

Comment jouer ?

Vous incarnez Ren, espionne d'Elkassi, seule survivante du Siege of Thirty. Guidez-la dans sa quête au travers une série de niveaux labyrinthiques jusqu'à vaincre le roi démon, Mordrach. Avancez de manière stratégique, trouvez les astuces et évitez les pièges de chaque niveau. Trouvez les clés pour déverrouiller les portes. Procurez-vous des élixirs magiques pour améliorer votre vie. Gagnez des armes et des armures pour augmenter vos prouesses au combat. Soyez à l'affût des artefacts enchantés, des objets uniques et des trésors. Éliminez les ennemis de la manière la plus propre possible et utilisez votre intelligence pour survivre dans chaque zone. Chaque niveau est un casse-tête à résoudre.

Les énigmes commencent simplement et augmentent en difficulté à mesure que vous progressez dans votre quête.

Les éléments de chaque niveau sont disposés sur la page comme suit:

Story and description of area

Level title

Starting point

Description and icon of enemies in this area

Enemy stats & combat damage table

Equipment and items in this area

Starting player stats and inventory (ATK, DEF, keys, HP, etc)

Enemy icon

Goal point

Key and lock

Elixir

Equipment


Area map of the level

STATS ET INVENTAIRE


Suivez les statistiques et l'inventaire des joueurs dans la section en surbrillance en haut de chaque encadré de niveau. Les valeurs de départ sont affichées sous chaque icône.

Seules les statistiques relatives à ce niveau sont incluses.

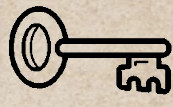
Les statistiques communes et l'inventaire sont affichés ici:




ATK
(attaque)



DEF
(défense)



KEYS



HP
(vie)

Comment résoudre les Puzzles

1. Commencez à l'endroit identifié par **START**.
2. Vous pouvez vous déplacer librement quand le chemin est non obstrué.
3. Vous pouvez récupérer du matériel accessible à tout moment. Faites-le en l'encerclant sur le plan. Cela indique que vous l'avez collectée et vous devez appliquer son effet à vos statistiques ou à votre inventaire.
4. Lorsque des obstacles vous gênent, vous devez suivre les règles pour interagir avec eux (voir la section «**Items**» pour des exemples).
5. Lorsque des ennemis bloquent un chemin, vous devez d'abord les vaincre au combat pour continuer sur cette route (voir la section «**Ennemis**»). Après un combat réussi, marquez votre ennemi vaincu sur la carte. Cette voie est maintenant ouverte.
6. Si vos points de vie tombent à zéro ou moins, ou si vous êtes bloqué sans autre option de jeu, vous perdez. Redémarrez le puzzle en effaçant la carte, en réinitialisant vos statistiques et en essayant à nouveau depuis le début. Appliquez les connaissances acquises lors de votre précédente tentative pour faire mieux.
7. Si vous atteignez le point marqué **GOAL** avec des points de vie restants : félicitations - vous avez résolu le puzzle! Les stocks en surplus, par exemple les clés supplémentaires, ne sont pas reportés au prochain puzzle.



Objets

Chaque fois que, sur un chemin libre d'accès, un icône est indiquée sur la carte, vous pouvez choisir de l'utiliser. Les objets peuvent être collectés en les marquant et en mettant immédiatement à jour les statistiques ou l'inventaire de votre personnage. Les obstacles et les ennemis qui bloquent les chemins doivent être surmontés pour passer.



Elixir: Un récupérateur magique qui agit rapidement pour guérir n'importe quel type de blessure.

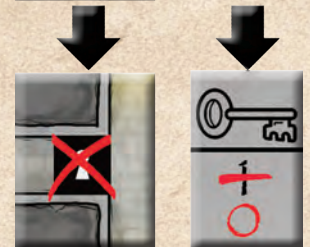
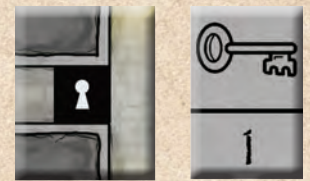
Ajoutez le nombre de points indiqué à votre vie. Marquez l'élixir sur la carte.

Par exemple, dans l'illustration à droite, acquérir l'élixir augmente vos points de vie de 5.



Zone clé: Ramassez les clés, qui ne sont utilisables qu'une seule fois chacune, pour ouvrir les passages bloqués de la zone.

Ajoutez une clé à votre inventaire. Marquez la clé sur la carte.



Porte verrouillée : Représente une porte fermée à clé. Ce chemin est bloqué et vous ne pouvez pas passer. Utilisez une clé pour ouvrir la porte et continuer le chemin.

Nécessite une clé pour ouvrir. Soustrayez une clé de votre inventaire pour ouvrir la porte verrouillée. Rayer la porte sur la carte. Cette voie est maintenant débloquée.

EQUIPMENT

Dans beaucoup de zones, vous aurez des opportunités pour obtenir des équipements qui vont améliorer votre attaque (ATK) et votre défense (DEF) pendant toute la durée du jeu. Augmenter les valeurs de ATK et DEF réduit les blessures infligées par les ennemis rencontrés (voir "Enemies").

Être suffisamment préparé pour affronter l'ennemi signifie faire la différence entre la vie et la mort. Bien qu'il y ait des exceptions, on cherche en règle générale à récupérer le matériel le plus rapidement possible.

Lors de l'acquisition d'équipement, marquez-le sur la carte et augmentez la statistique de la valeur précédente.



Ennemis

Partout où une icône ennemie est marquée sur la carte, vous devez vaincre l'ennemi pour avancer sur ce chemin. Une table des dégâts est représenté pour chaque type d'ennemi. La table montre les statistiques sur la gauche (ATK, DEF, et HP) et le total de point de vie à retirés sont à droite (sous l'icône ♥). Pour combattre un ennemi, commencer par trouver la ligne sur la table des dégâts ennemi, correspondant à la valeur ATK de ton joueur, puis trouve la colonne avec ta valeur de DEF actuelle. Par exemple, avec la table ci dessous, avec 1 ATK et 1 DEF, le nombre 4 indique la perte d'un total de 4 points de vie pour vaincre ce type d'ennemi. Avec 2 ATK et 1 DEF, vous ne perdrez que 2 points de vie. Avec 2 ATK et 2 DEF, vous ne perdrez qu'1 point de vie, etc.

Soustrayez la valeur de dégat indiquée ♥ de vos points de vie et rayez l'ennemi de la carte.

Si vos points de vie tombent à zéro ou moins, vous devez recommencer la partie.

 3	Joueur ATK	Coups reçus	♥@0 DEF	♥@1 DEF	♥@2 DEF
 0	1	2	6	4	2
 3	2	1	3	2	1

COMMENT LES DEGATS SONT CALCULES

Il existe des règles simples pour déterminer les valeurs de dégâts dans la table de dégâts de chaque ennemi, en fonction de l'ATK et les valeurs DEF de vous et de l'ennemi. La compréhension de ces détails est facultative mais vous aidera à optimiser vos statistiques pour recevoir un minimum de dégâts, ce qui est en soi une compétence cruciale pour résoudre des puzzles plus avancés.

Comment les dégats sont déterminés :

1. Vous pouvez surprendre votre ennemi et frapper en premier (sauf indication contraire).
2. Les dégâts que vous infligez sont déterminés par la valeur de votre ATK par rapport à celle de l'ennemi.
Dégats ennemi = votre ATK - Ennemi DEF
Soustrayez les dégâts que vous infligez aux points de vie de l'ennemi.
Si un ennemi a une DEF égale ou supérieure à votre ATK, vous ne pouvez pas lui faire de mal (et le chemin reste bloqué)
3. Après votre première frappe, si l'ennemi survit avec des points de vie supérieurs à zéro, il ripostera.
Les dégâts qui vous sont infligés sont déterminés de la même manière, comme la différence entre l'ATK de l'ennemi et votre DEF.
Vos dégats = Ennemi ATK - votre DEF
Soustrayez les dégâts que l'ennemi inflige à vos points de vie.
Si vous avez une DEF égale ou supérieure à l'ATK ennemie, l'ennemi vous frappe mais ne fait aucun dégat.
4. Vous et l'ennemi continuerez d'échanger des coups (en répétant les étapes 2 et 3) jusqu'à ce que les points de vie de l'ennemi soient réduits à zéro.

La colonne "Coups reçus" indique le nombre total de fois où l'ennemi vous frappera à votre niveau d'Attaque. Récupérez des équipements pour augmenter vos statistiques d'ATQ et de DEF afin de réduire les coups reçus et les dégâts subis à chaque coup.

L'astuce pour résoudre la plupart des énigmes consiste à découvrir comment vaincre les ennemis tout en subissant le moins de dégâts possible et tout en déterminant quels ennemis peuvent être évités.

EFFETS SPECIFIQUES

Certains ennemis ajoutent des effets supplémentaires au combat. Lorsque des effets spéciaux sont indiqués, suivez ces règles comme indiqué.

BOSS

La plupart des zones ont un boss ennemi particulièrement difficile à la fin de la carte, indiqué par une icône de crâne. Battez-le pour terminer le niveau. Face à un tel ennemi, attendez-vous à survivre à la rencontre uniquement par la peau de vos dents. Faites tout en votre pouvoir pour préparer la bataille!



(Si vous parvenez à terminer une zone avec plus d'un point de vie, cela signifie que vous avez trouvé une meilleure solution que celle que les concepteurs ont pu proposer. Félicitez-vous d'être particulièrement intelligent!)