



Un nouveau genre de jeu de rôle en temps réel

par Falcom

Introduction

Commençons par présenter le monde dans lequel vous vous apprêtez à vous aventurer et les possibilités infinies qu'il renferme.

Dans ce monde, le joueur peut choisir lui-même comment s'amuser. Autrement dit, comme dans le monde réel, vous n'êtes pas obligé d'employer toute votre énergie dans le but d'accomplir un objectif qui vous aurait été donné. Vous devez être conscient qu'il y a d'autres manières de s'amuser.

Ce n'est pas difficile.

Il vous suffit pour cela de connaître quelques-unes des règles qui régissent ce monde. Nous sommes sûrs que vous les découvrirez au fur et à mesure naturellement durant vos parties.

Néanmoins, si vous êtes de ceux qui préfèrent jouer à des jeux « normaux », ne vous inquiétez pas. Nous avons aussi conçu un objectif pour vous. En revanche, il vous faudra le découvrir par vous-même. Une fois cet objectif accompli, vous pourrez continuer vers un nouveau monde.

Nous ne savons pas vraiment dans quelle catégorie classer ce monde.

Action ? aventure ? jeu de rôle ? ou même un genre entièrement nouveau ?

Tout ce que nous pouvons dire, c'est que ce jeu emprunte à divers genres tout en s'éloignant de ses influences.

Pour finir, nous avons une demande à vous adresser. Ne jugez pas hâtivement ce monde après seulement 1 ou 2 heures de jeu.

Prenez votre temps, réessayez, et vous devriez comprendre sa profondeur et nos éloges à son propos.

Amusez-vous bien, et surtout, ne soyez pas pressé !

● Lancement

Pensez toujours à réinitialiser votre ordinateur avant de suivre les instructions suivantes. Après avoir suivi les instructions, si tout s'est bien passé, l'écran-titre puis la démonstration seront joués.

Vous pourrez alors lancer une partie en appuyant sur la touche Espace.

Version cassette

<pour PC-8801>

- LOAD"CAS : " ↵

- RUN ↵

<pour FM-7>

- RUN"CAS 0 : " ↵

Version disquette

Insérez la disquette dans le lecteur n°1 avant d'allumer votre ordinateur ou de le réinitialiser.

● Contrôles

Déplacements : Les touches numérotées 2, 4, 6, 8 servent à se déplacer à l'horizontale et à la verticale.

Toutes les cases sont accessibles, à l'exception de celles qui contiennent un mur ou un monstre.

Une fois dépassé les 30 000 points d'expérience, vous pourrez vous déplacer en diagonale (avec les touches numérotées 1, 3, 7, 9).

Attaque : Lorsque vous essayez de vous déplacer vers une case où se trouve un monstre, une attaque est lancée contre ce monstre. (Les attaques en diagonale sont possibles sous les mêmes conditions que les déplacements diagonaux.)

● Ramasser, porter, déposer des objets

Ramasser : Les pièces et les jarres de magie sont ramassables en quantité illimitée. Si vous portez tout autre objet, mis à part une épée, vous devez d'abord le déposer pour ramasser quoi que ce soit d'autre. (Vous pouvez aussi porter plusieurs couronnes dans certaines versions.)

Porter : À l'exception de l'épée, vous ne pouvez pas porter plus d'un objet à la fois.

Déposer : Appuyez sur Espace en étant sur une case vide.

● Ouvrir un coffre avec une clé

Allez clé en main sur une case contenant un coffre puis appuyez sur espace pour faire apparaître un trésor. (N'oubliez pas que vous ne pourrez pas ramasser ce trésor tant que vous n'aurez pas reposé la clé.)

● Repère temporel

Tout en bas à droite de votre écran se trouve une icône de bonhomme se déplaçant de gauche à droite, indiquant le passage du temps.

Tour : Chaque tour voit s'enchaîner dans le même ordre ces trois étapes : action du joueur, action des monstres, action du joueur.

Même si le joueur ne fait rien, les monstres exécuteront une action quand le bonhomme finira sa course vers la droite.

Cela veut dire que si vous agissez lentement, les monstres agiront lentement également.

● Touches spéciales

STOP : Reprendre du début quand vous ne pouvez plus rien
(BREAK sur FM) faire ou plus bouger.

ÉCHAP : Mettre en pause le jeu. Vous pouvez vérifier que le repère temporel ne bouge plus lors de la pause.

Kana : Désactiver ou réactiver le son.
(CTRL S sur FM)

• Magie (raccourcis clavier)

Vous pouvez utiliser la magie quand vous êtes en possession de jarres de magie. Néanmoins, votre usage de la magie est limité par vos points d'expérience. (En dessous de 1000 points, aucune n'est disponible.)

Porter un crucifix, une couronne ou être hanté par un spectre vous empêche d'utiliser la moindre magie.

Pour activer une magie, vous pouvez soit utiliser directement son raccourci, soit la sélectionner via le menu associé.

Menu : Appuyez sur Entrée pour faire apparaître le menu des magies à droite de l'écran, puis appuyez sur Espace pour sélectionner la magie suivante. (La sélection est affichée en rouge.)

Appuyez à nouveau sur Entrée pour activer la magie, sauf pour CASSE et FRAPPE.

Clavier : Appuyez directement sur le raccourci associé à la magie souhaitée.

CASSE & FRAPPE

Ces deux magies s'exécutent d'une manière différente des autres.

Menu : Sélectionner la magie et appuyez sur une direction.

Clavier : Pour CASSE, appuyez sur Maj et une direction simultanément.

Pour FRAPPE, sur Espace et une direction simultanément.

(Sur FM, CASSE est associé à C et FRAPPE à X.)

VOL

Lorsque vous êtes transformé en oiseau, appuyez sur Entrée pour revenir à votre forme initiale.

SAUVER

Sauvegarde l'état actuel dans votre disquette. Cependant, cette magie nécessite d'avoir atteint 50 000 points d'expérience. (C'est par conséquent la magie la plus avancée du jeu.)

Cette magie est très utile, mais elle consomme 25 % de votre expérience.

CHARGER

Reprend l'état sauvegardé par la magie précédente.

(SAUVER et CHARGER sont exclusifs à la version disquette, puisque la sauvegarde est stockée directement dans la disquette du jeu.)

● Maison

La maison est l'élément le plus précieux du joueur. Perdre sa maison est une cause de mort très commune.

Dans cette maison, vous pouvez entre autres régénérer vos points de vie, votre force, ou vous améliorer.

Régénération et amélioration des Points de Vie

Régénération : Entrer dans la maison régénère vos points de vie à la hauteur de vos points d'expérience.

Amélioration : Si vous avez de l'or sur vous lors de la régénération, votre or sera transféré dans la maison et votre vie augmente de 500 points supplémentaires pour chaque pièce transférée.

(Attention : La régénération n'a lieu qu'au moment où vous entrez dans la maison. Si vous voulez vous régénérer une nouvelle fois, il vous faudra d'abord en sortir puis y réentrer.)

Amélioration de la Force

Vous pouvez améliorer votre force en apportant une gemme de pouvoir à votre maison et en l'y déposant.

● Déplacement de la maison

Si vous portez un anneau, vous pouvez déplacer la maison pour déménager. Dans ce cas, bien évidemment, vous ne pourrez pas y entrer. Tout obstacle (mur, objet ou monstre) se trouvant derrière vous empêchera de la déplacer.

Selon l'endroit où vous la déplacer, il peut arriver que la maison se retrouve bloquée, donc soyez prudents lors des déménagements.

Il existe de nombreuses techniques pour faire avancer une partie. Nous allons lister ici les connaissances plus essentielles pour y arriver.

● Monde

Rien n'est *illogique* dans ce monde, tout fonctionne selon des règles établies. De ce fait, agir au hasard ou sans logique ne vous amènera nulle part. Pour avancer vous aurez besoin de *tactique*, de *stratégie* et de *philosophie*.

● Épée

Pour commencer une partie, le joueur doit tout d'abord trouver une épée. Sans épée, le joueur est absolument démuni.

Il existe plusieurs manières d'obtenir une épée, mais nous allons commencer par les deux plus sûres selon nous. « Sûres », mais tout est relatif ; une erreur d'inattention du joueur peut toujours être fatale.

L'obtenir dans : un labyrinthe La traversée d'un labyrinthe peut être vécue comme une situation désespérante. Pourtant, quoi qu'en pense le joueur, les labyrinthes ont été conçus avec la plus grande attention. Quand le joueur maîtrise déjà la magie, le labyrinthe n'est qu'une formalité, mais au départ, avant de la maîtriser, il faut se reposer sur une autre solution. Utiliser un anneau, par exemple...

L'obtenir en : explorant Facile à dire, mais les innombrables monstres infestant ce monde rendent la tâche ardue quand on est vulnérable à la moindre attaque. Dans ce cas, il faudrait emporter un crucifix sur soi pour se mettre en sécurité. De tous temps, les monstres ont toujours été affaiblis par les croix.

● Points de vie

Une partie ne durera jamais longtemps si vous ne faites pas attention à vos points de vie.

Vous devez à tout prix vous régénérer avant que vos points de vie descendent à 0. Vous aurez sûrement besoin d'un prêtre si vous n'y parvenez pas.

• Combats

Vous pourrez affronter les monstres de la manière qui vous plaira, mais pour ne pas subir trop de dégâts, il vous faudra être stratégique.

- Connaître les capacités des ennemis :** Analyser le rapport entre les caractéristiques des monstres et l'issue des combats est très fructueux. Pour ce faire, une technique efficace est de mettre le jeu en pause au début du combat pour avoir le temps d'analyser.
- Comprendre les actions des ennemis :** Les actions des monstres sont régies par des règles, comme tout le reste. En comprenant ces règles, vous pourrez prédire leurs actions futures.
- S'assurer une issue de secours :** La fuite n'est pas à négliger. Vous devriez toujours avoir une issue de secours pour pouvoir s'enfuir sain et sauf si la situation l'exige. Quand un ennemi est plus fort que prévu, la fuite est la seule option.
- Combattre à proximité de la maison :** C'est sûrement la méthode la plus rassurante. Faites tout de même attention à ce qu'elle ne soit pas envahie. Déplacez-la si vous voulez partir à la conquête d'un nouveau territoire.
- Exploiter la magie lors des combats :** Nous prenons de l'avance sur une partie suivante, mais la magie vous permet d'attaquer par surprise, d'affronter des groupes entiers ou de pourchasser les monstres.
- Exploiter les actions en diagonale :** Au-dessus de 30 000 points d'expérience, les actions en diagonales sont débloquentes. C'est un avantage en combat, utilisez-les.
- Blocage :** Si vous ne voulez pas trop combattre... Eh bien trouvez un moyen de bloquer les monstres, avec un mur, par exemple...
- Leurrer les monstres :** Si vous comprenez la logique des monstres, ce devrait être assez facile. Le joueur pourrait leurrer un groupe de monstres quelque part puis disparaître, qu'en pensez-vous ?

Le joueur doit jongler habilement entre ces tactiques pour bâtir une stratégie efficace. Vous vous amuserez sûrement d'autant plus si vous élaborez votre propre stratégie.

● Effets sonores en combat

Ne baissez le volume sonore que si vous n'avez pas le choix. Les sons donnent une meilleure indication du danger qu'un simple regard sur l'écran. Ils vous épargneront des erreurs d'inattention fatales.

● Magie

Une part trop importante des joueurs joue sans avoir conscience qu'ils peuvent utiliser la magie. Certes, utiliser la magie n'est pas obligatoire, mais l'utiliser vous rendra bien plus efficace grâce aux astuces supplémentaires à votre disposition. Il serait dommage de ne pas lui donner sa chance.

Découvrir le monde

CARTE et VOL vous permettent d'observer le monde. Découvrir le monde vous ouvrira de nouveaux horizons et de nouvelles possibilités.

Si vous êtes pris au piège

Vous ne tomberez jamais dans des trous cachés sous un faux-sol, mais il vous arrivera sûrement d'être encerclés d'ennemis sans aucune case vide où vous déplacer. Dans ce cas, SAUT, RETOUR et CASSE seront vos amis. Vous ne finirez plus démunis au bord des larmes.

Mur projectile

FRAPPE est la magie parfaite pour attaquer par surprise ou à distance. Vous envoyez tout de même un mur comme une balle, ce n'est pas rien. Cela réduit n'importe quel monstre en bouillie, comme vous pouvez l'imaginer.

Martyriser les monstres

FLASH et GLACE immobilisent les ennemis. Pouvoir massacrer un ennemi incapable de se défendre est un acte jouissif, sachez-le.

• Jouer efficacement

Jouer de manière inefficace n'est pas un problème en soi. Le problème vient plutôt de l'ennui et de la frustration que cette inefficacité entraîne. Et marteler les touches continuellement n'est pas signe d'efficacité.

Approvisionnement

Êtes-vous toujours en train de parcourir des lieues entre des gemmes de pouvoir et la maison ? Si oui, vous perdez inutilement votre temps. Déplacez plutôt la maison vers les gemmes, vous marcherez moins ainsi.

Affrontement des monstres

Êtes-vous toujours en train de combattre les monstres un par un ? Si vous commencez seulement, c'est compréhensible, mais cela doit devenir pénible au bout d'un moment. Vous ne préféreriez pas les décimer tous d'un seul coup ? Par exemple, vous pouvez fabriquer un aquarium, attendre que les monstres s'y multiplient et faire avec un grand FLASH ! En attendant qu'ils se multiplient, vous pouvez faire ce que vous voulez, même une sieste. Rien ne vous oblige à rester devant votre écran...

Ce ne sont que deux exemples parmi tant d'autres ; l'inventivité n'a pas de limite. Mais si vous n'y mettez pas du vôtre, ce n'est pas de notre faute.

• Dragon et couronnes

La légende raconte que celui qui obtiendra les quatre couronnes pourra voyager vers un nouveau monde. Seulement, personne ne sait si ce nouveau monde est un paradis.

Les quatre couronnes sont contenues dans quatre coffres protégés par un terrible dragon à trois têtes. Pour récupérer les couronnes, il faut d'abord vaincre ce dragon. Vous avez donc besoin de mesurer sa puissance pour savoir quel niveau d'expérience et de force est nécessaire pour le vaincre.

• Différences entre cassette et disquette

Phases

Sur disquette, le monde lui-même change à chaque phase. Nous vous laissons la surprise de découvrir leur nombre précis.

Terrain d'entraînement

Sur disquette, un terrain d'entraînement est prévu pour les débutants.

Pour y entrer, lancez le jeu et ramassez d'une manière ou d'une autre une jarre de magie, ouvrez le menu des magies et sélectionnez CHARGER. Cet accès disparaîtra donc lors de première sauvegarde.

Précisons également que l'édition cassette ne nous a pas permis d'intégrer un système de sauvegarde pour ce jeu. Nous en sommes désolés.

● Pour finir...

Quand le temps aura passé, nous serions ravis que vous nous partagiez les aventures que vous avez vécues.

Non seulement vos aventures, mais aussi votre avis, bien sûr, que nous prenons très à cœur.