

SPHAIRA

SPHAIRA

Jeu d'aventure sur Amstrad

Présentation de SPHAIRA :

SPHAIRA est un jeu qui a la particularité de comporter une aventure en deux parties. Lorsque le joueur perd, il peut se racheter en réalisant un casse-tête en un temps limité ou en répondant à une énigme. Le jeu a une ergonomie intéressante et peut être joué au joystick ou au clavier.

Préface :

L'astronome anglais Sir Edmond Halley, qui a donné son nom à la célèbre comète, pensait que la terre pouvait être creusée et abriter la vie. Le sujet est toujours d'actualité, entretenu par les photos satellites et les témoignages d'individus qui affirment avoir été enlevés par des créatures vivant sous terre.

Introduction

Archéologue spécialisé dans les phénomènes mystérieux, vous vous rendez dans une des régions les plus reculées du Pérou. Lors de vos dernières fouilles, vous découvrez une entrée de grotte jusque-là inconnue. Vous vous apprêtez à l'explorer... Vous hésitez : une peur inexplicable vous saisit, mais vous y allez quand même !

Le défi

Saurez-vous pénétrer dans le monde de SPHAIRA, refuge de l'Atlantide, pour y accomplir votre mission ? La survie du plus prestigieux peuple humain repose désormais sur vous seul !

SPHAIRA

**SPHAIRA est un jeu d'aventure graphique
destiné aux ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC.**

Chargement :

Le jeu fonctionne sur CPC 464 - 664 - 6128.

Pour charger le jeu : Tapez / CPM ou ù CPM

Remarque : La disquette JEU doit, tout au long de votre partie, rester présente dans votre lecteur, avec les protections d'écriture de la disquette annulées (*pour qu'il soit ainsi possible d'écrire des informations sur la disquette*).

Commandes :

← et → : sélectionnent l'icône.

(COPY) : valide

Remarque : - Le jeu peut aussi être commandé à partir du joystick
- Pour sortir de textes, il faut se placer à la fin de ceux-ci (*flèche du bas*) et appuyer sur (COPY).

Structure de l'écran :

Les icônes sont disposées autour de la fenêtre graphique.

A droite, se trouve un parchemin où est réservée la place aux incantations, aux discussions et à la boussole (*les flèches noires désignent les directions où il est impossible d'aller*).

La fenêtre du bas comporte :

- En haut, le nom du lieu (*qui est représenté dans la fenêtre graphique*).

- Au centre, l'inscription de tous les textes et paroles.

- A gauche, l'apparition des objets.

- A droite, l'apparition des personnages présents.

Remarques : Un personnage, au lieu d'être représenté par son portrait, peut parfois être symbolisé par un emblème spécial.

Deux cas peuvent alors s'offrir à vous :

- Si la personne est représentée par une épée, c'est que celle-ci, qui est très bonne, est là pour vous aider ; elle vous offrira un appui certain pour le bon déroulement de votre mission.

- Si la personne est représentée par un serpent, c'est donc que cette personne est un ennemi ; elle très mauvaise et très dangereuse.

ICÔNES

Le jeu est commandé par icônes. Voici leur signification.

1) Incantations :



Elles ont pour but de préparer une action que des esprits interdisent. C'est en vous concentrant au maximum sur votre objectif (*l'action que vous visez*) à travers l'incantation appropriée, que vous balayerez les esprits gênants, ce qui vous permettra donc ensuite de pouvoir réaliser concrètement votre objectif initial.

- Principe des Incantations :

Vous êtes un archéologue ayant des connaissances approfondies dans les phénomènes surnaturels, et vous êtes tout particulièrement doué d'une étonnante réceptivité télépathique.

Ainsi, un mystérieux interlocuteur parvient, à partir d'une autre dimension, à vous lancer, à des instants précis du jeu, des messages qui se résument en fait à de simples mots écrits entre crochets ; nous les appellerons "Mots magiques".

Dès que vous "captez" un de ces mots magiques, notez le bien et analysez tous les détails, car ils vous mèneront au lieu où ce mot magique sera utile pour écarter les esprits (*en utilisant bien sûr l'icône INCANTATION*).

- Pratique des incantations.

Les incantations sont toujours établies à partir d'une phrase composée de trois mots : Action, But, Formule.

Pour les deux mots "Action" et "But", l'ordinateur vous propose une série de termes, vous devrez choisir ceux qui correspondent le mieux à l'objectif que vous vous êtes fixé (*utilisez les flèches verticales du clavier*). Pour ce qui est de la "Formule" vous devrez taper le mot magique correspondant à la situation.

(Remarque : Ne mettez pas n'importe quoi car cette fantaisie pourrait vous être fatale !).

Une fois que tous les registres (*Action, But, Formule*) seront remplis, vous devrez cliquer sur l'option *Validus* pour lancer l'incantation ; mais si vous le souhaitez, vous pourrez aussi l'annuler et sortir avec l'option *Annulos*.

Dès que votre incantation est enfin validée, vous passez au test de concentration : une courbe sinusoïdale évoluant dans la fenêtre du bas ; l'incantation ne sera exécutée que si une touche est pressée à l'instant précis où la courbe devient une droite.

2) Loupe :



La loupe permet, quand vous le souhaitez, d'examiner de plus près un lieu qui vous semble suspect.

Remarque : Si en utilisant la loupe, une autre image apparaît (*Zoom*), il faudra resélectionner l'icône **LOUPE** pour revoir l'image initiale.

3) Inventaire :



Donne la liste de tout ce que l'on transporte.

Les objets sont à la fois dessinés et nommés pour une plus grande compréhension .

4) Help :



Permet de vous conseiller et de vous guider tout au long de votre aventure.

Remarque : L'aide est **très très importante** pour une bonne progression dans le jeu.

5) Appareil photo :



Permet au choix, de voir une photo déjà prise, ou de prendre une nouvelle photo.

Remarque : Si vous sélectionnez l'option "Voir photo" et qu'il ne se passe rien, c'est tout simplement que vous n'avez pas de photo.

6) Parler :



Vous permettra de communiquer avec une autre personne.

Il arrivera que vous ayez à participer à un véritable débat ; un catalogue de phrases sera alors mis à votre disposition sur le parchemin de droite (*Rubrique PARLER*) ; il vous suffira de sélectionner une phrase puis de valider (*c'est la phrase du milieu écrite en noir qui sera admise*).

Pour sortir du mode PARLER → (SHIFT).

7) Sauter :



Remarque : Avant de bondir vous aurez à choisir la direction dans laquelle votre saut se fera.

8) Monter :



9) Gauche :



10) Devant :



11) Derrière :



12) Droite :



13) Descendre :



14) Passer en force :



Vous sert à "FONCER" lorsqu'un léger obstacle, tel qu'une porte, s'oppose à vous.

15) Prendre un objet :



16) Donner un objet :



Vous fait d'abord sélectionner un objet parmi ceux qui vous appartiennent (*après l'avoir choisi, validez*), puis le donne à la personne en face de vous s'il y en a une.

17) Utiliser un objet :



Sélectionne l'objet comme l'icône 16), puis l'utilise.

18) Charger :



Chargement d'une ancienne partie.

19) Sauver :



Sauvegarde de la partie en cours.

Remarque : - Une sauvegarde de votre partie écrase AUTOMATIQUEMENT la précédente sur la disquette.
- La sauvegarde ne peut être écrite que sur la disquette JEU.

ÉPREUVES

Si vous mourrez, l'ordinateur peut vous laisser une chance de vous racheter, soit en vous posant deux énigmes, soit en vous faisant jouer à un "puzzle".

Remarque : Pendant le "puzzle", le temps est limité (*Étincelle*), aussi pour faciliter la tâche du joueur, un système de vérification (*petit rectangle à droite de l'écran*) vous est proposé :

Quand un point noir ou blanc s'allume, cela veut dire que vous venez de placer une bonne case. Ainsi, quand un point noir ou blanc s'éteint, c'est que vous venez de déplacer une case de sa véritable place.

SPHAIRA

Au début du jeu, vous arriverez dans des grottes magiques : direction gauche puis direction droite ne vous ramènent pas obligatoirement au point de départ.

L'aventure commence...

Votre route sera longue et semée d'embûches.

Mais n'oubliez jamais que rien n'est laissé au hasard une fois que vous quittez notre monde pour approcher de celui de SPHAIRA. Bonne chance.

AUTEURS

BENAYED Halim



KOZIARZ Vincant