

M05-TO7/70
manuel d'utilisation

UNE CREATION
Novasoft

Lorann "le Mystérieux": c'est le surnom qui t'a été donné jadis dans le Monde de Nova-Ann.

Personne ne connaissait alors tes pouvoirs magiques, Lorann, Maître du Sortilège, Possesseur des Secrets de Nova-Ann!

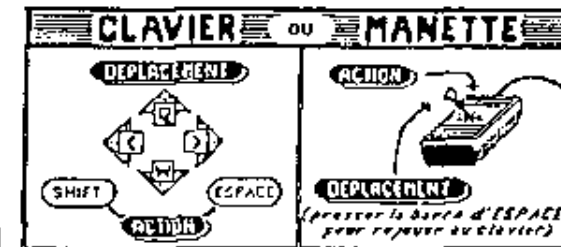
Mais aujourd'hui, l'heure est venue de dévoiler ta puissance. Lis les grimoires découverts dans la Caverne de Nova-Ann, car ton devoir est de répondre au défi de Nekron !

Promène-toi librement dans tous les endroits où Nekron, ton ennemi n'a pas déposé son Masque maléfique.

Dans ces régions libres, tu trouveras :

- côté JEU : la Caverne de Nova-Ann et l'Entraînement,
- côté ATELIER : l'Atelier de Création et l'Atelier K7,
- le Livre d'or des Exploits (puisses-tu bientôt y avoir ta place !)

Pour te déplacer et pour agir :



Pour prendre des décisions :

Il suffit de toucher le bloc Décision (jaune avec un éclair rouge) : par exemple pour prendre "11 VIES", ou "ECRIRE" les "SCORES", ou encore choisir un numéro de crypte dans L'Atelier par "+" et "-".

La touche STOP :

A tout moment, tu peux appuyer sur la touche STOP: le Monde de Nova-Ann sera gelé, jusqu'à ce que tu appuies sur la touche CNT (Continue).

Dans certains cas tu peux appuyer sur STOP puis sur 'R' (Rejouer), pour sortir d'une situation trop difficile, mais attention, tu y perdras une Vie.

LE LIVRE DE LORANN

Les cent et une cryptes de la grande Caverne de Nova-Ann sont tombées sous l'emprise du Masque de Nekron, et tous les habitants ont été transformés en blocs de pierre !

Au cours de ton aventure, Lorann, tu devras parcourir et libérer les cryptes possédées par Nekron le Maléfique, fils des Ténébres, et défendues par ses serviteurs, les quatre Démons Kyracj, Cargyv, Arrbarr et Maarog.

Entraîne-toi bien, car le sort du Monde de Nova-Ann dépend de ton habileté !

L'aventure est si longue et périlleuse que de nombreuses vies te seront nécessaires pour mener à bout...



Le Masque de Nekron.

(Dans la langue de Nova-Ann, Nekron se prononce "Nekronne")

L'histoire du Monde de Nova-Ann raconte comment, il y a quatre mille ans, Nekron, L'Esprit du Mal, a été chassé après une bataille longue de cent-un jours et cent-une nuits, et si violente que l'Astre du jour n'osait plus briller, et le Monde n'était plus qu'éclairs et ténébres.

Le matin du cent-deuxième jour, le soleil se leva et chacun sut alors que Nekron avait quitté le Monde, et que la paix était revenue.

La joie du peuple de Nova-Ann fut immense, et pour que Nekron le Maléfique ne puisse plus jamais revenir, les cent-une Idoles de la Vie furent sculptées par l'artiste le plus habile en ce temps. Ensuite elles furent enchantées par le plus grand mage qui existait alors, afin que leur présence empêche le retour de Nekron.

Ainsi depuis quatre mille ans, le Monde de Nova-Ann est protégé contre Nekron le Maléfique par la présence enchantée des Idoles de la Vie.

Mais Nekron cherche inlassablement un moyen d'assouvir son désir de vengeance. Il a formé les Masques de Nekron à son image. Les a chargés de sa puissance maléfique, et les a envoyés prendre possession des cent-une cryptes de Nova-Ann ! C'est la fin de la paix, et seul un miracle peut à nouveau délivrer le Monde de Nova-Ann.



Les cryptes.



Terrain gardé par les quatre Démons, elles sont le futur lieu de tes exploits, ô courageux Lorann, Maître du Sortilège.

Elles contiennent des objets magiques, des Trésors... et de grands dangers !!

La Caverne de Nova-Ann.

Grâce à la puissance de ta magie, Lorann, la caverne de Nova-Ann reste inaccessible aux Démons.

C'est ici que, grâce à tes nombreuses vies, tu renaîs après qu'un Démon ou un Maléfice aient réussi à te toucher.

C'est d'ici que tu peux éclairer, par ton simple regard, les cryptes possédées par Nekron ; et il te suffit de déclencher l'incantation ACTION pour être transporté dans la crypte éclairée. Puisses-tu être assez habile et rusé pour revenir vainqueur dans la Caverne de Nova-Ann !



Les Démons.

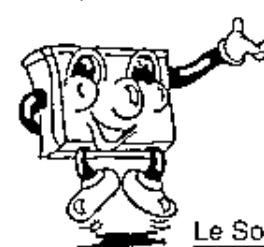
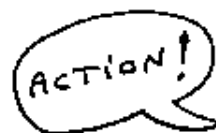
Ils te font courir le plus grand danger, Lorann, ces quatre Démons : Kyracj "le Golem", Cargyv "le Masqué", Arrbarr "le Zombie" et Maarog "Corne-rouge". C'est Nekron lui-même qui les a créés, pour défendre les cryptes qu'il possède. Ils sont féroces, obstinés, et d'une rapidité effrayante ! Et, bien entendu, leur contact est mortel...

Aussi, avant de te lancer dans l'Aventure, Lorann, peut-être décideras-tu de t'entraîner, et surtout d'apprendre à dominer ton précieux et puissant Sortilège.

Sache tromper la vigilance des Démons : ils surveillent une direction à la fois, et si tu es habile, tu arriveras à éviter qu'ils te voient... Mais ne te cache pas trop longtemps, car s'ils te remarquent tu y perdras probablement une Vie.

Apprends aussi à les reconnaître, car ils ont chacun leur caractère. Arrbarr par exemple, a très peur de ton Sortilège et essaiera souvent de l'éviter si tu l'attaques par devant...

A toi de découvrir le comportement de chacun !



Le Sortilège.



Lance habilement ton Sortilège multicolore, Lorann, car ton pouvoir concentré dans le Nuage Magique est supérieur à celui des quatre Démons créés par Nekron.

Sache que les Démons peuvent essayer d'esquiver le Sortilège qui leur est fatal ; essaie de découvrir comment attaquer en bloquant la retraite du Démon que tu veux détruire, et comment utiliser le comportement très particulier du Sortilège pour tromper les Démons.

C'est grâce à l'incantation **ACTION** que tu lanceras le Sortilège. Observe-le : il est capable de veiller, tout seul, sur un couloir ou un passage important!! Veux-tu qu'il revienne chez toi? Il suffit de le toucher. Et s'il est trop loin? Essaie l'incantation **ACTION** à nouveau, et il tentera de venir droit vers toi dès qu'il sentira ton appel. Apprends ainsi à le guider à distance, pour détruire les Démon en restant toi-même à l'abri.



Les Bulles d'Énergie.

C'est dans les impalpables Bulles d'Énergie que Nekron a enfermé la Force de L'Enchantement qui jadis l'avait chassé du Monde de Nova-Ann. Il te suffira d'effleurer chacune des Bulles d'Énergie, Lorann, pour libérer l'Enchantement qui, en un clin d'œil, chassera le Masque de Nekron de la crypte où il se trouve.

C'est alors que deviendra visible le portail qui était masqué... Sors vite de la crypte, car tu dois retourner vivant à la Caverne pour que cette libération soit définitive !!



Les Idoles de la Vie.

Seras-tu assez rapide, Lorann, pour atteindre les précieuses Idoles de la Vie qui se trouvent dans chaque crypte? Tu en auras souvent besoin, car chacune d'elles contient deux Vies que tu pourrais utiliser.

Souviens-toi que l'enchantement qui rend visible chaque Idole de la Vie faiblit progressivement sous l'influence maléfique du Masque de Nekron. Il faut la ramasser assez rapidement... avant que silencieusement elle ne s'évapore.

Surtout retourne vivant à la Caverne, car c'est là seulement que tu prendras possession des deux Vies que tu transportes.



Les Trésors.



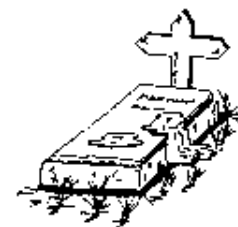
Ta richesse, Lorann, dépend de ton habileté à acquérir les Trésors qui jonchent les cryptes que tu parcoures.

Ces Trésors te rendront peut-être riche. Mais sache que leur nature supporte mal les cris horribles et maléfiques que poussent les Démon attaqués par ton Sortilège, et leur valeur diminue chaque fois que tu en tues un. C'est pourquoi ta richesse sera bien plus grande si tu ramasses les Trésors avant de détruire les Démon.



Les Blocs de Pierre.

Les seules personnes qui auraient pu t'aider, Lorann, sont là! Elles ont été transformées en Blocs de Pierre par la malédiction de Nekron, mais même ainsi elles ont la volonté de t'aider. Elles resteront impénétrables pour les quatre Démon, et accepteront au contraire de se déplacer, une à une, si tu les pousSES. Ne les néglige pas, grâce à elles tu formeras peut-être des pièges redoutables pour les Démon. Les malheureux pétrifiés n'attendent que leur délivrance : libérés, ils disparaîtront dès que tu auras anéanti le Masque de Nekron qui les dominait.



Les Tombes.

Immobiles depuis quatre mille ans, elles recouvrent les victimes de l'ancienne bataille qui a eu lieu jadis en cet endroit. Aujourd'hui encore elles sont soumises à la malédiction de Nekron : leur contact est toujours mortel!

L'ENTRAÎNEMENT DE LORANN

A tout moment, Lorann, tu peux aller dans les salles d'entraînement. Là, choisis un numéro de crypte en touchant les Blocs de Décision (+) et (-). Tu pourras ensuite y entrer et y retourner autant de fois que tu le désires, sans avoir besoin de Vie pour cela. Bien sûr, quelles que soient les prouesses, elles n'entreront pas dans le Livre d'Or des Exploits.

LE LIVRE DES SECRETS.

Découvre les Secrets de l'ATELIER, Lorann, et le Monde de Nova-Ann obéira à ta volonté. Tu pourras, tout simplement, créer et recréer le Monde, où tu repartiras pour d'autres exploits!!

Laisse aller ton imagination, pour créer toujours de nouvelles cryptes: les possibilités sont tellement immenses qu'il y a peu de risque que tu les épuises un jour... d'autant que les DémonS sauront toujours chercher un passage pour te prendre la Vie!

Mais l'Aventure est longue, et il te faudra revenir (provisoirement) sur Terre. Sur ton ordre, l'Atelier inscrira tes exploits sur le Ruban Enchanté que, dans sa grande sagesse, il nomme "cassette magnétique" ou encore "K7".

POUR SE PRÉPARER A LA CRÉATION et ouvrir la porte de l'Atelier de Création: toucher le bloc de décision "recréer 101 cryptes" elles deviennent inhabitées, prêtes à être réinventées. Si auparavant Lorann avait déjà créé des cryptes et les avait écrites sur K7, il peut les retrouver grâce aux décisions "Lire" et "Cryptes" de l'Atelier K7, et continuer sa création ou son aventure.

L'ATELIER DE CREATION DE CRYPTES

Une crypte est composée de nombreux éléments qui, soigneusement disposés, formeront des milliers d'environnements différents. Autant de défis au courage de Lorann!

- Les Os, impénétrables et immobiles:



Reluc



Os



Os

- Les objets magiques:
Masque de Nekron



Fantôme de Lorann

Bulle d'Energie



Tombes

Idole de la Vie



Blocs de Pierre



- Les DémonS:

Kyracj,
"Le Golem"



Cargyv,
"le Masqué"



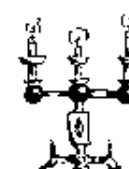
Arrbarr,
"le Zombie"



Maarcg,
"Corne-rouge"



- Les Trésors:



LES QUATRE LOIS DU LIVRE DES SECRETS

... 1^{re} LOI ...

L'intérieur d'une crypte peut contenir n'importe quel type d'objet.

Par contre, sur le pourtour d'une crypte, il ne peut y avoir que des Os, des Tombes ou le Masque de Nekron.

... 2^{de} LOI ...

Une crypte contient toujours un Masque de Nekron, une Bulle d'Energie, une Idole de la Vie et un Fantôme de Lorann.

... 3^{de} LOI ...

Il peut exister des cryptes contenant moins de quatre Démons (et même aucun!). Mais aucun Démon ne peut, heureusement, y vivre dédoublé (ce serait d'ailleurs bien trop horrible!).

... 4^{de} LOI ...

Une crypte peut contenir plusieurs Trésors, Tombes et Blocs de Pierre; de plus leur magie particulière exige qu'ils ne soient pas plus de dix en tout.

COMMENT PLACER LES OBJETS DANS UNE CRYPTÉ.

Lorann le Mystérieux possède une Poche Invisible où il peut placer n'importe quel objet de son choix. Bien peu sont ceux qui ont ce privilège! Il peut alors poser cet objet où il le désire, et même le multiplier, grâce à ses pouvoirs magiques.

POUR CHOISIR UN OBJET pendant la création d'une crypte :

- appuyer sur Action sans relâcher ;
- utiliser la commande de Déplacement à droite ou à gauche : elle fait défiler tous les objets devant les yeux de Lorann ;
- enfin, relâcher Action : l'objet regardé passe dans la Poche Invisible de Lorann.

POUR POSER ENSUITE L'OBJET DANS LA CRYPTÉ :

- déplacer Lorann jusqu'à l'endroit voulu et appuyer sur Action sans relâcher ;
- en gardant Action appuyé, il suffit de se déplacer pour poser l'objet et le multiplier ;
- relâcher Action : la Poche de Lorann se vide immédiatement et il peut choisir encore un objet, identique ou différent.
- Un exemple à essayer : pour construire un mur d'Os, de gauche à droite, avec une Rotule à chaque extrémité :
 - va dans l'Atelier, choisis un numéro de crypte et entre dedans, puis place Lorann à gauche de la crypte,
 - - 1^{re} ROTULE : appuie sur Action SANS RELACHER, fais déplacement à gauche (ou droite) jusqu'à ce que tu vois une Rotule, relâche Action : voilà, tu as une Rotule dans ta Poche,
 - - appuie à nouveau sur Action : tu entends le bruit que fait la Rotule en tombant, relâche Action pour vider ta Poche.
 - - MUR D'OS : déplace-toi à droite de un pas,
 - - choisis l'Os horizontal (Action sans relâcher, déplacement pour trouver l'Os, relâche Action : l'Os est dans ta Poche)
 - - appuie sur Action SANS RELACHER (tu entends le bruit des Os qui tombent), déplace-toi à droite de plusieurs pas, ensuite relâche Action pour vider ta Poche.
 - - 2^{de} ROTULE : déplace-toi à droite de un pas.
 - - choisis la Rotule (Action, déplacement, relâche Action).
 - - pose la Rotule (Action, relâche Action).

ESSAIE, ET TU VERRAS : C'EST PLUS FACILE A FAIRE QU'A EXPLIQUER!

LES OBJETS MAGIQUES DE L'ATELIER DE CREATION



Le Nettoyeur

Il est si différent des autres objets et personnages qu'il les fait fuir ! Quand Lorann le prend dans sa Poche Invisible puis le pose dans une crypte, le Nettoyeur chasse tous les objets sur lesquels il tombe.



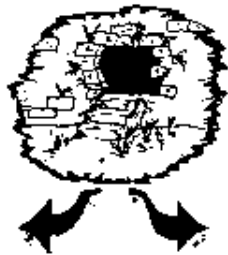
Le Tiroid



Le Tiroid magique bien qu'apparemment minuscule, est assez grand à l'intérieur pour contenir une crypte entière !

Il suffit à Lorann de mettre dans sa Poche le Tiroid à flèche rouge (celle qui entre dans le Tiroid), et la crypte où il se trouve (si elle obéit aux quatre LOIS !) va se ranger dans le Tiroid. Elle pourra ainsi être transportée en d'autres emplacements de cryptes.

Maintenant Lorann peut aller dans d'autres cryptes (il peut se servir du Cryptoscope). S'il met dans sa Poche le Tiroid à flèche jaune (celle qui sort du Tiroid), la crypte rangée va immédiatement sortir et remplacer celle où il se trouve.



Le Cryptoscope

L'extraordinaire Cryptoscope permet, quand Lorann le met dans sa Poche, de survoler rapidement toutes les cryptes en utilisant simplement la commande de Déplacement à droite ou à gauche, sans toucher Action. Il permet ainsi, par exemple, de revoir en quelques secondes toutes les cryptes nouvellement créées.

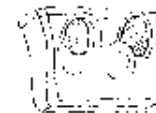
Appuyer sur Action pour entrer dans la crypte que Lorann survole.



La Sortie

Lorann met la Sortie dans sa Poche, lorsqu'il désire retourner dans la salle où il était avant de commencer la création (à condition que la crypte où il se trouve respecte les quatre Lois du Livre des Secrets, sinon il devra la modifier avant de pouvoir Sortir).

Bien sûr, Lorann voudra immédiatement s'entraîner dans une crypte nouvellement créée, et vérifier si les pièges qu'il y a placés fonctionnent bien. Rien de plus simple : en bas à gauche de la salle où il arrive en sortant, se trouve un Bloc de Decision. C'est un raccourci pour aller à l'entraînement. Bonne chance !



Le Fantôme de Lorann

Il faut soigneusement choisir l'endroit où placer le Fantôme, car c'est là que Lorann apparaîtra dans la crypte, au cours de son aventure.

L'ATELIER K7.

Cet Atelier permet, en utilisant le lecteur de K7, d'ECRIRE puis de LIRE les CRYPTES créées par Lorann, ainsi que les meilleurs SCORES du Livre d'Or des Exploits.

TRES IMPORTANT: en écrivant les scores, on conserve également l'Aventure en cours si elle n'est pas terminée. Il suffira, plus tard, de lire les scores pour pouvoir continuer l'Aventure interrompue, sans avoir besoin de tout recommencer!!

Comment utiliser l'Atelier K7:

- Préparer une K7 en bon état, la placer dans le lecteur et rembobiner;
- toucher Décision "LIRE" et appuyer sur Play, ou "ECRIRE" et appuyer sur Record+Play, puis Décision "SCORES" ou "CRYPTES";
 - **ATTENTION!** avec "ECRIRE", l'ancien contenu de la K7 sera remplacé. Ne vaut-il pas mieux prendre une K7 vierge?
- toucher Décision "PRET" (est-ce que tout est vraiment prêt? Il vaut mieux vérifier...)

Le message JE LIS ou J'ECRIS est normalement suivi de » OK « : Lorann est prêt à triompher de l'infâme Nekron!

En cas de problème:

Si jamais le message ERREUR K7 apparaissait, vérifier:

- le lecteur K7 est-il branché?
- est-il connecté à l'ordinateur?
- les touches Play pour lire ou Record+Play pour écrire sont-elles enfoncées?
- la touche Pause est-elle enfoncée? (elle ne doit pas l'être!)
- la K7 est-elle rembobinée?
- est-elle tournée du bon côté?

Tout lecteur de K7 exige quelques petites précautions:

- utiliser des K7 en bon état;
- **TRES IMPORTANT!!:** tenir le lecteur éloigné des autres appareils électriques (ordinateur lui-même, lecteur de disquettes... et surtout télévision!)
- le lecteur de K7 doit être normalement réglé (nettoyage et réglage des têtes).



LE LIVRE D'OR DES EXPLOITS

Tes exploits les plus remarquables y sont inscrits. A la fin d'une Aventure, si elle est une des cinq meilleures, tu pourras donner le nom que tu utilises sur Terre (la flèche à gauche pour corriger une erreur, la flèche en bas pour terminer), et il sera placé dans le Livre d'OH des Exploits.

Le livre des Secrets explique comment réussir l'incantation qui permet "l'Enregistrement des scores sur K7"



"UN MAGICIEN AVISE ENREGISTRE AU MOINS DEUX FOIS DE SUITE SES SCORES. ET SURTOUT LES CRYPTES QU'IL CREE, CAR LE LECTEUR DE K7 EST UN SUPPOT DE NEKRON ET IL PEUT PARFOIS ARRIVER QU'IL SE REBELLE!"

Lorann, Maître du Sortilège, le Monde de Nova-Ann a besoin de ta force et ta ruse !

Libère les cent-une cryptes possédées par le Masque de Nekron, en touchant la Bulle d'Energie qui se trouve dans chacune d'elles.

Rapporte les éphémères Idoles de la Vie à la Caverne, où chacune te vaudra deux Vies supplémentaires.

Ramasse les fabuleux trésors qui t'attendent et ta richesse sera immense !

Evite les attaques des quatre épouvantables Démons créés par l'infâme Nekron, en utilisant habilement ton très puissant Sortilège multicolore qui obéit à ta volonté.

La gloire t'attend, Lorann ... que le Sortilège te protège !

**LA NOUVELLE GENERATION DE JEU D'ARCADE MELE D'AVENTURE :
UN GRAPHISME ETONNANT,
PAS MOINS DE 101 CRYPTES DIFFERENTES,
SAUVEGARDE DU JEU EN COURS...**

**ET LA POSSIBILITE DE CONSTRUIRE VOTRE PROPRE JEU
ET D'Y JOUER !**

**UN COCKTAIL EXPLOSIF
DONT VOUS NE POURREZ PLUS VOUS PASSER
APRES L'AVOIR ESSAYE !**

LORANN, une création NOVASOFT 1985

© LoricieIs Novembre 1985

Reproductions strictement interdites loi du 11 Mars 1957
Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.