

**Document offert généreusement par le Webmaster Fdasi,
du site [Fyasi-amigaland](http://www.fyasi.com/).**

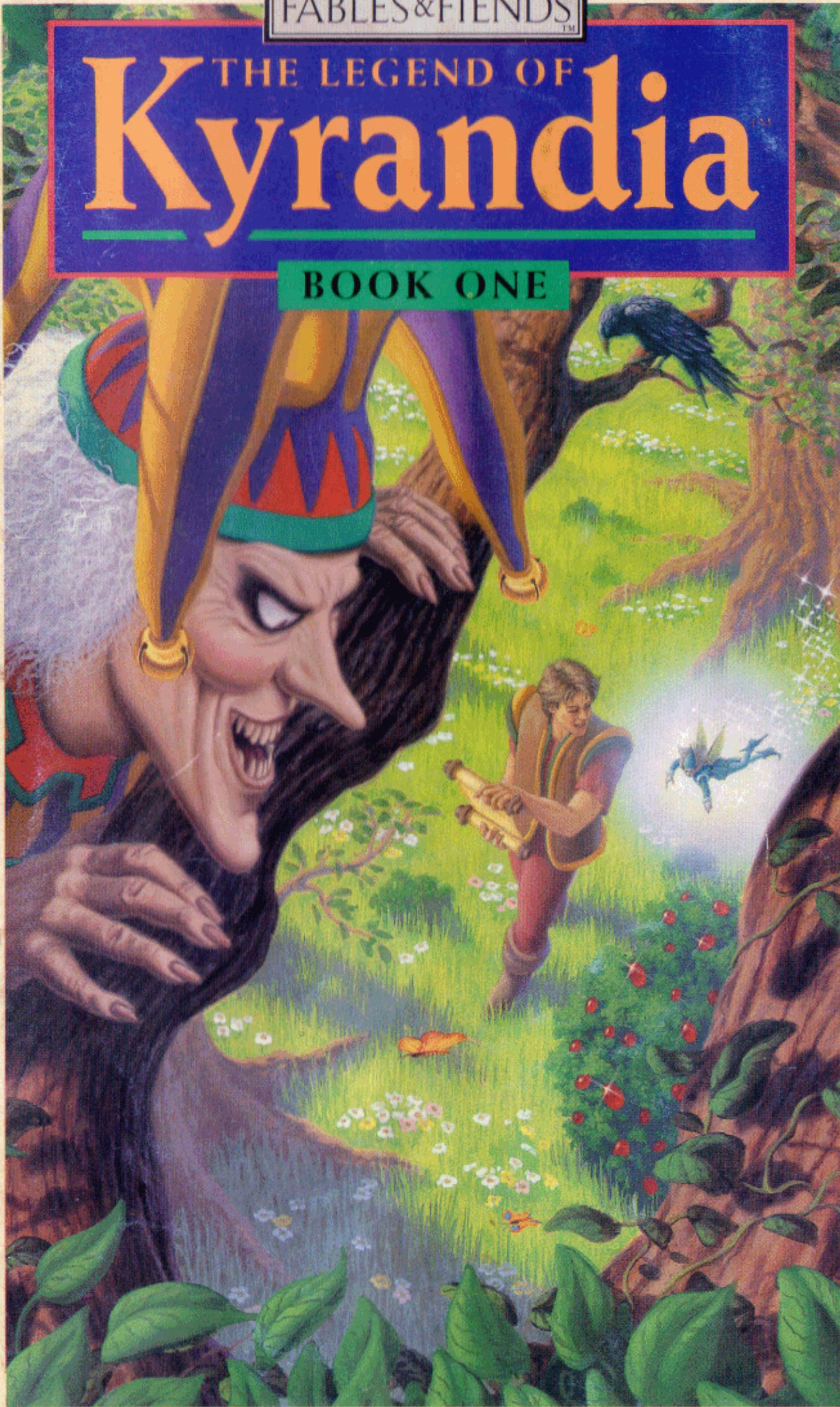
Le manuel est également disponible sur son site.

Site Web : <http://www.fyasi.com/>

FABLES & FIENDS™

THE LEGEND OF Kyrandia

BOOK ONE



FRENCH MANUAL

Westwood™
STUDIOS

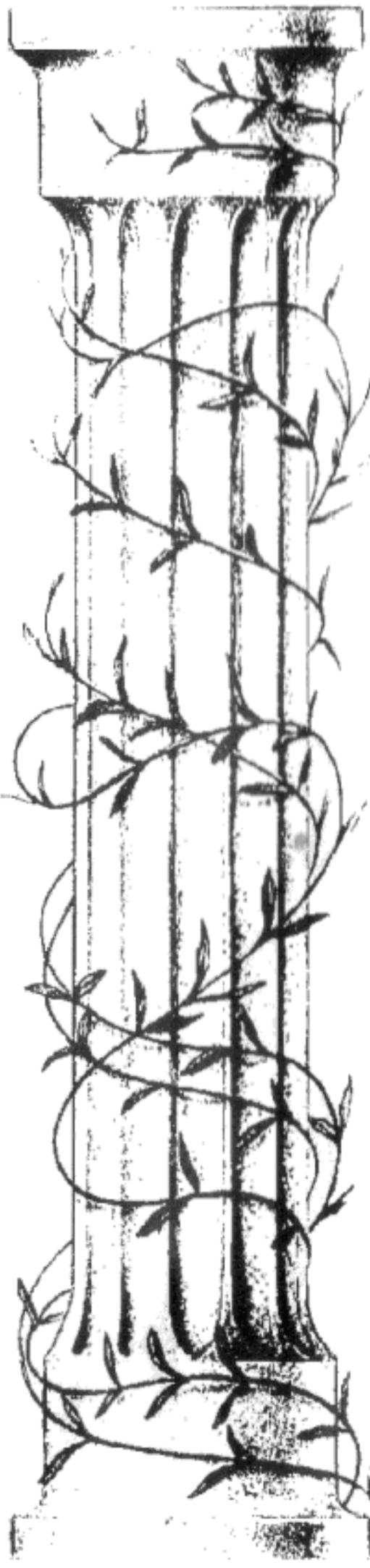


Table des Matieres

L'Histoire de Kyrandia

1

Comment jouer:

2

Installation

Comment commencer

6

Instructions de base:

Jouer en utilisant la souris

7

Jouer en utilisant le clavier

9

Manipulation d'objets

9

L'Ecran du jeu

12

Menus

14

Charger un jeu

15

Sauvegarder les jeux

15

Contrôles du jeu

16

Crédits

17

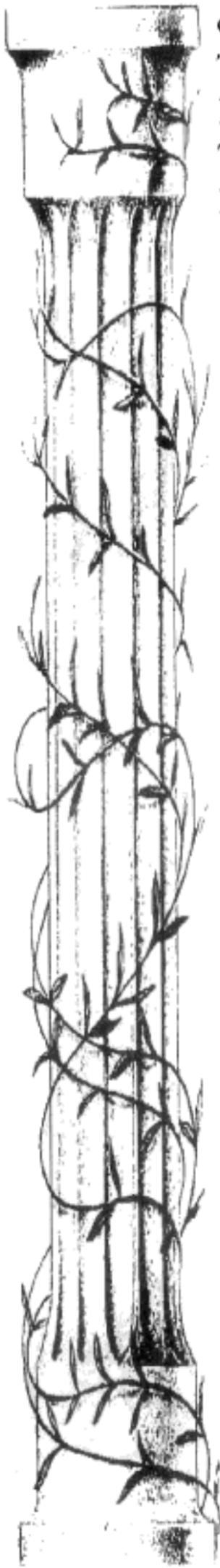
L'Histoire de Kyrandia



Situé au cœur des forêts anciennes, le monde enchanté de Kyrandia est considéré depuis bien longtemps comme le plus magique de tous les anciens royaumes.

Plusieurs siècles avant le début de notre histoire, le roi Guillaume Premier I conclut une alliance avec le Royaume Naturel, ce qui permit aux habitants de Kyrandia et du Royaume Naturel de s'associer et d'élaborer ensemble un plan de protection mutuelle.

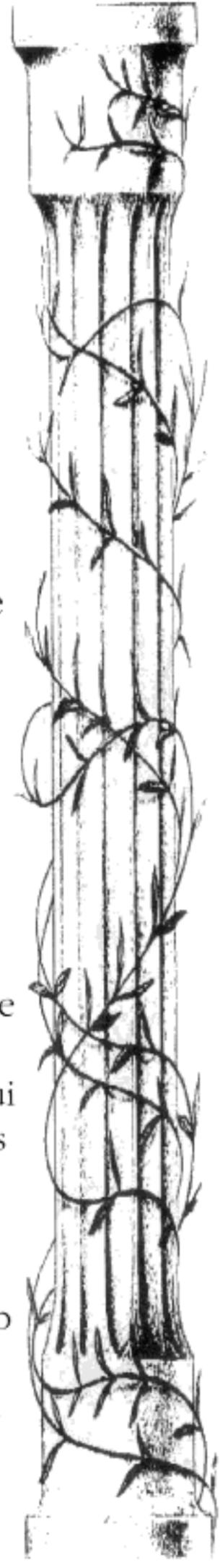
Une énorme pierre précieuse, maintenant connue sous le nom de Kyragemme, émergea

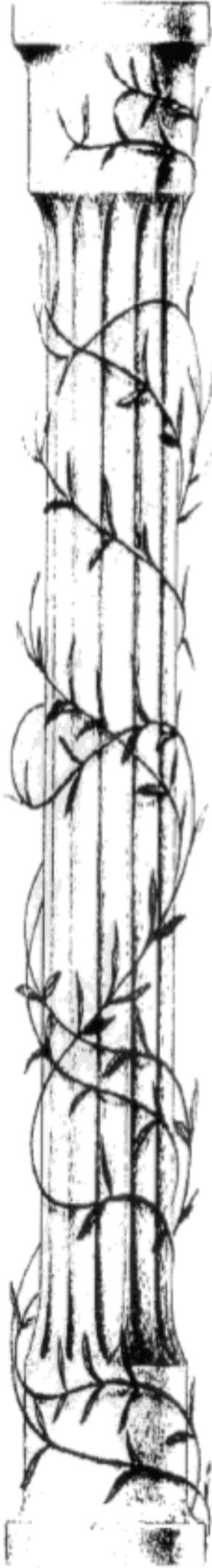


connaissance approfondie de la magie, la Reine Thélia établit quatre disciplines mystiques: l'Alchimie, la Spiritualité, les Parchemins, et la Tradition de la Pierre Précieuse. Tous les ans, L'Ordre des Mystiques Royaux célèbre ses humbles origines au Festival de Mortar. C'est, selon la légende, une des semaines les plus heureuses de l'année. Durant le règne du roi Bernard IV, certaines nations avoisinantes devinrent jalouses de la prospérité du Kyrandia et déclarèrent la guerre. Soumis à de brutales attaques pendant de nombreuses années, le Royaume fut pratiquement détruit.

Le Roi Bernard, qui hésitait à se servir de la magie comme d'une arme offensive, se décida enfin à recourir à la magie du Kyragemme afin de retourner les armées ennemies contre leurs propres chefs. Ainsi furent créées les alliances d'amitié qui existent encore de nos jours avec les nations avoisinantes. Benjamin le Jardinier, neveu du Roi Bernard, et premier roi de la nouvelle lignée, se donna la tâche difficile, pendant toute la durée de son très long règne, de faire renaître les forêts et les merveilles naturelles qui avaient été détruites par les invasions ennemies durant son enfance. L'Ordre des Mystiques assista Benjamin dans sa tâche en créant un grand nombre des merveilles naturelles magiques qui existent encore aujourd'hui. Beaucoup d'historiens racontent également qu'un tailleur de la cour de Kyrandia inventa le pantalon à la même époque.

Cependant, la paix au Kyrandia fut



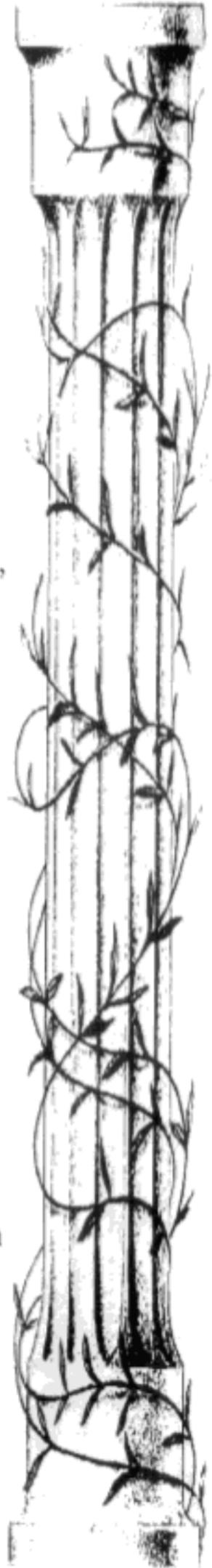


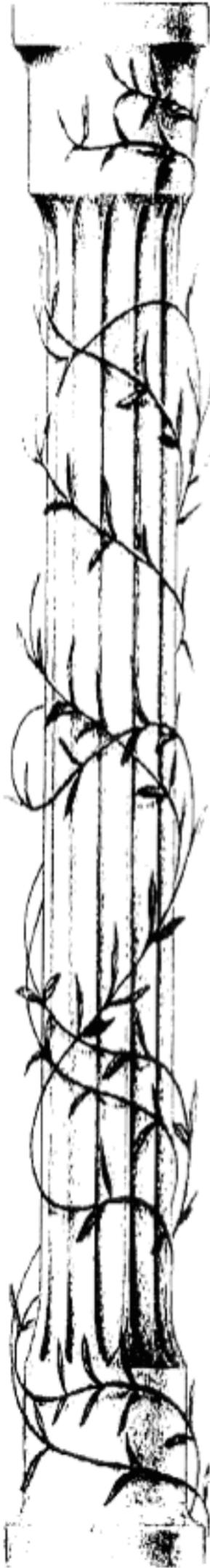
de la terre, à l'endroit même où le roi Guillaume se trouvait.

Cette pierre précieuse fut ensuite remise aux habitants de Kyrandia en guise de symbole de l'alliance sacrée, et il incomba à la famille royale d'assurer la protection du Kyragemme.

Avant la découverte du Kyragemme, l'utilisation de la magie n'existait que sous la forme de pouvoirs isolés et temporels. Le Kyragemme, dotée d'un grand nombre de pouvoirs magiques, donna au monde de Kyrandia le magie la plus puissante des royaumes de l'homme. Les simples tailleurs de pierre, à qui l'on donna la tâche difficile de construire une voûte pour abriter la pierre magique, utilisèrent les pouvoirs du Kyragemme pour la première fois.

A l'origine, on se servit des pouvoirs comme d'une source magique destinée à protéger la pierre précieuse, puis l'on y recourut à nouveau plus tard, lors de la construction du Château de Kyrandia. Les descendants de ces anciens artisans transmirent leur connaissance de la magie aux générations suivantes. Chaque génération y ajouta d'autres connaissances, et étendit ses usages à plusieurs régions du Kyrandia. Bien plus tard, il devint tellement commun d'user des pouvoirs magiques que l'on en vint même à les utiliser pour effectuer les tâches les plus simples. En conséquence, la Reine Thélia la Sévère créa l'Ordre des Mystiques Royaux afin d'organiser et de contrôler les pouvoirs magiques du Kyragemme. Choisisant parmi les tailleurs de pierre ceux ayant une





récemment troublée après l'assassinat du Roi et de la Reine par Malcolm, bouffon de la cour, et ami de la famille, qui s'empara du au Kyragemme. Ainsi prit fin le règne paisible du Roi Guillaume le Généreux.

Kyrandia se trouva donc à la merci de Malcolm. Heureusement ce terrible moment ne fut que de courte durée. Kallak, chef de l'Ordre des Mystiques, et père de la défunte reine, parvint à créer une muraille magique, retenant Malcolm à l'intérieur du château.

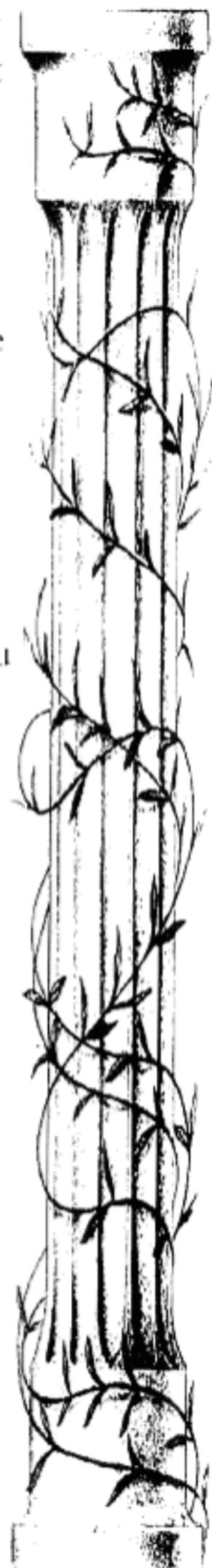
Craignant pour la vie de son petit-fils, Malcolm décida de quitter le palais et éleva le jeune Brandon à la campagne. Sa fuite le mena au delà des bois de Timbermist, loin du château maintenant aux mains de Malcolm, l'usurpateur devenu prisonnier de sa propre conquête.

Orphelin dès le plus jeune âge, et seul héritier du trône de Kyrandia, Brandon ne savait rien de ses origines royales, secret bien gardé par un grand-père protecteur.

En dépit d'une longue et glorieuse histoire, rien ne va plus à Kyrandia. Se voyant refuser l'accès au Kyragemme, l'Ordre des Mystiques Royaux est dans l'incapacité de réapprovisionner ses échoppes magiques.

Les réserves se font rares, et l'Ordre des Mystiques s'est trouvé obligé de renoncer aux enchantements les plus protecteurs pour tenter de maintenir le sortilège qui retient Malcolm prisonnier à l'intérieur du château.

Brandon, maintenant adulte, sera bientôt attiré par la folie de Malcolm. Ce dernier, prisonnier et seul, a soigneusement préparé sa



revanche. Se voyant refuser le couronnement, il n'a cessé de lutter contre les liens qui le retiennent et a comploté contre tout le Kyrandia.

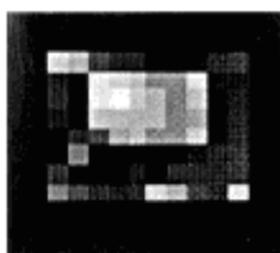
Au même moment, la muraille magique qui retenait Malcolm prisonnier s'évanouit, le libérant et laissant libre cours à l'exécution de sa terrible vengeance. Ce fut le début de la destruction du royaume. Brandon reste maintenant le seul espoir du Kyrandia. Vous devez donc le guider avant qu'il ne soit trop tard. Utilisez les pouvoirs magiques. Restituez le Kyragemme, et revendiquez la place qui vous revient de droit dans la légende de Kyrandia.

COMMENT JOUER

MS-DOS

Installer Kyrandia sur votre disque dur.

Insérez la disquette 1 dans le lecteur de disquettes A ou B. Tapez la lettre qui correspond au lecteur A ou B. Tapez INSTALL, appuyez sur RETOUR, et suivez les messages qui apparaissent à l'écran. Tous les fichiers importants seront copiés sur le disque dur.



Pendant cette procédure, sélectionnez le mode graphique et la carte sonore qui conviennent. Il est toujours recommandé de faire des copies de sauvegarde des disquettes d'origine afin d'éviter d'utiliser vos originaux et de prévenir les accidents. Suivez le mode d'emploi de votre ordinateur pour faire des copies de toutes les disquettes de jeu.

COMMENT COMMENCER

L'introduction de Kyrandia commence dès que le jeu est chargé. Si vous êtes pressé, ou si vous connaissez déjà les scènes d'introduction, vous pouvez les éviter en appuyant sur n'importe quelle touche, à la suite de quoi le menu "Charger Un Jeu" apparaîtra. Vous pouvez alors charger un jeu sauvegardé, ou commencer un nouveau jeu.

Kyrandia vous semblera facile à comprendre et amusant. Vous pouvez activer les personnages et les objets en utilisant le pointeur et en cliquant avec la souris. Brandon ne court pas vraiment de danger dans les premières scènes; vous pouvez donc vous promener le temps de vous habituer au jeu.



JOUER EN UTILISANT LA SOURIS OU: CLIQUER DANS KYRANDIA

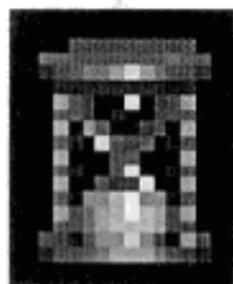
Vous pouvez contrôler toutes les activités dans Kyrandia en vous servant de la souris. Si votre souris est équipée de trois boutons, le bouton de droite et celui du milieu ne vous seront d'aucune utilité pour ce jeu; vous n'aurez besoin que du bouton de gauche.

La souris est reliée au pointeur (curseur) situé sur l'écran. Tout déplacement de la souris correspond à un déplacement du pointeur sur l'écran dans la même direction que la souris.

Le jeu se joue en plaçant le pointeur sur un endroit ou sur un objet, et en appuyant sur le bouton de la souris. Ce mouvement s'appelle "cliquer". Cliquer Brandon dans Kyrandia:

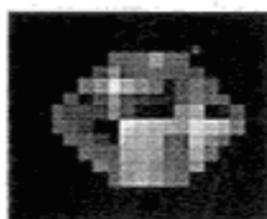
Le personnage principal du jeu s'appelle Brandon. En tant que joueur, vous contrôlerez les mouvements et même le destin de Brandon en cliquant sur le personnage dans les différentes scènes De Kyrandia. Cliquez sur le côté gauche de l'écran, et Brandon se déplacera dans cette direction. Cliquez sur la droite, et il se dirigera docilement vers la droite.

Dans la plupart des cas, Brandon se rendra exactement à l'endroit où vous avez cliqué. Il se peut cependant qu'il ne puisse pas



aller aussi loin que vous le désiriez. Dans ce cas, il ira vers l'endroit indiqué par le pointeur mais s'arrêtera avant. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire changer Brandon de direction pendant qu'il se déplace. Vous pouvez le faire sortir de la scène dans laquelle il se trouve en cliquant sur l'un des côtés de l'écran. Il se dirigera du côté choisi, et vous le verrez apparaître dans la scène adjacente. Vous remarquerez que le pointeur change de forme lorsque vous le placez sur le côté de la scène ou sur l'une des portes que Brandon pourrait franchir. Si vous cliquez sur une porte, vous ferez disparaître Brandon de la scène actuelle pour le retrouver dans la scène adjacente.

Brandon peut normalement se diriger vers le haut, vers le bas, à droite, et à gauche. Cependant, il sera parfois limité dans ses déplacements. Ainsi, lorsque vous cliquez sur l'un des côtés de la scène, le pointeur se transformera parfois en SENS INTERDIT pour indiquer que Brandon ne peut pas passer par la scène voisine.



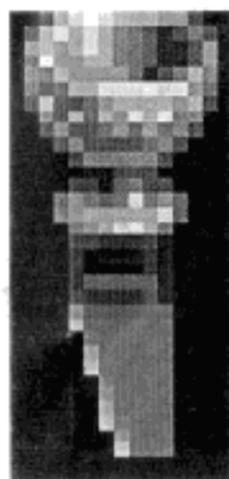
JOUER EN UTILISANT LE CLAVIER

Le clavier a des fonctions similaires à celles de la souris. Vous pouvez déplacer le pointeur en vous servant du clavier numérique. En plaçant le pointeur sur l'endroit désiré et en appuyant sur la touche ENTREE ou sur la BARRE D'ESPACEMENT, vous activerez les différentes fonctions du jeu, telles que: se déplacer. Cela correspond à cliquer avec le bouton gauche de la souris.

MANIPULATION D'OBJETS, OU: TRANSPORTER DES OBJETS DANS KYRANDIA

Lorsque vous souhaitez que Brandon ramasse, porte, et utilise certains objets, il vous suffit de cliquer dessus. Par exemple: si vous voulez que Brandon prenne la pomme qui est cachée dans le pot, placez le pointeur sur le pot et cliquez. La pomme apparaît et "remplace" le pointeur. Ceci indique que Brandon possède maintenant la pomme. Pour déplacer la pomme sur l'écran, déplacez la souris.

Lorsque la pomme sert de curseur,



Lorsque la pomme sert de curseur, Brandon dispose de plusieurs choix. Il peut, par exemple, ajouter la pomme aux objets qui sont déjà dans son sac à dos. Dans ce cas, placez la pomme au-dessous de l'écran, dans l'une des cases de la grille destinée à inventorier ses acquisitions (le sac à dos de Brandon); puis cliquez et la pomme restera dans la grille. Dès que vous mettez la pomme dans le sac à dos de Brandon, que vous la placez dans un autre endroit de la scène, que vous l'utilisez ou que vous la laissez tomber, le curseur retrouve sa forme normale. Brandon emporte son sac à dos avec son contenu dans tous ses déplacements.

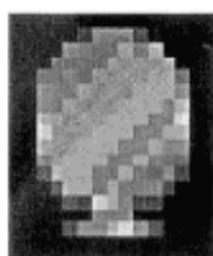
Brandon peut également se servir de la pomme. Il y a beaucoup de choses à trouver au Kyrandia, et il est parfois nécessaire d'employer certains objets pour résoudre les différentes mystères auxquels Brandon doit faire face. Par exemple, Brandon peut utiliser la pomme en la mangeant. Si vous ramassez la pomme et la cliquez sur Brandon, il la mangera et vous verrez un trognon de pomme apparaître.

Vous rencontrerez des zones "actives" et trouverez certains objets que Brandon ne peut pas ramasser. En cliquant sur ces zones, ou en cliquant ces objets sur ces zones, de nouvelles

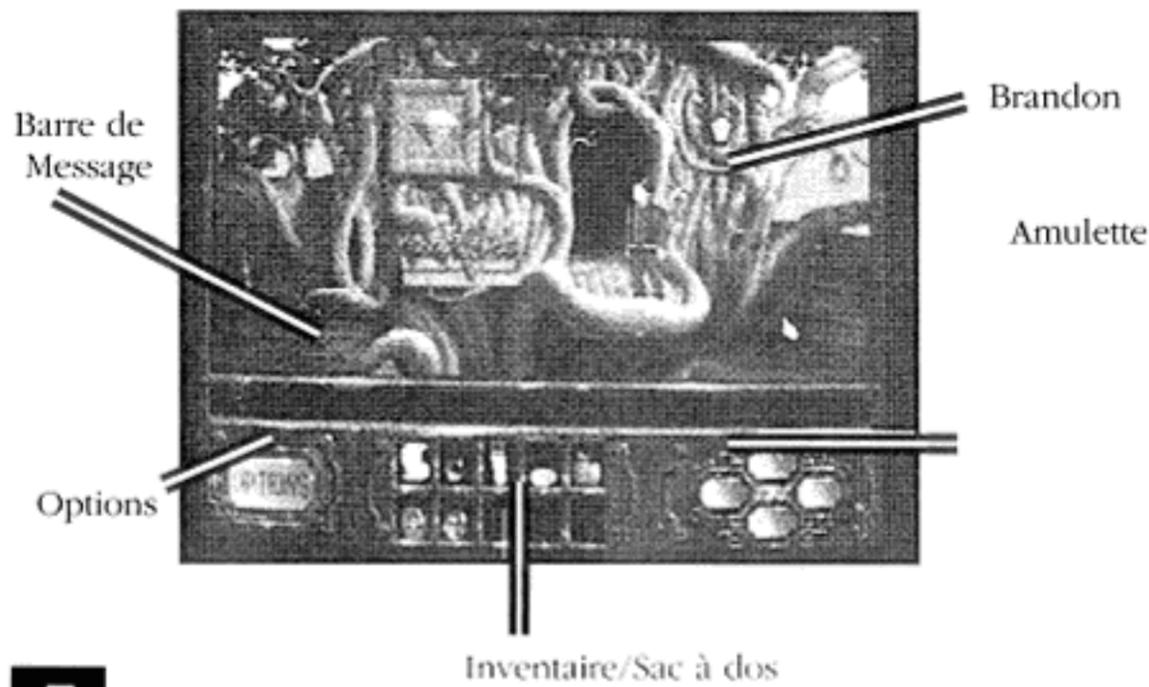


possibilités s'offriront à vous. Par exemple: cliquez sur le pot violet situé dans la maison de Brandon et son contenu vous sera révélé; dans ce cas, il s'agit d'une pomme. Brandon sera aussi surpris que vous l'êtes et fera vraisemblablement quelques commentaires au sujet de sa découverte. Le pot peut avoir d'autres emplois. Si vous retirez la pomme du pot, vous pourrez ensuite y déposer d'autres objets. Afin de ne pas salir la maison, vous pouvez aussi déposer le trognon de pomme dans le pot.

La plupart des habitants du Kyrandia qui rencontreront Brandon ne parleront que brièvement avec lui. Il lui est cependant possible d'avoir une conversation plus longue avec eux en cliquant sur les personnages. Certains personnages ne continueront de parler avec Brandon que s'il leur apporte un objet spécifique. Il vous faudra alors cliquer l'objet en question sur le personnage.

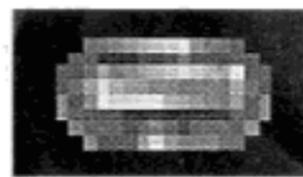


L'ECRAN DU JEU:



I L'écran jeu dans Kyrandia est divisé en deux parties facilement reconnaissables. La partie supérieure de l'écran représente la scène dans laquelle Brandon, le personnage principal du jeu, se trouve. Si vous déplacez Brandon assez loin dans une certaine direction, l'écran jeu affichera un nouveau décor. En tant que joueur, vous ne pouvez visualiser les différentes scènes du jeu que si vous y déplacez Brandon. Ce dernier peut toujours se voir refuser l'entrée de certains endroits s'il n'a pas satisfait certaines conditions. Par exemple, il se peut que Brandon ait besoin d'aider Herman à réparer le pont qui s'est effondré avant de pouvoir traverser la forêt de Timbermist.

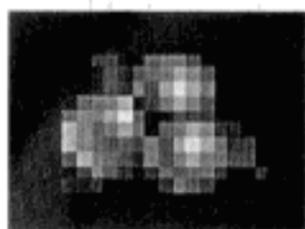
La partie inférieure de l'écran jeu est divisée en quatre sections. Vous pouvez



distinguer sur le côté gauche de l'écran une pierre précieuse de couleur bleue intitulée "OPTIONS". En cliquant sur cette icône, vous arrêterez momentanément le jeu et ferez apparaître un menu sur l'écran. Vous pouvez obtenir de plus amples informations sur chaque option en cliquant sur celles qui vous intéressent: sauvegarder un jeu, régler les commandes du jeu, quitter le jeu, et reprendre le jeu. Si vous désirez en savoir plus sur la sauvegarde de jeux, référez-vous à la section "SAUVEGARDER LES JEUX".

Le centre de la partie inférieure de l'écran comprend deux rangées comportant plusieurs cases rectangulaires qui servent à transporter les objets collectionnés par Brandon au cours de ses divers déplacements. Cette grille correspond au "sac à dos" de Brandon. Les objets demeurent dans le sac à dos jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse, ou qu'il les utilise. Si vous avez plus d'objets que de cases disponibles, vous devrez soit créer une réserve, soit laisser l'objet en question là où il se trouve en repérant bien l'endroit.

La section de droite de la partie inférieure de l'écran est réservée à l'affichage de l'amulette magique. Si vous parvenez à la faire découvrir à Brandon, le cadre doré apparaîtra. Le cadre comporte quatre pierres précieuses qui s'activeront et prendront une couleur vive si

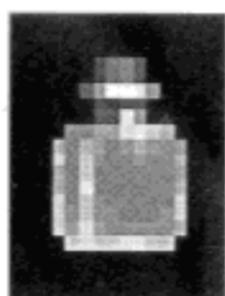


vous dirigez correctement Brandon. Dès lors, si vous cliquez sur ces gemmes, de nouvelles activités vous seront révélées. Cependant, les pierres précieuses qui ne sont pas encore activées, ne vous servent à rien et restent de couleur noire.

Une bande étroite horizontale sépare la partie supérieure de l'écran des trois autres sections constituant la partie inférieure: il s'agit de la boîte à messages. Le texte affiché peut soit indiquer le nom de l'endroit où Brandon se trouve, soit fournir des renseignements sur l'état de la situation au Kyrandia. Lorsque vous cliquez sur la pomme, la légende "Pomme Prise" s'affichera dans la boîte à messages. Placez la pomme dans le sac à dos de Brandon et le message suivant apparaîtra: "Pomme placée". Replacez la pomme dans la scène et le message deviendra: "Pomme Lâchée".

MENUS

En cliquant sur l'icône options située à gauche de l'écran, vous activerez un menu comprenant les titres suivants: "Contrôles de Jeu", "Charger un Jeu", "Sauvegarder un Jeu", "Quitter le Jeu", et "Reprendre le Jeu". Cliquez sur l'une de ces options et un sous-menu s'affichera.

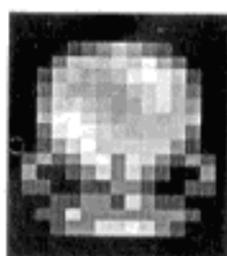


CHARGER UN JEU

En cliquant sur "Charger un Jeu" dans le menu d'options principal, vous activerez le menu "Charger Un Jeu". Il vous est alors possible soit de commencer un nouveau jeu, soit de recharger un jeu préalablement sauvegardé. Quel que soit le nombre de jeux sauvegardés, cinq seulement seront affichés sur l'écran. En cliquant sur les flèches de déroulement, la liste complète défilera vers le haut ou vers le bas.

SAUVEGARDER LES JEUX

En cliquant sur: "Sauvegarder ce Jeu", proposé dans le menu d'options principal, vous activerez l'affichage du menu "Sauvegarder Un Jeu". Lorsque vous sauvegardez le jeu en cours, vous pouvez soit le placer dans un espace vide, soit le conserver dans un espace déjà occupé par un jeu. En optant pour la seconde solution vous remplacerez votre ancien jeu par le nouveau. En cliquant sur les flèches de déroulement, la liste des jeux sauvegardés défilera vers le haut ou vers le bas. Lorsque vous sélectionnez l'option "sauvegarder un jeu", un cadre s'affiche vous permettant d'intituler votre jeu.



Vous pouvez sauvegarder votre jeu sous n'importe quel nom. Il est recommandé de sauvegarder les jeux relativement souvent, particulièrement lorsque Brandon se trouve dans des situations périlleuses.

CONTROLES DU JEU

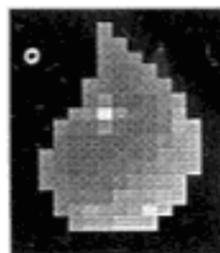
MUSIQUE: vous permet d'activer ou de désactiver le fond musical.

SONS: vous permet d'activer ou de désactiver les effets sonores.

VITESSE DE DEPLACEMENT: vous permet de choisir la vitesse à laquelle vous souhaitez voir Brandon se déplacer. Cliquez sur la barre pour faire défiler les différentes vitesses proposées.

VITESSE DU TEXTE: vous permet de choisir la vitesse d'affichage du texte. Cliquez sur la barre pour faire défiler les différentes vitesses proposées.

MENU PRINCIPAL: vous renverra au menu d'options principal.



The Legend Of Kyrandia

PRODUIT ET REALISE PAR

Brett W. Sperry

CONÇU ET PROGRAMME PAR

Michael Legg

CONCEPTION ARTISTIQUE & GRAPHISMES

Rick Parks

ADAPTATION MUSICALE ET SONORE

Paul Mudra

COORDINATEUR DE PRODUIT

Lyle J. Hall

CONSEILLER SPECIAL

Dave Bishop

AUTEUR

Rick Gush

GRAPHISTES:

Ren Olsen

Louise Sandoval

Joseph B. Hewitt IV

Judith Peterson

Aaron Powell

Elie Arabian

Eric Shults

MUSIQUE & SONS:

Frank Klepacki

Dwight Okahara

CODAGE SUPPLEMENTAIRE:

Scott Bowen

VERSION AMIGA:

Bill Stokes

ASSURANCE QUALITE:

Glenn Sperry

Matt Collins

Michael Gater

Eugene Martin

Michael Gloseckl

Justin Norr

Top Star Computer Service

Testing 1, 2, 3

REDACTRICE DU MANUEL:

Lisa Marcinko

EMBALLAGE:

Laurent Rifkin

DISTRIBUE PAR:

Virgin Games, Inc.

Distributed exclusively by



338A Ladbroke Grove,
London, W10 5AH

FABLES AND FIENDS and THE LEGEND OF KYRANDIA are trademarks of Westwood Studios, Inc.

©1992 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG