

FABLES & FIENDS™

HAND OF FATE

Manuel d'Instruction



Westwood
studios

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

PC CD-ROM

Table des Matières

L'Alchimie dans Kyrandia	2
Démarrage	5
Utilisation de la souris	6
Quitter un lieu	7
Utilisation des objets	8
L'écran de jeu	10
Le menu des options	12
Sauvegardes	13
Contrôles du jeu	14



L'Alchimie dans Kyrandia

L'Alchimie a toujours joué un rôle prépondérant dans les affaires de Kyrandia, et dans notre aventure avec Zanthia (la plus jeune et la plus impulsive des mystiques de Kyrandia), l'alchimie va encore une fois permettre de sauver le royaume d'un terrible destin.

Les premiers alchimistes étaient en fait de sympathiques agents travaillant pour le compte du Trésor de Kyrandia. Ils utilisaient leurs pouvoirs pour transformer en or les nombreuses pépites de plomb des plaines de Mertor, réduisant ainsi les impôts des habitants du royaume.

Ce type d'activités devint très populaire, et se répandit dans tous les royaumes environnants. Le monde connut alors une ère de paix et de prospérité.

C'est à cette époque que l'alchimie devint une science qui servait principalement à transformer le plomb en or. La Dissection, les Sorts de Voyages, et même la Logique du Chaudron tombèrent dans l'oubli, à cause de cette course vertigineuse pour entasser des trésors aurifères.

Ce n'est que lorsque certains alchimistes peu scrupuleux, au service du Duc de Chartraine, commencèrent à s'infiltrer dans les salles des trésors voisins, inversant en secret le processus de transformation, que l'euphorie alchimique prit fin. De nombreux souverains découvrirent alors, en ouvrant leurs coffres, que leur or s'était transformé en plomb sans valeur. Le mécontentement qui s'ensuivit ramena finalement Kyrandia et le reste du monde à la réalité.

Une génération plus tard, après une courte période de chaos, la Reine Thelia la Stricte mit au point un accord entre toutes les nations, qui limitait et réglementait l'utilisation des pouvoirs alchimiques. Au cours de son long règne, elle créa également l'Ordre Royal des Mystiques de Kyrandia. Une des trois disciplines pratiquées par cet Ordre était l'Alchimie.

Des siècles plus tard, leur utilisation étant devenue de moins en moins fréquente, l'Alchimie et les autres arts mystiques avaient pratiquement disparu, et les arcanes autrefois connus de tous avaient été oubliés dans la nuit des temps.

Le titre d'Alchimiste Royal de Kyrandia devint une distinction honorifique, et il s'agissait le plus souvent de parents ou de relations de la Couronne.

Les études alchimiques reprirent après l'Age de la Moutarde, lorsque Lynda de Werbane devint Alchimiste des Mystiques Royaux, succédant à son frère Veknor, mort dans des circonstances mystérieuses. Mécontente des explications confuses concernant la disparition de Veknor, Lynda ouvrit à nouveau le laboratoire de recherches, fermé depuis de longues années, et jura de découvrir la raison de la mystérieuse maladie qui avait emporté son frère. Même si ses recherches étaient parfaitement organisées, elles ne lui permirent pas de découvrir de nouvelles informations sur la mort de Veknor, mais la réouverture du centre de recherches alchimiques allait être fort utile pour les futures générations.

Nous savons aujourd'hui que la plupart des grands alchimistes étaient des femmes. Lynda fut la première d'une longue lignée de célèbres alchimistes, suivie par Doris de Werthbane, puis Cecelia la Sauvage, la célèbre Winifred, et plus récemment Zanthia.

Démarrage

Vous verrez d'abord la séquence d'introduction du jeu. Si vous êtes pressé(e), ou si vous connaissez déjà cette séquence, appuyez sur la touche ESC (ou Echap) pour ne pas voir l'introduction. Dans ce cas, le menu "Charger une partie" sera affiché, et vous pourrez charger une partie sauvegardée, ou commencer une nouvelle partie.

Vous verrez que The Hand Of Fate est un jeu facile à contrôler et très amusant. Les interactions avec les personnages et les objets sont contrôlées à l'aide d'un simple clic de souris. Dans les premières scènes, Zanthia ne risque pratiquement rien: profitez-en pour visiter les environs et bien comprendre comment fonctionne l'interface.

Utilisation de la souris

...ou: Le tour du monde à dos de souris...

Toutes les actions du jeu sont très facilement contrôlables avec la souris. Vous n'utiliserez que le bouton gauche. Le bouton droit (et éventuellement celui du milieu) n'est pas utilisé dans le jeu.

La souris permet de déplacer le pointeur en forme de flèche sur l'écran, et il vous suffit de déplacer la souris pour que le pointeur suive les mêmes mouvements.

Pour effectuer des actions, placez le pointeur sur une zone de l'écran, un personnage ou un objet, et cliquez avec le bouton gauche. Le personnage principal de cette aventure est Zanthia. Vous pouvez contrôler toutes ses actions, et décider de ce qui lui arrivera, en cliquant simplement sur l'écran dans chacune des scènes. Si vous cliquez vers la gauche de l'écran, Zanthia marchera dans cette direction. Si vous cliquez vers la droite, elle ira vers la droite.

Zanthia se rendra le plus souvent à l'endroit exact où vous avez cliqué. Mais, dans certains cas, elle ne pourra pas se rendre à certains endroits de l'écran. Elle ira alors le plus près possible de cet endroit. Vous pouvez souvent cliquer sur un autre endroit de l'écran si vous changez d'avis, même lorsque Zanthia se déplace déjà.

Quitter un Endroit

Pour quitter un endroit, cliquez simplement sur le bord de l'écran, et Zanthia ira dans la direction que vous avez choisie. Elle marchera jusqu'au bord de l'écran, et passera à l'endroit suivant.

Vous remarquerez que la forme du pointeur de la souris change lorsque vous approchez des bords de l'écran, ou lorsque le pointeur passe par exemple sur une porte que Zanthia peut franchir. Ceci est une indication pour que vous puissiez savoir si elle peut se rendre à cet endroit. Si Zanthia peut normalement se déplacer dans toutes les directions, le pointeur de la souris se transformera parfois en "sens interdit", ce qui indique qu'elle ne peut pas sortir d'un lieu dans cette direction.



Utilisation des Objets

Zanthia peut prendre, transporter et utiliser les nombreux objets qui apparaissent dans The Hand Of Fate, en cliquant simplement sur les objets avec la souris. Vous pouvez par exemple prendre les myrtilles devant la maison de Zanthia: cliquez simplement sur les myrtilles. Le pointeur de la souris prendra alors la forme de l'objet. Ceci vous indique que Zanthia a les myrtilles en main. Vous pourrez ensuite déplacer les myrtilles sur l'écran si vous le désirez.

Lorsque les myrtilles ont été prises par Zanthia, vous avez le choix entre plusieurs options. Vous pouvez les placer dans l'inventaire: amenez les myrtilles sur un emplacement libre, et cliquez à cet endroit. Le pointeur de la souris gardera la forme de l'objet tant que celui-ci ne sera pas placé dans l'inventaire ou utilisé d'une autre manière (posé, consommé, offert, potion, etc...). Lorsque les myrtilles auront été placées dans l'inventaire de Zanthia, elle les conservera jusqu'à ce que vous décidiez de les utiliser.

Vous pouvez également utiliser les nombreux objets que vous trouverez dans The Hand Of Fate, et l'utilisation de certains d'entre eux est nécessaire pour pouvoir résoudre les énigmes que Zanthia rencontrera au cours de son aventure. Elle peut par exemple manger les myrtilles: il suffit de

prendre les myrtilles et de cliquer sur elle. Elle peut aussi les donner à quelqu'un d'autre pour obtenir en échange un service ou une faveur. Elle peut également les utiliser comme ingrédient pour une potion, et elle les placera dans ce cas-là dans son chaudron magique.

Dans *The Hand Of Fate*, Zanthia verra également de nombreux objets qu'elle ne pourra pas ramasser, et des zones de l'écran où une action est possible. Lorsque vous cliquez sur ces objets ou ces zones spécifiques, une action est souvent déclenchée. Si vous cliquez par exemple sur le pli du tapis dans la maison de Zanthia, elle ira regarder sous le tapis, pour y trouver une fiole pleine d'eau. Vous pouvez alors lui faire boire la fiole (cliquez sur Zanthia avec la fiole). Une fois que la fiole sera vide, vous pourrez la remplir avec d'autres liquides. Vous pouvez par exemple cliquer avec la fiole sur le marécage, devant sa maison, et celle-ci se remplira d'eau du marécage.

La plupart des autres personnages du jeu parleront à Zanthia lorsqu'ils la verront pour la première fois, mais vous pouvez discuter plus longuement en cliquant sur ces personnages. Certains personnages demanderont à Zanthia de leur ramener des objets spécifiques (dans ce cas, cliquez avec l'objet sur le personnage) avant de poursuivre la conversation.

L'écran de jeu



Options
Gemme

Barre de
Messages

Inventaire

Zanthia

Visualisation
rotative
des Objets

Livre
des Sorts

Chaudron

L'écran de jeu est divisé en deux parties bien distinctes. La fenêtre supérieure montre l'endroit où se trouve Zanthia. Si vous vous déplacez jusqu'au bord de l'écran, elle arrivera dans un autre endroit. Vous ne pourrez pas voir les autres endroits du jeu tant que vous n'aurez pas déplacé Zanthia dans cette direction. L'accès à certains lieux n'est possible qu'après avoir résolu une énigme. Elle aura par exemple besoin de trouver de l'or pour payer Breuth, qui lui fera alors

traverser le lac en bateau jusqu'à la Vallée de Morningmist. La moitié inférieure de l'écran est divisée en quatre parties. Sur la gauche, la gemme jaune "Options" vous permet de mettre le jeu en pause et d'accéder aux diverses options. Des informations complémentaires seront affichées lorsque vous cliquerez sur une des options (sauvegarde, chargement, contrôles du jeu, quitter ou reprendre le jeu).

A droite de la gemme "Options", vous verrez l'inventaire de Zanthia. Cet inventaire comporte quatre rangées d'emplacement, deux d'entre elles seulement étant visibles simultanément sur l'écran. Cliquez sur les flèches à droite de l'inventaire pour faire défiler les autres objets de l'inventaire.

La partie droite est réservée au Livre de Sorts et au Chaudron de Zanthia. Si un voleur a dérobé presque tout son équipement, vous pourrez retrouver, si vous cherchez bien, le Livre de Sorts et le Chaudron, que le voleur a caché en s'enfuyant de la maison de Zanthia. Dès que ces deux objets auront été retrouvés, ils apparaîtront automatiquement à droite de l'inventaire.

Pour lire les pages du Livre de Sorts, cliquez simplement sur celui-ci. Les flèches situées en bas des pages vous permettent de les tourner d'avant en arrière. Pour fermer le Livre de Sorts, cliquez sur le bouton "Fermer".

Le Chaudron permet à Zanthia de mélanger certains ingrédients pour créer des potions aux noms parfois bizarres, mais toujours très utiles. Cliquez simplement avec les ingrédients sur le chaudron pour les mettre dedans. Si vous cliquez avec une fiole pleine d'un liquide sur le chaudron, Zanthia la videra dans le chaudron, mais gardera la fiole vide.

Zanthia doit suivre à la lettre les recettes des potions magiques. Si elle rajoute un ingrédient non nécessaire dans le chaudron, la potion qu'elle était en train de préparer sera fichue, et elle devra tout recommencer depuis le début. Heureusement, le chaudron de Zanthia est équipé d'une "chasse d'eau" qui lui permet de jeter un mélange incorrect. Lorsqu'elle aura mélangé les ingrédients nécessaires, la potion apparaîtra dans le chaudron (la couleur du liquide changera et vous entendrez un effet sonore spécial). Il lui suffira alors de cliquer avec une fiole vide sur le chaudron pour la remplir de potion.

Le Menu des Options

Si vous cliquez sur la gemme jaune "Options", dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous verrez un menu comportant les options suivantes: "Contrôles du jeu" (Game Controls), "Effacer une partie" (Delete a Game), "Charger une partie" (Load a Game), "Sauvegarder cette partie" (Save a Game),

“Quitter le jeu” (Quit Playing) et “Reprendre le jeu” (Resume Game). Cliquez sur une des options pour voir le menu correspondant.

Chargement d'une partie

Cliquez sur l'option “Charger une partie” pour voir le menu de chargement des sauvegardes. Vous pourrez alors choisir de commencer une nouvelle partie, ou de charger une partie sauvegardée. Si vous pouvez sauvegarder autant de parties que vous voulez (si vous avez assez de place sur votre disque dur), vous ne pourrez en voir que 5 dans la fenêtre. Cliquez sur les flèches de défilement pour voir la suite de la liste des sauvegardes.

Sauvegardes

Cliquez sur l'option “Sauvegarder cette partie” pour voir le menu des sauvegardes. Lorsque vous sauvegardez une partie en cours, vous pouvez choisir un nouvel emplacement, ou utiliser une sauvegarde antérieure. Dans ce cas, l'ancienne sauvegarde sera remplacée par la nouvelle. Cliquez sur les flèches de défilement pour voir la suite de la liste des parties sauvegardées, si nécessaire. Si vous choisissez de sauvegarder la partie dans un emplacement libre, une boîte de dialogue sera affichée, vous permettant d'entrer un nom pour cette sauvegarde. En règle générale, nous vous conseillons de sauvegarder le plus souvent possible, au fur et à mesure que vous progresserez dans l'aventure. N'oubliez surtout

jamais de sauvegarder une partie avant d'explorer certains endroits ou de tenter certaines actions qui pourraient être fatales pour Zanthia.

Dans le menu des options, un écran vous permet également d'effacer certaines parties sauvegardées si nécessaire.

REMARQUE: Si l'emplacement "Emplacement vide" n'est pas disponible en début de liste, cela veut dire que vous n'avez plus assez de place disponible sur votre disque dur pour sauvegarder une partie. Dans ce cas, effacez une ancienne sauvegarde inutile pour libérer de l'espace sur le disque dur. Vous pouvez également sauvegarder la partie en cours dans un emplacement déjà occupé, mais l'ancienne sauvegarde sera effacée et remplacée par la nouvelle.

Contrôles de Jeu

L'option "Musique" vous permet d'activer et de désactiver les musiques et de régler le volume (vous pouvez également disposer de contrôles de volume externes, selon le système utilisé). L'option "Effets Sonores" vous permet d'activer et de désactiver les effets sonores et de régler le volume.

L'option "Vitesse de marche" vous permet d'ajuster la vitesse à laquelle Zanthia se déplacera sur l'écran. Cliquez sur le curseur et déplacez-le pour modifier la vitesse.

L'option "Vitesse du texte" vous permet d'ajuster la vitesse d'affichage des messages sur l'écran. Cliquez sur le curseur et déplacez-le pour modifier la vitesse.

Producteur exécutif

Brett W. Sperry

Écrit et dirigé par

Rick Gush

Programmé par

Michael Legg

Direction artistique

Louis Castle & Joseph B. Hewitt IV

Graphiste principal

Rick Parks

Graphistes

Cameron Chun Cary Averret Cindy Chinn Elie Arabian

Fei Cheng Ferby Miguel Frank Mendeola Jack Martin

Jerry Moore Judith Peterson Larry Miller Lenny Lee

Louise Sandoval Ren Olsen

Musiques et Effets sonores

Paul Mudra Frank Klepacki Dwight Okahara Patrick Collins

Programmation additionnelle

Joseph Bostic Phillip W. Gorrow Matt Collins Mark McCubbin

Tests de qualité

Glenn Sperry Michael Lightner William Foster Jesse Clemit

Jeff Fillhaber Kenny Dunne Tim Fritz Chris McFarland

Paul Moore Chris Toft Jon Williams Chad Soares

Jared Brinkly John Martin

Coordination produit pour l'Europe

Matthew Spall

Production européenne

Catherine Spratt Robert McGrath Rizwan Khan

Design et coordination artistique

Matthew Walker

Conception du Manuel et de la Boîte

Funhouse Design

Design du Manuel

Mick Lowe Design

Epanouissement spirituel

D'Arcy Montague

Adaptation française

Art Of Words France

Notés

Virgin Interactive Entertainment SARL
233 rue de la Croix Nivert
75015 Paris
France



INSTALLATION RAPIDE ET CONFIGURATION

La version CD-ROM de *HAND OF FATE* nécessite 5 MB d'espace libre sur votre disque dur, un minimum de 570 Ko de RAM libre (583 680 octets), et un minimum de 2 MB de mémoire XMS ou EMS libre.

REMARQUE: Les instructions suivantes supposent que votre lecteur CD-ROM est le lecteur "E:". Si votre CD-ROM n'est pas le lecteur "E:", remplacez cette lettre par celle de votre système. Consultez la documentation de votre CD pour plus de renseignements.

C:\SBI\DIAGNOSE IS

INSTALLATION AVEC DOS

Insérez le CD LOL dans votre lecteur CD-ROM. Pour sélectionner le lecteur CD-ROM, tapez "E:" et appuyez sur la touche "Entrée". Tapez ensuite "INSTALL" et appuyez sur la touche "Entrée". Suivez les prompts pour installer *Hand of Fate* et le configurer selon votre équipement. Lorsque la configuration est terminée, et que vous êtes retourné au prompt du DOS, tapez "HOF CD" à partir du sous-répertoire (spécifié lors de la configuration), pour commencer le jeu.



INSTALLATION AVEC WINDOWS

Lancez Windows, et insérez le CD HOF dans votre lecteur CD-ROM. Choisissez "Exécuter" sur le menu "Fichier" du Gestionnaire de programmes. Tapez: "E:\INSTALL" dans la boîte de dialogue "Exécuter", et cliquez sur "OK" ou appuyez sur la touche "Entrée". Suivez les prompts pour installer *Hand of Fate* sur votre disque dur, et configurez-le selon votre équipement. Lorsque l'installation et la configuration sont terminées, l'icône du CD *Hand of Fate* sera disponible sur le

bureau de Windows. Relancez Windows, et cliquez deux fois sur l'icône HOF CD pour exécuter le jeu. Veuillez lire le fichier README du CD pour y trouver plus de détails sur le jeu et des solutions aux problèmes potentiels.

MEMOIRE EMS

La mémoire EMS ne fonctionne pas avec cette version de "HAND OF FATE". Référez-vous au fichier README du CD pour savoir comment configurer votre système afin d'attribuer la quantité de mémoire XMS dont vous avez besoin pour jouer.

OPTIONS (contrôle du volume variable pour la musique et les voix)

Vous pouvez maintenant ajuster le volume de la musique, des effets sonores et des voix. Pour éteindre l'un de ces paramètres, faites glisser le curseur jusqu'à l'extrémité gauche. Vous pouvez accéder à cette option en utilisant le bouton AUDIO CONTROLS du menu OPTIONS.

"Hand of Fate PC CD-ROM" contient des codes qui combinent les effets sonores et les voix. Cela est mis en place automatiquement si vous faites l'installation avec DOS. La version WINDOWS n'intègre pas ces codes.

HIGHSCAN (une commande disponible à partir de DOS 6.0 servant à déterminer la quantité de mémoire supérieure pouvant être utilisée comme UMB ou fenêtres EMS) peut causer des problèmes de système sur certaines machines. Enlevez la commande HIGHSCAN de votre fichier config.sys.

Changez:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE HIGHSCAN

de façon à avoir:

rem DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE HIGHSCAN

DEVICE=C: \DOS\EMM386.EXE

Certains programmes TSR causent des interférences avec la gestion de la mémoire et peuvent être responsables de bugs inexplicables. Nous vous conseillons de retirer les TSR de la mémoire lorsque vous jouez et de les réinstaller quand vous avez fini.

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG