

KNIGHT LOBSTER
manuel du joueur



INFINIES TERRES VAPIDES
SUR VOS ROUTES EMMELEES
J'AI VOYAGE

ET C'EST ICI QUE JE TE TROUVE
ETOURDISSANT ROCHER AUTOUR
DUQUEL TOURNE LE MONDE

MA QUÊTE PREMIÈREMENT
ACCOMPLIE

MAIS MAINTENANT, ROCHER,
TOUR QUI PERCE LE SOLEIL ET
LAISSE SON ICHOR INNONDER
LE MONDE



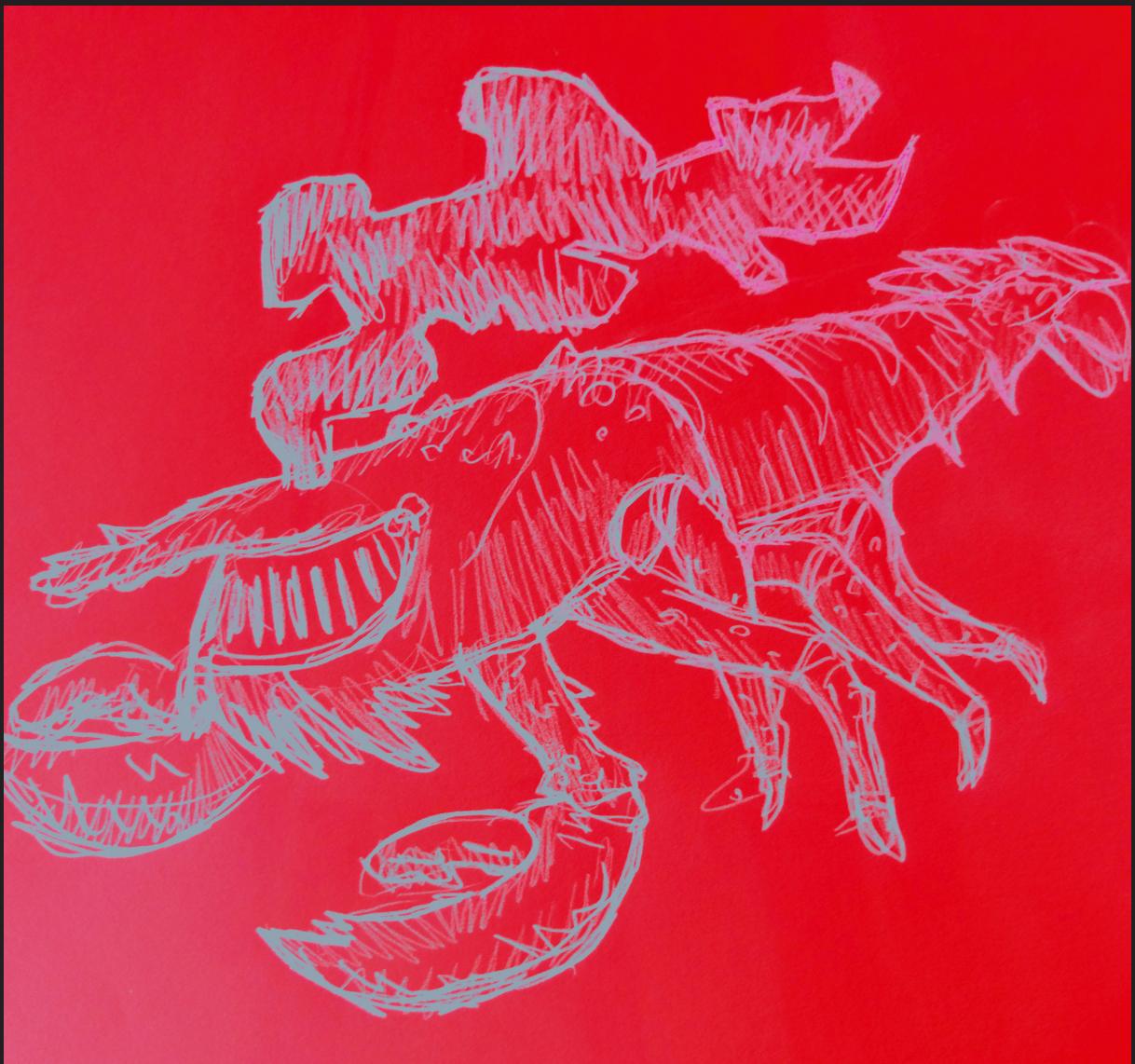
MAINTENANT TON SOMMET
JE VAIT ATTEINDRE

DANS TES DEDALES JE VAIS DANSER
ENRAGE PAR LA GUERRE
SANS FIN À L'INTERIEUR

ENSUITE, ET SEULEMENT ENSUITE,
POUR L'ETERNITE TOUT DORMIRA



Bienvenue dans KNIGHT LOBSTER !





Contrôles

Avancer, haut dans les menus :

Z, T, Flèche haut, Pavé 5

Reculer, bas dans les menus :

S, G, Flèche bas, Pavé 2

Tourner à gauche, gauche dans les menus :

Q, F, Flèche gauche, Pavé 1

Tourner à droite, droite dans les menus :

D, H, Flèche droite, Pavé 3



Intéragir, confirmer :

Espace, Clique gauche, Pavé 0

Ouvrir le compendium :

Maj. droit

Ouvrir le menu, Annuler dans les menus :

Clique droit, X

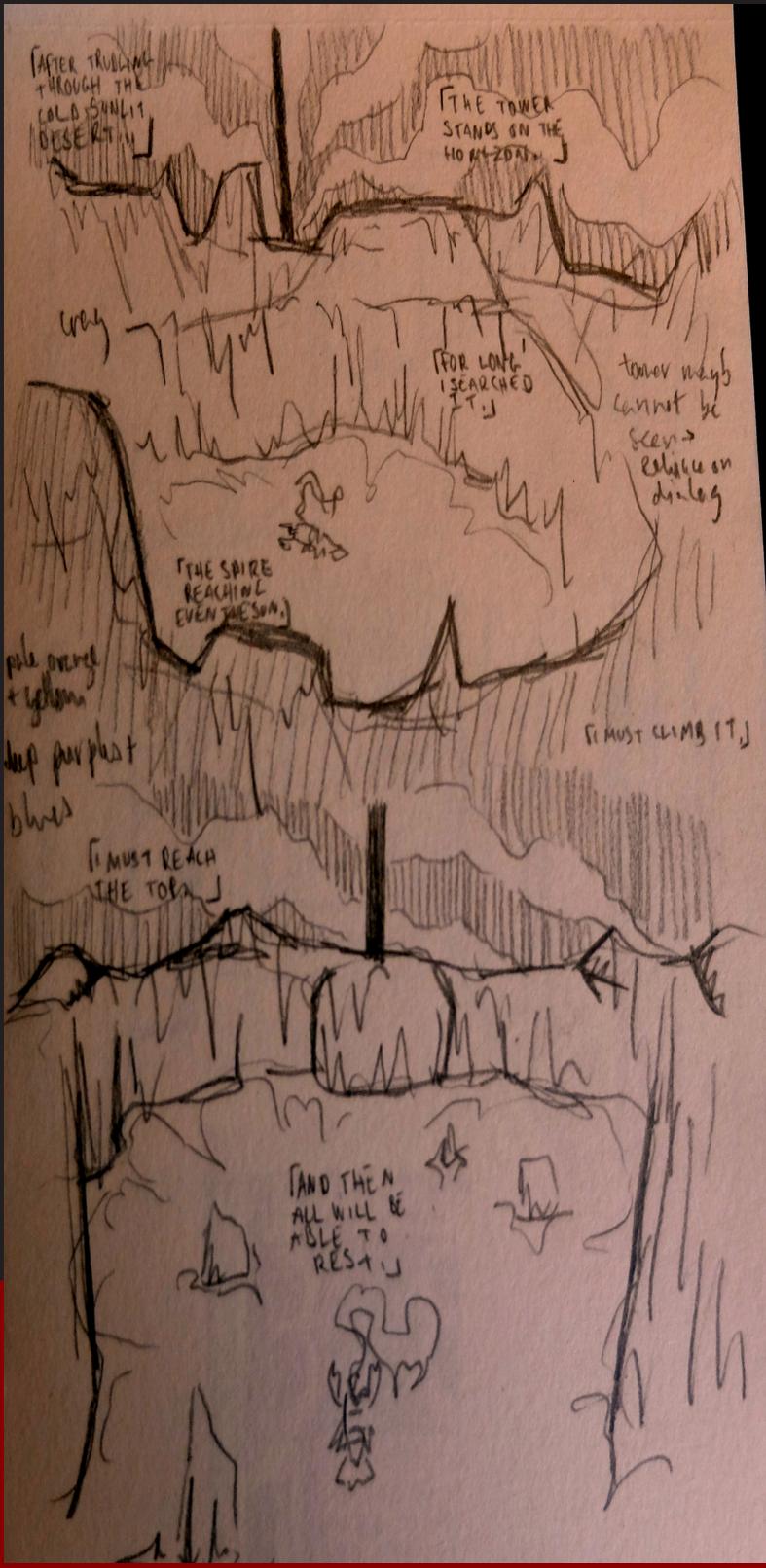


La souris peut être utilisée pour naviguer dans les menus.

La tour



Tu es un homard, du reste du monde. Pendant des années tu à cherché cette tour, et finalement t'y voilà. Entre donc, et grimpe au sommet...



Techniques

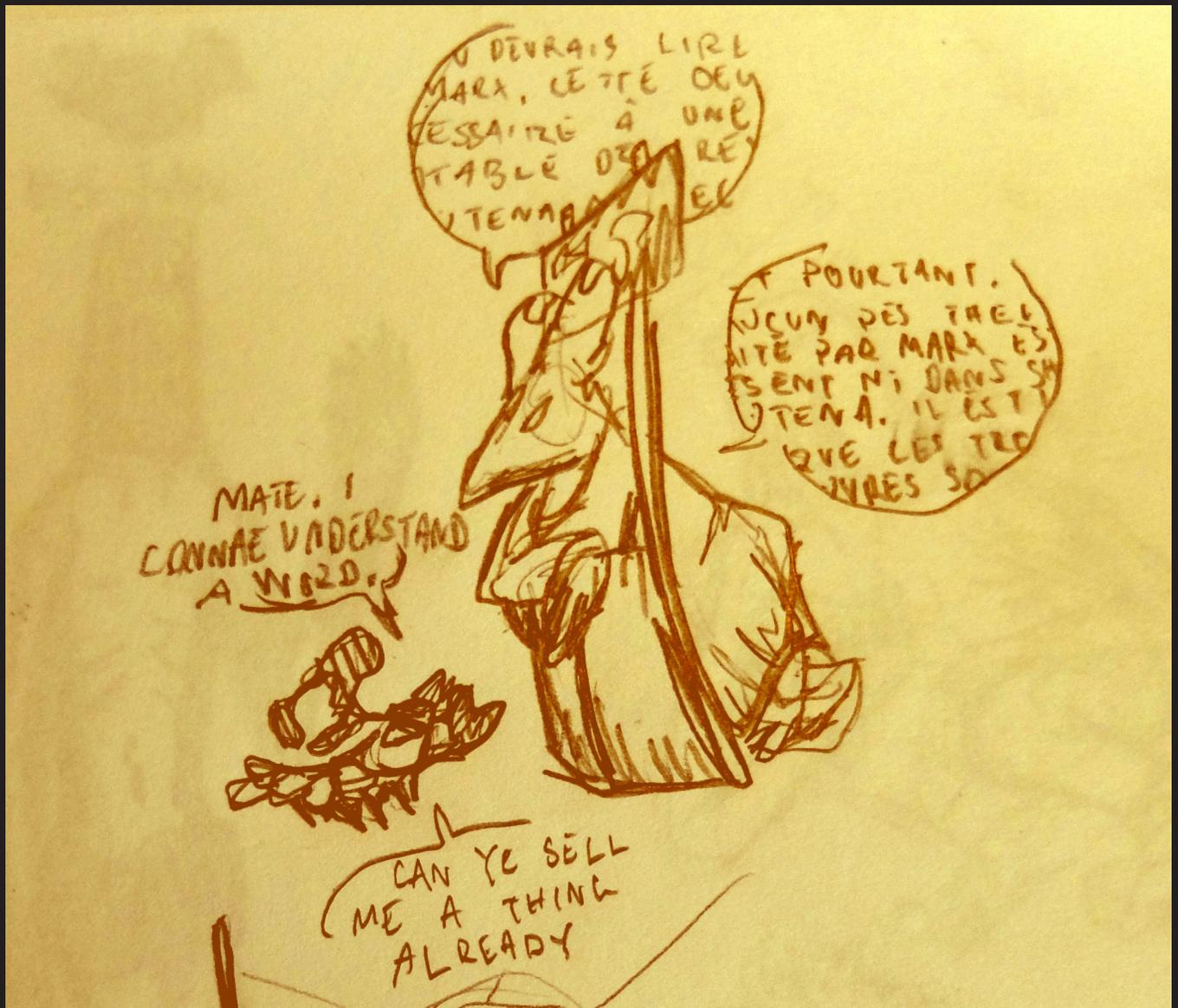
Des nouvelles techniques peuvent être obtenues avec le Chevalier Business. Il tient son stand. Pour obtenir une technique, achète la, et elle sera apprise automatiquement. Tu peut revendre une technique pour autant que tu l'a achetée. Chaque fois que tu revoit le Chevalier Business, il aura des nouvelles technique.



Il y a 3 types de techniques. Les Malins sont magiques, et dépendent des stat MAL ou FOC. Les Melée sont physiques et dépendent de MEL ou FOC. Les Commandes sont du support ou du soin. Elles ne dépendent d'aucune stat.

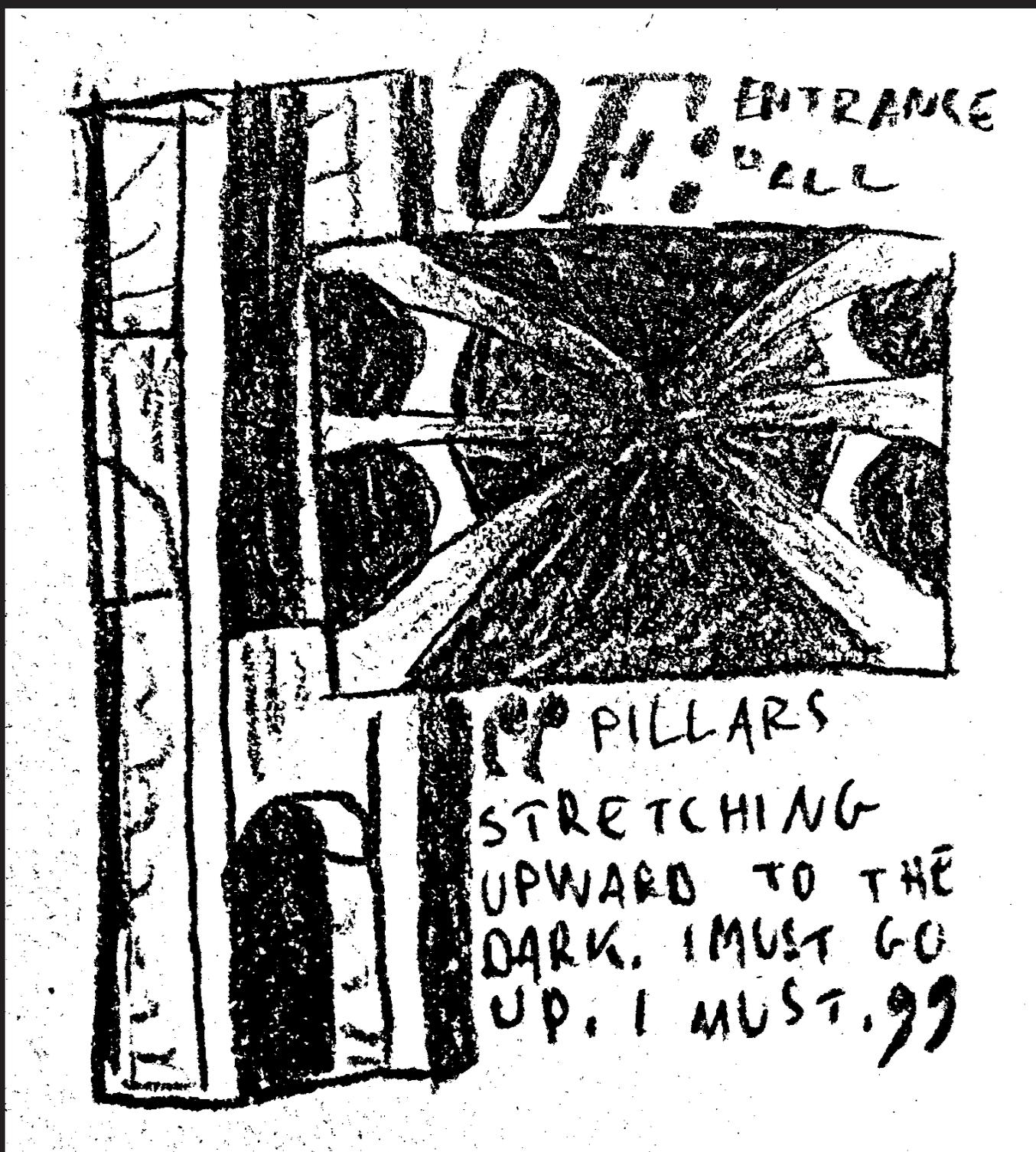


Utiliser une technique utilise des PM.



Stats

Quand tu atteint la fin d'un étage, tu va monter de niveau. C'est la seule manière de le faire. Il est alors possible de distribuer des points de stat. Si tu ne veux pas le faire tout-de-suite, tu peut le faire dans l'option DISTRIBUER du menu..



Les différentes stats sont :

TEN **Tenaille** : Augmente la puissance de l'attaque de base.

DEF **Défense** : Réduit les dégats reçus. Ne peut pas être augmenté.

MAL **Maligneté** : Augmente les dégats des techniques MALIGNES.

FOC **Focus** : Augmente les dégats continus.

DEX **Dextérité** : Influence l'ordre des tours en combat.

MEL **Mélée** : Augmente les dégats des techniques MELEE.

Il est aussi possible d'augmenter les PV MAX de 5 en 5.

Combat

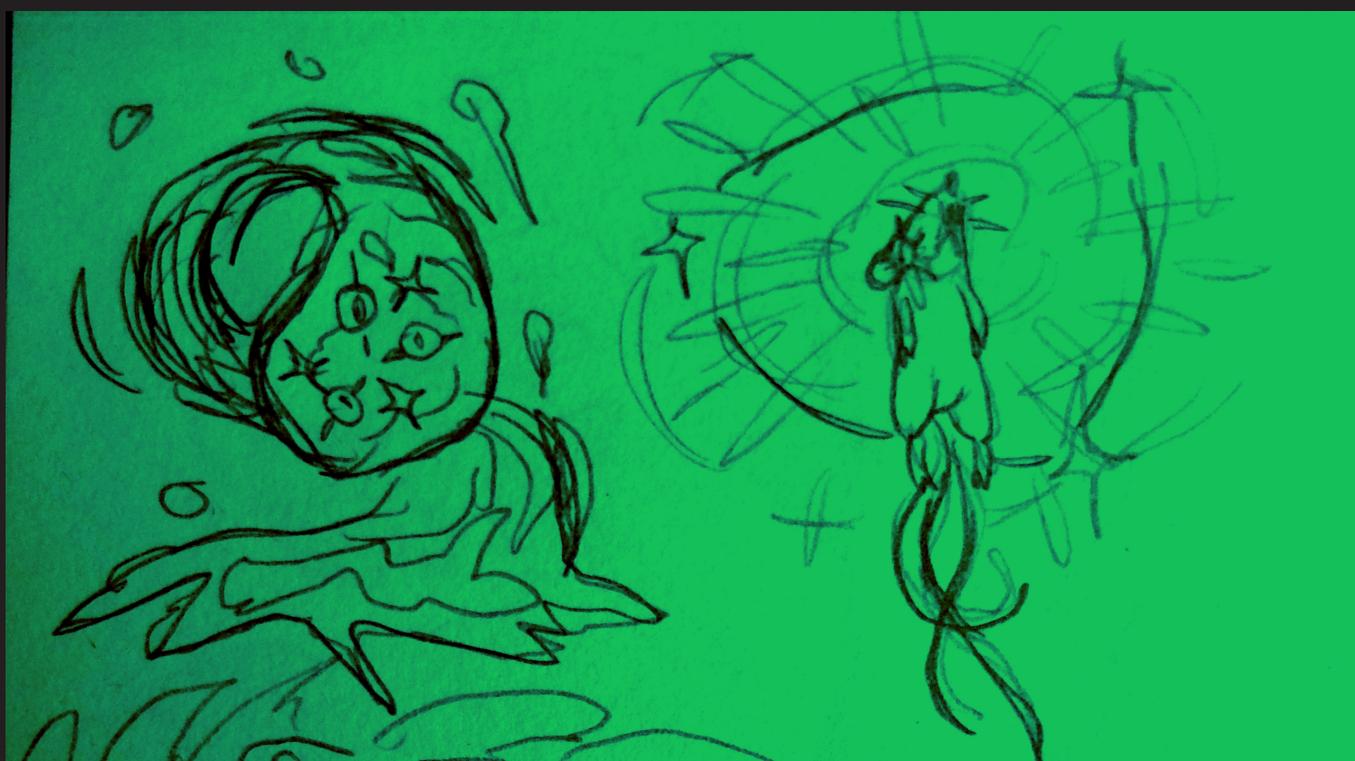


Le Chevalier Homard combat seul.

Tu as deux tours. Le premier tour sera toujours avant le deuxième.

L'option REPOS soigne 10% des PV et PM. Elle peut être utilisée sans limite.

Attention à ne pas finir un combat par la peau des fesses. Le prochain sera plus compliqué, voire même impossible.



Exploration



Quand un combat est fini, la barre de SOIN AUTO se remplit. Quand la barre est pleine, tes PV et PM seront entièrement soignés.

Tu n'es pas le premier à rentrer ici. Tu trouvera de nombreuses traces de tes prédécesseurs, certaines évidentes, d'autres cachées.

Le chemin pour avancer est toujours ver le haut. Tu doit atteindre le sommet.

Interface



1. *Hits* : Montre le combo actuel

2. *Etage maximum* : Montre l'étage le plus haut atteint.

3. *Etage actuel* : L'étage sur lequel le joueur se trouve.

4. *Âmes* : Montre combien d'âmes le joueur a. Les âmes sont trouvées dans le donjon et peuvent être échangées à des endroits précis.

5. *Secrets* : Combien de secret le joueur a trouvé.

6. *Barre de Scorecombat* : Si la barre n'est pas pleine, et que le joueur est sur son étage le plus haut, les combats donneront du score.

7. *Score* : Score du joueur

8. *PV/PM* : Les PV et PM du joueur.

9. *Portrait* : Le personnage contrôlé par le joueur. Change selon les PV.

10. *Barre de Soin Auto* : Quand la barre est pleine, le joueur est entièrement soigné.

11. *Chose précieuse* : Ne perd jamais ton but de vue.

12. *Indicateur directionnel* : La direction que le joueur face.

13. *Carte* : Une carte de l'environnement. La carte est révélée au cours de l'exploration. Il se peut que le Chevalier Homard oublie ou c'est allé, et que la carte s'obscurcisse.

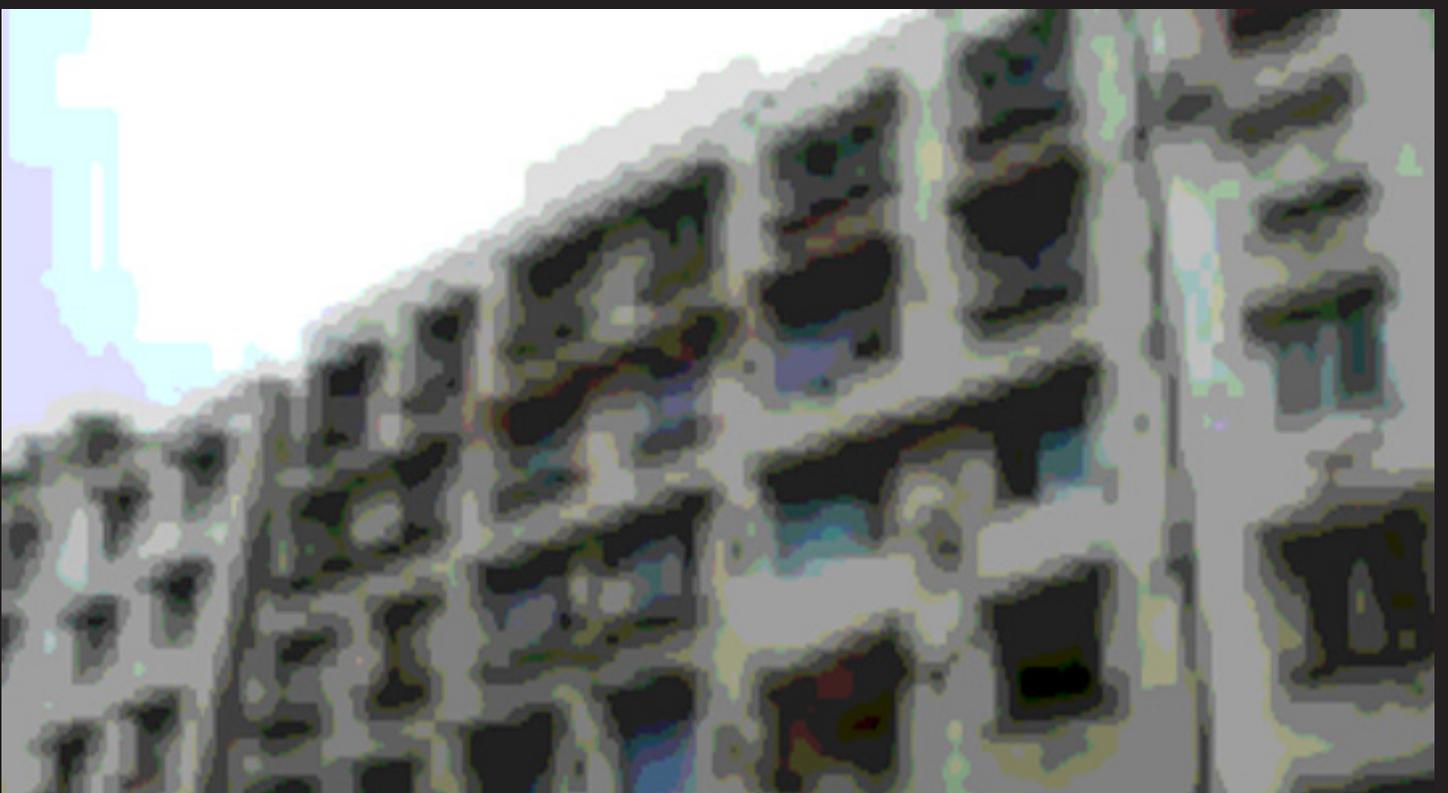
Scoring

Ce jeu a un système de score. Le score est montré en haut de l'écran.

Toutes les sources de points sont multipliées par les HITS. Tu gagnes des HITS en attaquant des ennemis, et en perd en te reposant et en utilisant des options défensives.

Découvrir des secrets ajoutera beaucoup de points au score. Les secrets peuvent être des objets cachés, d'autres personnages, des ennemis pacifiques, des âmes, ou encore autre chose.

Peut-tu l'entendre ? L'hymne dans les murs ? L'ère des cafards mangeurs de merde ?



Message

Merci de joueur à Knight Lobster !
C'est un projet sur lequel je travail depuis un moment, et travaillerais dessus pendant un moment. Ca avance lentement, mais régulièrement.
Egalement important pour moi, voire même plus encore, partagez ce jeu ! Parlez-en à votre famille, à vos amis, spammez le lien partout, taggez le nom du jeu à la bombe, tout ce que vous pouvez !

