

The Curse of

RA





*RA, dieu suprême en Egypte,
puni sévèrement celui qui n'obéit pas
à ses commandements.*

*Les mois derniers, vous avez
provoqué sa colère, en ne lui
offrant pas assez de sacrifices.*

*Pour se venger, RA vous a transformé
en scarabée et condamné à errer
pendant 1000 ans dans les labyrinthes
d'une pyramide. Il vous reste pourtant
une chance. Si vous voulez vous en
tirer, vous devez découvrir
les secrets de la pyramide. Mais
méfiez-vous des pièges...*

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amiga

Eteignez tout d'abord votre Amiga puis rallumez-le quelques secondes plus tard. Si vous avez un Amiga 1000, vous devez alors charger un Kickstart. Insérez ensuite la disquette dans le lecteur. Le programme chargera automatiquement.

Atari ST

Insérez la disquette dans le lecteur A et déclenchez un RESET. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

C 64 disquette

Insérez la disquette dans le lecteur, tapez LOAD:"*" ,8,1 et appuyez sur la touche RETURN. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

C 64 cassette

Insérez la cassette dans le lecteur de cassettes et rembobinez-la si nécessaire. Appuyez en même temps sur les touches SHIFT et RUN/STOP et ensuite sur la touche PLAY du lecteur de cassettes. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

MS-DOS PC

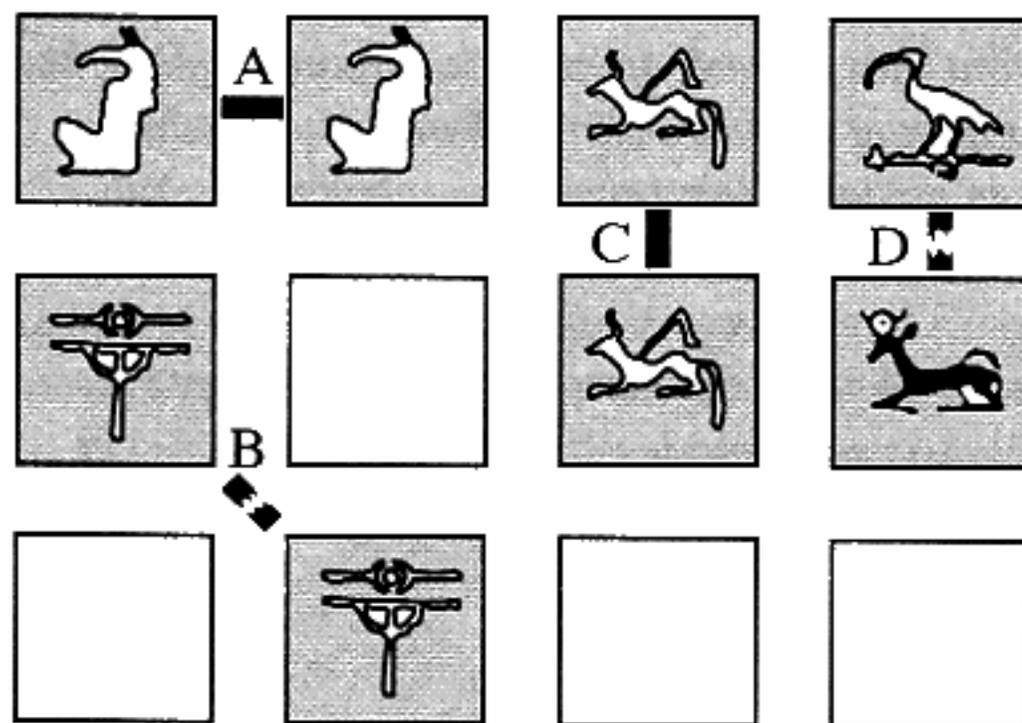
Démarrez votre PC normalement. Insérez la disquette EGA ou VGA dans le lecteur (il n'y a qu'une disquette dans la version 3,5"). Tapez START et appuyez sur RETURN pour démarrer le jeu. Si vous désirez installer RA sur le disque dur, tapez INSTALL et appuyez sur RETURN. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.



RA est un jeu de stratégie et de réflexion (mode stratégie) qui fait travailler les cellules grises et un jeu d'arcade (mode arcade), dans lequel vous devez savoir manier un joystick.

Pour découvrir le jeu, nous vous recommandons de regarder la démo après avoir chargé le jeu (les versions C 64 n'ont malheureusement pas de démo). Vous dirigez un scarabée avec lequel vous pouvez pousser ou enlever des pierres, tout en veillant à ne pas tomber dans l'abîme. Certaines ont des fonctions spéciales et ne peuvent être déplacées. Lorsque toutes les pierres ont disparues, vous pouvez quitter le niveau et passer au suivant.

Vous ne pouvez éliminer deux pierres, que lorsqu'elles ont le même symbole et qu'elles se trouvent sur la même ligne ou colonne (cf. dessin ci-dessous). Il est parfois nécessaire de déplacer des pierres afin de les aligner.



LE JEU

Pour faire disparaître deux pierres, vous devez d'abord placer le scarabée sur l'une d'elles, à l'aide du joystick. Appuyez ensuite sur le bouton de tir pour obtenir le curseur en forme de croix. Il vous permet de désigner la deuxième pierre. Si votre choix est correct, il suffit d'appuyer une dernière fois sur le bouton du joystick et les pierres disparaissent.

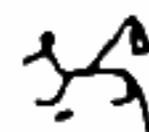
Quand vous avez terminé un tableau, vous devez revenir à votre point de départ (la pierre "Ankh") afin de pouvoir passer au niveau suivant

Vous serez quelques fois obligé de déplacer une pierre, pour pouvoir vous en approcher ou pour l'aligner avec une autre. Il suffit de poser le scarabée sur la pierre et de le diriger à l'aide du joystick, en maintenant le bouton de tir enfoncé.

Ne désespérez pas si vous vous trouvez dans une impasse. Certains tableaux ont en effet été tellement figiolés par le dieu RA, qu'il vous faudra un certain temps pour les résoudre. Si vous êtes coincé, appuyez sur la touche DEL ou sur DELETE (suivant votre machine). Vous pouvez alors recommencer le niveau. Pour revenir au menu principal, appuyez sur la touche ESC ou ESCAPE.

Quand vous avez décidé de commencer le jeu, chargez le programme, choisissez le mode réflexion (Logic Game) et cliquez sur l'option START GAME.





Pierres fixes

Ces pierre ne se différencient pas des autres, mais doivent aussi être éliminées pour pouvoir terminer le tableau. Vous ne les découvrirez qu' en essayant de les déplacer. Mais ne vous inquiétez pas; les pierres fixes sont relativement rares au début du jeu.

Pierres glacées (Ice)

Soyez prudent lorsque vous vous approchez de ces pierres, car une fois sur la glace, vous glissez et risquez de tomber dans l'abîme ou de vous retrouver dans une impasse. Il n' est pas nécessaire d' enlever ces pierres pour terminer le tableau.

Télétransporteurs

Un télétransporteur vous permet de passer d' une pierre à une autre, sans tomber dans l' abîme qui les sépare et sans perdre de temps. Mais attention, vous pouvez également être téléporté dans une impasse!

Lorsqu' il y a plusieurs télétransporteurs dans un tableau, RA utilise le système suivant: en partant de la pierre sur laquelle vous vous trouvez, RA "lit" les lignes de gauche à droite (comme lorsque vous lisez un livre) et vous dépose sur le premier télétransporteur qu' il trouve.

LES ELEMENTS DU JEU

Pierres friables (Traps)

Il suffit de passer une fois sur ces pierres, pour qu'elles s'effritent et tombent dans l'abîme. Vous ne pouvez alors plus revenir sur vos pas. Il est néanmoins nécessaire de faire disparaître toutes ces pierres (en passant dessus), avant de pouvoir quitter le tableau.

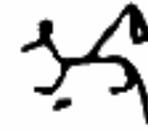
Movers et Targets

Une pierre avec un triangle (nommée Mover) se dirige automatiquement dans la direction indiquée par le triangle, à moins qu'elle ne soit bloquée par une autre pierre ou par le bord du tableau.

Les Targets sont des pierres qui disparaissent lorsqu'elles sont touchées par les Movers. Vous ne pouvez terminer le tableau, que lorsque vous les avez toutes éliminées.

Les Movers et les Targets ne peuvent être déplacées par le scarabée.





Après avoir chargé le jeu, vous voyez apparaître le menu principal avec les quatre options suivantes:

Logic-Game: *mode stratégie*

Arcade-Game: *mode arcade*

User-Game:

option qui permet de construire de nouveaux tableaux

Demo-Mode: *mode démo, présentation des éléments du jeu.*

Les trois premières options vous proposent des sous-menus:

LOGIC - GAME

Start Game: *démarre directement le jeu.*

Enter Password

après avoir terminé un tableau, vous obtenez un mot de passe qui permet de reprendre le jeu au niveau où vous vous étiez arrêté.

Tapez le mot de passe après avoir choisi cette option.

Current Level

Indique le niveau dans lequel vous vous trouvez (de 00 à 99). Cette option vous permet de choisir un tableau, à condition de l'avoir terminé lors d'un jeu précédent.

Main Menu: *Retour au menu principal.*

LES MENUS

ACTION - GAME

Start Game

début du jeu.

Show Highscores

liste des scores.

Load Saved Game

chargement d'un jeu sauvegardé.

Main Menu

retour au menu principal.

USER - GAME

Start Game

début du jeu.

Edit Levels

accès à l'éditeur qui vous permet de construire jusqu'à 30 nouveaux tableaux. (cf chapitre "Level Editor").

Current Level

choix d'un des 30 tableaux que vous avez construits.

Main Menu

retour au menu principal.





Le mode arcade est différent et un peu plus difficile que le mode stratégie.

Il ne comporte que 10 tableaux, choisis au hasard par l'ordinateur.

Vous avez un certain nombre de vies (merci à RA!) qui vous permettent de ne pas mourir tout de suite quand vous tombez dans l'abîme. Soyez malgré tout prudent et méfiez-vous des télétransporteurs et de la glace. RA ne vous accorde quand même pas la vie éternelle!

Vous jouez contre la montre. Si vous ne terminez pas le tableau dans un temps donné, RA vous ôte une vie.

Une bonne surprise: dans le mode arcade, il est possible de devenir riche! Ramassez les pièces d'or qui apparaissent de temps en temps (il suffit pour cela de les toucher) et à la fin du niveau, vous pouvez échanger cet argent contre de la magie (sous forme de sorts). Elle vous sera utile dans les tableaux suivants.

Utilisez les touches de fonction (cf chapitre "Les Commandes") de l'ordinateur pour activer la magie et appuyez sur la barre d'espacement pour voir s'il vous en reste.

A la fin d'un tableau, RA vous demande si vous voulez acheter de la magie. Utilisez pour cela les touches de fonction.

Si le sort a un symbole clair, votre budget vous permet de l'acheter, alors que si le symbole est foncé, vous n'avez pas encore assez d'argent.

LE MODE ARCADE



- 1 *Le scarabée peut voler 30 secondes et ne tombe pas dans l'abîme.*
- 2 *Les pierres fixes sont foncées pendant quelques secondes, ce qui vous permet de les distinguer des autres.*
- 3 *Transformation d'une sorte de pierres. Désignez une pierre (différente de celle sur laquelle se trouve le scarabée) avec la croix et toutes les pierres de cette catégorie se transforment automatiquement.*
- 4 *Les pierres n'ont plus besoin d'être alignées pour pouvoir les faire disparaître.*
- 5 *RA vous offre une minute de plus pour terminer le tableau.*
- 6 *Vous passez directement au niveau suivant.*
- 7 *Quand vous éliminez deux pierres, celles qui leurs ressemblent disparaissent aussi.*
- 8 *Possibilité de recommencer le tableau si vous êtes dans une impasse.*
- 9 *Vous obtenez une vie supplémentaire!*



Appuyez sur le bouton de tir après avoir choisi les sorts que vous désirez acheter.

Il est possible de sauvegarder le jeu dans tous les niveaux impairs (3,5,7...) sauf dans le premier. Appuyez sur la touche S et lorsque vous voyez apparaître ENTER GAME, choisissez un chiffre compris entre 0 et 9, puis confirmez avec RETURN.

Procédez de la même façon pour charger un jeu sauvegardé au préalable.

L'EDITEUR

Si vous désirez créer des tableaux vous même , choisissez l'option USER GAME. Vous éditez toujours dans le mode stratégie.

Vous voyez tout d'abord un écran noir et un curseur avec lequel vous pouvez placer ou enlever des pierres. Déplacez le curseur à l'aide de la souris (Atari-ST et Amiga), du joystick (C64) ou du clavier (MS-DOS).

Les touches A-Z et 1-5 vous permettent de choisir les pierres. Appuyez sur HELP pour obtenir la liste des symboles et les touches correspondantes. La barre d'espacement sert à effacer les pierres.

L'ÉDITEUR

Autres fonctions:

F1 *Charger un tableau*

F3 *Sauvegarder un tableau*

F5 *Tester un tableau puis retour à l'éditeur*

F6 *Autobuild. 2 pierres sont placées au hasard dans le tableau*

F8 *Effacer le tableau*

F10 *Retour au menu principal*

Après avoir appuyé sur F1 ou F3, vous voyez apparaître ENTER LEVEL. Choisissez un chiffre compris entre 00 et 29 et confirmez avec RETURN.

Au moment de sauvegarder, l'éditeur vérifie si le niveau que vous avez créé correspond aux règles du jeu et indique les fautes éventuelles (exemple: nombre impair de pierres avec des symboles). Il ne peut néanmoins pas reconnaître s'il est possible de terminer un tableau.

Il est possible de transformer une pierre normale en pierre fixe, en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.



LES COMMANDES



	Amiga & Atari St	C64	MS-DOS
Haut	Joystick seulem.	...	8
Bas	Joystick seulem.	...	2
Gauche	Joystick seulem.	...	4
Droite	Joystick seulem.	...	6
Croix	Joystick seulem.	...	Return
Déplacer une pierre	Joystick seulem.	...	Shift & flèches
Recommencer le tableau (mode stratégie)	DEL	DEL	DEL
Extras	F1-F9	1-9	F1-F9
Retour au menu principal	ESC	ESC	ESC
Extras/Scores	Barre d'espacem.
Fonctions de l'éditeur	HELP	voir manuel	TAB

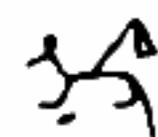
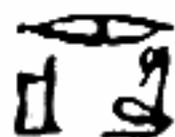
LA PROTECTION

Au début du jeu, vous voyez apparaître à l'écran un groupe de trois pierres. La quatrième manque. Vous la trouverez au dos du manuel.

Tenez le manuel de façon à ce que le logo RAINBOW ARTS se trouve à droite. Cherchez la combinaison de pierres que vous voyez sur l'écran et vous trouverez la quatrième. Cherchez-la ensuite dans la liste affichée en bas de l'écran et cliquez dessus. Si vous vous trompez trois fois de suite, vous passez automatiquement au mode démo.

Ceci n'est pas valable pour la version C 64. Pour des raisons techniques, nous avons dû protéger la disquette. Vous ne pouvez malheureusement pas la copier.





Amiga

Ne jouez jamais avec la disquette originale. Effectuez une copie avant de commencer à jouer et ne protégez JAMAIS cette disquette de l'écriture, car le programme sauvegarde vos scores et d'autres données.

MS-DOS, disquettes 5,25" uniquement

Le programme ne tenant pas sur une disquette normale de 360 Ko, nous avons dû le copier dans un format spécial, compatible avec tous les PCs MS-DOS. Vous ne pouvez pas utiliser la commande Diskcopy. Il est néanmoins possible de copier les fichiers sur le disque dur ou sur une disquette de plus de 360 Ko, avec la commande XCOPY. Reportez-vous au chapitre "Instructions de chargement" pour installer le programme sur disque dur.

C 64

Certaines options décrites dans le manuel (mode démo et option HELP de l'éditeur) ne sont pas disponibles dans la version C 64 disquette.

La version C 64 cassette ne dispose pas d'éditeur (pas d'option User-Game).

CREDITS

RA - designed and programmed by Cyberstyle, Köln

*Andre Wilms Program Amiga
Hakan Akjibik Program C 64, Graphics
Rudolf Stember Music and Sound*

Additional production by Rainbow Arts, Düsseldorf

*Boris Schneider Project Manager, additional design,
level design*

*Chris Hülsbeck Sound support, level design
Ramiro Vaca Graphic conversions, level design*

*Henrik Nordhaus MS DOS-conversion
Jochen Hippel MS DOS-sound*

*Volker Eloesser & Atari ST-conversion
Thomas Brockhage Atari ST-sound
Detlef Pleiß &
Markus Weichselbaum*

Marc A. Ullrich Managing Director, Rainbow Arts

Many thanks to:
*Frank Goletz Digitising
Jörg Gräfinghold Additional design ideas
Thomas Heinks & Crew Playtesting
Stephan & Hartmut Ring Leveldesign
Jörg Prenzing Graphic conversion utilities
Michael Wilkes Research and advice on Egypt*





RA
 The
 Secret
 Order
 of
 Stones

© 1990 RAINBOW
 PARTS