

ESGERLAND

MYSTERY

Le jeu de l'Esgerland est un jeu de stratégie et de réflexion. Il est basé sur un thème de mystère et de découverte. Le joueur doit résoudre des énigmes et découvrir les secrets de l'Esgerland. Le jeu est adapté à un nombre de joueurs de 2 à 4. Le jeu est disponible en français et en anglais.

MSX

IMPORTATEUR-DISTRIBUTEUR MAUBERT ELECTRONIC 49 Bd St Germain 75005 PARIS

PRELIMINAIRE : Cette cartouche ne peut être utilisée qu'avec un ordinateur MSX.

- Pour ne pas risquer d'abîmer la cartouche ou même l'ordinateur il est recommandé d'introduire d'abord la cartouche et mettre l'ordinateur sous courant après.
- Pour enlever la cartouche, éteindre au préalable l'ordinateur.

On peut jouer avec le clavier, la boule CAT ou le JOYSTICK (JS).

I. INTRODUCTION :

Autrefois, on vivait heureux dans le royaume d'EDENLAND.

Un jour, des monstres apparurent et enlevèrent ROSA la plus jeune des princesses après avoir dévasté tout le pays.

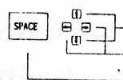
Le dieu protecteur de ce pays, EDENA, pris de colère, captura les monstres et les emprisonna dans l'enfer d'EGGERLAND. Malheureusement les monstres entraînaient la princesse avec eux dans cet enfer.

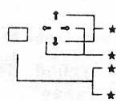
Alors le dieu protecteur métamorphosa la princesse et la cacha sous forme de "cadres" confiés aux dieux de l'Est, de l'Ouest, du Sud et du Nord.

Puis le Dieu alla trouver le plus brave et le plus intelligent des garçons, nommé

ROBIN pour aller au secours de la princesse. ROBIN doit alors traverser un dédale de dangers, esquivant les attaques des monstres et doit arriver jusqu'aux Dieux gardiens pour récupérer les "cadres" et redonner une forme humaine à la princesse. Le Roi et le peuple d'EDENLAND célèbrent le retour du héros et de la princesse, lesquels se marieront et gouverneront l'Edenland.

II. COMMENT COMMENCER LE JEU :

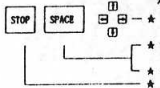
- 
- au CLAVIER:
 - * choisir le type de jeu A ou B.
 - * choisir de jouer à un ou deux joueurs en utilisant le clavier.
 - * le jeu est joué soit par un ou deux joueurs en appuyant sur "SPACE".

- 
- avec JOYSTICK (JS)
 - * choisir le type de jeu A ou B,
 - * choisir le jeu à un ou deux joueurs,
 - * bouton de commande JOY1 de JS côté JOY1 pour jouer à 1 ou 2 joueurs,
 - * bouton de commande JOY2 pour jouer avec 2 JS à 2 joueurs.

COMMANDES et CONTROLES

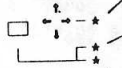
- au clavier

- * les flèches: pour faire mouvoir ROBIN et pour tirer des projectiles dans la direction vers laquelle ROBIN se dirige,
- * barre SPACE: pour utiliser de l'énergie disponible;
- * pour passer aux niveaux supérieurs du jeu.



- JOYSTICK (PS)

- * la manette: pour faire mouvoir ROBIN;
- * les boutons: pour tirer des projectiles dans la direction de déplacement de ROBIN;
- * pour utiliser l'énergie disponible.



III. COMMENT JOUEUR :

1) Pour le Round de départ:

A : le joueur peut démarrer un round déjà établi en entrant un "Mot de Passe".

NOTE: si le jeu vient de commencer, presser SPACE ou le bouton du JS 6 fois de suite et commencer alors

ROUND 1.

B : Commencer à partir du ROUND 1.

2) Pour finir le Round

A : Diriger ROBIN pour saisir tous les "cadres" et s'enfuir par la sortie EXIT.

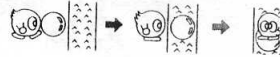
B : Diriger ROBIN pour saisir tous les "cadres" dans un temps limité et se précipiter à la sortie (EXIT). Essayer de trouver les 4 dieux le plus tôt possible pour sauver ROSA.

3) Comment détruire les monstres

Quelques "cadres" peuvent changer un monstre en Egger (lanceur de projectiles) et quand ROBIN saisit un Egger il peut lancer 2 projectiles seulement. Cependant un "egger" peut au bout d'un certain temps reprendre sa forme de monstre. Toucher un "egger" avec un projectile le fait sortir de l'écran pour un certain temps.



S'il est poussé dans une rivière, un "egger" peut flotter sur le courant et se noyer quand le courant s'arrête. ROBIN peut se déplacer sur un "egger" flottant, mais sur un seul egger.



4) Comment se défendre contre la force magique "des monstres":

Quelques "cadres de couleur émeraude (blocs verts) peuvent être utilisés par ROBIN pour se protéger contre les "forces magiques" des monstres, telles que les malédictions de Medusa ou le feu de GOLL.



5) Attention aux sens uniques indiqués par des flèches.

Les monstres peuvent se déplacer en tous sens, même au-dessus des flèches pendant que ROBIN ne peut passer au-dessus des flèches que dans le sens indiqué par ces flèches.



6) En jeu type B, les 4 dieux se cachent dans certains endroits et quand ROBIN ou son tir passe sur ces endroits, ceux-ci doivent apparaître. Quand un dieu est trouvé, sa marque sacrée apparaît sur la porte EXIT. Il y a au total 10 marques sacrées, l'une d'elles concerne aussi ROSA.



7) Les points gagnés :

A : "un cadre" = 1 point
Quand le round est terminé: le score de ROBIN est multiplié par 10 points.

B : "un cadre" = 1 point.
Quand le round est terminé: ROBIN obtient 50 points.

8) Un ROBIN (en tout au maximum 20 ROBIN) est ajouté dans les cas ci-dessous:

A : Quand le round est terminé ou quand on a joué avec succès en état de Bonus.

B : Quand ROSA est retrouvée, ou quand on a joué avec succès en état de Bonus.

9) On perd un ROBIN dans les cas ci-dessous:

- Quand ROBIN est capturé par un monstre.
- Quand ROBIN est touché par une malédiction de Médusa.
- Quand ROBIN est touché par le tir de Goll.
- ROBIN se noie dans la rivière.
- Quand le joueur presse la touche STOP.
- Quand le joueur a épuisé le temps qui lui a été accordé en jeu type B.



10) Règles de jeu pour 2 joueurs

Les 2 joueurs jouent chacun à son tour. Un joueur qui arrive le premier à finir le round obtient un point, (d'achèvement). Le jeu est terminé quand l'un ou l'autre des 2 joueurs termine le round et celui qui perd joue le round suivant.

11) Pour continuer après la fin d'un round:

-presser la barre SPACE ou le bouton du JS pendant 10 secondes pendant que le message CONTINUE s'affiche à l'écran: à ce moment il y a 5 ROBIN cependant le SCORE est réduit à 0 (zéro).

12) Qu'est ce l'état de Bonus:

- Un état de bonus est offert quand 5 rounds sont joués: il faut avoir expulsé tous les monstres avec les projectiles (egger-shots). A la fin de l'état de bonus, un "mot de passe" apparaît permettant au joueur de choisir le round de départ. Quand un état de bonus se termine avec succès, un "mot de passe" apparaît permettant de jouer un round spécial.

13) Round spécial :

Quand 100 rounds sont terminés avec succès (y compris 5 rounds très difficiles) on doit introduire un "mot de passe" spécial composé de 10 insignes ou caractères apparus comme expliqué au paragraphe 12) ci-dessus.



IV. INSIGNES

① ロロ (ROBO)



1) ROBIN

C'est notre héros qui va au secours de la princesse ROSA.

② ララ (LALA)



2) ROSA:

La jeune princesse enlevée par les monstres.

③ メドゥーサ (MEDUSA)



3) MEDUSA:

Le chef des monstres. Bien qu'immobile il peut arrêter ou détruire ROBIN.

④ アーム (ARMMA)



4) ARMMA.

A l'approche de ROBIN, ARMMA peut se transformer en "boule" qui roule à la rencontre de ROBIN ou de tout obstacle.



5) SKULL

Il est endormi presque tout le temps, ne se réveille que pour aller à la CHASSE de ROBIN quand celui-ci a ramassé tous les "cadres".



6) GOLL

Comme SKULL il ne se réveille que pour lancer des jets de flamme contre ROBIN quand celui-ci a ramassé tous les cadres.

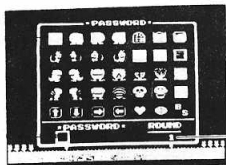


7) SNAKEY

Il est entièrement inoffensif se contente de regarder ce qui se passe autour de lui.

V. COMMENT INTRODUIRE UN MOT DE PASSE

L'affichage du mot de passe apparaît au départ du jeu type A



ROUND

Déplacer le "marqueur" avec les flèches au clavier. ou la manette du JS (JOY1)

Presser la barre SPACE ou le bouton du JS pour déplacer l'insigne indique par le marqueur. Alors le curseur se déplace automatiquement pour se mettre à la position immédiatement à droite. Si on a fait une

erreur avec le "marqueur" on peut revenir en arrière en pressant SPACE ou le bouton du JS après avoir pressé BS (Back STEP): le curseur revient alors à sa position initiale.

Quand 5 "insignes" sont introduits, le numéro du round qui peut être couvert par un "mot de passe" s'affichera. Pressant SPACE ou le bouton du JS, (après avoir choisi le numéro du Round en utilisant les flèches au clavier... ou la manette du JS) permettra de commencer le jeu à partir du round dont le numéro vient d'être choisi. Si le "mot de passe" introduit n'est pas correct, utiliser les flèches au clavier ou la manette du JS mettre NG sur le numéro du round, presser alors la barre SPACE ou le bouton du JS pour introduire le "mot de passe" correct.

VI. COMMENT UTILISER L'ENERGIE

Quand les signes ci-dessous apparaissent sur l'écran, colonne POWER, à gauche, on peut utiliser de l'énergie mais seulement une fois au cours d'un round. Pour accumuler suffisamment de l'énergie, le joueur doit capturer un "cadre" luisant (brillant) lorsqu'il apparaît tout à coup.

NOTE: Quand on utilise de l'énergie, on ne peut lancer de projectiles avec un "egger".



Presser la barre SPACE ou le bouton du JS pour jeter un pont à travert la rivière pour permettre à ROBIN de traverser.

