

# 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 2ème et la 3ème 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 son 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 (SHIFT+↑ défilement haut rapide)

↓ défile vers le bas (SHIFT+↓ défilement bas rapide)

<- 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 ('SAVE') sa partie de temps en temps pour ne pas avoir à la recommencer du début.

On restitue une partie sauvegardée par la commande 'LOAD'.



copyright <c> 1991

Pour toute aide, question ou information :

consultez le 3615 LANKHOR

- Groupe "MALEDIC" dans les BAL -