

MPIX - CAD 3

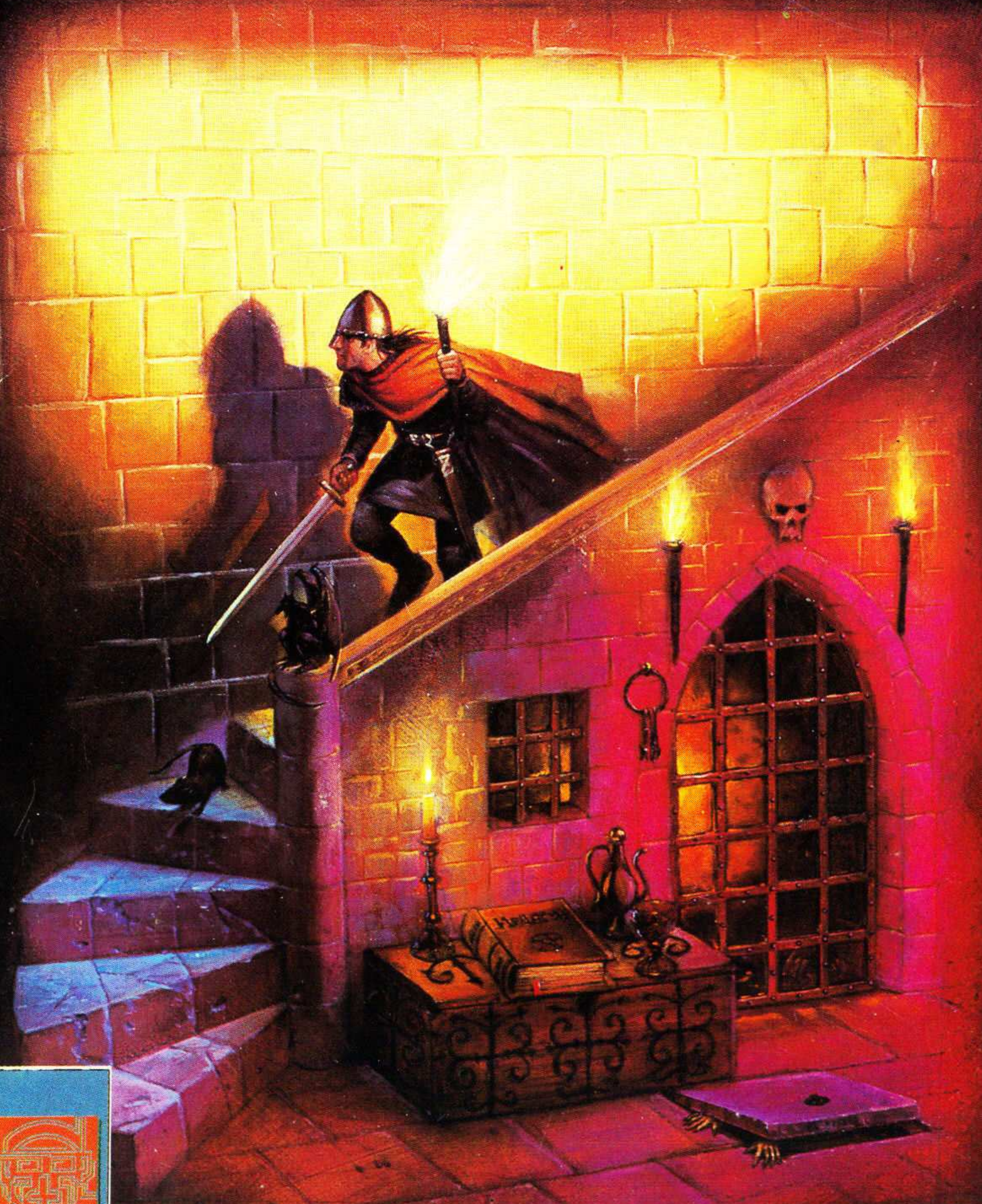


© 1990 MIRRORSOFT LTD. © 1990 The Bitmap Brothers.  
The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Imageworks. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

Mirrorsoft Limited, Irwin house, 118 Southwark Street,  
London SE1 0SW. Tel: (071) 928 1454



# Cadaver™





# Cādaver<sup>TM</sup>

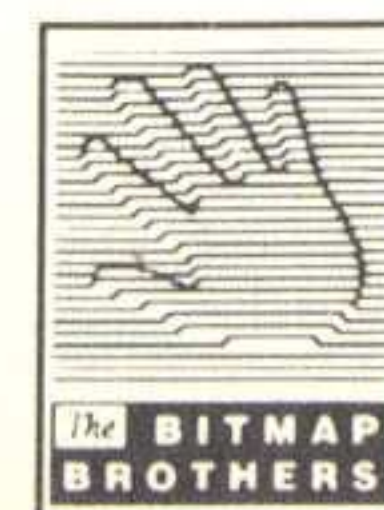
Manuel de Gordon Houghton pour Mirrorsoft

© 1990 Mirrorsoft Ltd

© 1990 The Bitmap Brothers

Tout ce que les Bitmaps et vous voulez, plus:

Manuel écrit et conçu par The World Factory.





### L'histoire jusqu'ici:

Dans sa dernière aventure, notre héros, Karadoc, vint à bout de Bedwig le Géant après un combat épique au cours duquel il subit de graves blessures. Même après avoir vaincu une poignée de dragons effrayants, découpé le redoutable Carbuncle en morceaux et défait une horde de démons eldritch, Karadoc avait toujours le moral au beau fixe. Le salaire que lui avaient procuré ces missions était bon et il passa les deux semaines qui suivirent à se reposer et à voyager.

Finalement, il se retrouva dans un pays inconnu, dans une terre qui portait toujours les traces d'anciennes richesses et de puissance. C'est ici que nous le rencontrons. Inévitablement, cherchant à dépenser l'argent qu'il avait si durement gagné, il essaya une auberge malfamée, située au bord d'un énorme marais miasmatique. Il tomba sur une bande de nains qu'il n'avait pas vus depuis une dizaine d'années: il avait juré de rester sobre, ce qu'il oublia rapidement. Il perdit sa coordination et commença à tituber. Était-ce la main du destin qui le guida vers quatre hommes, assis autour d'une table, en proie à des débats animés? Ou était-ce simplement une de ces coïncidences qui déterminent notre avenir?

Depuis qu'un groupe d'hommes l'avait abandonné à la merci d'une embuscade tendue par les Ores il y a quelques années, Karadoc n'aimait pas la compagnie des humains. Il chercha instinctivement sa hache mais il ne l'avait pas sur lui. Elle a dû disparaître au cours des dernières heures. Il fut donc obligé de compter sur son intelligence. Il fit de son mieux pour sourire, se calma et prononça un long discours au cours duquel il dévoila son identité, ses succès et le prix de ses services. Après avoir terminé, il remarqua que son audience souriait, comme si elle avait trouvé la solution à un problème urgent...

"Là-bas", fit l'homme. "Au-delà du marais".

La brillante matinée tirait à sa fin et je dus quand même écarquiller les yeux (ma vue n'a jamais été la même depuis que mon frère Hengest et moi nous amusions à croiser nos yeux quand nous étions gamins; ma mère nous avait avertis que nous loucherions pour toujours). Je secouai la tête. "Rien", répondis-je.

Il me regarda, furieux: les coins de sa bouche se serrèrent comme une ceinture de cuir et ses dents commencèrent à grincer comme celles d'un vieux mouton qui rumine de l'herbe.





"Au-delà du marais", insista-t-il, comme si j'étais sourd. "Les ruines - Wulf et Carolus?" Je le regardai d'un air ébahi. "Tu dois te rappeler Dianos?" Un autre regard absent de ma part et je recevrais son point sur le visage! Vérifiant bien qu'il n'était pas armé, j'assumai une posture défensive. Il se calma.

"Passons aux choses sérieuses" dis-je en lui envoyant un sourire victorieux qui n'entra pas dans son crâne mou d'humain. "Tu dis que si je traverse le marais en bateau, à peu près -"

"- direction nord, quarante six kilomètres -"

"-OK. Tu dis qu'il y a un château en ruines là-bas et que je peux me faire du fric".

"Tu pourras garder tout ce que tu trouveras", aboya-t-il, l'air encore plus désagréable. J'attendis qu'il se mît à baver mais sans résultat. "Ce n'est pas aussi simple que ça," insista-t-il. "Tu dois savoir à qui tu as affaire". Je haussai les épaules. Si quelqu'un a envie de casquer pour se débarrasser de quelqu'un d'autre, pourquoi poser des questions?

"Allons-y donc" dis-je. Si j'avais eu ma hache en main, je lui aurais laissé deux doigts de pied pour se tenir debout avant d'aller prendre un autre verre et me reposer; mais j'étais de bonne humeur. "Vide ton sac, vieille perche".

Il me regarda de travers: si les regards pouvaient tuer, je retournerais chez moi dans un cercueil. "C'est une longue histoire mais je l'écourterai pour toi". Il mit l'accent sur "écourterai" et me mesura des yeux. Il ne savait pas qu'il était à deux doigts de prendre mon poing sur la figure. Je me contentai de bâiller d'une manière exagérée, histoire de ne pas l'abîmer. S'il continue à m'enquiquiner, je pourrais toujours lui couper une jambe".

Il toussa, adopta une posture de rhétorique et commença: "C'était il y a plusieurs années... Une époque bien meilleure et plus tranquille". Je le regardai fixement. Une pensée nostalgique de plus et je lui vomirais sur les chaussures. "Voici l'histoire de Wulf et Carolus". Il arrêta sa fanfare en voyant l'air peu impressionné que j'avais pris et continua. "Après la mort de son père, Wulf III accéda au trône de ce pays. La nuit de son couronnement, il fit exiler son demi-frère Carolus afin de renforcer la pureté du sang royal et il régna pendant plusieurs années.

"Cependant, Carolus, qui était devenu un homme mûr, jura de prendre la couronne à son demi-frère. Quand il atteignit la cinquantaine, il retourna, déguisé, au château de Wulf et



se prépara à renverser notre roi. Il recruta Dianos, une créature méprisante et vindicative qui était jusque là le Conseiller Principal de Wulf et réussit, à coups de menaces et de corruption, à persuader les Capitaines de la Garde de se joindre à lui".

Je dois admettre que je commençai alors à m'intéresser à cette histoire: tricherie, vengeance, amertume - quelques pièces d'or et un seau plein de sang en plus et ce serait un bouquin à lire absolument, la nuit. Tout ce qui me déplaisait, c'était le conteur lui-même, mais il continua tout de même: "Carolus fut nommé Ward Marshall (Maréchal à la Cour), ce qui fit de lui le responsable suprême de toute l'organisation militaire du château. Il fut alors à même de préparer, avec une efficacité impitoyable, la rébellion qui le conduirait au pouvoir.

"Cependant, Wulf eut vent de l'affaire et quand, un soir, les conspirateurs attaquèrent sa cour, ses gardes du corps personnels, qui lui étaient restés fidèles, résistèrent. Une terrible bataille s'ensuivit, trois jours de sang et de colère qui se répandirent à travers le château comme une maladie. Wulf et certains de ses fidèles se réfugièrent dans les étages supérieurs du château, posant plusieurs pièges et lâchant leur collection de monstres hideux sur les rebelles.

"Mais tout fut en vain. Le nécromancien Dianos avait anticipé la réaction du roi et l'attendait, caché, au dernier étage du château. Usant des pouvoirs indicibles des morts, il détruisit le reste des gardes du corps et livra Wulf à la merci du cruel Carolus qui prit enfin sa revanche".

Carolus avait l'air d'un roi auquel on ne donnerait pas du dos quand il avait un couteau à la main. Il me plaisait. Mais trêve de méditations, l'histoire continua:

"Cependant, la victoire fut amère. Carolus, ayant tué Wulf, accéda au trône. Il régna une année et un jour sur un château qui ne connut pas un seul jour de tranquillité. Ce fut une période pleine de disputes et de conflits. Les Capitaines, jaloux, rivalisèrent à qui mieux mieux pour s'emparer du pouvoir; des groupes de guerriers se formèrent et brisèrent les alliances dans leur quête de suprémacie.

"La nuit de l'anniversaire de la victoire de Carolus, un festin fut donné qui tourna en catastrophe. Tout d'un coup, les guerriers furent saisis de folie et un bain de sang s'ensuivit. Telle une énorme flamme dévorant tout, ils se mirent à tuer sans discernement, en proie à une passion irrésistible. Carolus, le pauvre Carolus, essaya de se sauver mais fut tué par l'épée de son propre Capitaine.

"Le jour se leva sur un carnage paisible. Seule une poignée d'habitants du château restaient





en vie - y compris moi-même. Mes compagnons et moi nous étions enfuis, terrifiés, la nuit précédente. D'après ce que nous savons, il ne reste que Dianos".

Pendant quelques secondes, je pensai que l'histoire était terminée et j'allai ramasser mon sac à dos. Malheureusement, le conteur ne faisait qu'augmenter le suspens tout en promenant ses yeux un peu partout. Il toussa de nouveau et reprit: "Depuis deux ans, Dianos vit seul dans le sombre château du marais. L'ignorance encourage la rumeur: certains disent que le château est toujours pleins de monstres, d'autres prétendent qu'il est plein de trésors appartenant à Carolus. Ils sont tous d'accord sur une chose: Dianos est, à présent, l'esclave de son art de nécromancien; c'est un fou possédé par le diable. Nous pensons qu'il kidnappe des gens des villages environnants pour satisfaire ses pratiques sinistres."

Il s'arrêta de nouveau pour se corriger. "Nous ne pouvons pas en être sûr sans mener une enquête, tout comme nous ne sommes pas certains qu'il ait été responsable des événements de la nuit fatidique au cours de laquelle Carolus trouva la mort. Tout ce que nous savons, c'est que Dianos est un sorcier puissant et un adversaire redoutable. Il faudra que tu prennes ta tâche au sérieux".

Je haussai de nouveau les épaules: géants, nécromanciens, et après? Jusqu'alors, aucune somme d'argent n'avait été mentionnée. J'allai donc droit au but: "Et le fric?"

"Comme je disais, on affirme que le château est rempli de trésors. Ceci n'est pas une simple rumeur: Carolus lui-même avait utilisé des nains asservis afin d'exploiter une mine d'émeraudes située sous le château et il y a plus d'or dans cette mine que tu ne puisses en voir pendant toute ta vie. Résouds le mystère, purifie le château, venge-nous si tu peux et le trésor t'appartient".

Ainsi donc, Carolus était un cogneur de nains. J'aurais dû m'en douter. Normalement, j'aurais dit au revoir à cet homme avec un coup de botte et un coup de tête mais il avait mentionné les émeraudes et avait dit qu'elles m'appartenaient. Où est l'astuce?

Pendant que j'étais plongé dans mes pensées, il avait sorti de son sac de cuir un vieux bouquin poussiéreux, taché de sang. "Prends-le" dit-il en souriant d'une manière désagréable. "Etudie-le. Il pourrait faire la différence entre une vie pleine de richesses et une mort précoce". Je pris le livre et mon compagnon me fit ses adieux.

Quand il fut parti, j'ouvris le livre à la première page. "Ceci est le journal d'Anselm". Je m'arrêtai de lire car il était tard et je devais voler une barque.



## LE JOURNAL D'ANSELM(Extraits)

### Troisième Jour.

Cela fait deux jours que je suis ici; deux jours sans soleil. Une longue traversée du marais sombre; puis j'ai trouvé l'entrée d'une grotte au bas du rocher sur lequel se tiennent ces ruines. Pendant le règne de Wulf, c'était une sortie secrète qu'il avait l'intention d'utiliser en temps de siège, inconscient, alors, du danger au sein même du château. La vie avait été trop paisible avant ces dernières semaines; trop de complaisance. C'était le calme qui précédait la tempête.

L'entrée de la grotte menait à la vieille mine. L'endroit est, à présent, un labyrinthe et les points de repère qui m'étaient familiers - les coins d'une pierre, de la rouille sur un mur, une tache de moisissure - me sont tous étrangers maintenant. La mine sent la mort: je trouve des os et de vieux vêtements partout; ils appartiennent à des gens que j'ai peut-être connus il y a une douzaine d'années quand Carolus fut assassiné. La mémoire m'échappe.

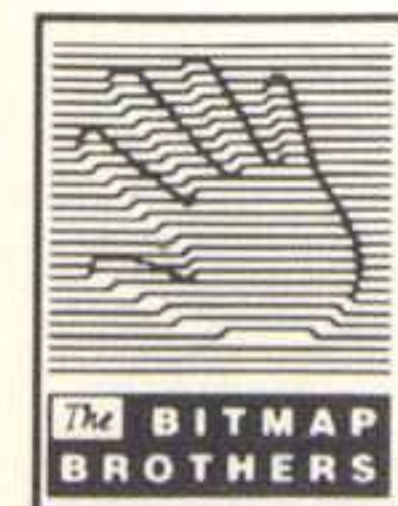
Les choses changent: quand les esclaves étaient ici, la mine était vivante, pleine de bruits et d'activité. C'est trop calme maintenant.

### Cinquième Jour

Du nouveau. Hier, j'ai cru entendre des bruits comme les souffleries de forges, comme un énorme animal hurlant pour qu'on le libère; mais je n'en étais pas sûr. Aujourd'hui, je sais que ces bruits-là étaient réels. A midi, j'étais assis au bord d'un bassin calme, ramassant des bouts de nourriture quand la clameur se fit de nouveau entendre, très distinctement mais elle était sourde, comme si elle venait de loin. Quand elle se tut, un léger souffle d'air traversa les grottes, chaud et doux.

### Sixième Jour

Est-ce que Dianos est toujours ici? Les preuves de sa présence ne sont pas nombreuses. Certains des vieux pièges sont toujours tendus, certains ont été tendus par Wulf, d'autres sont plus récents et plus insidieux. Plusieurs portes sont maintenant fermées par des moyens mécaniques et magiques et il faut que je demeure vigilant si je veux élucider les mystères du labyrinthe. Il y a parfois des indices cachés dans de vieux parchemins abandonnés ici après





la bataille; quelquefois, un échange peut être utile. Il n'y a eu, jusqu'à présent, aucun problème que je n'aie pu résoudre au bout de quelques minutes de réflexion.

Pourquoi donc tant de pièges et d'astuces à tous les coins? Est-ce la dernière blague d'un mourant ou est-ce que quelqu'un essaie toujours d'empêcher les curieux de passer derrière les murs du château? Je dois persévérer et ne pas permettre à l'atmosphère de ce coin de m'envelopper: le château lui-même ne peut pas être loin - quelques torsions et quelques portes de plus, quelques chambres noires de plus. Et que se passe-t-il quand j'y arrive?

Il ne me reste pas beaucoup de nourriture, bien qu'il y ait toujours beaucoup de bière. J'en bois trop! J'ai trouvé trop de rats morts: j'ai presque été tenté de les manger au début mais ce sont de grosses choses toutes gonflées, de taille anormale.

Il y a des monstres ici aussi, j'en suis sûr. Leurs traces sont partout: certaines sont celles de la horde de Wulf (ou des espèces similaires qui ont subi une mutation), d'autres sont venues du marais et ont fait de cet endroit leur foyer et leur terrain de chasse. Ensuite, il y a de nouvelles créatures que je n'avais jamais vues auparavant, des créatures non naturelles. Je crois que j'en ai tué une ce matin mais elle s'est enfuie, ne laissant derrière elle qu'une traînée de sang qui dégageait une odeur nauséabonde ainsi que l'un de ses membres. La lutte m'a affaibli; je ne sais pas si je pourrai tenir longtemps. En cas de force majeure, je suis entouré de vieilles armes dont la plupart sont toujours en bon état.

## Septième Jour

Certaines de ces cavernes se trouvent au-dessous du niveau de la mer et dans la saison des pluies (comme maintenant), elles sont inondées. La nuit dernière, j'ai dormi au bord d'une nappe d'eau souterraine, stagnante et incroyablement noire. J'aurais dû faire attention mais j'étais trop fatigué. Ma nuit de cauchemars a été interrompue par des vagues qui clapotaient contre mon visage. Les longues années passées à vivre en fugitif m'ont appris à réagir rapidement au danger: je levai les yeux et vis qu'une énorme créature ressemblant à un serpent se préparait à m'attaquer. Mes doigts se refermèrent sur l'arbalète en un clin d'œil; elle mourut sur le coup. Elle s'enfonça dans l'eau sans faire un seul clapotis.

Au bord du désespoir, je découvris le salut: il y avait, cachées parmi les rochers se trouvant à côté de la nappe, deux bouteilles de potions fraîches, peut-être abandonnées par les nains? Une étiquette décolorée collée à l'une des bouteilles prétendait qu'elle augmenterait mon



endurance. Je bus de cette bouteille et me sentis beaucoup mieux. L'autre bouteille ne portait pas d'étiquette, je la mis donc de côté, en attendant.

## Jour Neuf

Ce jour a été le plus révélateur de tous les jours que j'ai passés sous terre. J'ai découvert une chambre qui a dû servir de poste de garde dans le passé (bien que je ne m'en souviene pas): elle contenait plusieurs choses utiles. Les émeraudes et l'or sont des trésors sans valeur, mais il y avait une armure de couleur verte et blanche, les couleurs de Lord Carolus ainsi qu'un sortilège écrit sur un parchemin. J'ai jeté le sortilège et ses mots se sont effacés; à leur place est apparue une carte du labyrinthe tout entier. De la nécromancie, certainement - mais inestimable. Je suis, à présent, plus optimiste: il n'y a rien qui se dresse entre le château et moi, à part quelques pièges tendus aux gens qui ne se tiennent pas sur leurs gardes. Je ne me laisserai pas attraper: maintenant que je sais ce qui me reste à faire, je continuerai mon chemin plus lentement et j'examinerai soigneusement tout ce que je trouverai.

Je sentis le souffle d'air une fois de plus, plus proche maintenant et plus chaud.

## Jour Dix

Désespoir. J'ai trouvé une chambre que je pensais ne contenir aucune embûche. Je l'ai traversée avec enthousiasme et j'ai trébuché. Le sol s'est ouvert sous mes pieds et la carte m'a échappé des mains. J'avais une potion qui était supposée renforcer ma capacité à exécuter des sauts. Je l'ai bu mais le résultat ne fut pas terrible. De toutes façons, au bout de quelques heures, j'ai réussi à retrouver la sortie mais je n'avais plus de carte pour me guider. En ce moment, je ne puis me fier qu'à ma mémoire confuse. Je vois des lignes et des portes dans ma tête mais je ne suis pas sûr de ne pas les avoir imaginées. Je suis vraiment stupide!

(soir)

Cet endroit est en proie à la magie: je sens mes doigts trembler quand je touche certains objets ou quand j'entre dans de nouvelles cavernes. Mais la magie ne peut plus m'aider maintenant. Je suis coincé dans un couloir en pierre et la porte, tout à fait au bout, est infranchissable. J'ai essayé des heures durant de trouver une issue - un bouton caché, une dent de gargouille, une clé, une gemme, un sortilège - rien à faire! Le seul indice que j'ai est la moisissure qui pousse dans toutes les cavernes mais qui, ici, se propage à une allure ahurissante: elle semble pousser un peu plus chaque fois que je reviens dans le couloir.





## Jour Onze

J'ai trouvé plus de sortilèges et de potions dans un coffre que je découvris dans un grotte cachée. Je suis maintenant armé de magie pour combattre les maudites créatures qui m'encerclent: rien ne peut résister à mes boules de feu ou à mon pouvoir de faire figer sur place ces monstres et de leur faire mal. Je peux ralentir leurs mouvements, les tuer ou faire d'eux ce qui me plaît. Les pages de sortilèges sont partout: c'est comme si quelqu'un avait déchiré en morceaux le Livre de Magie et en avait éparpillé les pages dans les cavernes - dommage que les sortilèges ne durent qu'un certain temps. Même chose pour les potions: si je veux courir aussi vite que le vent, je n'ai qu'à les boire mais il ne faut pas que je les utilise tout de suite. Je pourrais en avoir besoin plus tard.

Toujours pas moyen de sortir par cette porte.

## Jour Treize

(matinée)

Plus je cherche et plus je trouve des choses abandonnées. Est-ce qu'on essaie de m'attirer dans un piège plus grand? Plus de potions pour me troubler, pour remplir les trous de ma mémoire dans lesquels devrait se trouver la carte. Je suis convaincu que l'une des bouteilles contient du poison; l'autre prétend me protéger des attaques. Mon moral et ma force sont bons. Si j'arrivais à sortir de ce couloir, tout deviendrait simple.

Hier soir, je suis entré dans une autre salle que je n'avais pas vue auparavant. Ses murs étaient recouverts de runes et d'une écriture étrange que je n'avais jamais vue. Comment pourrais-je la déchiffrer? Est-ce important?

La magie n'a aucun effet sur cette porte.

(après-midi)

J'y suis arrivé! Ma patience a été récompensée: je me suis penché sur ce problème plusieurs fois et, à présent, la voie est libre. J'ai failli rire quand j'ai franchi le seuil rugueux de la porte: c'était tellement simple! Celui qui a organisé cette énigme a l'esprit incroyablement mal tourné.



Le vent chaud est maintenant plus proche et plus fort. Mais d'abord, ce mugissement, tout près et effrayant - le mugissement sourd d'une créature en proie à la douleur. Je me sentirais plus à l'aise si c'était mon esprit qui était plein d'air et d'échos mais je sais que ce bruit vient d'une chose vivante. J'ai le sentiment d'avoir dérangé quelque chose qui n'a pas envie d'être dérangé.

Si je pouvais trouver le chemin du château, je suis sûr que ma tâche deviendrait plus claire. Mes compagnons doivent être, en ce moment, en train d'organiser un groupe de recherche. Personne ne pouvait prévoir que cette tâche serait aussi difficile. J'espère que lorsqu'ils arriveront, ce sera pour faire la fête!

(soir)

Le bruit se fait de plus en plus fort, l'air de plus en plus chaud. Je suis prêt à faire face à tous les coups et pièges de Dianos. Quelques tournants et deux chambres de plus et j'en aurai le cœur net



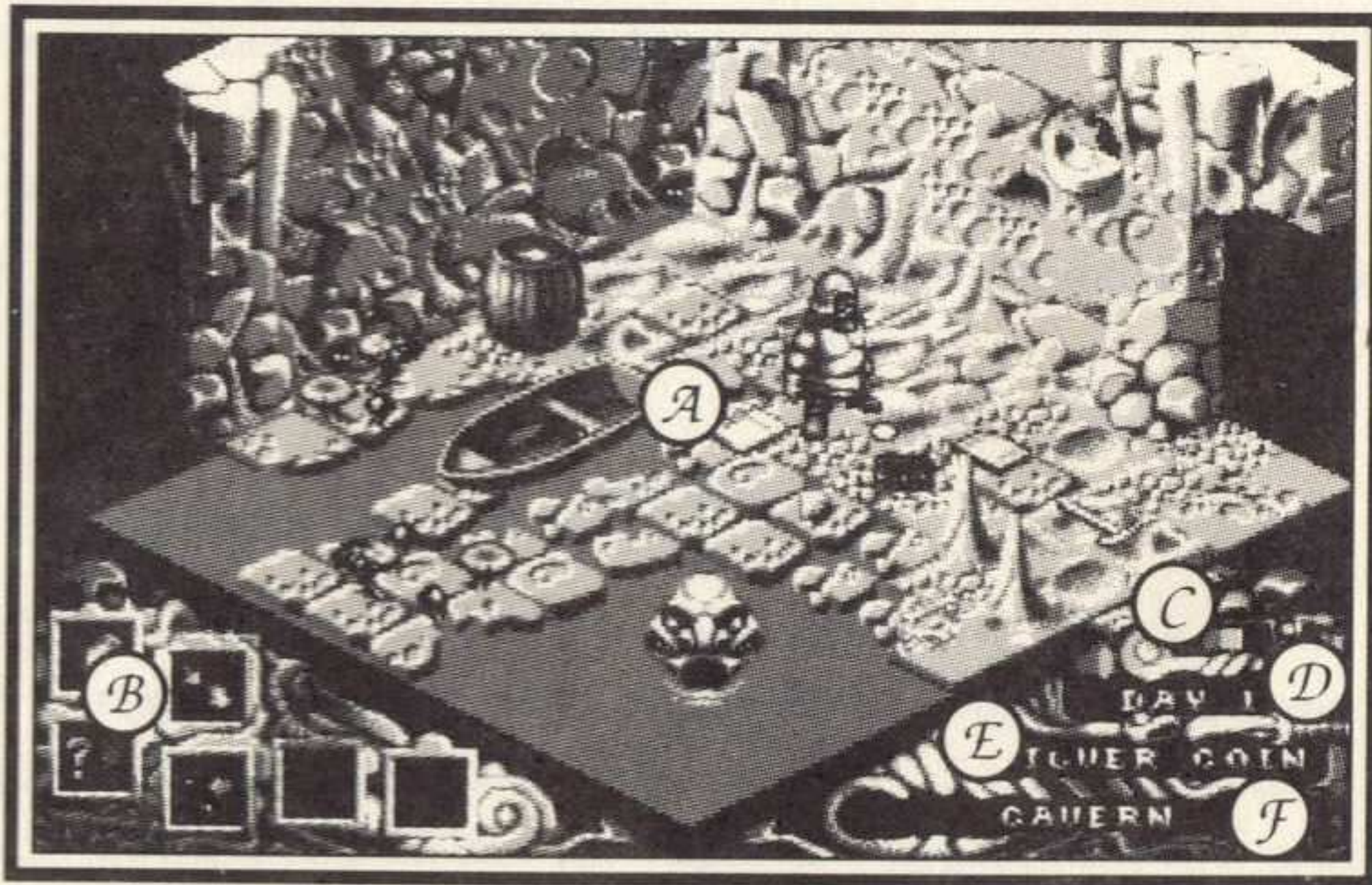


# CādāveR™

## COMMENT JOUER CADAVER

Cadaver est une aventure d'arcades isométrique à 3 dimensions qui se joue soit avec un joystick soit à partir du clavier. Vous êtes Karadoc le nain et vous explorez les donjons obscurs et les couloirs effrayants du château de Wulf pleins de centaines d'objets, de gens, de monstres et d'énigmes. Votre ultime objectif est de tuer Dianos, le nécromancien mais comme le veut la tradition des chasseurs de prime, tout ce que vous trouverez en route vous appartiendra.

### L'ECRAN PRINCIPAL



- |                               |                           |
|-------------------------------|---------------------------|
| A - Zone de Jeu Principale.   | D - Jour                  |
| B - Tableau d'Icônes.         | E - Indicateurs d'Objets. |
| C - Barre de Santé/Endurance. | F - Endroit.              |

La plupart de l'action de Cadaver se déroule sur cet écran qui se divise en trois zones:

- la zone de jeu principale qui montre notre héros à l'endroit où il se trouve actuellement, avec ses murs, portes, escaliers, décorations, objets, etc;
- le tableau des icônes (l'affichage des statuts de gauche) qui montre les icônes (voir ICONES) ou affiche l'objet que vous transportez (voir INTERACTION AVEC LES OBJETS);
- autres informations (l'affichage des statuts de droite) qui révèle votre santé actuelle, le temps (indiqué en jours), le nom des objets avec lesquels vous entrez en contact et le nom de l'endroit actuel.



# CādāveR™

## COMMENT CONTROLER VOTRE PERSONNAGE

Les atouts principaux de Karadoc sont son aptitude à marcher, à sauter, à monter les escaliers ainsi que son aptitude à combattre les monstres; en appuyant sur F4, vous permutez entre le déplacement dans huit directions et le déplacement dans quatre directions, selon votre préférence. Il existe trois principaux modes de contrôle du nain et de ses mouvements: le mouvement de base, l'interaction avec les objets à travers les icônes, et le sac à dos.

### LE MOUVEMENT DE BASE

Quand vous explorez un endroit, le mouvement de Karadoc est entièrement contrôlé par le joystick. En appuyant sur le bouton Feu quand Karadoc ne transporte rien, vous le faites sauter en l'air.

Quand il transporte une arme ou un sortilège, le bouton Feu fait lancer/jeter l'article (à condition qu'il vous reste des coups). En appuyant sur la touche 'H', le nain remet l'objet dans le sac, ce qui lui permet de sauter sans avoir à remettre l'arme ou le sortilège dans le sac à dos.

Si vous transportez un autre objet quelconque, celui-ci est lancé quand vous appuyez sur le bouton Feu (faites attention de ne pas lancer des articles accidentellement). L'article transporté est affiché dans une grande fenêtre située dans la partie gauche du tableau des statuts si vous n'exécutez aucune autre action.

### INTERACTION AVEC LES OBJETS

A mesure que vous explorez le château de Wulf, vous rencontrez des murs, des sorties et divers objets éparpillés à travers les chambres. Les murs et le sol peuvent contenir des effets de décoration appropriés ou non (vous devrez les essayer). Vous passez d'une chambre à l'autre en empruntant les sorties (bien qu'il y ait d'autres moyens de le faire): elles sont en général soit de simples voûtes soit des portes qui ne sont pas fermées à clé. Cependant, certaines portes peuvent être fermées par magie, par une obstruction ou par une simple serrure mécanique: elles s'ouvrent avec une clé (la plupart des clés doivent être introduites dans un trou de serrure), un objet ou un sortilège.

Chaque objet a un certain nombre de caractéristiques telles que le poids ou l'usage spécifique: quand vous touchez un objet, l'affichage des statuts de gauche dévoile une série d'icônes (voir ICONES, ci-dessous) représentant les actions qui peuvent être exécutées sur cet article (par exemple le chercher ou le ramasser). Le nom de l'objet est affiché dans le tableau de droite.

















## ICONES

Les objets se manipulent à l'aide des icônes disponibles: elles varient selon l'article (vous ne pouvez pas boire un sortilège ou jeter une potion). Le joystick tourne autour des icônes disponibles et le bouton Feu les active.

Au début du jeu ou à tout moment pendant le jeu, vous pouvez personnaliser l'interaction des icônes à votre goût en appuyant tout simplement sur F3 ou F2. La touche F3 vous permet de permuter entre les icônes affichées dès que vous touchez un article ou que vous appuyez sur le bouton Feu. La touche F2 vous permet de permuter entre le bouton Feu ou la touche ENTER pour faire afficher les icônes. En général, si vous ne voulez rien faire avec un objet, vous n'avez qu'à vous éloigner de lui.




Voici une liste complète des icônes de Cadaver - l'usage que vous en faites déterminera votre succès dans le jeu:

Icône	Nom	Fonction
	Joystick	Renvoie votre personnage au contrôle des mouvements (affichée seulement s'il y a une icône de libre).
	Chercher	Donne des informations sur un objet: le fait de chercher un sortilège, par exemple, vous révèle son nom (si vous êtes assez intelligent pour le connaître), le nombre de charges qui restent et le pouvoir de ce sortilège.
	Prendre	Se saisit d'un objet et le met dans le sac à dos.
	Lâcher	Lâche un objet.

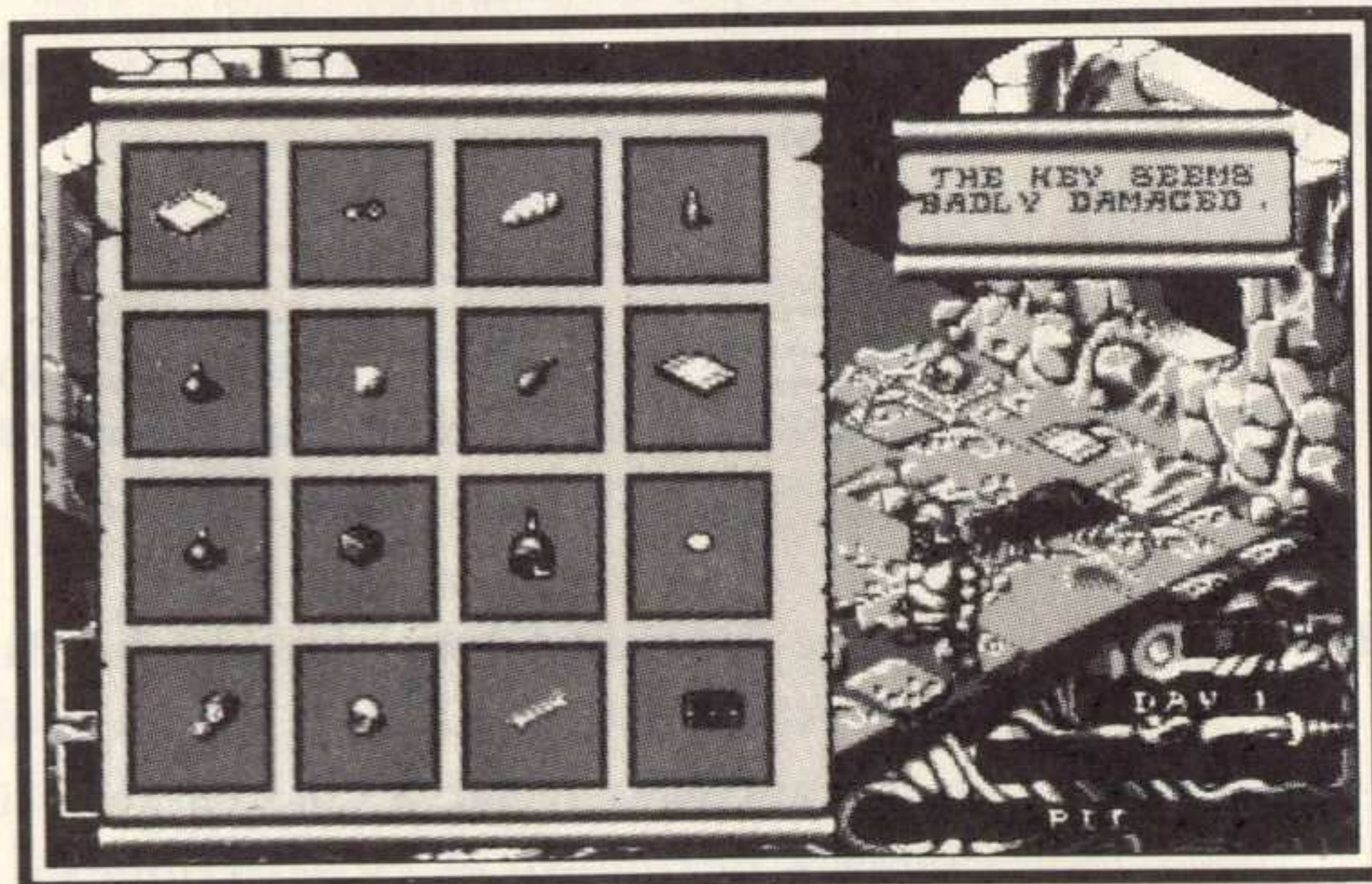
Icône	Nom	Fonction
	Boire	Vous permet de boire un objet tel que l'eau d'un baril; vous l'activez en buvant une potion.
	Lire	Vous permet de lire un objet.
	Transporter	Vous permet de transporter un objet ou de le mettre dans le sac à dos. Certains articles (tels que les armes) doivent être transportés avant de pouvoir être utilisés).
	Jeter un sortilège	Jette un sortilège sur l'article que vous touchez.
	Allumer	Active des objets qui fonctionnent comme des interrupteurs.
	Appuyer	Active des objets qui fonctionnent comme des boutons.
	Ouvrir	Ouvre et referme des récipients tels que les coffres ou les coffrets. Parfois, vous ne pourrez pas faire cela immédiatement.
	Introduire	Karadoc peut introduire des articles dans d'autres articles simplement en les touchant, en entrant dans le sac à dos, en choisissant l'objet à introduire et en sélectionnant cette icône. Seul l'article qu'il faut sera accepté.



# CādaveR™

Icône	Nom	Fonction
	Tirer	Vous permet de tirer un article.
	Manger	Karadoc peut manger toute la nourriture qu'il trouve. Certaines nourritures peuvent servir à trouver la solution d'une énigme.
	Donner	Quand Karadoc touche certains objets ou personnages, il peut parfois donner à cet objet/personnage un article (par exemple, donner à manger à un mourant). Pour cela, il doit toucher le récipient, entrer dans le sac à dos, choisir l'article à donner et sélectionner l'icône "donner". Cependant, s'il donne un article à quelque chose, Karadoc ne pourra pas le récupérer même si ce n'était pas le bon article. Faites donc attention!

## LE SAC A DOS



Il y a deux manières d'utiliser le sac à dos: vous pouvez soit visionner les articles individuels, soit visionner tout le contenu du sac.

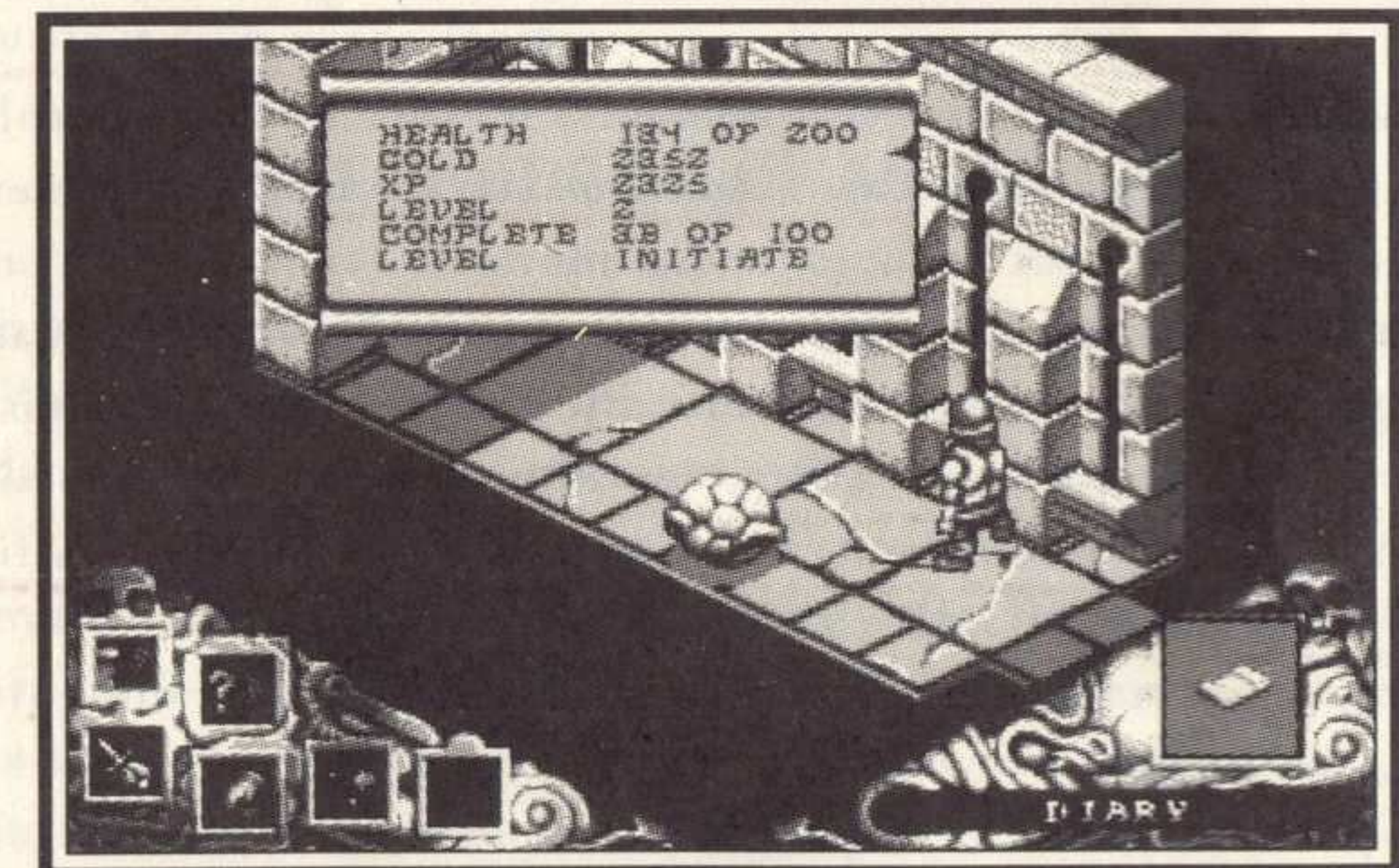
# CādaveR™

Quand vous appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT, une grande fenêtre apparaît dans l'affichage des statuts de droite, montrant le dernier article de votre sac à dos que vous aviez manipulé ou ramassé. Vous pouvez faire le tour des articles se trouvant dans le sac en poussant ou en tirant sur le joystick. Si vous déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite, vous allez dans le tableau des icônes, ce qui vous permet d'activer les icônes se rapportant à cet article. Si vous voulez retourner au petit affichage du sac, éloignez le joystick du côté gauche ou droit du tableau des icônes.

La touche RETURN vous permet de visionner tout le contenu de votre sac à dos. Au départ, vous avez jusqu'à 32 objets. 16 d'entre eux sont affichés sur l'écran d'un seul coup (vous pouvez les faire défiler sur l'écran à l'aide du joystick). Quand vous mettez en évidence chaque objet, vous obtenez des informations supplémentaires: nom de l'objet, son poids, si vous pouvez le déplacer ou pas. En appuyant sur Feu, vous sélectionnez l'article et si vous appuyez sur RETURN une deuxième fois, vous retournez à l'affichage du "petit" sac à dos. Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT une deuxième fois pour retourner au jeu.

Vous pouvez transporter de plus en plus d'objets à mesure que vous progressez dans le jeu.

## STATUT PERSONNEL



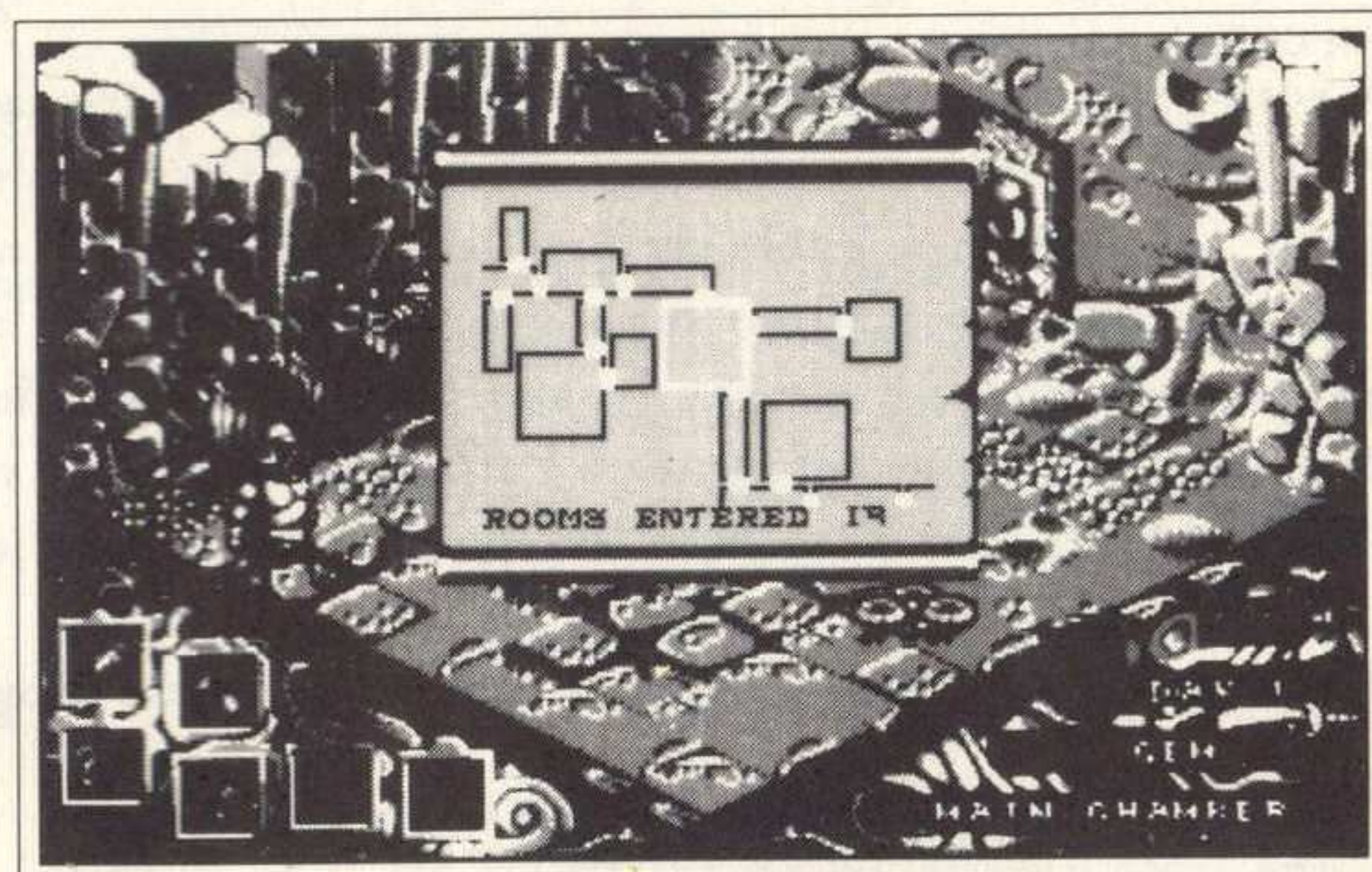
Le carnet se trouvant dans la première chambre est votre registre personnel. Il vous indique la quantité d'or que vous avez ramassée, votre santé actuelle, les points d'expérience que vous avez gagnés et le pourcentage de chambres que vous avez visitées.

Tout l'argent que vous trouvez (y compris les sacs d'or et certaines pierres précieuses) est automatiquement ajouté à votre collection sans encombrer votre sac à dos, à moins que cet



argent ne fasse partie d'une énigme. Les clés dont vous n'avez plus besoin sont supprimées de votre inventaire. Les points d'expérience se gagnent en trouvant les solutions des énigmes et en tuant des monstres.

## LA CARTE



Votre carte d'aventure se dresse automatiquement à mesure que vous explorez le château et ses donjons: pour avoir accès à cette carte, appuyez sur F1 tout simplement. Elle montre la chambre dans laquelle vous vous trouvez en ce moment (cadre avec contour clair) et les chambres que vous avez explorées (cadres avec contours foncés). Cependant, elle ne montre pas les chambres que vous n'avez pas visitées ou les portes qui y conduisent. Vous pouvez faire défiler la carte avec le joystick et faire un zoom sur la carte ou vous en éloigner en appuyant sur les touches de curseur haut/bas. Si vous voulez centrer l'affichage de la carte, appuyez simplement sur CLR/HOME (ST) ou DEL (Amiga).

Plus tard dans le jeu, il y aura un meilleur moyen de dresser les cartes des niveaux, à condition que vous arriviez à le trouver.

## SORTILEGES ET POTIONS

Les sortilèges se lancent à l'aide d'une variété d'articles tels les rouleaux de parchemins, les baguettes magiques, les pierres runiques et les globes. Ils se divisent en trois catégories principales:

- Les sortilèges qui font feu (exemple: missile magique, ouverture d'une porte).
- Les sortilèges de chambres qui affectent soit tout le niveau (exemple: figer sur place) soit uniquement l'endroit dans lequel vous vous trouvez actuellement.
- Sortilèges d'objets (exemple: ouvrir un coffre, bénir une arme).

Les deux premières catégories se jettent en tenant le sortilège et en appuyant sur le bouton Feu. Le sortilège d'objet se jette en touchant l'objet sur lequel on veut jeter le sortilège puis en entrant dans le sac à dos et en sélectionnant le sortilège que l'on veut utiliser. Une icône de lancement de sortilège apparaît (voir ICONES). Quand elle est activée, le sortilège est lancé.

Les potions se trouvent partout dans le jeu. Elles produisent des effets divers qui ne sont pas tous positifs. La plupart des potions et des sortilèges portent de brèves étiquettes mais certaines ne sont pas du tout identifiées: c'est par expérimentation que vous établissez leurs fonctions et leurs noms. Alternativement, il y a deux sortilèges qui révèlent des informations inconnues: Lire Magie vous permet d'utiliser un sortilège inconnu et vous donne son vrai nom et sa fonction; Etudier Potion vous permet d'établir la nature d'une potion si son nom est inconnu (bien que vous puissiez toujours trouver son nom en buvant la potion). Le sortilège Lire la Langue traduit des langues étrangères: il sert à obtenir des informations écrites en runes ou dans une autre langue.

## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

La sauvegarde et le chargement de votre position dans Cadaver se font en appuyant sur les touches 'S' et 'L'. Vous sauvegardez votre position à prix d'or - la somme augmente à mesure que vous montez dans les niveaux. Le chargement est gratuit.

Vous avez un maximum de 10 positions sauvegardées, numérotées de 0 à 9. Quand vous jetez un sortilège de sauvegarde, le coût de cette opération est automatiquement déduit de votre salaire actuel et l'on vous demande d'appuyer sur un chiffre de 0 à 9 sur le clavier numérique: vous enregistrez ainsi toutes les données du jeu jusqu'à ce moment-là. Quand un sortilège de chargement est jeté, le joueur choisit le numéro du jeu sauvegardé de 0 à 9 sur le clavier numérique.

Pour sauvegarder et charger les informations, vous devez introduire une disquette vierge dans l'unité de disques: cette disquette est spécialement formatée et ne doit être utilisée que pour enregistrer les positions sauvegardées de Cadaver.



## JOYSTICK

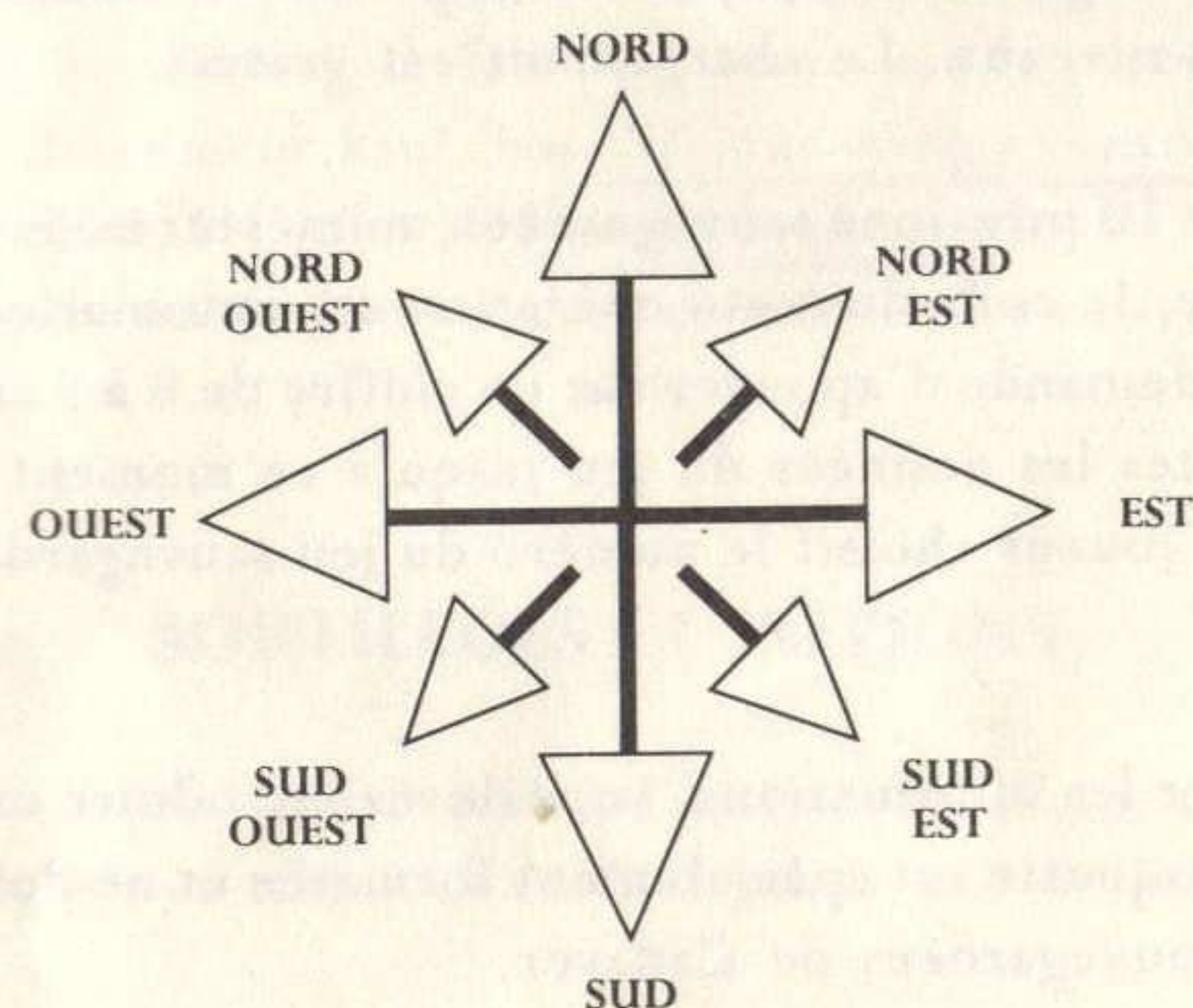
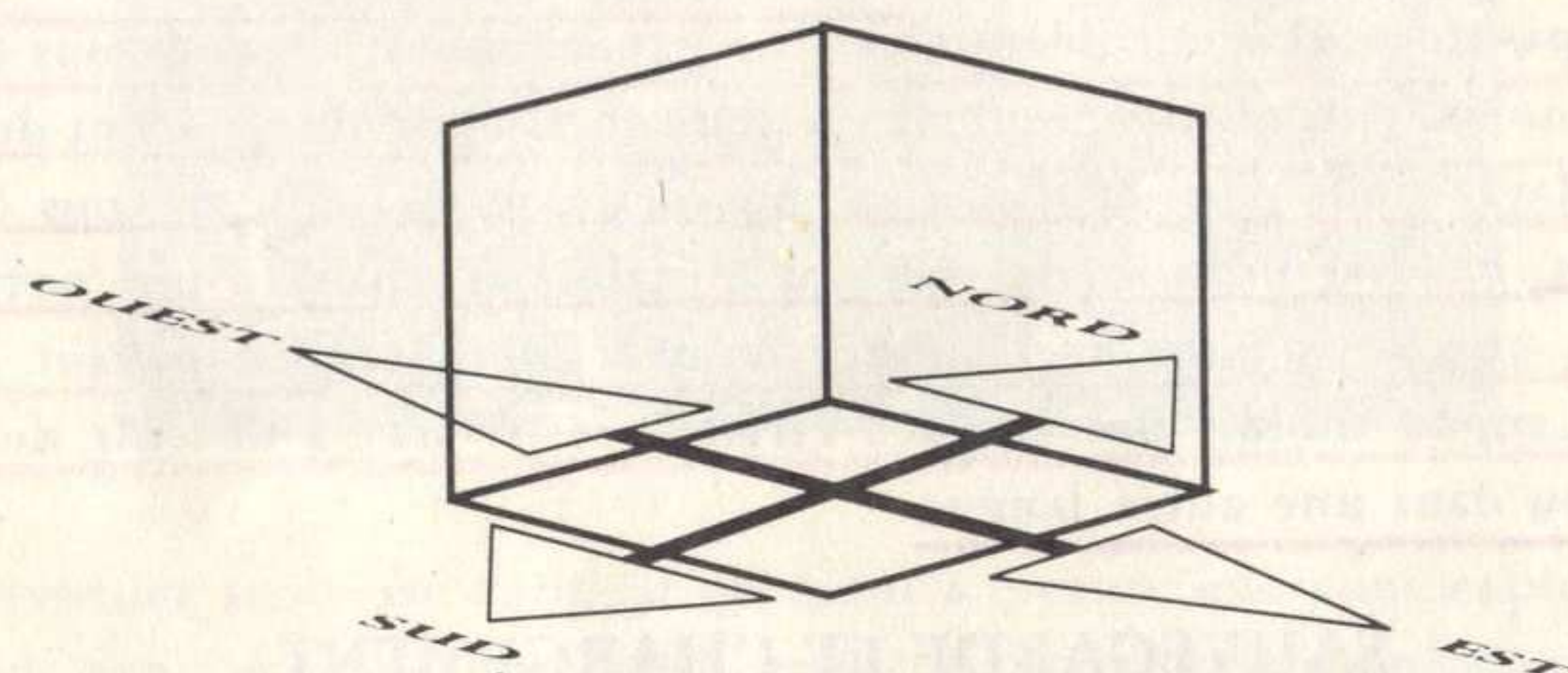
**Nord:** Faire le tour des articles du sac à dos / Faire défiler la carte vers le haut

**Sud:** Faire le tour des articles du sac à dos / Faire défiler la carte vers le bas

**Est:** Faire le tour des icônes / Faire défiler la carte vers la droite

**Ouest:** Faire le tour des icônes / Faire défiler la carte vers la gauche

**Sauter:** Jeter un Sortilège / Utiliser une Arme / Jeter un Objet.



## RETURN

## BARRE D'ESPACEMENT

H

F1

F2

F3

F4

0-9 (numérique)

## TOUCHE DE CURSEUR

HAUT/BAS

CLR/HOME

DEL

S

L

Affiche le sac à dos tout entier. Quand vous appuyez sur cette touche une deuxième fois, vous retournez au petit affichage du sac à dos.

Affiche un seul article du sac à dos. Quand vous appuyez sur cette touche une deuxième fois, vous retournez au jeu principal.

tenir un objet et le cacher.

Carte.

Permute entre Utiliser Feu ou ENTER pour accéder aux icônes.

Permute entre l'icône affichée dès que vous entrez en contact avec un objet ou après avoir d'abord appuyé sur le bouton Feu.

Permute entre le mouvement dans 8 directions et le mouvement dans 4 directions.

Sauvegarde/charge un jeu après que le sortilège approprié ait été jeté.

Mirrorsoft/Imageworks sont constamment à la recherche de créateurs de jeux, artistes, programmeurs et écrivains. Si vous pensez avoir le talent qu'il faut pour relever le défi de la plus célèbre compagnie britannique de logiciel 16-bit, contactez Graeme Boxall:

Tel: 071-928 1454.

1990 Mirrorsoft Ltd.

Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW.

Téléphone: 071-261 9465.

