


loriciels®



IBM PC et compat.
AMSTRAD PC
KARMA
MANUEL



KARMA

• la vallée des brumes •

Connaissez-vous ce pays où sévissent tremblements de terre et monstres épouvantables, de gigantesques robots d'acier qui se métamorphosent en machines à détruire toutes plus redoutables les unes que les autres ? Un monde où la technologie est des plus avancées, mais où l'on rencontre aussi bien les tueurs archaïques comme les ninjas, aussi habiles que les samouraïs au maniement du katana...

Vous croyez deviner ? Vous n'y êtes pas. Ce monde s'appelle **KARMA**...

C'est la planète principale d'une confédération qui comprend également **IRON**, **BETEL**, **QUARZ**, **HELL** et **FLAME**. Jusqu'à une période toute récente les habitants de KARMA agissaient en sages. Ils avaient su harmoniser avec bonheur un développement de haut niveau avec un style de vie restant proche de la nature. En bonne intelligence les uns avec les autres, les gens agissaient suivant leurs affinités de vivre dans de petites communautés selon un mode plutôt médiéval, ou au contraire dans de grandes métropoles hautement industrialisées.

Karma s'enorgueillit d'un passé illustre dont les origines sont si lointaines que seuls certains vestiges ne sont pas effacés des mémoires ; encore les faits sont-ils souvent déformés par les légendes qui se transmettent de génération en génération. Les Anciens Dieux — aujourd'hui disparus, du moins le prétend-on — avaient il y a fort longtemps fait de Karma un monde où régnaient l'harmonie et la paix. Ils ont légué à leurs descendants le culte de ces vertus ainsi que des sanctuaires où sont catalysés les vestiges de leur puissance passée. Mais toute trace de l'un de ces sanctuaires a été perdue. Depuis longtemps déjà, les astronautes et les marchands n'osaient plus s'aventurer dans les parages de la planète où se dressait ce sanctuaire. Plus grave, par un curieux phénomène extra-sensoriel, le nom de cette planète et sa localisation ont fini par s'effacer de toutes les mémoires.

Les choses ont commencé à aller très mal lorsqu'une brume nocive s'est répandue autour du sanctuaire des Anciens Dieux de Karma, interdisant son accès aux nombreux pèlerins qui avaient l'habitude de s'y rendre. Les bienfaits y étaient dispensés. Toutes sortes de maux y étaient soignés. On prétend même que certains que l'on y avait conduits dans un état des plus critiques en revinrent miraculeusement guéris. Depuis quelque temps déjà se colportaient des bruits inquiétants. On raconte que le sommeil de bien des gens est peuplé de cauchemars si épouvantables qu'ils n'osent plus dormir. Certains cèdent à la folie. Les campagnes ne sont plus sûres à cause des rôdeurs déments. Simultanément, on annonçait l'apparition ici et là de monstres de métal d'une puissance terrifiante qui sèment l'horreur et la désolation sur leur passage. Ces « golems » semblent doués d'une conscience rudimentaire.

Qui est à l'origine de ce désastre ? La rumeur court qu'un Etre (appelons le MING pour faire couleur locale) aurait trouvé la source de la toute-puissance des Anciens Dieux et qu'il téléguiderait à son profit les malversations des déments fanatisés. On va jusqu'à dire qu'il aurait réactivé la vitalité des monstres épouvantables qui avaient disparu de Karma depuis des millénaires, on le soupçonne d'en avoir créé d'autres, et surtout d'avoir pactisé avec les esprits malins...

Dans leur grande sagesse, les Anciens Dieux avaient prévu l'éventualité d'un tel danger. Et la perspective de rassembler les talismans qu'ils avaient créés et de les utiliser comme protection entretient une lueur d'espoir...

C'est là que commence notre histoire... votre histoire ! Le conseil des sages a pensé qu'une petite équipe agissant discrètement serait la mieux à même d'enquêter et d'œuvrer pour contrecarrer les agissements de cet être. Dans le plus grand secret, les plus éminents représentants des castes nobles de KARMA : samourais, bonzes, marchands, prêtres, astronautes, cyborgs et magiciens, ont été contactés pour unir leurs forces et leurs talents contre le danger commun. Ninjas et nécromanciens ne font pas partie des castes nobles mais le péril est tel que rien n'interdit de tenter de les associer à la contre-offensive...

L'histoire commence par la sélection de celui qui sera chargé de les réunir et de coordonner leurs efforts...

Comment charger KARMA

* Procédure simplifiée *

Chargez le DOS de votre PC. Activez KEYBFR pour configurer votre clavier en français puis GRAFTABL pour charger les caractères graphiques minuscules accentuées, si besoin est. Introduire ensuite la disquette KARMA dans le lecteur A et taper KARMA (ENTER). Suivez ensuite les instructions dans le programme.

* Option pour configuration disposant de 640 K ou d'un disque dur *

Si vous disposez

- (1) d'une configuration de 640 K et d'un utilitaire de création de disque virtuel,
- (2) ou — à défaut — d'un disque dur,

vous pouvez utiliser une option qui remplace la plupart des accès disquette durant la partie par (1) une lecture en mémoire vive donc instantanée, ou à défaut (2) une lecture sur disque dur nettement plus rapide.

— Dans le cas (1), configurez votre système avec un disque virtuel de 128 K.

— Dans les 2 cas activez KEYBFR et GRAFTABL si besoin est, copiez les fichiers KARMA.000, KARMA.001 et KARMA.002 par :

COPY *.00* C:

sur le disque virtuel ou sur le disque dur, introduisez la disquette KARMA dans le lecteur A, puis tapez KARMA (ENTER). Le programme ira ainsi chercher les fichiers d'extension sur C:

Attention, utilisateur d'AMSTRAD PC 1512, il faut supprimer l'installation du disque virtuel qui se fait automatiquement à l'initialisation.

Pour ce faire, sous DOS, avec la disquette verte GEMDESKTOP :

- tapez NVR puis ENTER ;
- choisissez l'option « Taille du disque RAM » ;
- et entrez la valeur : 000 ;
- puis choisissez « Sauvez les options » dans le menu principal ;
- quittez NVR ; il n'y a plus de disque virtuel.



Génération d'un scénario

Une configuration entièrement nouvelle, des personnages différents et un scénario modifié sont mis en place par l'ordinateur chaque fois que le joueur choisit l'option « Générer un nouveau scénario ».

10 niveaux de difficulté sont proposés lors de la création d'un nouveau scénario. Pour préserver l'intérêt des parties ultérieures, un score s'affiche en fin de partie.

Sauvegarde de la partie en cours

La sauvegarde de la partie en cours se fait sur n'importe quelle disquette (par la commande O) ; soit sur une disquette vierge préalablement formatée, soit sur une disquette disposant d'une place restante d'au moins 18 K. La sauvegarde peut également se faire sur le disque dur.

Il n'est permis d'effectuer de sauvegarde que sur Karma et « à l'air libre ». En conséquence, il est prudent de prendre ses précautions avant d'entrer dans des lieux inconnus ou de gagner l'espace profond.

Plusieurs scénarios appartenant à des joueurs différents peuvent être sauvegardés sur une même disquette. Ils sont identifiés par un code de 3 lettres.

Création du personnage principal et constitution du groupe

Le joueur dirige un groupe pouvant comporter autant de personnages qu'il en rencontre.

Le personnage principal que le joueur est censé incarner est choisi au « Centre de Sélection » parmi neuf castes puis personnalisé au gré du joueur. Il suffit pour cela 6 fois de suite de taper la (ou les) lettre(s) correspondant à la (ou les) qualité(s) que l'on souhaite renforcer.

L'habileté du joueur au maniement... des touches du pavé numérique intervient pour déterminer les qualités de guerrier du personnage si ce dernier doit suivre cette voie (voir plus loin le combat-test au Centre de Sélection). Au lieu du guerrier d'élite, le joueur a toute latitude pour incarner au contraire un paisible marchand, un bonze contemplatif, un sorcier puissant ou un représentant de l'une des cinq autres castes.

Au gré des rencontres, le personnage principal a intérêt à solliciter d'autres personnages de se joindre à lui pour former petit à petit le groupe d'aventuriers. Solliciter ne signifie pas nécessairement convaincre... Selon les cas il faudra user de charme ou de corruption.

L'action se poursuit tant qu'il y a au moins un survivant dans le groupe. Si, par malheur, le groupe était exterminé, le programme renvoie à la séquence de sélection d'un nouveau personnage principal. La topographie des lieux, initialisée par le **générateur de scénario** lors de la **création du monde**, reste la même tant que le joueur continue la même partie, que le groupe ait été massacré ou non.

Pour faciliter l'identification de la caste d'origine des différents personnages et donc de leur fonction principale, leur nom est suivi d'un label :X où X est une lettre majuscule ou minuscule (voir tableau ci-dessous).

YAMAMOTO:S, par exemple, se lit YAMAMOTO le samouraï.

Le personnage principal joue un rôle majeur dans la mesure où c'est par l'intermédiaire de ses facultés que les qualités des autres membres, par exemple, peuvent être connues par pouvoir extrasensoriel ou plus simplement par la conversation.

Avoir la responsabilité d'un groupe important n'est pas tâche aisée. Il faut nourrir le groupe et compléter son équipement. Il faut aussi prévoir la pharmacie et les médicaments coûtent cher ! Aussi, faudra-t-il trouver le meilleur compromis entre le nombre d'aventuriers invités à former le groupe et les frais qu'ils occasionnent. Le crédit accordé au départ par le conseil des sages est vite dépassé !

S'ajoute à cette responsabilité le risque d'accepter dans le groupe un aventurier malhonnête risquant de causer du tort au groupe, ou simplement couard.

Qualités et Talents

Voici les qualités et talents dominants des adeptes des différentes castes de Karma :

Personnage	Label	Qualité dominante	Talent
Samouraï	: S	Force	Aiki-ken (combat au sabre)
Bonze	: B	Sagesse	Exorcisme
Astronaute	: A	Endurance	Pilotage
Magicien	: M	Intelligence	Magie
Grand-Prêtre	: P	Volonté	Pouvoir PSY
Marchand	: m	Charme	Négociation
Cyborg	: C	Habileté	Tir
Nécromancien	: n	Vitalité	Incantation
Ninja	: N	Agilité	Arts Secrets



Qualités et talents jouent un rôle sensiblement différent bien qu'évidemment complémentaire. Un **talent** correspond à la potentialité de réussir une action précise. Le nombre de points de la (ou des) **qualité(s)** correspondante(s) s'ajoute au talent requis pour cette action. Si le personnage ne possède pas le talent requis, il souffre d'un handicap pour réussir l'action. Un talent s'apprend, l'expérience aidant, au contact de ceux qui les connaissent. Le rôle des qualités est plus général et correspond à une prédisposition (morphologique et/ou psychique) pour réussir ou non certaines actions.

La qualité **sagesse** implique aussi bien le renoncement et la piété qui aide le bonze à exercer un talent d'exorciste, que plus prosaïquement son honnêteté et sa droiture vis-à-vis de ses compagnons.

volonté et **vitalité** vont déterminer le courage d'un personnage pour oser affronter un monstre particulièrement impressionnant.

L'**aiki-ken** est la pratique du sabre (katana).

Il faut savoir qu'un **nécromancien** est capable en psalmodiant des incantations de terrasser les morts-vivants et autres vampires : rares seront les autres attaques qui auront un effet sur les créatures des ténèbres.

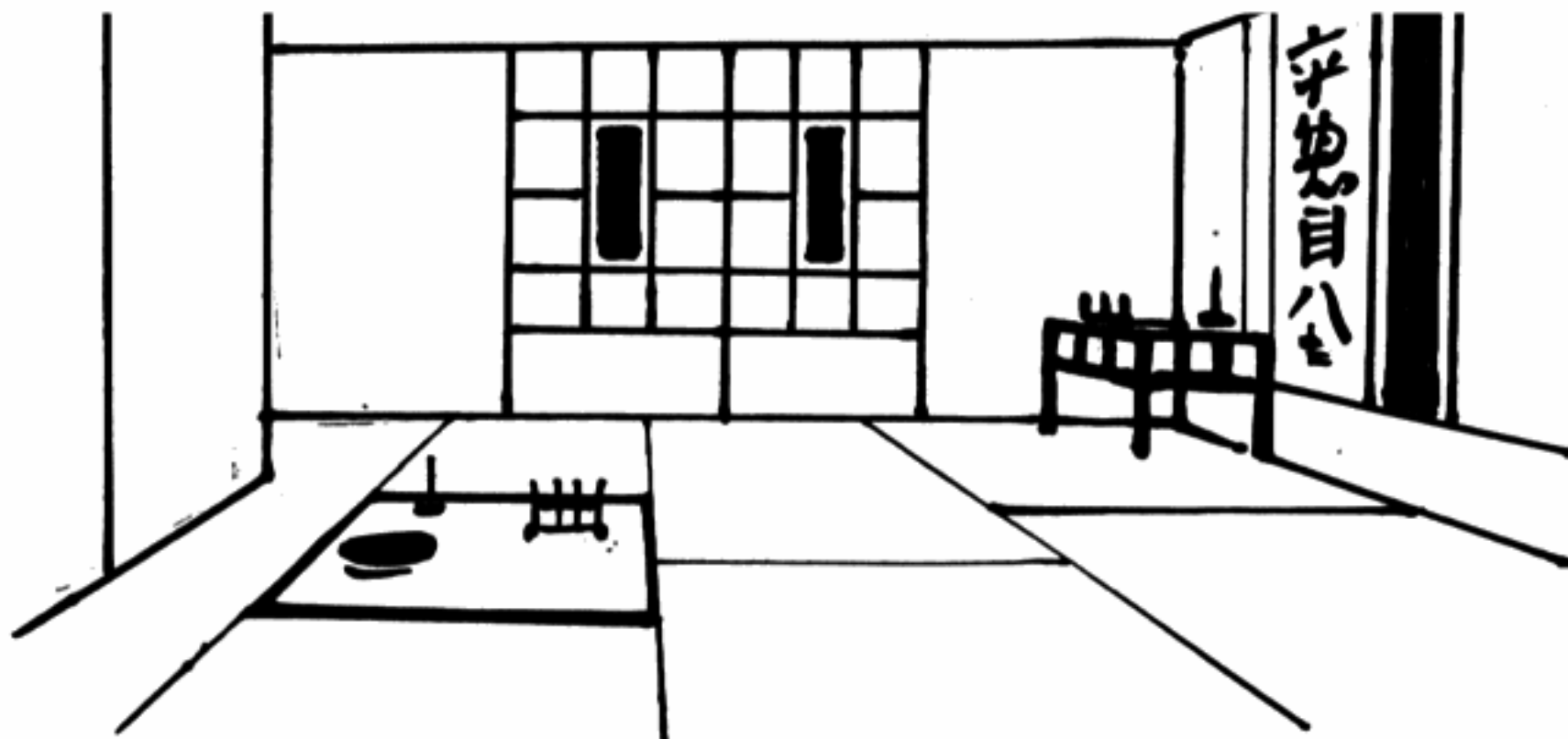
Un **ninja** a été formé à connaître beaucoup de choses, par exemple comment venir à bout d'un mécanisme d'ouverture. A un niveau élevé, il peut être un combattant redoutable capable d'abattre son adversaire d'un seul coup de katana.

Un **bonze** dissipe les esprits et les ombres (les renvoie dans un monde parallèle d'où ils n'auraient jamais dû sortir). Bonzes et nécromanciens sont les mieux à même d'invoquer les Grands Anciens pour repousser les démons.

Un **magicien** peut jeter des sorts aussi bien sur ses adversaires que sur des objets, pour ouvrir une porte, par exemple.

Seuls les tirs d'armes énergétiques peuvent venir à bout des monstres de métal.

Tous les personnages, à mesure que leur expérience augmente et aidés en cela par leurs compagnons chacun expert dans un domaine donné, peuvent acquérir qualités et talents qui feront d'eux des adversaires redoutables capables d'actions qu'ils ne pouvaient réussir au début de l'aventure. En d'autres termes, l'expérience aidant, point n'est besoin d'avoir le titre pour réussir une action ! A l'inverse, si le personnage principal choisissait de tenter seul l'aventure, d'abord il n'irait sans doute pas très loin car il ne saurait être efficace dans tous les types d'action possibles, ne possédant pas qualités et talents à un niveau suffisamment élevé dans tous les domaines (au départ il est le seul à n'avoir aucun talent) ; ensuite il n'apprendrait aucun talent puisque ce n'est possible qu'au contact de ceux qui les connaissent.



Les commandes et le dialogue

Il suffit de taper une lettre pour se voir proposer une commande dont le nom commence par cette lettre. La liste des commandes est accessible à tout instant (sauf en combat) en appuyant sur la touche ?. L'action proposée peut alors être validée par [ENTER] ou bien O(ui). Certaines commandes comme H(alte) ou N(égociateur) proposent un sous-ensemble de commandes. Dans ce cas, si la seconde lettre tapée n'est pas validée, le programme revient au menu du dialogue principal. Pour certaines actions qui reviennent très souvent, le programme dispense de valider par [ENTER].

Il arrive que deux commandes commencent par la même lettre. Le programme lève alors toute ambiguïté en ne proposant que celle qui correspond au contexte.

Ce système pratique et rapide à manipuler concerne la cinquantaine de commandes les plus courantes qui sont à utiliser dans 99 % des cas. Le logiciel comporte en outre un module d'analyse syntaxique auquel on accède par la touche +. L'analyseur travaille sur les racines des verbes et reconnaît indifféremment majuscules ou minuscules. Toutefois, pour éviter une duplication inutile, l'analyseur ne reconnaît pas systématiquement les commandes déjà contenues dans le dialogue courant. Le programme indique au joueur quand il doit utiliser le vocabulaire étendu par « commande → ».

Un conseil : ne vous énervez pas sur le clavier... le temps ne compte pas sur Karma... Pour éviter toute action irréfléchie, le programme ne prend en compte une commande qu'une fois la question posée ou le dernier message affiché... Oui, je sais, c'est logique...

Le vent divin

Dans tout jeu de rôle, le succès d'une action dépend d'un certain nombre de facteurs que maîtrise le joueur plus un facteur aléatoire pour simuler l'effet du hasard, c'est-à-dire de bien d'autres facteurs qui ne peuvent être tous quantifiés. Le facteur hasard intervient par un tirage de dés. Dans KARMA, l'ordinateur — Maître de Jeu — opère de la même façon. Il signale le résultat du tirage aléatoire par la mimique du faciès centré en haut de l'écran. Si le visage de la déesse est souriant, les dieux sont favorables au mortel. Inversement, la déesse au visage courroucé entrave les efforts du pauvre humain. En moyenne, les dieux sont neutres ; ils « s'amusent » en influençant dans un sens ou dans l'autre... C'est le Vent Divin... Néanmoins adresser une prière à la déesse dans ses sanctuaires pour s'attirer ses bonnes grâces ne peut pas nuire...

Au cours d'un combat on verra par exemple s'afficher successivement les mimiques divines correspondant aux différentes actions d'attaques et de défenses des différents personnages.

L'exploitation de ce type de renseignement par le joueur est d'importance. Si les dieux sont favorables mais que l'action échoue, c'est que cette action est inefficace dans ce cas précis ou bien que qualité et/ou talent requis pour réussir sont à un niveau trop bas. Inversement, si la déesse est courroucée et que l'action réussit néanmoins, cela signifie que le personnage est expert dans ce type d'action et que son choix était judicieux, n'en déplaît aux dieux...

Les déplacements

On peut voyager

- à pied,
- en antiGrav, véhicule antigravitationnel permettant des sauts rapides d'un point à un autre de Karma,
- en astronef pour se rendre sur les autres mondes.

Un astronef — comme les autres équipements — s'achète ou se loue en ville ou à l'astroport. Il reste remisé dans l'astroport où l'on a débarqué jusqu'au prochain embarquement.

On peut acheter un antiGrav ou bien « l'emprunter ». Il reste là où on l'abandonne. On ne peut le transporter hors de Karma.

• Les déplacements à pied •

Ces déplacements sont commandés par les 4 flèches du pavé numérique. (**Le pavé numérique doit rester en position [NUM LOCK].**) Hors des labyrinthes, les déplacements se font N, S, E, O (Nord : flèche du haut, Est : flèche de droite, etc.).

Dans les labyrinthes (cryptes et temples), l'image est celle vue par le groupe depuis l'entrée de la salle. La vue sera différente si l'on entre dans la salle par une autre porte. Appuyer sur la flèche du haut commande un déplacement en avant. La flèche du bas commande un retour dans la pièce précédente, la position des personnages qui voient la scène étant inversée par rapport à leur position initiale. Les flèches latérales commandent des déplacements vers la droite ou vers la gauche avec rotation à angle droit de la perspective vue par le groupe.

• Les déplacements en antiGrav •

Une fois le véhicule acquis, on y pénètre par la commande M(onter dans l'antiGrav). On peut abandonner un antiGrav et continuer le voyage à pied : sa position est alors automatiquement reportée sur la carte de Karma.

La carte des lieux s'inscrit sur le radar de bord. Entrer successivement deux chiffres : le premier indiquant le nombre de « cases » dont on se déplace vers le nord (un nombre négatif pour aller vers le sud), le second indiquant de combien d'unités on veut se déplacer vers l'est (nombre négatif pour un déplacement vers l'ouest).

• Les voyages en astronef •

Une fois l'astronef loué ou acheté, on y accède par la commande V(aisseau), uniquement dans l'astroport. Comme précédemment, il faut successivement entrer les paramètres du « saut hyperspace », c'est-à-dire les accroissements (positifs ou négatifs) suivant les axes $x \rightarrow$, y et z pour gagner une nouvelle position dans l'espace par rapport à la position courante. L'unité « karmane » de distance intergalactique est reportée dans le coin inférieur gauche de la carte murale. Sur cet écran mural [option C(arte)] apparaissent les positions relatives des 6 mondes ainsi qu'un nombre indiquant leur cote par rapport au plan de la carte.

Si, par exemple, une inscription vous indique que les coordonnées de « la planète sans nom » sont —7 —2 4, et que vous vous trouvez sur Karma (coordonnées 0 0 0), il suffit, après avoir sélectionné l'option S(aut),

après que l'ordinateur ait affiché :

x - >
y - >
z - >

de taper successivement :

- 7
- 2
4

Si vous vous trouvez dans l'espace aux coordonnées 5 —2 0, il suffira de taper —5 2 0 pour regagner Karma d'un seul saut hyperspace.

Exemples :	x	y	z
vous vous trouvez en :	— 12	0	— 7
vous voulez aller en :	— 5	— 3	1
il faudra taper :	7	— 3	8
vous vous trouvez en :	0	8	1
vous voulez aller en :	4	— 1	— 3
il faudra taper :	4	— 9	— 4
vous vous trouvez en :	11	4	— 7
vous voulez aller en :	— 2	7	8
il faudra taper :	— 7	3	8
qui vous conduira en :	4	7	1 1 ^{er} saut
puis :	— 6	0	7 2 ^{eme} saut

Une escadre ennemie croise en permanence dans l'espace profond. Il existe toutefois un type d'équipement ordinateur — détecteur G(alactique) — que l'on peut acquérir et qui signale la position de l'escadre ennemie par un cercle clignotant lors de l'affichage de la carte dans l'astronef.

Les combats galactiques

Appuyer sur l'une des 9 touches du pavé numérique correspondant à la région de l'espace d'où surgit l'astronef ennemi. Le canon-laser de bord fera feu au moment opportun. Mais faites vite car, si vous ne touchez pas l'assaillant, lui ne vous ratera pas et le recours (automatique) au bouclier énergétique consomme très vite l'énergie disponible.

L'endurance et les qualités de navigation du pilote ont, bien sûr, une influence sur cette phase de jeu.

Les rencontres

Lorsque l'on rencontre quelqu'un qui n'a pas une attitude hostile, il est conseillé de l'interroger, éventuellement de solliciter sa présence au sein du groupe.

Face à certains opposants, négocier ne sert à rien, il ne reste qu'à combattre ou fuir... Lors du combat, la « force de frappe » de l'adversaire est représentée par l'indicateur sur la ligne la plus basse de l'écran. Elle s'actualise au cours de l'échange en fonction du succès de vos attaques.

Si le nombre des personnages qui forment le groupe d'aventuriers est supérieur à 3, le joueur choisit à chaque round (un échange d'attaques entre les deux camps) 3 intervenants pour son camp. Ce seront les 3 seuls attaquants de son camp pour ce tour de jeu ; les autres membres du groupe ne seront pas touchés durant ce round. Le joueur peut ainsi remplacer dans le vif de l'action un aventurier blessé ou affaibli, ou bien dont les actions se révèlent inopérantes. Le combat s'achève par la victoire ou la fuite de l'un des belligérants.



C'est l'**endurance** qui détermine la résistance d'un personnage aux coups ou tirs adverses. Face aux attaques mentales, c'est la **volonté** ajoutée à l'**intelligence** qui détermine la capacité à se protéger derrière une barrière mentale. Les « éclairs » qui accompagnent l'attaque de l'adversaire témoignent d'une attaque de type magique ou psychique.

La **vitalité** mesure la capacité de récupérer après avoir été touché.

Les attaques **PSY**chiques et le recours à la magie sont épuisants pour qui en use ; surveiller le niveau de puissance mentale (PM). Si celui-ci devient trop faible pour l'attaque mentale ou le jet de sort commandé, son effet sera nul, indépendamment du degré d'expertise du lanceur.

Les équipements

Pour tirer ou lutter au sabre, il faut **au préalable** avoir **équipé** le personnage de l'arme. Les différents talismans constituent des « armes psychiques » qui amplifient l'effet de certaines attaques (magiques, psychiques ou autres). Ils ne sont efficaces que si le personnage en est équipé.

Le fait d'être équipé d'un objet est signalé par le signe $\neq$ devant le nom de l'objet dans la liste des équipements appartenant au personnage. Une incertitude — signalée par ? — subsiste quant à la nature bénéfique ou maléfique de tout objet trouvé dans les temples ou labyrinthes, tant que celui-ci n'aura pas été **identifié au Temple de l'ineffable Vérité**. S'en équiper signifie la volonté de s'en servir lors de la prochaine action mettant en jeu cet objet (lutter s'il s'agit d'un sabre, tirer s'il s'agit d'un radiant, etc.).

S'équiper prématurément d'un objet maléfique présente un risque. Si l'objet est maléfique, au lieu d'aider à faire perdre de la vitalité à l'opposant, il lui en fera au contraire gagner !

Après avoir sélectionné la commande E(quiper) lors d'une H(alte), et le personnage que l'on veut équiper, il suffit pour chaque famille d'équipements (sabres, armes énergétiques [de tir], armures et, casques, bijoux, orbes et anneaux pour les objets magiques) de désigner l'objet choisi par le chiffre le précédant. Si le personnage ne possède qu'un seul objet de la famille, il suffit de taper 0 pour l'en équiper et n'importe quel autre chiffre pour ne pas l'en équiper ou le lui retirer.

Par convention, un objet « de mort » est maléfique.





Le combat-test au Centre de Sélection

Il s'agit d'un combat initiatique contre le sabre d'un magicien-samouraï invisible qu'il faut vaincre pour être accepté dans une caste de guerriers.

Appuyer sur l'une des 6 touches du pavé numérique correspondant à la direction d'attaque du sabre adverse pour simuler la parade au coup. Contre-attaquer aussitôt en appuyant sur l'une des 5 autres touches.

- 1, 3 attaque basse gauche, droite
- 5 attaque au buste
- 8 attaque à la tête
- 7, 9 attaque haute gauche, droite

Les achats et ventes d'équipements

A l'exception du passage automatique à la « station-service » lors de tout décollage d'un astroport où l'on se voit proposer le ravitaillement en conteneurs d'énergie — mais toujours au prix fort — on peut acheter beaucoup de choses dans la capitale ou à l'astroport de Karma.

Les comptoirs de la Guilde des Marchands rachètent également beaucoup de choses mais à la moitié de leur valeur !

Un personnage possédant charme et talent de négociateur comme tout membre de la caste des marchands saura, en général, négocier à des prix plus avantageux que les prix catalogues si on lui confie le soin de la transaction, et ce aussi bien à l'achat qu'à la vente.

Les messages codés

L'usage sur Karma est resté d'écrire les noms des déités et les mots magiques (sorts, incantations...) en karman ancien. Vous décoderez ces mots sacrés à partir des correspondances alphabétiques données dans ce manuel.

Message du concepteur

La disponibilité récente de systèmes professionnels 16 bits offrant pour un prix devenu raisonnable des capacités mémoires de 512 ou 640 K permet enfin le développement de jeux de rôle et d'aventure à une échelle que l'adaptation de logiciels conçus sur des systèmes 8 bits ne disposant que de 64 ou 128 K ne pourront égaler. La formidable potentialité de telles configurations permet enfin à l'auteur de recréer l'univers immense des jeux de rôles avec tous les ingrédients que leurs adeptes aiment y trouver, tout en offrant des centaines de combinaisons d'images digitalisées comme on n'en trouve que dans les meilleurs jeux d'aventures.

Un monde sépare les possibilités ludiques de ce logiciel de celles des premiers jeux de rôle que j'avais écrits dans l'étroit carcan usuel des 64 K et ce en dépit de la remarquable compacité du langage FORTH que j'avais utilisé à l'époque ! Jugez plutôt : chacun des 20 personnages susceptibles de former le groupe sont caractérisés par 18 paramètres : 9 qualités auxquelles peuvent s'ajouter jusqu'à 9 talents. Le monde est si vaste (3 500 « lieux » à visiter, sans compter l'espace intergalactique !) que pour ne pas en allonger exagérément le temps d'exploration j'ai choisi d'épargner au joueur la frappe systématique de phrases de commandes et lui proposer une action sur la simple frappe d'une seule touche. On dit merci Ulysses... Une cinquantaine de commandes sont ainsi proposées, en plus de l'analyseur syntaxique général.

Avant d'être auteur, je suis surtout joueur et je n'aurais jamais imaginé de réaliser un jeu auquel je ne puisse prendre plaisir à jouer moi-même. C'est l'origine de la présence du puissant générateur de scénario capable non seulement de reconfigurer intégralement la topologie des 7 mondes, ses habitants et ses gardiens, mais aussi de coder de nouvelles clés : les noms des sorts et autres incantations, par exemple, sont recodés d'un scénario à l'autre, et en karman ancien ! 10 niveaux de difficulté sont proposés lors de la création d'un scénario pour préserver tout l'intérêt des parties ultérieures. Avec un peu d'habitude, une partie peut se jouer en quelques jours. Score à battre : 8 110...

Pour permettre à tous les possesseurs de compatibles PC de se distraire avec Karma, il est écrit pour la carte graphique la plus courante : CGA. Cette carte n'offre que 4 couleurs simultanées, aussi le graphiste a-t-il travaillé la trame du dessin. Le rendu est particulièrement bon sur écran monochrome dont sont équipés la majorité des PC. Ces images occupent moins de place mémoire que des images « haute résolution couleur » et ce choix permet d'en digitaliser un plus grand nombre pour le plus grand plaisir du joueur. Si vous êtes en train de vous détendre entre deux simulations financières et que votre patron entre dans le bureau à l'improviste, tapez simplement H(alte) puis H(elp), votre écran prendra un aspect sérieux jusqu'à ce que vous repreniez la partie en appuyant sur n'importe quelle touche.

KARMA est plus qu'un grand jeu de rôle et d'aventures graphiques : diplomatie, stratégie, gestion, adresse (des séquences d'arcades sont incluses) sont autant d'attraits supplémentaires qui trouvent place dans ce nouveau type de « logiciel intégré » : le ludique !

KARMA : pour compatible PC
1 lecteur de disquettes
512 K de mémoire
carte graphique couleur standard (CGA)

Le Vieux Manuel



loriciels

COPYRIGHT LORICIELS Mai 1987

Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957

**Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays**