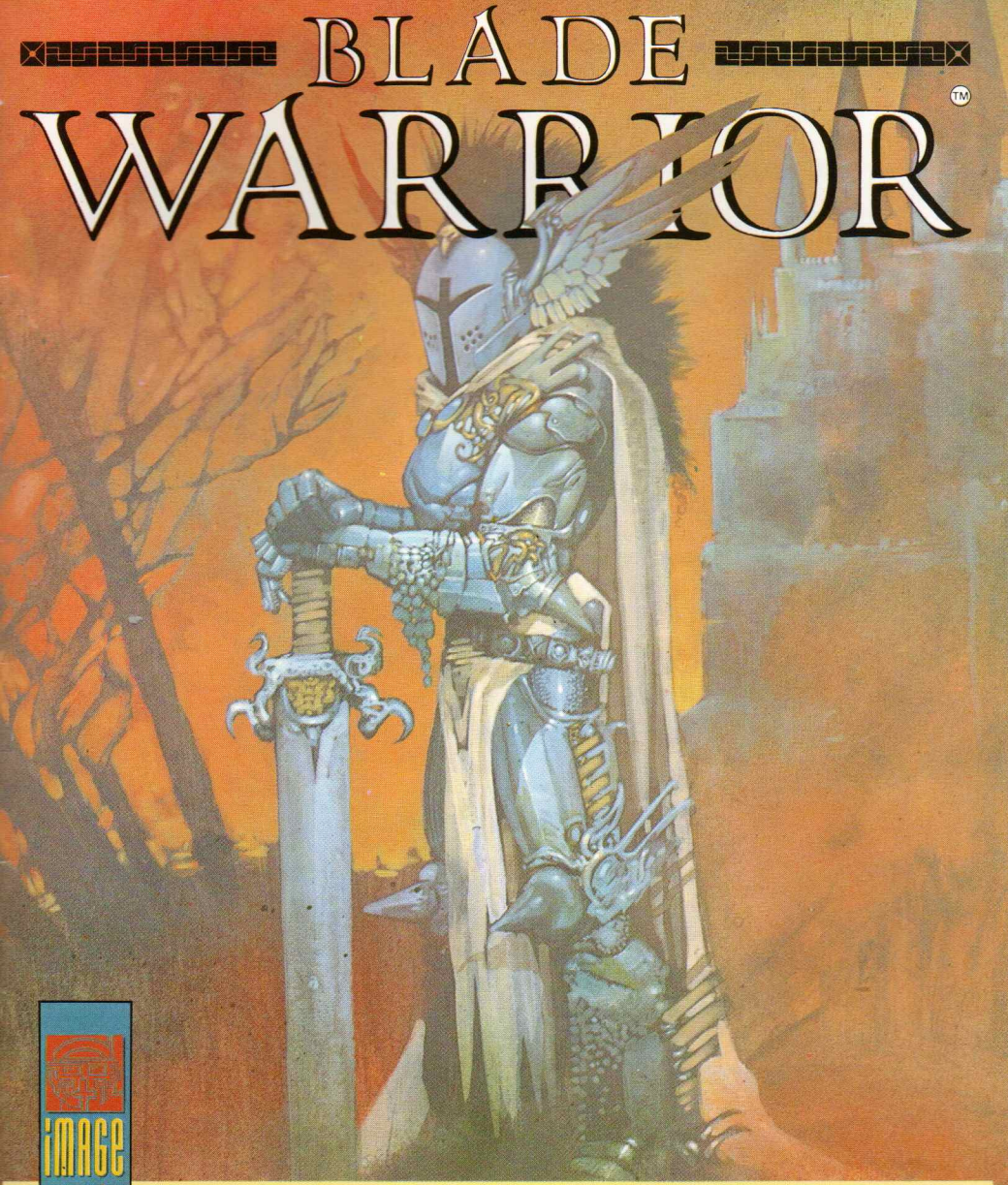
BLADE WARRIOR™



VERSION FRANÇAISE

BLADE WARRIOR™

Table Des Matieres

1. Introduction
2. Chargement
3. Comment Commencer Rapidement
4. Le Monde de Blade Warrior
5. Les Magiciens
6. Murk
7. Les Serviteurs de Murk
8. Les Objets Fabriqués
9. Les Sorts et les Ingrédients
10. Conseils et Tuyaux

image works™

Le programme d'ordinateur et tout la documentation qui lui est associée sont protégés par des lois de droits d'auteurs nationales et internationales. Tout entreposage dans un système de récupération, toute reproduction, traduction, copie, location, prêt, émission et représentation publique, strictement interdits sans la permission écrite et formelle de Mirrorsoft Limited. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont universellement réservés.

© 1989 Mirrorsoft Limited.
Conçu et Ecrit par Jason Kingsley
Travail de conception supplémentaire de l'équipe de conception d'Image Works.

1. Introduction

Il était une fois un vieux et sage magicien qui s'appelait Ginti et habitait dans un lointain pays, maintenant oublié, mais où régnait le bonheur. Certains le trouvaient un peu bizarre, mais il n'était pas méchant, et, au moins, il amusait les enfants avec ses tours de magie. Ginti se ventait d'avoir des dons puissants, mais personne ne comprenait ses radotages; il les laissait croire ce qu'ils voulaient, jusqu'à ce qu'un jour... après les orages, la peste et la mort, vint une obscurité totale: c'était la forme purement diabolique de Murk. Lorsque même le dernier rayon de soleil quitta ce pays et qu'avec lui tout espoir de vie s'éteignit aussi, la forêt explosa, sans faire de bruit et se transforma en une énorme boule de lumière encore plus intense que le soleil. Avec une terreur contenue, Murk regarda la silhouette dépourvue de tout trait, dont le centre brillait d'une grande intensité: c'était Ginti, et à la place de son coeur, se trouvait une ancienne plaque de pierre mystique. Murk émit des sons déchiffrables, et en un instant, la lumière et l'obscurité ne furent plus qu'une. Un moment de vide complet s'ensuivit... et tout fut terminé aussi vite que cela avait commencé. Murk régna sur le pays, et sa puissance suprême força tous les autres sorciers que avaient survécu à se tapir dans leurs tours. Le peuple de ce pays, autrefois heureux, furent condamnés à un tourment éternel et forcés à vivre de tout un chacun... Et pourtant il y avait encore un espoir. En effet, le bruit courait que lors d'une bataille légendaire, la plaque de pierre de Ginti avait été brisée en plusieurs petits fragments. Personne ne connaissait le nombre exacte de ces fragments, mais on laissa entendre qu'une fois ces fragments regroupés, le pouvoir de la pierre serait suffisant pour renverser le despotisme de Murk. Si seulement quelqu'un pouvait retrouver les fragments ainsi qu'un sorcier capable de les réunir...

Entrez dans le jeu du Blade Warrior.

2. Chargement

IBM PC et Compatibles

Amorcez votre PC comme d'habitude et entrez DOS. Si vous voulez utiliser une souris avec votre jeu, assurez-vous que votre driver de souris soit bien installé. Insérez le disque Blade Warrior dans le lecteur A et tapez "A", puis ENTER. Maintenant tapez "BLADE" ainsi que "ENTER". Blade Warrior est maintenant chargé.
Lors du chargement un menu d'options Graphics Adapter apparaît sur votre écran. Choisissez CGA, EGA ou VGA, selon ce qui convient à votre système en déplaçant le pointeur avec les touches de curseur puis appuyez sur ENTER afin de faire votre choix. Le titre apparaît sur l'écran pendant un court moment avant le menu principal.
Si vous utilisez des disquettes de 5.25', vous serez obligé d'insérer le disque 2. Suivez ces instructions toutes les fois qu'elles apparaissent.

AMIGA

Insérez le disque du Blade Warrior dans le lecteur et allumez l'Amiga. Le titre sur l'écran apparaît pendant un court moment avant le menu principal.

ATARI ST

Insérez le disque du Blade Warrior dans le lecteur et allumez l'Atari ST. L'écran des titres apparaît pendant un court moment avant le menu principal.

3. Comment Commencer rapidement

Le But du Jeu est d'explorer le monde tout en tuant les monstres, de collectionner des objets fabriqués et des ingrédients de sorts que vous devez échanger aux magiciens contre 7 fragments de la pierre mystique. Négociez avec le SORCIER pour qu'il ensorcelle votre épée et pur que vous puissiez finalement arriver à tuer Murk, le démon diabolique qui va passer la totalité du jeu à essayer de vous tuer!

Commandes

	Touches (PC)	Manche à balai (ST et Amiga)
Bougez à gauche	Curseur à gauche	gauche
Bougez à droite	Curseur à droite	droite
Prise	Curseur en haut	en haut
Ramassez	Curseur en bas	en bas
Coup de manchette par-dessus la tête	CTRL + curseur en haut	Feu + en haut
Coups de manchette bas	CTRL + curseur à gauche	Feu + à gauche
Poussée vers le haut	CTRL + curseur à droite	Feu + à droite
Puussée vers le bas	CTRL + curseur en bas	Feu + en bas
Entrez Porte/Tour	PG Up	en haut

Autres touches

ESC – Retournez au menu principal
M – Allez à l'Ecran de la Carte
I – Ecran Inventaire

Il y a un certain nombre d'options sur le menu principal, y compris celle qui permet de charger ou de sauvegarder les positions de jeu.

Comment utiliser le jeu

Vous commmencez par jouer à l'extérieur de votre propre tour située à la pointe Sud du pays. Vous partez de là et explorez ce monde tout en tuant vos ennemis et en essayant de trouver vos ingrédients. Ceux-ci apparaissent au premier plan, sous la forme d'objets en couleur. Tout en vous battant, gardez un œil attentif sur la lune, car elle vous indique votre taux de santé.

Une fois en possession d'un nombre suffisant d'ingrédients pour votre sort, vous pouvez retourner à votre laboratoire pour les mélanger. Une fois dans la tour, un choix apparaîtra sur l'écran afin que vous puissiez choisir votre propre itinéraire à l'intérieur de la tour.

Lorsque vous commencez le jeu, vous avez la connaissance de deux formules: le coup de guérison et le coup d'eau. Utilisez la souris ou les touches de curseur pour sélectionner la formule que vous souhaitez (cliquez sur votre livre), et ensuite, pour choisir les ingrédients que vous voulez mélanger, cliquez sur les differents récipients. Cliquez sur la fiole pour bien les mélanger. Si vous avez choisi les bons ingrédients, le curseur prendra automatiquement la forme symbolique souhaitée que vous pourrez mettre ensuite dans l'un des dix fentes à sorts qui apparaîtront sur la droite de votre écran. Ces fentes correspondent aux dix touches de fonction lorsque vous êtes en plein combat.



Voilà tout ce que vous avez besoin de savoir pour l'instant. Lisez les instructions chaque fois que vous en ressentez la nécessité.

4. Le monde de Blade Warrior

Le monde dans lequel se trouve le Blade Warrior est étrange et mortel. Dans ce pays, les chemins s'entrecroisent, et à chaque croisement s'élèvent de vielles voûtes de pierre. Votre position vous apparaît sur la carte sous la forme d'une épée. Référez-vous fréquemment à cette carte pour vous assurer que vous restez bien sur le bon chemin.

Au début du jeu, vous êtes très faible, et vous devez veiller à ne pas vous aventurer sur des chemins dangereux. Par la suite, grâce à votre expérience et votre pouvoir magique, vous pourrez vous attaquer aux chemins les plus mortels. Le marécage est un bon terrain d'essai pour les novices!

Ce monde est habité de sept magiciens et du maître Sorcier. Et bien sûr, il y a Murk, le démon tout puissant qui est en cavale. Murk arpente le pays à votre recherche. S'il vous attrape, il vous entraînera dans son propre monde infernal, où vous devrez alors le mettre en défaite pour vous échapper. Même si vous êtes le vainqueur, Murk reviendra à la charge à moins que le Sorcier ait d'abord ensorcelé votre épée. Votre quête est d'obtenir des magiciens les sept fragments de la plaque de pierre que le sorcier exige en échange pour ensorceler votre épée. Cela ne va pas être facile, étant donné que chacun des magiciens a ses propres désirs que vous devrez combler avant que chacun d'entre eux accepte de vous donner son fragment de pierre. A part les différents monstres qui hantent les chemins, vous devrez également faire face aux pièges et à des arbres intelligents! Votre tâche sera de trouver un moyen sûr de déjouer toute malice.

5. Les Magiciens

Les magiciens vivent tous dans des tours qui sont éparpillées sur la carte. Lorsque vous pénétrerez dans leur tour, vous verrez apparaître un écran avec trois options. Si vous manœuvrez "en haut", vous serez conduit sur le toit de la tour où vous pourrez emprunter le dragon des magiciens qui vous ramènera à votre propre tour. Là, vous pourrez vous reposer et mélanger vos nouvelles formules et, utiliser le dragon pour retouner à la tour des magiciens.

Si vous manœuvrez à droite, cela vous entraînera dans le repaire du magicien où vous pourrez converser et négocier avec lui, si celui-ci le désire. Le magicien et son message apparaîtront en haut de votre écran. Vos réponses et vous-même apparaîtront en bas de l'écran. Si vous cliquez sur les flèches du haut et du bas (PG Up sur le PC), vous pourrez sélectionner la réponse que vous voulez afin de distinguer les differentes possibilités. Cliquez sur la partie textuelle (ENTER sur le PC) afin de pouvoir donner votre réponse une fois celle-ci sélectionnée. Si vous offrez au magicien les ingrédients des sorts ou les objets fabriqués, vous verrez alors apparaître l'écran-formule ou l'écran-inventaire. De là, vous pourrez sélectionner ce que vous voulez offrir au magicien.

Si vous manœuvrez en bas, vous serez ramené de l'écran-sélection au cœur de la forêt.

Une visite chez le Sorcier, dont la tour est indiquée de façon différente sur la carte, peut être très utile, même avant d'avoir tous les fragments de la pierre, mais prenez garde à ses paroles!

6. Murk

Murk, c'est le nom du démon qui hante le pays. Vous apprendrez rapidement à reconnaître le marqueur qui indique sa position sur la carte. C'est, en fait, le seul qui se déplace sur l'écran. Un soudain changement de temps vous prévient également de son approche. De toute façcon, vous saurez certainement lorsqu'il est très près... Le rouge est la couleur de l'Enfer, non?

Vous pouvez vaincre Murk temporairement, même sans votre épée au pouvoir magique, mais le procédé est loin d'être recommandé car douloureux. Vous devez éviter Murk à tout prix, jusqu'à ce que vous soyez prêt à l'affronter. Surveillez plutôt de très près ses allées et venues!



7. Les serviteurs de Murk

On dit que Murk est responsable des monstres qui errent sans cesse dans le pays. Que cela soit vrai ou non, les monstres sont quand même là, prêts à tuer et à être tués! Bien que les monstres vous feront du mal toutes les fois qu'ils vous toucheront, ils sont aussi une source de pouvoir incroyable. Chaque fois que vous réussirez à tuer l'un d'entre eux, votre épée perdra de son essence vitale qui est alors ajoutée à votre propre essence. La lune est en phase avec votre essence de vie et peut être utilisée comme un guide de votre santé. Si la lune décroît jusqu'à disparaître, vous mourez.

En tuant certains monstres, vous obtenez des ingrédients de sorts très importants. Voici une liste des monstres que vous rencontrerez, par ordre de puissance:

Araignée
Troll
Loup
Squelette
Homme des arbres
Monstre de pierre
Loup-garou
Vampire
Démon
Mommie
Fée
Spectre
Air Elémentaire

Certains de ces monstres se rencontrent à des niveaux de force différents – par exemple, il y a un piège qui libère un squelette particulièrement puissant.

8. Les Objets Fabriqués

Il y en a 14 dans le jeu. Chacun de ces objets va dans une fente dans l'écran-inventaire. Celui-ci indique également les fragments de la pierre que vous possédez (en bas, à gauche) et votre force et défense (en haut, à gauche).

Votre force est indiquée par le nombre d'étoiles autour de votre photo. Un novice a seulement une étoile. Votre force peut être affectée par la possession de certains des objets fabriqués ainsi que de l'un des sorts que vous pouvez obtenir. La force affecte la quantité de dégâts que vous causez quand vous donnez un coup.

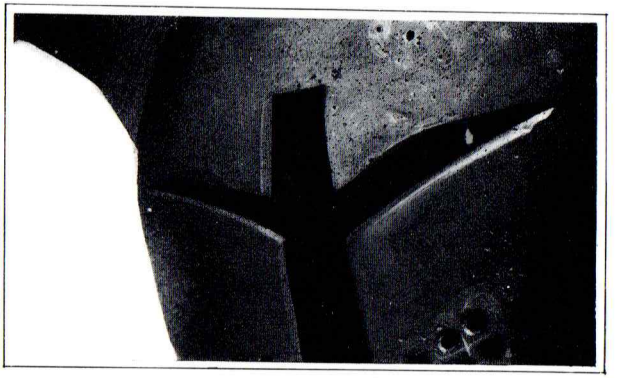
Votre défense est indiquée par les bandes de couleurs brillantes qui vous entourent. Plus les couleurs changent rapidement, plus votre défense est bonne. Les objets fabriqués et les sorts l'affectent de la même manière qu'ils affectent la force.

Vous ramassez les objets fabriqués dans le but, surtout, de les échanger avec les magiciens contre des fragments. Ces objets peuvent aussi servir à augmenter votre force et votre défense jusqu'à ce que vous trouviez le magicien qui les veut.

9. Les Sorts et les Ingrédients

Toute Magie est basée sur les quatre éléments, la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Pour créer un sort, vous avez besoin de deux choses: d'abord, vous devez savoir comment faire un sort; ensuite, vous devez avoir des ingrédients composés des éléments nécessaires pour activer ce sort. Le savoir, vous l'avez déjà, sinon vous pouvez l'obtenir en faisant des échanges avec les magiciens. Les ingrédients, vous les trouverez en fouillant le monde.

Chaque ingrédient ne contient l'essence que d'un seul élément; par exemple, la luciole contient l'essence de feu. Les quatre sorts élémentaires – coup d'eau, coup d'air, coup de terre et coup de feu – ne nécessitent qu'un seul ingrédient élémentaire. Tous les autres sorts nécessitent une combinaison de deux éléments. Sur l'écran des sorts, vous pouvez connaître les éléments requis pour un sort particulier en sélectionnant le sort requis du cahier des sorts et en observant l'activité au-dessus des quatre colonnes qui se trouvent au-dessus de la fiole de mélange. Ces quatre colonnes correspondent à la terre, l'air, le feu et l'eau. Quand vous sélectionnez un ingrédient, celui-ci est ajouté à la fiole. Le niveau de chaque élément composant le mélange est indiqué dans les quatre colonnes.



Quand vous cliquez sur la fiole et si vous avez correctement mélangé le contenu élémentaire des ingrédients à celui du sort, les sort peut être créé et placé dans l'une des fentes à sorts. La quantité d'ingrédients est aussi importante – si vous en mettez trop, le mélange ne marchera pas; si vous y mettez plus de puissance qu'il n'en faut, vous créerez des sorts multiples jusqu'à un maximum de quatre à la fois.
La quantité de chaque ingrédient que vous avez est indiqué par le niveau de chaque bocal d'entreposage. Le nombre de sorts se trouvant dans chaque fente à sorts (chaque touche de fonction) est indiqué par le niveau atteint dans la fente. Chaque fente peut contenir jusqu'à 16 sorts mais ces sorts doivent être tous du même type. Après avoir quitté le laboratoire, vous devez avoir en tête le nombre de sorts qu'il y a dans chaque fente. Quand vous êtes à court de sorts, vous devez retourner au laboratoire pour en faire d'autres.

10. Conseils et Tuyaux

Les conseils suivants peuvent vous aider dans le jeu.

1. Si, lors de votre exploration, vous recontrez un monstre que vous n'avez jamais vu auparavant et qu'il est en train de vous tuer, fuyez! Cela signifie probablement que vous vous êtes aventuré dans l'un des chemins les plus dangereux où vivent des monstres trop puissants pour vous.

2. Si vous voyez sur le sol des rouleaux qui ressemblent à des ingrédients de sorts, ramassez-les car ils vous fourniront des indices importants.

3. N'utilisez pas tous vos ingrédients dans le mélange des sorts. Gardez-en quelques-uns pour les échanger avec les magiciens. Chaque magicien a un ou deux éléments favoris. Essayez de découvrir ce qu'ils sont. Les magiciens sont u ne source d'informations très importante.

4. Essayez de garder aussi longtemps que possible les objets fabriqués qui renforcent votre énergie et votre défense. Après avoir identifié les divers objets fabriqués que chaque magicien veut, échangez-les.

5. Des harpies pourraient, à l'occasion, vous ennuyer. Ces petites créatures volantes peuvent être anéanties d'un puissant coup ou avec un sort spécial anti-harpies que vous trouverez dans des bouteille de potions mousseuses éparpillées à travers le pays. Chaque bouteille contient 10 sorts. Appuyez sur la barre d'espacement pour les jeter.

6. Essayez de découvrir les chemins les plus dangereux et organisez votre itinéraire de manière à les éviter. Malheureusement, le Magicien de l'Est et le Magicien du Palais ont construit leurs tours dans des endroits particulièrement désagréables. Il vaudrait mieux les visiter plus tard.

7. Chaque monstre est particulièrement vulnérable à un type de coup. Par exemple, les squelettes se froissent quand ils reçoivent un coup puissant sur la tête.

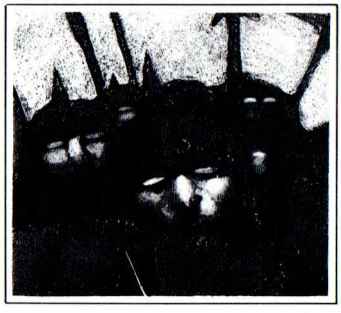
8. Pour faire un saut au labo et préparer d'autres sorts, utilisez les dragons. Vous y arriverez plus rapidement qu'en marchant. Notez que les dragons crachent du feu, ce qui décourage les lézards trop gênants.

9. Notez où se trouvent les meilleurs ingrédients de sorts. En général, ils ont tendance à se concentrer dans la même région.

10. Notez tous les indices que vous obtenez. Il y a un problème à résoudre: comment satisfaire les 7 magiciens en même temps?
11. Utilisez la facilité de sauvegarde de jeu régulièrement. Ceci vous permettra d'essayer certaines choses, d'échouer et de recommencer.
12. L'un des magiciens est plutôt fou!

Problèmes de Chargement

Si vous des difficultés à charger ce produit, renvoyez le disque, dans un enveloppe rembourrée, à l'adresse suivante:
Dept BL,
IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark St, London SE1 0SW
et nous essaierons de vous en envoyer un autre dans les 28 jours qui suivent notre reception du disque défecteux. Ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.





MP1X - WAR F3

Mirrorsoft Limited Irwin House 118 Southwark Street London SE1 0SW Telephone 01 928 1454