

Réussissez votre mission en assimilant les mécanismes du jeu et en évitant les pièges. Il existe de nombreuses façons de terminer les niveaux et de mener à bien votre aventure.

Mais votre seul impératif est de rapporter la clé de 13 mm à votre maître alchimiste.

En outre, il y a 4 artefacts à collecter dans le jeu ainsi que des coffres au trésor cachés.

À la fin de votre aventure, si vous parvenez à terminer le jeu, votre score sera calculé en fonction de vos réalisations.

Bonne aventure!



jeu non linéaire, 12 niveaux, 12 atmosphères

Suite au premier épisode *Dungeon of the Silverstar*, vous pensiez que votre maître alchimiste avait définitivement renoncé aux voyages spatio-temporels en raison des dangereux paradoxes chaotiques qu'ils généraient. Mais voilà qu'il vous demande de descendre à la cave pour retrouver sa clé de 13 mm «pour effectuer une réparation», et vous vous interrogez.

Insérer disquette et taper : **RUN «DUNGEON2.BAS»**

Contrôles : joystick ou clavier (**flèches+espace**),
L pour lanterne, **T** pour tourbillon,
Q pour quitter ou recommencer.



Ce jeu est un freeware.
© **Retro VynZ 2024**
Jeux : vynz-prog.itch.io
Facebook : VynZ Retro
Youtube : Retro VynZ
e-mail : retrovynz@gmail.com



Merci à Roudoudou pour son apport de conseils.



DUNGEON II



APPRENEZ LES BASES... ET MENEZ À BIEN VOTRE AVENTURE!



VOUS : équipé d'une lanterne et accompagné du hamster, vous descendez dans la cave pour trouver la clé de 13. Vu qu'il n'y fait pas très chaud, vous avez enfilé une tenue qui traînait dans le labo. Votre maître vous a dit qu'elle viendrait d'un « détective très intelligent du futur ».



SOL : vous pouvez vous y déplacer librement. Chaque déplacement vous coûte 1 point de vie. Si vos points de vie atteignent zéro, vous mourrez.



SOL ABIMÉ : marcher dessus vous fait perdre 5 points de vie.



GLACE : vous glissez dessus jusqu'à ce que vous rencontrez un mur ou tout autre élément.



MOUVEMENT FORCÉ : vous déplace d'une case dans le sens de la flèche (deux flèches opposées s'annulent).



TÉLÉPORTEUR : vous téléporte à l'autre téléporteur (appuyer sur fire ou espace).



MUR : élément solide, qui ne peut être déplacé que grâce à une plaque tournante.



PORTE : s'ouvre avec une clef.



CLEF : ouvre une porte (usage unique).



ESCALIER DESCENDANT (fire ou espace).



ESCALIER MONTANT (fire ou espace).



PLAQUE TOURNANTE : les éléments proches tournent d'un quart de tour autour de vous (sans changer leur orientation).



TROU DE TAUPE : vous fait tomber à l'étage inférieur (fire ou espace), à moins qu'un obstacle en-dessous ne s'y oppose. Attention aux impasses !



CAISSE : peut être poussée mais pas tirée. On ne peut en pousser qu'une à la fois, et seulement sur un sol standard.



UNE PIÈCE D'OR



UNE BOURSE DE PIÈCES : contient 10 pièces d'or.



COFFRE : contient 50 pièces. Des coffres sont cachés dans le jeu. Soyez observateur et écoutez les conseils du marchand.



LANTERNE MAGIQUE (L) : permet d'éclairer les niveaux sombres. Elle a aussi le pouvoir de révéler des choses cachées.



POTION DE VIE : régénère 20 points de vie.



TOURBILLON (T) : réinitialise le niveau. Vous en avez trois en début de partie.



BOUTIQUE : commerce de choses utiles et de bons conseils.