

MYSTICAL

L'HISTOIRE

Vous êtes un apprenti magicien arrivé au terme de ses études. Lors d'un cours sur l'ouverture des Portes chez le Grand Sorcier, vous avez maladroitement provoqué la disparition de toutes les fioles et de tous les parchemins qu'il avait soigneusement classés depuis de longues années.

Inutile de dire que la fureur du Très Grand Sorcier est aussi grande que vos chances d'être recalé à votre examen final. Aussi, si vous voulez obtenir un jour votre diplôme de magicien, il vous faudra récupérer la plus grande partie des fioles et des parchemins dispersés...

Ce ne sera pas chose facile, car ils ont été projetés dans des mondes parallèles dominés par des dieux sans scrupules, jaloux du pouvoir des magiciens.

Malgré sa grande colère, l'Immense Sorcier vous permet d'utiliser les potions contenues dans les fioles ou les formules magiques inscrites sur les parchemins pour vous défendre ; de plus, il vous suivra durant tout votre périple grâce à sa boule de cristal et utilisera ses pouvoirs illimités pour vous faire passer d'un monde à l'autre et pour vous redonner vie si les circonstances vous sont fatales. Toutefois, sa patience est bien plus limitée que ses pouvoirs. C'est pourquoi, il ne vous redonnera vie que deux fois, suite à quoi, vous vous exposerez à son terrible châtement...

BUT DU JEU

Le but du Magicien est d'amasser le plus de fioles et de parchemins possible tout en essayant d'atteindre l'ultime étape de chaque monde : c'est là que se trouve un Dieu (sauf sur AMSTRAD cassette) qui s'est approprié toute la magie et n'hésitera pas à s'en servir. Une fois ce dieu vaincu, le joueur sera transporté dans une autre dimension...

PRINCIPE

Le Magicien avance dans un décor qui défile verticalement. Des tas de personnages l'attaquent. Il doit les éviter ou alors les écarter de son passage en lançant un sort. Sur son parcours, il tentera de récupérer les fioles, les parchemins, et autres objets magiques.

Il y a trois tableaux dans un monde, et 4 mondes de décors différents. A la fin de chaque tableau, le décor ne défile plus et le Magicien doit se placer sur le pentacle, et attendre d'être transporté dans un autre tableau. A la fin de chaque monde, un dieu lui interdira l'accès du pentacle...

N.B : mais peut-être vous rendrez-vous compte après 12 tableaux que le trajet que vous venez de faire n'était qu'une répétition de ce qui vous attend ? Ainsi l'a voulu votre Maître pour préserver votre vie !

COMMANDES

A. JEU A 2 JOUEURS

2 joysticks sont nécessaires sur ATARI et AMIGA. Sur AMSTRAD, il faut au moins un joystick. Sur PC, chaque joueur sélectionne son mode de jeu (voir COMMANDES PC), mais les joueurs ne peuvent pas jouer tous les deux au clavier.

Au début du jeu, le Magicien (que dirige le joueur n°1) est suivi d'un autre personnage qu'on appelle le Golem. Lorsque le Golem clignote, le joueur n°2 doit appuyer sur le bouton ACTION (ou la touche 2 sur PC) (ou la touche SHIFT s'il veut jouer au clavier sur Amstrad CPC) pour signaler qu'il veut jouer, avant que celui-ci ne disparaisse.

N. B : Le Golem est un personnage magique qui accompagne le Magicien. Quand le Golem est faible (moins de 10 points de vie), il se transforme en taupe et s'enfonce dans le sol. Au bout d'un certain temps, quand il a récupéré suffisamment d'énergie, il redevient Golem et peut aider le Magicien de nouveau...

B. COMMANDES PC

Le programme détecte si vous avez branché un Joystick ou une souris sur votre appareil. Cependant, au cours du jeu chaque joueur peut changer d'interface comme suit :

- Chaque joueur sélectionne son personnage : touche 1 pour le Magicien, touche 2 pour le Golem, puis,
- CTRL J pour jouer au Joystick,
- CTRL K pour le clavier,
- CTRL M pour la souris.

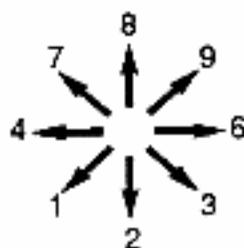
C. DEPLACEMENTS

Vous déplacez le Magicien et le Golem à l'aide du joystick sur Atari et Amiga ou l'interface de votre choix sur PC (voir COMMANDES PC).

Sur AMSTRAD CPC, vous pouvez utiliser le joystick ou les touches de direction du curseur.

Sur PC :

- au Joystick et à la souris donnez la direction voulue,
- au clavier, utilisez les touches du pavé numérique comme suit :



Le Magicien : Pour tirer (si vous disposez d'un sort de tir)

- au Joystick, appuyez sur le bouton ACTION (sur PC bouton n°1).
- au clavier appuyez sur la barre d'espacement (sur PC), ou SHIFT (sur AMSTRAD CPC).
- à la souris (sur PC) appuyez sur le bouton de Gauche.

Le Golem : Faites sauter le Golem, en retombant sur les créatures ennemies, il les écrase.

- Joystick, appuyez sur le bouton ACTION.
- Clavier, appuyez sur barre d'espacement (sur PC), ou SHIFT (sur AMSTRAD CPC).
- Souris (sur PC), appuyez sur le bouton de droite.

N.B : Le Golem ne peut pas lancer de sort, ni en stocker.

D. STOCKER UN SORT

Pour stocker une fiole ou un parchemin, placez le Magicien dessus et appuyez immédiatement sur :

- la barre d'espacement (obligatoirement sur ATARI, AMIGA et AMSTRAD CPC),
- le bouton 1 du Joystick (sur PC),

- le bouton gauche de la souris (sur PC),
- la barre d'espace (sur PC au clavier)

Réaction : vous voyez qu'une de vos poches contient quelque chose : les poches sont représentées par des encoches dans la marge supérieure de l'écran.

E. SELECTIONNER UN SORT

Pour sélectionner un des sorts stockés dans les poches, appuyez sur :

- la barre d'espace si vous jouez au Joystick (sur ATARI, AMIGA ou PC),
- la touche SHIFT au clavier ou si vous jouez à la souris (sur PC),
- la barre d'espace sur AMSTRAD CPC.

Dans la marge supérieure de l'écran, la pastille rouge se déplace d'un cran vers la droite à chaque appui. Dans la marge gauche, un symbole indique de quel type de sort il s'agit (voir LISTE DES SORTS).

F. LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, deux possibilités :

- soit le Magicien passe dessus et vous ne le stockez pas, au bout de quelques secondes il va lancer le sort,
- soit vous sélectionnez un sort déjà stocké dans les poches (voir SELECTIONNER UN SORT), puis pour le lancer, vous appuyez :
 - sur une touche du pavé numérique ou sur ENTER (pour ATARI et AMIGA),
 - sur le bouton n°2 du Joystick (sur PC),
 - sur le bouton de droite de la souris (sur PC),
 - sur la petite touche ENTER du pavé numérique sur AMSTRAD CPC.

G. COMMANDES COMPLEMENTAIRES

PAUSE : touche P sur ATARI, AMIGA et AMSTRAD CPC, touche F1 sur PC.

ESC : pour arrêter la partie en cours.

RETOUR AU D.O.S : sur PC, touche F10.

ACCES AU HI SCORE : touche H (durant le générique).

VERSION AMSTRAD CPC CASSETTE



Si vous voyez ce symbole à la fin d'une partie, cela veut dire que vous devez rembobiner la cassette au début de façon à ce que le programme se recharge.

INVENTAIRE (sauf AMSTRAD CPC cassette)

A la fin de chaque tableau vous accédez à l'écran d'inventaire qui vous permet d'organiser vos poches pour le tableau suivant. Un écran apparaît avec des parchemins et des fioles.

SUR ATARI, AMIGA et AMSTRAD CPC

- A l'aide du joystick, déplacez le curseur sur ceux-ci : vous verrez dans la marge gauche de quel sort il s'agit (en haut les parchemins, en bas les fioles).

Sur AMSTRAD CPC, dans la marge droite, il y a un chiffre qui correspond au nombre de sorts de ce type.

- Appuyez sur le bouton ACTION (ou SHIFT sur AMSTRAD CPC) pour mettre le sort désigné par le curseur dans une poche.
- Lorsque vous avez terminé la sélection appuyez sur la barre d'espace pour passer à la suite.

Sur AMSTRAD CPC cassette, vous gardez les sorts que vous avez collectés pour l'étape suivante.

SUR PC

- A l'aide de la touche F3 (←) et F4 (→) déplacez le cercle bleu sur les sorts ou les fioles,
- Appuyez sur la touche ENTER pour mettre le sort désigné par le cercle dans la poche signalée par le curseur.
- Pour déplacer le curseur de poche en poche, appuyez sur F1 (←) ou F2 (→).
- Lorsque vous avez terminé la sélection appuyez sur la touche ESC pour passer à la suite.

NOTA : si vous appuyez sur la barre d'espace ou sur la touche ESC sans avoir sélectionné de sort, vous aurez une sélection de sorts par défaut. Vous ne pouvez sélectionner qu'un sort minimum.

SCORES

Si vous avez fait un bon score, celui-ci va s'inscrire dans le tableau des scores. Inscrivez votre nom en le saisissant au clavier et terminez en appuyant sur la touche ENTER.

N.B : la disquette ne doit pas être protégée en écriture.