



SORCERY

(Virgin, 1985)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Lieux et inventaire	5
Sorciers prisonniers	5
Portes et trappes	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface	6
Déplacements	6
Action	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'Amstrad CPC qui utilisent un émulateur (tel **Caprice32** ou **WinAPE**) mais ne connaissent pas encore le jeu **Sorcery**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version d'origine du jeu sur Amstrad CPC ou sa variante émulée sur PC.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme originale. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

12/05/13 **révision 2**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

26/06/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Sorcery est un jeu de type « labyrinthe » et n'est prévu que pour un seul joueur. Celui-ci incarne une sorcière, dont la mission est de délivrer 8 sorciers prisonniers derrière une porte scellée puis de les rejoindre au sanctuaire.



Architecture

Crafton & Xunk propose de nombreuses salles communiquant entre elles par des portes, dont certaines nécessitent des objets spéciaux pour s'ouvrir. La salle de départ est aléatoire parmi 5 possibles.

La sorcière du joueur peut se déplacer dans les airs, ramasser et utiliser des objets dans le cadre de sa mission.



Vie, énergie et temps

Le joueur ne dispose que d'une seule vie pour mener à bien sa mission. L'énergie de la sorcière est affichée en % au bas de l'écran et la partie se termine si ce total tombe à zéro. Le joueur peut récupérer de l'énergie en se plaçant sur des chaudrons disséminés dans le jeu (**attention, certains chaudrons choisis aléatoirement retirent de l'énergie !**). Hormis la traversée de cascades, tout contact avec l'eau est mortel pour la sorcière.

Le temps est également limité pour le joueur : il est symbolisé par un grimoire dans le coin inférieur droit de l'écran, qui se détruit au fil du temps. Si le joueur n'a pas terminé sa quête quand la dernière ligne du grimoire a disparu, la partie est finie.





Lieux et inventaire

Une information textuelle renseigne en permanence le joueur sur l'endroit où il se trouve (« you are in the woods », « you are above the chateau », etc.) et sur ce qu'il transporte.

En début de partie, le joueur ne transporte rien sur lui (« carrying nothing »). Lorsque le joueur détient un objet, une description textuelle est affichée (« carrying a door key », « carrying a sharp axe », etc.).



Sorciers prisonniers

Chacun des 8 sorciers prisonniers doit être délivrée à l'aide d'un objet magique. Ces objets se distinguent des autres par le fait qu'ils n'existent qu'en un ou 2 exemplaires dans l'ensemble des salles du jeu.

Une fois que le joueur dispose de l'objet adéquat (un objet déterminé est toujours dédié au même sorcier), il doit « forcer » la porte qui le sépare du sorcier et toucher le prisonnier pour lui permettre de se sauver et de rejoindre le sanctuaire, l'une des salles du jeu. Si le joueur parvient à libérer les 8 sorciers, il doit ensuite les rejoindre sur la 9ème colonne du sanctuaire.



Portes et trappes

Hormis celles retenant les sorciers prisonniers, il existe d'autres portes et trappes dans le jeu qui restent verrouillées tant que le joueur ne porte pas sur lui l'objet permettant de les ouvrir : une grande bouteille (« a large bottle ») ou une clé (« a door key »), selon le cas.

Une fois le passage ouvert, l'objet qui a servi à l'ouvrir disparaît.





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

La version originale de **Sorcery** imposait un joystick équipé d'un bouton. Cette interface correspond en pratique à un contrôleur à 5 directions (gauche, haut, bas et les diagonales correspondantes) et un bouton « action ».

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de configurer les **touches fléchées correspondantes** pour les 3 directions (les 4 diagonales sont obtenues dans le jeu en combinant 2 directions) et le bouton **Ctrl gauche** pour la fonction « action ».

Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger sa sorcière. S'il peut la diriger dans les airs avec la direction « haut » (éventuellement couplée avec les directions gauche ou droite), la direction « bas » est inopérante car la sorcière est en permanence soumise à la gravité.



Action

Dans **Sorcery**, le bouton « action » sert à ramasser un objet ou, dans le cas d'une arme, à s'en servir. Les objets sont placés à des emplacements fixes dans le jeu et le joueur ne peut pas poser un objet n'importe où : il doit l'échanger avec un autre à partir de l'un de ces emplacements.

Si l'objet transporté est une arme, 2 cas de figure sont possibles :

- si l'arme est dédiée à un certain type d'ennemi, le joueur doit presser le bouton « action » pour éliminer l'ennemi correspondant une fois en contact avec lui
- si l'arme est du type « explosif » (« sack of spells » ou « shooting star »), une pression sur le bouton « action » projette des tirs dans plusieurs directions et tue tous les ennemis touchés par un tir

Dans les 2 cas, l'inventaire du joueur est vide après utilisation de l'arme.

