

RASTAN[®]



SEGA[®]

Instructions de chargement:

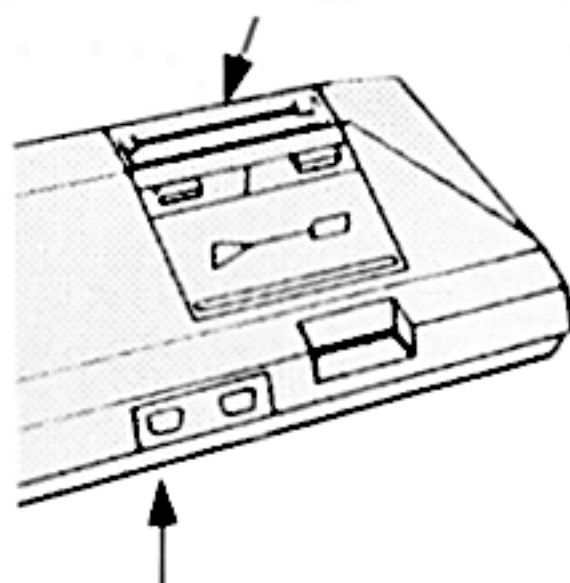
Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console (illustrée ci-dessous), de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faire toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche SEGA.

Introduisez la cartouche Sega



Introduisez le bloc de commande 1



Rastan™

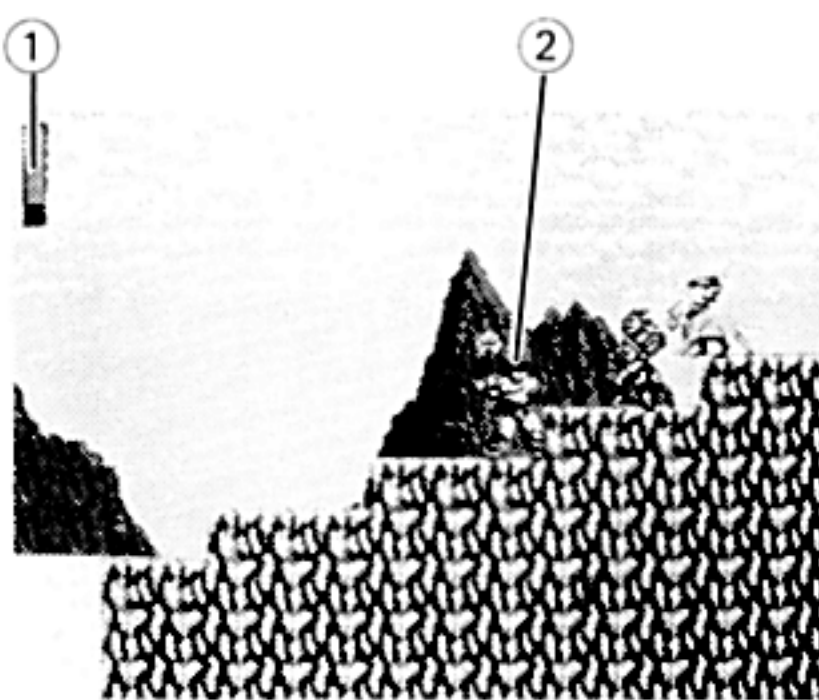
C'est l'histoire d'un barbare qui s'est battu contre le destin avec sa seule épée nue . . . et qui a gagné.

Il s'appelait Rastan. C'était un chercheur de trésors et il vivait sur une terre sauvage, dirigée par des coupe-gorges et des ruffians. Rastan avait une taille de géant et des muscles de fer et il portait les cicatrices de ses nombreux combats sanglants. Tout le monde savait que partout où passait Rastan, l'herbe ne repousserait pas . . .

Même les magiciens, avec leurs pierres runiques, n'étaient pas capables de prévoir ce que serait l'avenir de Rastan. Une seule chose était certaine, Rastan ne servirait jamais aucun maître, ni homme . . . ni Dieu!

Tout a vraiment commencé le jour où le roi a appelé Rastan à la cour. Il lui a demandé de sauver sa fille. Elle était gardée prisonnière dans les lointaines terres de Semia redoutées de tous, une contrée où règnent les ombres et où même les voleurs les plus endurcis avaient peur d'aller. En récompense le roi avait promis à Rastan des richesses inimaginables!

Rastan a affuté son épée de barbare et il est parti sauver la princesse. Le reste est histoire . . .



Pour commencer

Rastan™ est un jeu à un seul joueur. Pour commencer, introduisez la cartouche dans la console Sega et mettez sous tension. Lorsque le titre apparaît, appuyez sur la touche de départ.

Vous commencez Rastan™ avec trois vies. Lorsque une partie est terminée, vous avez le choix entre les possibilités suivantes:

CONTINUE:

Ceci vous ramène au début de la manche que vous étiez en train de jouer. Vous pouvez recommencer de cette manière trois fois de suite.

END:

Ceci vous ramène au titre du jeu et vous pouvez commencer une nouvelle partie.

Rastan™ se joue en sept manches. Chaque manche comprend trois scènes. Dans la troisième scène vous aurez à vous battre avec l'un des innombrables seigneurs de Semia. Si vous réussissez à le vaincre, votre indicateur de vie augmentera. Mais vous devrez vous battre vite. Au cours de la troisième manche votre indicateur de vie diminuera petit à petit, que l'ennemi vous touche ou pas. C'est dans votre intérêt de trouver le point faible de vos ennemis pour les vaincre le plus rapidement possible.

- ① Indicateur de vie
- ② Rastan

Prise en main des commandes

- ① Touche de direction (Touche D)
- ② Appuyez sur la touche 1 pour manier les armes.
- ③ Appuyez sur la touche 2 pour sauter

La touche de direction permet de déplacer Rastan dans huit directions différentes.

HAUT:

Pour grimper aux cordes.
Pour sauter haut, avec la touche 2.
Pour attaquer, avec la touche 1.

BAS:

Pour s'agenouiller.
Pour descendre des cordes.
(NOTA: Vous ne pouvez pas grimper ou descendre de cordes qui se balancent.)

GAUCHE:

Pour aller vers la gauche.
Pour attaquer, avec la touche 1.

DROITE:

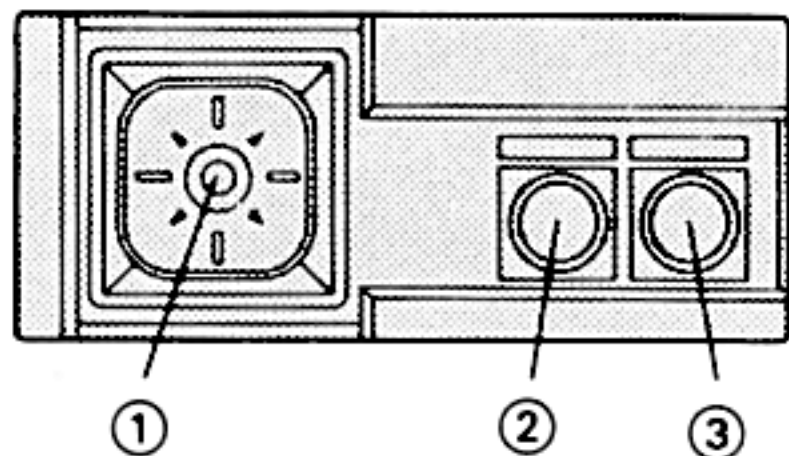
Pour aller vers la droite.
Pour attaquer, avec la touche 1.

DIAGONALES:

Pour aller dans la direction correspondante lorsque vous l'utilisez avec la touche 2.

COMBINAISONS:

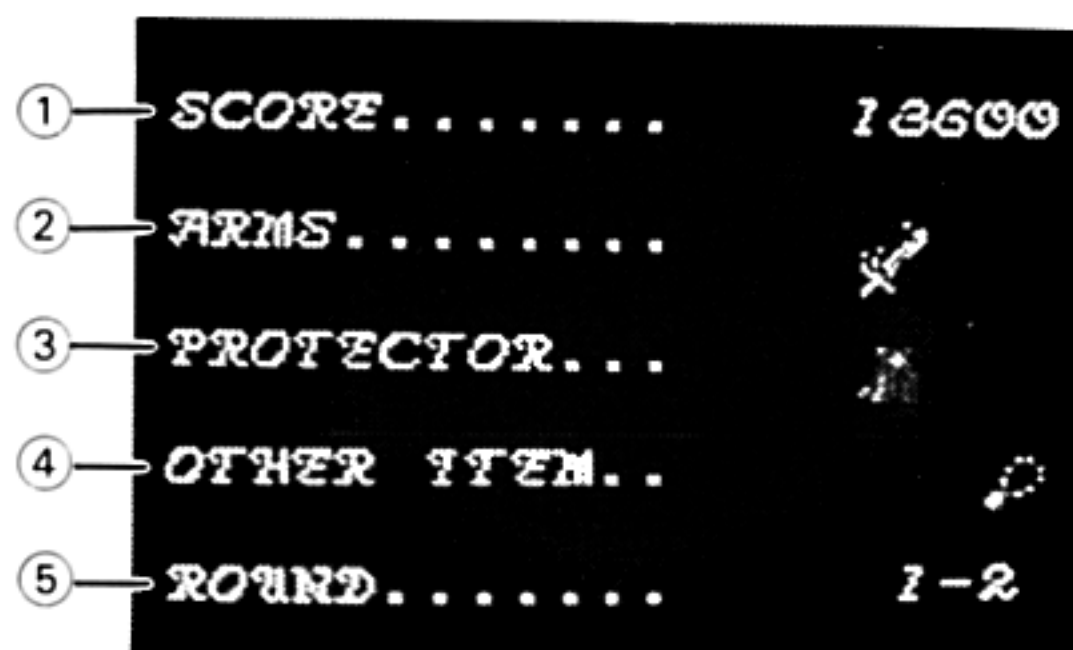
Appuyez sur la touche 2 pour sauter. Appuyez ensuite sur la touche 1 et sur la touche D BAS: Rastan attaquera du haut!



Ecran secondaire

Si vous appuyez sur la touche PAUSE de la console pendant une partie, un écran apparaîtra qui vous indique votre inventaire et votre score.

- ① Score
- ② Armes
- ③ Protection
- ④ Autres objets
- ⑤ Manche et scène en cours



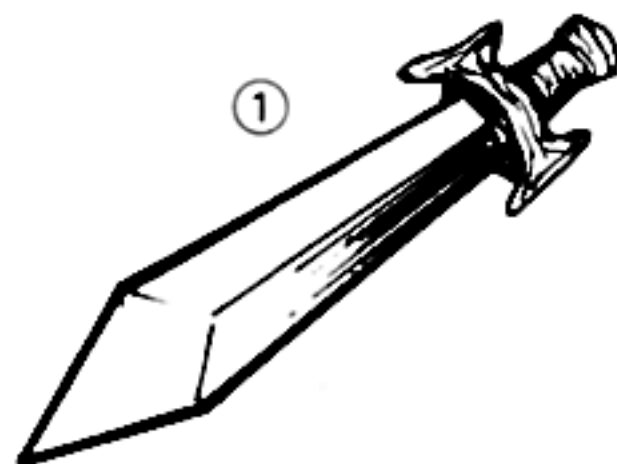
Vos armes

Vous commencez le jeu Rastan™ avec une épée de barbare. Au cours de la partie vous trouverez des armes et des objets divers qui vous aideront dans vos batailles. Vous trouverez certains objets simplement en regardant bien. D'autres apparaîtront une fois que vous avez vaincu un ennemi. Vous pouvez ramasser les objets en les touchant avec le corps ou l'épée de Rastan et vous pouvez les utiliser ensuite. Mais n'oubliez pas que leur pouvoir ne dure qu'un certain temps. Vous en trouverez de trois sortes: des armes d'attaque, des objets de défense et des objets spéciaux.

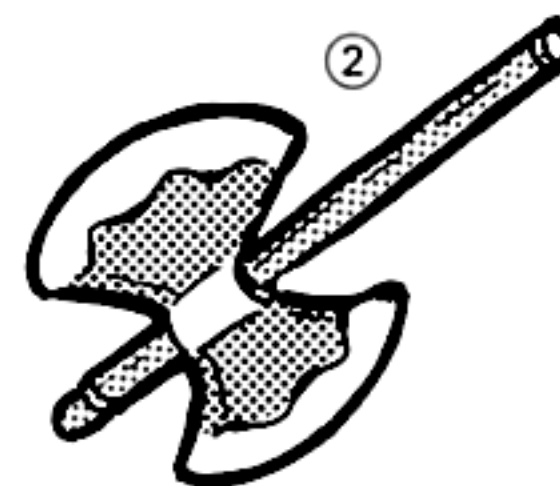
Armes d'attaque

Vous gagnerez des points supplémentaires si vous obtenez ces armes et si vous les utilisez.

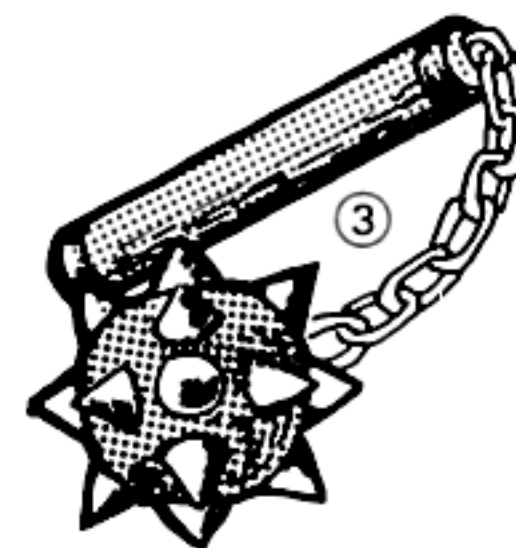
- ① **Epée de barbare:** 0 point
C'est l'épée que Rastan a au début du jeu. Même lorsque tous les armes sont épuisées, Rastan aura toujours cette épée.



- ② **Hache de bataille:** 200 points
Elle est plus puissante que l'épée et sa portée est plus longue. Elle inflige davantage de dommages aux ennemis.



- ③ **Masse d'armes:** 300 points
Sa portée est bien plus longue. Elle inflige aux ennemis les mêmes dommages que l'épée de barbare.



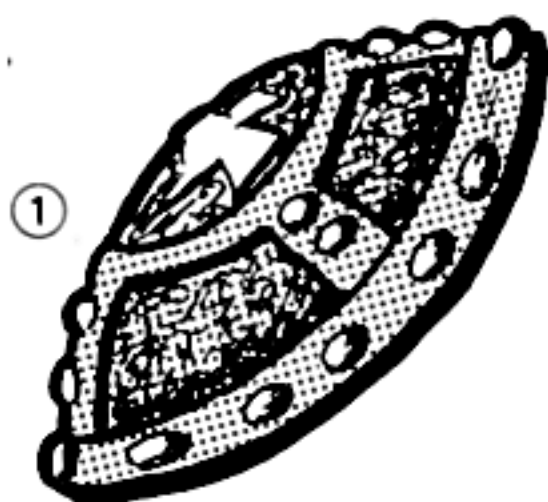
- ④ **Epée de feu:** 0 point
C'est l'arme la plus puissante. Cette épée a une puissance d'attaque bien plus grande et elle tire des boules de feu sur l'ennemi!



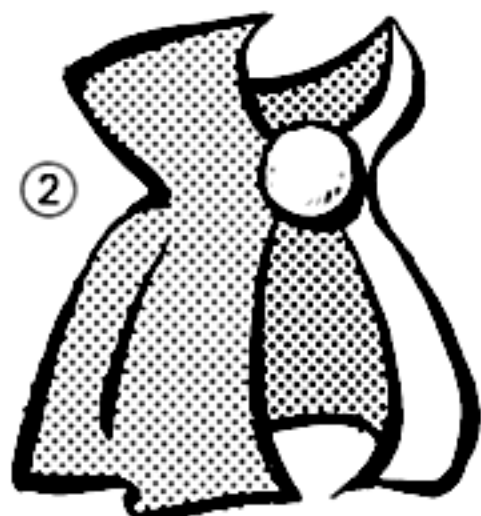
Objets de défense

Ces objets augmentent le pouvoir de défense de Rastan ou réduisent les dommages causés par les attaques de l'ennemi.

- ① **Bouclier:** 1 000 points
Il réduit de moitié les dommages infligés par les attaques de l'ennemi.



- ② **Cape:** 1 500 points
Les dommages subis en touchant l'ennemi sont réduits de moitié.



- ③ **Armure:** 2 000 points
L'armure réduit de moitié les dommages infligés par les attaques de l'ennemi, de même que les dommages subis en le touchant.



Objets spéciaux

Vous pouvez ramasser ces objets en les touchant avec le corps de Rastan.

- ① **Médecine 1:** 1 000 points
(Bleu) L'Indicateur de vie de Rastan récupère de 16 pour-cent.



- ② **Médecine 2:** 2 000 points
(Bleu) L'Indicateur de vie de Rastan récupère de 32 pour-cent.



- ③ **Poison 1:** 10 000 points
(Rouge) La vie de Rastan est réduite de 8 pour-cent.



- ④ **Poison 2:** 20 000 points
(Rouge) La vie de Rastan est réduite de 16 pour-cent.



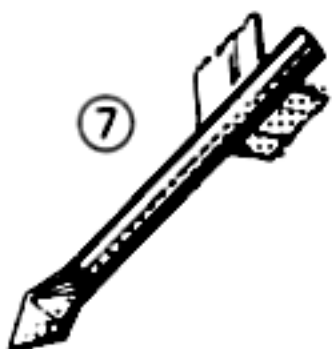
- ⑤ **Mouton d'or:** 1 000 points
L'indicateur de vie de Rastan récupère à 100 pour-cent.



- ⑥ **Bague:** 1 500 points
Elle double les points marqués jusqu'à ce que l'effet disparaisse.



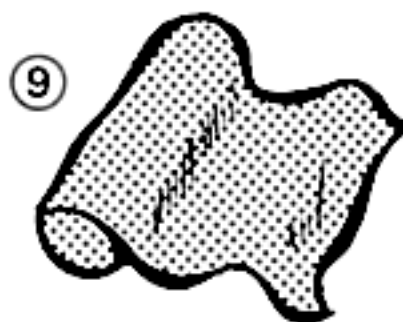
- ⑦ **Baguette:** 2 000 points
Augmente la durée de l'effet des objets de défense de Rastan. Si Rastan n'a aucun objet de défense, vous n'obtiendrez que le nombre de points indiqués.



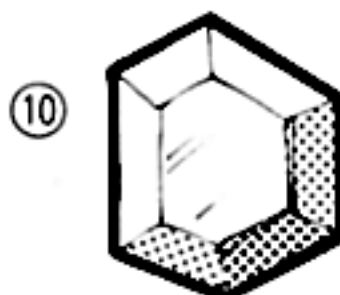
- ⑧ **Collier:** 1 000 points
Augmente la durée de l'effet des armes d'attaque de Rastan.



- ⑨ **Tissu:** 0 point
Détruit tous les ennemis présents sur l'écran.



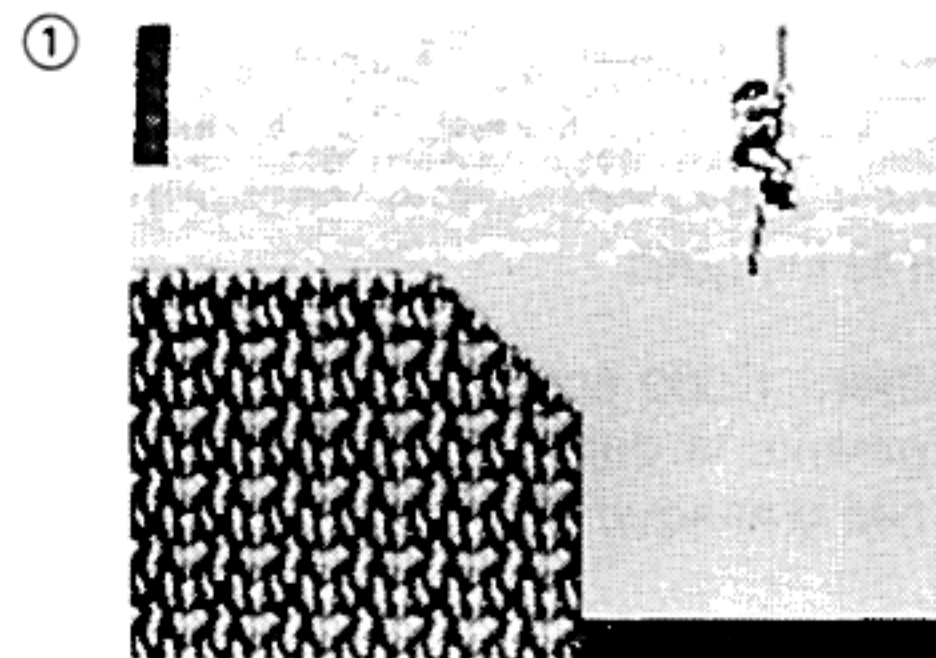
- ⑩ **Bijoux:** Bleu: 1 000 points
Rose: 2 000 points
Rouge: 3 000 points
Ramessez les bijoux et vous marquez des points supplémentaires.



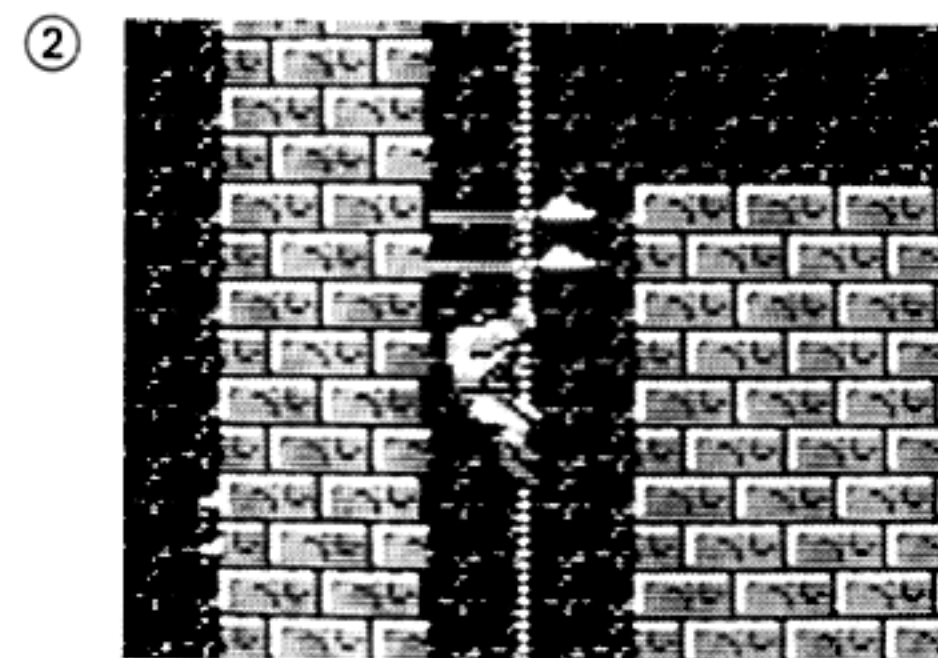
Obstacles

Vous rencontrerez beaucoup de pièges et d'obstacles au cours de votre voyage à travers Semia. Vous pourrez même en utiliser certains à votre avantage.

- ① **Cordes:**
Il y a deux types de cordes: les cordes immobiles et les cordes qui se balancent. Vous pouvez grimper ou descendre grâce aux cordes immobiles et même utiliser vos armes tout en grimpant. Avec les cordes qui se balancent, vous pouvez utiliser vos armes mais vous ne pouvez pas grimper.

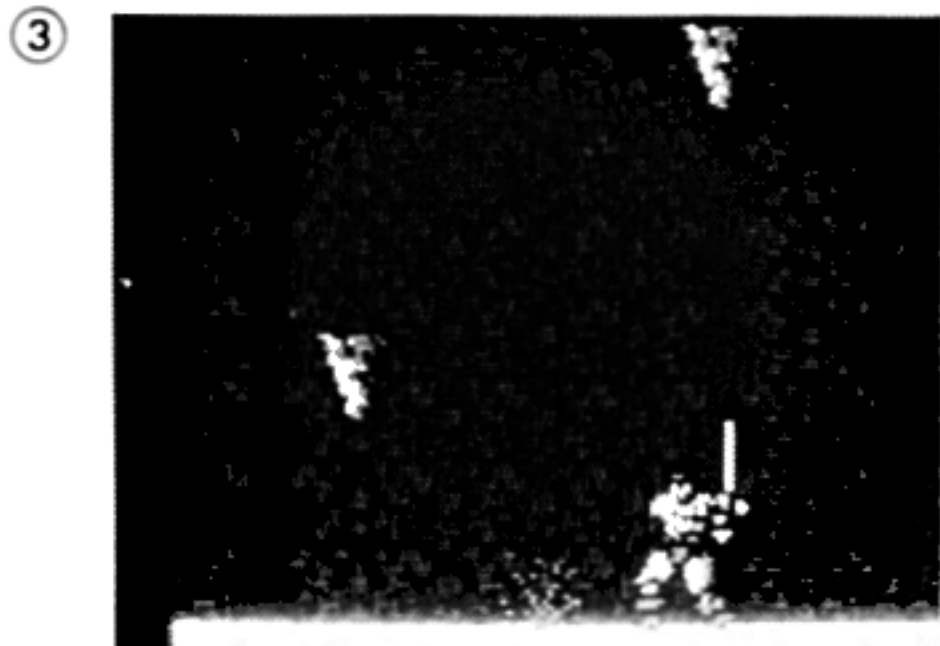


- ② **Lances:**
Des lances peuvent sortir sans avertissement du sol et des murs. Si l'une d'elles touche Rastan, il sera blessé et votre indicateur de vie diminuera.



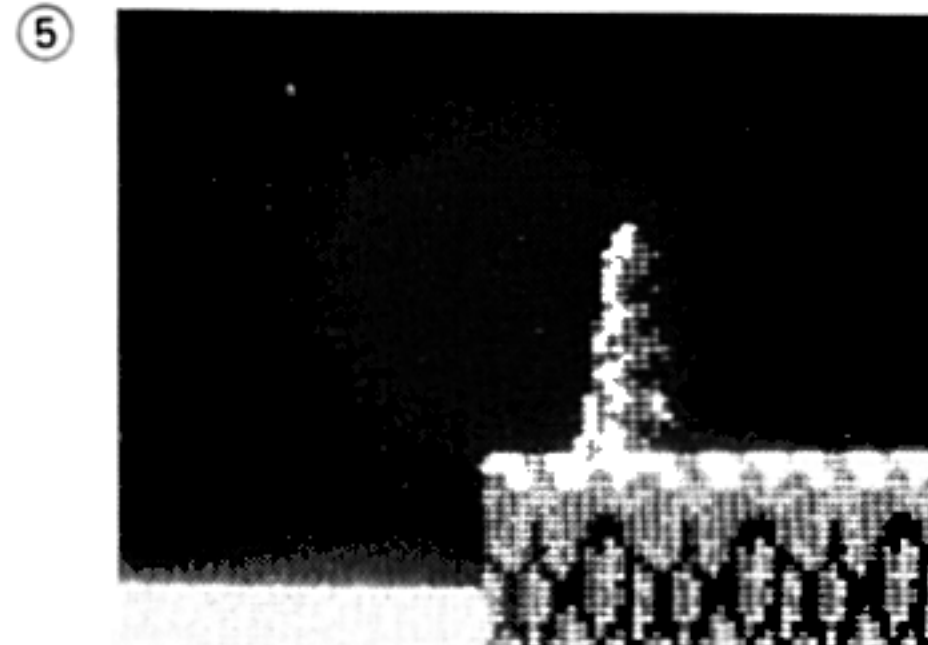
③ **Chandelles de glace:**

Des chandelles de glace tombent des plafonds. Les chandelles et les morceaux sont dangereux si Rastan les touche.



⑤ **Stalagmite:**

Elles sortent du sol. Si Rastan les touche, il sera blessé.



⑦ **Boules de feu:**

Elles jaillissent de lacs de lave et sont projetées sur une courte distance avant de retomber.



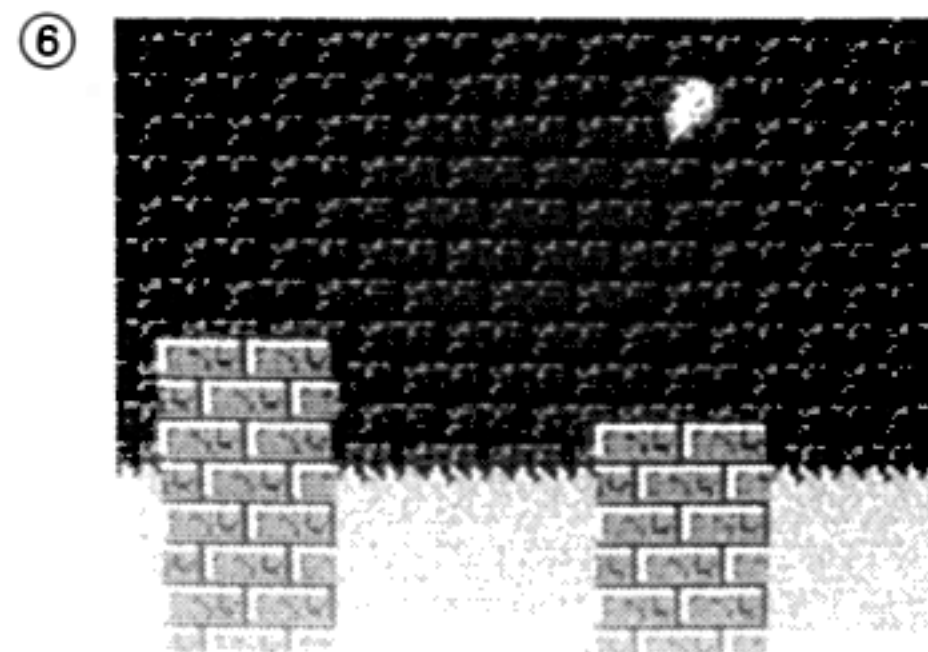
④ **Plafond à pointes:**

Des plafonds à pointes montent et descendent sans arrêt. Vous pouvez vous accroupir sans danger sous eux. Mais si vous vous levez, vous serez piqué ...et dur!



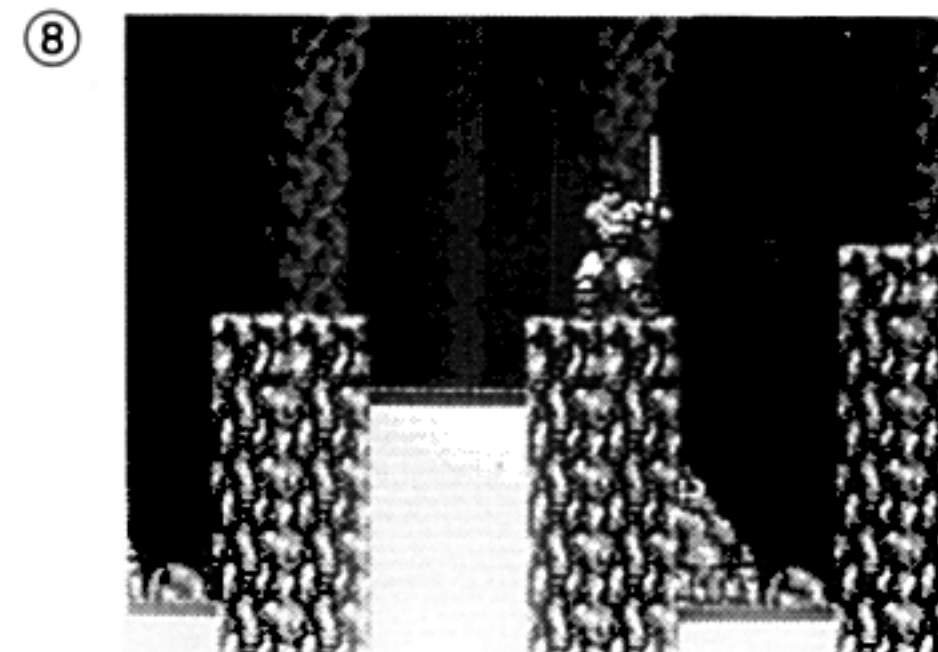
⑥ **Colonnes de feu:**

Il en existe de trois sortes: celles qui se déplacent tout droit vers le haut, celles qui se déplacent vers la gauche et celles qui se déplacent vers la droite. Elles sont très chaudes et vous brûleront.

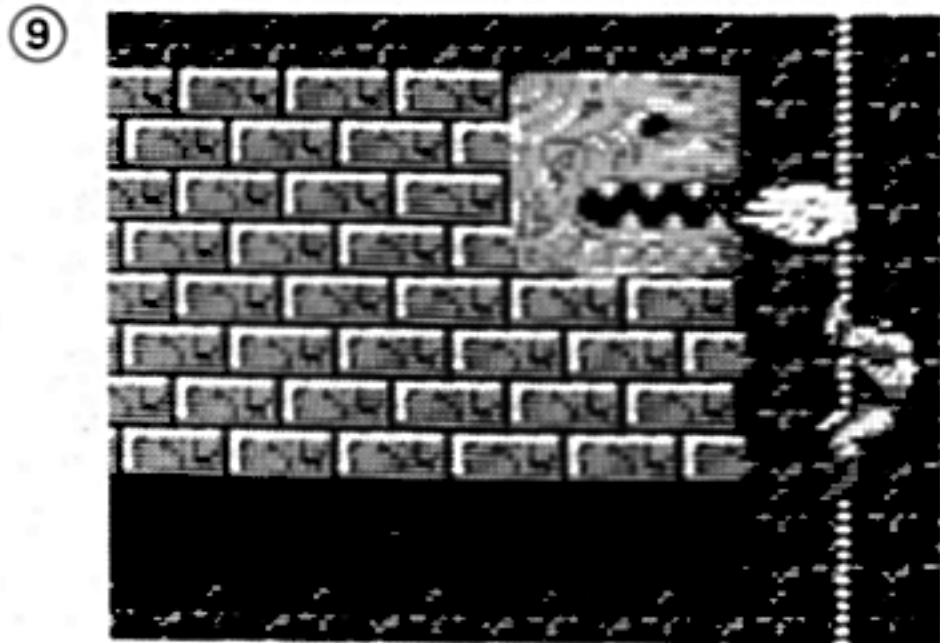


⑧ **Eau:**

L'eau de Semia est empoisonnée. Si vous y touchez, vous serez blessé.



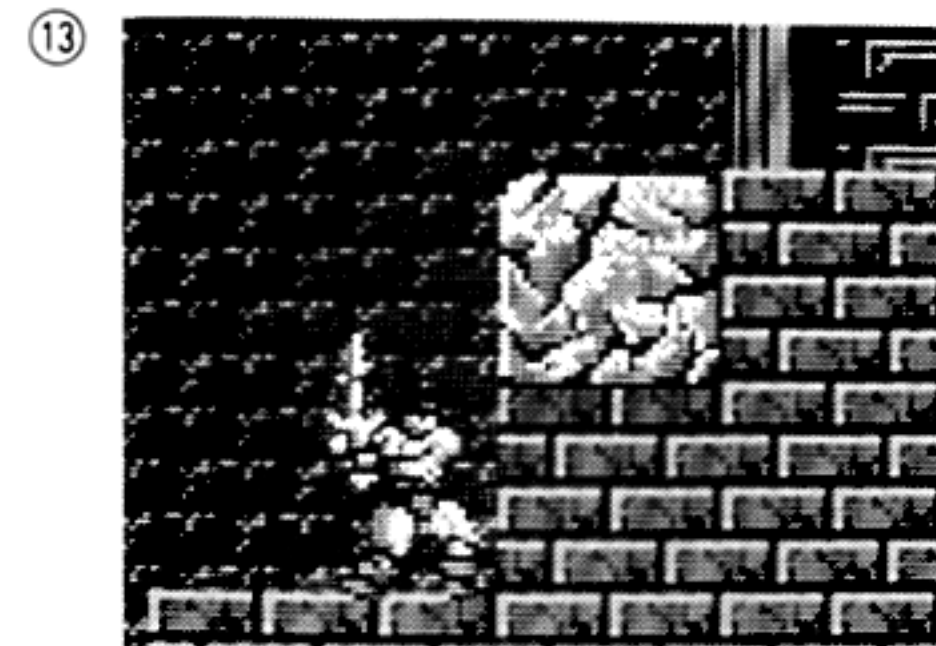
- ⑨ **Roches à visage humain:**
Les roches à visage humain tirent des boules de feu qui vous blesseront, si elles vous touchent.



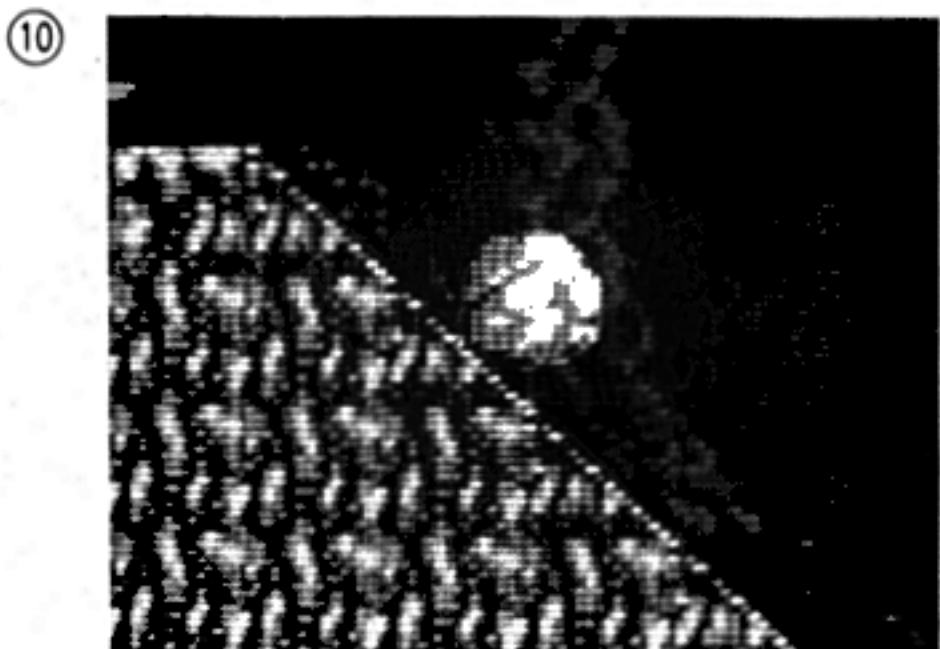
- ⑪ **Eaux boueuses:**
Elles tombent des plafonds ou jaillissent de canalisations. Elles sont encore plus empoisonnées que l'eau de Semia.



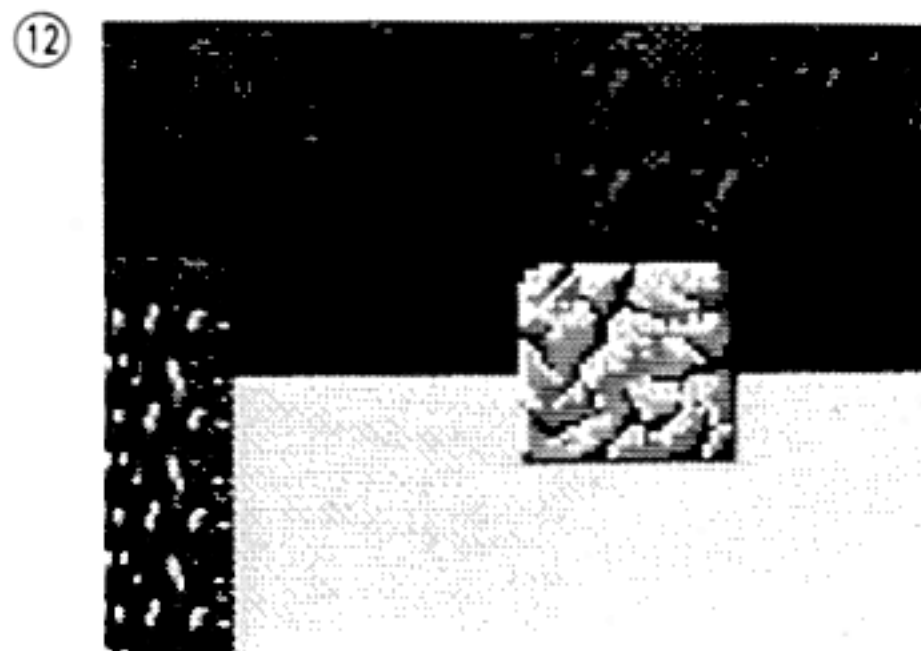
- ⑬ **Rochers cassables:**
Vous pouvez briser ces rochers d'un coup de votre arme.



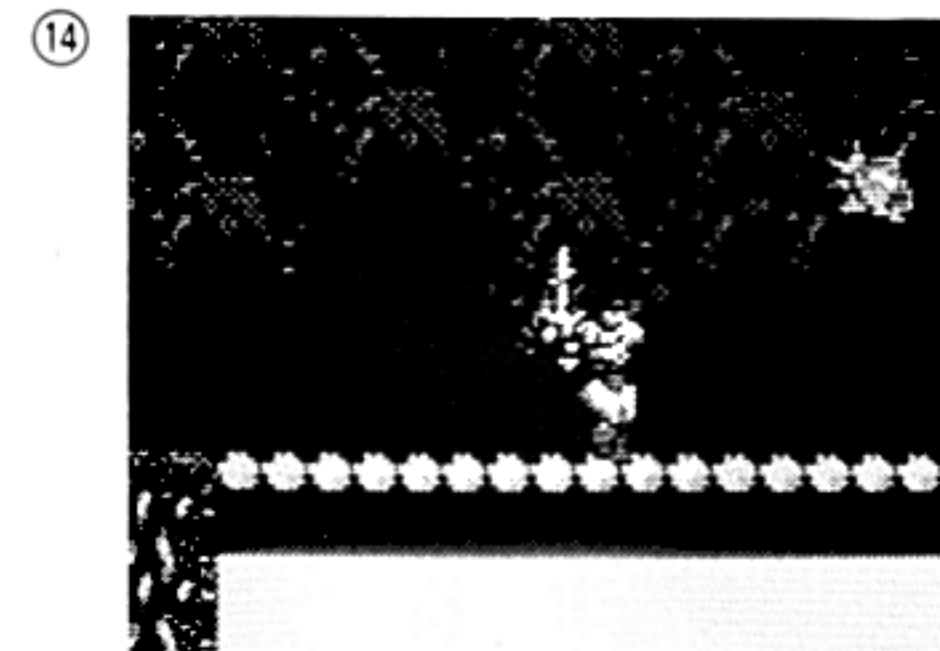
- ⑩ **Blocs de pierre:**
Des blocs de pierre tombent des plafonds et roulent ensuite sur le sol. Ils peuvent vous écraser.



- ⑫ **Rochers flottants:**
Ces rochers montent et redescendent dans l'eau. Lorsqu'ils sont au-dessus de l'eau, vous pouvez vous tenir dessus sans danger. Mais s'ils redescendent sous l'eau, attention!



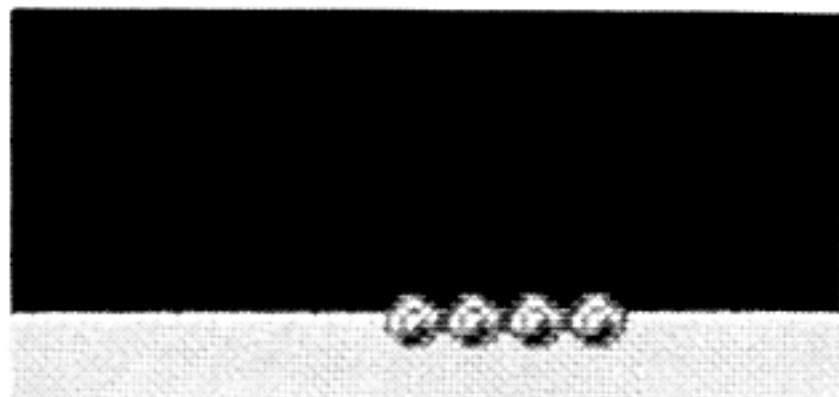
- ⑭ **Ponts en bois:**
Vous pourrez passer certains ponts en bois sans danger. Mais d'autres s'écrouleront sous votre poids!



⑮ **Radeaux:**

Les radeaux se déplacent sur l'eau vers la gauche et vers la droite. Vous pouvez y monter en toute sécurité.

⑮

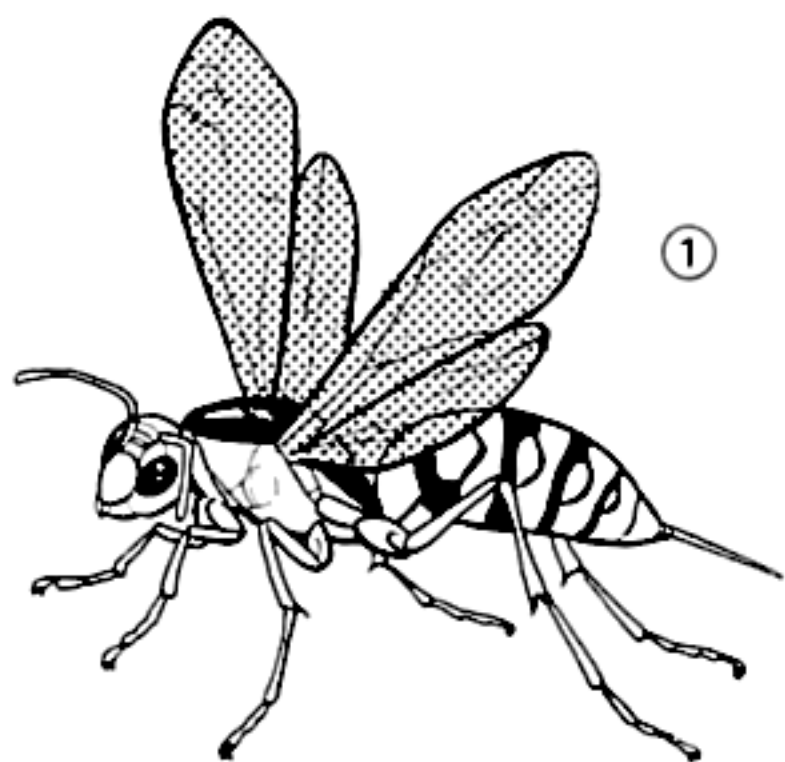


Connaissez vos ennemis

Voici les créatures que vous rencontrerez à travers les terres pleines de périls de Semia.

① **Abeilles:** 200 points

Elles attaquent si on s'en approche.



② **Serpents:** 200 points

Ils se déplacent rapidement. Souvent des Gorgones les laissent tomber.

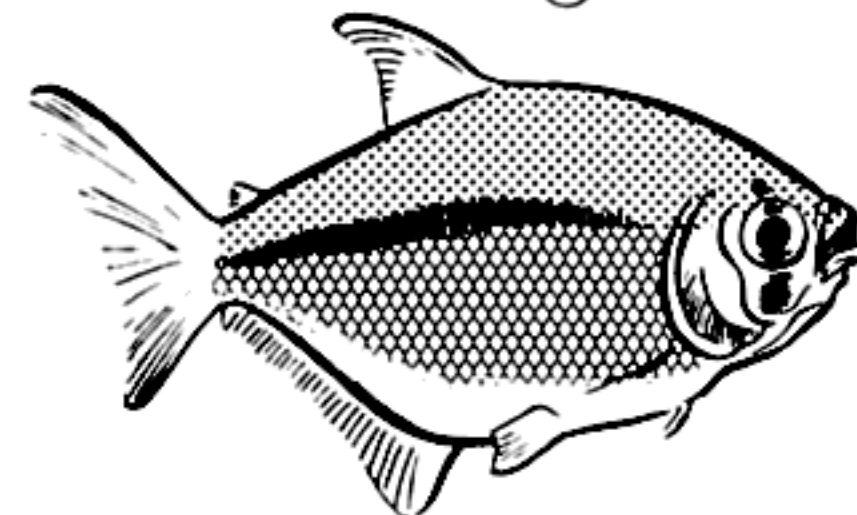
②



④ **Poissons volants:** 0 point

Ils jaillissent de l'eau.

④



③ **Chauve-souris:** 100 points

Elles attaquent à la tombée de la nuit de n'importe quelle direction.

③



⑤ **Gardis:** 300 points

Ils attaquent à l'épée.

⑤



- ⑥ **Mantes:** 200 points
Elles lancent des couteaux vers le haut et le bas.



- ⑦ **Harpie:** 500 points
Elles survolent les lieux,
attaquent... et puis disparaissent.



- ⑧ **Manieurs d'épée:** 400 points
Ils attaquent à l'épée.

⑧



- ⑩ **Manieurs de masse d'armes:** 700 points
Ils attaquent avec des masses d'armes. Ils attaquent de plus loin que les manieurs d'épée.

⑩



- ⑨ **Lanceurs de hache:** 800 points
Ils attaquent en lançant des haches.

⑨



- ⑪ **Kemmler:** 300 points
Quand Rastan s'en approche, Kemmler attaque avec des boules de feu!

⑪



- ⑫ **Méduse:** 500 points
Lorsque Rastan s'approche d'elle, la Méduse attaque en projetant des gaz empoisonnés.

⑫



- ⑬ **Gorgones:** 700 points
Elles volent et laissent tomber des serpents venimeux.

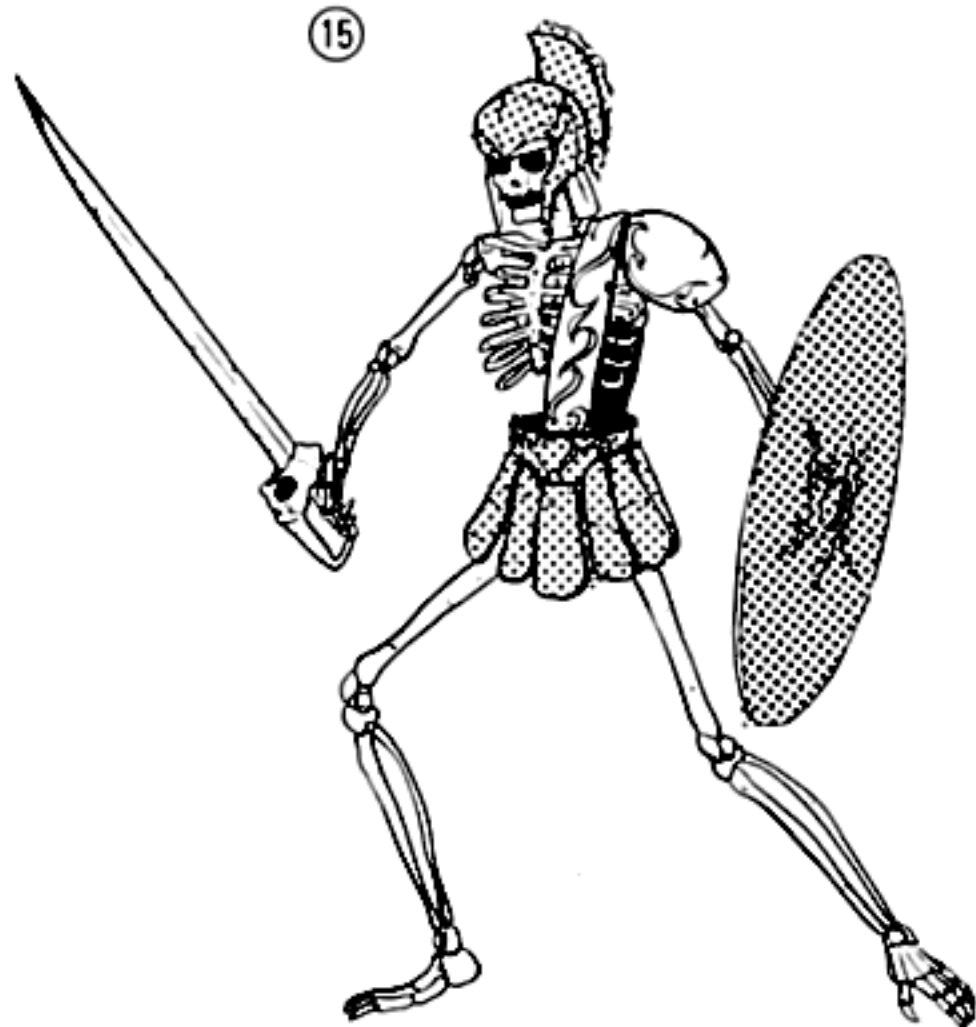
⑬



- ⑭ **Magiciens:** 800 points
Ils lancent des parchemins. Si Rastan est touché par un parchemin, il perd toutes ses armes d'attaque et ses objets de défense.



- ⑮ **Spartoy:** 900 points
Il attaque à l'épée. Lorsqu'on s'en approche, il disparaît dans le sol.



Les sinistres seigneurs de Semia

Vous rencontrerez ces créatures du diable à la fin de chaque manche. Vous devez les vaincre pour pouvoir passer à la manche suivante.

- ① **Kentorous:** 5 000 points



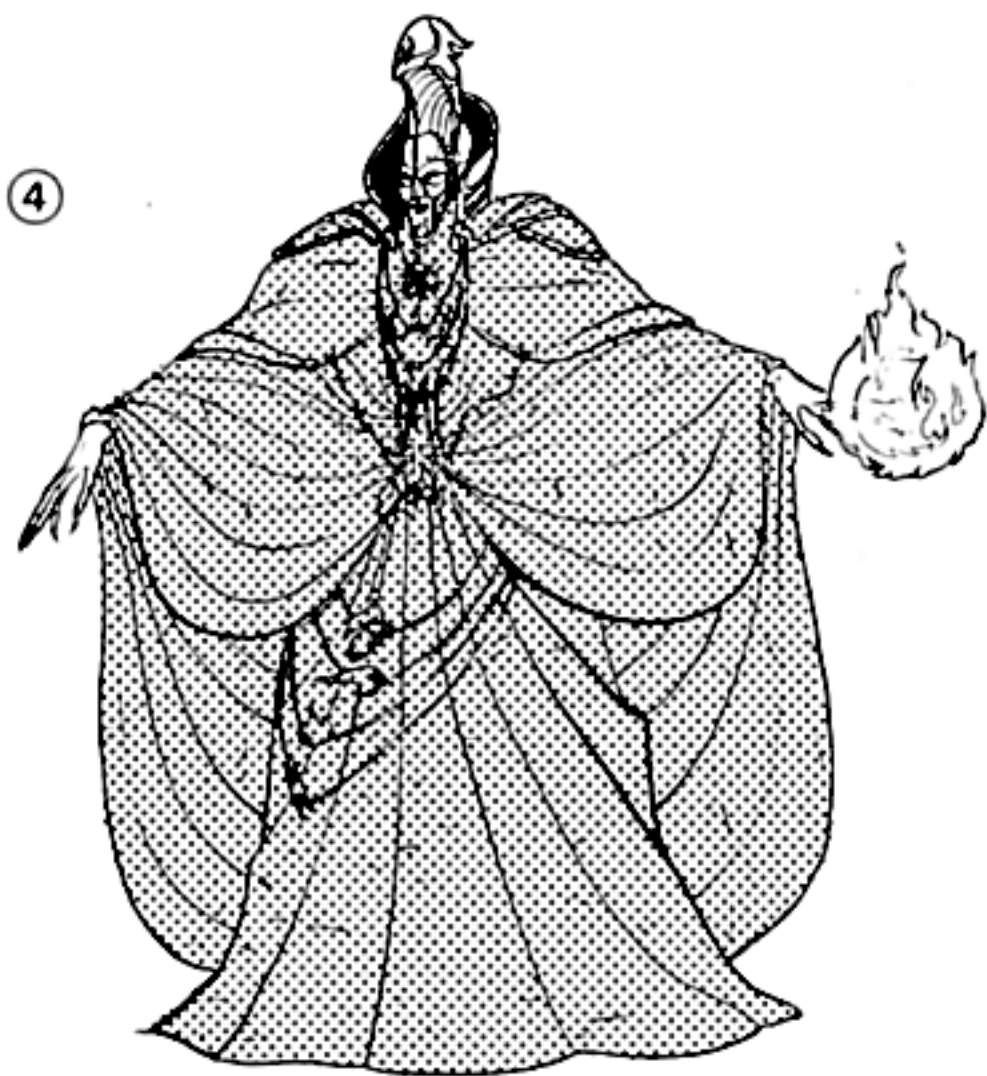
- ② **Aryous:** 20,000 Points



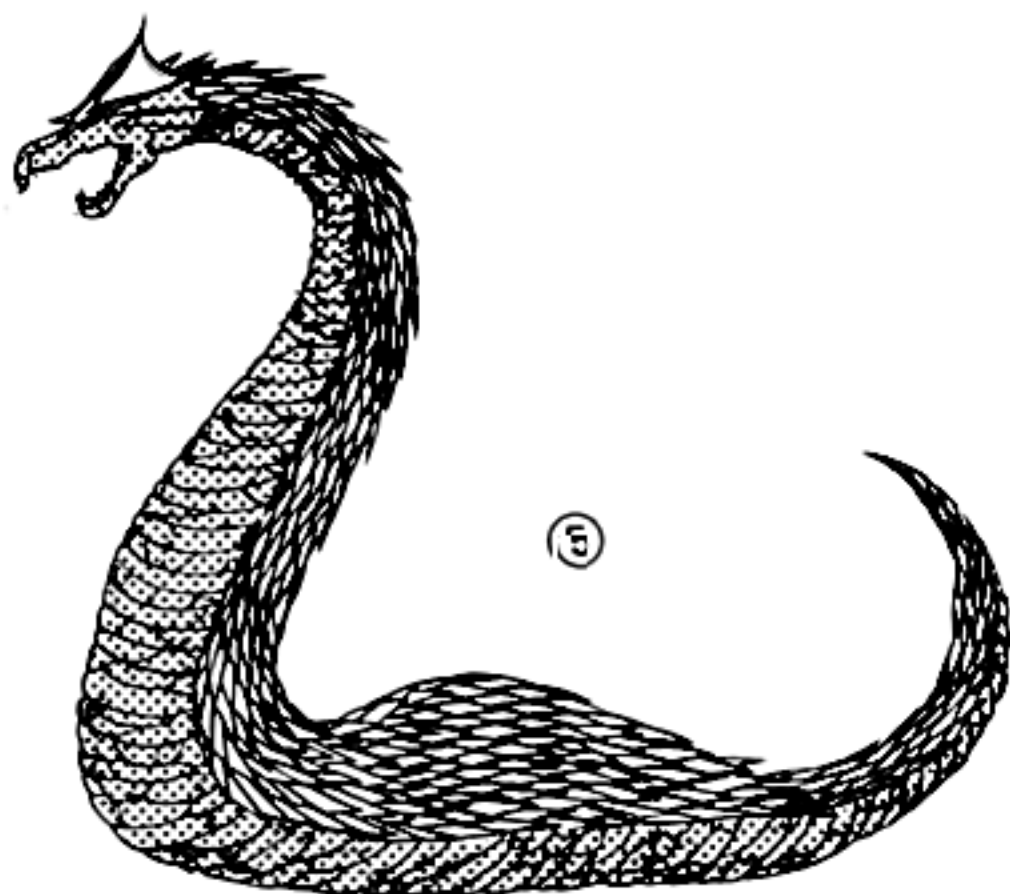
- ③ **Slayer:** 10 000 points



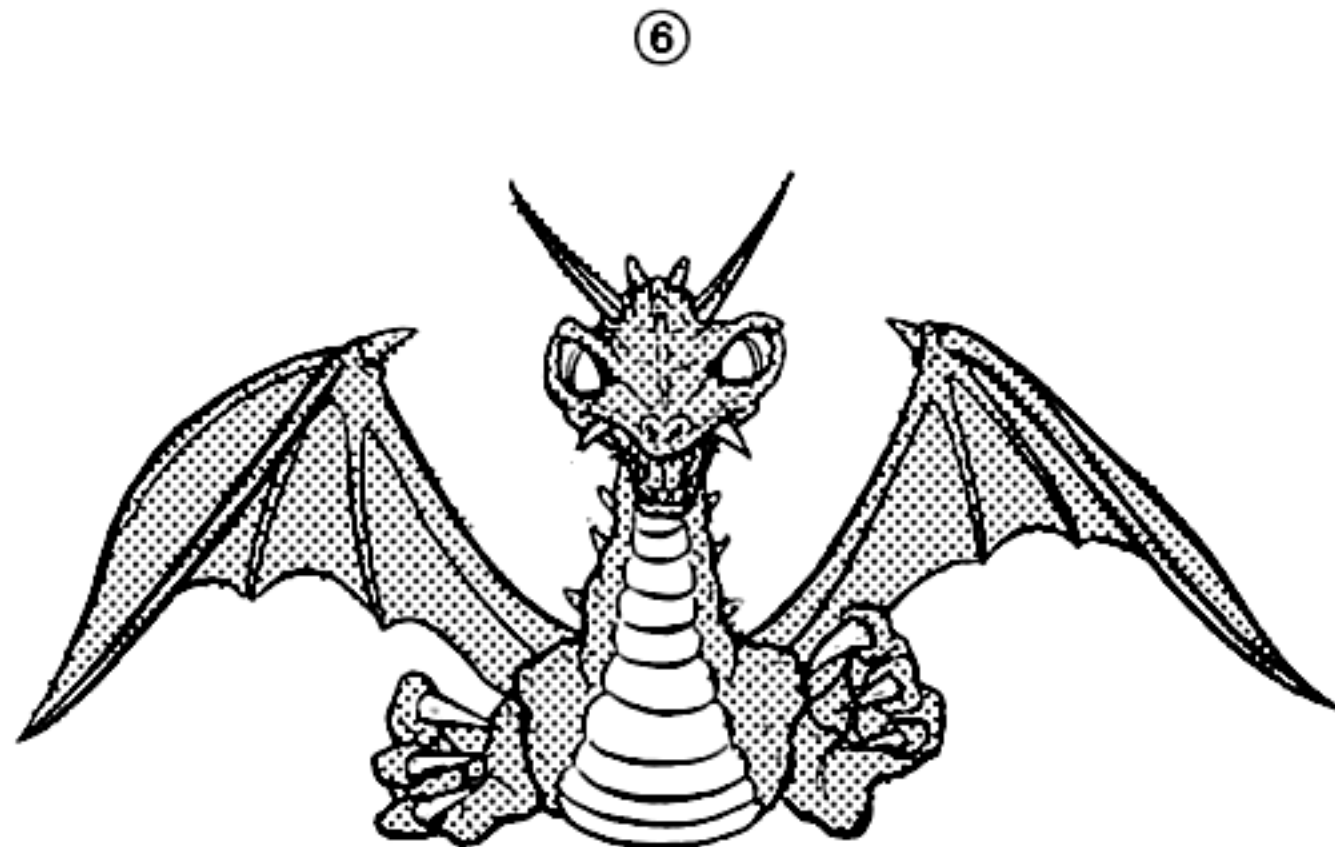
④ **Shukumas:** 15 000 points



⑤ **Fedorak:** 25 000 points

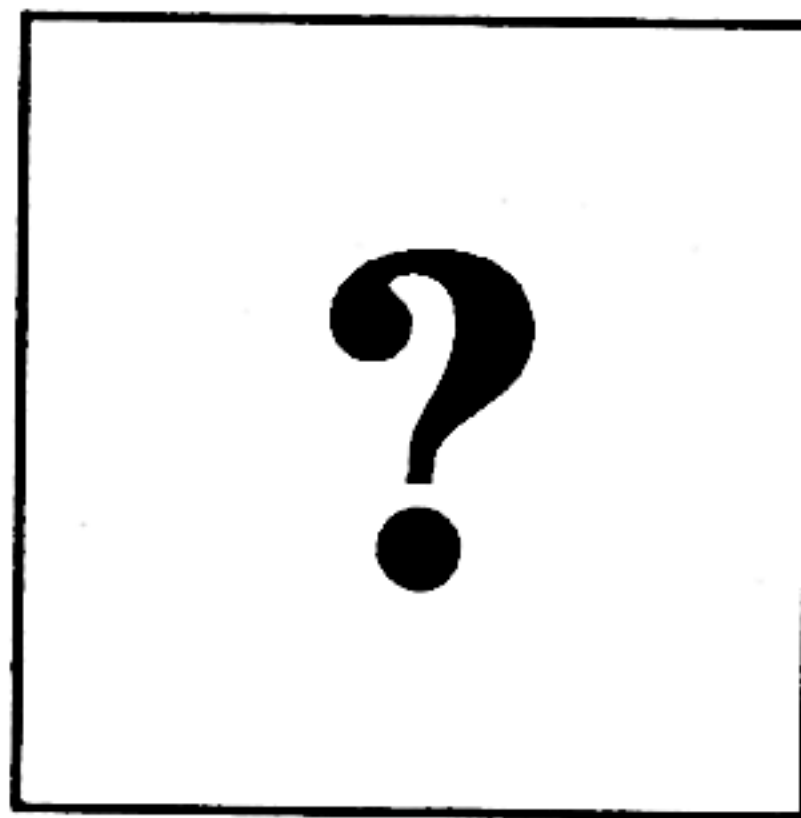


⑥ **Dragon roseau:** 30 000 points



⑦ **Dragon?**

⑦



Quelques conseils utiles

- Essayez de vaincre tous les seigneurs de Semia aussi rapidement que possible. L'air de leur antre raccourcit votre indicateur de vie, que vous soyez touché ou pas.
- Apprenez à fond comment fendre du haut. Peu d'ennemis sont capables de se défendre contre ce genre d'attaque.
- Si vous réussissez à briser des rochers cassables, vous aurez parfois des surprises intéressantes.
- Essayez de traverser une région avant la tombée de la nuit. La nuit les créatures plus petites, et plus dangereuses, peuvent vous attaquer sans merci.



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA[®]

Printed in Japan