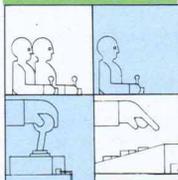


ARCADE-AVENTURE



Sorcery : Le royaume de la sorcellerie

Sorcier dans l'âme, guerrier sur le terrain,
volez au secours de vos pairs,
prisonniers des geôles du diable.

Lou Ford



Démon et merveilles, diables et lutins, elfes et farfadets : bienvenu au royaume de la sorcellerie. La lutte titanessque de la magie noire contre la magie blanche est engagée. Vous portez le destin de votre race entre vos mains, la race des sorciers, à qui Lucifer en personne a déclaré la guerre. Six de vos compagnons sorciers n'ont pas su déjouer ses sorts, ils crouissent en prison. L'espoir pour eux n'est plus qu'une faible lueur comme la flamme vacillante dans le courant d'air d'un cachot. Ils se morfondent aux tréfonds d'un labyrinthe de pierre et de magie, séparés les uns des autres, par la volonté du diable avec pour seuls inter-

locuteurs gargouilles et gorgones. Vous êtes le seul sorcier libre de son état, libre mais prisonnier du temps qui s'écoule dangereusement, amenuisant vos chances de réussite à chaque seconde. Avant que ne se vide la clepsydre, vous devrez parcourir le royaume et délivrer un à un vos compagnons. Le diable ne se déplacera qu'en dernier ressort pour le règlement de compte final une fois ses gardiens décimés. Ils sont là, ils vous attendent, prêts à bondir derrière chaque porte, chaque pilône, dans la pénombre des corridors et des donjons. Ces sbires agiles et dangereux forment une armée hétéroclite où les mages et les fantômes côtoient

de grotesques têtes de cochon et des yeux inquiétants.

Le labyrinthe recelle aussi de quoi vous restaurer et accroître votre énergie. On a beau être sorcier, on n'en est pas moins homme et les chaudrons fumants et appétissants se sont là pour vous le rappeler.

Pour décimer les acolytes du diable, vous ramassez au fil du chemin, une épée, une fourche, une hache tranchante, un casse-tête (ball and chain) ou des formules magiques. Mais avant de se battre, ou après, il faut parvenir à l'ennemi et donc passer les portes.

Pour ce faire le génie des sorciers a disposé ça et là un blason (coat of arms),



Ca commence, "Energy" à 97...



L'énergie baisse doucement, mais vous avez un verre de vin !

une fleur de lys, un chandelier, un calice d'or, une étoile de feu ou de simples clefs.

Orientez-vous qu'il disait !

Il est difficile de se repérer au royaume de la sorcellerie. La géographie des lieux n'est pas linéaire et pourrait être plus réaliste. On ne débute pas par la salle A pour achever l'aventure à la salle Z. Même un plan couché sur le papier ne pourrait présenter qu'un labyrinthe de salles reliées entre elles par des flèches dans tous les sens. Le palais, le château, le village, la chute d'eau, le terrain en friche (wasteland), la chambre forte (strongroom), le donjon et Stonehenge communiquent entre eux par de multiples portes et trappes qu'il vous faudra maîtriser. Parfois, l'on pénètre dans l'une des chaumières du village pour se retrouver dans une salle du château. Par ailleurs, vous quittez parfois l'écran sur la droite pour réapparaître, non pas sur la gauche de l'écran comme il serait logique, mais sur la droite. Qui a dit que la sorcellerie était une science logique ? Irrationnelle plutôt comme le jeu.

Rien dans les mains, rien dans les poches, et votre énergie qui baisse.



Et bien jouez maintenant

Sorcery ne se joue qu'avec un joystick, malgré tout plus proche de la baguette magique qu'un vulgaire clavier, vous en conviendrez. Avant d'aborder les détails de l'aventure, sachez que vous — le petit magicien mauve qui trépite à l'écran et fait sauter son petit chapeau pointu — débutez votre quête dans une des cinq salles de départ situées dans le terrain en friche, le palais, le village etc. Comme l'on perd sûrement et rapidement, lors des premières parties, il est facile de se familiariser avec ces écrans de départ et les salles alentours. Aller plus loin est une autre affaire !

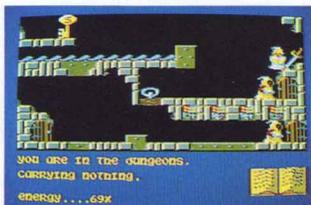
Vous êtes projeté dans cet univers malin, que voyez-vous ? En bas de l'écran, à gauche s'affichent vos points d'énergie en pourcentage et une description de ce que vous portez. Le petit sorcier est courageux mais pas très musclé et il ne peut transporter qu'un seul objet à la fois. Enfin un petit parchemin en bas à droite, indique le temps qui passe. Il diminue au fil de vos tribulations. Le petit sorcier vole mais est aussi sensible à la force d'inertie. Lorsque vous n'actionnez pas le joystick il retombe sur le sol ou dans l'eau ce qui est plus grave. Le sorcier est soluble dans l'eau, et meurt rapidement dans les rivières souterraines. Son petit chapeau flotte quelques secondes avant de disparaître dans les flots. C'est fâcheux car parfois, la marge de manoeuvre est extrêmement réduite, le sorcier doit traverser un tunnel sans toucher l'eau au dessus de lui pour parvenir à une porte. Autres détails importants : dans les déplacements, les portes sont les moyens de passage les plus évidents

mais parfois la colonne qui bloque l'accès à l'autre partie de l'écran possède des failles que vous franchissez comme par enchantement. Il faut alors, tel un poisson nettoyeur dans un aquarium, se coller au pilône et le sonder de bas en haut.

L'ennemi

Venons-en aux monstres, démons, et autres horreurs qui mettent un peu de piquant dans l'aventure. Les petits moines encapuchonnés de blanc sont assez coriaces, il restent insensibles aux coups de hache et de casse-tête, ils meurent par contre avec l'épée et la fourche. Leur seul côté sympathique est qu'ils ne savent pas voler contrairement. Ils restent irrémédiablement cloués au sol à patrouiller de long en large. Les feux follets blancs ainsi que les abominables têtes de cochon (je serais tenté de dire têtes de lard), se riront eux de l'épée et du casse-tête. Toutes les armes viennent à bout des yeux sphériques et des têtes de mort rouges. La fourche sera le compagnon chéri de toutes les luttes car aucun ennemi ne lui résiste et elle permet de tuer plusieurs créatures malveillantes à la fois.

Dans les donjons : c'est là que sont — souvent — emprisonnés vos copains.



MEMENTO

DEPLACEMENTS :	
JOYSTICK :	haut / bas droite / gauche
PRENDRE OBJET :	joystick + bouton de feu
ECHANGER OBJET (avec monstres)	joystick + bouton de feu
TIRER :	joystick + bouton de feu

Suivez le guide

Mesdames, Messieurs, Mesdemoiselles veuillez me suivre dans l'exploration des quarante salles du labyrinthe du royaume. Que l'on ne s'égare pas dans les couloirs ! Prenez soin d'éviter les monstres, à leur contact vous entamez votre potentiel d'énergie. Votre premier réflexe sera de tuer tout ce qui se trouve sur votre passage, pour nettoyer les salles et pouvoir passer ensuite sans encombre. Mais il n'est pas nécessaire de les tuer tous, pour gagner du temps la fuite est parfois la meilleure solution. Parfois la lutte s'impose, ramassez alors les armes idoines et actionnez le bouton de tir à l'approche de l'ennemi, cela provoque une explosion du plus bel effet. Il est indispensable de posséder à fond le



Attention à l'espèce de serpent.

Débarrassez-vous du fantôme !



dédalle des salles avant d'espérer un début de réussite. Que les peu vaillants abandonnent tout de suite la visite. Dans Sorcery on ne chôme pas, il faut sans cesse passer d'une salle à l'autre pour se revigorer au contact des chaudrons, prendre une arme pour tuer les monstres puis repartir trois salles plus loin pour prendre l'objet qui permettra de franchir une nouvelle étape, etc. N'oubliez pas votre but réel dans le feu de l'action, il s'agit de délivrer vos compagnons et non de se sortir indemne mais seul de l'expédition. Les clefs d'or redonneront les ailes de la liberté aux malheureux sorciers. Attention, certaines clefs ouvrent certaines portes. Dans Sorcery la tactique est primordiale. L'agilité et la vitesse ne sont rien sans la réflexion et inversement.

Feintes et astuces...

Il est parfois utile de nettoyer la salle dans laquelle se trouve un chaudron pour y revenir ensuite à loisir et rapidement en cas de faiblesse. Autre astuce toute simple, le coup d'oeil furtif dans la salle suivante : il suffit, pour se faire une idée des dangers qui vous attendent au delà, de passer la porte, faire un rapide état des lieux (objets, monstres, relief) puis revenir tout de suite à votre point de départ avant que les monstres réalisent votre présence. (Les monstres sont collants et tenaces mais ils mettent un certain temps à s'activer une fois lorsque vous faites votre entrée). Tout est affaire d'observation, un sorcier averti en

vaut deux. Autre truc à savoir, certains couloirs sont à sens unique, le retour dans la salle de départ n'est pas possible directement par la porte utilisée à l'aller. Il arrive même que l'on se trouve prisonnier d'une salle et désarmé, car il a fallu utiliser un objet pour ouvrir une porte !

La mort n'est plus alors qu'une question de secondes... Mais au milieu de cet univers peuplé de danges, il existe des oasis de tranquillité. Des salles où aucun danger ne vous menace, des endroits vides de tout monstre où vous pourriez vous reposer en vous posant sur une colonne, comme dans la salle du sanctuaire. N'hésitez pas à prendre quelques secondes de répit, c'est parfois en perdant du temps que l'on en gagne...

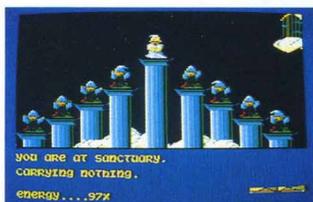
Eloge

Demandez à un vieux routard du CPC s'il se souvient de Sorcery et vous voilà parti pour des heures d'éloge et de souvenirs émus. Sorcery a quatre ans et pourtant il n'a pas pris une ride. Jeu d'action fétiche de Virgin (oui ! comme le mégastore des Champs Elysés), Sorcery a été cent fois imité. Il a lancé la vogue des jeux d'action qui font également appel à la réflexion, style Cauldron, et plus récemment Cybernoïde ou Stormlord. C'est bien simple, Sorcery a été le premier jeu d'aventure/action ou d'arcade intelligent. Les graphismes sont très bien réalisés, à la fois amusants, précis et originaux. Les petits chaudrons fument, le sorcier



Reprenez un peu de potion magique, là, dans le chaudron.

Et voilà, ils sont tous réunis.



sautille et les florettes, disposées ça et là égayent les décors. Les bruitages sont parfaits avec des grincements de porte sinistres à souhait. Mais Sorcery remporte sans conteste la palme de la meilleure musique. Une qualité extrêmement rare sur Amstrad. De plus comme tout lasse, son rythme prime-sautier ne se fait entendre qu'à la fin d'une partie lorsque vous succombez aux assauts de l'armée des gardiens. Elle sait se faire discrète lors de l'action pour ne pas déconcentrer le sorcier. Enfin vous n'épuiserez pas rapidement les richesses du jeu, simple dans son principe mais difficile à gagner. De longues heures de plaisir en perspective. Part, court, vole et nous venge, que la force des sorciers soit avec toi. ■

Parlons anglais et... traduisons

Les lieux

You are :
Near the village
In the woods
Near the castle
Above the castle
In the castle
Outside the castle
In the tunnel
At the tunnel mouth
In the strongroom
At the waterfall
In the palace
Near the palace
In the dungeons
In the wastelands
Near Stonenenge
At stonenenge
At sanctuary

vous êtes :
Près du village
Dans les bois
Près du château
En amont du château
Dans le château
A l'extérieur du château
Dans le tunnel
A l'entrée du tunnel
Dans la chambre forte
A la cascade
Dans le palais
Près du palais
Dans le donjon
Dans le terrain vague
Près de Stonenenge
A Stonenenge
Dans le sanctuaire

Les objets

with :
a large bottle
a spell book
a fleur de lys
a ball and chain
a sack of spells
a little lyre
a goblet of wine
a scroll
carrying :
a sorcerer's moon
a shooting star
a golden chalice
a door key
a magic wand
a coat of arms
a jewelled crown

avec :
une grande bouteille
un livre ensorcelé
une fleur de lys
une masse d'armes
un sac de poudre magique
une petite lyre
un verre de vin
un parchemin
vous portez :
une lune de sorcier
une étoile mortelle
un calice en or
une clef
une baguette magique
un bouclier
une couronne de diamants

Différentes façons de mourir

you have drowned in the river
you have run out of energy
your luck and time ran out

vous vous noyez dans la rivière
vous n'avez plus d'énergie
votre chance et le temps sont dépassés

Attention : le 10 de chaque mois, c'est le jour de vos *magazines-cassettes* préférés

LOG'STAR et **RUN'STAR** !

Prochaine sortie : **LOG'STAR** N. 5