

Le monde d'Adélaïde

Manuel d'instructions



SOMMAIRE

SYNOPSIS	p3
COMMENT JOUER	p4
PERSONNAGES	p5
LIEUX IMPORTANTS	p6
RECRUTEMENT	p10
AFFINITÉS ÉLÉMENTAIRES	p11
SORTILÈGES	p13
TRUCES ET ASTUCES	p14
CREDITS	p15



SYNOPSIS

"Lorsque le monde se couvrira de ténèbres et sombrera dans un hiver sans fin, une déesse d'amour et de lumière descendra sur terre pour ramener la douce chaleur du printemps."

Telle fut la prophétie prononcée par la sorcière bleue avant le début de l'hiver sans fin. Depuis ce jour, le monde est plongé dans une nuit éternelle sous une neige permanente, sans espoir de revoir un jour le printemps.

Cependant, tout ceci est sur le point de changer. Le jour où la prophétie doit se réaliser est enfin arrivé.

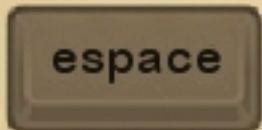
Incarnez Adélaïde, déesse au cœur pur et espoir du monde à travers sa quête pour faire revenir le printemps.

Votre but est de faire revenir le printemps. Pour cela, il vous faudra voyager à travers des différents lieux du monde afin de trouver et réveiller les trois esprits du printemps endormis.

COMMENT JOUER



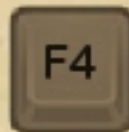
Annuler, ouvrir le menu



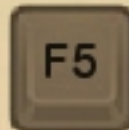
Parler, examiner, confirmer



Se déplacer, naviguer dans les menus



Passer en plein écran



*Changer la taille de l'écran
(320*240 ou 640*480)*

PERSONNAGES

Adélaïde, déesse de l'espoir



Il s'agit du personnage que vous incarnez. Elle représente l'amour, l'espoir et la lumière dans le coeur des gens. Elle est aimée et respectée de tous et c'est la sa plus grande force. Cependant, son premier voyage sur terre l'intimide beaucoup.

Marchand ambulant



Un marchand qui parcourt le monde à la recherche de clients. Ces derniers temps, ceux-ci se font rares...

On raconte que son métier est une affaire de famille...

Le marchand n'apparaît que dans les donjons et ce de manière totalement aléatoire.

PNJ



Ce sont tous les habitants du monde que vous pourrez rencontrer. Ils comptent sur vous pour mettre fin à l'hiver. Ils pourront également vous apporter leur aide dans votre quête si vous leur demandez. Cependant certains vous demanderont de leur rendre service avant de vous rejoindre.

Animaux



Bien qu'ils ne puissent pas vous venir en aide, il pourront vous donner de précieux conseils.

Enfin si vous comprenez ce qu'ils vous racontent.

Créatures de l'hiver



Ce sont des créatures apparues ou devenues agressives depuis que l'hiver s'est installé. Elles infestent les donjons et représentent de véritables obstacles pour votre quête. Vous ne pourrez pas les tuer directement et vous aurez besoin de l'aide des PNJ pour vous en débarrasser.

LIEUX IMPORTANTS



Runllita

Runllita est la seule ville du jeu et se trouve au centre du monde. C'est ici que vous trouverez la majorité des PNJ et des quêtes à faire.

La ville possède une épicerie, une aubegre où dormir pour retrouver des forces et une statue d'Adélaïde pour sauvegarder votre partie.

LIEUX IMPORTANTS



Bois de Narune

Une épaisse forêt située à l'est de Runllita. Une partie de ces bois est réputée pour être maudite et on raconte que quiconque y entre est perdu à jamais. Un esprit du printemps serait endormi là-bas. De nombreuses créatures des bois y vivent depuis que l'hiver a pris place ce qui rend son exploration des plus difficiles.

Cependant, il semblerait que certaines personnes aient élu domicile dans ces bois hostiles. Peut-être trouverez-vous de précieux alliés...

LIEUX IMPORTANTS



Plateaux de Dum

Une grande chaîne montagneuse située au nord-est de Runllita. Ces sommets sont très escarpés et il est facile de se perdre. De nombreuses créatures dangereuses vivent là-bas ce qui rend cet endroit peu fréquentable. Cependant on raconte que certaines personnes y ont élu domicile.

On raconte aussi que de nombreux voyageurs se retrouvent bloqués dans ces plateaux, abandonnés à une mort certaine.


Là aussi un esprit du printemps serait endormi.



RECRUTEMENT

Adélaïde seule ne peut pas se battre. Pour cela il faudra recourir aux différents PNJ pour la protéger et avancer dans les donjons.

Lorsque vous entamez un dialogue avec un PNJ vous avez deux choix: parler ou recruter. Parler permet de récolter diverses informations et recruter permet de demander à un PNJ de vous rejoindre. Certains PNJ ne vous accompagneront que si vous leur rendez certains services ou si vous leur parlez à un moment donné du jeu.


Vous ne pouvez recruter que 3 personnes à la fois. Pour en prendre une de plus, il faudra renvoyer un des trois PNJ vous accompagnant. Pour renvoyer un PNJ, il suffit de retourner à l'endroit où il a été recruté et d'interagir avec la marque laissée sur le sol 

Lorsque un PNJ meurt au combat, il quitte automatiquement l'équipe et il faudra le recruter.

Certains PNJ possèdent une capacité spéciale pouvant avoir différents effets sur le jeu. Si certaines capacités sont optionnelles, d'autres seront indispensables pour progresser dans l'aventure. Il existe de nombreuses personnes possédant ce type de capacités.

AFFINITÉS ÉLÉMENTAIRES

Il existe 10 éléments différents dans le jeu. Ces éléments entretiennent des relations les uns avec les autres suivant le cercle des affinités ci dessous.

-  FEU
-  JOUR
-  VENT
-  NATURE
-  NEUTRE
-  EAU
-  NUIT
-  ETOILE
-  METAL
-  AMOUR

Le cercle fonctionne de la façon suivante:

Un élément a une très forte affinité avec lui même, une bonne affinité avec les éléments adjacents, une affinité très faible avec l'élément opposé, une mauvaise affinité avec les éléments adjacents à l'élément opposé et une affinité moyenne avec les quatre éléments restants.

Par exemple si on prend l'élément feu:

Il a une forte affinité avec le feu, une bonne affinité avec le jour et l'amour, une affinité moyenne avec le métal, l'étoile le vent et la nature, une mauvaise affinité avec la nuit et le neutre et une affinité très faible avec l'eau.

Chaque personnage dans le jeu (monstre ou allié et Adélaïde elle-même) possède un élément.

Dans le cas des alliés, le rapport entre leur élément et l'élément de la déesse définit leur affinité avec elle. Il y a 5 degrés d'affinité: de A à E, A étant la plus élevée (dans le cas où l'allié est du même élément que la déesse) et E étant la plus basse (dans le cas où l'élément de l'allié est l'opposé de celui de la déesse). L'affinité a un gros impact sur les statistiques du personnage. Il est donc important de bien tenir compte de l'affinité avec les membres de votre groupe quand vous le formez.



AFFINITÉS ÉLÉMENTAIRES

Dans le cas des ennemis, l'affinité entre les éléments détermine la faiblesse ou la résistance face à cet élément. Plus l'affinité élémentaire est élevée, plus les dégâts sont réduits et plus l'affinité élémentaire est faible, plus les dégâts sont importants.

Très forte affinité: dégâts $\times 1/4$

Bonne affinité: dégâts $\times 1/2$

Affinité moyenne: dégâts $\times 1$

Mauvaise affinité: dégâts $\times 1.5$

Très faible affinité: dégâts $\times 2$

Vous pouvez connaître l'affinité d'un monstre lors de son apparition au combat. En effet, il émet une petite décharge d'énergie élémentaire dont la couleur renseigne sur son élément.

Sachez aussi qu'un personnage utilisera son élément lors de ses attaques physiques. Ainsi un personnage feu attaquera avec du feu. En revanche lorsque un personnage utilise un sortilège, les dégâts infligés seront de l'élément de cette magie. Gardez ça à l'esprit si vous voulez varier au maximum les éléments à la disposition de votre équipe. Cependant notez que les sortilèges ne sont pas illimités et que s'en servir consomme les PS de votre personnage.



SORTILÈGES

Les sortilèges sont de puissantes attaque élémentaires qui, contrairement aux attaques physiques, ne dépendent pas de l'élément du personnage.

Les humains et autres créatures du monde peuvent utiliser les sortilèges qu'ils connaissent à condition qu'ils aient assez de PS (Points de Sortilèges). Cependant il ne peuvent pas maîtriser de nouveaux sortilèges d'eux même et il faudra leur apprendre via les livres de sort.

Les livres de sort peuvent être fabriqués chez une sorcière à condition de lui rapporter le matériel nécessaire.

Le matériel est divisé en 4 catégories:

La base (ou le livre) qui sert de support. Concrètement, c'est un livre vierge.

La plume qui servira à écrire le sort dans le livre.

Le catalyseur primaire qui donnera l'élément au sort. C'est le point central de la création de sorts. La quantité de catalyseur primaire peut varier d'un sort à l'autre.

Le catalyseur secondaire qui permet de lier le sort à l'encre déposée sur le papier. Il s'agit généralement d'un minéral rare.

Les livres de sorts ne pourront être fabriqués qu'une seule fois et utilisé qu'un nombre limité de fois. Il faudra alors réfléchir soigneusement à qui enseigner quel sort.

Le matériel nécessaire à la création de sort devra être trouvé ou lui même créé.

TRUCS ET ASTUCES

FINIR LE JEU

Pour finir le jeu, il vous faudra réveiller les 3 esprits du printemps puis vous rendre à l'autel du printemps afin de mettre un terme à l'hiver. Mais ne soyez pas trop pressés... vous pourriez manquer certaines choses.

TITRES

En effectuant certaines actions, vous pourrez débloquent des titres. Il s'agit de récompenses accordées aux joueurs les plus méritants. Vous pourrez contempler vos titres dans la salle des trophées, accessible après avoir terminé le jeu au moins une fois.

UNE BONNE NUIT DE SOMMEIL

Il est important de bien dormir. Cela permet de reposer les esprits et retrouver ses forces pour aborder les futures épreuves au maximum de sa force. Autrement, dormir dans un lit bien chaud permet de décupler vos forces et celles de vos alliés. Pensez à bien vous reposer avant d'aborder de difficiles combats ou une longue exploration.

FONTAINE PORTE BONHEUR

Certaines personnes jettent des fortunes dans les fontaines... Mais qui sait, peut-être que leur générosité est réellement récompensée. Essayez donc d'attirer dame fortune si vous trouvez une fontaine. Peut-être qu'un miracle se produira.

CREDITS

GAMEDESIGN, SCÉNARIO ET PROGRAMMATION

EPHY

MUSIQUES

FAWZI ALLOUACHE

GRAPHISMES

FIRST SEED MATERIAL / ENTERBRAIN

BETA-TEST

KISTHUNE, CHLORIDITH, MYSTIKAL81, YaSEi, VIVALDI, EPHY

REMERCIEMENT

NEMAU, HIINO, KAILA, SLUP