



INSTRUCTION MANUAL
A PASSION-POWERED HOMEBREW CREATION

32KB
ROM

Hero Fantasy : The Kings Sword est un petit donjon crawler / jeu exploration
qui se déroule dans le monde de Dorgam.

**Hero Fantasy: The King's Sword is a small dungeon crawler /
exploration game set in the world of Dorgam**

Histoire / Story



Le Necromancien Zorgs est en train d'envahir le royaume de Chridram. À la suite de nombreuses batailles, le maître des morts est en passe de gagner la guerre.

THE NECROMANCER ZORGS IS OVERRUNNING THE KINGDOM OF CHRIDRAM. AFTER COUNTLESS BATTLES THE MASTER OF THE DEAD IS CLOSE TO CLAIMING VICTORY IN THIS WAR.



Une légende raconte qu'une épée magique, pourrait enfermer les âmes des morts , gardée par un puissant guerrier, se trouvent dans le temple de Maisha. Le roi Tenedor, prépare une ultime mission. Son meilleur guerrier et son armée partent à la recherche de cette Relique.

LEGEND HAS IT THAT A MAGIC SWORD, CAPABLE OF TRAPPING THE SOULS OF THE DEAD AND GUARDED BY A POWERFUL WARRIOR, LIES WITHIN THE TEMPLE OF MAISHA. KING TENEDOR IS PREPARING A LAST-DITCH MISSION. HIS BEST WARRIOR AND HIS ARMY ARE SETTING OUT IN SEARCH OF THIS RELIC,



Devant le temple, nos Héros de l'humanité est pris dans une embuscade meurtrière. Seul notre meilleur guerrier survit, et arrive à y pénétrer.

Il est maintenant seul et notre dernier espoir !!!

OUTSIDE THE TEMPLE, THE HEROES OF HUMANITY ARE CAUGHT IN A DEADLY AMBUSH. ONLY OUR GREATEST WARRIOR SURVIVES AND MANAGES TO ENTER. HE IS NOW ALONE, AND OUR LAST HOPE!!!

Configuration

Version	Note :
MSX 1	Fonctionne sur les msx 8ko/ Compatible with 8kb MSX
MSX2, MSX2+, MSX TR	N/D mode Z80 activé pour pour le TR / Z80 mode enabled for the turboR

Chargement et Lancement du jeu

Hero Fantasy : The Kings Sword est disponible en Rom de 32ko

Hero Fantasy: The King's Sword is available as a 32 KB ROM.

Lancer une partie/ Start Game

Espace / Fire	La partie se lance. (Clavier ou joystick)/ The game starts. (Keyboard or joystick)
---------------	---

Vie et Bouclier du personnage

Votre Personne possède des **points de Vie** représentés par des **Cœurs**. Si le joueur perd son dernier cœur, la partie prend fin. Vous n'avez pas réussi votre quête...

Votre Personnage possède aussi des **points de défense** représentés par des **boucliers**. Quand un joueur doit perdre 1 point de Vie, si le joueur a des boucliers, c'est ce dernier qui est amputé.

Attention, certains monstres surpassent les boucliers... et font perdre directement des points de vie.

Les cœurs et les boucliers se regagnent avec les trésors glanés sur les monstres ou dans les coffres.

Character's Health and Shield

Your character has **Health Points** represented by **Hearts**. If you lose your last heart, it's game over. Your quest has failed...

Your character also has **Defense Points** represented by **Shields**. When you are about to lose 1 Health Point, if you have shields, a shield will be depleted instead. Watch out, though: some monsters can bypass shields and deal damage directly to your health.

Hearts and shields can be restored by collecting treasures dropped by monsters or found in chests.

Inventaires et Objets trouvés

Tout au long de l'aventure le joueur trouve des objets.

- **Des potions** qui permettent de se soigner du poison.
- **Des clefs** qui permettent d'ouvrir des portes
- **Des objets uniques** qui procurent des effets.
- **Des boucliers** qui permettent de regagner un points de défense ou d'en faire le plein.
- **Des cœurs** qui permettent de gagner un point de vie ou d'en refaire le plein.

Inventory and Found Items

Throughout the adventure, players will find various items:

- **Potions:** Used to cure poison.
- **Keys:** Used to unlock doors.
- **Unique Items:** Provide special effects.
- **Shields:** Restore one defense point or completely refill them.
- **Hearts:** Restore one health point or completely refill them.

Objets Unique / Unique Items	Effet/Effect
4 Clefs/ 4 Keys	Permet de traverser la porte de la même couleur. Allows you to pass through doors of the same color.
Ceinture Magique / Magic Belt	Permet de diminuer 1 point de force du monstre Decreases monsters' strength by 1 point.
Collier Magique / Magic Necklace	Permet de Diminuer 1 point de la Super Force du Monstre, Reduces the monster's Super Strength by 1 point.
Diamants / Diamond	Permet de s'immuniser du poison. Makes you immune to poison.
Bague / Ring	???

Les Commandes du jeu / Game Controls

Le joueur peut se déplacer dans les 4 directions. Haut/Bas/Gauche/droite.
Le bouton action permet d'utiliser une potion quand le joueur est empoisonné.

The player can move in 4 directions: Up, Down, Left, and Right.
The action button allows you to use a potion when the player is poisoned.

QWERTY	AZERTY	JOYSTICK	ACTION
HAUT UP	HAUT UP	HAUT UP	Mouvement vers le Haut Move Up
BAS DOWN	BAS DOWN	BAS DOWN	Mouvement vers le Bas Move Down
GAUCHE LEFT	GAUCHE LEFT	GAUCHE LEFT	Mouvement vers la Gauche Move Left
DROITE RIGHT	DROITE RIGHT	DROITE RIGHT	Mouvement vers la Droite Move Right
Espace Space	Espace Space	FEU Fire	Utilisation d'une potion Using a Potion
F1	F1	F1	Retour à l'écran titre Return to Title Screen

Les Combats

Quand un joueur touche un monstre, il y a un combat. Le monstre attaque et fait perdre automatiquement des points de défense, des points de vie, et empoisonne le joueur tout ça en fonction des caractéristiques du monstre.

Après l'attaque du monstre, si le joueur est vivant, le monstre est automatiquement détruit et libère potentiellement un trésor. Le joueur peut continuer son aventure.

Si le joueur n'a plus de point de vie. La partie se finit. Et le joueur doit tout recommencer...

Un Monstre possède trois caractéristiques.

- **Attaque** : C'est la force d'attaque du monstre. Chaque point fait perdre des Bouclier au joueur. Si le joueur n'a plus ou pas de bouclier, alors on retire des points de vie par force attaque restante.

Exemple si le monstre à une force de 2. Le joueur à 1 bouclier. il va perdre son bouclier et comme il reste encore 1 point à retirer, le joueur va perdre 1 point de vie.

Si le joueur avait 2 boucliers ou plus, il ne perd pas de point de vie mais un nombre de bouclier égale à la force d'attaque du monstre.

- **Super Attaque** : Le joueur va perdre directement un nombre de point de vie égale à cette caractéristique du monstre. Les Boucliers ne fonctionnent pas.

- **Poison** : Si le monstre à cette caractéristique, et si le joueur perd 1 point de vie. Le joueur est empoisonné.

Combat

A combat triggers whenever the player touches a monster. The monster attacks, automatically causing the player to lose defense points and health points, or inflicting poison, depending on the monster's characteristics.

After the monster's attack, if the player is still alive, the monster is automatically destroyed and may drop a treasure. The player can then continue their adventure.

If the player runs out of health points, the game is over, and you must start all over again...

Monster Characteristics

Each monster has three characteristics:

Attack: This is the monster's attack power. Each point reduces the player's Shields. If the player has no shields left (or none to begin with), any remaining attack power is deducted from their health points instead.

Example: If the monster has an attack power of 2 and the player has 1 shield, the player will lose their shield, and since there is still 1 point remaining, they will also lose 1 health point.

If the player had 2 or more shields, they would not lose any health points, but would lose a number of shields equal to the monster's attack power.

Super Attack: The player directly loses a number of health points equal to this characteristic. Shields are completely ineffective against it.

Poison: If a monster has this characteristic, and the player loses at least 1 health point during the fight, the player becomes poisoned.

Empoisonnement

Quand un joueur est empoisonné, le cadre de l'écran change de couleur et flashouille pour indiquer cette état.

À chaque changement de salle le joueur perd directement 1 point de vie.

Si le joueur possède des potions, l'utilisation du bouton Feu ou la barre d'espace en fonction du mode de commande choisir par le joueur permet de guérir du poison.

Poisoning

When the player is poisoned, the screen border changes color and flashes to indicate this state.

Every time you move to a new room, the player automatically loses 1 Health point.

If the player has any potions, pressing the Fire button or the Spacebar (depending on your selected control method) will cure the poison.

Bestiaire du jeu

Nom	Graphics	Force Power	Super Force Strong Power	Empoisonne ment Poisoning
Chauve Sourie Bat		0	1	Non No
Squelette Skeleton		1	0	Non No
Serpent Snake		1	1	Oui Yes
Golem Golems		1	2	Non No
Soldat Squelette Skeleton Soldier		2	0	Non No

Super Snake		1	2	Oui Yes
Super squelette Super Skeleton		2	0	Non No
Super Chauve-sourie Super Bat		2	2	Oui Yes
Super Golem Super Golem		3	2	Non No
Necromancien		?	?	Non No

Conseils

- * Ne pas chercher à tous combattre. Vous aller mourir facilement.
- * Optimiser vos potions
- * Réaliser les cartes des niveaux ! Cela fait partie du jeu...

Hero Fantasy the king's sword est un jeu exploration dont le but est trouver les clefs et les items uniques...

Bonne chance...

TIPS

Do not try to fight everything. You will die easily.
Manage your potions wisely.
Draw maps of the levels! It's all part of the game...

Hero Fantasy: The King's Sword is a game of exploration where your goal is to find keys and unique items...

Good luck...

Crédit du jeu

	Pseudo	Nom	Note
Programmation	Jean Monos	Loïc Lété	
Graphismes	DENZI	N/C	http://www3.wind.ne.jp/DEZENZI/diary/
Musiques	N/D	N/D	
SFX	Jean Monos	Loïc Lété	Bip Bip quoi
Bêta Testeur	N/D	Frederic Bezier dIPE (msx village)	
Divers	BDCiron MSX VILLAGE Olivier Commodore 64 dippe Fredo qui a fais un énorme travaille sur ce jeu en Beta test Tous les Érics !!! Mes amis		

Logiciel

Assembleur	VASM
Éditeur de texte	Not pad ++ pour le code Libre Office Writer pour le manuel
Graphismes	Adobe Photoshop, MULTIPAIN, png2msx, OCRLE

Note sur l'ia

L'IA Gemini a participé à la création du jeu sur les points suivant :

Aide au codage sur l'asm Z80. Ce fut juste une aide pour me donner les instructions Z80. Il n'a pas codé le jeu.

Recherche d'information sur le standard MSX pour me donner des informations sur la machine, (j'avais utilisé Grok pour la même chose pour le portage sur Atari 8 bits)

Un tout petit peu de correction de code ASM.

Et la traduction de la documentation en anglais.

Les graphismes d'introduction ont été générés aussi par ia (je ne sais plus quelle plateforme utilisé).

L'ia n'est pas là pour faire mon jeu, Cela reste un Homebrew, donc une création pour la passion de coder et de créer !!! Mais reste une aide précieuse pour des domaines que je ne maîtrise pas ou pour faire des recherches d'information... (Quand il ne fait pas d'erreur!!!)

A Note on AI

The Gemini AI assisted in the creation of this game in the following areas:

- **Z80 Assembly Assistance:** It acted as a guide for Z80 instructions. The AI did not code the game itself.
- **MSX Technical Research:** It helped find information regarding the MSX hardware standards. (*I previously used Grok for the same purpose on the Atari 8-bit port*).
- **Minor Code Debugging:** It provided a tiny amount of assistance with ASM code corrections.
- **Documentation Translation:** It translated this manual into English.
- **Intro Graphics:** The introductory artwork was also generated by AI (exact platform forgotten).

AI is not here to build my games. This remains a Homebrew project—a creation fueled by the pure passion of coding and designing! However, it remains a valuable tool for areas outside my expertise or for speeding up information research... (As long as it doesn't make any mistakes!).

LEGAL INFORMATION

Hero Fantasy: The King's Sword ©2026 by Loïc Lété. All rights reserved.

This game is an unofficial homebrew production. MSX is a trademark of MSX Licensing Corporation. This product is not sponsored, endorsed, or approved by the trademark holders.

Disclaimer: This software is provided "as is" without any express or implied warranty. In no event shall the author be held liable for any damages arising from the use of this software.

This ROM may be shared freely for personal and non-commercial use, provided the file remains unchanged. Selling this software without the author's written permission is strictly prohibited.

MENTIONS LÉGALES & COPYRIGHT

Hero Fantasy : The King's Sword ©2026 par Loïc Lété. Tous droits réservés.

Ce jeu est une production indépendante non officielle (*Homebrew*). MSX est une marque déposée de MSX Licensing Corporation. Ce produit n'est en aucun cas affilié, approuvé ou licencié par les titulaires de ces marques.

Clause de non-responsabilité : Ce logiciel est fourni « en l'état », sans aucune garantie expresse ou implicite. En aucun cas l'auteur ne pourra être tenu responsable des dommages directs ou indirects (matériels, pertes de données) résultant de l'utilisation de ce logiciel ou de son exécution sur matériel d'origine ou émulateur.

Ce fichier ROM peut être distribué librement pour un usage strictement personnel et non commercial, à condition que le fichier ne subisse aucune modification. Toute vente ou exploitation commerciale de ce logiciel sans l'accord écrit de l'auteur est formellement interdite.

