

SORCERY

The World has fallen into the Dark Ages The Evil Forces of the **Necromancer** are creeping to every last corner of the ancient land that was once the powerful domain of the **Great Sorcerers**. You are the last **free Sorcerer**, all the others have, one by one, been entrapped by the **hideous evil** that abounds.

You must work quickly travelling every corner of the **Kingdom**, searching out your fellow Sorcerers. Only when they are **all released** can you combine your forces and overthrow the **Necromancer**.

The many parts of the land you visit hold **certain objects** which may or may not be of use. Some will **help** and some will **deceive**, some possess **strange** qualities. The scenery is not all it appears in places and careful **searching** may reveal **secret passages**.

The freed **Sorcerers** will unite in the **Sanctuary** where they will wait for the **golden day** when you make your way there to join them in your **exalted place** and **defeat the Necromancer** once and for all.

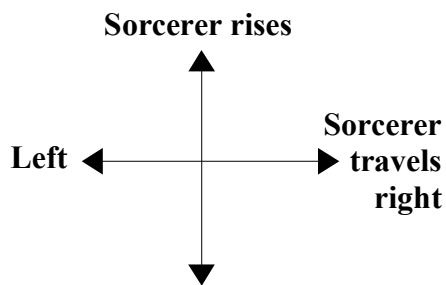
LOADING INSTRUCTIONS

Make sure the tape is fully rewound. Press **CONTROL** and the small **ENTER** key.

Follow the screen commands, i.e. press **PLAY** on your tape recorder and then press any key on the computer.

GAME PLAYING

To start press the fire button. You are now in control of the **Sorcerer** as he starts his quest.



Note: Sorcerer descends by himself

As you move from room to room you will encounter various objects, some useful, some essential and some **deadly** !

OBJECTS

To pick up an object you must position the **sorcerer** over it and press the **fire** button. To use a weapon i.e. **killing an evil demon** or shooting your **magic spells**, press the **fire** button again. You may swap objects but you can never drop objects on their own. You will find out by experience that you need certain objects to allow you to set in action chains of events and allow you passage on your journey.

SCREEN DISPLAY

On the screen you will find depicted; the room you are in, a description of the room and a description of what you are carrying. Also shown is your energy level and a visual illustration of time left to complete your task.

ENERGY

You lose energy each time you come into contact with one of the evil forces, so try to avoid them whenever possible. There is a way

of renewing your energy but as a **Great Sorcerer** we're sure its not beyond your powers to work out how to do it!

TIME

You have a set time in which to complete your journey. This is illustrated by a book that will appear to crumble away with the passage of time. You must free all of the trapped sorcerers before the book disappears or the evil **Necromancer** will have succeeded in his dark ways.

SCREENS

You have **40 screens** to travel in your quest. Remember that the **Necromancer** has not made it easy for you and you will need to use strategy and cunning to unlock some of his doors of darkness.

STARTING THE GAME

You will start the game randomly from any **one of five** locations.

HI-SCORE TABLE

After your journey has ended you will, if you have travelled far enough, be allowed to put your name" into the **Hi-Score table**.

PAUSING THE GAME

To enable you to take a breather (or to answer the 'phone!), you may pause the game by pressing the **DELETE (DEL)** key. To restart the game, press fire button on the joystick.

PROGRAMMED BY GANG OF FIVE, DEVELOPED FROM AN ORIGINAL IDEA BY MARTIN WHEELER

[Menu](#)

Soluces rétrocompatibles : Sorcery et Sorcery + (Amstrad CPC)

Joué et décortiqué par [Steph](#)  | 31 mai 2018 | [6 commentaires](#)

Notez ce jeu :

 [Total: 1 Moyenne: 5]



Éditeur : Virgin Games

Développeurs : The Gang Of Five

Concepteur : Martin WHEELER

SORCERY est un jeu vidéo d'action-aventure développé et édité en 1984 par Virgin Games sur Commodore 64 et ZX Spectrum. Il a été adapté sur Amstrad CPC, MSX et Thomson MO5, MO6, TO7 et TO9 en 1985.

SORCERY a obtenu le Tilt d'or en 1985.

Menu

SORCERY + , version étendue de SORCERY, est sortie en 1986 sur Amstrad CPC, puis déclinée sur Amiga et Atari ST en 1988.

SORCERY + se compose de deux parties :

- La première partie consiste toujours à libérer les 8 sorciers emprisonnés par le Nécromancien, puis à se rendre au sanctuaire. De nouvelles salles ont été ajoutées.
- La seconde partie consiste à trouver quatre cœurs, puis à neutraliser le Nécromancien en déposant ces quatre cœurs dans la salle » L'Antre du nécromancien ».



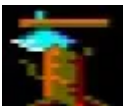
Les solutions de **SORCERY** et **SORCERY+** ci-dessous présentent les différentes étapes à réaliser pour libérer les 8 sorciers et comment se débarrasser du Nécromancien (SORCERY +). Il est à noter qu'il s'agit d'une solution parmi une multitude de combinaisons possibles qui peuvent être adaptées selon la salle de départ.

Les plans montrent l'enchaînement des différentes salles à traverser, l'emplacement des objets nécessaires à votre quête ainsi que quelques pièges à éviter.

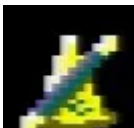
Compte tenu de la largeur de ces plans, une impression sur une feuille A4 sera quasi illisible. Téléchargez plutôt les fichiers PDF ci-joints comprenant 3 ou 4 pages qu'il suffira ensuite d'assembler sous forme d'une bannière.

[Menu](#)

Notes de jeu

	L'étoile filante (shooting star) élimine tous les monstres.
	Le sac de sorts (sack of spells) élimine tous les monstres.
	L'épée (strong sword) élimine les moines.
	La hache (sharp axe) élimine les fantômes.
	Le boulet (masse d'arme – ball & chain) élimine la tête-créature, la tête de sanglier et l'œil-créature.
	Les chaudrons permettent de se ressourcer en énergie. Mais certains sont piégés et font perdre de l'énergie

Les objets qui permettent de libérer les sorciers:

	LIVRE DE SORTS SPELL BOOK
	BAGUETTE MAGIQUE MAGIC WAND

Menu

	GOLDEN CHALICE
	VERRE DE VIN GLOBET OF WINE
	LUNE DU SORCIER SORCERER'S MOON
	PARCHEMIN SCROLL
	COURONNE #1 JEWELLED CROWN
	PETITE LYRE LITTLE LYRE

SOLUTION SORCERY

Plan de SORCERY



Menu



[Télécharger le plan de SORCERY au format PDF \(bannière\)](#)

Rejoindre la salle « *Terre Vagues* » – « *Wasted Land* » (Aidez-vous du plan pour trouver le chemin approprié et les objets qui seront éventuellement nécessaires pour ouvrir des passages. Attention également aux passages à sens unique.

Prendre la **LARGE BOUTEILLE #1 (LARGE BOTTLE)**.

Ouvrir trappe dans la salle « *Terre Vaques* » – « *Wasted Land* ».

Aller à « *Dans la Forteresse* » - « *In The Castel* » .

Prendre **ÉCUSSEON #1 (COAT OF ARM)**.

Ouvrir la porte en bas à gauche « *Hors du Château* » - « *Outside the Castle* » .

Prendre le **PARCHEMIN.**

Libérer le **SORCIER** #1.

Prendre la **LARGE BOUTEILLE #2** dans la salle « *Cachot* » - « *Dungeon* » .

Ouvrir la trappe dans la salle « Cachot» -« Dungeon» .

Passer par la voie en sens unique pour prendre la **CLEF #1 (DOOR KEY)**.

Prendre la **LUNE DU SORCIER** grâce à CLEF #1.

Libérer le **SORCIER #2.**

Prendre la **LARGE BOUTEILLE #3.**

Ouvrir la trappe dans la salle « *Tunnel* » .

Prendre la **CLEF #2**.

Prendre le **VERRE DE VIN.**

Libérer le **SORCIER** #3.

Aller dans la salle « *Au-dessus du Château* » - « *Above The Chateau* » .

Prendre **LE LIVRE DE SORTS.**

Libérer le **SORCIER** #4.

Menu

Prendre la **CLEF #3**.

Ouvrir la trappe .

Prendre le **CALICE D'OR** en prenant le chemin inverse.

Repasser par la porte dans la salle « *Au-dessus du Château* » -« *Above the chateau* » .

Le CALICE D'OR ouvre la porte dans la salle « *Dans le Château* » -« *In the Castle* » .

Libérer le **SORCIER #5**.

Prendre la **CLEF #4** dans la salle « *Dans le Château* » -« *In the Chateau* » .

Ouvrir la trappe.

Prendre la **CLEF #5**.

Prendre la **BAGUETTE MAGIQUE**.

Libérer le **SORCIER #6**.

Prendre la **LARGE BOUTEILLE #4**.

Ouvrir trappe pour prendre **CLEF #6**.

Ouvrir la trappe.

Prendre **ÉCUSSE** #2.

Ouvrir la trappe dans la salle « *Tunnel* » .

Prendre la **COURONNE**.

Libérer le **SORCIER #7**.

Passer par la porte ne pas à droite.

Prendre la **PETITE LYRE** en passant par les salles à droite.

Libérer le **SORCIER #8**.

Rejoindre la salle « *le sanctuaire* » – « *Sanctuary* » et se poser sur la colonne la plus haute.

SOLUTION SORCERY + 1ère PARTIE

Plan de SORCERY+ 1ère partie



1ère PARTIE



Un jeu de Sorcery+ est un jeu de Sorcery+.

Un jeu de Sorcery+ est un jeu de Sorcery+.

Menu



[Télécharger le plan SORCERY+ 1ère Partie au format PDF \(bannière\)](#)

Rejoindre la salle « *Au-dessus du château* ». Aidez-vous du plan pour trouver le chemin approprié et les objets qui seront éventuellement nécessaires pour ouvrir des passages. Attention également aux passages à sens unique.

Prendre la **BOUTEILLE #1** pour ouvrir la porte verte dans « *les Bois* » et ainsi accéder au « *Village* ».

Prendre le **LIVRE DE SORTS**.

Libérer le **SORCIER #1**.

Prendre la **FLEUR DE LYS #1** qui permet d'entrer dans « *le Château* ».

Prendre la **CLEF #1** pour ouvrir la trappe dans « *le Château* ».

Prendre la **BOUTEILLE #2** pour ouvrir la porte verte dans « *le Château* ».

Prendre la **BAGUETTE MAGIQUE**.

Libérer le **SORCIER #2**.

Prendre la **CLEF #2** pour ouvrir la trappe sur le toit du « *Château* ».

Reprendre la **FLEUR DE LYS #1** pour ouvrir la porte sur les toits et ainsi accéder à la salle du « *Passage* ».

Prendre la **BOUTEILLES #3** pour ouvrir la trappe dans la salle « *Le Passage* ».

Prendre le **CALICE D'OR** dans la salle « *Au-dessus du Château* » pour ouvrir la porte verte dans la salle « *Le Passage* ».

Libérer le **SORCIER #3** avec le Calice.

Prendre le **VERRE DE VIN**.

Repasser au-dessus du « *Château* », puis en traverser la « *Forteresse* ».

Libérer le **SORCIER #4**.

Prendre la **BOUTEILLE #4** et ouvrir la trappe dans les « *Terres Vagues* ».

Prendre la **BOUTEILLE #5** et ouvrir la trappe à « *l'Entrée du Tunnel* ».

Menu

Traverser les « *Terres Vagues* » .

Prendre l'** CUSSON #1** et d bloquer la porte dans la salle « *Hors de la Forteresse* » .

Prendre le **PARCHEMIN**.

Lib rer le **SORCIER #6**.

Prendre la **BOUTEILLE #7** et ouvrir la trappe dans « *le Cachot* » .

Prendre la ** COURONNE #1** puis continuer vers la gauche.

Prendre l'** CUSSON#2** et d bloquer la porte en bas   droite dans la salle « *Entr e du Tunnel* » .

Reprendre la ** COURONNE #1** et lib rer le **SORCIER #7**.

Prendre la **PETITE LYRE**.

Passer par la partie sup rieure des « *Terres Vagues* » et traverser la « *Forteresse* » .

Lib rer le **SORCIER #8**.

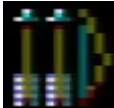
Prendre la **CLEF #4** et ouvrir la trappe dans la salle « *Dans le palais* »

Prendre la ** COURONNE #2** dans la salle « *Dans le palais* » .

Rejoindre la salle « *le sanctuaire* » et se poser sur la colonne la plus haute.

SORCERY + 2eme PARTIE

Notes de jeu

	L'oiseau du destin �limine tous les monstres.
	L'arc – avec les fl�ches – �limine tous les monstres.

Menu

	
	L'oiseau de la paix élimine les sorcières en robe verte.
	L'ail élimine les vampires.
	Les poussières scintillantes à même le sol permettent de se ressourcer en énergie. Certaines sont piégées et font perdre de l'énergie.

Si vous possédez un sac de sort en passant à la deuxième partie, celui-ci se transforme en Arc et Flèches.

Si vous possédez une étoile filante, celle-ci se transforme en Oiseau du destin.

Si vous possédez une épée, celle-ci se transforme en Croix.

Si vous possédez une hache, celle-ci se transforme en Oiseau de Paix.

Si vous possédez une masse d'arme, celle-ci se transforme en Gousse d'ail.

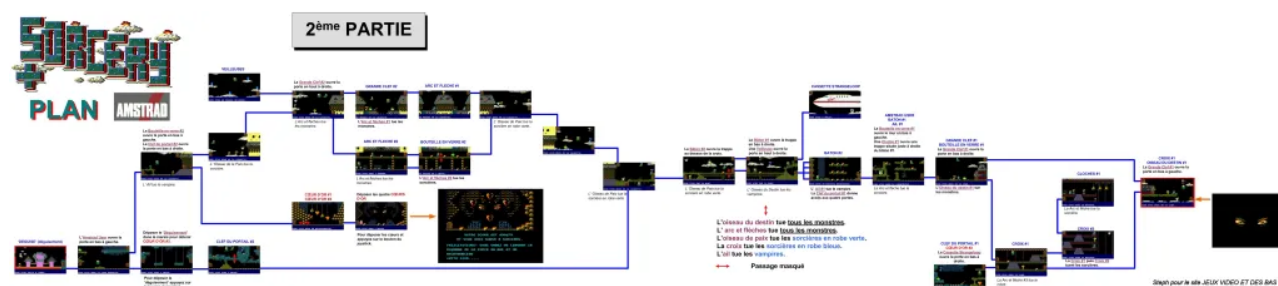
Si vous possédez une bouteille, celle-ci se transforme en Grande Clef.

Si vous possédez une clef, celle-ci se transforme en Bâton.

Si vous possédez un écusson, celui-ci se transforme en Cloche.

Si vous possédez la Couronne #2 ou la Couronne #3, elle se transforme en CŒUR D'OR. En le transportant jusqu'à l'autre du Nécromancien, il ne vous reste plus qu'un seul cœur d'or à découvrir.

Plan de SORCERY+ 2ème partie



[Télécharger le plan SORCERY+ 2ème Partie au format PDF \(bannière\)](#)

Menu

Le **CŒUR D'OR #1** est située dans la salle « *Pres du Necromancien* » .

Prendre la **BOUTEILLE EN VERRE #1** puis ouvrir le passage dans la salle « *Le labyrinthe* » .

Prendre la **GRANDE CLEF #1** pour débloquent la porte en bas à droite dans la salle « *Près de la Loge* » .

Prendre la **CLOCHE #1** puis ouvrir la trappe dans la salle « *Le labyrinthe* » rendant accessible le '**AMSTRAD USER**'.

Prendre la **CLEF DU PORTAIL #1** pour permettre l'accès au quatre porte de la salle « *Le Portail Principal* » .

Prendre le **BÂTON #1** puis ouvrir la trappe en bas à droite dans la salle « *Sur le pont* » .

Prendre le **BÂTON #2** puis ouvrir la trappe dans la salle « *Sur le pont* » .

Prendre la **GRANDE CLEF #2** pour débloquent la porte en haut à droite dans la salle « *Près de la cachette* » donnant accès aux veilleuses.

Prendre une **VEILLEUSE** pour débloquent la porte en haut à droite dans la salle « *Sur le pont* » .

Prendre la **CASSETTE STRANGELOOP** pour ouvrir la porte dans la salle « *Sous La Loge* ».

Prendre le **CŒUR D'OR #2** et le déposer dans la salle « *Hors la cachette* » (tuer le vampire avec la gousse d'ail) .

Prendre la **BOUTEILLE EN VERRE #2** puis ouvrir le passage en bas à gauche dans la salle « *La cachette* » .

Prendre l'**AMSTRAD USER** pour l'échanger avec le « **DEGUISE** » (**DÉGUISEMENT**) dans la salle « *Juste à temps* » .

Faire tomber le **DÉGUISEMENT** dans le marais de la salle « *Sous l'ancre* » pour qu'il se transforme cœur d'or.

Le **CŒUR D'OR #3** est accessible.

Prendre la **CLEF DU PORTAIL #2** pour débloquent la porte en bas à droite dans la salle « *Hors de la cachette* » .

Accéder la salle '*Près du Nécromancien* » pour trouver le premier et le quatrième Cœur d'or.

Prendre le **CŒUR D'OR #1**.

Prendre le **CŒUR D'OR #4**.

Déposer 4 cœurs d'or dans la salle du Nécromancien pour le vaincre.

Menu

EPILOGUE

M me avec les plans, SORCERY et SORCERY + restent des jeux difficiles !

Au-del   des nombreux monstres   combattre, notre Sorcier n'appr cie pas du tout l'eau.

Alors m me si cela casse un peu l'int r t du jeu, les POKES ci-dessous vous faciliteront grandement la vie. Maintenant, rien ne vous oblige   tous les appliquer.

POKES SORCERY

Les monstres ne prennent pas d' nergie lorsque notre sorcier les traverse.

POKE &1ADA, remplacer &01 par &00

POKE &1ADB, remplacer &01 par &00

Notre Sorcier marche sur l'eau

POKE &00FDD, remplacer &20 par &18

POKE &100A, remplacer &20 par &18

& = valeur hexad cimale

POKES SORCERY +

Les monstres ne prennent pas d' nergie lorsque notre sorcier les traverse.

POKE &85CF, remplacer &01 par &00

Notre Sorcier marche sur l'eau

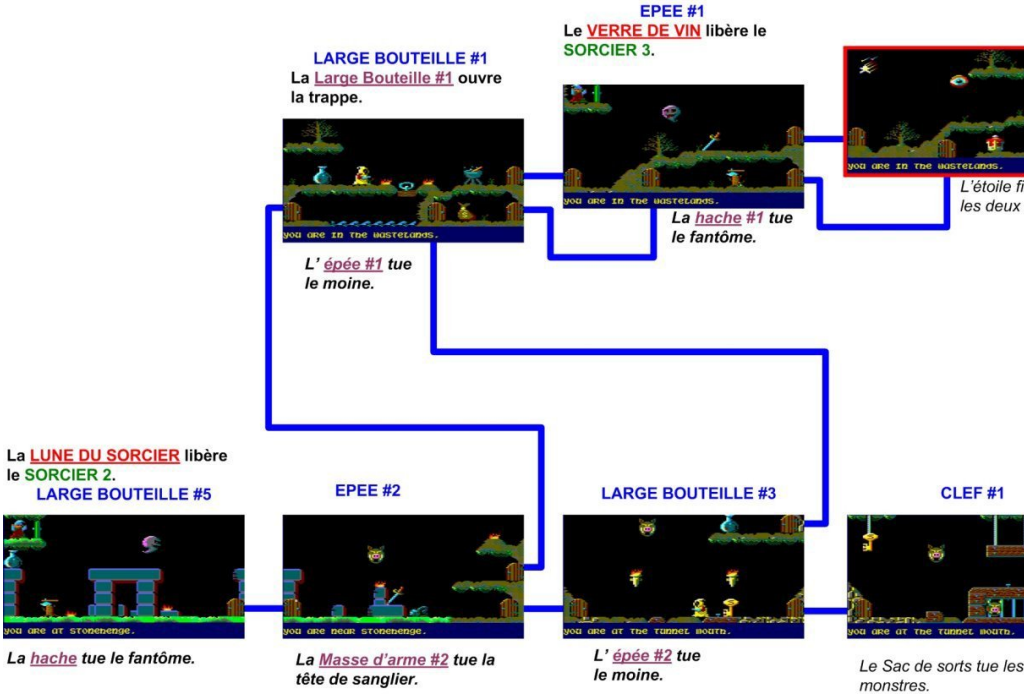
POKE &77CA, remplacer &20 par &18

& = valeur hexad cimale

SORCIER

PLAN

AMSTRAD





L'Etoile tue les 2 monstres dans la salle de droite suivante.

L'Etoile tue les 2 monstres dans la salle de droite suivante.

CLEFS #8



PETITE LYRE



La Fle...
la port...

ECUSSON #1
PARCHEMIN

L'Ecusson #1 débloquent la porte en bas à gauche.



L'Etoile filante tue les 2 monstres.

LARGE BOUTEILLE #2
Le PARCHEMIN libère le SORCIER 1.



La Hache tue le fantôme.

Le COURONNE libère le SORCIER 7.



Le sac de sors tue les 2 monstres.

La Large Bouteille #5 ouvre la porte verte.
L'Ecusson #2 débloquent la trappe en bas à gauche.



COURONNE
ECUSSON #2

La Clef #6 ouvre la trappe.



BOUTEILLE #4

La BAGUETTE MAGIQUE libère le SORCIER 6



L'Épée tue le moine.

CLEF #6

La Bouteille #4 ouvre la porte verte.

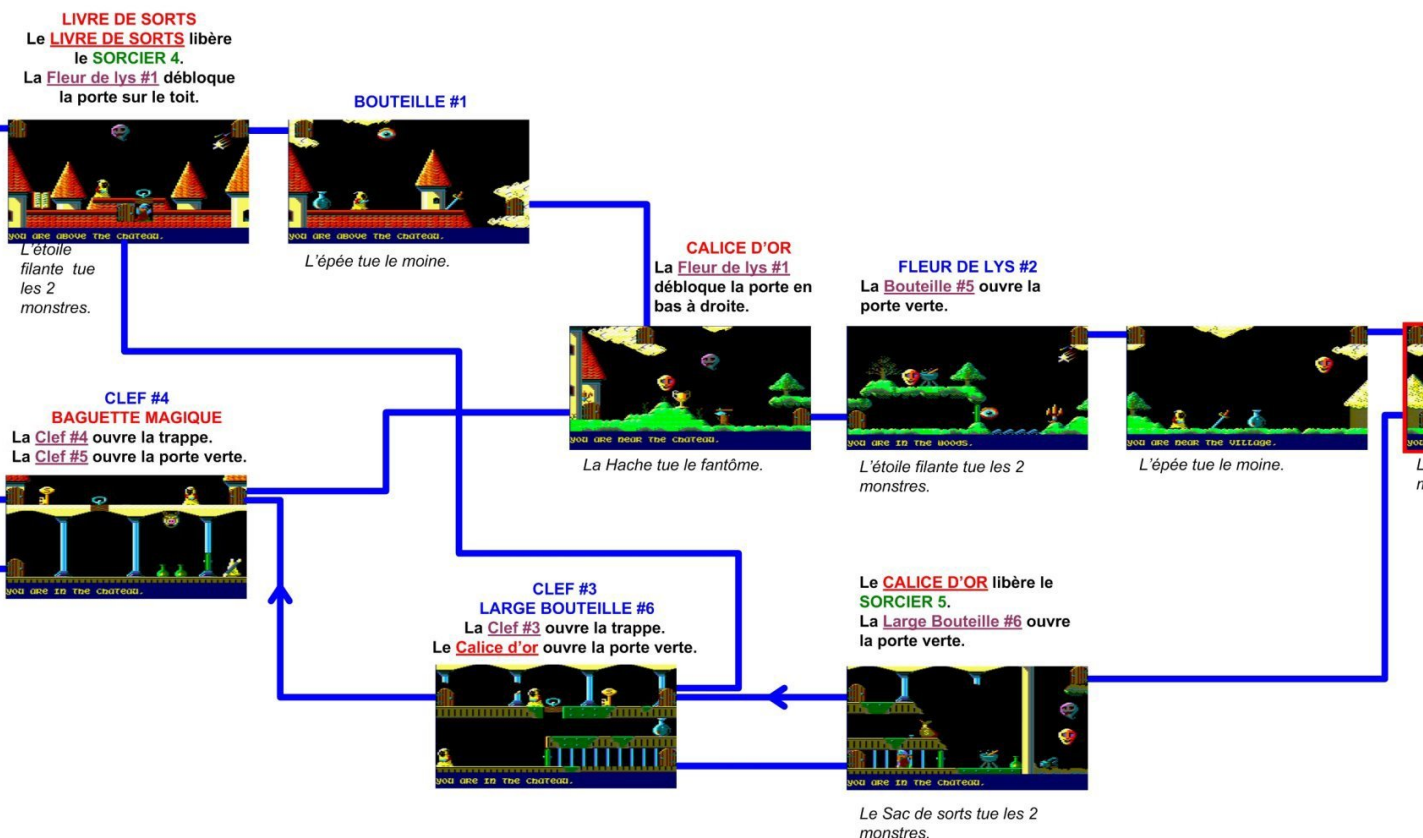


La Masse d'arme tue œil.

L'**étoile filante** tue tous les monstres.
 Le **sac de sorts** tue tous les monstres.
 L'**épée** tue les **moines**.
 La **hache** tue les **fantômes**.
 La **masse d'arme (boulet)** tue la **tête-créature**,
 la **tête de sanglier**, l'**œil-créature**.

↔ Passage masqué

PARCHEMIN libère le **SORCIER 4**.
LUNE DU SORCIER libère le **SORCIER 5**.
VERRE DE VIN libère le **SORCIER 6**.
LIVRE DE SORTS libère le **SORCIER 7**.
CALICE D'OR libère le **SORCIER 8**.
BAGUETTE MAGIQUE libère le **SORCIER 9**.
COURONNE libère le **SORCIER 10**.
PETITE LYRE libère le **SORCIER 11**.



Les salles avec un cadre rouge correspondent aux points de départ possibles dans le jeu.



PLAN

A

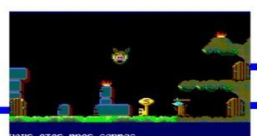
MASSE D'ARME #2
La Bouteille #4 ouvre la
trappe.



La LUNE DU SORCIER
libère le **SORCIER 5**.



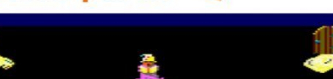
La hache tue le fantôme.



La Masse d'arme #2 tue la
tête de sanglier.

1ère PARTIE

2ème partie



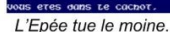
vous êtes au sanctuaire.

COURONNE #3

VOUS ETES HORS DE LA FORTRESSE



La **Bouteille #7** ouvre la trappe.
L'**Ecusson #2** ouvre la porte en bas à droite



L'**Ecusson #2** débloque la porte en bas à droite.
La **Bouteille #6** ouvre la trappe.



L'Etoile tue les 2 monstres

Le **PARCHEMIN** libère le **SORCIER 6**.



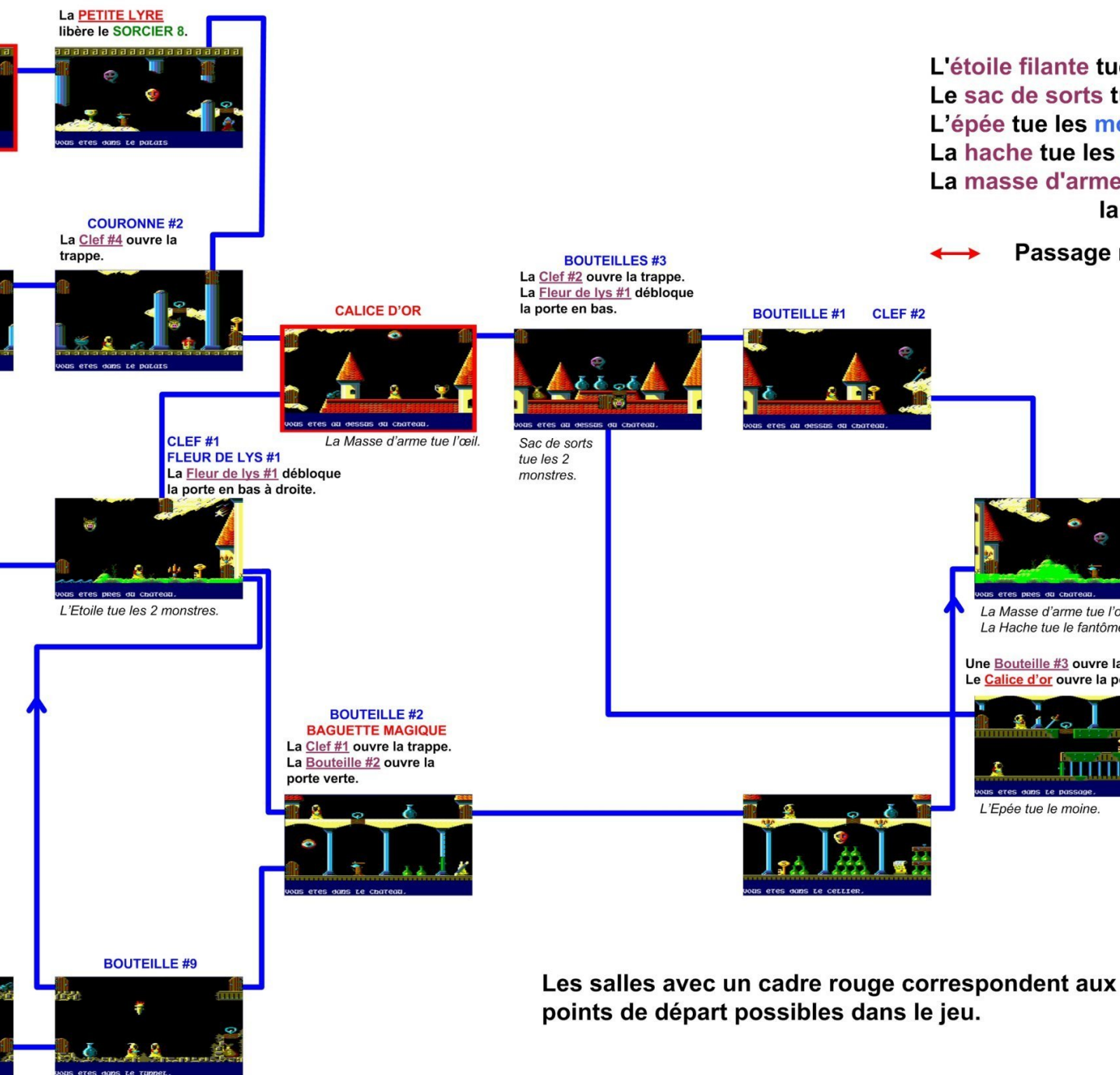
La **Clef #4** ouvre la trappe.
L' **Ecusson #2** débloque la
porte en bas à droite.



La Hache tue le fantôme.
L'Epée tue le moine.

VOUS ÊTES DANS LE TUNNEL.

TABLE 9



vous êtes près du village.
L'Etoile tue les 2 monstres.

LIVRE DE SORTS

vous êtes près du village.
L'Etoile tue le fantôme.

MASSE D'ARME #1

vous êtes près du village.
L'Etoile tue la tête.

vous êtes à la fourche.
Le LIVRE DE SORTS libère le SORCIER 1.



PLAN



'DEGUISE' (déguisement)



L'[Amstrad User](#) ouvre la porte en bas à gauche.



2ème PARTIE

La **Grande Clef #2** ouvre la porte en haut à droite.



L'**Arc et flèches** tue les monstres.

GRANDE CLEF #2



L'**Arc et flèches #1** tue les monstres.

ARC ET FLECHE #1



L' **Oiseau de Paix** tue la sorcière en robe verte.

ARC ET FLECHE #2



L'**Arc et flèches** tue les monstres.

BOUTEILLE EN VERRE #2



L'**Arc et flèches #2** tue les sorcières.

CŒUR D'OR #1
CŒUR D'OR #4

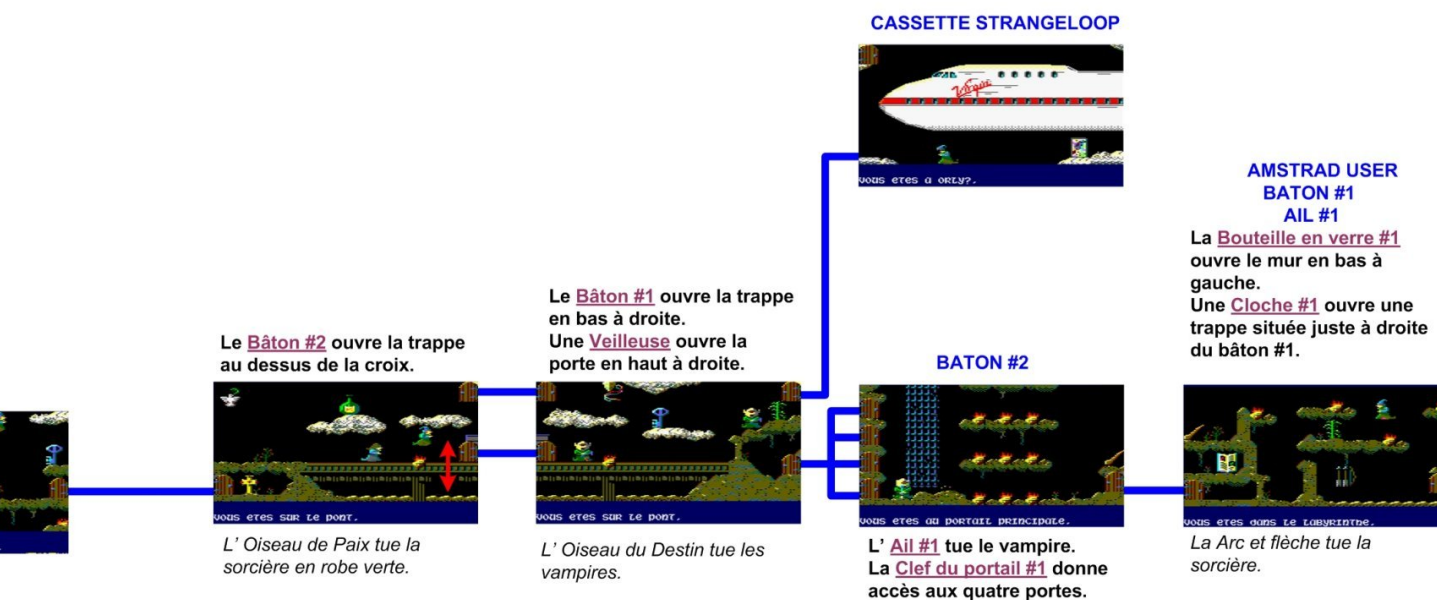


Déposer les quatre **CŒURS D'OR**



Pour déposer les cœurs et appuyez sur le bouton du joystick.





↕

L'oiseau du destin tue tous les monstres.
 L' arc et flèches tue tous les monstres.
 L'oiseau de paix tue les sorcières en robe verte.
 La croix tue les sorcières en robe bleue.
 L'ail tue les vampires.

↔ Passage masqué

CLOCHES #1



VOUS ETES DANS LE BEFFROI.
La Arc et flèche tue la sorcière.

CROIX #2



VOUS ETES SOUS LE BEFFROI.
La Croix #1 puis Croix #2
tuent les sorcières.

CROIX #1
OISEAU DU DESTIN #1
La Grande Clef #1 ouvre la
porte en bas à gauche.



VOUS ETES PRES DE LA LOGE.

