

**VIRGIN GAMES**  
présente

# **SORCERY**

sur

Thomson M05-T07/70-T09

## CONFIGURATIONS

**SORCERY** fonctionne avec les micro-ordinateurs M05, T07/70, munis d'une manette de jeu (en option), et d'un magnétophone.

**SORCERY** fonctionne aussi avec le T09 à condition qu'il soit équipé d'une manette de jeu, et d'un magnétophone ou d'un lecteur de disquettes.

## CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

- . Assurez-vous que tous les éléments soient correctement connectés.
- . Si vous en avez une, branchez la manette sur la sortie 1.

## VERSION CASSETTE

- Mettez votre unité centrale sous tension.
- Insérez la cassette dans le magnétophone en prenant garde qu'elle soit rebobinée en début de bande.
- ATTENTION: choisissez la face qui correspond à votre appareil:
  - . M05, face 1, verte.
  - . T07/70 ou T09, face 2, rouge.
- Enfoncez la touche LECTURE du magnétophone.

### sur T07/70

- Tapez 1, puis LOADM"CASS:", et appuyez sur la touche ENTREE.

### sur M05

- Tapez LOADM"CASS:", et appuyez sur la touche ENTREE.

### sur T09

- Tapez 4, puis LOADM"CASS:", et appuyez sur la touche ENTREE.
- Le magnétophone démarre, le programme va se charger.

## VERSION DISQUETTE

- Mettez votre micro-ordinateur T09 sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- Tapez E ou D.

Le lecteur de disquettes se remet en marche, le programme va se charger.

## COMMANDES:

**SORCERY** peut se jouer avec une manette de jeu ou bien avec le clavier (uniquement pour les versions T07/70 et M05).

Lorsque le programme est chargé, il est en auto-démonstration. Appuyez sur une touche du clavier, puis faites votre choix:

### 1 MANETTE

### 2 CLAVIER

Appuyez sur la touche 1 ou 2 selon le cas.

Dès à présent, le sorcier est sous votre contrôle pour commencer sa quête.

Pour diriger le sorcier au clavier, utilisez les touches fléchées. Avec la manette, manipulez le manche dans la direction voulue.



Lorsque l'on relâche la pression sur les touches de direction ou sur le manche de la manette, le sorcier descend tout seul.

A tout moment, au cours d'une partie il est possible d'appuyer sur la touche STOP pour interrompre le jeu. Pour reprendre, il suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche.

Lors de son parcours, le sorcier rencontre différents objets: quelques uns sont utiles, d'autres essentiels, et certains sont mortels.

## OBJETS:

Pour prendre un objet, positionnez le sorcier dessus, puis appuyez sur le bouton ACTION de la manette, ou la barre d'espacement du clavier. Vous pouvez échanger des objets, mais pas les déposer sans rien prendre en échange.

Pour utiliser une arme, c'est-à-dire tuer un démon ou lancer un sort, appuyez sur le bouton ACTION de la manette ou sur la barre d'espacement.

A l'usage, vous trouverez que vous avez besoin de certains objets pour mettre en action une succession d'évènements vous permettant d'avancer dans le jeu.

### **AFFICHAGE A L'ECRAN**

A l'écran vous trouverez affiché: une description de la pièce où le sorcier se trouve, ainsi que ce que vous portez. Votre niveau d'énergie, ainsi que le temps qu'il vous reste pour exécuter votre mission sont aussi indiqués.

### **ENERGIE:**

Vous perdez de l'énergie chaque fois que vous entrez en contact avec une des forces du mal. Il existe un moyen de retrouver de l'énergie, mais comme vous êtes un grand sorcier nous vous laissons le découvrir.

### **LE TEMPS:**

Votre temps est limité. Il est symbolisé par un livre qui s'émiette petit à petit. Vous devez libérer tous les sorciers pris au piège avant que le livre ne disparaisse ou que les esprits malins n'aient réussi à vous supprimer.

### **LE TABLEAU DES RECORDS:**

Si vous êtes allé assez loin, vous pourrez inscrire votre nom au tableau des records.

Pour cela, déplacez le curseur sur la ligne des lettres affichée à l'écran en dirigeant le manche de la manette vers la gauche ou vers la droite, ou au clavier, en appuyant sur les touches ←, ou →

Appuyez sur le bouton ACTION de la manette ou sur la barre d'espace, pour valider une lettre.

Pour corriger, positionnez le curseur sur le signe # et appuyez sur ACTION ou la barre d'espace. Lorsque votre nom est complet, positionnez le curseur sur ! et appuyez sur ACTION ou sur la barre d'espace pour valider.