

Nazim

Le Trésor des âmes damnées

Arcade-RPG tactique

2009

RPG Maker VX d'Enterbrain

* * *

Réglages :

- **F1** : le menu de réglages. Il est recommandé d'y cocher la case « Launch in full screen ».
Le changement opère après redémarrage du jeu.
- **F12** : pour revenir à l'écran-titre en cours de partie.

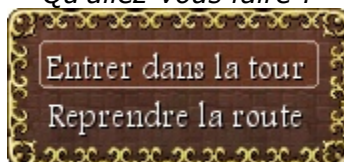
Histoire :

Dans une auberge dans laquelle, fourbu, vous avez fait étape au cours de votre périple ouvert à l'aventure, vous avez entendu parler d'une fabuleuse tour, au cœur d'une lointaine forêt. Nul ne sait qui l'a construite, mais l'on sait qu'elle renferme un fabuleux trésor, sur lequel jamais personne n'a mis la main : car il est gardé, témoignent la voix pleine d'effroi les rares téméraires qui, après y avoir pénétré, en sont sortis vivants, par des hommes qui ont cessé d'être des hommes, des âmes damnées depuis des centaines. Voilà un défi à votre hauteur, qui vous vaudra si vous triomphez d'être chanté par les bardes jusqu'à la fin des temps.

Dès le lendemain, sur les indications que l'on vous a données moyennant une poignée de pièces d'argent, vous vous mettez en route. Le voyage est long, mais heureusement dépourvu d'incidents notables : vous n'ignorez pas que vous aurez besoin de toutes vos forces pour venir à bout de cette aventure. Après une semaine de chevauchée, vous apercevez une sombre et dense forêt. Vous attachez votre monture non loin - le sentier ne paraissant guère praticable pour une bête de son gabarit - et vous vous enfoncez dans l'obscurité, avec la pensée que vous ne reverrez peut-être plus jamais la lumière du jour. Allons bon ! semblable crainte n'est pas digne du héros que vous êtes ! Vous continuez à avancer, difficilement parmi les branches qui vous fouettent le visage et les racines qui tentent des crocs-en-jambes - comme si la forêt elle-même...

Puis soudain, débouchant sur une clairière, devant vous annoncée par quelques arbres morts et esseulés, la tour ! La tour maudite au trésor légendaire ! Bientôt vous arrivez devant sa porte imposante. « Dirige tes pas non en arrière, mais en avant ! », voilà le seul mot d'ordre que suit tout aventurier véritable : si vous entrez, coûte que coûte il vous faudra avancer, sans jamais rebrousser chemin. S'il faut abandonner, ce sera donc maintenant.

Qu'allez-vous faire ?



Principe :

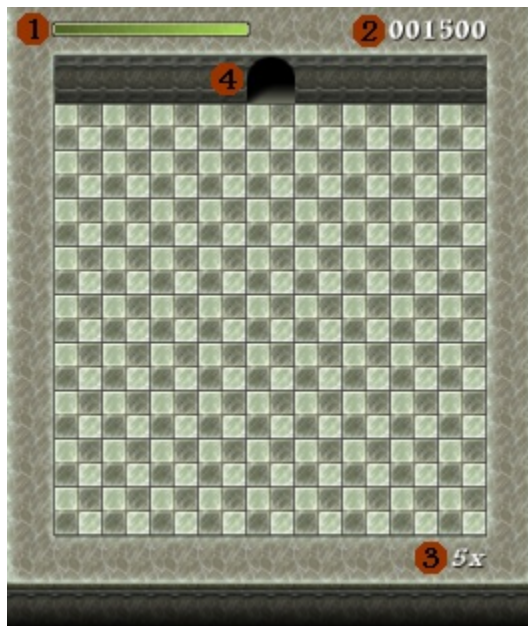
Pour parvenir au trésor, le héros doit traverser une série d'étages gardés par de redoutables ennemis.

Chaque étage se présente sous la forme d'un plateau de 9x9 cases, sur lequel cinq ennemis sont générés aléatoirement.

Le temps se décompose en tours de jeu : le joueur accomplit d'abord une action (se déplacer d'une case ou attaquer), puis les ennemis. Lorsque ceux-ci ont terminé, le tour revient au héros, et ainsi de suite.

La victoire attend le héros s'il atteint la salle du trésor, la défaite s'il succombe aux blessures qui lui ont été infligées.

Interface :



1 : Jauge de santé : elle se vide à mesure que le héros reçoit des coups. Il meurt si elle se vide entièrement.

2 : Score : le total de points obtenus à la mort de chaque ennemi.

3 : Chaîne : augmente d'une unité chaque fois que le héros tue un ennemi, mais est remise à zéro s'il se fait toucher.

4 : Sortie : permet de passer à l'étage supérieur.

Les personnages :



Le héros. A l'aide de son épée, de son arc, et de stratégie, nul ne peut lui résister !



Un ennemi tout ce qu'il y a de plus ordinaire.



Certes fragile, il se déplace et attaque à une vitesse extraordinaire.



Son épée possède la même portée que celle du héros.



Son arc possède la même portée que celle du héros.

D'autres ennemis apparaîtront au cours du jeu, chacun possédant ses particularités. L'expérience vous enseignera lesquelles !

Commandes :



- Espace : d'utilités diverses (valider son choix à l'écran-titre, fermer la fenêtre des résultats), mais ne sert pas en cours de partie.
- Flèches : le personnage se tourne dans la direction correspondante. S'il est déjà orienté dans la bonne direction, il avance, en continu jusqu'à ce que la touche soit relâchée.
- D : épée. Portée de trois cases devant soi en largeur, peut atteindre jusqu'à trois cibles.
- S : arc. Portée de trois cases devant soi en profondeur, atteint la première cible rencontrée.

Score :

Du score dépend le rang obtenu à la fin d'une partie victorieuse.

Tous les ennemis valent le même nombre de points tués. Cependant plus le héros en tue sans se faire toucher, plus chacun d'entre eux apporte de points additionnels. Autrement dit moins le joueur commettra d'erreurs, plus il gagnera de points à nombre égal d'ennemis tués.

Note : une autre manière de jouer consiste à terminer le jeu avec le plus bas score possible. Un rang spécial peut être obtenu de cette manière.

Mode de jeu secondaire :

Pour y accéder, maintenir enfoncé [Echap] pendant le chargement d'une nouvelle partie.

Dans ce mode, le héros est cinq fois moins résistant, mais récupère entièrement de ses blessures à chaque changement d'étage.

Remerciements :

Le forum de création de jeux-vidéo E-magination Games, plus particulièrement AristA (sprites des ennemis), Chaotique Blue (scripts de calcul) et falcossj (écran-titre).

Les scripteurs Fenix, Hevendor, Miraino Hikari, Sykval, et Woratana ; le spriter PinedaVX.

Me contacter : monsieur.rien@gmail.com