



RANDAR III Compile 1990

PREMIERE PARTIE :

Retrouver les 5 bijoux (JEWELS) du ROI et lui ramener.

Vous êtes le héros de l'histoire.

Vous rentrez à la maison dans le village SANTA après vous être entraîné à l'escrime. Votre père **Lewis** vous demande si vous voulez bien aller combattre KING ORC dans sa caverne. Votre mère **Lara** n'est pas d'accord, mais vous souhaite tout de même bonne chance et vous donne une potion (100HP). Votre père vous emmène alors vers cette caverne. Vous êtes équipé de son épée (Lew sword), d'un bouclier de fer (Iron shield), d'une armure en cuir (Armor), de 2 potions de vie et de l'antidote.

Touche "ESPACE" pour le MENU et "ALT" pour annuler.



MAGIC = Utiliser la magie

ITEM = sous menu

USE = utiliser

COOK = cuisiner (les crabes achetés au magasin de KOTAN)

ARM = s'équiper de ses armes

[SWD] (sword)= ARMES

[AMO] (armor) = ARMURE

[SH] (shield) =BOUCLIER

[HLM] (helmet) = CASQUE

[SHO] (shoes) = CHAUSSURES
[ETC] etc.

SWAP = échanger des objets entre personnages
CAST ou OUT = jeter

LOOK = sous menu REGARDER

PLACE = pour ouvrir coffre ou passage secret

STAT = Statut (Power-Defence-Spirit-Intellect-Vitality-Agility-Cooking-Exchange),

OWN = objets nécessaires obtenus

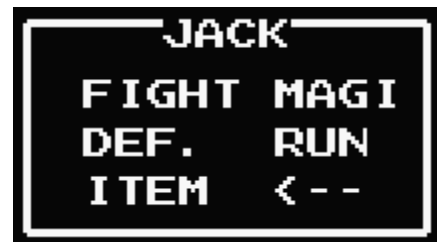
RANK = changer l'ordre des personnages dans les combats.

Menu combat:

FIGHT = Attaquer MAGI = utiliser la magie

DEF. = Défendre, RUN = fuir

ITEM = choix de l'objet ← retour = (alt) back.



A gauche du nom du personnage en mode combat :

V = empoisonné par du VENIN (utiliser item : Antidote)

P = Paralysé (utiliser item : Animate)

S = transformé en pierre (Stonne)

Dans la caverne, il y a deux coffres : pour les ouvrir faites MENU → LOOK → PLACE. Il faut tuer KING ORC pour obtenir 500 RAND et un premier pouvoir magique au niveau 3 (STORE : pour accumuler de la force), puis un autre au niveau 10. Le gain des sorts de Magie est indiqué à la fin des combats, lorsque le niveau est atteint.

Puis retour au village pour passer une bonne nuit. Votre père vous dit que le Roi veut vous voir car quelqu'un a volé ses bijoux. Départ pour le château du roi [ATLAS](#).

Celui-ci vous donne une carte rouge marquée d'un crâne [RED CARD] et un soldat [GRAIN](#). Il vous demande de lui ramener ses 5 bijoux (JEWELS) dispersés dans l'île.

Sortez et allez au village RIONE juste au dessus et parlez [PLAZA] avec le ménestrel [FERIA](#).

Elle vous emmène dans une cabane où un aigle [EAGLE] a attaqué [BALAM](#) pour lui voler des bijoux. Découverte du [TOPAZ] qu'il faut rendre au Roi pour avoir la récompense avec 1000 RAND.

Dans les villes le menu est le suivant MOVE = Sous Menu WHERE (où aller):



INN (SAVE) = auberge - sauvegarde

CLINIC = docteur

SHOP: [BUY] acheter au marchand et [SEL] lui revendre, touche "alt" pour quitter le menu.

PLAZA = parler aux gens sur la place

LEAVE = sortir du village

Descendez, passez le pont et tout de suite à droite allez au village KORAN. Parlez aux habitants **GRANNY, WOMAN, GIANT** avec qui des coups de poing sont échangés, et **SOFI** qui se joint au groupe.

Trouvez l'aigle réfugié dans le village de PETO en parlant aux habitants et le tuer pour récupérer le [DIAMOND]. Le rendre au Roi: récompense de 2000 RAND.

Une fois les 3 églises visitées autour du lac, entrez de nouveau dans l'une d'elle, le cardinal **SAMA** apparaît après l'**ABBE** et donne le sel de Lena [SALT]. Vous pouvez y revenir pour acheter les armes sacrées.

Les 3 pour **SOFI**, et [HOLY SHIELD] pour vous et pour **GRAIN**. Chaque personne ne peut porter que 10 objets, donc revendez les armes inutiles au magasin ou jetez-les (MENU – ITEM - OUT).

Le marchand dans le magasin du village de MAITO donne le [RUBY], rapportez-le au ROI, 1000 RAND de récompense.

Tout au bout de la jetée, [LENA], l'esprit de l'eau vous demande de participer à un combat. Vous obtenez 1000 RAND et un bon pouvoir magique [LENA SCREW] utile pour tuer plusieurs monstres en même temps.

Allez à KOTAN, au magasin pour 100RAND, vous pouvez obtenir des informations. Au port vous pouvez parler à **LADY** pour le moment, mais après avoir été à CEYLA parler au **DOYEN**, il y aura une femme aux cheveux verts **MARY** qui vous apprendra à plonger. Après un pont à gauche du village se trouve un labyrinthe d'arbres, allez au centre sur le petit lac pour obtenir HP et MP au Max. Puis à KOTAN allez voir l'armurier, acceptez son offre contre 100 RAND puis parlez à **MARY** qui vous demande de lui ramener un collier [PENDANT] perdu sur la plage au nord de PETO. Au magasin, il y a CRAB. Pour l'utiliser, celui-ci doit être cuisiné, donc faire le moment voulu :

MENU →ITEM→COOK→(choix du personnage possédant CRAB) →CRAB

Ce qui permet de redonner l'énergie maximum (HP et MP) à tous les membres du groupe.

Direction cette petite plage de sable à droite de l'île, tuez un crabe pour avoir ce collier (dans le MENU-LOOK-OWN). Rapportez ce dernier à **MARY** au village de KOTAN pour obtenir [DIVE] (plongée) en ABILITY. Partez à CEYLA. Le **DOYEN** fournit une barque pour aller chercher le bijou [EMERALD] dans le lac: 1000 RAND donnés par le Roi Atlas. Allez en haut de l'île après MAITO, entrez dans la seconde caverne (disc 3), trouvez le dernier bijou [SAPHIR] gardé par le [GRIFFIN]. Après avoir perdu **GRAIN** dans la bagarre, ressortez. La caverne se referme et le monstre attaque de nouveau. Après l'avoir vaincu, retour chez le Roi qui vous donne le laissez-passer [PASS], et [FLUTE of Atlas]. Si vous possédez déjà 10 objets, il vous faut en jeter un sinon vous n'aurez pas la [FLUTE]. Et si vous la perdez, vous pouvez revenir la chercher chez le Roi ATLAS.

La FLUTE vous permet de voler de ville en ville. Pour l'utiliser, faire:

MENU → ITEM →USE → (sélectionner le joueur la possédant) →FLUTE et le choix des villages apparaît (l'utiliser ne coûte rien).

Montez au nord-ouest à la porte gardée par 2 soldats.

Vous pouvez maintenant traverser le pont car vous avez le PASS.

Disque 3 ...(traduit partiellement).



SHOP des VILLAGES

SANTA	RIONE	KORAN	CEYLA	PETO	MAITO	KOTAN
Lew sword 40						
SHORT SWORD 30	LONG SWORD 40	SHORT SWORD 30	big BOW 70	SHARP SWORD 70	BATTLE AX 100	NUNCHAKU 50
LONG SWORD 40	metal ROD 30	CANE 20	Leather ARMOR 20	IRON ARMOR 30	Leather ARMOR 20	LIGHT ARMOR 25
CANE 20	LIGHT ARMOR 25	IRON ARMOR 30	leather HELMET 16	IRON HELMET 12	LIGHT ARMOR 25	leather SHIELD 16
Leather ARMOR 20	IRON ARMOR 30	IRON SHIELD 20	Leather SHIELD 16	IRON SHIELD 20	leather HELMET 16	IRON HELMET 12
leather HELMET 16	HP POTION	HP POTION	BOOTS leather	Glass CROWN 10	IRON HELMET 12	HP POTION
Leather SHIELD 16	MP POTION	MP POTION	MP POTION	HP POTION	Spick HELMET 20	MP POTION
HP POTION	ANTIDOTE	ANTIDOTE	ANIMATE	MP POTION	ANTIDOTE	ANIMATE
MP POTION	ANIMATE	ANIMATE	LIQUOR	ANIMATE	ANIMATE	CRAB (to cook)

Les armes ci-dessus en rouge sont uniquement pour SOFI.
La puissance des armes est indiquée en dessous

objets		utilité
HP POTION	Potion de santé	Remet 100 HP
MP POTION	Potion de magie	Remet des points de magie
ANTIDOTE	Antidote	Contre le venin - poison
ANIMATE	Contre paralysie	Permet de bouger
LIQUOR	Liqueur	Remet 50 HP
CRAB	Crabe à cuisiner (COOK)	Remet HP et MP au groupe
FLUTE	Flûte de l'Atlas	Voler de ville en ville

Armes initiales	<i>Arme</i>	<i>armure</i>	<i>bouclier</i>	<i>casque</i>
Joueur	Lew sword	Leather armor	Iron shield	
Grain	Long sword	Iron armor		Iron helmet
Sofi	Cane	Leather armor	Leather shield	

Armes saintes	<i>Pour SOFI</i>	<i>Tous les personnages</i>	<i>Pour SOFI</i>
dans CHURCH	Saint ROD	Saint SHIELD	Saint CROWN