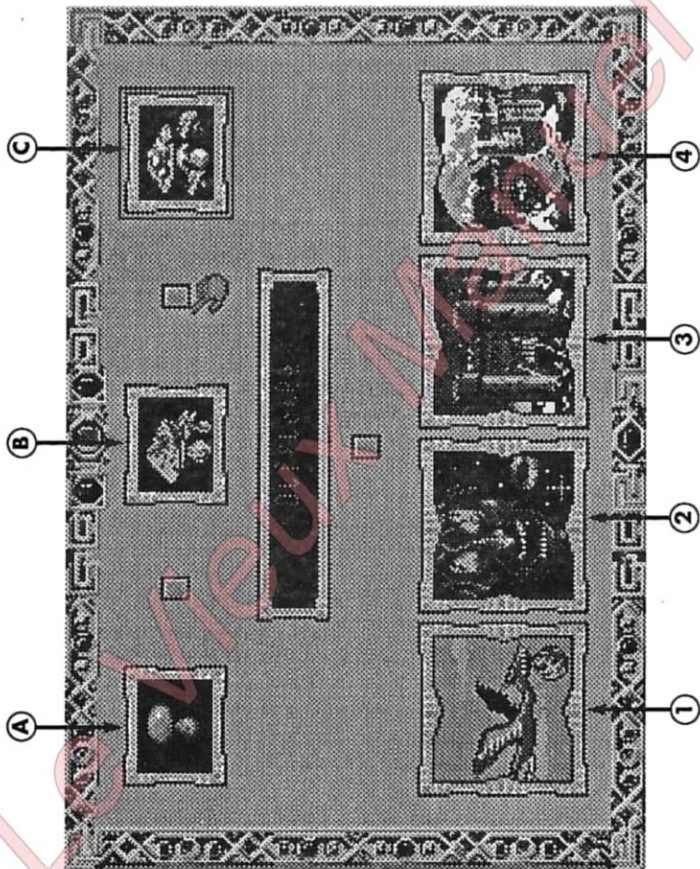


# Abra Cadabra





# LA COLLECTION "ONCE UPON A TIME..."

## "Once upon a time..."

Pourquoi une nouvelle collection de jeux informatiques destinée aux enfants et dédiée aux contes de fées? Au seuil du XXI<sup>ème</sup> siècle, à l'époque des robots transformables et des dessins animés japonais, les contes de fées peuvent paraître incongrus, voire démodés...

Mais c'est justement pour nouer ce lien entre passé et futur, entre tradition et haute technologie, qu'est née la collection "Once upon a time..."

Les contes de fées, puisés dans le folklore et affinés par des générations de conteurs, parlent à l'enfant dans un langage directement accessible de ses grandes peurs, de ses interrogations sur le monde et les personnes qui l'entourent, l'encouragent à comprendre et à coordonner la complexité tumultueuse de ses sentiments.

Selon Bruno Bettelheim ("Psychanalyse des contes de fées") *"Pour pouvoir régler les problèmes de la croissance (c.a.d surmonter les déceptions narcissiques, les dilemmes oedipiens, les rivalités fraternelles; être capable de renoncer aux dépendances de l'enfance; affirmer sa personnalité, prendre conscience de sa propre valeur et de ses obligations morales)... l'enfant a besoin de comprendre ce qui se passe dans son être conscient et , grâce à cela, de faire face également à ce qui se passe dans son inconscient"*.

Contrairement aux histoires modernes, les contes de fées n'hésitent pas à aborder les problèmes psychologiques réels qui peuvent se poser aux enfants. Ils proposent en outre , d'une manière symbolique, des solutions et des attitudes qui sécurisent l'enfant dans sa croissance vers la maturité.

Que proposent les jeux de la collection "Once upon a time...":

- des histoires tirées du folklore..
- le choix de son héros, de son visage, de son origine sociale, de son costume...
- de superbes images, drôles ou effrayantes, que l'enfant peut animer à son gré...
- des scènes d'action où il doit faire preuve de réflexes autant que de réflexion!

- une petite initiation aux langues étrangères où les noms des animaux du conte sont prononcés en 5 langues par une voix digitalisée...

Dans les écrans de choix, l'enfant module sa propre aventure, choisit les paramètres de l'histoire, reconstruit le conte à son idée, met en jeu son imagination créative.

Dans les écrans de découverte, l'enfant manie la souris (ou le joystick) pour animer de superbes écrans qui fourmillent de détails amusants, insolites ou effrayants.

Dans les écrans d'action, l'enfant, confronté aux dangers de la forêt, apprend à utiliser la ruse, à se montrer courageux et surtout à persévérer pour triompher des épreuves qu'on lui oppose.

Avec cette collection qui allie le charme éternel des contes et la technologie actuelle des micro-ordinateurs, l'enfant peut s'initier sans appréhension, en s'amusant. Cette découverte en douceur offre à l'enfant la chance de pouvoir maîtriser dès l'âge de 5 ans un instrument complexe qu'il devra sans nul doute utiliser toute sa vie.

La simplicité des commandes du jeu permet à tout enfant, même s'il touche un ordinateur pour la première fois, de diriger un personnage et de vivre, "comme les grands", son premier jeu d'aventures.

Héros actif d'un conte de fées comme en racontaient les grands-mères, l'enfant qui joue à un des jeux de la collection "Once upon a time..." participe à la réconciliation de la technologie et des légendes du passé, au mariage de l'icône informatique et de la tradition orale.

## Abra Cadabra

Il était une fois un paisible petit royaume gouverné avec sagesse par un bon Roi. Mais ses habitants vivaient dans la crainte de deux terribles magiciens qui avaient établi leur domaine dans la forêt.

Proche de la ville se trouvait le château de Gruzzo, un chevalier démon, qui terrorisait tout le monde avec son infernale puissance. Mais au plus profond des bois, protégée par sa vénéneuse magie, se tenait la hideuse cahute du mage Satanicus.

Pour protéger son royaume, le Roi avait fait alliance avec la bonne fée Mandarine et Zéphirin, le petit elfe des bois. Ils lui avaient donné un talisman puissant, un bracelet aux pouvoirs foudroyants qui écartait les deux fléaux.

Un jour que ses parents étaient sortis, un jeune enfant vit entrer dans sa maison une horrible apparition. C'était Satanicus qui fouillait tout le royaume pour voler le bracelet magique. Sous les yeux de l'enfant, le magicien déroba le talisman que le roi avait caché chez ses parents.

Avant le retour de ses parents, craignant leur immense chagrin, l'enfant décida de partir en quête de l'objet dérobé. Il se munit d'une baguette magique qui avait le pouvoir de transformer les ennemis en épouvantail.

En sifflotant pour se donner du courage, l'enfant entra dans la forêt profonde. Des animaux en grand nombre venaient à sa rencontre. Il dût se battre pour continuer sa route.

Il vit soudain un château dont l'horrible aspect indiquait clairement qu'il était le repère du chevalier démon, Gruzzo. L'affrontement avec le chevalier fut terrible. Quand il réussit à le rendre inoffensif, l'enfant eut la surprise de découvrir un petit être étrange que le démon retenait prisonnier.

"Tu es bon et courageux, s'écria le petit être. Je vais t'indiquer un objet qui va t'aider dans ta quête!"

Avec un éclair de malice dans les yeux, il expliqua à l'enfant qu'une torche lançant des flammes était cachée dans le château. "Tu en auras besoin pour atteindre le repaire de Satanicus, car il se trouve au plus profond de la forêt."

Effectivement, la quête fut longue et difficile. Toujours plus nombreux, toujours plus effrayants, les animaux de la forêt, loups, sangliers, essaims de guêpes, et même serpents et autres dragons, semblaient s'être donné le mot pour empêcher la progression du malheureux enfant.

Un jour, dans une clairière baignée d'une lueur étrange et maléfique, l'enfant aperçut une étonnante habitation. C'était la chaumière de Satanicus. Il

s'y glissa furtivement, risqua un oeil à l'intérieur. Hélas! l'ennemi était là! Sans hésiter l'enfant lui lança des flammes avec la torche magique. Criant, jetant des sorts, le magicien tentait d'échapper à la magie de l'enfant... Un énorme éclair ferma les yeux de l'enfant. Quand il les rouvrit, c'était fini! De l'épouvantable monstre, il ne restait plus rien!...

Triomphant, l'enfant chercha partout le bracelet volé, l'objet de sa quête, et s'enfuit à toutes jambes dans la forêt, courant en direction de son petit village. La traversée de la forêt fut difficile mais le bracelet magique le sauva souvent.

Sifflotant gaiement, l'enfant retrouva le chemin de son village. Quel accueil allait-il recevoir, quelle fierté pour ses parents et pour tous les habitants du Royaume? Ses espoirs de triomphe n'étaient rien en comparaison du délire de joie qui accompagna son arrivée. Le Roi lui-même se précipita pour serrer dans ses bras la petite mais courageuse personne qui avait sauvé le Royaume.

"Tu seras désormais pour moi un membre de ma famille! s'écria le Roi. Pour ta récompense, je te donne mon unique enfant en mariage, car je veux que tu sois mon héritier sur le trône!"

Ce fut un magnifique mariage que celui-là. Débarrassée des Maléfiques qui menaçaient le Royaume et protégée par le talisman magique, mais surtout par le courage de notre héros, la foule qui se pressait sur les marches du palais hurlait son enthousiasme. Quant au héros et à l'enfant du Roi, ils furent heureux et eurent beaucoup d'enfants...

## LE JEU

Qui est l'enfant, le héros de l'histoire? Est-ce un garçon ou une fille? Qui sont ses parents, sont-ils de pauvres paysans ou de puissants nobles du Royaume? C'est le joueur qui choisit la réponse car dans ce conte, le joueur est le héros. C'est lui qui choisit son nom, sa naissance et même la couleur de ses cheveux et de ses vêtements!

Il va mener sa quête à son idée, affrontant les monstres lui-même et s'alliant au gentil elfe ou à la bonne fée. A chaque partie de "Abracadabra", il trouvera un allié différent... Les trois objets magiques ont des effets différents qu'il devra maîtriser pour réussir: La baguette qui transforme en épouvantail, la torche qui lance des flammes, le bracelet qui foudroie les ennemis.

## POUR COMMENCER UNE PARTIE

Il est conseillé d'accompagner l'enfant pendant ses premières parties, de lui montrer comment utiliser le joystick ou le clavier. Très vite, il saura manipuler parfaitement son personnage et pourra partir à l'aventure sans la présence de ses parents.

De même, il est bon de lui lire les textes qui apparaissent à l'écran. Rien n'interdit d'utiliser l'histoire qui est contée plus haut pour enjoliver le conte à mesure qu'il se déroule sous vos yeux.

Le texte qui apparaît pendant le déroulement du jeu ne disparaît que si le joueur frappe une touche du clavier (sauf flèches et barre espace) ou si un autre texte prend sa place.

## DÉMARRAGE DU JEU

Après le générique, un écran apparaît qui vous propose de choisir le niveau de difficulté du jeu. Il est conseillé de commencer par le niveau "Facile", surtout pour les très jeunes enfants.

Par cet écran au début il est également possible d'accéder à la partie "Langues" en cliquant sur l'icône "haut-parleur".

### 1/ Apprentissage des langues

S'il a cliqué sur l'icône "haut-parleur", le joueur voit apparaître un écran avec une dizaine d'animaux.

Il peut choisir un animal, apparaissent alors 6 drapeaux symbolisant les différentes langues dans lesquelles le nom de l'animal peut être prononcé.

En cliquant sur le drapeau, une voix digitalisée prononce le nom de l'animal dans la langue choisie.

En cliquant sur l'animal ou en tapant la touche ESC, on peut revenir aux différents animaux. Pour revenir au jeu, il faut à nouveau taper ESC.

### 2/ Le jeu

#### **La naissance**

Dans le paysage, le joueur peut voir un palais, un château, une cabane ou une chaumière.

Un dragon avec un baluchon vole dans le ciel. Il passe d'abord de droite à gauche en gros plan, puis de gauche à droite en plan lointain.

En déplaçant la souris (ou avec les flèches), le joueur désigne avec le curseur une demeure de son choix. S'il clique ou fait ENTER dessus, le baluchon y est largué en parachute.

### **Le Coloriage du personnage**

Le joueur va choisir le visage de son Héros. Il peut aussi modifier 6 couleurs dans sa coiffure ou ses vêtements.

Le joueur manipule un curseur en forme de baguette magique qu'il peut déplacer là où des choix s'offrent à lui:

- \* changer la tête du personnage,
- \* changer de coiffure ou de couleur de cheveux,
- \* colorier la veste ou le pantalon du personnage.

Le joueur clique ou tape ENTER pour entériner ses choix. Si l'enfant ne fait rien, le choix se fera de toute façon, automatiquement.

### **Le nom du Héros**

Dans le cadre sous l'animation du Héros, le joueur peut inscrire le nom qu'il veut donner au personnage avec le clavier, et valider avec ENTER. Si l'enfant n'intervient pas, son Héros s'appellera "Nemo".

## **DÉROULEMENT DU JEU**

### **1 / LES ÉCRANS**

L'écran se divise en 2 ou 3 parties:

- \* le cadre qui contient le texte,
- \* la surface où se déroule le jeu,
- \* dans la forêt, les compteurs qui indiquent les points de vie du Héros, son visage et l'objet magique qu'il peut utiliser.

### **Dans les maisons**

Dans les écrans qui se passent à l'intérieur des maisons, les parents, le château, la chaumière, le joueur peut déplacer un curseur avec la souris (ou les flèches) et cliquer (ou faire ENTER) partout sur l'écran. Il peut ainsi trouver l'objet magique qui est dissimulé dans le décor.

Quand il est face à un adversaire (Gruzzo, Satanicus), il doit cliquer sur lui pour lancer son attaque magique.

### **Dans la forêt**

Le joueur se déplace dans l'écran, il peut aller à droite ou à gauche, sauter ou



se baisser. Son but est de passer en évitant tous les animaux dangereux. Il peut également faire appel à son pouvoir magique.

Le compteur représente 36 points. Si le joueur est touché par un animal, il a perdu un point et doit recommencer le tableau.

Si le joueur n'a plus de points, il doit recommencer au 1er tableau de la forêt.

## 2/ LE MENU

Au cours de la partie, on pourra accéder à cet écran par la touche ESC (ou le bouton droit de la souris):

Le jeu se met alors en pause et 3 icônes apparaissent au milieu de l'écran:

- l'icône gauche (une flèche sortant de l'ordinateur) permet d'arrêter définitivement la partie;

- l'icône centrale (des flèches sur un menu) permet d'accéder au menu;

- l'icône droite (une flèche qui entre dans l'ordinateur) vous fait revenir au jeu.

Le Menu comprend 3 icônes en haut (A, B, C) pour choisir le niveau de difficulté et 1 à 4 icônes en bas qui décrivent différentes scènes du jeu. Elles apparaissent au fur et à mesure de la partie, dès que le joueur est arrivé à la scène en question.

En cliquant sur ces icônes l'enfant revient à la scène qu'il a choisie:

1 - Le dragon et le choix du Héros

2 - La séquence du vol du bracelet magique

3 - Le château de Gruzzo

4 - la chaumière de l'Ogre

### **Objets magiques**

Ils sont trouvés par le joueur dans les maisons. Ils apparaissent magiquement dans la main quand le joueur s'en sert.

Il y a trois objets magiques: une Baguette, une Torche, un Bracelet.

Le joueur doit apprendre à connaître leurs effets pour s'en servir efficacement.

#### **1/ Baguette trouvée chez les Parents**

Elle transforme l'animal ou le monstre en un épouvantail inoffensif.

#### **2/ Torche trouvée chez le chevalier démon**

Elle lance des flammes qui consomment le monstre touché.

#### **3/ Bracelet volé par Satanicus**

Il provoque une trombe d'eau qui fait fondre le monstre touché.

### 3/ COMMANDES ET FONCTIONS SPÉCIALES

#### Commandes utilisées

Aller vers la Droite

Aller vers la Gauche

Sauter:

Se baisser:

Barre espace ou

le Bouton Fire

#### Clavier

Flèche Droite

Flèche Gauche

Flèche Haut

Flèche Bas

Attaque

#### Joystick

Manette poussé vers Droite

Manette poussé vers Gauche

Manette poussé vers Haut

Manette poussé vers Bas

Esc = Pause et accès au menu

### FINAL

La fin du jeu n'est pas interactive. Quand le Héros quitte la forêt, il revient vers la demeure de ses parents. Pendant son absence, la contrée a vécu des jours très difficiles. Le vol de l'objet magique s'est répercuté sur tout le royaume. Le Héros arrive au palais de l'Empereur

L'Empereur propose au Héros de lui donner sa fille (ou son fils) en mariage. Un écran richement animé du mariage princier termine le jeu.

## MISE EN ROUTE RAPIDE

Votre logiciel est livré avec une grille de couleurs qui sert de protection contre le piratage. Identifiez-la en y inscrivant le titre de votre logiciel. Conservez précieusement ce document, il vous sera nécessaire à chaque mise en route.

Dupliquez votre logiciel. Ainsi en utilisant les copies, vous ne risquez pas de détériorer l'original.

Lors de leur utilisation, ne protégez pas vos disquettes contre l'écriture.

### Sur ATARI et AMIGA

1 - Insérez la disquette 1.

- 2 - Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le.
- 3 - Passez le test de protection.

### Sur IBM PC et COMPATIBLES

- 1 - Mettez en route votre micro-ordinateur ou réinitialisez-le.
- 2 - Insérez la disquette 1.
- 3 - Tapez GO et validez.
- 4 - Indiquez votre carte graphique.
- 5 - Indiquez le type de souris possédée.
- 6 - Indiquez le type de son que vous souhaitez.
- 7 - Passez le test de protection.

## MISE EN ROUTE DÉTAILLÉE

### 1 - Démarrer

#### • IBM PC et COMPATIBLES

Votre ordinateur étant initialisé, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Tapez GO puis validez en pressant la touche ENTER ou RETURN.

Un écran apparaît précisant la meilleure carte graphique que vous pouvez utiliser ainsi que la souris que vous possédez. Si vous êtes d'accord avec ce choix, tapez Y (pour Yes), si vous préférez modifier ce choix, tapez N (pour No).

Si vous tapez N, deux menus vous sont proposés.

- l'un présentant différentes cartes graphiques : faites votre choix suivant l'équipement de votre micro-ordinateur (carte Hercules, CGA, EGA, VGA...) en tapant la lettre correspondante comme indiqué à l'écran.

- un autre concernant le type de souris (de type Microsoft ou pas). Répondez en tapant la lettre correspondante. Attention ce logiciel ne tient pas compte des joysticks sur PC, utilisez le clavier UNIQUEMENT.

Puis une troisième option vous est offerte (la première si vous avez tapé Y), elle concerne le son. Attention, le choix "son avec Intersound MDO" n'est

possible que si vous possédez cette interface (voir présentation de INTERSOUND MDO en dernière page de ce manuel).

Lors des prochaines utilisations, il vous suffira de taper "GOC" et de valider. Pour déconfigurer, taper "GO" à nouveau.

**ATTENTION :** si vous possédez une version de MS DOS 4 ou au-dessus, vous devez initialiser votre ordinateur avec une disquette-système que vous aurez préalablement créée. Voir procédure au § 3 ci-après.

#### • ATARI ST et AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

### 2 - Passer le test de protection

Vous disposez d'un livret composé d'animaux et de symboles. Il est identifié par l'animal composant sa couverture.

Sur l'écran, cinq symboles sont alignés et un animal coloré apparaît. Il vous faut prendre la page du livret de la couleur correspondante, repérer le même animal, lire le symbole qui lui est associé, puis le cliquer à l'écran. Un petit clown s'anime,

montrant que le test est passé, ou qu'il y a eu erreur. Si une erreur a été commise, vous pourrez effectuer un 2ème essai.

**3 - Si vous possédez un DOS 4.0 ou plus** (sur PC et compatibles seulement).

Vous devez créer une "disquette-système" :

**1ère méthode :**

1 - Avant toute utilisation, insérez votre disquette 1 dans le lecteur A (ou B) après avoir mis en service votre ordinateur. A l'écran vous avez A:> (ou B:>). Tapez **INSTALL A:** (ou **INSTALL B:**). Validez en pressant la touche **ENTER** ou **RETURN**. Puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches **ALT**, **CTRL** et **DEL** (ou **SUPPR**), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la "disquette-système" du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route.

**2ème méthode :**

1 - Avant toute utilisation, insérez une disquette vierge dans le lecteur A (ou B), après avoir mis en service votre ordinateur. Formatez-la à partir du disque dur (C:>) ou à partir de votre lecteur externe (A:> ou B:>), en tapant **FORMAT A:/S** (ou **FORMAT B:/**). Validez en pressant la touche **ENTER** ou **RETURN**, puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la

laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches **ALT**, **CTRL** et **DEL** (ou **SUPPR**), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la "disquette-système" du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route

**Pour toute utilisation ultérieure, sur disquette ou sur disque dur, initialisez désormais votre PC avec votre nouvelle "disquette-système".**

**NOTA :** si après avoir initialisé votre PC avec votre nouvelle "disquette-système" votre clavier se trouve mal configuré, consultez la notice d'utilisation de votre micro-ordinateur.

**4 - Installer sur disques durs PC et COMPATIBLES**

Créer un répertoire spécifique (ex : JEU) afin d'y copier tous les fichiers figurant sur vos disquettes.

1 - A l'écran vous avez C:>. Tapez **MD JEU** et validez.

2 - Tapez ensuite **CD JEU** et validez. Vous êtes dans le répertoire intitulé JEU. Sur l'écran vous avez **C:\JEU>**

3 - Copiez maintenant le contenu de votre disquette dans ce répertoire. Pour cela, insérez une première disquette dans votre lecteur externe (A ou B) et tapez **COPY A:.\*** (ou **COPY B:.\***). Validez.

4 - La copie terminée, si vous possédez plusieurs disquettes du même logiciel, recommencez l'opération après avoir changé de disquette.

5 - Lancez le jeu en tapant **GO**

Lors d'une prochaine utilisation, répétez les opérations 2 et 5.

## L'INTERFACE SONORE INTERSOUND MDO

Avec **INTER SOUND MDO**, interface sonore pour les compatibles PC non portables, la qualité des sons obtenus est comparable aux ordinateurs les plus performants dans ce domaine.

Vous trouverez cet interface chez votre revendeur de micro-informatique ou sur simple demande à **COKTEL VISION**. En cas de problème d'utilisation, contactez notre SAV.

# THE ONCE UPON A TIME COLLECTION

## Once upon a time...

You might well ask yourself why anyone would bring out a collection of computer games based upon fairy tales. On the threshold of the 21st century, in an era of transformable robots and Japanese cartoons, fairy-tales might well seem a little incongruous and outdated...

But it is from the need to link past and future, tradition and hi-tech that the 'Once upon a time' collection was born.

Fairy-tales, drawn from folklore and honed by generations of story-tellers, speak to a child in a language that is directly reflective of his greatest fears, his questioning of his world and the people who inhabit it. These tales encourage the child to understand and co-ordinate the tumultuous complexity of his feelings.

According to Bruno Bettelheim's *Psychoanalysis of Fairy-tales* " *In order to solve the problems of growing up (i.e. narcissistic deceptions, oedipal dilemmas, fraternal rivalry; the ability to renounce childhood dependencies; assert his character, to develop self-esteem and the awareness of moral obligations)...the child needs to understand what takes place in his conscious being and to face up equally to that of the subconscious.*"

Contrary to modern stories, fairy-tales don't hesitate to broach the real psychological problems that face children. Moreover they suggest, in a symbolic fashion, solutions and attitudes which make a child feel secure in his growth towards full maturity.

What do the 'Once upon a time' games offer?

- stories drawn from folklore.
- the choice of hero, his appearance, his social background, his costume...
- superb images both amusing and scary which the child can control according to his wishes...
- action scenes where he has to prove his reflex as well as reflective skills...
- an introduction to foreign languages where the names of animals are spoken in five different languages by digital sound...

On the selection screens the child moulds his own adventure, choosing the parameters of the story-line, reconstructing the story according to his own ideas and bringing his own creative imagination into play.

On the discovery screens the child manipulates the mouse (or joystick) in order to bring to life the superb arrays crawling with entertaining details both unexpected and thrilling.

With the action screens the child, confronted with the dangers of the forest, brings his cunning into play, shows his bravery and above all perseverance in order to triumph over the trials and tribulations he comes up against.

This collection which combines the eternal charm of fairy-tales with up-to-date computer technology, introduces the child to the use of a computer whilst at the same time having fun. This 'soft' approach gives the children from five upwards, the opportunity to control a complex machine that he will no doubt have to use for the rest of his life.

The simplicity of the game's instructions allows every child, even those touching a computer for the first time, to control a character and to live out his first adventure game 'like the big children'!

Here we have active fairy-tale heroes, like those grandmother told you about. Children who play with one of the games in the 'Once upon a time' collection, take part in the reconciliation of technology and older-day legends, a form of marriage between the world of computers and oral tradition.

## ABRA CADABRA

Once upon a time there was a peaceful little kingdom which was ruled over with great wisdom by a good king. But the people of the kingdom lived in constant fear of two terrible magicians who had taken control of the forest.

Near to the town was the castle belonging to Gruzzo, a fiendish knight who terrorized everybody with his devilish power. But in the very depths of the forest, protected by his poisonous magic, was the hideous shack belonging to Satanicus, the magician.

In order to protect his kingdom, the king made a pact with the good fairy, Mandarine and the wood elf, Zepherin. They gave him a powerful magic charm - a bracelet with terrifying powers that would keep the two pests away.

One day, a young child, whose parents had gone out, saw a horrible apparition enter the house. It was Satanicus who was searching the whole kingdom in order to steal the magic bracelet. Before his/her very eyes the child saw the discovery of the bracelet which the king had hidden in the child's home for safe-keeping.

The child, fearing his parents' distress on their return, decided to set off in search of the stolen object. She/He set off armed with a magic wand that had the power to turn enemies into scarecrows!

Whistling to keep his/her spirits up, the child went into the depths of the forest. Large numbers of animals came towards her/him and he/she had to fight them off in order to continue on her/his way.

Suddenly he/she saw a castle of such awful appearance that there was no doubt at all that it was the lair of the fiendish knight, Gruzzo. The confrontation with the knight was terrible. When she/he had finally succeeded in stripping Gruzzo of his power, the child was surprised to discover a strange little being who had been kept prisoner by the knight.

"You are good and brave!" cried the little creature " I'm going to show you something that will be of use to you in your quest."

With a mischievous look in his eyes he explained that a torch which threw flames was hidden in the castle. " You'll need it to reach Satanicus' hide-out because it's in the deepest depths of the forest."

And sure enough, the quest was long and difficult. The forest animals became ever more numerous and ever more frightening - wolves, wild boars,

swarms of wasps and even snakes and dragons all seemed to have been given the instruction to prevent the progress of the unhappy child.

One day, in a clearing lit by a strange and evil light, the child spotted an astonishing house. It was Satanicus' thatched hut. She/He crawled towards it stealthily and took a peep inside. Alas! The enemy was there. Without any hesitation at all the child threw flames with his magic torch. Screaming and throwing curses all about him the magician tried to escape the child's magic. A bright light made the child close his/her eyes and when she/he opened them again it was all over. There was nothing left of the dreadful monster.

Triumphantly, the child searched high and low for the stolen bracelet, the reason for the quest and having found it, set off at top speed through the forest towards home. Crossing the forest was difficult but time and again the child was saved by the magic bracelet.

Whistling gaily the child reached the path to the village. What a welcome there would be! How proud his/her parents would be; not to mention all the people of the kingdom. His/Her hopes were nothing in comparison to the reality of the joyous welcome she/he received on his/her arrival. The Emperor himself went forward and hugged this small but brave little person who had saved the kingdom.

"As far as I'm concerned you are now a member of my family!" cried the Emperor " And for your reward I shall give you my only child in marriage because I want you to inherit my throne."

And so a magnificent wedding took place. Having got rid of all the Evil Doers who had threatened the kingdom and now protected by the magic charm and above all the bravery of our hero, the crowd who surged onto the steps of the palace shouted out their enthusiasm and joy. As for our hero and the Emperor's child, they lived happily ever after and had lots of children...

## THE GAME

Who is the child, the hero of our story? Is it a boy or a girl? Who are his/her parents? Are they poor peasants or powerful nobles? It is the player who decides because in this story the player is the hero. It is the player who chooses his/her own name, age and even the colour of his/her hair and clothes.

The player carries out the quest according to his/her own ideas, confronting the monsters and making alliances with the kind elf or the good fairy. For each



section of 'Abra Cadabra' there is a different ally. The three magic objects have different effects and they must be mastered in order to succeed : the magic wand that turns people into scarecrows, the torch which throws flames and the bracelet which terrifies enemies.

## **IN ORDER TO START A SECTION**

It is recommended that an adult assists the child during the first sections in order to demonstrate how to use the joystick or the keyboard. In no time at all he/she will be able to manipulate his/her character perfectly and will be able to set off on the adventure without his/her parents' presence.

In the same way, it is good to read aloud the texts which appear on the screen. There's nothing in the rules to stop you enlivening the story by reading it aloud.

The text which appears during the sequence of the game stays on the screen unless the player hits one of the keys on the keyboard (except arrows and space bar) or if another text takes its place.

## **START UP OF THE GAME**

After the credits, a screen will appear asking you to choose the level of difficulty. It is recommended to start with the 'easy' level especially with very young children.

With this screen at the beginning it is equally possible to have access to the 'Language' section by clicking on the 'loud-speaker' ikon. (see 'Languages')

### **1/Introduction to languages.**

If the ikon 'loud-speaker' is clicked on, a screen will appear showing some ten or so animals.

The player chooses an animal and six flags will appear symbolising the different languages in which the name of the animal can be spoken.

By clicking on a certain flag, a digital voice speaks the name of the animal in the appropriate language.

By clicking directly on the animal or by hitting the ESC button we return to the first animal selection screen. In order to return to the game, once again hit the ESC button.

## 2/The game

### **The birth**

The player sees a palace, a castle, a thatched cottage or a cabin.

A dragon with a bundle on his back is flying. He passes first from right to left in close-up and then from left to right in the background.

By moving the mouse (or with the arrows) the player can indicate his/her choice of residence. If the player clicks or ENTERS the bundle is dropped by parachute.

### **Character details and colour.**

The player will select the facial traits of his/her hero and has a choice of six colours to pick from for hair and clothing.

The player moves the cursor (in the form of a magic wand) to the place where he/she is offered the choice of

- \* a different head
- \* different hair-do or hair colour
- \* colouring-in the jacket and trousers of the character.

The player clicks or hits ENTER to register his/her selection. If the child does nothing, the choice will be automatic.

### **The hero's name**

In the frame beneath the hero, the player can write the name he/she wants to give his/her character and registers it by hitting the ENTER key. If the child doesn't do this the hero's name will be 'Nemo'.

## **GAME SEQUENCE**

### **1/ THE SCREENS**

Here the screen is divided into two or three sections.

- \* the frame which contains the text.
- \* the side where the game takes place;
- \* in the forest where the counters indicate the life points for the hero, his face and the magic object he/she may use.

### **In the houses.**

On the screens showing the interiors of the parent's houses, the castle or the thatched cottage, the player can move the cursor with the mouse (or with the arrows) and clicks (or presses ENTER) anywhere within it. In this way the child will be able to find the magic object hidden in the decor.

When faced with an enemy (Gruzzo, Satanicus) the player clicks directly upon him to launch his attack.

### ***In the forest***

The player moves about on the screen and he can go both left and right jump or crouch. The aim is to get through the forest avoiding all the dangerous animals. The player can call upon his magic power - a magic attack is possible.

The counter shows 36 points. If the player is touched by an animal, he loses a point and has to start the array again.

If all points are lost, the player must start again from the first forest scene.

### **2/ THE MENU**

During the game, you can call up the 'menu' screen by pressing the ESCAPE key (or the right button of the mouse).

The game pauses and three ikons appear in the middle of the screen.

- the left ikon (an arrow coming out of the computer) allows you to stop the game definitively.

- the middle ikon (arrows on a menu) allows you access to the menu.

- the right ikon (an arrow going into the computer) brings you back to the game.

The menu consists of three ikons at the top (A,B,C) in order to chose the level of difficulty. Ikon 1 - 4 at the bottom describe different scenes. During the game they appear consequentially to indicate the relevant scene.

By pressing on these ikons the child returns to the scene he has chosen.

1 - the Dragon and the choice of the hero.

2 - the theft of the magic bracelet episode.

3 - Grozzo's castle.

4 - the Ogre's thatched cottage.

### ***Magic objects***

The player finds these in the houses. They appear magically in the characters hand when the player choses to use them.

There are three magic objects : a magic wand, a torch, a bracelet.

The player has to learn the properties of each object in order to use them to their best advantage.

**1/ Magic wand found in the parents house.**

This turns the animal or monster into a harmless scarecrow.

**2/ Torch found in the home of the fiendish knight.**

It throws flames that burn the wounded monster

**3/ Bracelet stolen by Satanicus**

This produces a jet of water which melts the monster.

## CONTROLS USED

go to the left  
go to the right  
jump  
crouch  
space bar or 'fire' button:

## KEYBOARD

left arrow  
right arrow  
'up' arrow  
'down' arrow  
Attack

## JOYSTICK

push handle to left  
push handle to right  
push handle up  
push handle down  
ESC -Pause and menu access.

## FINALE

The end of the game is not interactive. When the hero leaves the forest when he/she returns to his/her parent's home. During the player's absence the kingdom has been suffering hard times. The results of the theft of the magic object were felt throughout the land. The hero arrives at the Emperor's palace. The Emperor offers his son/daughter in marriage and a screen filled with the royal wedding finishes the game.

## RAPID START UP PROCEDURE

This software is distributed with a color card which serves as an anti-piracy protection device. Identify it by typing in the name of your program. Keep this document in a safe place, it will be necessary at each start up.

Make a copy of the program. By using a copy you avoid any risk of damaging the original.

Do not write protect your diskettes during use.

### ATARI ST and AMIGA

1 - Insert diskette number 1

2 - Switch on the computer or reboot it. The software will be automatically load itself.

3 - Complete the protection test described in paragraph X-2.

### IBM PC and COMPATIBLES

1 - Switch on the computer or reboot it.

2 - Insert diskette number 1.

3 - Type GO, then press the RETURN or ENTER key.

4 - Indicate the type of graphics card your machine has.

5 - Indicate the type of mouse you have.

6 - Indicate the type of sound required.

7 - Complete the protection test described in paragraph X - 2

## DETAILED START UP PROCEDURE

### 1 - Start up

#### • IBM PC and COMPATIBLES

With your computer booted, insert the game diskette in drive A. If the program consists of several diskettes, insert diskette 1, type GO, then press the RETURN or ENTER key. A screen will appear the best graphics card to use and the type of mouse you have. If you agree with the choice, type Y (yes), if you wish to modify the choice, type N (no).

If you type N, two further menus are proposed:

- one offers an alternative list of graphics cards : make your choice according to the card installed in your computer (Hercules, CGA, EGA, VGA ...) by typing the letter corresponding to the card indicated on the screen.

- the other concerns the type of mouse (Microsoft or other). Reply by typing the corresponding letter.

Attention : **this software does not take into account any joysticks installed on the PC**, use the keyboard only for input.

A third choice is offered (the first if you replied Y); it

concerns the sound. Attention : the choice "sound with MDO Intersound" should only be made if you possess this interface (see the MDO Intersound description on last page of this manual).

**NOTE** : if you have a version of MS-DOS 4.0 or higher, you should boot your computer with a system diskette that you have made. This procedure is described in paragraph 3 hereafter.

**When you use it again all you have to do is type "GOC" and "ENTER". For deconfiguration type "GO" once again.**

#### ATARI ST and AMIGA

Insert the diskette in the drive. If the software consists of several diskettes, insert diskette number 1.

Switch on your computer, the software loads automatically.

### 2 - Pass the protection test

- You have in your possession a little note book made up of animals and symbols. You will be able to identify it by the picture of the animal on the cover.

On the screen there are five symbols in a line and a coloured animal appears. You have to open the note book at the same colour as the animal. On the page identify the same animal and take note of the symbol which represents it. Then "click" your mouse directly on the same symbol on the screen. A little clown will appear which tells you that you have passed the test or that you have made a mistake. If you make a mistake you can have a second try.

### 3 - If you possess DOS 4.0 or higher (PC and COMPATIBLES only).

You need to make a system diskette :

#### 1st method :

1 - Before using the program, insert diskette 1 in drive A (or B) after having started up the computer. At the DOS prompt A:\> (or B:\>) type INSTALL A: (or INSTALL B:). Confirm it by pressing the ENTER or RETURN key. Then follow the instructions on the screen.

2 - When the operation is completed, reboot your PC with the system diskette you have just made. Leave it in the drive and reboot simultaneously pressing Ctrl - Alt - Del, or by momentarily switching off and then on the computer.

3 - Remove the system diskette from the drive. The game is now ready to be used according to the start up procedure already described.

#### 2nd method :

1 - Before using the program, insert a blank diskette in drive A (or B) after having started up the computer. Format the diskette, either from your hard disk (C:\>) or from your A or B drive, by typing FORMAT A:/S (or FORMAT B:/S). Confirm it by pressing the RETURN or ENTER key, then follow the instructions on the screen.

2 - When the operation is completed, reboot your PC

using this new system diskette. Leave it in the drive and reboot by simultaneously pressing Ctrl - Alt - Del, or by momentarily switching off and then on the computer.

3 - Remove the system diskette from the drive. The game is now ready to be used according to the start up procedure already described.

**For all further use, on diskette or hard disk, first boot your PC using the new system diskette you have made.**

**NOTE :** if after having booted your PC with new system diskette the keyboard is improperly configured, consult the manual accompanying your computer.

### 4 - Installation on IBM PC and COMPATIBLES hard disks :

Create a specific directory (for example, GAME) so that you can copy all the files on your diskettes into it.

1 - At the DOS prompt C:\> type MD GAME and press ENTER or RETURN key.

2 - Type CD GAME and ENTER or RETURN key. You are now in the directory called GAME, i.e., C:\GAME>.

3 - Copy the contents of the diskette into the directory by placing the first diskette into drive A (or B) and by typing COPY A:.\* (or B:.\* ) and pressing the RETURN or ENTER key.

4 - Repeat the operation if the program consists of several diskettes until all files have been copied into the directory.

5 - Start the game by typing GO.

From now on the game can be started by repeating steps 2 and 5.

## THE MDO INTERSOUND INTERFACE

With MDO INTERSOUND, the sound interface for non portable PC compatibles, the quality of sound obtained is comparable with the best computers.

This interface can be found at your computer dealer or simply by asking COKTEL VISION.