

World of Warcraft

Pour Casio Graph 35+/65/100
(v1.05 du 16/04/2008)



Programmé par Nicolas Ygrand et testé par Matthieu Ygrand,
Nicolas Ygrand et Vincent Cordier
Remerciement à Hi_Jack pour la sublime réalisation de l'image officielle du jeu.
Remerciements spéciaux à la multitude d'autres personnes qui ont participé
de près ou de loin au projet et qui nous ont supporté durant
les heures de développement qui ont contribué à cette réalisation...

2006-2007 réalisé par Nicolas Ygrand. Logiciel sous licence GPL.
http://plfnicolarius.free.fr/wow_casio

Table des matières:

- Introduction
- Matériel requis et version à utiliser
 - Les principes du jeu
 - Les différentes classes
 - Les différentes races
 - L'avenir du jeu
- Fonction de sauvegarde (v1.02)
 - Duel JcJ (v1.04)
- Remerciements et crédits



Introduction:

Bienvenue dans World of Warcraft Casio. Cette adaptation pour les calculatrices vertes n'a nullement la prétention de reproduire entièrement le célèbre MMORPG. Ce ne serait de toute manière pas possible avec des machines aussi peu performantes que les calculatrices et dont les langages de programmation et les mémoires ne permettent pas un jeu fidèle. Vous trouverez néanmoins dans cette adaptation de quoi vous occupez des heures agréablement.

Le premier jeu que j'ai publié sur Casio était aussi une adaptation d'un jeu de Blizzard. Il s'agissait de Diablo qui était déjà amusant mais souffrait d'une durée de vie courte due à sa linéarité.

En réponse à ce problème j'ai voulu créer un jeu où le joueur décidait de l'intégralité de ses mouvements et même de sa route. World of Warcraft fut donc choisi comme titre à adapter et en voici le résultat. Commencé en même temps que Diablo au début du mois d'Avril 2006, sa première version stable estampillée 1.00 est sortie le 23 Décembre 2006. Aujourd'hui WoW Casio est devenu un projet vivant qui s'améliore de versions en versions. J'espère que vous l'apprécierez autant que j'aime poursuivre son développement.

Bon jeu à tous!

Le développeur: Nicolas Ygrand

Matériel requis et version à utiliser:

World of Warcraft Casio a été conçu au départ pour fonctionner sur les calculatrices Casio Graph 35+ et Graph 65. La version 1.03 de World of Warcraft Casio est la première à permettre l'utilisation de la Graph 100. Notez également que en plus de l'espace mémoire requis par le programme, vous avez besoin de deux fichiers Picture et de la mémoire graphique soit un total de 12288 octets supplémentaires.

Il existe donc trois versions de World of Warcraft Casio pour les trois calculatrices supportées. Une version exécutée sur une Casio qui n'est pas faite pour n'est pas garantie. On peut exécuter la version Graph 65 sur une graph 35+ mais le jeu plantera très vite.

Voici un tableau qui récapitule les différentes compatibilités:

	Graph 35+	Graph 65	Graph 100 (v1.03)
Version Graph 35+	Compatible	Compatible	Compatible
Version Graph 65	Incompatible	Compatible	Incompatible
Version Graph 100	Incompatible	Incompatible	Compatible

En dernier lieu il vous faut transférer le jeu sur votre calculatrice. Utilisez pour cela le programme FX-Interface. Pour les amateurs de l'open source et des logiciels gratuits, je vous invite à découvrir le logiciel Casetta (aussi connu sous le nom de Gasetta). World of Warcraft Casio est développé avec Gasetta sous Debian GNU/Linux!

Les principes du jeu:

Comme dans tout jeu de rôle vous incarnez un personnage caractérisé par une classe. Et comme ce jeu de rôle est World of Warcraft vous incarnez aussi une race. Elles sont toutes détaillées plus loin dans ce manuel. Chaque classe est caractérisée par des différences de statistiques.

1) Les statistiques:

Il existe quatre types de statistiques:

1. La Vitalité: Détermine le nombre maximum de PV (Points de vie) que peut posséder votre personnage.
2. La Puissance: Détermine votre capacité à détruire un monstre en utilisant un sort. Cette statistique s'oppose directement à la résistance magique (RM) d'un monstre.
3. La Dextérité: Cette statistique entre en compte durant un combat de type « physique ». Plus vous avez de dextérité, plus vous avez de chance de réussir votre attaque.
4. L'Energie: Il s'agit d'une capacité directement liée au nombre de points de magie (PM) de votre personnage. Comme pour la vitalité, son nombre indique le nombre maximum de points pouvant être atteint.

2)Les combats:

Maintenant que vous avez une idée de vos caractéristiques, il est temps de partir à l'aventure. Sélectionnez l'option « A l'aventure... » lorsque vous êtes au camp pour accéder à l'écran de choix d'une zone. Choisissez une zone où voyager. Un combat s'ensuit. La créature que vous affronter est définie par son nom et sa RM. C'est avec ces seules indications et l'idée que vous avez de vos statistiques que vous choisissez le type d'attaque à lancer.

Rappelez-vous: Si la RM du monstre est supérieure à votre puissance (P), votre attaque échoue automatiquement, de même si votre puissance est supérieure à la RM du monstre, votre attaque réussit obligatoirement. Les combats physiques n'ont pas de résultat prévisibles mais il ne coûtent rien contrairement aux attaques magiques qui dépensent des points de magie (PM).

Un combat peut donc se solder dans les deux cas par une réussite ou un échec. Dans le cas d'une réussite, vous gagnez expérience et or, dans le cas d'un échec vous perdez des PV et ne gagnez aucune récompense...

Si vous vous rendez compte que le monstre que vous voulez affronter est trop puissant, vous pouvez choisir de fuir. Si vous possédez la quantité d'or requise pour une fuite il ne vous arrivera rien d'autre que la perte de cet or mais si vous ne possédez pas cette quantité, vous subirez des blessures et perdrez de l'énergie durant votre fuite. C'est à vous de décider sagement...

3)Dépenser votre argent:

Vous êtes de retour au camp après de glorieux combats et le butin est appréciable: un beau tas de pièces d'or.

Mais à quoi sert-il? Vous pouvez le dépenser dans trois lieux:

1. Pour aller vous soigner et récupérer vos PV.
2. Pour aller prier et récupérer vos PM.
3. Pour aller acheter des objets aux pouvoirs extraordinaires!

Gérez votre argent comme vous le voulez et soyez sage dans vos décisions...



Les différentes classes:

Comme dans le jeu original il existe neuf classes distinctes. Une classe de personnage influe uniquement sur vos caractéristiques dont voici un tableau récapitulatif:

	Dextérité	Energie	Puissance	Vitalité
Chaman	5	35	30	30
Chasseur	60	5	5	30
Démoniste	5	60	25	10
Druide	25	25	25	25
Guerrier	30	5	15	50
Mage	5	30	60	5
Paladin	20	15	25	55
Prêtre	5	30	25	40
Voleur	60	20	5	15

Choisissez bien votre race. Il est clair que certaines sont plus dures à jouer que d'autres contrairement au jeu original où Blizzard a cherché l'équilibre.

Les différentes races:

Contrairement aux classes, les races apportent des bonus bien différents les uns des autres. Dans tout les cas chacune des races améliore de deux points une statistique:

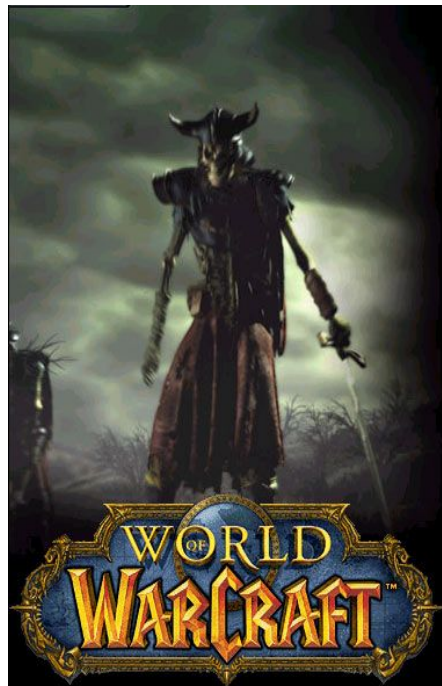
	Bonus de statistique:	Bonus de race:
Elfe:	+2D	Coût de retraite réduit de 3 pièces d'or.
Gnome:	+2I	15% d'expérience gagnée en plus par monstre.
Humain:	+2P	Regénération de mana 25% moins chère.
Mort-vivant:	+2I	Coût de guérison divisé par deux.
Nain:	+2V	Gain de 4 pièces d'or supplémentaires par monstre.
Orc:	+2V	Chance de réussite à l'attaque augmentée de 5%
Tauren:	+2V	Dommages réduits de 2.
Troll:	+2V	Regénère 2PV à la fin d'une zone.

Comme pour les classes, les races sont plus ou moins difficiles à jouer. La combinaison de telle classe avec telle race peut s'avérer plus ou moins judicieuse. A vous de faire votre choix...

L'avenir du jeu:

World of Warcraft Casio est désormais un projet bien vivant qui tend toujours à s'améliorer grandement à chaque nouvelle version. Je compte sur vous pour me rapporter tout dysfonctionnement via le forum JudgeHype. Vous pouvez également visiter [le site de World of Warcraft Casio](#) régulièrement pour vous tenir au courant du développement et télécharger la dernière version. Je vous encourage à émettre vos impressions générales sur le programme même si celles-ci sont négatives.

Merci à vous et longue vie à World of Warcraft, à ses joueurs, à Blizzard et à JudgeHype!



Fonction de sauvegarde (v1.02):

1)Présentation du support de la sauvegarde:

La version 1.02 de World of Warcraft Casio intègre une fonctionnalité de sauvegarde de la partie. Vous pouvez désormais enregistrer vos progrès et reprendre votre partie plus tard.

La calculatrice se sert de la liste 6 (liste 20 pour la version Graph 100) pour stocker les données relatives à votre progression. Vous devez prendre en compte cette information si vous vous servez des fonctions de calculs avec les listes. L'auteur de ce programme n'est pas responsable de la perte de données ou d'une mauvaise note qu'une mauvaise manipulation peut engendrer. Le programme est conçu de telle manière qu'aucun effacement de liste n'est opéré. Il se contente de lire et d'écraser la sixième liste. Il n'effectue aucune opération sur la globalité des listes ou quelconque effacement (il écrase la sixième liste).

2)Limites technique du support de la sauvegarde:

La première version de WoW Casio à permettre au joueur de sauvegarder sa progression était la 1.02. A l'époque il n'était possible de ne sauvegarder qu'une seule partie sauf si l'on copiait l'on copiait et changeait la liste via un logiciel tier. Avec la version 1.04, il n'y a plus besoin de ces logiciels car WoW Casio supporte nativement les opérations de duplications et de changements de sauvegardes. Il faut toutefois noter que pour des raisons techniques, tout chargement fait à partir d'une liste vide ou différente du schéma connu par WoW Casio entrainera son plantage pur et simple.

3)Système de protection contre la triche:

L'intégration de la fonction de sauvegarde ne devait pas se faire en ouvrant la porte à des triches simplement en modifiant les valeurs enregistrées par le programme. Pour la version 1.02, un simple algorithme créait une checksum qui permettait de vérifier de manière très rudimentaire si les sauvegardes étaient trichées ou pas. Même si j'en avait formulé le souhait, je ne pensais même pas que des petits malins s'amuseraient à cracker le programme et pire, à publier leurs programmes de triche. La version 1.03 apportait déjà une réponse en possédant une révision de sécurité, une structure plus robuste et un algorithme supplémentaire. Rapidement déclarés insuffisants, ces systèmes m'ont obligé à développer de très nombreux algorithmes de vérification de la validité des sauvegardes. Il est impossible de garantir un 100% sans triche, je pense toutefois nécessaire d'éviter au maximum ces possibilités de triche. Encore une fois je demande de ne pas publier de logiciels tiers de triche. Merci d'avance à ceux qui crackeront le programme.



Duel JcJ:

Introduit dans la version 1.04, la fonctionnalité de Duel JcJ oppose deux personnages stockés dans deux sauvegardes distinctes.

1. Pour les Graph 35+ et 65:
Joueur 1: Liste 6 (sauvegarde principale)
Joueur 2: Liste 5
2. Pour la Graph 100:
Joueur 1: Liste 20 (sauvegarde principale)
Joueur 2: Liste 19

Un duel se déroule en trois étapes:

1. La préparation: Les joueurs qui n'ont pas déjà dépensé leur argent pour acheter des objets chez le marchand peuvent se mettre à niveau en achetant momentanément des enchantements.
2. Les rounds: S'enchainent tant qu'aucun des joueurs n'est mort.
Vous pouvez choisir d'attaquer, d'ensorceler ou de défendre contre votre adversaire.
3. Le bilan: Chaque round est suivi d'une étape bilan qui détermine si un joueur est mort ou non. Un autre round s'ensuit si aucun joueur n'a succombé.

Le JcJ ne modifie aucunement les sauvegardes des joueurs. L'achat d'enchantement ne fait perdre de l'or que pour la durée du duel et la sauvegarde reste telle qu'elle était. Notez que le module de JcJ est un très long travail qui aurait pu faire son apparition dans la version précédente si il avait été au point. A présent il est utilisable mais ne reste pas exclu de tout perfectionnement.

Amusez-vous bien!

Remerciements et crédits:

Programmeur:
Nicolas Ygrand

Testeurs:
Matthieu Ygrand, Nicolas Ygrand, Vincent Cordier.

Chef de projet:
Nicolas Ygrand

Responsable du projet:
Nicolas Ygrand

Remerciements:
Pierre.B, Hi_Jack, Matthieu Ygrand, Thomas Sevagen, Raphaël Geiger, Raphaël Boucher, Vincent Cordier, Thibaut Dutroncy, Corentin Carré, JudgeHype, Sharas, Adrien Simard et toute la classe de première S1 2006-2007 du LEG Ste Croix St Euverte.

A ceux que j'oublie, j'en suis désolé mais je pense quand même à vous...

100% non Micro\$oft code, le programme ne plantera pas si vous le quittez du regard...
2006-2008 Réalisé par Nicolas Ygrand. Logiciel sous licence GPL.