

Your Star

User's Manual

English page 2

French page 4

Controls

To play, you only need a keyboard or a gamepad.

C/Validate: Validate / Explore the environment

X/Cancel: Cancel

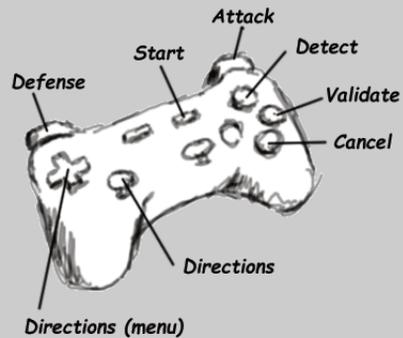
S/Attack: Attack

D/Defense: Activate or cancel the Aura

Z/Detect: Search nearby items

Space/Start: Full screen or window modes

Arrow keys: To move around



Characteristics

The boy is characterized by 3 variables, each being illustrated in the menu. Pictures change according to the states of the variables.

* **Mind** (*picture of the boy*)

Indicates the states of the boy. *If it reaches 0, the game is over.* Can also be consumed when the Will and Light reserves are down.

***Will** (*picture of the stars*)

Corresponds to his reserves to trigger attacks and fight Shadows.

***Light** (*picture of the teddy bear*)

Indicates the reserve of light of the bear, and can be used to trigger attacks too when the Will reserve is down.

Each variable can be increased (when discovering items) compare to its initial state. The 3 circles at the lower part of the menu give an indication of the current limits compare to the initial limits.



The boys also have an **Attack** and a **Defense (Aura)** that can be improved with some items.

Aura

When activated, the Aura reduces the speed of the enemies, increases the speed of the boy, and reduces the damages taken. But it consumes Will gradually.

Energy

The Will, Mind and Light of the boy represent his Energy. When an action (an attack for instance) needs to consume one of these stats when empty, it will use the other stats instead, ordered as followed:

Will >> Light >> Mind

Thus it is always possible to trigger an attack, but if the Will is empty it will consume Light instead (and if the Light is also empty, it will consume Mind).

Shadows

In the mansion, shadows will attack the boy. Most of them will try to absorb the bear's light. But some shadows will attack directly the boy's Mind. In any case, you must escape or fight them until they disappear.

Surviving

The energy decreases constantly. To heal the boy, you can use a medication, smell a flower (only once), absorb a star dropped from the shadows or defeat a Guardian:

- **Medication** Will +++++ (and) Light +++ (and) Mind +
- **Flower** Will + (and) Light +
- **Star** Will + (or) Light +
- **Guardian** Will + (and) Light ++

New Game +

Once you finished the game once, you can start a New Game +. Doing so, you can keep:

- **Some items** (*Medication, Inkpot, White powder, Blue pill*)
- **Your stats** (*Will, Mind, Light, Attack, Aura*)

The mansion will also have new secrets, and enemies will be stronger.

References

www.natahem.com
www.facebook.com/natahem

Controls

Pour jouer, il suffit d'un clavier ou d'une manette.

C/Valider : Valider / Explorer l'environnement

X/Annuler : Annuler

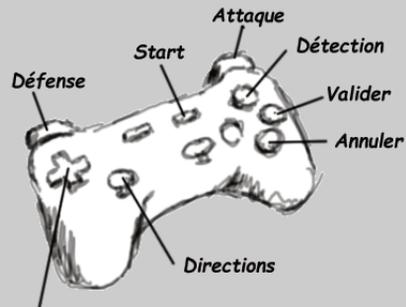
S/Attaque : Attaquer

D/Défense : Activer or annuler l'Aura

W/Détection : Rechercher les objets à proximité

Espace/Start : P'plein écran or fenêtre

Flèches : Pour se déplacer



Directions (menu)

Caractéristiques

Le garçon possède trois caractéristiques principales, représentées par des images dans le menu. Les images changent en fonction de l'état des réserves.

* **Esprit** (image du garçon)

Indique l'état général du garçon. *S'il tombe à 0, c'est la fin de la partie.* Peut aussi être consommé pour attaquer si les autres jauges sont vides.

* **Volonté** (image d'étoiles)

Corresponds à la réserve d'énergie disponible pour affronter les Ombres.

* **Lumière** (image de l'ourson)

Indique la réserve de lumière de l'ourson. Peut aussi être consommée pour attaquer si la Volonté est vide.

Chaque variable peut être améliorée (en découvrant des objets). Les trois cercles sous le menu donnent une indication de la limite maximum de chacune, comparée à la limite initiale.

Le garçon possède aussi une **Attaque** et un **Défense (Aura)**, non montrées à l'écran, mais qui peuvent être améliorées.

Aura

Quand elle est activée, elle réduit la vitesse et les dégâts des ennemis et augmente la vitesse du garçon. Néanmoins, elle consomme de la Volonté en permanence.



Énergie

La Volonté, l'Esprit et la Lumière du garçon représentent son Énergie. Quand une action (comme une attaque) nécessite de consommer l'un de ces caractéristiques alors qu'elle est vide, une autre sera consommée à la place, dans l'ordre suivant :

Volonté >> Lumière >> Esprit

Il est donc toujours possible d'attaquer, mais si la Volonté est vide ce sera la Lumière qui sera consommée (et si la Lumière est vide, ce sera au tour de l'Esprit d'être réduit).

Ombres

Dans le manoir, des ombres vont attaquer le garçon. La plupart voudront simplement absorber la Lumière de l'ourson, mais certaines s'en prendront directement à l'Esprit du garçon. Dans tous les cas vous devrez fuir ou les affronter jusqu'à les faire disparaître.

Survivre

L'énergie diminue en permanence. Pour soigner le garçon, il faut utiliser un médicament, respirer le parfum d'une fleur, absorber une étoile lâchée par une ombre ou vaincre un Gardien :

- Médicament	Volonté + + + + (et)	Lumière + + + (et)	Esprit +
- Fleur	Volonté +	(et) Lumière +	
- Étoile	Volonté +	(ou) Lumière +	
- Gardien	Volonté +	(et) Lumière + +	

Nouveau Jeu +

Une fois le jeu complété une fois, vous pouvez recommencer une partie en conservant :

- **Des objets** (*Médicament, Pot d'encre, Pilule bleue, Poudre blanche*)
- **Vos caractéristiques** (*Volonté, Esprit, Lumière, Attaque, Aura*)

Le lieu aura aussi de nouveaux secrets et les ennemis seront plus forts.

Références

www.natahem.com
www.facebook.com/natahem