

Hero Fantasy : The Kings Sword est un petit donjon crawler / jeu exploration qui se déroule dans le monde de Dorgam.

Histoire



Le Necromancien Zorgs est en train d'envahir le royaume de Chridram. À la suite de nombreuses batailles, le maître des morts est en passe de gagner la guerre.



Une légende raconte qu'une épée magique, pourrait enfermer les âmes des morts, gardée par un puissant guerrier, se trouvent dans le temple de Maisha. Le roi Tenedor, prépare une ultime mission. Son meilleur guerrier et son armée partent à la recherche de cette Relique.



Devant le temple, nos Héros de l'Humanité est pris dans une embuscade meurtrière. Seul notre meilleur guerrier survit, et arrive à y pénétrer.

Il est maintenant seul et notre dernier espoir !!!

Configuration

Version	Modèle
Atari St(e)	Stf/ Ste avec 512ko minimum. Fonctionne avec 4mo)

Chargement et Lancement du jeu

Hero Fantasy : The Kings Sword est disponible en Disquette pour l'atari st
Utilisez la disquette adéquate dans le lecteur de disquette en fonction de la machine.

(Ou la version dématérialisé adéquate)

Lancer le jeu via l'icône contenue dans HFKS. (Vous pouvez copier le binaire sur Disque dur)

Lancer une partie

Après une phase de chargement, Un menu apparaît à l'écran avec des options.

Feu/ Espace	Lancer le jeu
F1	Credit
F2	Quitter

Vie et Bouclier du personnage

Votre Personne possède des points de Vie représentés par des Cœurs. Si le joueur perd son dernier cœur, la partie prend fin. Vous n'avez pas réussi votre quête...

Votre Personnage possède aussi des points de défense représentés par des boucliers. Quand un joueur doit perdre 1 point de Vie, si le joueur a des boucliers, c'est ce dernier qui est amputé.

Attention, certains monstres surpassent les boucliers... et font perdre directement des points de vie.

Les cœurs et les boucliers se regagnent avec les trésors glanés sur les monstres ou dans les coffres.

Inventaires et Objets trouvés

Tout au long de l'aventure le joueur trouve des objets.

- Des potions qui permettent de se soigner du poison.
- Des clefs qui permettent d'ouvrir des portes
- Des objets uniques qui procurent des effets.
- Des boucliers qui permettent de regagner un point de défense ou d'en faire le plein.
- Des cœurs qui permettent de gagner un point de vie ou d'en refaire le plein.

Objets Unique	Effet
4 Clefs	Permet de traverser la porte de la même couleur.
Ceinture Magique	Permet de diminuer 1 point de force du monstre
Collier Magique	Permet de Diminuer 1 point de la Super Force du Monstre
Diamants	Permet de s'immuniser du poison.
Bague	???

Les Commandes du jeu

Le joueur peut se déplacer dans les 4 directions. Haut/Bas/Gauche/droite.
Le bouton action permet d'utiliser une potion quand le joueur est empoisonné.

CLAVIER	JOYSTICK	ACTION
HAUT	HAUT	Mouvement vers le Haut
BAS	BAS	Mouvement vers le Bas
GAUCHE	GAUCHE	Mouvement vers la Gauche
DROITE	DROITE	Mouvement vers la Droite
Espace	FEU	Utilisation d'une potion
F1	F1	Retour au menu écran

Les Combats

Quand un joueur touche un monstre, il y a un combat. Le monstre attaque et fait perdre automatiquement des points de défense, des points de vie, et empoisonne le joueur tout ça en fonction des caractéristiques du monstre.

Après l'attaque du monstre, si le joueur est vivant, le monstre est automatiquement détruit et libère potentiellement un trésor. Le joueur peut continuer son aventure.

Si le joueur n'a plus de point de vie. La partie se finit. Et le joueur doit tout recommencer...

Un Monstre possède trois caractéristiques.

- **Attaque** : C'est la force d'attaque du monstre. Chaque point fait perdre des Bouclier au joueur. Si le joueur n'a plus ou pas de bouclier, alors on retire des points de vie par force attaque restante.

Exemple si le monstre à une force de 2. Le joueur à 1 bouclier. il va perdre son bouclier et comme il reste encore 1 point à retirer, le joueur va perdre 1 point de vie.

Si le joueur avait 2 bouclier ou plus, il ne perd pas de point de vie mais un nombre de bouclier égale à la force d'attaque du monstre.

- **Super Attaque** : Le joueur va perdre directement un nombre de point de vie égale à cette caractéristique du monstre. Les Boucliers ne fonctionnent pas.

- **Poison** : Si le monstre à cette caractéristique, et si le joueur perd 1 point de vie. Le joueur est empoisonné.







Empoisonnement





Quand un joueur est empoisonné, le mot poison apparaît à l'écran.

À chaque changement de salle le joueur perd directement 1 point de vie.

Si le joueur possède des potions, l'utilisation du bouton Feu ou la barre d'espace en fonction du mode de commande choisir par le joueur permet de guérir du poison.

Bestiaire du jeu

Nom	Graphics	Force	Super Force	Empoisonnement
Chauve Sourie		0	1	Non
Squelette		1	0	Non
Serpent		1	1	Oui
Golem		1	2	Non
Soldier		2	0	Non
Super Snake		1	2	Oui

Super squelette		2	0	Non
Super Chauve-souris		2	2	Oui
Super Golem		3	2	Non
Necromancien		?	?	Non

Conseils

- * Ne pas chercher à tous combattre. Vous aller mourir facilement.
- * Optimiser vos potions
- * Réaliser les cartes des niveaux ! Cela fait partie du jeu...

Hero Fantasy the king's sword est un jeu exploration dont le but est trouver les clefs et les items uniques...

Bonne chance...

Crédit du jeu

	Pseudo	Nom	Note
Programmation	Jean Monos	Loïc Lété	
Graphismes	DENZI	N/ C	http://www3.wind.ne.jp/DENZI/diary/
Musiques	DMA		Merci
SFX	Jean Monos	Loïc Lété	Bip Bip quoi
Bêta Testeur	N/D	Frederic Bezies	

Logiciel

Assembleur	Devpac 3,10
Éditeur de texte	Libre Office Writer pour le manuel
Graphismes	Adobe Photoshop, MULTIPAIN'T