



# Nagory

**Manuel d'instructions**

**Instruction manual**

## Mot de l'auteur

Merci d'avoir acheté le jeu **Nagory**. J'ai eu la chance de connaître la folle période du début des années 90.

Il en existait de nombreux modèles : les consoles 8 bits étaient toujours commercialisées mais en fin de vie et c'était l'apogée des consoles 16 bits.

Les constructeurs se livraient à une bataille acharnée. *La Nec PC Engine* (difficile à trouver en France) mais surtout la *Sega Megadrive* et la *Super Nintendo* concentraient les débats. Chaque camp avait ses fans et ses partisans !

La *Neo-Geo* était le rêve absolu mais très largement hors budget.

Les machines de cette époque avaient véritablement des capacités différentes les unes des autres et les développeurs redoublaient d'ingéniosité pour en tirer le maximum.

Quelle période ! Pas de téléchargement, pas de mise à jour, pas de temps d'attente, pas de micro-transaction, pas de tutoriel interminable, mais du fun immédiatement !

Pas de possibilité de patcher un jeu non plus, donc les jeux sortaient avec moins de bugs que les jeux actuels. Lorsqu'il y avait des bugs, on s'en accommodait 😊

Avec *Nagory*, j'ai voulu faire mon propre jeu dans le style des jeux de plateformes en 2D de cette époque qui ont bercé mon enfance.

Je n'ai utilisé aucun moteur de jeu du marché, j'ai codé mon propre moteur (d'où quelques bugs...).

Mon objectif : retrouver ce plaisir simple de lancer un jeu et de prendre du plaisir immédiatement.

## Author's Note

Thank you for purchasing **Nagory**. I was lucky enough to experience the crazy early 90s.

There were many models: 8-bit consoles were still on the market but were nearing the end of their lifespan, and it was the heyday of 16-bit consoles.

The manufacturers were engaged in a fierce battle. The *Nec PC Engine* (hard to find in France), but especially the *Sega Megadrive* and the *Super Nintendo*, were the main focus of the debate. Each side had its fans and supporters!

The *Neo-Geo* was the absolute dream but way out of my budget.

The machines of that era truly had different capabilities, and developers redoubled their ingenuity to get the most out of them.

What a time! No downloads, no updates, no waiting times, no microtransactions, no endless tutorials, but immediate fun! There was also no way to patch a game, so games were released with fewer bugs than current ones. When there were bugs, we lived with them 😊

With *Nagory*, I wanted to make my own game in the style of the 2D platformers of that era that rocked my childhood.

I didn't use any game engine on the market; I coded my own (hence the occasional bug...).

My goal: to rediscover the simple pleasure of launching a game and immediately enjoying it.



<https://www.gbessoft.fr/Nagory/>

## Histoire de Nagory

Notre héros **Nagory** est un grand fan de retro gaming. Il possède une belle collection de consoles de jeux rétro.

Malheureusement, le méchant Retronox arrive et vole toute cette collection.

Prenez le contrôle de **Nagory** et partez à la poursuite du méchant voleur à travers 7 mondes afin de récupérer toutes les consoles.

## Nagory's Story

Our hero **Nagory** is a big fan of retro gaming. He owns a beautiful collection of retro game consoles.

Unfortunately, a villain Retronox arrives and steals this entire collection.

Take control of **Nagory** and chase the evil thief across seven worlds to recover all the consoles.



## Installation

Le jeu **Nagory** est disponible pour les appareils fonctionnant sous Android, Windows, Mac OS et Linux.

Pour Android, il vous suffit de télécharger et d'installer **Nagory** depuis le **Google Play Store**.

Pour la version PC (Windows, Mac OS, Linux) vous devrez télécharger **Nagory** depuis **Itch.io**.

Pour Windows, Mac OS et Linux, vous devrez décompresser le fichier téléchargé dans le répertoire de votre choix et lancer le jeu en double cliquant sur l'exécutable **nagory**.

Pour Mac OS, il existe une version du jeu pour les possesseurs de Mac à base de processeur Intel et une version pour les Mac équipés de processeur ARM.

## Installation

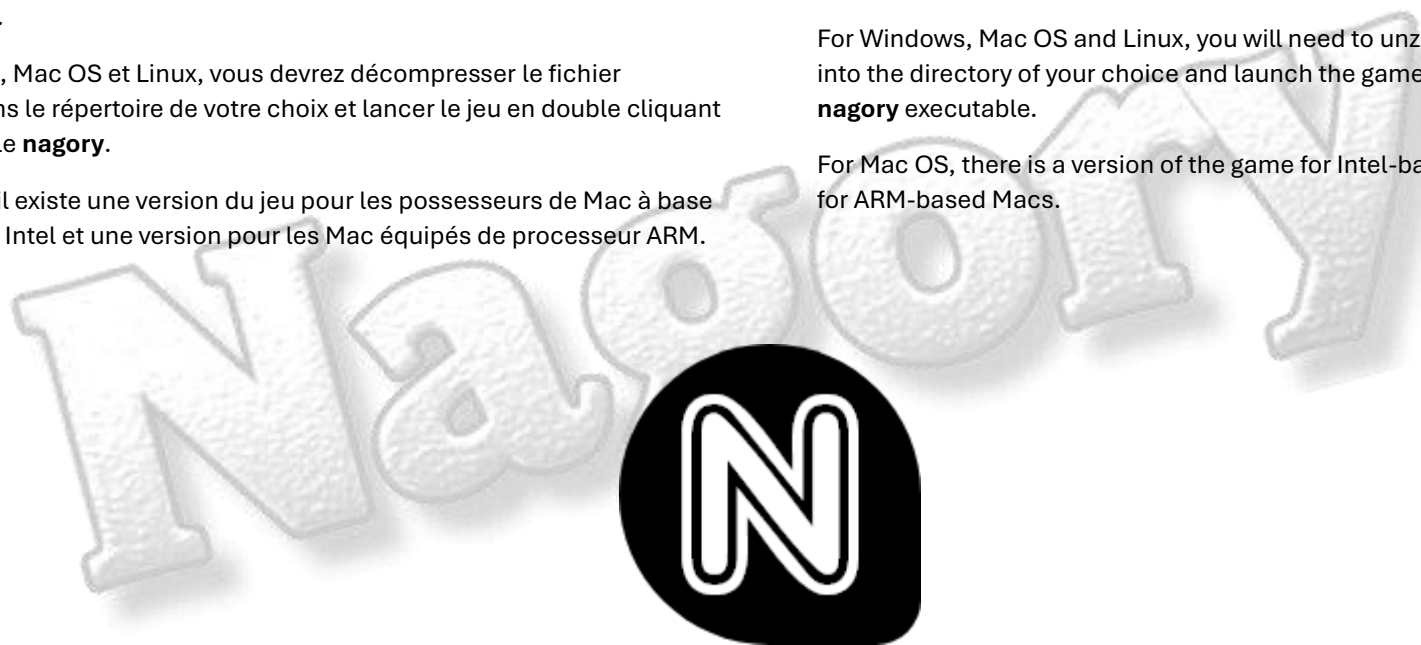
The **Nagory** game is available for devices running Android, Windows, Mac OS, and Linux.

For Android, simply download and install **Nagory** from the Google Play Store.

For the PC version (Windows, Mac OS, Linux), you will need to download **Nagory** from Itch.io.

For Windows, Mac OS and Linux, you will need to unzip the downloaded file into the directory of your choice and launch the game by double-clicking the **nagory** executable.

For Mac OS, there is a version of the game for Intel-based Macs and a version for ARM-based Macs.





## Commandes

Sur ordinateur (Windows, Mac, Linux), vous pourrez jouer au clavier et les touches sont paramétrables via le menu des options.

Par défaut, les quatre flèches de direction sont utilisées ainsi que la touche 'a' pour actionner (bouton A), la touche espace pour sauter (bouton B) et la touche ESCAPE pour mettre le jeu en pause.

**A noter :** Sous Windows et Mac, vous pourrez également jouer avec une manette. Les boutons sont paramétrables via le menu des options. Seul le D-Pad sera utilisable (pas le joystick analogique).

Sur Android, une interface tactile affiche des boutons virtuels sur l'écran (dont un bouton PAUSE pour mettre en pause le jeu).

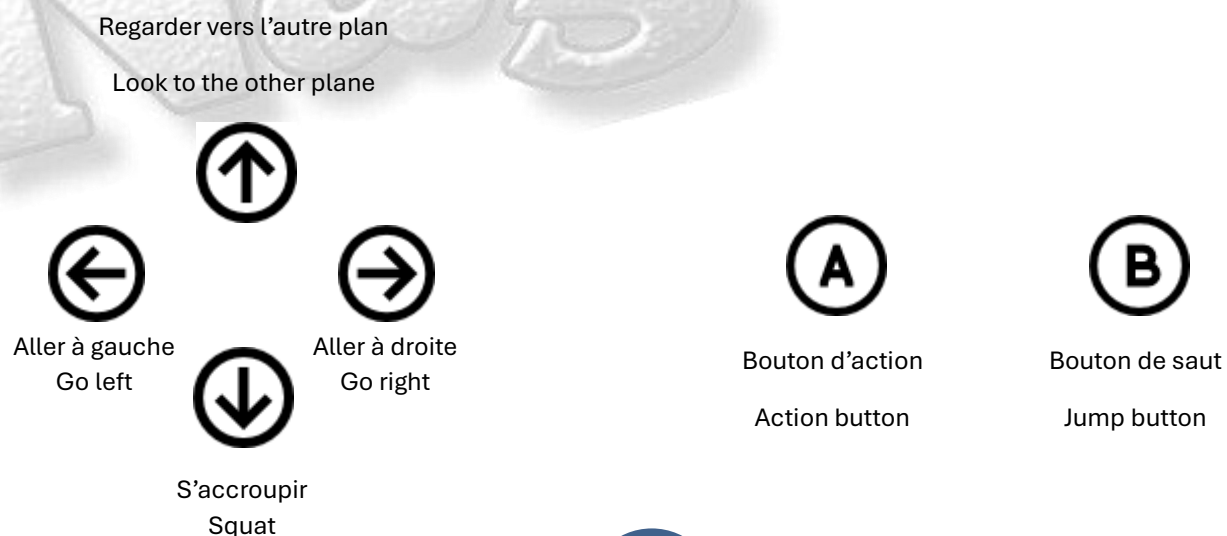
## Controls

On computers (Windows, Mac, Linux), you can play with a keyboard, and the keys are configurable via the options menu.

By default, the four arrow keys are used, as well as the 'a' key to activate (button A), the space key to jump (button B) and the ESCAPE key to pause the game.

**Note:** On Windows and Mac, you can also play with a controller. The buttons are configurable via the options menu. Only the D-Pad will be usable (not the analog joystick).

On Android, a touchscreen interface displays virtual buttons on the screen (including a PAUSE button to pause the game).



Le bouton d'action permet :

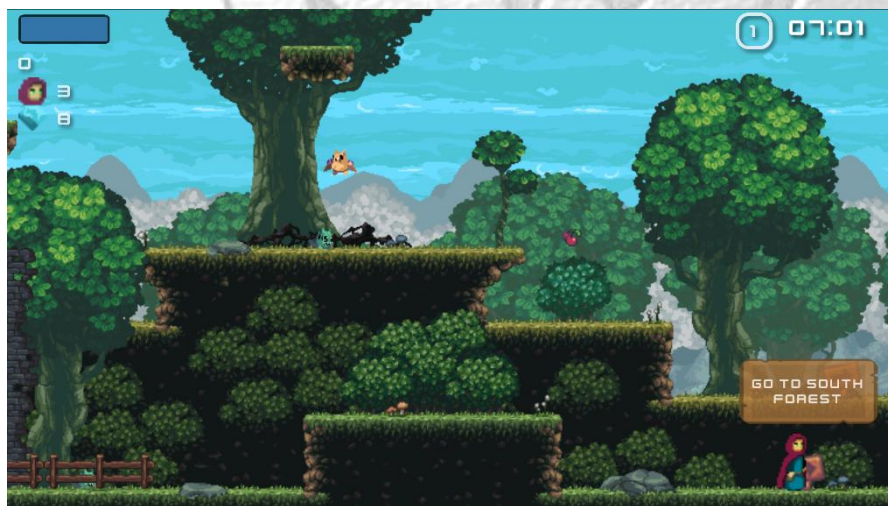
- Lorsqu'un panneau s'affiche au-dessus de **Nagory**, l'action indiquée sur le panneau sera exécutée (exemple passer au niveau suivant, entrer dans la porte, entrer dans un magasin) ;
- Si vous avez équipé **Nagory** d'une épée et qu'il n'y a pas de panneau au-dessus de lui, alors **Nagory** donnera un coup d'épée.

Le bouton de saut permet :

- De sauter lorsque **Nagory** est en contact avec le sol ou une plateforme ;
- Si vous maintenez enfoncée la flèche du Haut et en même temps vous appuyez sur le bouton de saut, alors **Nagory** passera sur l'autre plan. **Attention** : assurez-vous qu'il y ait une plateforme à cet endroit sur l'autre plan ...



*Astuce : il faut être observateur pour savoir si une plateforme est ou non sur l'arrière-plan (couleurs, décors devant...). En appuyant sur la flèche du haut, le premier plan devient transparent permettant de mieux voir le second plan.*



Un panneau s'affiche au-dessus de **Nagory**  
A sign appears above **Nagory**

The action button allows you to:

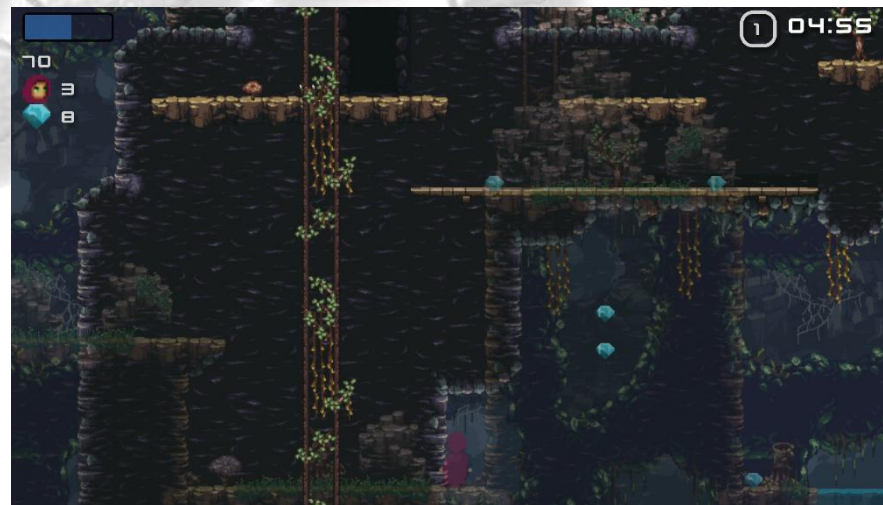
- When a sign appears above **Nagory**, the action indicated on the sign will be performed (e.g., advance to the next level, enter the door, enter a store);
- If you have equipped **Nagory** with a sword and there is no sign above him, then **Nagory** will swing his sword.

The jump button allows you to:

- Jump when **Nagory** is in contact with the ground or a platform;
- If you hold down the Up arrow key and press the jump button at the same time, **Nagory** will jump to the other plane. **Caution**: Make sure there is a platform at this location on the other plane.



*Tip: You need to be observant to know if a platform is in the background or not (colors, scenery in the foreground, etc.). By pressing the up arrow, the foreground becomes transparent, allowing you to see the background more clearly.*



Flèche du haut enfoncée, le premier plan devient transparent, si on appuie sur le bouton de saut, **Nagory** passera sur l'autre plan.

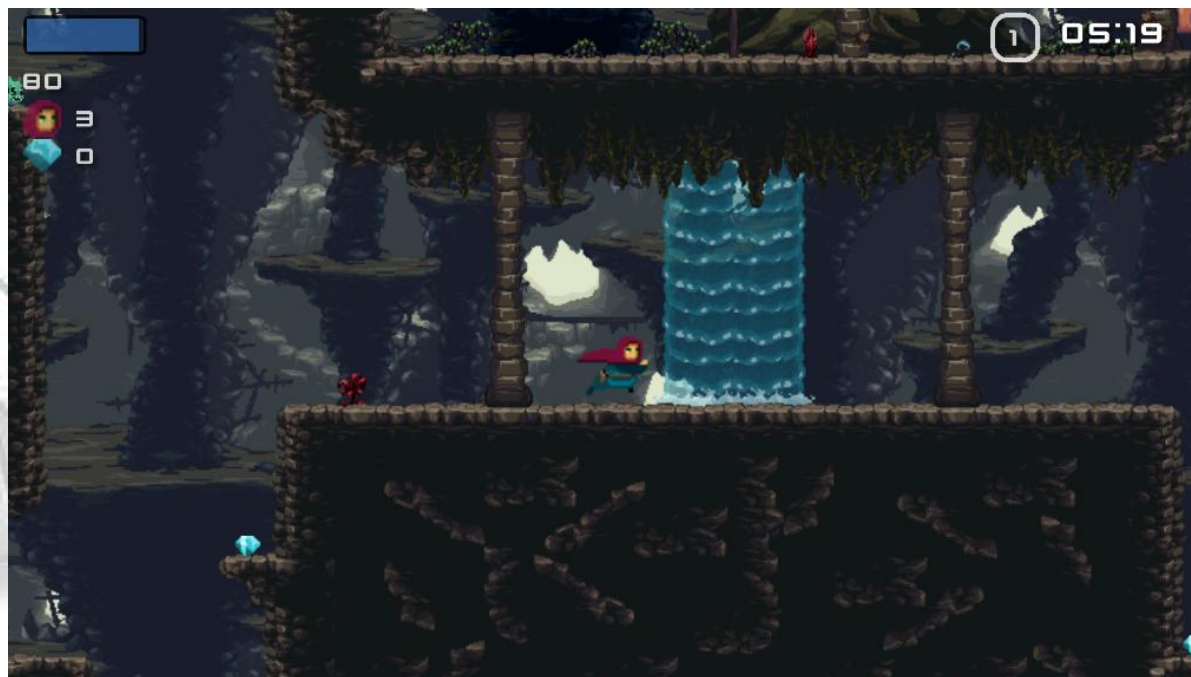
With the up arrow pressed, the foreground becomes transparent, if you press the jump button, **Nagory** will move to the other plane.

Enfin, si vous avez équipé **Nagory** avec les super bottes, vous pouvez le faire courir. Il avancera ainsi plus vite, sautera plus haut et plus loin. Mais attention : cela lui coûtera de l'énergie !

Un double appui (et maintien du second appui) sur la flèche de droite ou la flèche de gauche fera courir **Nagory** dans la direction indiquée. Si vous sautez lorsque **Nagory** court, il sautera plus haut et plus loin.

Finally, if you've equipped **Nagory** with the Super Boots, you can make him run. This will make him move faster, jump higher, and jump further. But be careful: this will cost him energy!

Double-tapping (and holding the second tap) the right or left arrow will make **Nagory** run in the indicated direction. If you jump while **Nagory** is running, he'll jump higher and further.



**Nagory** court.

**Nagory** runs.



## Éléments de jeu

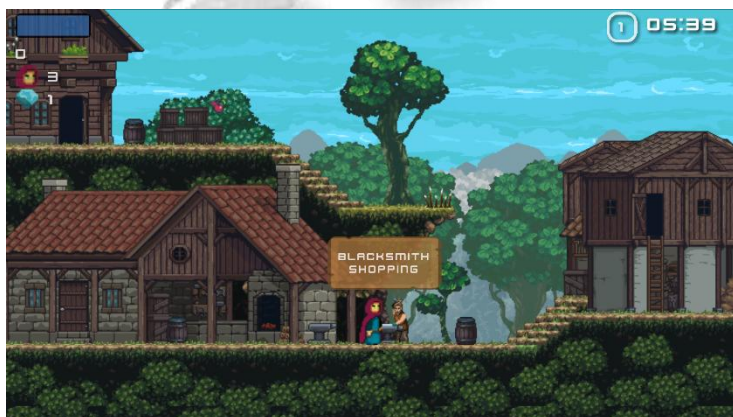
Au début de l'aventure, vous n'aurez ni épée, ni super bottes. **Nagory** ne pourra que marcher et faire de petits sauts pour éviter les pièges et les ennemis.

Toutefois, vous pourrez récolter des diamants 💎 dans les différents niveaux. Grâce à ces diamants, vous pourrez faire des achats dans les boutiques du village.

Vous trouverez également dans les niveaux des cerises 🍒, cela permettra de redonner un peu d'énergie à **Nagory**.

Dans les boutiques du village, vous pourrez améliorer les capacités de **Nagory** de différentes manières :

- Achat d'épées et des super bottes chez le forgeron ;
- Achat de potions magiques chez la marchande (une barre d'énergie plus grande, plus d'endurance (**Nagory** perdra moins rapidement de l'énergie lorsqu'il court), plus de temps d'immobilisation des ennemis lors des coups...) ;
- Achat de nourriture pour remplir sa réserve d'énergie chez le boucher. Les cerises 🍒 redonneront un peu d'énergie, la viande remplira toute la jauge d'énergie.



**Nagory** arrive chez le forgeron du village.

**Nagory** arrives at the village blacksmith.

## Game elements

At the beginning of the adventure, you won't have a sword or super boots. **Nagory** will only be able to walk and make small jumps to avoid traps and enemies.

However, you can collect diamonds 💎 throughout the different levels. With these diamonds, you can make purchases in the village shops.

You'll also find cherries 🍒 throughout the levels, which will restore **Nagory's** energy.

In the village shops, you can improve **Nagory's** abilities in various ways:

- Purchase swords and super boots from the blacksmith;
- Purchase magic potions from the merchant (a larger energy bar, more stamina (**Nagory** will lose energy less quickly when running), more time to immobilize enemies when hit, etc.)
- Purchase food to replenish his energy reserves from the butcher.

Cherries 🍒 will restore a little energy, while meat will refill the entire energy bar.



C'est le moment de faire des achats !

**GBESoft (Grégory Bersegeay) © 2025**  
It's time to shop !



## Interface du jeu

## Game interface



Sur Android, l'interface affichant les contrôles et les boutons est affichée en sur impression.

On Android, the interface displaying the controls and buttons is displayed in overlay.

## Mettre le jeu en pause

Vous avez la possibilité de mettre le jeu en pause pendant une partie.

Par défaut, pour mettre en pause, appuyez sur la touche ESCAPE ou le bouton PAUSE sous Android.

Un petit menu apparaît alors en surimpression vous permettant d'activer/désactiver les sons, musiques, l'utilisation de la manette (sous Windows et Mac OS), l'affichage des FPS (nombre d'images affichées par seconde), activer ou non les scanlines et quitter le niveau en cours pour retourner à l'écran de la carte.

Appuyez à nouveau sur la touche de mise en pause pour sortir de la pause.

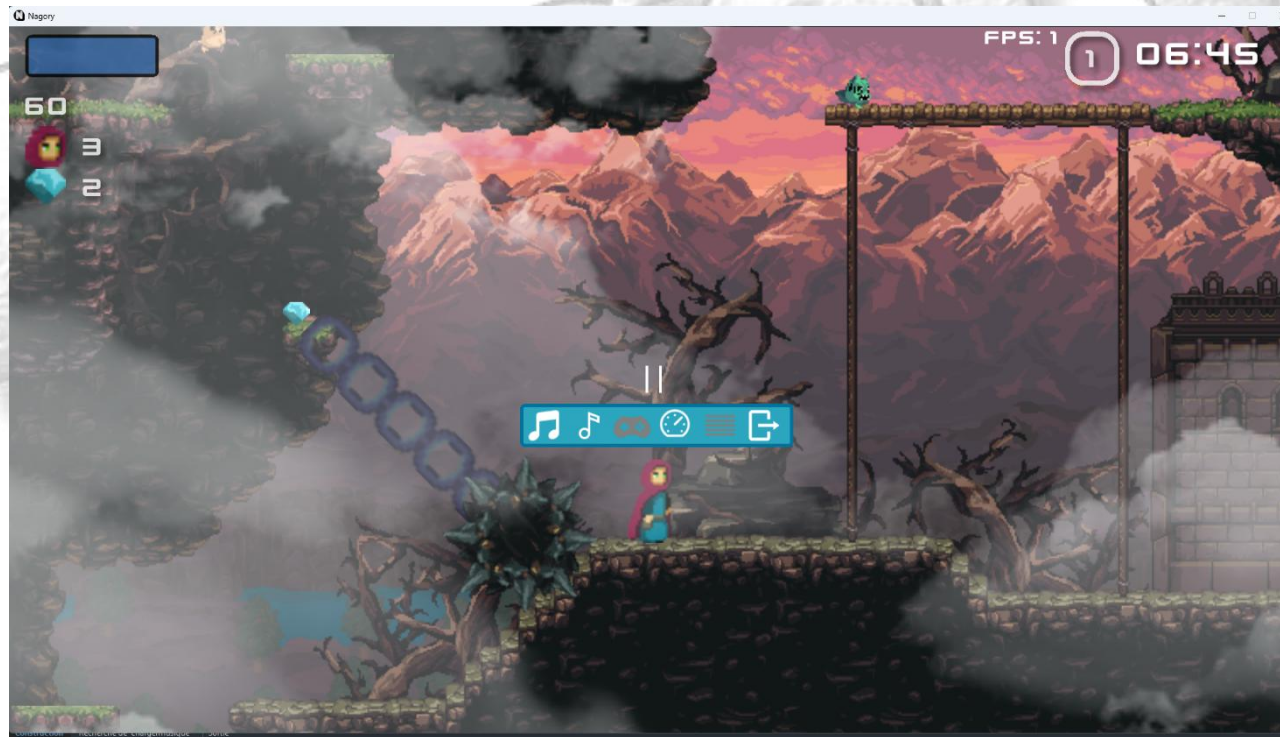
## Pausing the Game

You can pause the game during a game.

By default, to pause, press the ESCAPE key or the PAUSE button on Android.

A small menu then appears overlaying allowing you to activate/deactivate sounds, music, use of the controller (under Windows and Mac OS), display of FPS (number of images displayed per second), activate or deactivate scanlines and exit the current level to return to the map screen.

Press the pause button again to exit pause.



## Les ennemis

Vous trouverez de nombreux ennemis qui vous empêcheront de retrouver vos consoles. Tant que vous n'avez pas équipé **Nagory** d'une épée, vous devrez vous contenter de les éviter. En revanche, une fois équipé d'une épée, **Nagory** pourra s'attaquer aux ennemis.

Lorsque vous donnez un coup d'épée à un ennemi, sa barre d'énergie apparaît vous indiquant son état de santé.

Plus vous avancerez dans le jeu, plus les ennemis seront coriaces !

Vous devrez également faire attention à certains pièges : des pieux, des boules de feu et même l'eau car **Nagory** ne sait pas nager ! Ces éléments ne pourront être qu'évités !

Chaque monde se terminera par un affrontement avec un boss. Pour la plupart, il s'agira d'éviter les attaques tout en allant récupérer la console parfois cachée dans une caisse qu'il faudra détruire.

## Enemies

You'll encounter many enemies that will prevent you from finding your consoles. Until you equip **Nagory** with a sword, you'll have to avoid them. However, once equipped, **Nagory** can attack enemies.

When you strike an enemy with your sword, their energy bar will appear, indicating their health.

The further you progress in the game, the tougher the enemies will become!

You'll also have to watch out for certain traps: stakes, fireballs, and even water, as **Nagory** can't swim! These elements can only be avoided!

Each world will end with a boss battle. For most of them, you'll have to avoid attacks while retrieving the console, sometimes hidden in a crate that you'll have to destroy.





## Les mondes à parcourir

Dans cette aventure, vous devrez traverser sept mondes. Chaque monde est subdivisé en plusieurs parties et vous déciderez d'emprunter tel ou tel chemin pour parvenir au boss.

Au début de l'aventure, vous n'aurez accès qu'au monde de la forêt. Lorsque vous aurez vaincu le boss et récupéré la console, vous aurez alors accès en plus au monde de la jungle et au village (où se trouvent les vendeurs).

Lorsque vous êtes dans la première subdivision d'un monde, un panneau vous permet de revenir à la carte.

Les cadenas présents sur la carte indiquent les mondes non encore accessibles. Les chemins tracés sur la carte indiquent quel monde donne accès à tel autre monde.

L'accès au château final n'est possible que si vous avez récupéré les consoles dans les autres mondes

## Worlds to Explore

In this adventure, you will have to traverse seven worlds. Each world is subdivided into several sections, and you will decide which path to take to reach the boss.

At the beginning of the adventure, you will only have access to the forest world. Once you have defeated the boss and retrieved the console, you will also have access to the jungle world and the village (where the vendors are located).

When you are in the first subdivision of a world, a sign allows you to return to the map.

The padlocks on the map indicate worlds that are not yet accessible. The paths drawn on the map indicate which world provides access to which other world.

Access to the final castle is only possible if you have collected the consoles in the other worlds



Le monde de la forêt vous permet de retrouver la Nintendo Entertainment System (NES). Le niveau bonus associé vous permet de récupérer un accessoire emblématique de la console : le Zapper.

Dans le village, vous obtiendrez la Sega Master System. Le niveau bonus vous donnera accès aux lunettes 3D !

Aux fins fonds de la jungle, vous tomberez sur la NEC PC Engine. L'accessoire disponible dans son niveau bonus est son lecteur de CD-ROM. La PC Engine a été la première console dotée d'un tel périphérique.

Dans les sommets enneigés des montagnes, vous trouverez la NEC SuperGrafx. Cette évolution de la PC Engine ne dispose que de 4 jeux spécifiques. L'accessoire disponible en bonus n'est qu'une seconde manette de jeu.

La grotte habite une console légendaire : la Sega Megadrive (Genesis aux Etats Unis). La console 16 bits de Sega a eu de nombreux accessoires. Celui que vous pouvez obtenir dans le stage bonus est le module 32X qui permettait de transformer la Megadrive en console 32 bits !

Les collines embrumées vous mèneront à la Super Nintendo. Cette console emblématique de Nintendo a donné lieu à une guerre farouche avec la Megadrive. Elle a elle aussi reçu de nombreux accessoires. Le niveau bonus vous permettra d'obtenir le Super Scope.

Enfin, le dernier niveau est le château. Vous obtiendrez ici la Néo Géo de SNK. Dotée de capacités spectaculaires pour l'époque elle fut baptisée la Rolls Royce des consoles ! Pas de niveau bonus associé.

Lorsque vous terminez un monde, une sauvegarde automatique de votre progression est effectuée. Vous pourrez reprendre votre partie ultérieurement à partir de cette sauvegarde.

The forest world allows you to rediscover the Nintendo Entertainment System (NES). The associated bonus level allows you to recover an iconic accessory for the console: the Zapper.

In the village, you'll obtain the Sega Master System. The bonus level will give you access to 3D glasses!

Deep in the jungle, you'll come across the NEC PC Engine. The accessory available in its bonus level is its CD-ROM drive. The PC Engine was the first console equipped with such a peripheral.

In the snowy mountain peaks, you'll find the NEC SuperGrafx. This evolution of the PC Engine only has four specific games. The accessory available as a bonus is only a second gamepad.

The cave inhabits a legendary console: the Sega Mega Drive (Genesis in the United States). Sega's 16-bit console had many accessories. The one you can obtain in the bonus level is the 32X module, which allowed you to transform the Mega Drive into a 32-bit console!

The misty hills will lead you to the Super Nintendo. This iconic Nintendo console waged a fierce war with the Mega Drive. It, too, received numerous accessories. The bonus level will allow you to obtain the Super Scope.

Finally, the last level is the castle. Here you will obtain SNK's Neo Geo. Equipped with spectacular capabilities for the time, it was dubbed the Rolls Royce of consoles! There is no bonus level associated with it.

When you complete a world, your progress is automatically saved. You can resume your game later from this save.

## Les niveaux bonus

A la fin d'un monde, lorsque vous attrapez la console et que vous vous rendez au panneau de fin du niveau pour revenir à la carte, si vous avez réussi à traverser le monde avant que le minuteur ne soit arrivé à zéro, alors vous aurez accès au niveau bonus du monde.

Si le minuteur arrive à zéro et que vous n'avez pas terminé le niveau, vous ne perdez pas de vie. Le minuteur affichera en rouge « No bonus » et vous n'aurez tout simplement pas accès au niveau bonus.

Pendant les niveaux bonus, **Nagory** pilotera un avion. Vous devrez récolter un certain nombre de diamants dorés dans le délai imparti en évitant de toucher les nuages. Si vous parvenez à récupérer le nombre de diamants demandés en une minute, alors vous gagnerez un accessoire spécifique pour la console récupérée.

## Bonus Levels

At the end of a world, when you grab the console and go to the end-of-level sign to return to the map, if you successfully cross the world before the timer reaches zero, you will have access to the world's bonus level.

If the timer reaches zero and you haven't completed the level, you won't lose a life. The timer will display "No Bonus" in red, and you simply won't have access to the bonus level.

During the bonus levels, **Nagory** will be piloting a plane. You will have to collect a certain number of golden diamonds within the time limit while avoiding touching the clouds. If you manage to collect the required number of diamonds in one minute, you will earn a specific accessory for the console you collected.





## Fins du jeu

Vous avez terminé le jeu en ayant récupéré toutes les consoles ?

Félicitations !

Avez-vous récupéré également tous les accessoires des niveaux bonus ? Non alors, vous aurez accès à la mauvaise fin...

En terminant au moins une fois le jeu avec la bonne fin, vous aurez une petite surprise qui se débloquera ! En effet, en appuyant et en maintenant appuyé le bouton d'action, le bouton de saut et la touche du haut, vous jouerez alors avec Nagory en noir et blanc en hommage à la GameBoy 😊 La même combinaison de touche réactivera les couleurs.

## Game Endings

Have you completed the game and collected all the consoles?

Congratulations!

Have you also collected all the accessories from the bonus levels? No, then you'll have access to the bad ending...

By completing the game at least once with the good ending, you'll unlock a little surprise! Indeed, by pressing and holding the action button, the jump button and the up button, you'll play as Nagory in black and white as a tribute to the Game Boy 😊 The same button combination will reactivate the colors.

Nagory

## Les menus

En lançant le jeu, vous arrivez sur le menu.

L'option **Play** permet de lancer une nouvelle partie ou de charger une partie sauvegardée. En effet, lorsque vous terminez un monde, une sauvegarde automatique est effectuée.

Pour commencer une nouvelle partie, vous devrez saisir un nom. Ce nom servira pour la sauvegarde et éventuellement le partage de votre score sur internet.



*Note : des codes de triches existent en guise de nom de joueur...*

Le menu **Credits** affiche les crédits du jeu.

Le menu **High scores** affiche vos meilleurs scores. Vous pouvez partager vos scores sur vos réseaux sociaux ! Un message indiquant votre meilleur score sera généré dans le presse papier et vous n'aurez plus qu'à le coller où vous souhaitez !

Le menu **Options** permet d'accéder aux options (cf page suivante).

Enfin, le menu **Quit** pour quitter le jeu.

## Menus

When you launch the game, you arrive at the menu.

The **Play** option allows you to start a new game or load a saved game. When you complete a world, an automatic save is performed.

To start a new game, you will need to enter a name. This name will be used for saving and possibly sharing your score online.



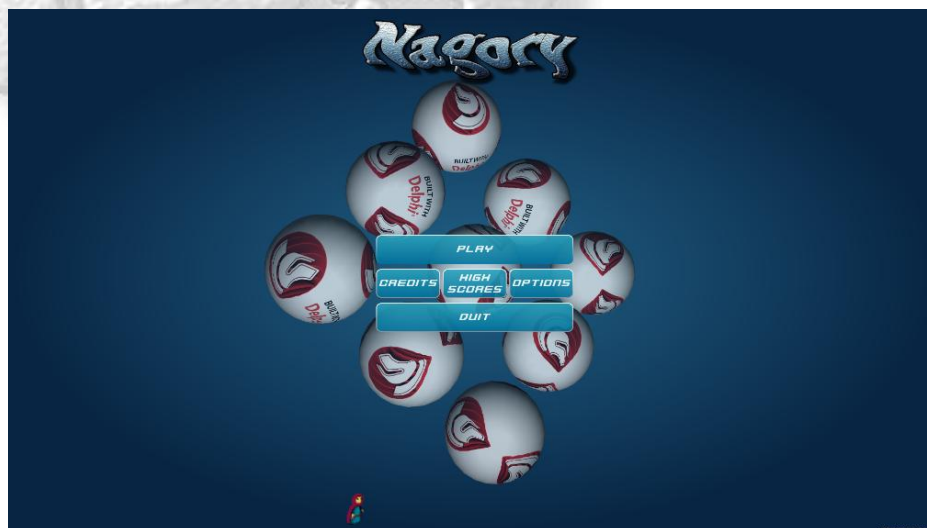
*Note: Cheat codes exist as player names...*

The **Credits** menu displays the game's credits.

The **High Scores** menu displays your best scores. You can share your scores on your social networks! A message indicating your best score will be generated in the clipboard and you will just have to paste it wherever you want!

The **Options** menu provides access to the options (see next page).

Finally, the **Quit** menu allows you to exit the game.



## Les options

Vous pouvez modifier le niveau de difficulté (facile, normal, difficile). En facile, il y aura moins d'ennemis et le minuteur vous donnera plus de temps. Par rapport à la difficulté facile, en normal, vous rencontrerez plus d'ennemis et le minuteur sera plus serré. Enfin, en difficile, vous aurez encore plus d'ennemis, un minuteur encore plus juste et en plus, lorsque vous passerez d'un sous niveau à un autre, vous retrouverez votre énergie au niveau où vous avez quitté le précédent sous monde.

Vous pouvez également configurer le nombre de vies que vous aurez au début de l'aventure.

Les autres options permettent d'activer ou non les sons, d'afficher le jeu en plein écran ou dans une fenêtre (pour les versions PC) et l'opacité du premier plan lorsque vous appuyez sur la flèche du haut dans le jeu. Vous pouvez également activer ou non l'affichage du nombre d'image par seconde (FPS) et activer ou non un effet de scanline (pour simuler un écran cathodique).

C'est également ici que vous pouvez modifier l'affectation des touches du clavier ou de choisir d'utiliser une manette de jeu et d'en configurer les boutons (version PC uniquement).

## Options

You can change the difficulty level (easy, normal, hard). On easy, there will be fewer enemies and the timer will give you more time. Compared to easy difficulty, on normal, you'll encounter more enemies and the timer will be shorter. Finally, on hard, you'll have even more enemies, an even tighter timer, and what's more, when you move from one sub-level to another, you'll regain your energy at the level where you left the previous sub-world.

You can also configure the number of lives you'll have at the start of the adventure.

The other options allow you to enable or disable sounds, display the game in full screen or in a window (for PC versions), and the foreground opacity when you press the up arrow in the game. You can also enable or disable the display of the number of frames per second (FPS) and enable or disable a scanline effect (to simulate a cathode ray tube screen).

This is also where you can change the keyboard assignments or choose to use a gamepad and configure its buttons (PC version only).





## Remerciements

Pour développer ce jeu, j'ai utilisé **Delphi d'Embarcadero** (<https://www.embarcadero.com/fr/products/delphi>). J'ai tout codé moi-même entièrement par IH (Intelligence Humaine).

Le moteur de jeu que j'ai développé pour **Nagory** sera bientôt disponible en open source sur mon **GitHub**.

Pour les graphismes, les sons et les musiques, j'ai acheté des assets de **Szadi** (<https://szadiart.itch.io/>) et **Kenney** (<https://kenney.nl/>).

Le seul code qui n'est pas de moi est le code concernant la gestion des manettes. J'ai utilisé La librairie **GameController** de **Patrick Premartin** (<https://github.com/DeveloppeurPascal/Delphi-Game-Engine>).

Grégory BERSEGEAY



Retrouvez-moi sur / Follow me on :



## Acknowledgments

To develop this game, I used **Embarcadero's Delphi** (<https://www.embarcadero.com/fr/products/delphi>). I coded everything myself entirely using Human Intelligence (HI).

The game engine I developed for **Nagory** will soon be available as open source on my **GitHub**.

For the graphics, sounds, and music, I purchased assets from **Szadi** (<https://szadiart.itch.io/>) and **Kenney** (<https://kenney.nl/>).

The only code that isn't mine is the controller management code. I used **Patrick Premartin's GameController** library (<https://github.com/DeveloppeurPascal/Delphi-Game-Engine>).

