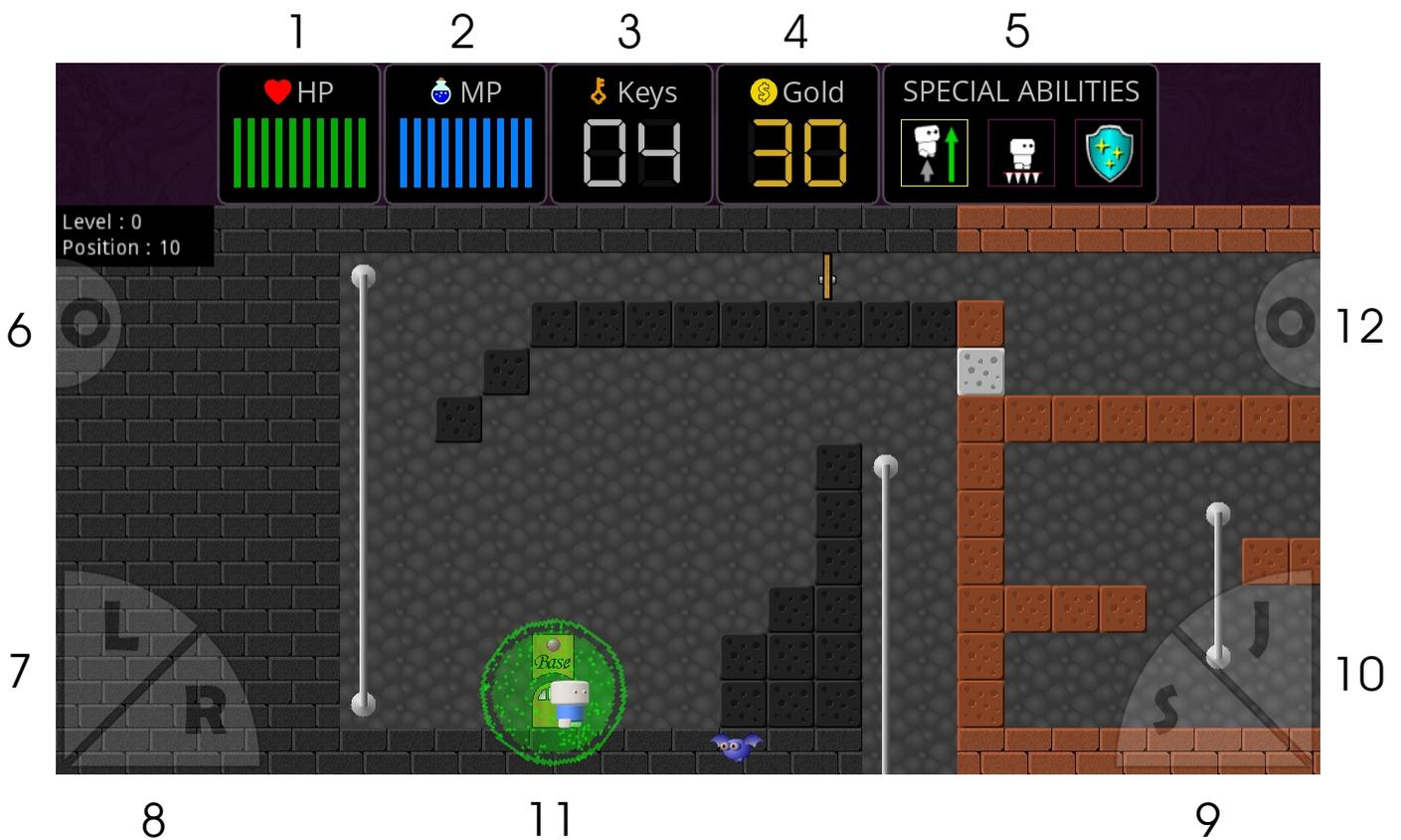




# Manuel utilisateur

# Écran principal



1 à 4 : Jauges de Santé, Magie, Clés, Or. Les clés et l'or sont limités à 99.

5 : Facultés spéciales : 3 facultés peuvent être équipées (dans un INN). **UNE seule faculté peut être active à la fois.** Appuyer sur une des 3 facultés pour sélectionner/désélectionner.

6 : Bouton pour ouvrir la carte interactive du monde.

7 à 10 : Boutons de déplacement: Left, Right, Shoot, Jump (Gauche, droite, tir, saut).

11 : Inn (auberge), Shop (boutique) ou Base : Pour entrer dans un Inn, une Shop, ou la Base, on doit **appuyer un doigt** sur l'anneau vert pour pénétrer à l'intérieur. **Détails en pages 11 et 12.**

12 : Bouton pour consulter les options. **Détails en page 13.**

# Carte interactive



Carte vierge en début de partie

Cette carte dévoile les régions visitées à mesure que l'on progresse. Cela permet de connaître les endroits qui demeurent inexplorés, et de s'orienter vers de nouveaux secteurs.

Carte qui montre la progression et l'emplacement du personnage



La carte peut être "zoomée" et déplacée, en glissant les doigts.

# Personnages



Tilly

Hauteur de saut : Courte  
Distance de tir : Courte  
Puissance de tir : Maximale  
\* Ignoré par la majorité des ennemis



Yarr

Hauteur de saut : Courte  
Distance de tir : Courte  
Puissance de tir : Maximale



Lilla

Hauteur de saut : Moyenne  
Distance de tir : Moyenne  
Puissance de tir : Moyenne



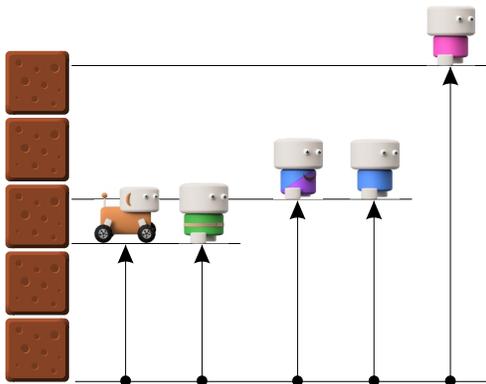
Blu

Hauteur de saut : Moyenne  
Distance de tir : Moyenne  
Puissance de tir : Faible



Koral

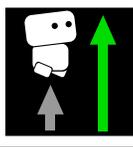
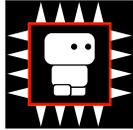
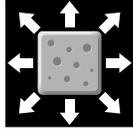
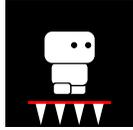
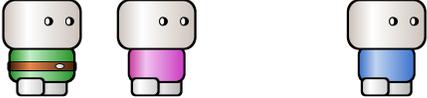
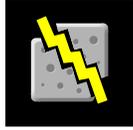
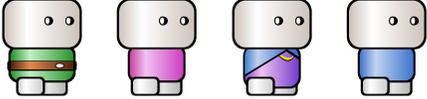
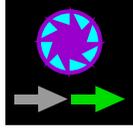
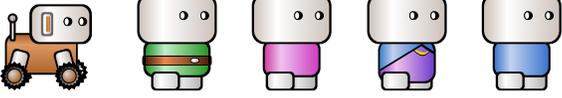
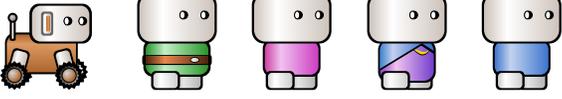
Hauteur de saut : Élevée  
Distance de tir : Élevée  
Puissance de tir : Faible



Hauteur approximative des sauts  
des différents personnages.

# Facultés spéciales

## Personnage(s) pouvant utiliser cette capacité

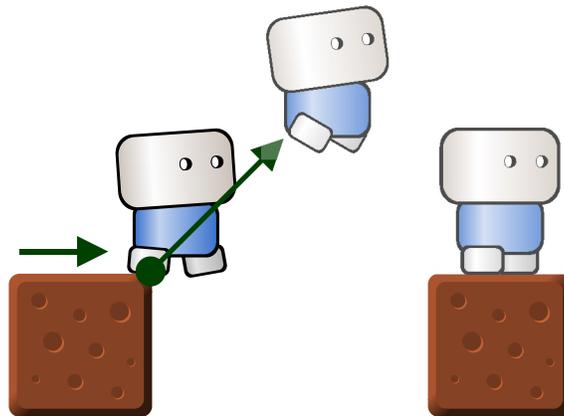
|  |   |
|--|---|
|  <p>Capacité à sauter plus haut.<br/>Coût : 1 point de magie par saut.</p>  |    |
|  <p>Capacité de Lévitiation.<br/>Coût : Magie diminue en continu tant qu'utilisé.</p>   |    |
|  <p>Armure virtuelle. Tue plusieurs ennemis au contact et offre une certaine protection.<br/>Coût : Magie diminue en continu.</p> |    |
|  <p>Capacité à déplacer les blocs.<br/>Coût : 0 magie.</p>  |    |
|  <p>Armure pédestre. Tue plusieurs ennemis en sautant dessus. Certaine protection.<br/>Coût : 0 magie.</p>                       |   |
|  <p>Capacité à briser des blocs.<br/>Coût : 0 magie.</p>  |  |
|  <p>Capacité de tir puissance 4X.<br/>Coût : 2 points de magie par tir. (Le coût de tir normal est de 1).</p>                   |  |
|  <p>Capacité de tir distance 2X.<br/>Coût : 2 points de magie par tir. (Le coût de tir normal est de 1).</p>                    |   |
|  <p>Clé magique ouvrant les portes.<br/>Coût : 1 point de magie par porte.</p>  |  |
|  <p>Bouclier magique. Protection contre les projectiles magiques.<br/>Coût : 0 magie.</p>                                       |   |
|  <p>Capacité de téléportation.<br/>Coût : 0 magie.</p>  |  |

## Saut de base : Savoir sauter le plus haut et le plus loin possible.

1) Pour sauter haut, il faut maintenir le bouton saut (J) longtemps; Un appui court donnera un saut court (utile dans certaines situations).

2) Pour sauter loin, le joueur doit d'abord être en MOUVEMENT horizontal. Sauter d'une position statique (arrêtée) résulte en un saut plus court.

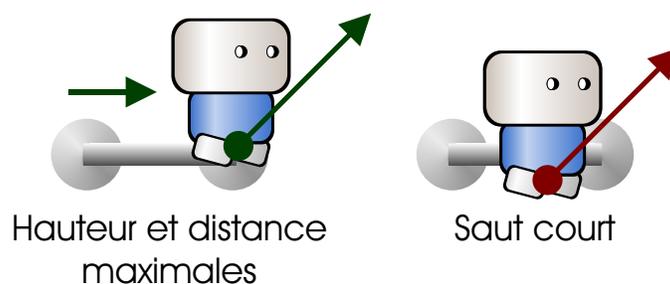
3) On peut sauter au moment où le joueur a presque quitté le bloc. Cela permet d'atteindre une distance maximale. Cette habileté à sauter au dernier moment est nécessaire tout au long du jeu.



## Saut sur le poles; Pour sauter haut et loin, il faut :

- Avoir du mouvement horizontal.
- Ne pas avoir glissé sous la pole (demeurer le plus élevé possible).
- Attendre au dernier moment.

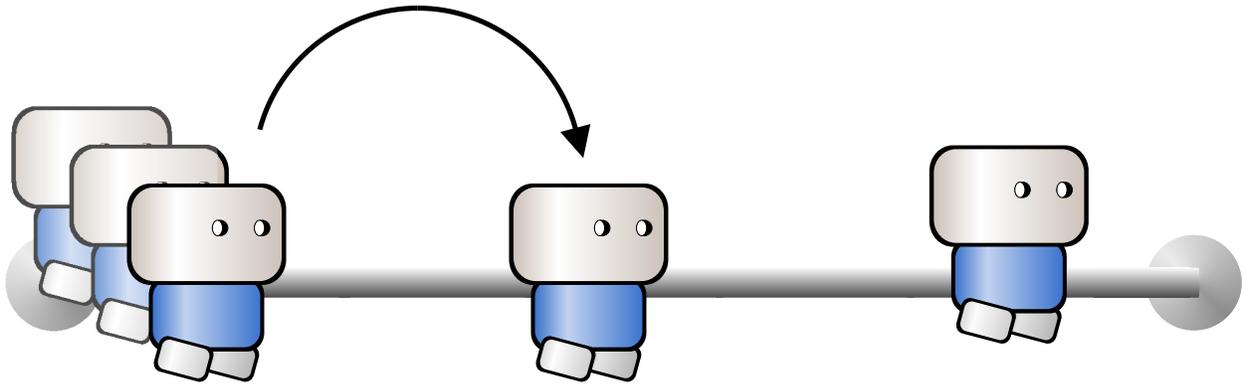
Il est parfois utile de faire des sauts sur place sur la pole, afin de se repositionner, pour atteindre les trois objectifs ci-haut. Être haut sur la pole, avoir du mouvement horizontal, sauter à la limite.



## Barres de lévitation :

Ces "poles" permettent au joueur de se déplacer dans les airs, au dessus du sol.

Bien que la gravité soit grandement réduite, le joueur glisse doucement vers le sol. Le joueur doit donc faire des sauts s'il veut demeurer sur les barres.



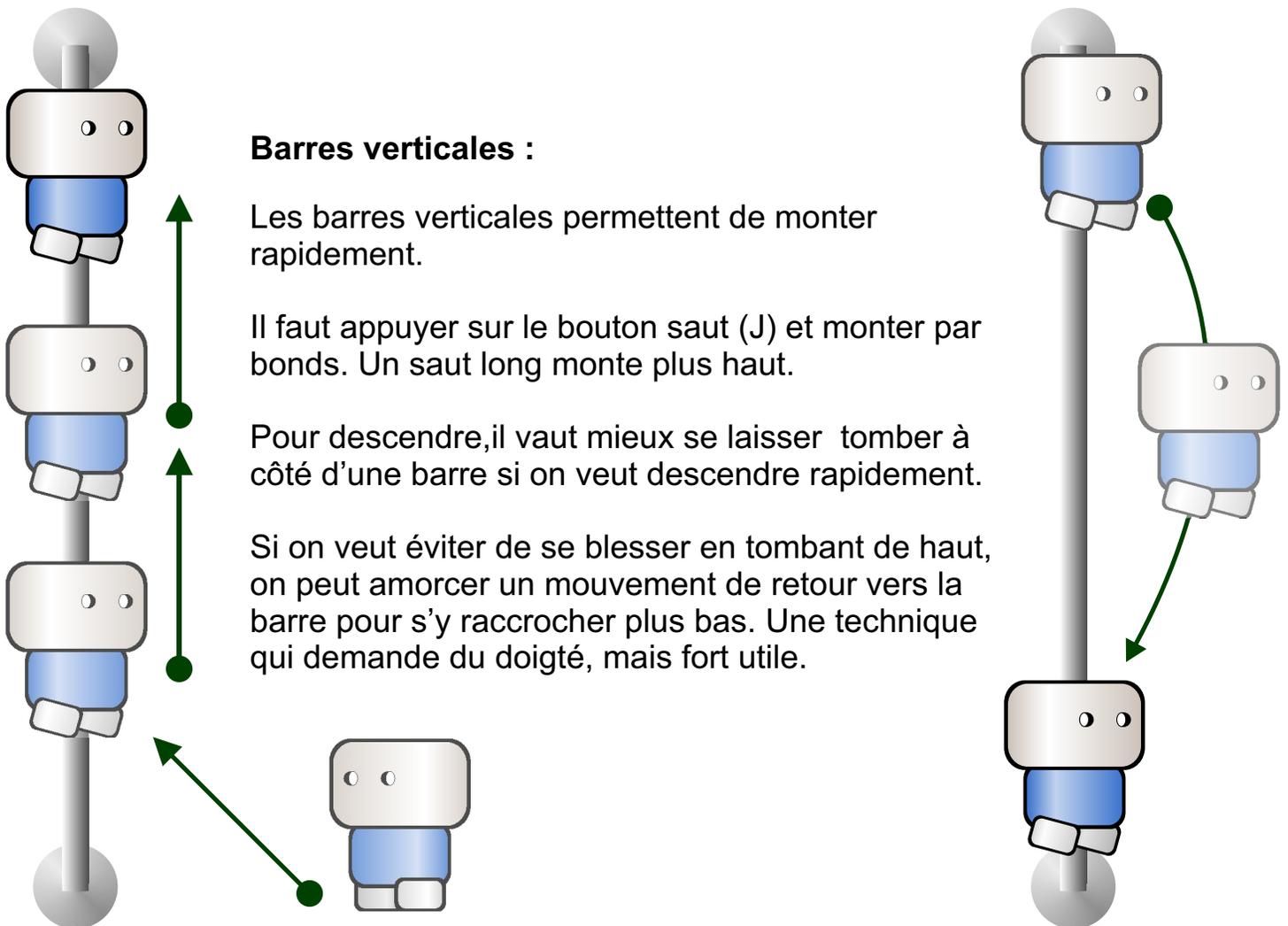
## Barres verticales :

Les barres verticales permettent de monter rapidement.

Il faut appuyer sur le bouton saut (J) et monter par bonds. Un saut long monte plus haut.

Pour descendre, il vaut mieux se laisser tomber à côté d'une barre si on veut descendre rapidement.

Si on veut éviter de se blesser en tombant de haut, on peut amorcer un mouvement de retour vers la barre pour s'y raccrocher plus bas. Une technique qui demande du doigté, mais fort utile.



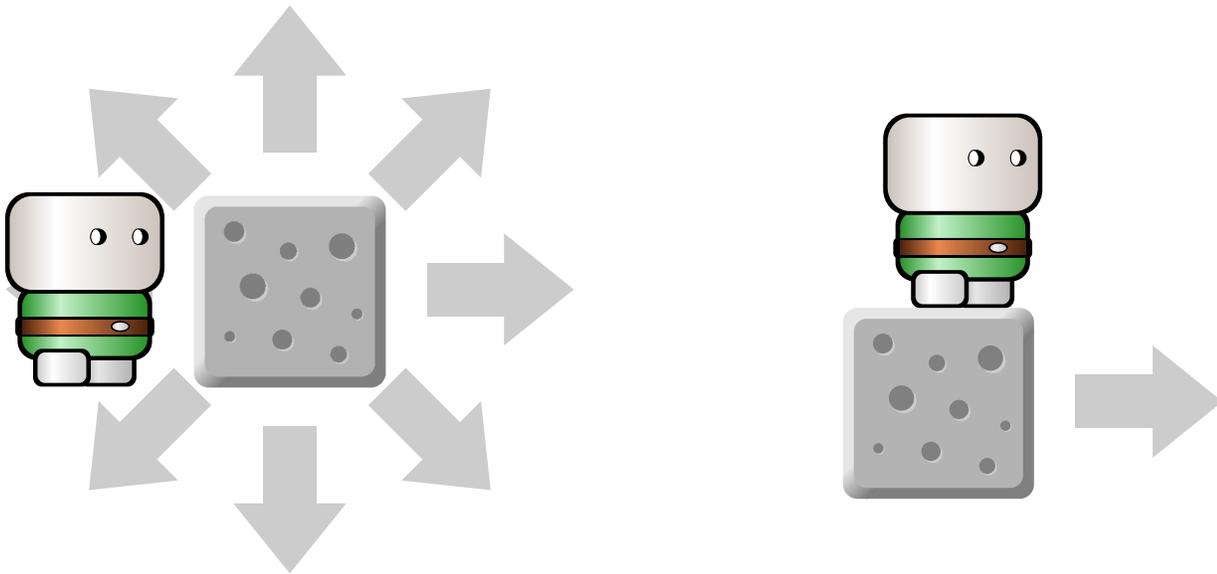
## Blocs déplaçables :

Pour déplacer un bloc, il faut appuyer un doigt sur la surface de l'écran, à l'emplacement du bloc et glisser le doigt dans la direction souhaitée.

Le doigt devra "traverser" le bloc pour que le mouvement soit capté. Pas besoin d'aller vite, un mouvement plus lent fonctionne mieux que trop rapide.

\* Seulement certains personnages, **Yarr** et **Lilla**, peuvent déplacer les blocs.

**Lorsque la faculté spéciale est activée et qu'on approche près d'un bloc déplaçable, des flèches multidirectionnelles apparaîtront pour signaler que le bloc peut être déplacé.**



Tant et aussi longtemps que ces flèches sont visibles, le bloc peut être déplacé.

Le joueur peut donc s'éloigner rapidement du bloc pour faciliter certains déplacements.

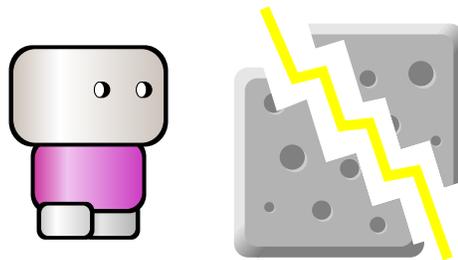
Voyager sur un bloc :

On peut également déplacer un bloc lorsque le joueur se tient sur celui-ci.

## Blocs brisables :

**Koral**, si elle possède et active sa faculté à briser les blocs, pourra les faire exploser et disparaître. Il suffit d'appuyer le doigt sur la surface à l'emplacement du bloc.

Tant et aussi longtemps que l'éclair jaune est visible, le bloc peut être brisé, même si Koral ne se tient plus à côté de celui-ci.



## Lévitacion magique :

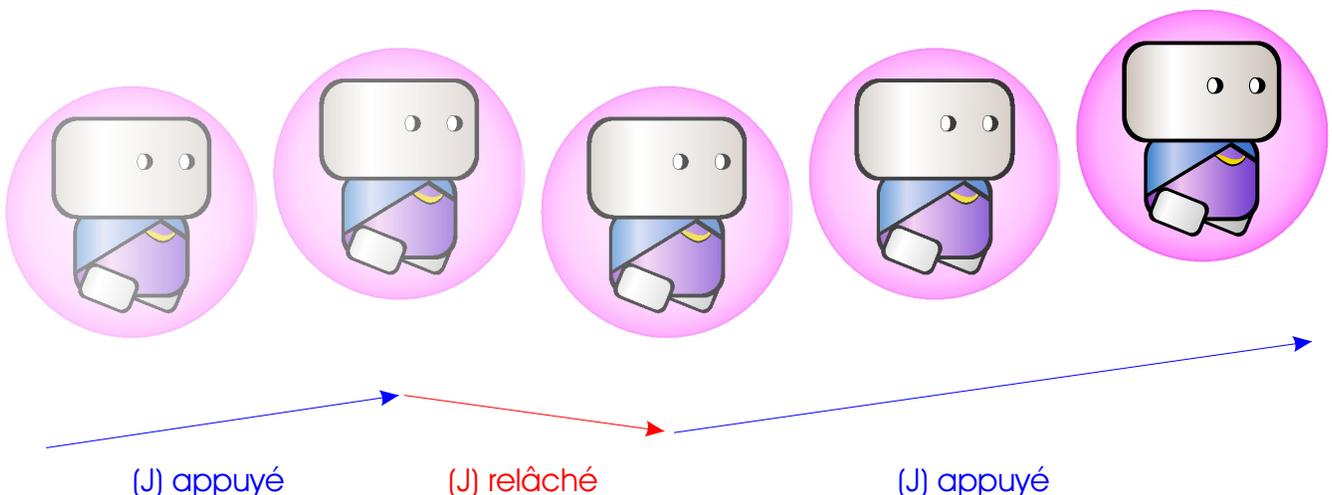
La lévitation a un coût... la magie diminue progressivement au cours de l'utilisation.

Seule Lilla, si elle possède et active la faculté à léviter, pourra flotter dans les airs.

Lorsque celle-ci est en lévitation, elle subit une légère gravité qui la fait toujours redescendre lentement.

En appuyant sur le bouton saut (J), elle inverse cette gravité et s'élève lentement.

Elle peut donc être déplacée dans toutes les directions, et peut même voyager quasi-horizontalement, pour autant qu'on appuie-relâche en alternance le bouton saut (J).

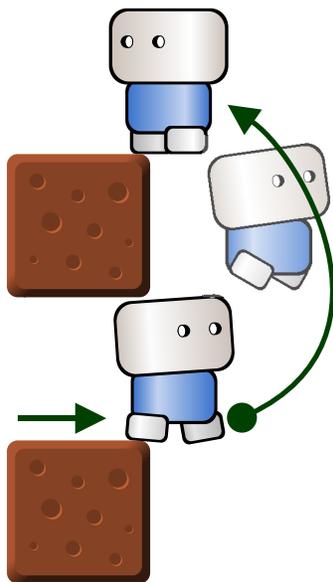


## Sauts avancés :

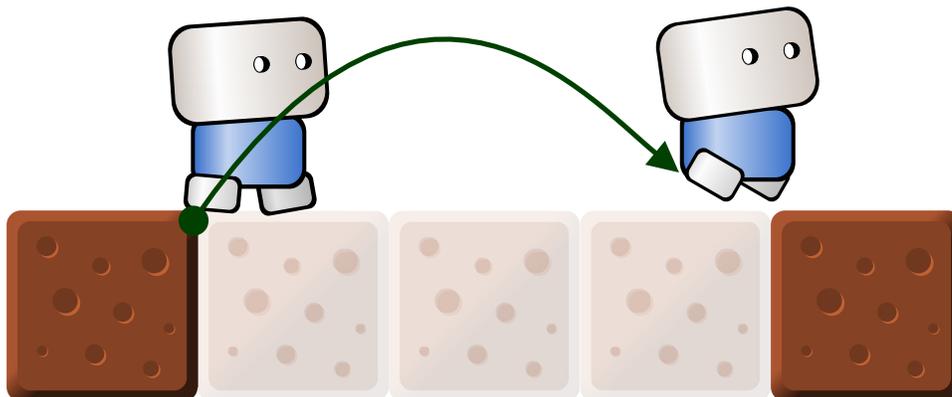
Parfois, il est préférable de faire un **saut court**. Particulièrement avec Koral, qui saute très haut. Appuyer **brièvement** le bouton Jump pour **un saut plus retenu**.

Il faut parfois atteindre un emplacement situé directement au dessus du personnage. Cela peut être à seulement un (1) bloc de distance.

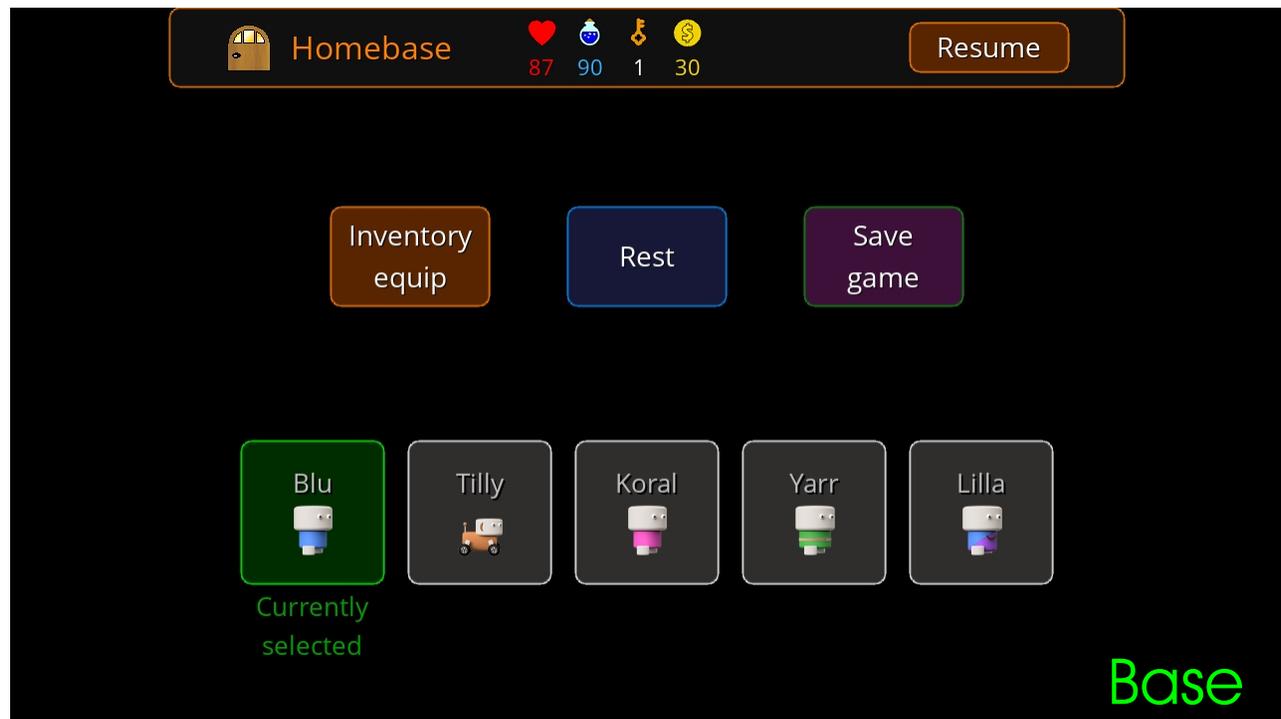
Il faut sauter à la limite du bloc et inverser la direction rapidement dès que le personnage s'élève. Cela peut demander plusieurs tentatives ;-)



Il faudra aussi être capable de sauter suffisamment au bout d'un bloc pour franchir **au moins 3 blocs**. Particulièrement difficile avec Tilly ou Yarr, qui possèdent les plus courtes distances de saut. **Sautez au tout dernier pixel !**



# Inns (auberges) et Base



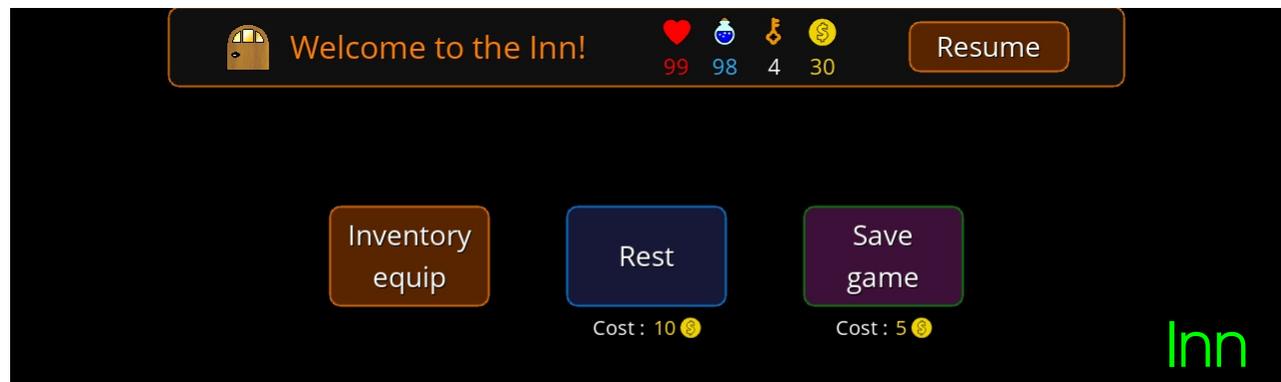
## Les Inns et la Base permettent de:

- Choisir les facultés à équiper (**Inventory equip**).
- Se refaire une santé (**Rest**).
- Sauvegarder la partie (**Save game**).

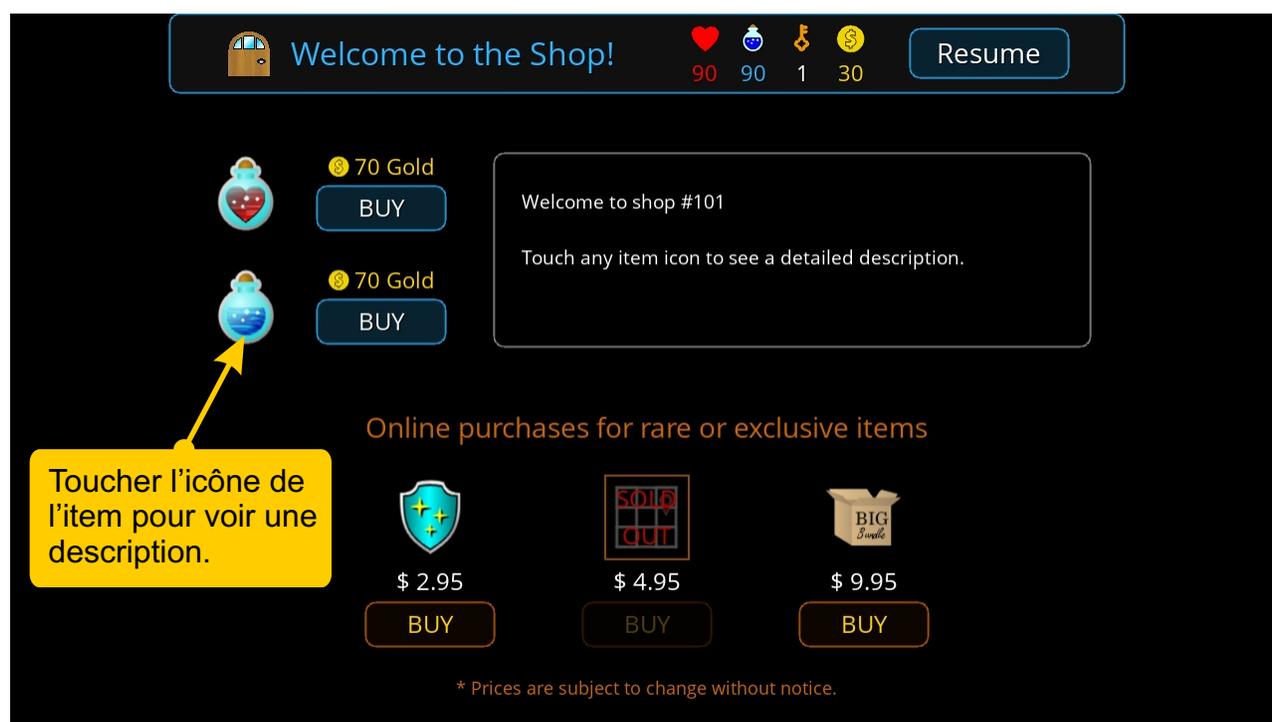
Base : Seul endroit où on peut changer de personnage (une fois trouvés).

Base : Seul endroit où le “Rest” et le “Save game” sont gratuits.

Inn : Le Rest et le Savegame coûtent 10 gold et 5 gold respectivement. On ne peut pas changer de personnage dans les Inns.



# Shops (boutiques)



Les **Shops** permettent de:

- Acheter un des deux items du haut avec de l'or accumulé dans le jeu. Ces items varient d'une boutique à l'autre. Parfois ce sont des items **importants et rares**.
- Acheter en ligne (online) un des trois items du bas.

**Bouclier magique:** Protection contre les tirs magiques ennemis (de face). Utile contre les "Boss" qui lancent des projectiles. Item très rare et convoité.

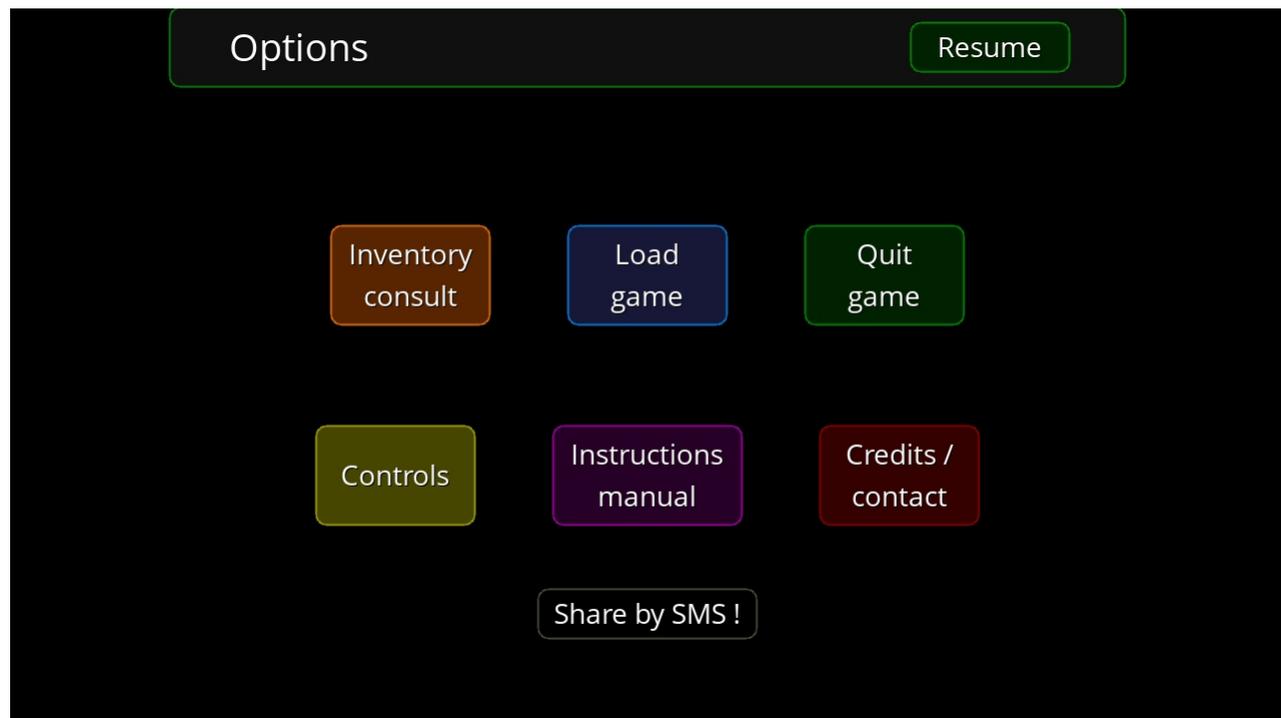
**Carte interactive:** Vendue exclusivement en-ligne. Déverrouillez la carte interactive complète! Une carte stylisée du donjon qui se dévoile au fil de votre progression.

**Big bundle** (Gros paquet):

- Habiletés : 2X range, 4X power, Big jump, Bloc break, Bloc move, Levitation, Magic key, Magic shield, Spike armor, Spike shoes.
- Carte interactive complète.
- Bouclier magique.
- 5 Elixirs, 5 Potions magiques, 5 Retours-à-la-maison (Homebase warps).

\* Le prix des items vendus est sujet à changement sans préavis.

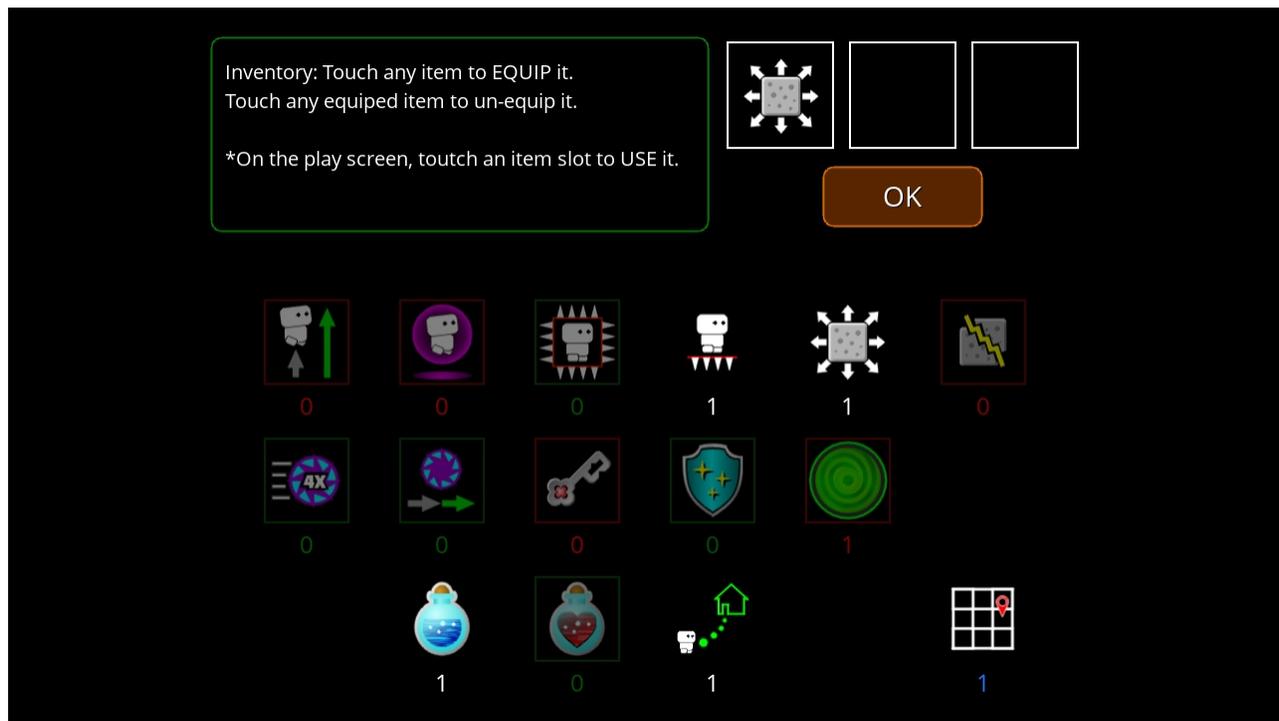
# Options



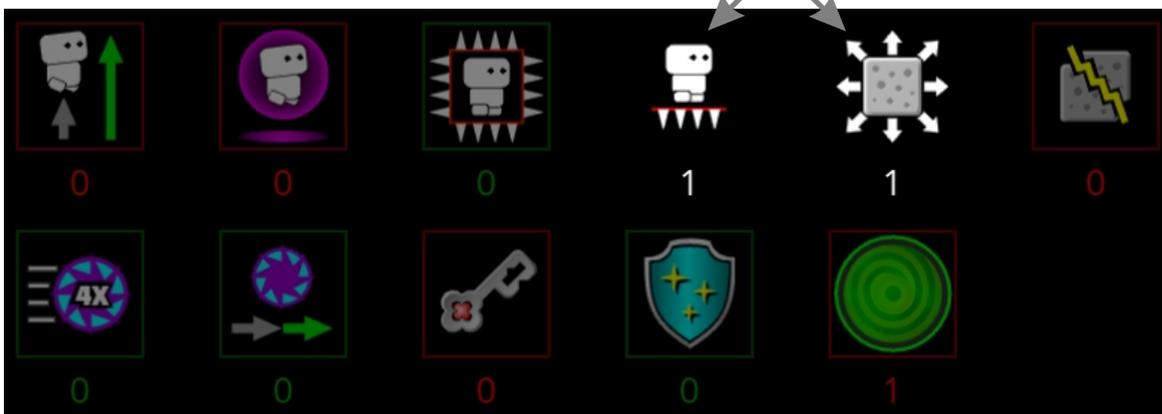
## Les Options:

- Inventory consult: Voir les items et facultés en inventaire (consultation seulement).
- Load game: Charger une partie sauvegardée.
- Quit game: Quitter la partie.
- Controls: Modifier la présentation des boutons de contrôle de jeu.
- Instructions manual: Ouvrir le manuel d'instructions.
- Credits / contact: Voir les crédits ou contacter Yarray Games.
- Share by SMS: Partager par texto (SMS).

# Inventory (Inventaire)



Les items en blanc **PEUVENT** être équipés par le personnage actuel.



Les items en vert peuvent être équipés **SEULEMENT** si on en possède plus que zéro (0)

Les items en rouge ne peuvent pas être équipés par le personnage actuel, même si on en possède.

# Autres items

Il est également possible d'obtenir ces items périssables et d'en avoir en quantités multiples en inventaire.



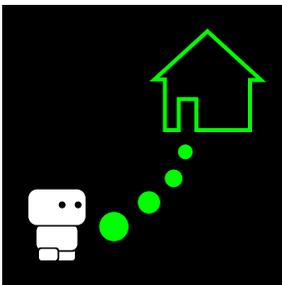
## **Potion magique:**

Si une Potion est équipée et activée, votre jauge de magie sera remplie à 100%, MAIS seulement quand votre jauge de magie sera à zéro. Utile dans les combats contre les "Boss", quand il n'y a pas d'autre moyen de remplir sa magie.



## **Elixir:**

Si un Elixir est équipé et activé, votre jauge de vie sera remplie à 100%, MAIS seulement quand votre jauge de vie sera à zéro. Utile dans les combats contre les "Boss", quand il n'y a pas d'autre moyen de remplir sa jauge de vie.



## **Retour-à-la-maison (Homebase):**

Si un "Go-home" est équipé, dès son activation, le joueur sera transporté (warp) à la base au premier étage. Essentiel pour retourner à la maison (Base); à la Base, on peut changer de personnage, et aussi se reposer et sauvegarder sans frais, avant de repartir explorer de nouveaux secteurs du donjon.