

Black Magic™

AMSTRAD

Disque: Tapez **RUN** DISK et appuyez sur **ENTER**.

AMSTRAD

Cassette: Tapez **CTRL** et **small ENTER** puis appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassettes.

SPECTRUM

Tapez **LOAD** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassettes.

OPTION JOYSTICK AU CLAVIER

O = Vers le haut
O = Vers la gauche
A = Le bas
P = La droite

Barre d'espace + H = Tirer (Spectrum)

Barre d'espace = Tirer

Pour suspendre le jeu: Appuyez sur **6** (Spectrum) **ESC** (Amstrad). Appuyez sur n'importe quelle touche pour recommencer à jouer.

Pour ramener le jeu à l'écran du titre appuyez sur **T** (Spectrum) **F9** (Amstrad).

COMMANDES DU JEU —

Pour vous déplacer: Poussez le joystick vers la gauche pour courir vers la gauche, vers la droite pour courir vers la droite, vers l'avant pour sauter ou grimper, et tirez vers l'arrière pour vous baisser ou pour descendre.

Pour tirer des flèches: Appuyez sur le bouton du joystick pour tirer vers la gauche ou la droite. Pour tirer diagonalement vers le haut, maintenez le joystick à la diagonale, tout en appuyant sur le bouton. *Pour pouvoir tirer des flèches, vous devez toujours être en train de courir.*

Pour jeter un sort: Sans bouger, appuyez sur le bouton du joystick. Lorsque vous voyez le message-guide **SELECT SPELL TO CAST**, faites pivoter le joystick jusqu'à ce que le sort que vous voulez utiliser apparaisse dans la fenêtre "Spell Selection" (à droite de la fenêtre **SPELLS**). Appuyez sur le bouton du joystick pour sélectionner votre sort.

Pour continuer à jouer après avoir reçu un message-guide: Lorsque les messages-guides apparaissent, ils suspendent le jeu. Appuyez sur **SPACE BAR** pour poursuivre (les messages disparaissent automatiquement quelques secondes plus tard).

TYPES DE SORTS

Note: La plupart des sorts sont limités dans le temps.

BLINK vous permet de vous "transporter" jusqu'à un autre endroit. Vous ne pouvez pas contrôler la destination vers laquelle il vous transporte (bien que, dans la plupart des cas, ils vous déplacent vers la gauche du point où vous aviez jeté le sort). Ce sort est particulièrement utile si vous tombez dans l'eau ou dans une fosse pleine de lave.

CHILL gèle l'eau et tous les démons qui vous poursuivent (mais n'arrête pas les plantes qui crachent la mort).

BOLT vous permet de tirer à travers les murs (et sur les démons).

VANISH vous permet de disparaître; seule votre ombre demeure. Les démons, les oiseaux et les plantes ne peuvent ni vous voir, ni vous faire de mal. Quand vous êtes invisible, vous ne pouvez pas ramasser d'objets, tirer de flèches ni jeter de sorts.

FIRE vous entoure de flammes et vous aide à débarrasser l'endroit de démons. **FIRE** fait également fondre un sort **CHILL**.

POUR JOUER — SUR TOUS LES ORDINATEURS

Quand vous entrez dans le jeu, vous voyez un panneau en bas de l'écran:

EXP: 0260	CLASS: APPRENTICE	13	SPELLS: 02	-----
EYES: -----			HEALTH	▶▶▶▶▶
			FOOD	▶▶▶▶▶▶▶

EXP indique les points d'expérience que vous gagnez lorsque vous menez certaines tâches à bien.

CLASS indique quel niveau vous avez atteint dans la sorcellerie (vous commencez comme Apprenti).

LA FLECHE vous indique combien de flèches vous portez.

SPELLS vous indique de combien de sorts vous disposez. Cinq sorts ne signifient pas que vous connaissez cinq sorts différents. Par exemple, si vous êtes Apprenti, le fait que vous avez cinq sorts ne signifie que cinq chances de jeter les sorts **Blink** ou **Vanish**.

—— à la droite de la case **SPELLS** vous indique quels sorts vous pouvez choisir.

EYES vous permet de voir combien d'yeux vous avez recueillis. Après avoir placé tous les Yeux dans la Statue Aveugle, vous verrez cette case se vider.

LE SYMBOLE situé entre **EYES** et **FOOD** vous indique si vous vous trouvez à la surface de **MariGold** ou sur l'un des trois niveaux souterrains.

HEALTH vous indique la santé qui vous reste! Lorsque vous vous êtes servi de tous les points de Santé, le message **HEALTH CRITICAL** clignote sur l'écran. Si vous n'arrivez pas à trouver d'aliments ni un sort **CONJURE** (voir **MAGIC**), le prochain démon que vous allez rencontrer pourrait fort bien être le dernier.

FOOD vous indique combien d'aliments il vous reste en réserve. Essayez de conserver votre cachette aussi pleine que possible car les aliments (ou la disette) se répercutent sur votre Santé.

OBJETS

Pour ramasser des objets, il vous suffit de marcher au-dessus d'eux. Chaque fois que vous jouez **Black Magic**, les objets dont vous avez besoin se trouvent à de nouveaux endroits (sauf les Yeux — dont les positions sont fixes).

EYES OF ANAKAR: Les yeux de la statue sont disséminés en divers endroits dans le pays de **MariGold**. Vous devez recueillir les six Yeux avant de pouvoir arriver jusqu'à la statue aveugle.

SPELLS: Les sorts sont indiqués par des petits rouleaux de parchemins. Recueillez-en autant que possible car vous en aurez besoin!

FOOD: Les aliments se présentent sous forme de petits dindons savoureux, de fruits, etc. Il est impératif de bien se nourrir pendant le jeu.

ARROWS: Les flèches se trouvent dans des boîtes à munitions (chaque boîte en contient une quantité différente). Lorsque vous ramassez des flèches, le couvercle demeure ouvert pour vous indiquer que la boîte est maintenant vide. Si vous portez le nombre maximum de flèches, vous recevez un message-guide vous avertissant que vous ne pouvez pas en prendre davantage. La boîte ne s'ouvrira pas.

CREATURES

La plupart des créatures que vous allez rencontrer sont les servants de **Zahgrim**. Apprenez à connaître vos ennemis et détruisez-les.

DEATH-SPITTING PLANTS: Ces plantes cracheuses de mort se trouvent un peu partout. Baissez-vous pour éviter leurs projectiles mortels. Pour tuer une plante, vous devez tirer une flèche dans sa gueule (ce qui n'est pas facile!).

DEMONS, BATS & GHOSTS: les démons, les chauve-souris et les fantômes apparaissent dès que vous avez ramassé le premier Oeil. Lorsqu'une de ces créatures vous touche, vous perdez des points de Santé. Certaines sont assez faciles à tuer mais, dans d'autres cas, vous devrez les atteindre à plusieurs reprises.

WATER MONSTERS: Les monstres aquatiques abondent (vos flèches n'ont aucun effet sur eux). Lorsque vous traversez un étang à l'aide d'une maincourante ou d'un pont, ces abominations remontent parfois du fond des eaux pour vous y attirer!

PRISONERS: Les prisonniers sont des malheureux qui ont été capturés par **Zahgrim** et qui languissent dans des prisons magiques disséminées dans tout le territoire. Vous pouvez les libérer en traversant leurs prisons.

TROLLS: Les Trolls sont des êtres oranges et circulaires qui sautillent sur deux longues jambes. Ces bêtes magiques et fort agréables vous offrent leurs services contre de la nourriture.

ROCS: Les Rocs sont d'énormes oiseaux qui, de temps à autre, s'abattent sur vous et vous élèvent. Ces excellentes créatures peuvent vous rendre grand service, mais peuvent également vous forcer à refaire une bonne partie de votre chemin. Les flèches ne leur font aucun mal, mais les éloignent quand vous n'avez pas besoin d'eux.

FEAR: La crainte fait que les démons ont peur de vous; ils se tiennent bien à l'écart.

TRAP: Une piège se forme entre vous et les démons.

CONJURE vous offre trois options: **Heal**, **Food** ou **Arrows**. Si vous sélectionnez **Heal**, un point est ajouté à votre bilan de Santé. Sélectionnez **Food:** un aliment apparaît à côté de vous. Sélectionnez **Arrows:** une boîte de munitions se matérialise.

ABORT vous permet d'annuler votre décision de jeter un sort, sans perdre aucun sort.

CLASS

Lorsque vous accumulez les points d'expérience, vous passez à un niveau hiérarchique supérieur dans la sorcellerie. Vous gagnez des points en accomplissant des tâches-clés durant votre quête, en libérant des prisonniers, ainsi qu'en tuant des démons et autres créatures plutôt désagréables.

APPRENTICE: C'est comme apprenti que vous commencez le jeu. Ceci ne vous donne accès qu'aux sorts **Vanish** et **Blink**.

WIZARD est la seconde class: vous pouvez alors vous servir des sorts **Chill** et **Trap**.

SORCERER: C'est alors que les choses deviennent intéressantes! Vous disposez alors des sorts **Conjure** et **Fire**, ce qui vous aidera beaucoup à conquérir **Zahgrim**.

NECROMANCER: C'est le niveau le plus élevé. Vous savez alors vous servir des sorts **Fear** et **Bolt**, et vous disposez donc de toutes les ressources nécessaires pour découvrir le point faible de **Zahgrim** et l'écraser définitivement.

ENVIRONNEMENT

MariGold est un pays plein d'obstacles et de difficultés.

LAVA PITS: Les fosses pleines de lave sont mortelles. Il est difficile de les traverser. Des rangées de stalactites sont accrochées au plafond rocheux qui surmonte la plupart de ces fosses. Si vous visez juste, vous pouvez construire un pont au-dessus de la lave en abattant les stalactites avec les flèches.

STALAGMITES: Ces stalagmites vous bloquent parfois le passage. Utilisez des flèches pour les écarter.

WATER POOLS: Il y a des étangs et des mares partout! Si vous tombez dedans, vous risquez de vous noyer; utilisez un sort **Blink** pour en sortir. Traversez-les à l'aide d'une maincourante (si disponible) ou jetez un sort **Chill** pour geler l'eau, après quoi vous n'avez qu'à marcher dessus!

LES AUTRE OBSTACLES comportent des guillotines, des broyeurs et des lits tout pleins de pointes de fer. Faites extrêmement attention!

L'HISTOIRE

Depuis un siècle, le royaume autrefois merveilleux de **MariGold** est sous l'emprise du **Red Warlock Zahgrim**, le Sorcier Rouge. Les salles de bals royales, dans lesquelles autrefois le bon Roi **Taurus** organisait de grandes fêtes pour tous ses sujets, sont maintenant remplies par les malheureux prisonniers de **Zahgrim**. Les petites villes et les villages sont déserts, tandis que d'affreux démons errent dans la campagne. Il n'y a plus maintenant que des cimetières dans les régions campagnardes autrefois fertiles.

Vous étiez l'apprenti du seul "bon" Magicien demeurant en **MariGold**... mais les démons l'ont tué. Goff, votre maître, vous avait enseigné toute la magie, qu'il connaissait; mais ceci n'était pas suffisant, car **Zahgrim** avait détruit tous les livres magiques du pays. Après la mort de Goff, vous aviez découvert un Parchemin et un ancien grimoire dans lequel il est dit comment **Zahgrim** avait conquis le royaume de **MariGold** en vainquant **Anakar le Sage**. **Zahgrim** a transformé **Anakar** en pierre et dispersé les six yeux Magiques du bon Sorcier, dans tous les coins du pays, afin qu'il puisse voir partout les ravages causés par **Zahgrim**. Le Parchemin est **Anakar's Map** (la carte de **MariGold**) et vous savez qu'il est précieux.

Retrouvez les six yeux perdus d'**Anakar**, placez-les à nouveau dans la statue de pierre, et vous apprendrez le secret qui peut détruire **Zahgrim**. Vous êtes le dernier recours contre la Magie Noire de **Zahgrim**; vous devez parcourir le pays de **MariGold** (la Carte est votre aide la plus importante), retrouver les yeux d'**Anakar** et les remettre dans la statue. Au fur et à mesure que vous découvrez les yeux (et que vous en marquez l'emplacement sur votre Carte), vous recueillez également des aliments qui vous permettront de survivre, des armes et des sorts Magiques qui vous serviront à lutter contre l'affreux **Zahgrim** et ses subordonnés.

Partout, vous découvrez des prisonniers qui languissent, désespérés, dans des cellules magiques. A vous de les sauver tandis que vous vous battez avec les sales démons et les plantes empoisonnées que **Zahgrim** envoie pour vous détruire. Lorsque vous arriverez finalement jusqu'à la statue et que vous apprendrez le secret de la vulnérabilité de **Zahgrim**, il vous faudra encore voyager jusqu'au sombre château du **Red One** (Le Rouge) pour la lutte finale!

Création et design de jeu: **Peter Ward**.
Rédaction et design de la documentation: **Kathi B. Tremblay**.
Documentation illustrée par: **Thomas J. Clement**.

Datasoft®
19808 Nordhoff Place, Chatsworth,
CA 91311, USA.
Black Magic © 1987 Action Software. Tous droits réservés. **Black Magic** est une marque déposée d'Action Software. **Datasoft** est une marque déposée d'IntelliCreations Inc.
© 1987 IntelliCreations Inc.
Tous droits réservés.
Translation by Paragon.