



Mode d'emploi / guide

- [I\) Commencer](#)
- [II\) Contrôles](#)
- [III\) Améliorer, renforcer et personnaliser son héros](#)
- [IV\) Quelques mots supplémentaires, crédits](#)

Introduction :

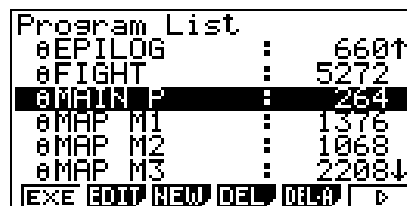
Le royaume d'Uryl est un vaste territoire dirigé par un roi aimé de son peuple. Ses terres avaient tout pour prospérer : l'accès à la mer, une forêt dense, une mine avec de bons gisements... Seulement, la forêt du nord du royaume a commencé à sombrer depuis peu, et des créatures malfaisantes sont alors apparues. Même le templier millénaire a perdu toutes ses feuilles, et son accès est à présent scellé par une puissante magie. On soupçonne un certain sorcier d'en être le principal responsable...

Vous incarnez un aventurier en exploration sur le royaume. C'est ici que la petite balade de campagne cesse pour vous ! Prenez les armes et libérez le royaume du joug des monstres !

I) Commencer l'aventure !

a) Commencer :

Pour commencer l'aventure, lancez le programme « 0MAIN P ». Vous aboutissez alors sur l'écran-titre (après un temps de chargement la première fois).



À partir de là, vous pouvez :

- Sélectionner « New game » pour entamer une nouvelle partie. Vous devez alors entrer le

nom de votre personnage (8 caractères max), choisir votre élément et votre compagnon.
Commence alors l'aventure par le prologue.

- Sélectionner « Continue » pour poursuivre votre aventure où vous l'avez laissée.
- Appuyer sur [MENU]... Surprise !

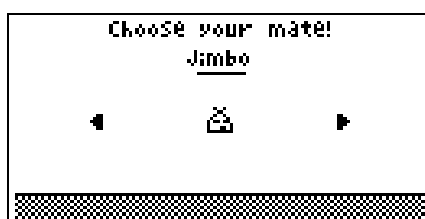
Nota bene : ce programme de jeu assez conséquent occupe un bon nombre de variables et autres, en voici la liste :

- **List 1[1~16] ; List 2[1~9] ; List 3[1~20] ; List 4[1~5] ; List 5[1~4] ; List 8, 9, 10 et 11** (seulement pour drawstat, de taille variable)
- **ALPHA MEM** : A ; B ; C ; D ; E ; **I ; J ; M ; O** ; T ; W (Getkey) ; X et Y (tracé des lignes)
- **Pictures** : 1 ~5
- **Matrices** : **M et R**




Il est important de ne pas modifier la majorité de ces variables (celles en gras), sans quoi le jeu pourrait très certainement dysfonctionner.

b) Choisir son compagnon :

Lors de votre aventure, vous serez accompagné d'un brave compagnon. Au début de l'aventure, vous aurez le choix entre trois compagnons différents : Jimbo, Gombo et Rambo. Appuyez sur [EXE] pour valider votre choix.



Votre compagnon, en plus de vous guider lors de votre aventure, vous procure des avantages particuliers. Sur la version 1.1, il ne s'agit que d'effets passifs qui interviennent en combat. Dans les versions suivantes, ces derniers seront utilisables en combat !

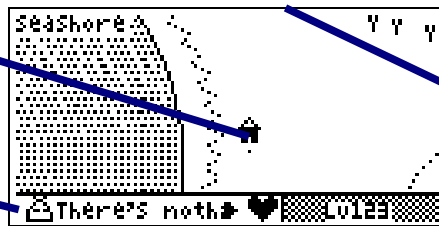
Tête	Nom	Effet
	<i>Jimbo</i>	Augmente de 20% l'efficacité de tout effet de soin en combat uniquement.
	<i>Gombo</i>	Réduit tous les dégâts subis de 10%.
	<i>Rambo</i>	Augmente tous les dégâts infligés de 10%.

II) Contrôles :

a) Map monde

Lieu à visiter
(boutiques disponibles)

De gauche à droite :
-Conseils du compagnon
-Jauge de vie
-Niveau actuel



Directions possibles
(changer de map)

Sur la map monde, votre personnage est symbolisé par un pixel. Voici les contrôles que vous pouvez effectuer :

- Touches directionnelles : Se déplacer (logique, non?)
- [MENU] : accéder au menu principal
- (valable partout) [EXIT] : revenir en arrière / terminer une cinématique ou un dialogue

b) Menu principal

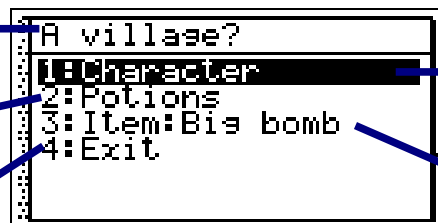
Depuis la map monde en appuyant sur [MENU], l'encadré suivant s'affiche :

Pensée du personnage.

Varie en fonction du lieu et de l'avancée de la quête.

Utiliser une potion pour soigner votre personnage

Quitter le menu



Consulter les caractéristiques du personnage ainsi que l'éditeur de compétences

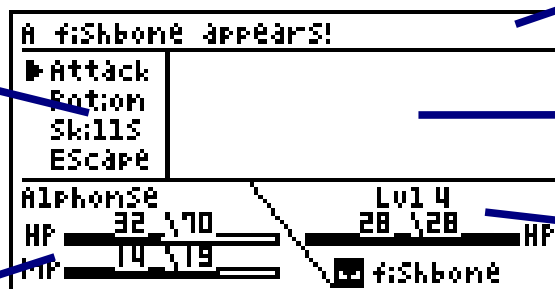
Utiliser l'objet de quête actuel

c) Combats :

Et bien évidemment, l'inévitable ! Lors de votre quête vous serez confronté à de nombreux ennemis différents. Voici comment se présente l'écran de combat :

Commandes du personnage en combat

Encadré du personnage. De haut en bas : - Nom et élément (neutre)
- Jauge de HP (Hit Points)
- Jauge de MP (Mana Points)



Boîte de dialogue

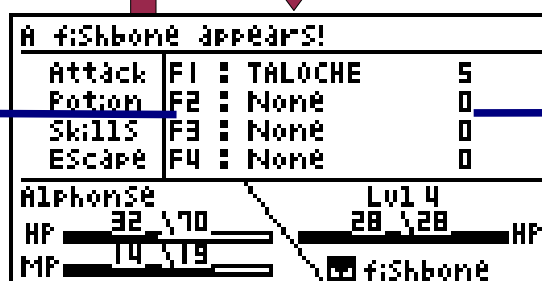
Espace d'animations

Encadré de l'adversaire. De haut en bas : - Niveau
- Jauge de HP
- Élément (ténèbres) et nom

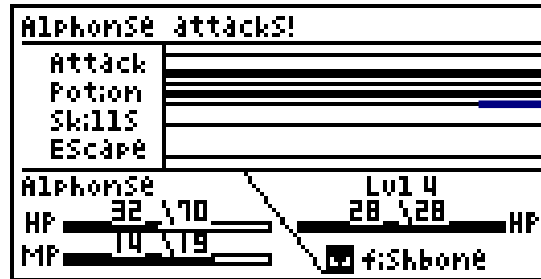
Attack

Skills

[F1] : Emploi de la compétence 1 (ici, « TALOCHE »).



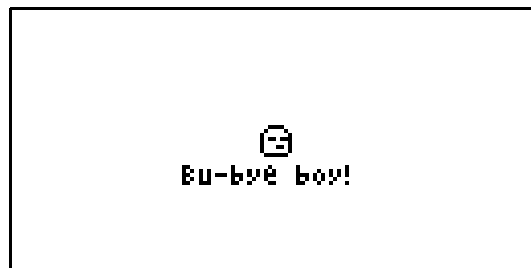
Coût en MP de chaque compétence



L'animation est une indication sur la nature de l'attaque : une attaque basique ou bien l'élément de la compétence utilisée.

d) Quitter le jeu / reprendre une partie :

Il est possible à tout moment de quitter le jeu sur la map monde. Pour cela, arrêtez le programme à partir du menu (« 6:Quit Game »). Il est ensuite possible de reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez laissée. Lancez le programme « 0MAIN P » et sélectionnez « Continue ». Vous vous retrouverez à l'endroit où vous étiez sur la map monde.



III) Améliorer, renforcer et personnaliser son héros :

Le cœur du jeu se base notamment sur des possibilités élargies de personnalisation de votre héros. Augmenter les caractéristiques de votre choix, créer vos propres compétences, leur donner un nom, un effet, un élément, etc. Essayez toutes les possibilités à votre disposition !

a) Menu de caractéristiques du personnage.

Ce menu important est accessible depuis le menu principal => [1] ou « Character ». Vous aboutissez alors à ceci :

Caractéristiques actuelles

Points de caractéristique restants

Bonus apportés par les points de caractéristique

Alphonse Exp : 550

HP : 32 \70 + 0

MP : 14 \19 + 0

Att. : 8 + 0

Elém. : 10 + 0

Déf. : 10 + 0

C. Pts : 0

Points d'expérience

Elément du personnage (ici, élément neutre)

De haut en bas : - Votre niveau

- Points restants à obtenir pour passer au niveau suivant

- Pièces d'or possédées

Lu15

Next

29

Gold

141

Sachez qu'à chaque niveau gagné, vos caractéristiques augmentent. Vous gagnez aussi trois points de caractéristiques directement attribuables depuis ce menu. Voici un tableau vous permettant de mieux appréhender le système de caractéristiques :

Caractéristique	HP (Hit Points)	MP (Mana Points)	Attaque	Élément	Défense
Descriptif	Vos points de vie. Le jeu s'achève s'ils tombent à zéro et vous perdez la moitié de votre or.	Vos points de magie. Ils permettent l'utilisation de compétences.	Augmente les dégâts infligés indépendamment des résistances et maîtrises élémentaires	Augmente les dégâts élémentaires de chaque attaque	Réduit les dégâts infligés par une attaque quelconque
Gain/niveau	3	1	0,5	0,5	0,5
Gain/points	2	1	1	1	1
Coût d'une amélioration, en points	1	1	2	2	2

Admettons par exemple qu'Alphonse ait gagné un niveau. Il a alors 3 points de caractéristiques supplémentaires. Ces points sont distribuables à l'aide des touches directionnelles (haut/bas pour déplacer le curseur ; droite/gauche pour ajouter/retirer des points). Ici, Alphonse a distribué deux points dans la caractéristique HP. 4 points bonus sont alors affichés comme ci dessous :

Alphonse Exp : 600

HP : 59 \73 + 4

MP : 14 \20 + 0

Att. : 9 + 0

Elém. : 11 + 0

Déf. : 11 + 0

C. Pts : 1

Lu16

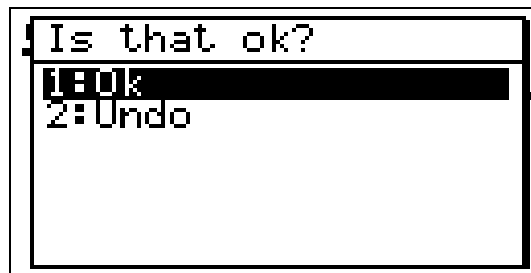
Next

217

Gold

222

Ensuite, pour valider votre choix, appuyez sur [EXE]. Sélectionnez « Ok », et les bonus seront normalement ajoutés. Pour tout annuler, sélectionnez « Undo ».



b) L'éditeur de compétences

Nous y voilà ! La partie la plus palpitante... Le *Skills Editor* ! C'est bien ici que vous pouvez créer et personnaliser vos compétences. Afin d'en créer une nouvelle, vous aurez besoin de points compétence que vous obtiendrez au cours du jeu (quête, achat). Vous pouvez avoir jusqu'à quatre compétences différentes. Sachez que chaque compétence présente les caractéristiques suivantes :

- Une puissance qui s'ajoute à l'attaque lors de l'assaut
- Une force élémentaire qui s'ajoute à l'élément lors de l'attaque
- Un coût en MP qui dépend directement des deux caractéristiques précédentes
- Un élément (il est tout à fait possible de prendre un élément d'attaque différent de l'élément que vous avez choisi pour votre personnage)
- Un effet supplémentaire actif ou passif (ils ne sont disponibles qu'à un certain point de la quête)

Ce merveilleux éditeur est accessible depuis la table des caractéristiques du personnage en appuyant sur [MENU]. S'affiche alors l'éditeur ci dessous :

Nom de la compétence

P = Puissance
e = élément

Coût de la compétence en MP

Skills editor S Pts : 0

TALOCHE		None	
P=3	e=8	P=0	e=0
Mana cost=5		Mana cost=0	
None		None	
P=0	e=0	P=0	e=0
Mana cost=0		Mana cost=0	

Points compétence restants

Symbole de l'élément de la compétence

À partir de là, vous pouvez déplacer votre curseur avec les touches droite/gauche. appuyez sur [EXIT] pour revenir au menu des caractéristiques du héros, et sur [EXE] pour accéder aux fonctionnalités de l'éditeur :

Créer une nouvelle compétence

Renommer la compétence

Revenir au menu des caractéristiques du héros

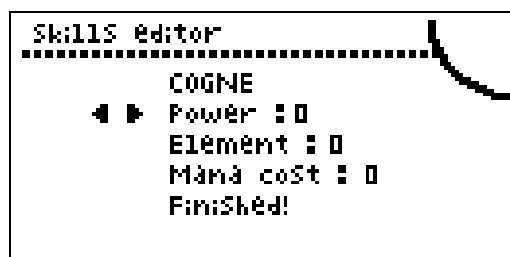
Skills editor

- 1: New skill
- 2: Improve skill
- 3: Rename
- 4: Go back
- 5: Quit

Apporter des améliorations (effet, graines)

Revenir à l'éditeur

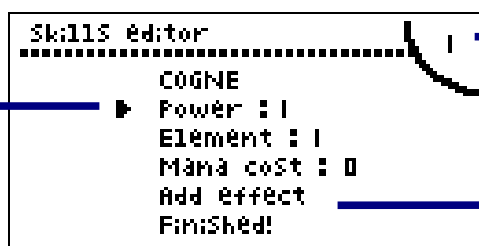
Si l'espace est vierge et que vous avez au moins un point compétence, il est possible de créer une compétence. De même que le nom de votre personnage et son élément vous ont été demandé en début de partie, entrez le nom de votre compétence puis son élément. Vous devez ensuite définir sa puissance et sa force élémentaire :



Avec les touches droite/gauche, augmentez ou diminuez la puissance et la force élémentaire de votre attaque à votre guise. En fonction de ces choix, le coût en MP (affiché en temps réel) sera plus ou moins élevé. Une fois que vous avez terminé, mettez le curseur sur « Finished! » et pressez [EXE]. Le tour est joué !

Vous pouvez aussi améliorer votre compétence, en sélectionnant « 2 : Improve skill ». Pour cela, vous aurez besoin d'objets particuliers qui ne sont pas disponibles dès le début du jeu : des graines et des boîtes à effet.

Consommer une graine (il n'est pas possible d'annuler la consommation d'une graine). Appuyer sur [EXE]



Nombre de graines spécifiques restantes





Utiliser une boîte à effet

Une graine permet d'améliorer la puissance ou la force élémentaire sans augmenter le coût de mana. Une boîte à effet permet quant à elle d'ajouter un effet particulier à la compétence. Voici un tableau récapitulatif de tous les objets permettant d'améliorer vos compétences :

Objet	Descriptif	Coût (or)
Graine de puissance (power seed)	Augmente la puissance de la compétence.	600
Graine magique (magical seed)	Augmente la force élémentaire de la compétence.	600
Convertisseur de soin (Heal converter)	Permet de convertir n'importe quelle compétence en soin d'efficacité proportionnelle.	200
Effet vampire (Vampire)	Absorbe en HP 30 % des dégâts infligés.	500
Voleur de mana (MP thief)	Absorbe en MP 10 % des dégâts infligés	2000
Économiseur magique (MP thrift)	Réduit de moitié le coût en MP	999
Surpuissance (Overpower)	Double la puissance et la force élémentaire ainsi que les bonus apportés par les graines. En contrepartie, augmente de 50% le coût en MP.	999

c) Fonctionnement des éléments

Et oui, depuis le temps qu'on vous parle d'éléments, peut-être serait-il convenable de s'y attarder ? Voici la liste de ces derniers :

Élément	Symbole	Descriptif
Neutre (Neutral)		L'élément le plus polyvalent, notamment celui qui possède le moins de faiblesses. Le type neutre sait bien maîtriser les éléments différents.
Feu (Fire)		Le type feu est redoutable dans son propre élément. Il maîtrise assez bien les attaques du type neutre et lumière. Il a horreur de l'eau.
Eau (Water)		Une maîtrise élémentaire bien équilibrée sauf pour l'élément feu. Son élément est très polyvalent et seul les types eau résistent à ce dernier.
Ténèbres (Darkness)		Le type ténèbres détient la maîtrise élémentaire la plus élevée de toutes dans son élément propre. Il se caractérise par des faiblesses et des résistances variées. La lumière est son pire ennemi.
Lumière (Light)		Le type lumière possède une maîtrise poussée dans son propre élément mais aussi dans les éléments feu et eau. Les ténèbres constituent sa plus grande menace.

Attention : il faut savoir distinguer deux choses. Il y a l'élément du héros en lui-même, (son type), et il y a l'élément de l'attaque qu'il emploie. Une attaque basique porte le même élément que l'attaquant : elle équivaut à une compétence de puissance et de force élémentaire nulles.

Les dégâts élémentaires sont multipliés par deux facteurs différents : le facteur résistance/faiblesse (**dépend de la cible**) et le facteur maîtrise (**dépend de l'attaquant**). Voici la formule relative au calcul des dégâts en combat :

Dégâts infligés = (Attaque+Puissance de la compétence) + [(Élément+Puissance élémentaire de la compétence)*Facteur maîtrise*Facteur résistance] – Défense

Sur la page suivante figurent les deux tableaux présentant les résistances et maîtrises en fonction des éléments mis en jeu :

Table des résistances élémentaires

Les facteurs inférieurs à 1 correspondent à une résistance. Les facteurs supérieurs à 1 correspondent quant à eux à une faiblesse. Vous pouvez retrouver ce tableau en consultant la matrice R : depuis le menu RUN.MAT (1), pressez [F3], puis [EXE] pour consulter une matrice.






Élément de l'attaque → Élément de la cible ↓	(Neutre)				
(Neutre)	1	1	1	1,33	0,75
	1	0,5	2	0,75	1,33
	1	2	0,5	1,33	1,33
	0,75	1,33	1	0,5	2
	1,33	0,75	1	2	0,5

Table des maîtrises élémentaires

En fonction de votre élément, vous maîtrisez plus ou moins bien certains types d'attaque. En voici la table, que vous pouvez aussi regarder en consultant la matrice M.

Élément de l'utilisateur → Élément de la compétence ↓	(Neutre)				
(Neutre)	1,25	0,9	0,9	0,5	0,5
	0,9	1,3	0,5	0,9	1
	0,9	0,5	1,25	0,9	1
	0,7	0,7	0,8	1,5	0,4
	1	0,9	0,8	0,4	1,3

IV) Quelques mots supplémentaires, crédits :

a) version du jeu

Ce guide a été écrit pour la **version 1.1** du jeu *Eon the Dragon*. Si ce jeu rencontre un bon succès, il se peut que de nouvelles versions plus abouties sortent, ou peut-être une suite. Voici ce que je projette éventuellement de mettre en œuvre le cas échéant :

- Une optimisation beaucoup plus approfondie du programme
- Réduction des temps de chargement sur les menus
- Ajout de nouvelles boîtes à effet
- Système d'altération d'état
- Le compagnon utilisable en combat
- Une capacité secrète utilisable sous certaines conditions et spécifique à chaque type
- Plus de monstres, maîtrisant plus de compétences.
- (pour la suite) Nouvelles cartes et nouveau synopsis.

Si ce jeu vous plait, n'hésitez pas à le faire savoir !

b) crédits

*Scénario/concept : **Drak***

*Graphisme : **Drak***

*Programme (Basic) : **Drak***

*Guide/How-to-play : **Drak***

Remerciements à :

www.planete-casio.fr

Me contacter par mail : benjamin.aubry.pro@gmail.com

...

...Moi ? Mégalomane ? Mais pas du tout, qu'est-ce que vous allez croire ?!