

Le manuel d'utilisation du jeu La Malédiction

Manuel réalisé par : Fredo_L
Site web : <http://www.lankhor.net>
E-mail : fred@lankhor.net

Remarque : les erreurs du manuel d'origine ont volontairement été reproduites

LA MALEDICTION

CHARGEMENT DU JEU : Face A – RUN “MAL”

MENU PRINCIPAL

Choix 1, 2, 3

Le jeu se divise en trois aventures. Mais pour terminer entièrement la 2^{ème} et la 3^{ème} partie, il faut avoir fini celle qui précède.

Choix 4

Il est vivement conseillé de lire l’histoire pour comprendre certains détails de la quête.

PREMIERE AVENTURE

Elle commence face à la maisonnette de Tom le Maudit. Cet homme vous conduira à la crypte du sorcier si vous le guérissez à temps de sa maladie : confectionnez une potion à base de Mousse, de Champignons Luminescents et de Feuilles de Calonta.

NB : la fenêtre à gauche de la rose des vents représente un sablier qui vous indique le temps restant avant la mort de Tom.

DEUXIEME AVENTURE

Il s’agit de retrouver les sept clefs perdues dans la contrée. Elles permettront d’ouvrir le tombeau du sorcier Xarton dans lequel est resté le vieux grimoire.

NB : la fenêtre à gauche de la rose des vents représente la constellation de l’Autel. Chaque clef ramassée allumera l’une des sept étoiles de la Constellation.

TROISIEME AVENTURE

Vous devez finir la machine futuriste de Xarton et appeler les Extra-Terrestres. Toutes les instructions nécessaires à l’élaboration de la Machine sont écrites dans le grimoire du sorcier.

NB : la fenêtre à gauche de la rose des vents symbolise l’arrivée des extra-terrestres sur la Terre.

FONCTION DES TOUCHES

Options principales :

↑	défile vers le haut
↓	défile vers le bas
←	positionne sur les verbes
→	positionne sur les noms
ENTER/RETURN	valident la phrase écrite
ESPACE	efface le nom quand la flèche est sur la case des « noms »
COPY	bascule en mode « rose des vents »
CAPS LOCK	bascule sur la fenêtre « verbes » ou « noms » suivant l’endroit où se trouve la flèche.
A...Z	positionne le premier mot commençant par la lettre tapée

ROSE DES VENTS

DEL annule ce mode
↑ inscrit NORD dans la case « verbes » et valide
↓ inscrit SUD dans la case « verbes » et valide
→ inscrit EST dans la case « verbes » et valide
← inscrit OUEST dans la case « verbes » et valide

LISTE DES VERBES ET NOMS

CAPS LOCK annule ce mode

Déplacement sur les mots :

CTRL + ↑ saute en haut de la liste
CTRL + ↓ saute en bas de la liste
COPY sélectionne le mot écrit en mode inverse
ESPACE passe de la fenêtre « verbes » à la fenêtre « noms » ou l'inverse
ENTER/RETURN valident la phrase écrite et sort de ce mode

AUTRES FENETRES

- Les objets portés par l'aventurier s'inscrivent sur le parchemin.
- La rose des vents indique les directions possibles : (N)ord, (S)ud, (E)st, (O)uest

REMARQUES

Les verbes suivants s'utilisent sans nom :

ATTENDRE, DESCENDRE, EST, LOAD, MONTER, NORD, OUEST, S'ASSOIR, SAVE, SUD

Il est conseillé de sauvegarder (« SAUVE ») se partie de temps en temps pour ne pas avoir à la recommencer du début.

On restitue une partie sauvegardée par la commande « LOAD ».



Copyright © 1991

Pour toute aide, question ou information :
consultez le 3615 LANKHOR
- Groupe « MALEDIC » dans les BAL -