

DARK SEAL

Data east (1990)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU.....	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Magie.....	4
Archivage du score.....	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE.....	5
Interface de MAME.....	5
Déplacements.....	5
Attaque.....	5
Magie.....	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Dark Seal**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / DARK SEAL / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Dark Seal est un jeu de combat jouable en solo ou à 2 en équipe. Chaque joueur est représenté par un personnage qu'il choisit en début de partie parmi 4 possibles (chevalier, magicienne, barde ou ninja) et dont la mission consiste à délivrer la fille du roi, enlevée par des créatures maléfiques.



Architecture

L'univers du jeu est organisé en mondes comprenant chacun plusieurs secteurs successifs. Chaque secteur est affiché en 3D isométrique et le jeu utilise un scrolling multi-directionnel pour suivre les personnages des joueurs.

Chaque monde se termine par un duel face à un « boss », une créature puissante et généralement de grande taille.



Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies après avoir choisi son personnage. Le nombre de vies en réserve est rappelé au bas de l'écran, sous les cases correspondant aux objets-bonus.

Pour chaque vie, le joueur possède un capital d'énergie, symbolisé par un certain nombre de cœurs (en haut, sous le score). Chaque blessure subie par le personnage lui retire une partie de cette énergie, avec un minimum d'un demi-cœur.

Le joueur perd une vie si son énergie tombe à zéro ou si son personnage chute dans un gouffre. Il peut récupérer de l'énergie grâce à certains bonus.

A priori, le temps pour terminer un secteur est illimité.





Magie

Quel que soit le personnage choisi, chacun peut (plus ou moins rapidement, selon sa compétence) faire appel à la magie. Pour cela, il peut changer temporairement son apparence et rendre celle qui apparaît sur la page en cours de son livre de sorts. Chacune possède des propriétés spécifiques, qui peuvent inclure l'invulnérabilité temporaire.

Le capital de magie dont dispose un joueur et qui se régénère peu à peu dans le temps est indiqué sur une jauge verticale, sous son livre de sorts.



Archivage du score

Si le score final d'un joueur est le meilleur par catégorie de personnage (chevalier, magicienne, barde ou ninja), le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

Les 4 meilleur scores sont rappelés en image dans le jeu.





3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Dark Seal, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (par défaut, les touches fléchées du clavier et leurs combinaisons pour le joueur 1) et de 2 boutons :

- **attaque** (bouton 1, **Ctrl** par défaut pour le joueur 1)
- **magie** (bouton 2, **Alt** par défaut pour le joueur 1)



Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage dans n'importe quelle direction.

Sa vitesse habituelle de déplacement est variable selon le type de personnage :

- standard pour la magicienne et le barde
- plus réduite pour le chevalier
- plus rapide pour le ninja



Attaque

Chaque joueur peut combattre avec le bouton **attaque**, suivant la direction vers laquelle son personnage est tourné. Là aussi, le type d'attaque dépend du personnage choisi :

- puissante à courte portée pour le chevalier
- moyenne à longue portée pour la magicienne
- moyenne à courte portée pour le barde (avec immunité contre le poison)
- relativement faible à longue portée pour le ninja





Magie

Chaque joueur peut se servir de la magie en pressant le bouton **magie** quand sa jauge de magie est pleine. Il se transforme alors temporairement en l'entité qui figure sur la page de son livre de magie. Une fois les effets dissipés, la jauge de magie est à nouveau vide.

Le capital initial de magie est identique pour les 4 types de personnages mais tous n'ont pas la même aisance pour s'en servir :

- la magicienne gagne rapidement de la magie et en dépense peu pour ses sorts
- le barde et le ninja exigent davantage de temps et de magie pour se métamorphoser
- le chevalier est le moins doué pour l'usage de la magie

