

THE

YRANU



J. FALOE

Decorative flourish on the left side of the page, featuring intricate scrollwork and a vertical line with a small circle at the bottom.

YR 400



J. FALWE

... Jeu de rôle et d'aventure captivant, TYRANN vous réserve des heures d'intenses émotions. À la recherche d'un but mystérieux, vous allez guider six personnages à travers un dédale impressionnant de pièces et de couloirs.

Nombre de trouvailles vous y attendent. Courage et persévérance seront nécessaires à vos personnages pour acquérir l'expérience indispensable à l'aboutissement de cette longue quête.

CHARGEMENT DU JEU

Dans tous les cas, suivez attentivement les consignes marquées sur l'écran.

Insérez la face A de TYRANN dans le DATACORDER et pressez simultanément les touches CTRL et (petite) ENTER. Au bout de quelques temps, votre CPC demande si vous désirez charger un scénario précédemment sauvé.

Si vous entamez votre première partie, pressez la touche "N"on. L'ordinateur vous proposera alors de créer vos personnages.



LA CRÉATION DES PERSONNAGES

L'ordre dans lequel vous créez les personnages, indique leur position lors des combats. Les premières lignes étant toujours les plus visées, prenez la précaution de vous familiariser avec ce qui suit !

Après avoir donné un nom (max. 10 lettres) à votre personnage, vous devez lui attribuer l'une de ces quatre castes :

Guerrier : Ce combattant de potentiel vital élevé peut posséder un équipement de haut niveau. On le trouve donc aux premiers rangs.

Voleur : Il est spécialisé dans l'ouverture des coffres. Son équipement est limité, son potentiel vital assez élevé.

Druide : Ce personnage est apte à jeter des sorts pour la plupart curatifs. Son potentiel vital est relativement faible, mais son équipement est supérieur à celui du voleur.

Magicien : Puissant jeteur de sorts offensifs, son potentiel vital ainsi que son équipement sont faibles.

Pour un bon suivi des caractéristiques, objets et sorts de vos personnages, nous vous proposons un exemple type de feuilles de personnages en dernière page.

Selon la caste choisie, il convient maintenant de favoriser une des caractéristiques de votre personnage à l'aide d'un bonus.

La **force** détermine la puissance de frappe en rapport avec l'arme.

Le **QI** (quotient intellectuel) sert à la connaissance de la magie. Il est important pour l'apprentissage des sorts ainsi que pour la résistance aux sorts jetés par les monstres.

La **vitalité** représente votre résistance physique au cas où vous seriez touché.

L'**agilité** détermine la promptitude au combat, l'aptitude à désamorcer des pièges...

Vos personnages sont encore très jeunes, mais au cours du jeu, ils accumuleront de l'expérience qui leur permettra de monter de niveau et d'améliorer leurs caractéristiques.

Vos six héros étant créés, vous les retrouverez dans le village de **GOLANUR**, départ de toutes expéditions...

En bas de l'écran s'inscrivent alors vos personnages : nom, caste, potentiel vital (PV), état (ET), et classe d'armure (CA).

L'état représente le potentiel vital actuellement disponible. La classe d'armure signifie la capacité de défense :

[max. : - 10 ; min. : + 10] et dépend de votre équipement défensif.



Village
de
GOIÂNUR

LE VILLAGE DE GOLANUR

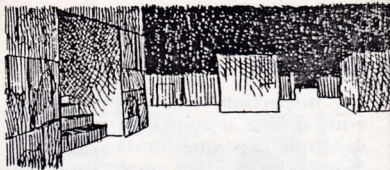
L'inspection d'un personnage vous donne d'abord un aperçu de ses caractéristiques et de ses objets. Vous pouvez alors laisser un objet, le donner à un compagnon de voyage ou encore échanger de l'or avec celui-ci.

Dormir n'est utile que pour les magiciens et les Druides. C'est ainsi qu'ils récupèrent un certain nombre de sorts (augmentant avec leur niveau) qu'il leur faut apprendre en lisant leur grimoire.

Vous pouvez également utiliser certains objets et jeter certains sorts.

Une échoppe (**acheter et vendre**) est à votre disposition. Vous pouvez y acquérir l'armement, la protection (un de chaque à la fois) ainsi que diverses autres marchandises.

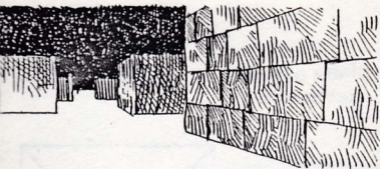
Lors de vos péripéties, n'espérez pas vous en tirer sans dommages. Aussi, contre espèces sonnantes et trébuchantes, le **Grand Alchimiste** vous remettra sur pied.



Sauvegarde du scénario : Cette option vous permet de préserver vos personnages dans leur état sur une cassette vierge (et non pas sur la face B de Tyrann!). Ceci est bien utile pour interrompre le jeu ou pour assurer une copie de l'équipe avant une expédition jugée dangereuse. (Cette option n'arrête pas la partie en cours).

Le labyrinthe de TYRANN étant profond, la montée de niveau d'expérience de toute l'équipe peut lui donner l'accès direct à un étage inférieur.

Labyrinthe : Le déplacement s'effectue à l'aide des touches « ↑ » (un pas en avant), « ← » (tourner à gauche sur place) et « → » (tourner à droite sur place).



La touche « COPY » nous permet de franchir les portes (elle vous envoie alors deux case en avant).

Il est également possible de jouer avec un « Joystick ».

Évitez d'avancer plus vite que le dessin sur l'écran. L'ordinateur mémorisant au moins un appui de touche, vous risqueriez de vous cogner contre un mur.

Pour vous orienter dans le labyrinthe, il est indispensable de tracer un plan. Ces quelques exemples vous aideront dans cette tâche.

☒ mur

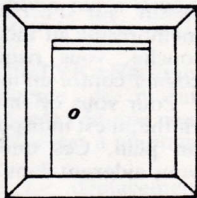
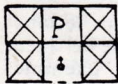
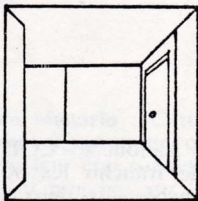
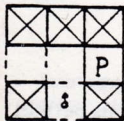
Ⓟ porte

□ passage

Ⓜ vous êtes ici !

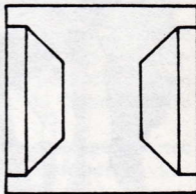
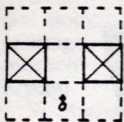
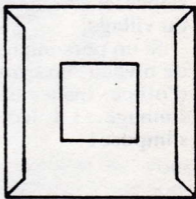
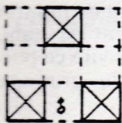
plan

image sur
votre écran



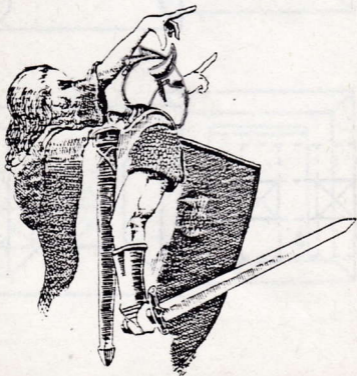
plan

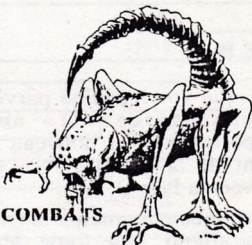
image sur
votre écran



La touche « C » vous fait faire un **campement** sur place. Vous pouvez modifier le temps d'affichage (à 300 au début) ou inspecter un personnage de la même manière qu'au village. Passé le niveau « 1 » d'expérience, il est interdit de **dormir** hors du village.

Si un personnage vient de monter de niveau, un campement est établi d'office. Inspectez alors vite ce personnage. La lecture du grimoire s'impose !





LES COMBATS

Des monstres essaient de vous arrêter sur votre chemin. Vous pouvez alors combattre (touche « C » : utilisation de l'arme), jeter un sort (« S »), utiliser un objet (« U »), parer (« P »).

Chaque combat gagné apporte des points d'expérience à vos personnages ce qui leur permettra, à un moment donné, de monter de niveau.

Si malgré son courage, votre équipe devait succomber avant d'avoir découvert le but mystérieux ; l'ordinateur vous proposera de la récupérer. Cependant, vous perdez tous les objets possédés.

FACE B

Lorsque votre équipe parvient à une moyenne de «11» niveaux (d'expérience), un nouveau chargement de la cassette vous dirige alors vers la face B.

Un unique et immense labyrinthe vous y attend. Une foule de nouveaux objets sera à votre disposition. De nouveaux sorts devront être expérimentés; à vous d'en découvrir le sens.

Ceci vous aidera dans votre longue et courageuse quête du mystère de TYRANN.

Nous espérons que ces quelques explications vous suffisent pour commencer l'aventure. N'hésitez pas à essayer toutes les possibilités imaginables.

NOM	CASTE	
	NIVEAU	CA

FORCE
AGILITÉ

QI
VITALITÉ

PV
ÉTAT

RICHESSE
EXPÉRIENCE

OBJETS POSSÉDÉS
1)
2)
3)
4)
5)
6)

SORTS

	NOM	SIGNIFICATION

Le présent livret ne peut en aucun cas être vendu séparément de la cassette.

TYRANN a été réalisée par R. GOSSELIN et M. WYSTRACH, et adapté pour l'AMSTRAD par Jean-Pierre AMET.

La jaquette et les illustrations sont de D. FALUE.

Reproduction interdite
Tous droits réservés
Copyright NORSOFT 1985

Imprimé par Éditec 14

Ce jeu vous a plu ?
Faites en la publicité
autour de vous !