

curse of enchantia



  
**CORKERS**

## Game Play

When Brad awakes he finds himself hung high above the floor in what looks like the dungeon of a castle wearing some strange medieval clothing. It is now up to you to help Brad escape from this mysterious land and back to his home. As his journey to Enchantia was somewhat unexpected, Brad is hardly equipped for an adventure through strange and unknown lands. At least he managed to grab his trusty back-pack before leaving the field.

Brad's quest is made all the more difficult with the fact that a myriad of puzzles will have to be solved if he wants to make it in one piece to the lair of the evil witch equipped to do battle. Some of these puzzles are quite logical, whilst others are a little more obscure.

Obviously Brad's first priority is to stop hanging around and get out of these chains as quickly as possible. With a bit of help you should find it quite easy to obtain a key - but will this enable you to get out of this damp and crumbling dungeon?

## Loading Instructions

### IBM PC version

This version requires an IBM compatible computer with at least 640K of RAM, a 3.5" or 5.25" floppy disk drive, a Hard drive, a VGA graphics card capable of displaying 256 colours, and with 256K RAM.

We also recommend the use of a computer with at least a 12Mhz 286 processr, a Microsoft compatible mouse or a joystick. 'Curse of Enchantia' also supports Roland, Adlib and Soundblaster soundboards as well as PC speaker.

### NOTE

'Curse of Enchantia' must be installed onto a Hard Drive - it cannot be played from floppy disk on an IBM compatible computer.

To install 'Curse of Enchantia' onto the Hard drive of your IBM compatible computer follow these instructions:

1. Turn on your computer and monitor.
2. Insert Disk 1 of 'Curse of Enchantia'.
3. Type 'A:' (or the letter of whichever drive you put the disk into, followed by a colon) and press Enter.
4. Type 'INSTALL' and press Enter.
5. Follow the on-screen instructions and change disks only when prompted to do so.  
The set-up programme is run automatically when installed.

To change the set-up once 'Curse of Enchantia' has been installed onto your Hard drive, follow these instructions:

1. Type 'CD C:\CURSE' (or the letter of whichever drive and directory you installed the game onto, followed by a colon) and press Enter.
2. Type 'SETUP' and press Enter.
3. Use the UP and Down arrow keys to move and the Space Bar or Enter to select the required options.
4. Once you have set the options, move the cursor over 'Exit Config' and press the Space Bar or Enter to end the setup program.
5. Type 'CURSE' and 'Curse of Enchantia' will now load and run automatically.

### Commodore Amiga version

'Curse of Enchantia' requires an Amiga with at least 1Mb of RAM. To load 'Curse of Enchantia' onto your Commodore Amiga follow these instructions:

1. Turn off your computer.
2. Insert a mouse into port 1, or a joystick into port 2.
3. Turn on your computer.
4. Insert Amiga KICKSTART disk into your disk drive. (Amiga 1000 only).
5. When the 'Workbench' icon appears, insert Disk 1 of 'Curse of Enchantia' into your disk drive.
6. 'Curse of Enchantia' will now load and run automatically. Exchange disks only when instructed to do so.

## Controls

You can play 'Curse of Enchantia' using either a mouse, joystick or selected keys on the keyboard.

### Using a Mouse

Press 'M' on the keyboard to change to Mouse control mode. This will override both Joystick and Keyboard control methods.

Move the pointer to the place where you want Brad to move to and press the left mouse button. Brad will then walk to the spot where you pointed.

To bring up the Icon control bar when using a mouse, simply press the right-hand mouse button. To cancel the Icon bar press the right-hand mouse button again.

### Using a Joystick

Press 'J' on the keyboard to change to Joystick control mode.

This will override both mouse and keyboard controls.

To move Brad, simply push the joystick in the direction you wish him to move.

To bring up the Icon control bar when using a joystick press the fire button, or alternatively press the Esc key. To cancel the Icon bar press the Esc key again.

### Using the Keyboard

Press 'K' on the keyboard to change to keyboard control mode.

To move Brad in the required direction, use the cursor keys (up, down, left and right arrows). It is possible to press two keys simultaneously to move diagonally.

To bring up the Icon control bar when using the keyboard press the Esc key. To cancel the Icon bar press the Esc key again.

### The Cursor

Normally the cursor is depicted as a hand with a pointing finger. However, when you click on the Icon bar the definition of the cursor changes. A 'Thumbs Up' means that you were successful or have done something correctly. A 'Thumbs Down' means that you were not successful or you did something wrong. An 'Open Hand' informs you that there is nothing more to do, or to see.

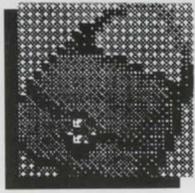
### Using the Icons

#### 1. Inventory

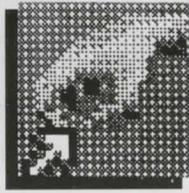
When you click on this icon a new icon bar will appear. This will contain pictures of all the items you are currently carrying.

#### 2. Pick Up/Take

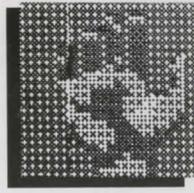
Click on this icon and a new icon bar will appear. If there is anything which can be picked up at your present location, this will be shown as a picture in the Icon bar. To pick up an item simply click on the required picture and it will be added to your inventory. It is possible to carry a maximum of ten items. When an item is used correctly it is automatically discarded from your inventory, so the situation should rarely arise where an item cannot be picked up.



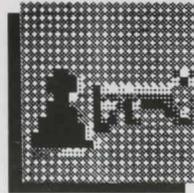
1



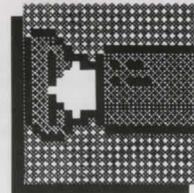
2



3



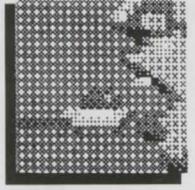
a



b



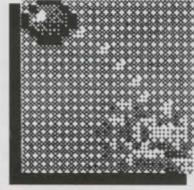
c



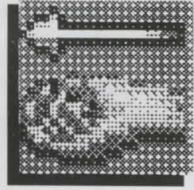
d



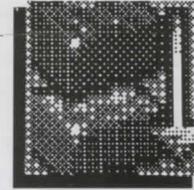
e



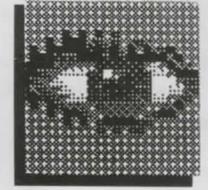
f



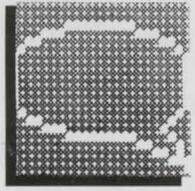
g



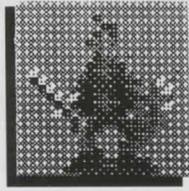
h



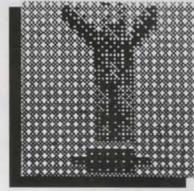
4



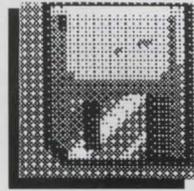
5



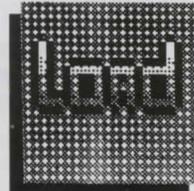
6



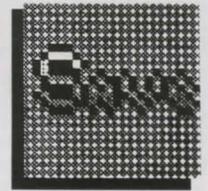
7



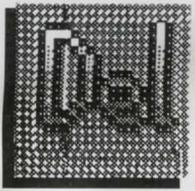
8



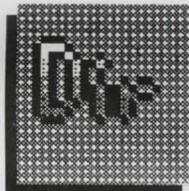
i



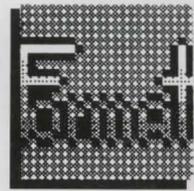
j



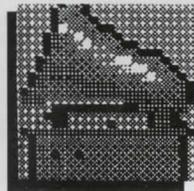
k



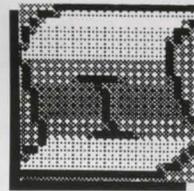
l



m



9



10

### 3. Manipulate/Use

When you click on this icon another icon bar appears containing another eight icons. The function of the icons within the Manipulate/Use section are as follows:

#### a. Unlock

To unlock an item follow these steps:

- Click on the Manipulate/Use icon.
- Click on the Unlock icon.
- Click on the Inventory icon.
- Click on the item to unlock with.
- Click on the item to be unlocked.

If you are unable to unlock the item successfully, then one of the items you selected must have been incorrect.

#### b. Insert

To insert an item follow these steps:

- Click on the Manipulate/Use icon.
- Click on the Insert icon.
- Click on the Inventory icon.
- Click on the item to be inserted.
- Click on the item to insert into.

If you are unable to insert the item successfully, then one of the items you selected must have been incorrect.

#### c. Push/Pull

To Insert an item follow these steps:

- Click on the Manipulate/Use icon.
- Click on the Push/Pull icon.
- Click on the item to Push or Pull.

#### d. Eat/Drink

To Eat or Drink an item click on this icon and then on the item you wish to Eat/Drink from the items being carried. If an item is inedible or undrinkable then you will be told so, and the 'Thumbs Down' cursor will appear.

#### e. Wear

To wear an item click on the Manipulate/Use icon, click on the Wear icon and click on the item you wish to wear from your current inventory. If an item cannot be worn then you will be told so, and the 'Thumbs Down' cursor will appear.

#### f. Throw

To throw an item click on the Manipulate/Use icon, click on the Throw icon and select the item you wish to throw. If an item cannot be thrown then you will be told so, and the 'Thumbs Down' cursor will appear.

#### g. Give

To give an item to someone click on the Manipulate/Use icon, click on the Give icon, select the item you wish to give and click on who you wish to give it to. If an item cannot be given then you will be told so, and the 'Thumbs Down' cursor will appear.

#### **h. Attach/Tie**

To attach/tie two items together click on the Manipulate/Use icon, click on the Attach/Tie icon and select the first item you wish to attach, then select the second item. It is only possible to join two items together at any one time. However, you can join subsequent items on later by the same method. e.g., Join string to stick, then attach a weight to the stick/string combination.

#### **4. Look**

When you click on this icon a new icon bar will appear, this will contain pictures of any items which you can currently see. Sometimes it is possible to look more closely at an item by clicking on its picture.

#### **5. Talk**

When you click on the Talk icon, a new icon bar will appear containing words currently in your vocabulary. To say one of these words click on the relevant icon.

#### **6. Attack**

When you click on the Attack icon all of the items in your current inventory will be displayed. Click on the item you wish to attack with. If you have a suitable weapon you will then attack whoever is in your immediate vicinity.

#### **7. Jump**

Click on the Jump icon, then an inventory of all objects in the vicinity will be displayed. Click on the item you wish to jump over or onto.

#### **8. Disk functions**

When you click on the Disk icon a new icon bar will appear:

The function of the icons within the Disk section are as follows:

##### **i. Load**

Click on this icon and a list of previously saved games will appear. Click on the name of the saved game you wish to load. Once the saved game has loaded you will be able to carry on from the point where the game was saved.

##### **j. Save**

When you click on this icon a grid of letters and numbers appears in the centre of the screen. Type in the name you wish to call your saved game by clicking on the individual letters. When you have finished the name click on 'End' and the game will be saved.

##### **k. Delete**

Click on this icon and a list of the saved games will appear. Click on the name of the saved game you wish to delete and it will be removed from the file directory.

**NOTE:** When saving a game it is a good idea to give them an easily recognisable name, so you can see at a glance when the game was saved. For example a good way is to save the game as 'July4'.

When you fill the files directory simply delete the ones with the oldest dates.

##### **l. Directory (Amiga version only)**

Click on this icon and a directory of your current saved game disk will be shown.

##### **m. Format (Amiga version only)**

When you click on this icon a message appears asking you to insert a new disk into DF0:. Once you have inserted a new disk, click on 'Format' and the disk will now be formatted ready for you to save a game to it.

#### **9. Sound (Amiga version only)**

Click on this icon to select between the various sound options.

**NOTE:** Although the Sound icon still appears on the icon bar of the PC version of 'Curse of Enchantia' it does not function. The various sound and music functions in the PC version can be selected through the SETUP program.

#### **10. Info**

When you click on the Info icon your current score will be displayed in the centre of the screen along with credits and general information about 'Curse of Enchantia'.

#### **Hints and Tips**

1. Search every room thoroughly, especially in the corners and behind things.
2. Remember, you can only carry ten items.
3. If you try to manipulate something in one way and it doesn't work, try another way.
4. Move the pointer to where you want Brad's feet to move to.
5. Save the game regularly, you never know what will happen next.

#### **Credits**

##### **Produced by**

Jeremy Heath-Smith

##### **Game Design**

Rob Toone

Ian Sabine

Chris Long

##### **Programming**

**IBM PC version** – Ian Sabine

**Amiga version** – Rob Toone

##### **Graphics**

##### **Backgrounds**

Rolf Mohr

##### **Sprites**

Billy Allison

Stuart Atkinson

##### **Music & Sound FX**

Martin Iveson (with the help of Ken!)

**Telephone: (0332) 297797 Facsimile: 0332 381511**

## Le jeu

Lorsque Brad se réveille, il est suspendu au plafond de ce qui semble être le cachot d'un château. Vous devez aider Brad à s'évader de ce pays mystérieux, et à rentrer chez lui. Comme il ne s'attendait pas à partir au pays d'Enchantia, Brad n'est pas équipé pour prendre part à une aventure qui se déroule sur des terres étranges et inconnues. Mais avant de quitter le pré, il a tout de même réussi à emporter son sac-à-dos.

La mission de Brad est d'autant plus difficile qu'il devra résoudre un grand nombre d'énigmes s'il veut arriver sain et sauf au repère de la sorcière diabolique. Certaines de ces énigmes sont assez logiques, mais d'autres sont un peu plus difficiles.

Bien entendu, Brad doit commencer par se libérer de ses chaînes aussi vite que possible. Avec un peu d'aide, vous devriez arriver à obtenir une clé assez rapidement; mais, est-ce bien la clé de ce cachot froid et humide?

## Instructions de chargement

### Version IBM PC

Vous avez besoin d'un ordinateur compatible IBM avec au moins 640 Ko de RAM, un lecteur de disquettes 3,5" ou 5,25", un disque dur, et un système graphique VGA 256 couleurs.

Nous vous recommandons d'utiliser un processeur 80286 de 12 MHz au moins, une souris compatible Microsoft™ ou un joystick.

"Curse of Enchantia" supporte également le speaker interne du PC ainsi que les cartes sonores Roland™, Adlib™ et Soundblaster.

### Remarque

"Curse of Enchantia" doit être installé sur disque dur. Vous ne pouvez pas jouer à partir des disquettes si vous possédez un compatible IBM PC.

Pour installer "Curse of Enchantia" sur le disque dur de votre compatible IBM PC, veuillez suivre les instructions ci-après:

1. Mettez votre ordinateur en marche et allumez votre moniteur.
2. Introduisez la disquette 1 de "Curse of Enchantia".
3. Tapez 'A:' (ou la lettre correspondant au lecteur dans lequel vous avez introduit la disquette, suivie de deux points) et appuyez sur ENTER.
4. Tapez 'INSTALL' et appuyez sur ENTER.
5. Suivez les instructions à l'écran et changez de disquettes lorsqu'on vous le demande.

Lorsque "Curse of Enchantia" est installé sur votre disque dur, suivez ces instructions:

1. Tapez 'CD C:/CURSE' (ou la lettre correspondant au disque dur et au répertoire dans lequel vous avez installé le jeu, suivi de deux points) et appuyez sur ENTER.
2. Tapez 'SETUP' et appuyez sur ENTER.
3. Utilisez les flèches Haut et Bas pour déplacer le curseur, et la barre d'espacement ou la touche ENTER pour sélectionner les options.
4. Lorsque vous avez effectué la configuration, placez votre curseur sur 'Exit Config' (quitter configuration) et appuyez sur la barre d'espacement ou la touche ENTER pour mettre fin au programme de configuration.
5. Tapez ensuite 'CURSE'; "Curse of Enchantia" se chargera et commencera automatiquement.

### Version Commodore Amiga

Pour jouer à "Curse of Enchantia" vous avez besoin d'un Amiga avec au moins 1 Mo de RAM. Pour charger "Curse of Enchantia" sur votre Commodore Amiga, suivez les instructions ci-après:

1. Eteignez votre ordinateur.
2. Branchez la souris dans le port 1, ou le joystick dans le port 2.
3. Mettez votre ordinateur en marche.
4. Introduisez la disquette Amiga KICKSTART dans le lecteur (Amiga 1000 uniquement).
5. Lorsque l'icône 'Workbench' apparaît, introduisez la disquette 1 de "Curse of Enchantia" dans le lecteur de disquettes.
6. "Curse of Enchantia" se chargera et commencera automatiquement. Changez de disquettes lorsqu'on vous le demande.

## Contrôles

Vous pouvez contrôler "Curse of Enchantia" en utilisant la souris, le joystick ou certaines touches du clavier.

### Utiliser la souris

Appuyez sur la touche 'M' du clavier pour passer au mode de contrôle souris. Ceci annulera les modes de contrôle joystick et clavier.

Placez le pointeur sur l'endroit où vous voulez envoyer Brad, et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Brad se dirigera alors vers l'endroit désigné.

Pour faire apparaître la barre d'icônes de commande lorsque vous utilisez la souris, appuyez simplement sur le bouton droit. Pour faire disparaître la barre d'icônes, appuyez à nouveau sur le bouton droit.

### Utiliser un joystick

Appuyez sur la touche 'J' du clavier pour sélectionner le mode de contrôle joystick. Ceci annulera les modes de contrôle souris et clavier.

Pour déplacer Brad, poussez le joystick dans la direction désirée.

Pour faire apparaître la barre d'icônes de commande lorsque vous utilisez un joystick, appuyez sur le bouton feu, ou sur la touche Escape. Pour faire disparaître la barre d'icônes, appuyez à nouveau sur la touche Escape.

### Utiliser le clavier

Appuyez sur la touche 'K' du clavier pour passer au mode de contrôle clavier. Pour déplacer Brad, utilisez les touches flèches directionnelles (haut, bas, gauche, droite). Vous pouvez appuyer simultanément sur deux touches pour vous déplacer en diagonale.

Pour faire apparaître la barre d'icônes, appuyez sur la touche Escape. Pour faire disparaître la barre d'icônes, appuyez de nouveau sur la touche Escape.

## Le curseur

Le curseur apparaît en général sous la forme d'une main, avec un doigt indicateur. Cependant, lorsque vous cliquez sur la barre d'icônes, le curseur change de forme. Un "pouce vers le haut" signifie que vous avez réussi, ou que vous avez fait quelque chose correctement. Un "pouce vers le bas" indique que vous n'avez pas réussi, ou que vous avez fait quelque chose d'incorrect. Une "main ouverte" vous informe que vous ne pouvez pas observer ou faire autre chose.

## Utiliser les icônes

### 1. Inventaire

Lorsque vous cliquez sur cette icône, une nouvelle barre d'icônes apparaît. Elle affiche la représentation des objets que vous transportez actuellement.

### 2. Ramasser/Prendre

Cliquez sur cette icône pour faire apparaître une nouvelle barre d'icônes. Si un objet peut être ramassé, il apparaîtra sur la barre d'icônes. Pour ramasser un objet, cliquez sur sa représentation, et il sera ajouté à votre inventaire.

Vous pouvez transporter un maximum de dix objets. Lorsqu'un objet est utilisé correctement, il disparaît automatiquement de votre inventaire, de façon à ce que vous puissiez ramasser d'autres objets.

### 3. Manipuler/Utiliser

Lorsque vous cliquez sur cette icône, une autre barre de huit icônes apparaît. Ces huit icônes sont les suivantes:

La fonction de ces icônes est la suivante:

#### a. Déverrouiller

Pour déverrouiller un objet, suivez le processus suivant:

1. Cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser.
2. Cliquez sur l'icône Déverrouiller.
3. Cliquez sur l'icône Inventaire.
4. Cliquez sur l'objet qui sert à déverrouiller.
5. Cliquez sur l'objet à déverrouiller.

Si vous n'arrivez pas à déverrouiller un objet, vous avez peut-être sélectionné un mauvais objet.

#### b. Introduire

Pour introduire un objet suivez le processus suivant:

1. Cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser.
2. Cliquez sur l'icône Introduire.
3. Cliquez sur l'icône Inventaire.
4. Cliquez sur l'objet à introduire.
5. Cliquez sur l'objet dans lequel il doit être introduit.

Si vous n'arrivez pas à introduire un objet, vous avez peut-être sélectionné un mauvais objet.

### c. Pousser/Tirer

Pour pousser/Tirer un objet suivez les étapes suivantes:

Cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser.

Cliquez sur l'icône Pousser/Tirer.

Cliquez sur l'objet à pousser ou tirer.

### d. Manger/Boire

Pour manger ou boire un objet, cliquez sur l'icône Manger/Boire, puis sur l'objet se trouvant dans l'inventaire. Si un objet ne peut être bu ou mangé, vous serez averti par le curseur "pouce vers la pas".

### e. Porter

Si vous voulez porter un objet, cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser, puis cliquez sur l'icône Porter, et sur l'objet de votre inventaire que vous désirez porter. Si un objet ne peut pas être porté, vous serez averti par le curseur "pouce vers le bas..".

### f. Lancer

Pour lancer un objet, cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser, puis sur l'icône Lancer et sur l'objet que vous désirez lancer. Si un objet ne peut pas être lancé, vous serez averti par le curseur "pouce vers le bas".

### g. Donner

Pour donner un objet à quelqu'un, cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser, puis sur l'icône Donner. Sélectionnez l'objet que vous voulez donner et cliquez sur la personne à qui vous voulez le donner. Si un objet ne peut pas être donné, vous serez averti par le curseur "pouce vers le bas".

### h. Attacher/Replier

Pour attacher/replier deux objets ensemble, cliquez sur l'icône Manipuler/Utiliser, puis sur l'icône Attacher/Relier; sélectionnez le premier objet à attacher, puis le deuxième. Vous ne pouvez relier que deux objets à la fois. Cependant, vous pourrez joindre d'autres objets par la suite, en utilisant le même processus.

ex: Attachez une corde au bâton, puis attachez un poids à l'association bâton/corde.

### 4. Regarder

Lorsque vous cliquez sur cette icône, une nouvelle barre d'icônes apparaît. Elle contient les représentations des objets que vous pouvez actuellement regarder. Il est parfois possible d'observer un objet de plus près, en cliquant simplement sur son icône.

### 5. Parler

Lorsque vous cliquez sur l'icône Parler, une nouvelle barre d'icônes apparaît affichant les mots actuellement dans votre vocabulaire. Pour prononcer ces mots, cliquez sur l'icône qui convient.

### 6. Combattre

Lorsque vous cliquez sur l'icône Combattre, tous les objets de votre inventaire s'affichent. Cliquez sur l'objet avec lequel vous voulez combattre. Si vous êtes en possession d'une arme appropriée, vous attaquerez la personne la plus proche.

### 7. Sauter

Cliquez sur l'icône Sauter, pour voir apparaître un inventaire des objets qui vous entourent. Cliquez sur l'objet par-dessus lequel ou sur lequel vous voulez sauter.

### 8. Fonctions de disquettes

Lorsque vous cliquez sur l'icône Disquette, une nouvelle barre d'icônes apparaît:

Les fonctions des icônes de la section Disquette sont les suivantes:

#### i. Charger

Cliquez sur cette icône pour faire apparaître la liste des jeux sauvegardés. Cliquez sur le nom du jeu sauvegardé que vous voulez charger. Lorsque le jeu sauvegardé a été chargé, vous pourrez reprendre au point où vous aviez sauvegardé.

#### j. Sauvegarder

Lorsque vous cliquez sur cette icône, une grille de lettres et de nombres apparaît au centre de l'écran. Donnez un nom au jeu que vous voulez sauvegarder, en cliquant sur les lettres. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur 'End' (terminé) et le jeu sera sauvegardé.

#### k. Effacer

Cliquez sur cette icône pour faire apparaître la liste des jeux sauvegardés. Cliquez sur le nom du jeu sauvegardé que vous voulez effacer, et celui-ci disparaîtra du fichier.

**Remarque:** Lorsque vous sauvegardez un jeu, utilisez un nom simple de manière à vous souvenir au premier coup d'œil du moment où le jeu a été sauvegardé. Vous pouvez par exemple donner à votre jeu le nom "4 Juillet". Lorsque vous classez vos fichiers, vous n'avez qu'à effacer les jeux comportant les dates le plus anciennes.

#### l. Répertoire (*version Amiga uniquement*)

Cliquez sur cette icône, pour faire apparaître le répertoire de votre disquette de sauvegarde.

#### m. Formater (*version Amiga uniquement*)

Lorsque vous cliquez sur cette icône, un message apparaît vous demandant d'introduire une autre disquette dans le lecteur DFO: Lorsque vous aurez introduit la nouvelle disquette, cliquez sur 'Format' (formater); la disquette sera alors formatée, pour que vous puissiez y sauvegarder un jeu.

### 9. Son (*version Amiga uniquement*)

Cliquez sur cette icône pour sélectionner l'une des options sonores.

**Remarque** Bien que l'icône Son apparaisse sur la barre d'icônes de la version PC de "Curse of Enchantia", elle ne fonctionne pas. Dans la version PC, les effets sonores et la musique peuvent être activés à partir du programme de configuration.

### 10. Infos

Lorsque vous cliquez sur l'icône Infos, vous verrez apparaître votre score au centre de l'écran, accompagné des crédits, et d'informations concernant "Curse of Enchantia".

### Trucs et astuces

1. Fouillez soigneusement chaque pièce; n'oubliez pas les coins et passez derrière les meubles.
2. Vous ne pouvez transporter que dix objets à la fois.
3. Si vous essayez de manipuler quelque chose en vain, essayez de manipuler cet objet d'une autre façon.
4. Placez le pointeur à l'endroit où Brad doit se rendre.
5. Sauvegardez le jeu régulièrement, vous ne savez jamais ce qui pourrait arriver.

### Crédits

#### Produit par

Jeremy Heath-Smith

#### Conception du jeu

Rob Toone

Ian Sabine

Chris Long

#### Programmation

Version IBM PC – Ian Sabine

Version Amiga – Rob Toone

#### Graphismes

#### Paysages

Rolf Mohr

#### Sprites

Billy Allison

Stuart Atkinson

#### Effets sonores et musique

Martin Iveson (avec l'aide de Ken!)

## Il Gioco

Quando Brad si sveglia si ritrova appeso ben al di sopra del pavimento di quello che sembra assomigliare al sotterraneo d'un castello. È ora compito vostro aiutare Brad a fuggire da questa terra misteriosa ed a tornare a casa sua. Dato che la sua partenza per Enchantia è stata decisamente inaspettata non si può dire che Brad sia equipaggiato per un'avventura attraverso terre strane e sconosciute; almeno è riuscito ad acchiappare il suo fido zaino prima di venire prelevato dal campo.

La ricerca di Brad è poi resa ancora più difficile dal fatto che una miriade di indovinelli attendono di essere svelati se vi aspettate di farcela tutti d'un pezzo fino all'antro della perfida strega; alcuni di questi rompicapo sono del tutto logici, mentre altri sono un pizzico più ostici.

Di certo, la priorità assoluta di Brad è smettere di dondolare appeso come un salame e tirarsi fuori da queste catene il più presto che sia possibile. Con un minimo aiuto dovrete trovare piuttosto semplice il procurarvi una chiave - ma vi aiuterà questo ad uscire da questo postaccio umido e fatiscente?

## Istruzioni di caricamento

### Versione IBM PC

Questa versione richiede un computer IBM compatibile con almeno 640K di memoria RAM, un floppy disk drive da 3-5" o da 5-25", un disco rigido e una scheda grafica VGA capace di visualizzare 256 colori.

Raccomandiamo inoltre l'uso di un computer con processore di potenza almeno di classe 286 a 12MHz, un mouse compatibile Microsoft™, o un joystick. "Curse of Enchantia" può supportare anche le schede sonore Roland™, AdLib™ e Soundblaster™ tanto come l'altoparlante PC.

### Nota:

"Curse of Enchantia" deve essere installato su disco rigido - non può essere giocato da floppy disk su di un computer IBM compatibile.

Per installare "Curse of Enchantia" sul disco rigido del vostro IBM compatibile, seguite queste istruzioni:

1. Accendete computer e monitor.
2. Inserite il Disco I di "Curse of Enchantia".
3. Digitate "A:" (o la lettera di qualunque drive in cui abbiate messo il disco, seguita da ":") e premete il tasto di invio.
4. Digitate "INSTALL" e premete il tasto di invio.
5. Seguite le istruzioni sullo schermo e cambiate dischi solo quando richiesto espressamente dal programma.

Una volta che "Curse of Enchantia" sia stato installato sul vostro disco rigido, seguite queste istruzioni:

1. Digitate "CD C:\CURSE" (o la lettera di qualunque partizione, seguita dal nome della directory, su cui abbiate installato il gioco, seguita da ":") e premete il tasto di invio.
2. Digitate "SETUP" e premete il tasto di invio.
3. Usate i tasti "freccia in alto" e "freccia in basso" per muovervi tra le opzioni e la barra spazio o il tasto d'invio per selezionare le opzioni desiderate.
4. Una volta che abbiate definito le opzioni, muovete il cursore sulla voce "Exit Config" e premete la barra spazio o il tasto di invio per terminare il sessione di personalizzazione.
5. Digitate "CURSE" e "Curse of Enchantia" si caricherà ed partirà automaticamente.

### Versione Commodore Amiga

"Curse of Enchantia" necessita di un computer Amiga con almeno 1Mb di memoria RAM. Per caricare "Curse of Enchantia" sul vostro Commodore Amiga, seguite queste istruzioni:

1. Spegnete il vostro computer.
2. Inserite un mouse nella porta 1, od un joystick nella porta 2.
3. Accendete il vostro computer.
4. Inserite il disco Amiga Kickstart nel vostro disk drive (solo per Amiga 1000).
5. Quando appare l'immagine di richiesta del "Workbench", inserite il Disco I di "Curse of Enchantia" nel vostro disk drive.
6. "Curse of Enchantia" ora si caricherà partirà automaticamente. Sostituite i dischi nel drive solo quando espressamente richiesto dal programma.

## Metodo di controllo

Potete giocare "Curse of Enchantia" servendovi sia di un mouse, di un joystick o alcuni tasti sulla tastiera.

### Usando il mouse

Premete il tasto "M" sulla tastiera per dirottare il controllo al mouse. Questo interrompe sia il metodo di controllo da joystick che da tastiera.

Ponete il puntatore sulla zona dove volete che Brad si porti e premete il tasto sinistro. Brad prenderà allora a camminare fino al punto che avete indicato.

Per richiamare la barra di controllo a icone usando il mouse basta premere il tasto destro. Per occultare la barra a icone premete di nuovo il tasto destro.

### Usando il joystick

Premete il tasto "J" sulla tastiera per dirottare il controllo al joystick.

Questo interrompe sia il metodo di controllo da mouse che da tastiera.

Per far muovere Brad, premete semplicemente la leva nella direzione in cui volete che si sposti.

Per richiamare la barra di controllo a icone usando il joystick basta premere il tasto di fuoco oppure, in alternativa, il tasto "Esc". Per occultare la barra a icone premete di nuovo il tasto "Esc".

### Usando la tastiera

Premete il tasto "K" sulla tastiera per dirottare il controllo alla tastiera.

Per far muovere Brad nella direzione voluta, usate i tasti cursore (tasti con freccia in alto, in basso, a destra e a sinistra). È poi possibile premere due tasti in combinazione per muoverlo in diagonale.

Per richiamare la barra di controllo a icone usando la tastiera basta premete il tasto "Esc". Per occultare la barra a icone premete di nuovo il tasto "Esc".

## Il Cursore

Normalmente, il cursore è rappresentato da una manina con un dito indicatore. Comunque, quando cliccate un'opzione sulla barra a icone, l'immagine del cursore cambia: l'immagine "Pollice Su" significa che v'è riuscito qualcosa o avete fatto qualcosa in modo corretto; quella "Pollice Giù" significa che non v'è riuscito di far qualcosa o avete fatto qualcosa di sbagliato. L'immagine di "Mano Aperta" v'informa che non c'è altro da fare, o da vedere.

## Uso delle icone

### 1. Inventario

Non appena cliccate su questa icona appare una nuova barra di controllo a icone. Quest'ultima contiene le miniature di tutti gli oggetti che portate attualmente con voi.

### 2. Raccogli/Prendi

Cliccate su questa icona ed apparirà un'ulteriore barra di controllo a icone. Se esiste alcunché che possa essere raccolto nella presente locazione, ne verrà mostrata una miniatura nella barra a icone. Per raccogliere un oggetto, basta cliccare sulla miniatura corrispondente e l'oggetto verrà aggiunto all'inventario.

È possibile trasportare un massimo di dieci oggetti. Quando uno di essi viene sfruttato correttamente, questo è automaticamente rimosso dall'inventario, perciò la situazione in cui non possiate raccogliere l'oggetto poiché siete eccessivamente carichi, dovrebbe insorgere raramente.

### 3. Manipola/Usa

Non appena cliccate su quest'icona appare un'altra barra di controllo a icone, contenenti le miniature d'ulteriori otto opzioni. Queste otto opzioni sono le seguenti:

Le funzioni delle icone nella sezione "Manipola/Usa" sono le seguenti:

#### a. Sbloccare

Per sbloccare un oggetto seguite i passi riportati:

Cliccate sull'icona "Manipola/Usa".

Cliccate sull'icona "Sbloccare".

Cliccate sull'icona "Inventario".

Cliccate sulla miniatura dell'oggetto con cui sbloccare.

Cliccate sulla miniatura dell'oggetto da sbloccare.

Se non siete in grado di sbloccare l'oggetto con successo, allora uno degli oggetti selezionati è stato erroneamente scelto.

#### b. Inserire

Per inserire un oggetto entro un altro seguite i passi riportati:

Cliccate sull'icona "Manipola/Usa".

Cliccate sull'icona "Inserire".

Cliccate sull'icona "Inventario".

Cliccate sulla miniatura dell'oggetto da inserire.

Cliccate sulla miniatura dell'oggetto in cui inserirlo.

Se non siete in grado di inserire l'oggetto con successo, allora uno degli oggetti selezionati e' stato erroneamente scelto.

#### **c. Premere/Tirare**

Per premere o tirare un oggetto seguite i passi riportati:

Cliccate sull'icona "Manipola/Usa".

Cliccate sull'icona "Premere/Tirare".

Cliccate sulla miniatura dell'oggetto de premere o tirare.

#### **d. Mangiare/Bere**

Per ingollare o sorseggiare qualcosa che avete con voi, cliccate su quest'icona e poi sulla miniatura relativa alla cosa scelta tra quelle degli oggetti che trasportate. Se la scelta è non commestibile o non bevibile, ciò vi sarà comunicato ed apparirà il cursore "Police Giù".

#### **e. Indossare**

Per indossare un oggetto, cliccate sull'icona "Manipola/Usa", poi sull'icona "Indossare" ed infine la miniatura relativa nell'inventario corrente. Se l'oggetto scelto non può essere indossato, ciò vi sarà comunicato ed apparirà il cursore "Police Giù".

#### **f. Scagliare**

Per scagliare un oggetto, cliccate sull'icona "Manipola/Usa", poi su quella "Scagliare" ed infine sulla miniatura relativa all'oggetto che avete che scagliate. Se questo non può essere scagliato, ciò vi sarà comunicato ed apparirà il cursore "Police Giù".

#### **g. Offrire**

Per offrire un oggetto a qualcuno, cliccate sull'icona "Manipola/Usa", poi su quella "Offrire", cliccate sulla miniatura relativa a ciò che offrite ed infine su colui a cui l'offrirete. Se la scelta effettuata non può essere offerta, ciò vi sarà comunicato ed apparirà il cursore "Police Giù".

#### **h. Attaccare/Annodare**

Per attaccare o annodare tra loro due oggetti cliccate sull'icona "Manipola/Usa", poi su quella "Attaccare/Annodare", cliccate sulla miniatura del primo oggetto da attaccare o annodare ed infine su quella del secondo.

È possibile unire in tal modo solo due oggetti per volta; del resto è possibile concatenare più oggetti l'uno dietro l'altro semplicemente ripetendo la stessa procedura.

Per esempio: si allaccia una stringa ad un bastone, e poi si annoda un peso alla combinazione stringa/bastone.

#### **4. Osserva**

Quando cliccate sull'icona relativa a quest'opzione, apparirà una nuova barra di controllo a icone, contenente le miniature di qualunque oggetto siate attualmente in grado di vedere. Alcune volte è possibile osservare in maniera più ravvicinata un oggetto cliccando sulla sua miniatura.

#### **5. Parla**

Quando cliccate sull'icona relativa a quest'opzione, apparirà una nuova barra di controllo a icone, contenente le frasi che attualmente compongono il vostro vocabolario. Per pronunciarne una, basta cliccare sull'icona relativa.

#### **6. Combatti**

Quando cliccate sull'icona relativa a quest'opzione, apparirà una nuova barra di controllo a icone, contenente le miniature di tutti gli oggetti attualmente nel vostro inventario. Cliccate sulla miniatura di quello con cui volete attaccare e se la scelta è quella di un'arma valida attaccherete chiunque si trovi nelle vostre immediate vicinanze.

#### **7. Salta**

Cliccando sull'icona relativa a quest'opzione, apparirà una barra di controllo a icone contenente le miniature di tutti gli oggetti nelle vicinanze immediate. Cliccate sulla miniatura relativa a quello su cui o oltre il quale volete saltare.

#### **8. Operazione a/da disco**

Cliccando sull'icona relativa a quest'opzione, apparirà una barra di controllo a icone relative alle opzioni di seguito riportate:

La funzione di ogni icona nella sezione "Operazioni a/da disco" è riportata qui di seguito:

#### **i. Caricamento di una partita salvata**

Cliccando sulla miniatura relativa a quest'opzione apparirà un elenco delle partite precedentemente salvate. Cliccate sul nome di quella che volete riesumare; una volta terminato il caricamento sarete in grado di proseguire dal punto in cui vi eravate interrotti.

#### **j. Salvataggio della partita in corso**

Cliccando sulla miniatura relativa a quest'opzione apparirà una griglia di lettere e numeri al centro dello schermo. Inserite il nome con cui volete identificare la partita che state per salvare cliccando lettera per lettera dalla griglia centrale. Una volta finito, cliccate sulla dicitura "End" e la partita verrà salvata.

#### **k. Rimozione di una partita salvata**

Cliccando sulla miniatura relativa a quest'opzione apparirà un elenco delle partite precedentemente salvate. Cliccate sul nome di quella che volete cancellare ed essa verrà rimossa dalla directory del disco.

**NOTA:** Salvando una partita, è buona norma registrarla con un nome di facile riconoscimento, in modo da poter rendervi conto con un'occhiata quando e dove è stato salvato. Per esempio, una buona maniera di salvataggio delle partite è battezzarle con nomi tipo "4Luglio". Una volta riempita la directory del disco vi sarà semplice rimuovere le partite più vecchie semplicemente osservandone i nomi.

#### **l. Directory (Solo versione Amiga)**

Cliccando sull'icona relativa a quest'opzione apparirà l'elenco delle partite registrate attualmente sul disco corrente.

#### **m. Formattazione (Solo versione Amiga)**

Cliccando sull'icona relativa a quest'opzione apparirà un messaggio di richiesta di inserimento di un disco vergine nel drive "DF0:". Una volta effettuata la sostituzione nel drive, cliccate sulla dicitura "Format" et il disco inserito sarà formattato per permettere il suo uso per il salvataggio delle partite.

#### **9. Sonoro (Solo versione Amiga)**

Cliccando sull'icona relativa a tale opzione vi permetterà di variare i parametri della riproduzione sonora del gioco.

**NOTA** Benché l'icona "Sonoro" appaia anche nella barra di controllo a icone della versione PC di "Curse of Enchantia", la sua opzione non è disponibile. Le varie personalizzazioni nella riproduzione musicale e sonora nelle versioni PC devono essere compiute mediante il programma "SetUp" descritto nelle modalità di caricamento.

#### **10. Informazioni**

Cliccando sull'icona relativa a questa opzione vi verrà comunicato al centro dello schermo il punteggio assieme a dovuti ringraziamenti ed a informazioni generali riguardo "Curse of Enchantia".

#### **Suggerimenti e consigli**

1. Perquisite ogni locazione accuratamente, specialmente negli angoli e dietro altri oggetti.
2. Ricordatevi che potete trasportare solo un massimo di 10 oggetti.
3. Se tentate di manipolare qualcosa in una maniera e non vi riuscite, tentate in un'altra modo.
4. Posizionate il puntatore esattamente dove volete che i piedi di Brad si posizionino.
5. Salvate regolarmente la partita, poiché non si sa mai cosa ci aspetta dietro l'angolo!

#### **Ringraziamenti**

##### **Prodotto da**

Jeremy Heath-Smith

##### **Game Design**

Rob Toone

Ian Sabine

Chris Long

##### **Programmazione**

Versione IBM PC - Ian Sabine

Versione Amiga - Rob Toone

##### **Grafica**

##### **Fondali**

Rolf Mohr

##### **Personaggi**

Billy Allison

Stuart Atkinson

##### **Musica ed effetti sonori**

Martin Iveson (con l'aiuto di Ken!)