

**Document offert généreusement par le Webmaster Fdasi,
du site [Fyasi-amigaland](http://www.fyasi.com/).**

Le manuel est également disponible sur son site.

Site Web : <http://www.fyasi.com/>

curse of ENCHANTIA



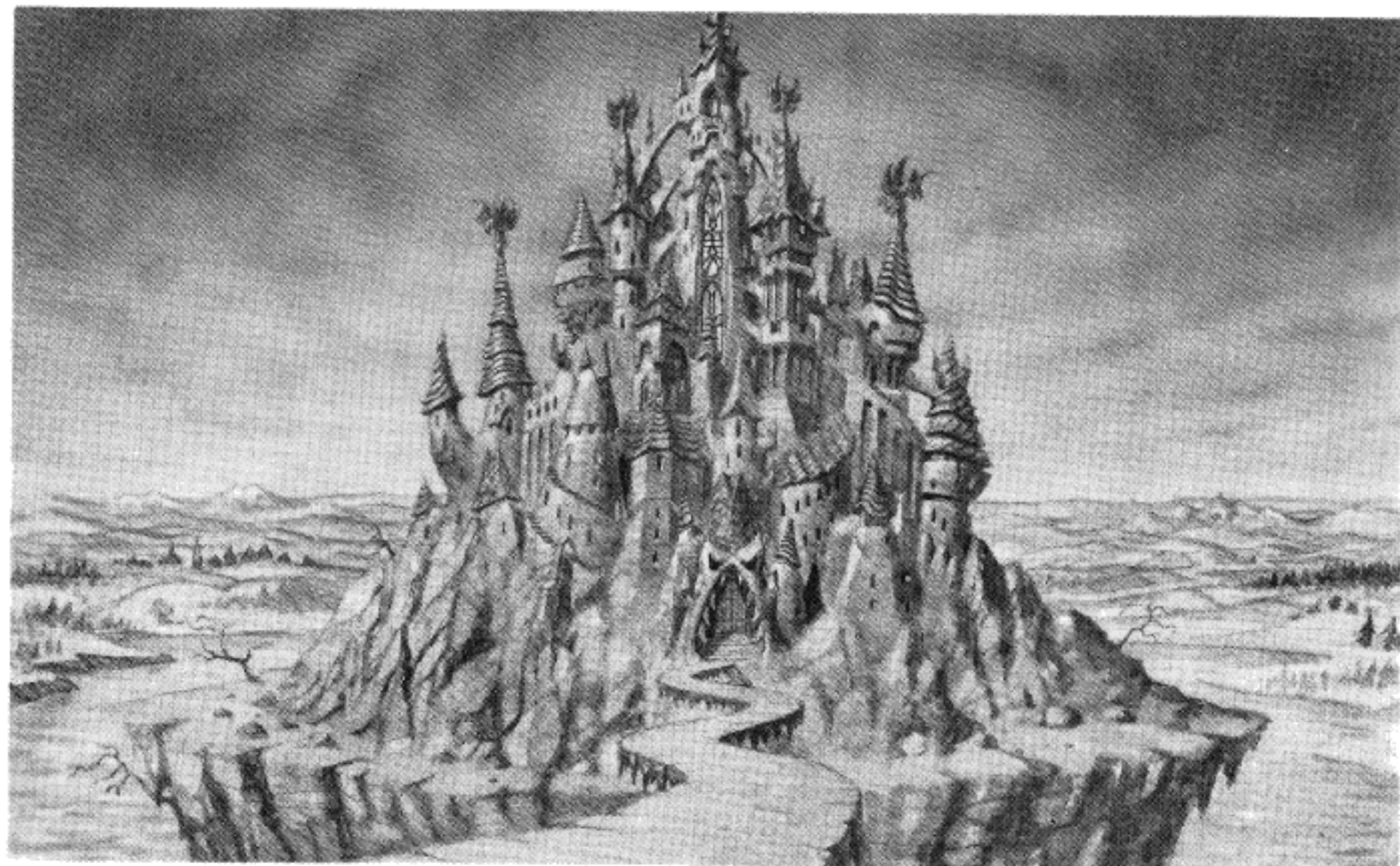
ENCHANTIA

Curse of

Table des matières

Page

L'histoire	2
Le jeu	4
Instructions de chargement	4
Version IBM PC	4
Version Amiga	5
Contrôles	6
Utiliser la souris	6
Utiliser un joystick	6
Utiliser le clavier	6
Le curseur	7
Description des icônes	7
Utiliser les icônes	8
Astuces	14
Crédits	14



L'histoire

Il y a bien longtemps, dans une contrée lointaine, une autre dimension, un autre espace, une autre époque, vivaient les sorcières les plus diaboliques que l'univers ait jamais connues. Elles régnaient sur la contrée oubliée d'Enchantia, et commettaient les crimes les plus horribles sans raison valable. Les habitants d'Enchantia priaient pour que cette poigne diabolique soit un jour vaincue, et qu'ils puissent enfin vivre en paix.

L'une des ces horribles sorcières était encore plus malveillante et en dépravée que les autres; elle avait découvert un sort qui lui assurerait une jeunesse perpétuelle. Cependant, il lui était difficile d'obtenir tous les ingrédients nécessaires; l'ingrédient principal étant un enfant mâle vivant. Elle savait où elle pourrait en trouver un, mais elle ne savait pas comment s'y prendre pour s'en emparer. Les enfants mâles vivaient dans une autre dimension, à une autre époque, dans un autre monde. La sorcière avait besoin d'un portail et de pouvoirs magiques supplémentaires.

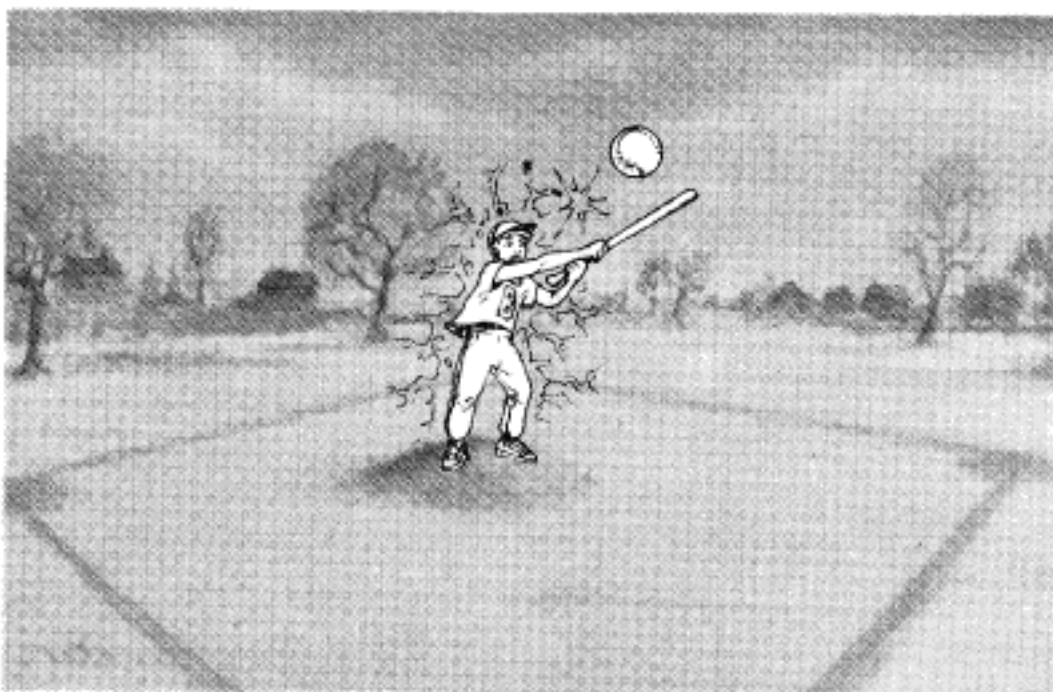
Elle ne fut pas découragée pour autant, et commença à établir son plan. En persuadant deux autres sorcières de l'accompagner pour visiter la Terre médiévale, et en leur faisant miroiter la possibilité de destruction, chaos et holocauste, elle pourrait résoudre le problème du portail. Les deux sorcières acceptèrent cette tâche dangereuse car elles pensaient avoir assez de pouvoirs pour faire l'aller-retour. Cependant, lorsqu'elles arrivèrent dans le

nouveau monde, elles durent recourir à tous leurs pouvoirs pour ouvrir le portail. La diabolique sorcière d'Enchantia jeta le sort "Disperser et Détruire" à travers le portail, qui toucha les deux sorcières dépourvues de tout moyen de défense. Le sort les brûla, et dispersa leurs âmes et leurs esprits dans le champ où elles se trouvaient. Les habitants d'Enchantia entendirent la méchante sorcière déclarer que dorénavant ce champ communiquerait avec Enchantia.



Ayant accompli sa première tâche, la diabolique sorcière avait besoin de plus de pouvoirs pour concocter la potion de jouvence une fois qu'elle aurait rassemblé tous les ingrédients. Pour cela, elle avait besoin du pouvoir de toutes les autres sorcières d'Enchantia. Elle réussit à obtenir les pouvoirs de chacune d'elles, en leur promettant de les rajeunir. La vanité des sorcières l'emporta et elles acceptèrent de prêter leurs pouvoirs. Elle avait maintenant suffisamment de pouvoirs pour invoquer le sort de jouvence.

Quelques années écoulées dans Enchantia correspondaient à plusieurs siècles dans notre Monde. Pendant tout ce temps, une grande ville avait été construite autour du champ maudit. On n'avait jamais construit sur le champ lui-même car les habitants l'associaient à des faits bizarres. Cependant, les enfants utilisaient cet espace pour jouer au baseball.



Un jour, notre héros, Brad, jouait au baseball avec sa sœur Jenny. Au même moment, dans la contrée d'Enchantia, la méchante sorcière regardait le champ avec envie, à travers le portail. Elle commença à jeter un sort d'invocation. Dans le pré, Jenny envoya la balle vers Brad. Ce dernier décrivit un arc de cercle avec sa batte et.....

BANG!

E Curse of ENCHANTIA

Le jeu

Lorsque Brad se réveille, il est suspendu au plafond de ce qui semble être le cachot d'un château. Vous devez aider Brad à s'évader de ce pays mystérieux, et à rentrer chez lui. Comme il ne s'attendait pas à partir au pays d'Enchantia, Brad n'est pas équipé pour prendre part à une aventure qui se déroule sur des terres étranges et inconnues. Mais avant de quitter le pré, il a tout de même réussi à emporter son sac-à-dos.

La mission de Brad est d'autant plus difficile qu'il devra résoudre un grand nombre d'énigmes s'il veut arriver sain et sauf au repère de la sorcière diabolique. Certaines de ces énigmes sont assez logiques, mais d'autres sont un peu plus difficiles.

Bien entendu, Brad doit commencer par se libérer de ses chaînes aussi vite que possible. Avec un peu d'aide, vous devriez arriver à obtenir une clé assez rapidement; mais, est-ce bien la clé de ce cachot froid et humide?

Instructions de chargement

Version IBM PC

Vous avez besoin d'un ordinateur compatible IBM avec au moins 640 Ko de RAM, un lecteur de disquettes 3,5" ou 5,25", un disque dur, et un système graphique VGA 256 couleurs.

Nous vous recommandons d'utiliser un processeur 80286 de 12 Mhz au moins, une souris compatible Microsoft™ ou un joystick.

"Curse of Enchantia" supporte également le speaker interne du PC ainsi que les cartes sonores Roland™, Adlib™ et Soundblaster.



Remarque

"Curse of Enchantia" doit être installé sur disque dur. Vous ne pouvez pas jouer à partir des disquettes si vous possédez un compatible IBM PC.

Pour installer "Curse of Enchantia" sur le disque dur de votre compatible IBM PC, veuillez suivre les instructions ci-après:

1. Mettez votre ordinateur en marche et allumez votre moniteur.
2. Introduisez la disquette 1 de "Curse of Enchantia".
3. Tapez 'A:' (ou la lettre correspondant au lecteur dans lequel vous avez introduit la disquette, suivie de deux points) et appuyez sur ENTER.
4. Tapez 'INSTALL' et appuyez sur ENTER.
5. Suivez les instructions à l'écran et changez de disquettes lorsqu'on vous le demande.

Lorsque "Curse of Enchantia" est installé sur votre disque dur, suivez ces instructions:

1. Tapez 'CD C:/CURSE' (ou la lettre correspondant au disque dur et au répertoire dans lequel vous avez installé le jeu, suivi de deux points) et appuyez sur ENTER.
2. Tapez 'SETUP' et appuyez sur ENTER.
3. Utilisez les flèches Haut et Bas pour déplacer le curseur, et la barre d'espace ou la touche ENTER pour sélectionner les options.
4. Lorsque vous avez effectué la configuration, placez votre curseur sur 'Exit Config' (quitter configuration) et appuyez sur la barre d'espace ou la touche ENTER pour mettre fin au programme de configuration.
5. Tapez ensuite 'CURSE'; "Curse of Enchantia" se chargera et commencera automatiquement.

Version Commodore Amiga

Pour jouer à "Curse of Enchantia" vous avez besoin d'un Amiga avec au moins 1 Mo de RAM. Pour charger "Curse of Enchantia" sur votre Commodore Amiga, suivez les instructions ci-après:

1. Eteignez votre ordinateur.
2. Branchez la souris dans le port 1, ou le joystick dans le port 2.
3. Mettez votre ordinateur en marche.
4. Introduisez la disquette Amiga KICKSTART dans le lecteur (Amiga 1000 uniquement).
5. Lorsque l'icône 'Workbench' apparaît, introduisez la disquette 1 de "Curse of Enchantia" dans le lecteur de disquettes.
6. "Curse of Enchantia" se chargera et commencera automatiquement. Changez de disquettes lorsqu'on vous le demande.

E Curse of ENCHANTIA

Contrôles

Vous pouvez contrôler "Curse of Enchantia" en utilisant la souris, le joystick ou certaines touches du clavier.

Utiliser la souris

Appuyez sur la touche 'M' du clavier pour passer au mode de contrôle souris. Ceci annulera les modes de contrôle joystick et clavier.

Placez le pointeur sur l'endroit où vous voulez envoyer Brad, et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Brad se dirigera alors vers l'endroit désigné.

Pour faire apparaître la barre d'icônes de commande lorsque vous utilisez la souris, appuyez simplement sur le bouton droit. Pour faire disparaître la barre d'icônes, appuyez à nouveau sur le bouton droit.

Utiliser un joystick

Appuyez sur la touche 'J' du clavier pour sélectionner le mode de contrôle joystick. Ceci annulera les modes de contrôle souris et clavier.

Pour déplacer Brad, poussez le joystick dans la direction désirée.

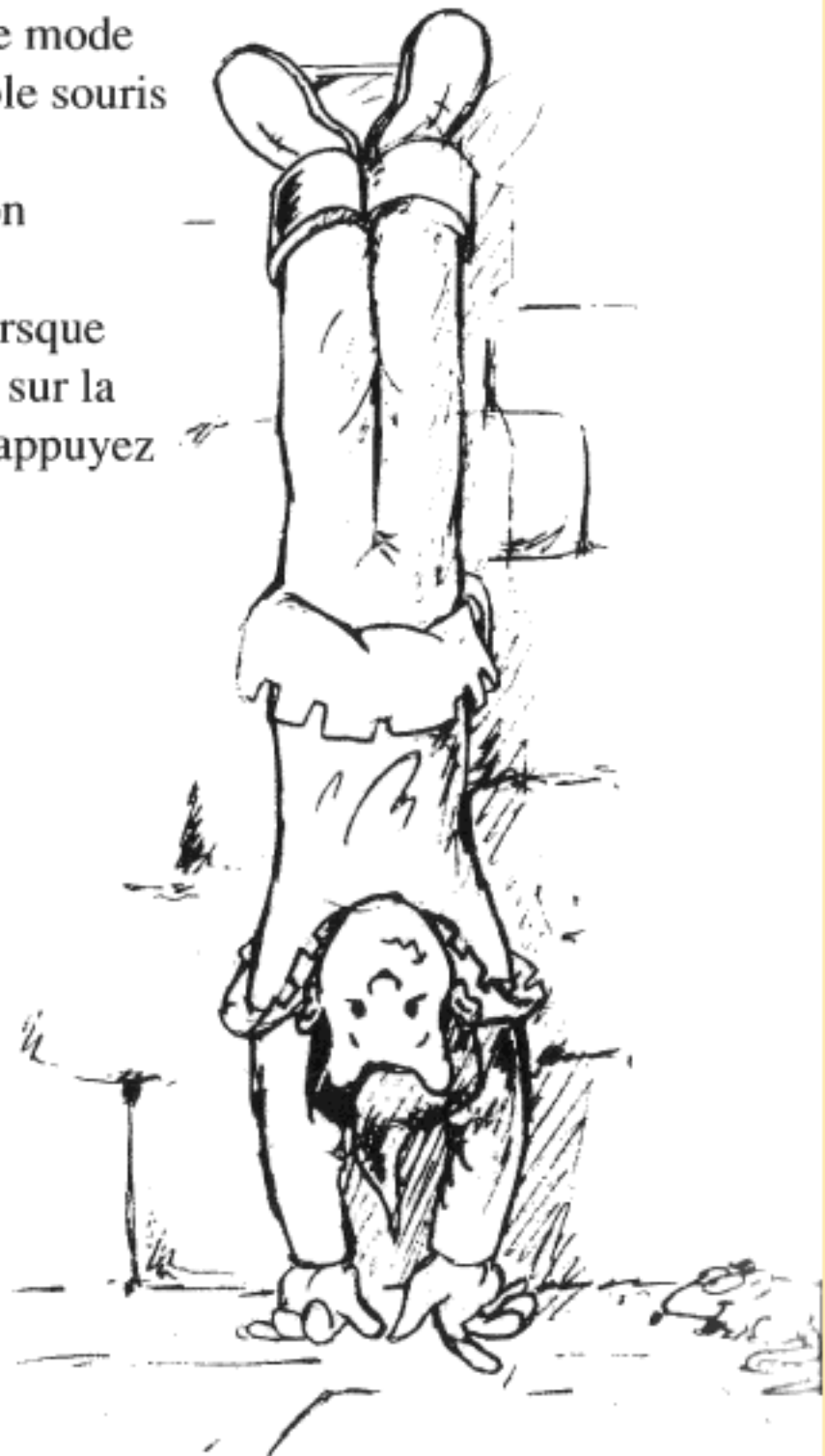
Pour faire apparaître la barre d'icônes de commande lorsque vous utilisez un joystick, appuyez sur le bouton feu, ou sur la touche Escape. Pour faire disparaître la barre d'icônes, appuyez à nouveau sur la touche Escape.

Utiliser le clavier

Appuyez sur la touche 'K' du clavier pour passer au mode de contrôle clavier.

Pour déplacer Brad, utilisez les touches flèches directionnelles (haut, bas, gauche, droite). Vous pouvez appuyer simultanément sur deux touches pour vous déplacer en diagonale.

Pour faire apparaître la barre d'icônes, appuyez sur la touche Escape. Pour faire disparaître la barre d'icônes, appuyez de nouveau sur la touche Escape.

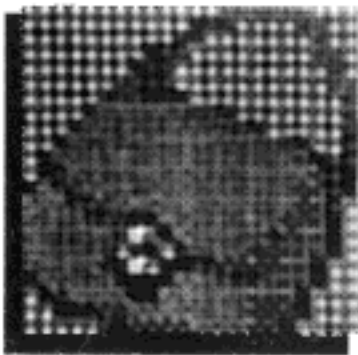




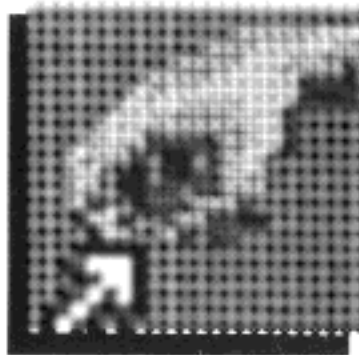
Le curseur

Le curseur apparaît en général sous la forme d'une main, avec un doigt indicateur. Cependant, lorsque vous cliquez sur la barre d'icônes, le curseur change de forme. Un "pouce vers le haut" signifie que vous avez réussi, ou que vous avez fait quelque chose correctement. Un "pouce vers le bas" indique que vous n'avez pas réussi, ou que vous avez fait quelque chose d'incorrect. Une "main ouverte" vous informe que vous ne pouvez pas observer ou faire autre chose.

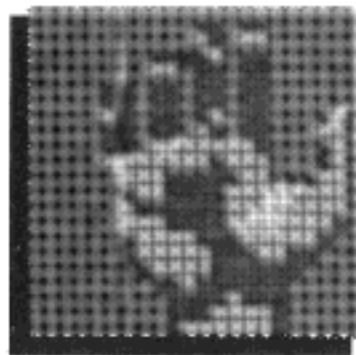
Description des icônes



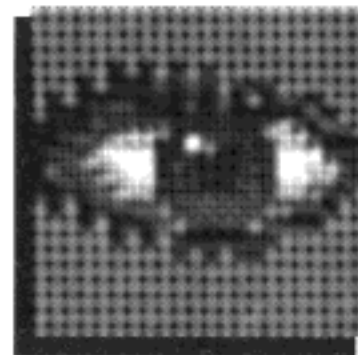
1



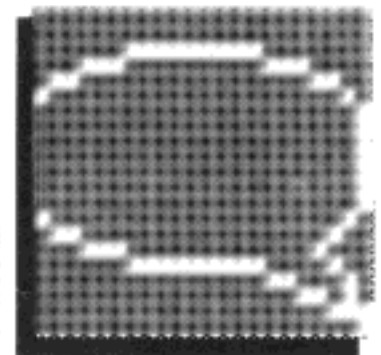
2



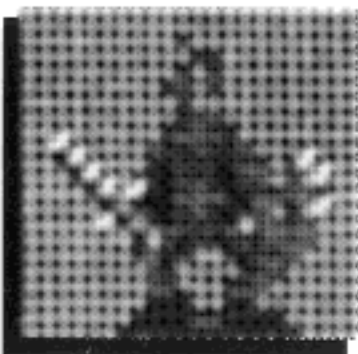
3



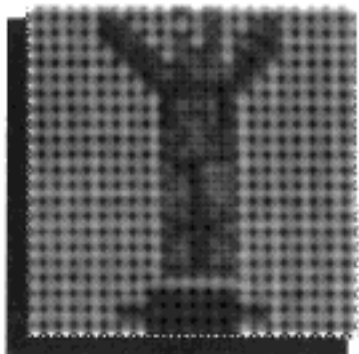
4



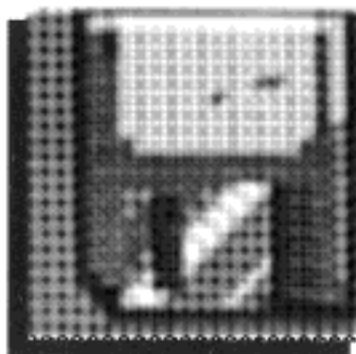
5



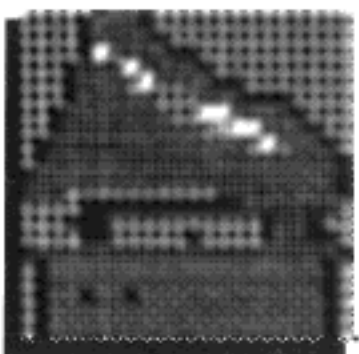
6



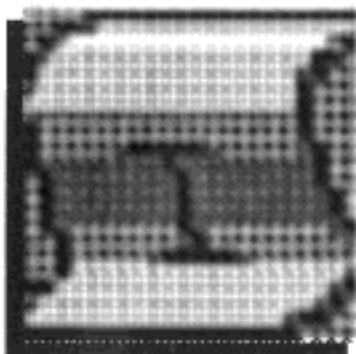
7



8



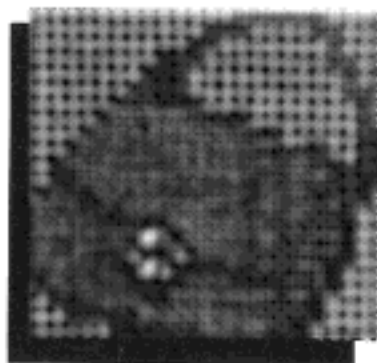
9



10

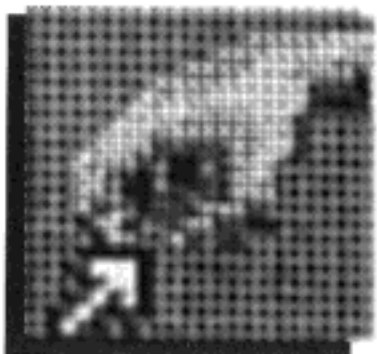
1. Inventaire
2. Ramasser/Prendre
3. Manipuler/Utiliser
4. Regarder
5. Parler
6. Combattre
7. Sauter
8. Fonctions de disquettes
9. Son
10. Infos

Utiliser les icônes



1. Inventaire

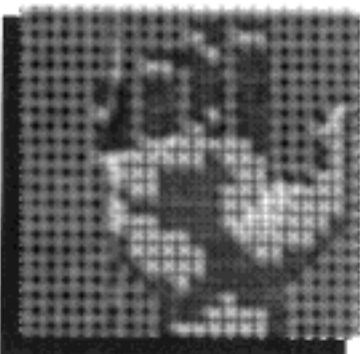
Lorsque vous cliquez sur cette icône, une nouvelle barre d'icônes apparaît. Elle affiche la représentation des objets que vous transportez actuellement.



2. Ramasser/Prendre

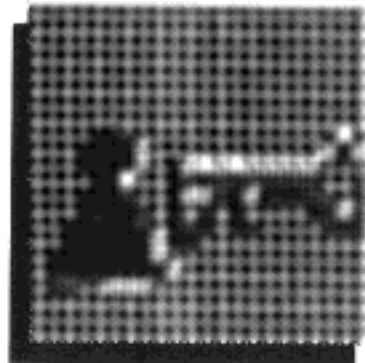
Cliquez sur cette icône pour faire apparaître une nouvelle barre d'icônes. Si un objet peut être ramassé, il apparaîtra sur la barre d'icônes. Pour ramasser un objet, cliquez sur sa représentation, et il sera ajouté à votre inventaire.

Vous pouvez transporter un maximum de dix objets. Lorsqu'un objet est utilisé correctement, il disparaît automatiquement de votre inventaire, de façon à ce que vous puissiez ramasser d'autres objets.

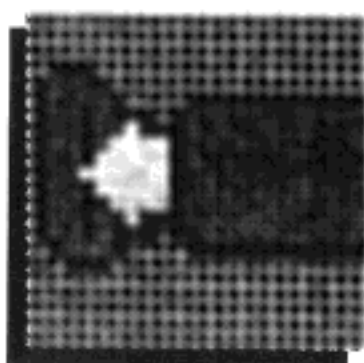


3. Manipuler/Utiliser

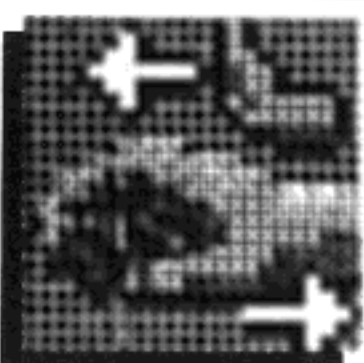
Lorsque vous cliquez sur cette icône, une autre barre de huit icônes apparaît. Ces huit icônes sont les suivantes:



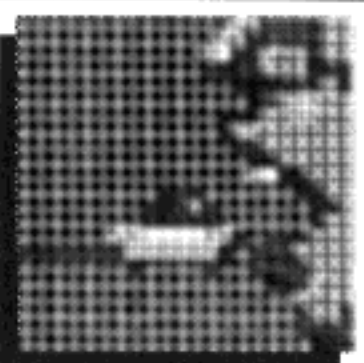
a



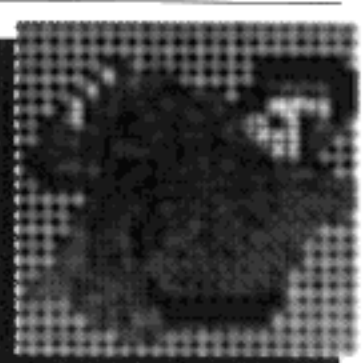
b



c



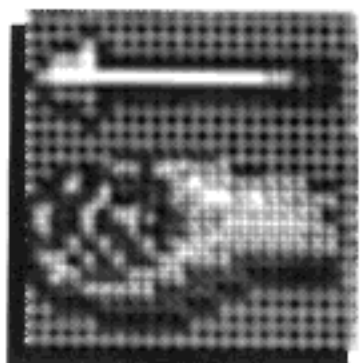
d



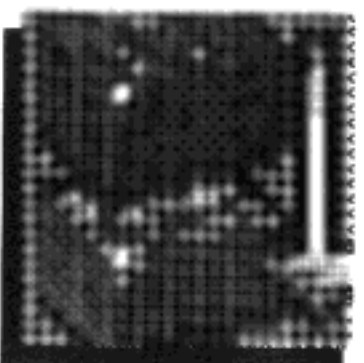
e



f



g



h

e. Porter

a. Déverrouiller

f. Lancer

b. Introduire

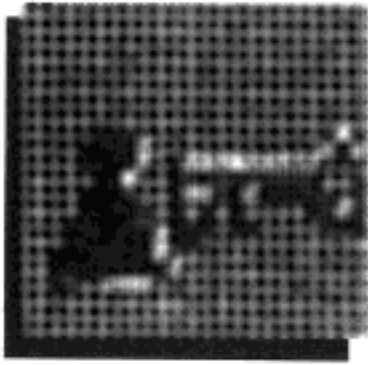
g. Donner

c. Pousser/Tirer

h. Attacher/Relier

d. Manger/Boire

La fonction de ces icônes est la suivant:



a. Déverrouiller

Pour déverrouiller un objet, suivez le processus suivant:

Cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser.

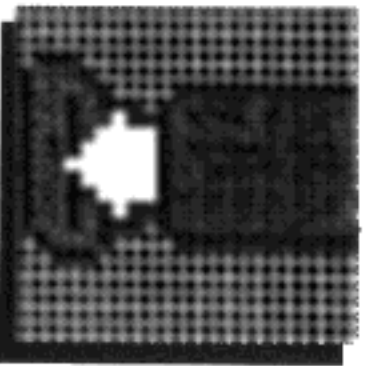
Cliquez sur l'icône Déverrouiller.

Cliquez sur l'icône Inventaire.

Cliquez sur l'objet qui sert à déverrouiller.

Cliquez sur l'objet à déverrouiller.

Si vous n'arrivez pas à déverrouiller un objet, vous avez peut-être sélectionné un mauvais objet.



b. Introduire

Pour introduire un objet suivez le processus suivant:

Cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser.

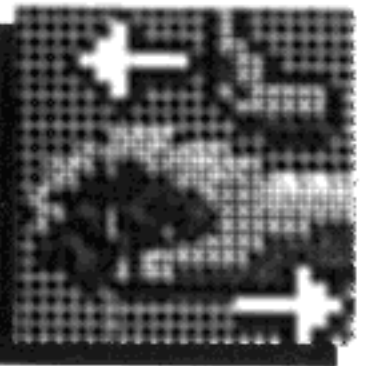
Cliquez sur l'icône Introduire.

Cliquez sur l'icône Inventaire.

Cliquez sur l'objet à introduire.

Cliquez sur l'objet dans lequel il doit être introduit.

Si vous n'arrivez pas à introduit un objet, vous avez peut-être sélectionné un mauvais objet.



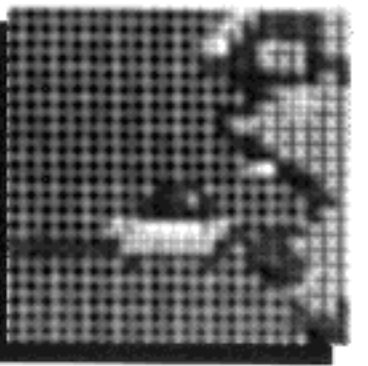
c. Pousser/Tirer

Pour pousser/Tirer un objet suivez les étapes suivantes:

Cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser.

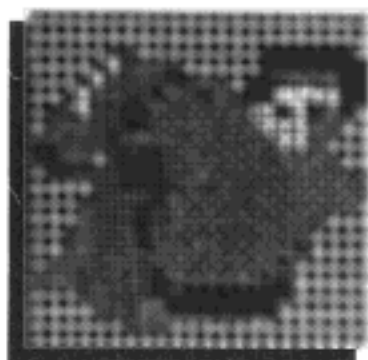
Cliquez sur l'icône Pousser/Tirer.

Cliquez sur l'objet à pousser ou tirer.



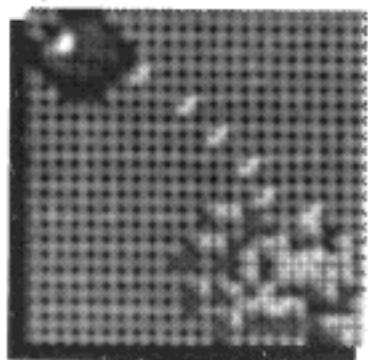
d. Manger/Boire

Pour manger ou boire un objet, cliquez sur l'icône Manger/Boire, puis sur l'objet se trouvant dans l'inventaire. Si un objet ne peut être bu ou mangé, vous serez averti par le curseur "pouce vers le bas".



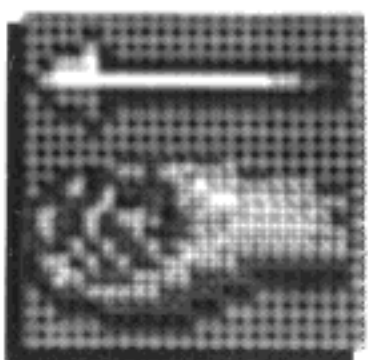
e. Porter

Si vous voulez porter un objet, cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser, puis cliquez sur l'icône Porter, et sur l'objet de votre inventaire que vous désirez porter. Si un objet ne peut pas être porté, vous serez averti par le curseur "pouce vers le bas..".



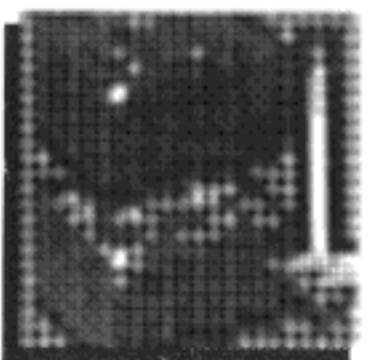
f. Lancer

Pour lancer un objet, cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser, puis sur l'icône Lancer et sur l'objet que vous désirez lancer. Si un objet ne peut pas être lancé, vous serez averti par le curseur "pouce vers le bas"



g. Donner

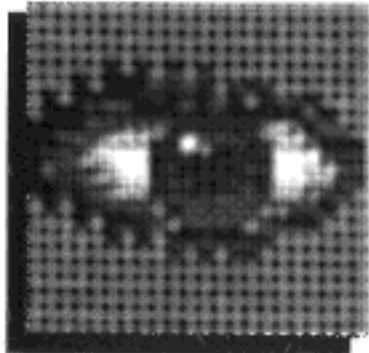
Pour donner un objet à quelqu'un, cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser, puis sur l'icône Donner. Sélectionnez l'objet que vous voulez donner et cliquez sur la personne à qui vous voulez le donner. Si un objet ne peut pas être donné, vous serez averti par le curseur "pouce vers le bas".



h. Attacher/Relier

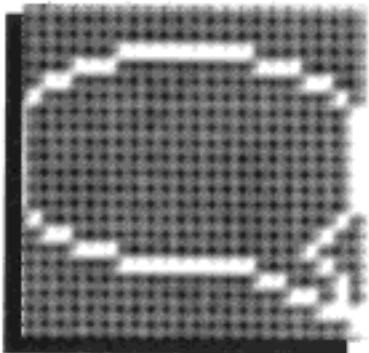
Pour attacher/relier deux objets ensemble, cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser, puis sur l'icône Attacher/Relier; sélectionnez le premier objet à attacher, puis le deuxième. Vous ne pouvez relier que deux objets à la fois. Cependant, vous pourrez joindre d'autres objets par la suite, en utilisant le même processus.

ex: Attachez une corde au bâton, puis attachez un poids à l'association bâton/corde.



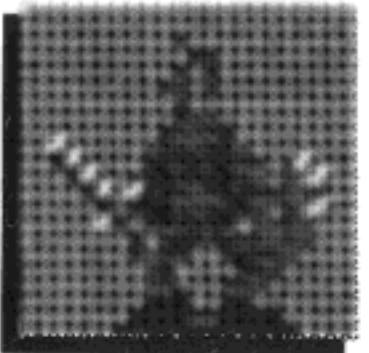
4. Regarder

Lorsque vous cliquez sur cette icône, une nouvelle barre d'icônes apparaît. Elle contient les représentations des objets que vous pouvez actuellement regarder. Il est parfois possible d'observer un objet de plus près, en cliquant simplement sur son icône.



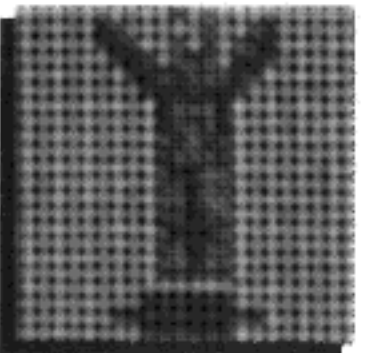
5. Parler

Lorsque vous cliquez sur l'icône Parler, une nouvelle barre d'icônes apparaît, affichant les mots actuellement dans votre vocabulaire. Pour prononcer ces mots, cliquez sur l'icône qui convient.



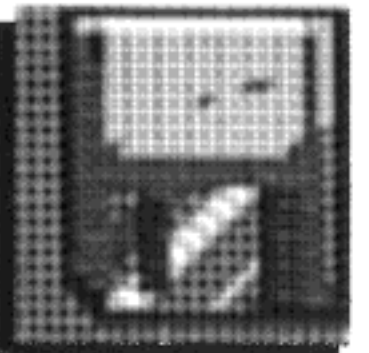
6. Combattre

Lorsque vous cliquez sur l'icône Combattre, tous les objets de votre inventaire s'affichent. Cliquez sur l'objet avec lequel vous voulez combattre. Si vous êtes en possession d'une arme appropriée, vous attaquerez la personne la plus proche.



7. Sauter

Cliquez sur l'icône Sauter, pour voir apparaître un inventaire des objets qui vous entourent. Cliquez sur l'objet par-dessus lequel ou sur lequel vous voulez sauter.

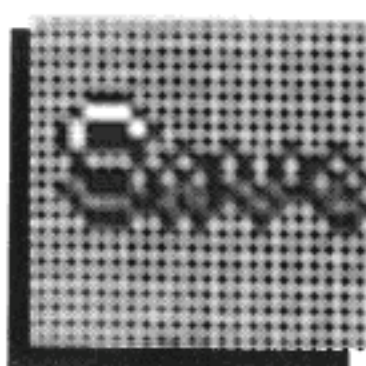


8. Fonctions de disquettes

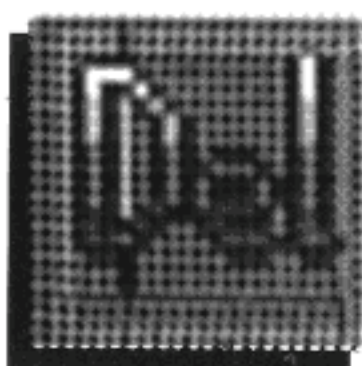
Lorsque vous cliquez sur l'icône Disquette, une nouvelle barre d'icônes apparaît:



a



b



c



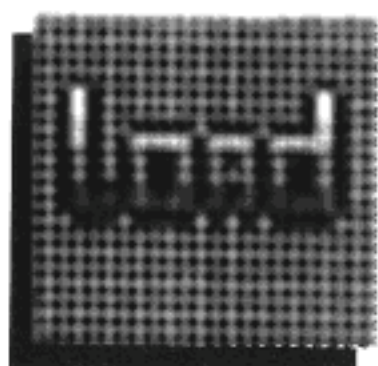
d



e

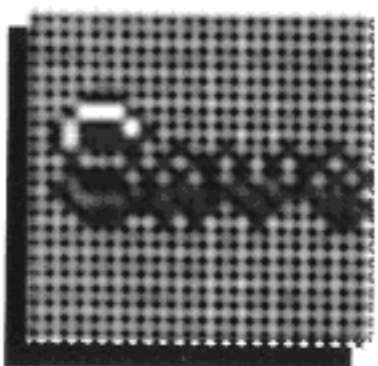
- a. Charger un jeu sauvegardé.
- b. Sauvegarder un jeu.
- c. Effacer un jeu sauvegardé.
- d. Répertoire (version Amiga uniquement)
- e. Formater disquette (version Amiga uniquement)

Les fonctions des icônes de la section Disquette sont les suivantes:



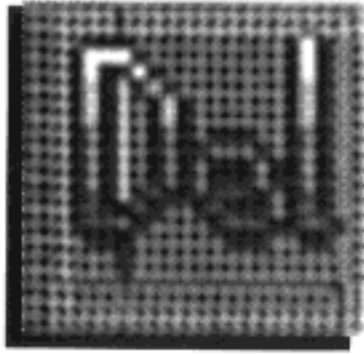
a. Charger

Cliquez sur cette icône pour faire apparaître la liste des jeux sauvegardés. Cliquez sur le nom du jeu sauvegardé que vous voulez charger. Lorsque le jeu sauvegardé a été chargé, vous pourrez reprendre au point où vous aviez sauvegardé.



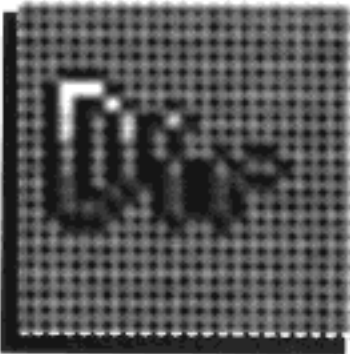
b. Sauvegarder

Lorsque vous cliquez sur cette icône, une grille de lettres et de nombres apparaît au centre de l'écran. Donnez un nom au jeu que vous voulez sauvegarder, en cliquant sur les lettres. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur 'End' (terminé) et le jeu sera sauvegardé.

**c. Effacer**

Cliquez sur cette icône pour faire apparaître la liste des jeux sauvegardés. Cliquez sur le nom du jeu sauvegardé que vous voulez effacer, et celui-ci disparaîtra du fichier.

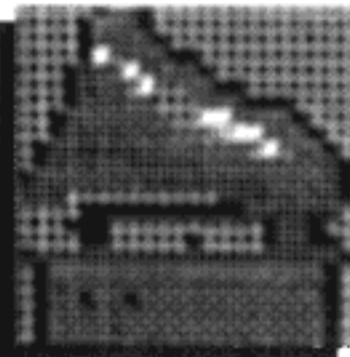
Remarque: Lorsque vous sauvegardez un jeu, utilisez un nom simple de manière à vous souvenir au premier coup d'œil du moment où le jeu a été sauvegardé, Vous pouvez par exemple donner à votre jeu le nom "4 Juillet". Lorsque vous classez vos fichiers, vous n'avez qu'à effacer les jeux comportant les dates les plus anciennes.

**d. Répertoire** (*version Amiga uniquement*)

Cliquez sur cette icône, pour faire apparaître le répertoire de votre disquette de sauvegarde.

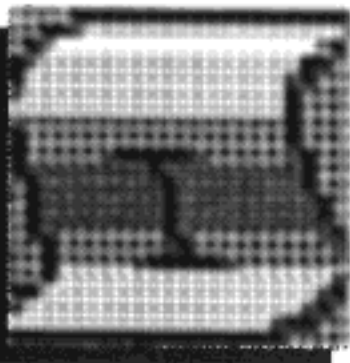
**e. Formater** (*version Amiga uniquement*)

Lorsque vous cliquez sur cette icône, un message apparaît vous demandant d'introduire une autre disquette dans le lecteur DFO: Lorsque vous aurez introduit la nouvelle disquette, cliquez sur 'Format' (formater); la disquette sera alors formatée, pour que vous puissiez y sauvegarder un jeu.

**9. Son** (*version Amiga uniquement*)

Cliquez sur cette icône pour sélectionner l'une des options sonores.

Remarque Bien que l'icône Son apparaisse sur la barre d'icônes de la version PC de "Curse of Enchantia", elle ne fonctionne pas. Dans la version PC, les effets sonores et la musique peuvent être activés à partir du programme de configuration.

**10. Infos**

Lorsque vous cliquez sur l'icône Infos, vous verrez apparaître votre score au centre de l'écran, accompagné des crédits, et d'informations concernant "Curse of Enchantia".

Trucs et astuces

1. Fouillez soigneusement chaque pièce; n'oubliez pas les coins et passez derrière les meubles.
 2. Vous ne pouvez transporter que dix objets à la fois.
 3. Si vous essayez de manipuler quelque chose en vain, essayez de manipuler cet objet d'une autre façon.
 4. Placez le pointeur à l'endroit où Brad doit se rendre.
 5. Sauvegardez le jeu régulièrement, vous ne savez jamais ce qui pourrait arriver.
-

Crédits

Produit par

Jeremy Heath-Smith

Conception du jeu

Rob Toone

Ian Sabine

Chris Long

Programmation

Version IBM PC Ian Sabine

Version Amiga Rob Toone

Graphismes

Paysages

Rolf Mohr

Sprites

Billy Allison

Stuart Atkinson

Effets sonores et musique

Martin Iveson (avec l'aide de Ken!)

Tests de jeu

Darren Price

Kevin Norburn

Lyle J. Hall

Manuel

Kevin Norburn

Rob Toone

Remerciements particuliers à Rob Northen et à tout le personnel de Core Design pour leurs idées et leur contribution à la production du jeu.



Notes



CORE
DESIGN LIMITED

Tradewinds House, 69/71A Ashbourne Road, Derby, DE22 3FS. Telephone (0332) 297797. Facsimile (0332) 381511

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG