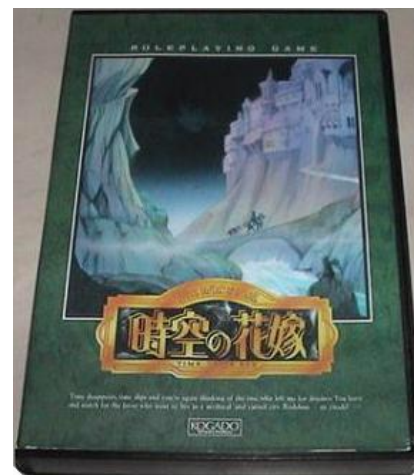


HEROIC FANTASY of CITADEL

« *La Fiancée de l'Espace Temps* »

-KOGADO- 1989 -



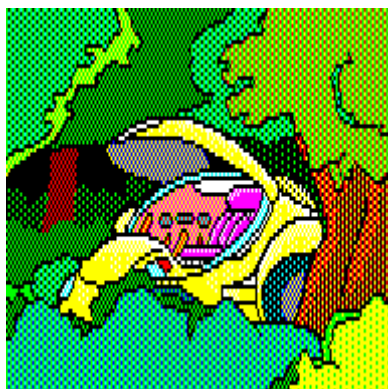
l'histoire :

Vous incarnez le personnage principal « KEN » qui utilise une machine à voyager dans le temps. La période de la première partie va du 1 au 7 janvier 1503. La nuit tombe à 20h et le jour se lève à 6h. Votre but est de retrouver « KUM » votre jeune fiancée kidnappée.

Lorsque vous arrivez à la journée suivante, vous pouvez, à l'aide de votre machine, retourner dans le passé. Certaines maisons ne sont ouvertes qu'un seul jour (exemple : le HALL (20) le 3^{ème} jour et HARVEY (21) le 4^{ème}).

Insérer le disque 1 pour la démo ou le disque 2 pour jouer. Au premier message japonais à l'écran, mettre un disque DATA pour continuer. Au 2^{ème} remettre le disque 2.

Dans le jeu, Touche zéro « 0 » pour obtenir le menu.



01 – La Machine



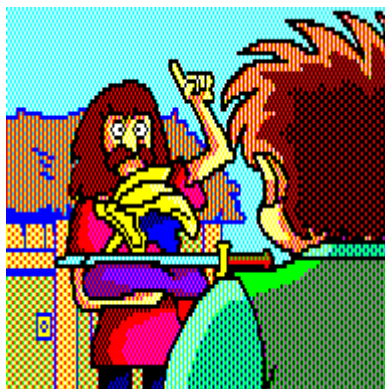
MONSTRES



07 – Gatekeepers – le Pass, payez ou prison.



02 – KAPOERA vend CURE05 – Equipement



06 – Il a le « PASS »





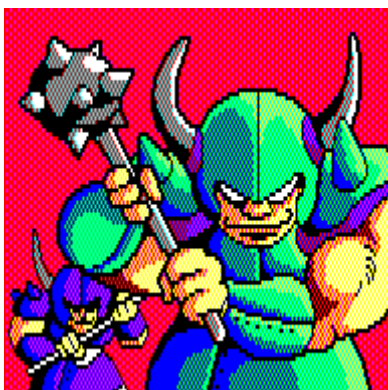
03 – traverser la rivière



04 – Ferme, gain de 500 Gold



15 – attaquez le , gain de Hands Protector



Soldats



09 - 18 - Auberges



08 – Power UP (3 fois)



11 – Nouvelle arme



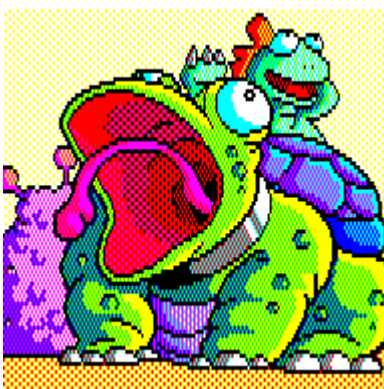
10 – Enfant vend HP



14 – Eglise, gain de INT



12 – Refusez le Challenge.



17– Ces créatures ont Antidote



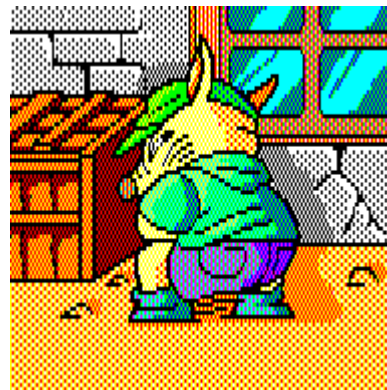
29 – La voyante



23 – Magicien



30 – Master Sword



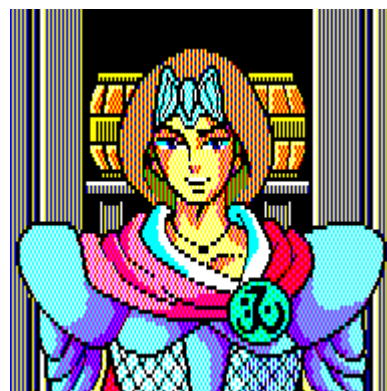
13 – Bad Boy – gain de INT



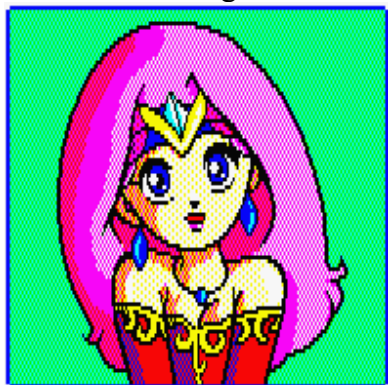
16 – Le bon remède ?
elle donne Earrings



18 * - Waitress – Aidez la



19 – Serge donne Medal



19 -SHIR



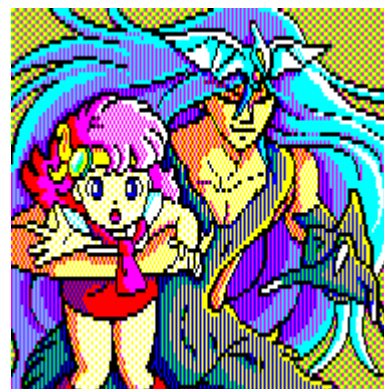
20 – Hall (jour 3) Diadem



21 – Harvey (jour 4)



21- KUM



MORIS & KUM

PAS à PAS :

Vous sortez de votre machine à voyager dans le temps (01). *Taper EXIT*
Vous rencontrez des monstres et vous vous retrouvez en dehors de la ville de RODERAN.
Entrez dans la première maison (02) pour rencontrer KAPOERA qui vend la « Cure » 350G. Dirigez vous à droite vers la rivière, traversez (03) et entrez dans la ferme (04) où vous obtenez 500 gold. Retraversez la rivière et allez tout à fait à gauche (05) pour acheter l'équipement de soldat 200G. Repartez vers l'entrée de la ville en passant par la maison (06) pour acheter 200G le « PASS » qui est le laissez-passer. Si vous ne l'avez pas il vous faut payer un pot de vin et si vous refusez, vous vous retrouvez en prison (31).
Allez tout de suite à gauche dans la maison (08) pour faire remonter votre force (500 – 1500 -5000 Gold, 3 fois maximum). Pour vous reposer, allez dans les auberges (09 et 18). Pour acheter du HP, allez voir l'enfant (10) et pour avoir des armes (11). Pour augmenter l'intelligence allez dans la maison (12) et refusez le challenge. Cherchez aussi le mauvais garçon (13) et *Tapez 2*. Allez à l'église (14) et refusez (*faire EXIT*) .

Vous obtenez « Hand Protector » en tuant le « ELDER » dans la poubelle (15).

Achetez « SPIN CRASH » au Master Sword (30). Allez voir la fille (16) qui vous donne « Earrings » lorsque vous lui apportez le remède « POPPY » acheté à l'enfant (10). Dans la maison (17) vous obtenez « l'Antidote ». Entrez dans la taverne (18). Aidez la serveuse ennuyée par l'ivrogne pour obtenir « Medal ». Le montrer à Serge (19) qui vous donne « Bear Key » pour entrer chez HARVEY. Le troisième jour, vous pouvez aller dans le bâtiment (20) en dehors de la ville. Entrez dans la caverne et tuez le Dragon pour obtenir le « Diadem ». Le 4^{ème} jour, allez dans la résidence de HARVEY (21) à la recherche de KUM. Mais elle se fait enlever devant vos yeux. Direction le Wizard (22) où vous obtenez la Magie de nager « SWIM ». Vous pouvez maintenant traverser la rivière. Allez voir le Wizard (23) le 7/01/1503 pour acheter « SLEEP » en magie. Cela permet d'endormir les monstres les plus costauds.

Dans le bâtiment (24) , vous obtenez le « HELMET » en tuant BAKENEKO. Dans le manoir au nord ouest (35) GOGON peut vous le racheter.
En écoutant la voix 3 chez la Fortune Teller (25), vous pouvez acheter le « SAPPHIRE » qui permet de remonter le HP en marchant.

Dans le monastère (26) vous obtenez le bâton de feu « FIRE » .
Le 5^{ème} jour chez le Wizard (27) vous achetez le « UNLOCK » pour 1480G pour déverrouiller certaines serrures.

Le « MAN HOLE » (28) est ouvert le 5^{ème} jour . A l'intérieur se trouvent :
La pharmacie (A) où vous pouvez acheter le HP2 qui remet le HP au maximum, le LIZARD KEY (B) qui vend la « CURSE KEY », l'armurier (C) qui vend l'arme « WEAPON 3 », le Wizard (D) qui vend « ID », le chef des bandits (E) qui donne la clef de cristal «CRYSTKEY» et vous demande de chercher le « LYNX », et dehors (F) sauvez la jeune fille du monstre pour obtenir « PLATE ».

Servez vous maintenant de votre machine à remonter le temps et allez en l'an 1103.
Descendez voir la vieille femme (A) qui vous donne « PEARL KEY » puis quitter la forêt pour RODERAN. Achetez du HP à l'enfant (E).

Allez voir le templier (B) pour lui montrer le bouclier « PLATE », puis descendez dans les buissons (D). Entrez, battez vous pour obtenir « ANGEL WING ». Allez ensuite dans les autres buissons (G) . Entrez, utilisez la magie « UNLOCK » pour ouvrir le coffre et battez vous contre YODURA pour obtenir « LYNX » qu'il faudra rapporter au bandit dans le « MAN HOLE » le 5/01/1503. Il donnera en échange « TRAP » qui permettra plus tard d'entrer dans la Tour des sorcières le 1/01/1503.

Toujours en 1103, allez dans le château DAGIRU (F). Aux sous sol vous obtenez « DREAM » et au 3ème étage vous combattez l'armure de Dracula pour lui prendre son épée. Utilisez votre machine pour revenir en 1503, puis le 01/01. Passez dans le raccourci de la maison (31) pour arriver dans les buissons (32). L'entrée de la Tour des sorcières se situe à coté à gauche en (33). Montez au 6 ème étage pour combattre FEDORA.

Les Armes : WEAPON 1 – WEAPON 2 – WEAPON 3 – DRACULA WEAPON

Les ITEMS : PASS – HAND PROTECTOR – MEDAL – HELMET – DIADEM – BEAR KEY – EARRINGS – CURSE KEY – SAPPHIRE – DREAM – FEDORA TEAR – CRYSTAL KEY – LYNX – CHURCH KEY – PLATE – WING – PEARL KEY

EXAMINE : ANTIDOTE – SPIN CRASH – ID – TRAP – CURE

Les MAGICs : FIRE – SLEEP – SHIELD – BLIZZARD – FOG BARRIER – SWIM – UNLOCK

VENTE aux Magasins : HP1 (HP +100) – HP2 (HP maximum) – POPPY (antidote)

DJANGO TRADUCTION – JANVIER 2009