

# DUNGEON'S REVENGE

---

## Chargement

Eteignez puis rallumez votre ordinateur. Amstrad CPC : tapez RUN "THESA1

Thomson : tapez B (TO8) ou D (TO9). PC : tapez "THESA1"

## Instructions

L'action se déroule dans un donjon de 20 pièces réparties sur 3 niveaux. De nombreux monstres rodent dans les couloirs et défendent les trésors que vous convoitez. Si vous avez sauvegardé une partie auparavant, sélectionnez l'option "Utiliser un donjon enregistré" et suivez les instructions. Sinon, choisissez l'option "définir un nouveau donjon". Lors de la première utilisation du jeu, vous pouvez uniquement choisir cette option sous peine de crash du programme.

## Le choix des sorts

Vous pouvez choisir 4 sorts parmi les 7 qui vous sont proposés. Pour choisir un sort, appuyez sur la touche correspondant à son numéro. Pour annuler, appuyez sur "A" puis le numéro du sort. Lorsque votre sélection est finie, appuyez sur V.

## Le choix des armes

La méthode de sélection est identique au choix des sorts. Vous ne pouvez acheter des objets qu'en fonction de votre fortune. De plus, certaines combinaisons (armure + cotte de mailles par exemple) sont logiquement refusées par le programme. Pour sortir, appuyez sur V.

## Dans le donjon

Une seule sortie existe, deux étages plus bas. Vous disposez de trois cadres, en haut de l'écran. Choisissez les mots avec les touches du curseur vers le haut et le bas, validez avec ENTER. Si l'ordre ne comprend qu'un seul mot, il est exécuté (ex : AVANCER). Sinon, le premier mot de liste 2 apparaît dans le cadre suivant. Même méthode que précédemment. Si l'ordre doit comporter trois mots, le premier mot de la liste 3 s'inscrit dans le dernier cadre. Pour vous repérer, sachez que la branche rouge de la rose des vents indique le nord... La touche COPY (ou F1 sur PC) vous donne, à tous moments, un bilan sur votre personnage et l'aventure en cours.

## Les combats

Si un monstre survient, un écran spécial s'affiche indiquant, de gauche à droite, les points de vies du monstre, les vôtres et l'échelle de grandeur (1 trait = 1 point de vie). En haut apparaissent vos trois possibilités : 1 - Sort, 2 - Fuite, 3 - Combat. Si vous voulez lancer un sort, vous choisirez celui-ci avec les flèches du curseur. La fuite est automatique, alors que le combat se déroule avec les armes que vous avez en main (deux maximum). Lors du combat, l'appui sur la touche 4 permet de prendre un objet dans votre sac si vous avez une main libre. Chaque monstre est différent et se combat avec certaines armes précises que vous devrez savoir utiliser. Le résultat d'un combat dépend de votre habileté, qui sera augmentée en cas de victoire.

## Sauvegarde

La sauvegarde du donjon et des caractéristiques du personnage est proposée après chaque définition de donjon. Insérez une disquette vierge après avoir choisi l'option sauvegarde et indiquez le nom du donjon (8 caractères maximum). Remplacez ensuite la disquette du jeu.

## Chargement

Après avoir choisi l'option "Utiliser un donjon enregistré", introduisez votre disquette et entrez le nom de la partie sauvegardée. Suivez ensuite les instructions à l'écran.

# DUNGEON'S REVENGE

---

## **Loading instructions**

Switch on your computer and insert disk. Amstrad CPC : type RUN "THESA1  
THOMSON : select B (TO8) or D (TO9). PC : type "THESA1" at the A> prompt.

## **Instructions**

There are 20 different rooms in the dungeon, on 3 levels. Many treasures are hidden there, but many monsters also. If you want to play with a previously saved dungeon, select option "Use saved game". Otherwise, select "Define a new dungeon". (NB : the first time, you can only select "Define a new dungeon". Otherwise, the program will crash).

## **Spells**

You can choose 4 spells between 7. To select a spell, just press the corresponding number. To cancel a choice, press "A" and then the number. To accept selection, press "V".

## **Weapons**

Choose weapons the same way than spells. You can buy anything according to the money you have. To accept selection, press "V".

## **Inside dungeon**

There is only one exit, two floors below. On the top of the screen are three boxes. Choose the word with cursor keys up and down. Validate with ENTER. If your order have just one word, it will be executed, otherwise the first word of list 2 will appear in the next box. Choose the word you want the same way than before. If the order have two words, it will be executed. If not, you will choose a last word in the third box. The red part of the compass indicates North. If you press COPY (or F1 on PC), you will have statistics about your character and adventure.

## **Fights**

If a monster appears, a special screen shows, from left to right, monster's level, your level and the scale (1 line = 1 life's point). You have three possibilities.

1 - Spell. Select it with cursor keys.

2 - Run.

3 - Fight. The fight will start with the weapon(s) you have in hand(s). During fight, you can press "4" to take another weapon in hand if one of them was empty.

Each monster is different and must be fight with different weapons. Success depends on your skillness, which will grow higher if you win.

## **Save**

You may save your character and dungeon after the weapon's choice. Insert a blank formatted disk and type the name (8 ch. max). Follow then the instructions.

## **Load**

If you choose option "use a saved game", insert your disk and type the name of the dungeon. Follow then the instructions.