

Walkthrough pour la demo de "A Simple Tale"

Jeu de RPG Maker par David Imbeault

Index

1. Maison de Raven
 2. Tael
 3. Rencontres
 4. Les montagnes
 5. La cave
 6. Le retour
 7. Le Blason d'Argent
-

1. Maison de Raven

Vous commencez le jeu dans la chambre de Raven, près de votre lit. Sachez que vous pouvez toujours revenir ici pour dormir gratuitement. Ouvrez le coffre juste au-dessus de vous pour prendre vos 20 PO de la semaine dernière. Puis ramassez l'Elixir dans l'horloge à droite du coffre. Descendez au rez-de-chaussée et parlez à votre mère qui vous demandera d'arroser les plantes. Ramassez le sceau vide avant de sortir, et dirigez-vous au puits au nord de la maison. Remplissez votre seau et allez arroser une plante à l'intérieur de la maison. Répétez cela pour les 3 plantes (1 au rez-de-chaussée et 2 à l'étage), et retournez voir votre mère qui va vous donner votre argent pour la semaine, 100 PO. Quittez votre maison et dirigez-vous vers le petit village à l'ouest, Tael.

2. Tael

À votre entrée, continuez un peu et entrez dans l'auberge, puis parlez à la jeune femme au bar, Séléne. Il y a un baume dans l'un des barils dans le coin supérieur gauche, et un Elixir dans le couloir des chambres de l'auberge, dans l'horloge. Vous pouvez jouer du piano (mais pour l'instant c'est inutile dans la demo). Sortez de l'auberge et allez à la mairie (maison la plus à droite et la plus au nord). Montez à l'étage et parlez au maire. Quittez la mairie et dirigez-vous à la maison d'Eagle, la petite maison de l'autre côté du petit étang, à l'ouest. Parlez à son père, et acceptez de livrer la farine. Parlez-lui à nouveau et il va vous dire qu'il a vu Eagle sortir ce matin. Sortez de la maison et ramassez le baume dans le baril à droite, et retournez à la mairie. Apportez le sac de farine à la bonne, dans la cuisine, qui va vous donner 50 PO. Retournez voir le père d'Eagle, qui va vous donner 50 PO à son tour. Quittez ensuite Tael, pour vous diriger vers le canyon au nord-ouest de la ville.

3. Rencontres

Au canyon, parlez à Eagle qui se trouve au nord de l'entrée. Après qu'il ait joint le groupe, ressortez. Mais vous pouvez avant aller chercher le baume dans l'une des boites dans les cabanes du Canyon (celle de droite). Aller ensuite à l'Arbre, au nord-est de Tael. Sauvegardez avant d'entrer. Approchez Lysandre, et une petite scène va se dérouler. Lorsque ce dernier va rejoindre le groupe, vous allez être attaqués par des Goblins.

Goblins x4 HP: 25

Le combat ne devrait pas poser de problèmes, concentrez vos attaques sur un goblin à la fois. Méfiez-vous de Frappe de Goblin, si vos HPs descendent trop bas, cela pourrait rendre inconscient l'un de vos personnages. Si vos HPs descendent à 10, utilisez un baume. Mais ce ne devrait pas arriver.

Lorsque le combat est terminé, retournez à Tael, et allez voir le maire. Puis allez passer la nuit à l'auberge. Retournez parler au maire, puis ensuite allez dans la maison d'Iris, la longue juste sous celle du maire. Allez dans la pièce de gauche, et parlez à Lydia. Sortez de la maison. Après la discussion, allez chez Lysandre, la maison voisine, et regardez dans l'étagère de la chambre de droite. Allez ensuite parler au père d'Eagle. Avant de quitter le village, allez acheter des armures (pas besoin d'armes, vous les aurez) à la boutique au sud de la ville. Achetez aussi quelques baumes. Dans la boutique des objets, l'un des pots contient un baume. Quittez Tael et allez voir votre mère, qui va vous donner une épée. Dirigez-vous vers le Canyon, et entrez.

4. Les montagnes

Après la courte discussion, allez à droite de la petite cabane, et vous y découvrirez une échelle. Grimpez et dirigez vous vers les montagnes au nord. Dans les montagnes, commencez par aller chercher le coffre que vous voyez sur la petite colline à votre droite. Vous verrez probablement en chemin une étrange marque sur le sol, mais vous ne pouvez rien faire pour l'instant. Ensuite, retournez au départ et montez dans l'échelle, traversez le pont, et redescendez. Prenez la sortie au sud, et fouillez dans les buissons, vous y trouverez une Plume Vitale. Retournez dans les montagnes, et continuez votre route par le chemin de gauche. Sautez la petite faille pour prendre le coffre, puis entrez dans la grotte. Allez chercher le coffre au nord-est, dirigez-vous au nord-ouest complètement, et tirez le levier sur le mur. Vous pouvez sauvegarder sur la petite étoile brillante. Retournez vers le sud et une nouvelle sortie devrait s'y trouver. Sortez et montez sur la colline. Prenez le coffre à nouveau en sautant, puis dirigez-vous vers l'est, en prenez le coffre au sud de vous. Vous ne pouvez pas atteindre le second coffre sur la corniche. Retournez de l'autre côté du petit pont et prenez la sortie au nord. Continuez votre route vers le nord jusqu'à la sortie des montagnes. À l'extérieur, prenez le temps de vous équiper si vous ne l'avez pas fait, et sauvegardez.

5. La cave

Continuez vers l'entrée, puis vous devriez apercevoir Iris et Verena entourées de morts-vivants. Vous allez alors être amenés à combattre.

Zombie x2 HP: 30

Concentrez-vous sur un zombie à la fois, ils ne devraient pas causer de problème, de même que pour leur attaque spéciale Danse Vodoo.

Montez à l'étage supérieur, prenez les 2 baumes dans les coffres près du point de sauvegarde, et la Plume Vitale dans celui au fond de la pièce, vers le bas. Sauvegardez et dirigez vous vers la sortie. Ramassez le Pendentif Mystérieux dans le coffre vert, il va vous servir plus tard. Dirigez-vous de l'autre côté de la montagne. Vous allez ensuite être amenés à combattre le squelette et ses laquais.

Squelette x1 HP: 40

Zombie x2 HP: 30

Tuez d'abord les deux zombies, pour les empêcher d'endormir vos personnages, puis concentrez vos attaques sur le squelette. Ce combat ne devrait pas être très difficile, mais vous aurez peut-être à utiliser un baume ou deux, dépendant de votre état avant le combat.

Après ce combat et la petite discussion avec Verena et Iris, Teizer va se pointer et vous devrez le combattre.

Teizer (BOSS) HP: 300

Teizer possède trois formes de combat. La première est standard, la deuxième est capable d'infliger une bonne dose de dommages mais est aussi plus vulnérable, et la troisième a une EXCELLENTE défense et peut réduire les HPs de tous les personnages à 1 lorsqu'elle est attaquée. Il passe 4 tours dans sa première forme, 2 dans la seconde et 3 dans la dernière, avec 1 tour pour sa transformation, avant de recommencer le cycle. Faites attention aux magies de Teizer, surtout dans sa deuxième forme, elles peuvent infliger 20 points de dégâts à un personnages, même à tous. Attaquer le plus possible, en utilisant des baumes quand vos HPs s'approchent de 20. À sa troisième forme, surtout ne l'attaquez pas! Faites Defense et attendez qu'il reprenne sa forme standard. Vous devriez être bon pour l'achever avant qu'il reprenne sa forme puissante. Ce combat est plus difficile, mais vous devriez passer au travers relativement avec aise.

Après le combat, vous allez vous retrouver avec seulement Raven. Suivez vos amis et sauvegardez. Descendez ensuite les marches. Vous allez alors être entraînés dans un combat contre le Golem.

Golem (BOSS) HP: 350

N'essayez pas de le tuer, c'est impossible, contentez-vous de vous défendre et de survivre pendant 4 tours. Par contre, vous devez l'attaquer au moins une fois.

Vous allez alors être aidés par Séléne et Caldasar, et vous allez les contrôler pour ce combat.

Golem (BOSS) HP: 350

Séléne est presque inutile, servez-vous de la magie de Caldasar, en particulier Glaçon. Vous devriez facilement venir à bout du Golem en 6 à 7 tours.

Une discussion va suivre, et ensuite quittez la grotte par l'entrée d'où vous êtes venus.

6. Le retour

Vous devez maintenant vous rendre à Tael, et cela implique de passer par les montagnes à nouveau. Mais il y a un changement depuis la dernière fois. Vous pouvez désormais faire des "Random Battle" en marchant sur la carte. Des nouveaux ennemis vont apparaître, comme les lapins féroces, les vases, les chauves-souris et les rats. Ils ne devraient pas poser de problèmes en tant que tel, mais tâchez d'économiser vos baumes pour le combat qui va suivre. Si vous pensez être à cours, les goblins ont 25% de chances d'en laisser un lorsque vous en tuez un. Donc, refaites le chemin inverse, en prenant soin de sauvegarder dans la caverne. Vous devriez arriver à une échelle bloquée par un épéiste, qui va vous offrir de le combattre en duel singulier pour vous laisser passer.

Siegfried (BOSS) HP: 75

Ce combat risque de poser problème si vous êtes à court de baumes. 2-3 devraient suffire pour la bataille. Faites attention à son poison et à ses coups critiques, qui risquent de rendre Raven hors-combat rapidement. Attaquer le sans arrêt, et quand vous voyez vos HPs s'approcher de 20, utilisez un baume, un revigorant ou un elixir (n'hésitez pas à les utiliser, c'est le dernier combat difficile de la demo).

Après l'avoir vaincu, vous pouvez équiper votre nouvelle Broche Anti-Venin nouvellement reçue, et continuer votre chemin. Si vous sortez des montagnes et du canyon, la demo se termine! Place aux crédits! Mais vous avez une possibilité, c'est d'aller à cette étrange marque que vous avez sûrement vue plus tôt.

7. Le Blason d'Argent

Placez-vous sur le symbole, et utilisez le Pendentif Mystérieux dans votre inventaire. Vous allez être emporté dans la dimension du Blason d'Argent, un endroit réservé aux

mini-jeux. Vous pouvez parler avec Neko et Mog, et aller dans l'univers de Mario. L'endroit est en plein développement, et vous pouvez vous attendre à de grandes choses pour la version complète. Pour l'instant, visitez un peu :) . Et essayer de faire fâcher Mog ;) !

Walkthrough pour "A Simple Tale"
par David Imbeault