

Kings Quest III To Heir is Human

TECHNICAL REFERENCE MANUEL

• FRANÇAIS •

PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this game
are incorporated within this product.

KING'S QUEST III

TO HEIR IS HUMAN

Il y a très, très longtemps, quand la magie était la seule science connue de l'homme, il y avait, au pays de Llewddor, un magicien du nom de Manannan. Il était d'une grande sagesse, et les choses des cieux et de la Terre n'avaient pas de secret pour lui.

En raison de son grand âge, Manannan revêtait une frêle apparence, la peau pâle et frippée comme un vieux parchemin blanchi. Cependant, la première impression de fragilité qu'il dégageait disparaissait sitôt que l'on croisait son regard, un regard de jais où brillait un feu étrange. C'était vraiment un grand magicien.

Très puissant, il était capable de conjurer de vastes armées d'esprits serviteurs pour balayer son foyer, préparer son dîner et effectuer les autres menues tâches auxquelles il refusait de se salir les mains, mais il n'était pas satisfait de cette solution. En effet, il aimait la solitude, et n'appréciait pas la présence de cette nuée d'esprits encombrant sa maison (et, par dessus tout, se montrant indiscrets et malicieux). Il engagea donc à la place un petit garçon qu'il parvint à appâter, en prenant soin de prendre un bébé d'un an qui ne risquait pas d'être habité, plus tard, par les souvenirs de sa liberté.

Malheureusement pour Manannan, les petits garçons deviennent, en grandissant, des jeunes hommes aventureux. A mesure que son esclave gagnait en stature et en force, Manannan le surprenait dans des endroits de la maison où il n'était pas autorisé à se rendre, ce qui le mettait en colère. Le jeune homme prit aussi la fâcheuse habitude d'emprunter l'étroit chemin qui menait au repaire montagnard de Manannan pour explorer la campagne environnante. Or, même les châtiments ne l'arrêtaient pas pour très longtemps.

Un jour, le magicien trouva son esclave, alors âgé de 18 ans, en train de faire des tours de magie. Là, c'en était trop !

"Traître !" hurla Manannan. "Tu as lu mes livres de magie et pillé mes réserves de poudres et de potions. Tu as même osé te rendre à Llewddor, en dépit de mon interdiction absolue. Où, sinon, aurais-tu trouvé ces ingrédients ?!"

"Tu crois que ces tours te rendront la liberté ?" ricana le magicien. "Tu vas regretter ton erreur ! Tout ce que tu as gagné, c'est de mettre fin à ton existence !" Et, à ces paroles, Manannan leva les main dans un geste de menace.

La Terre se mit alors à trembler, et l'esclave disparut, ne laissant qu'un petit tas de cendres sur le sol.

"C'est la dernière fois que je commets cette erreur," dit Manannan d'une voix rageuse. "Je ne laisserai plus aucun de mes esclaves atteindre l'âge adulte. Comme cela, ce genre d'incident ne se produira plus."

Et les années passèrent. Manannan trouva un autre petit garçon pour en faire son esclave. Il le vola dans un autre pays, pour détourner les soupçons, et se montra plus prudent avec celui-là, en le surveillant de près. Le magicien punissait sévèrement le jeune garçon quand il le retrouvait loin de la maison, et veillait à ce qu'il ne touchât à aucun objet, même ordinaire, susceptible de se transformer en charmes ou potions magiques. Dans l'ensemble, ce garçon ne posait pas trop de problèmes à Manannan, mais celui-ci décida quand même de s'en débarrasser, et, le jour de son 18e anniversaire, il le fit sortir de l'existence d'un claquement de doigts.

"C'est vraiment ennuyeux, de toujours avoir à recommencer à former ces esclaves depuis le début, grommela-t-il. "Mais c'est mieux que d'avoir tous ces ennuis comme la dernière fois."

Et il continua donc, enlevant tous les 17 ans un petit garçon à l'amour de ses parents, pour le tuer le jour de son 18e anniversaire (ou, parfois, un peu plus tôt, s'il avait par malheur choisi un enfant précoce qui en avait déjà trop appris avant d'atteindre cet âge).

Et le temps passait...

CONSEILS AUX JEUNES AVENTURIERS

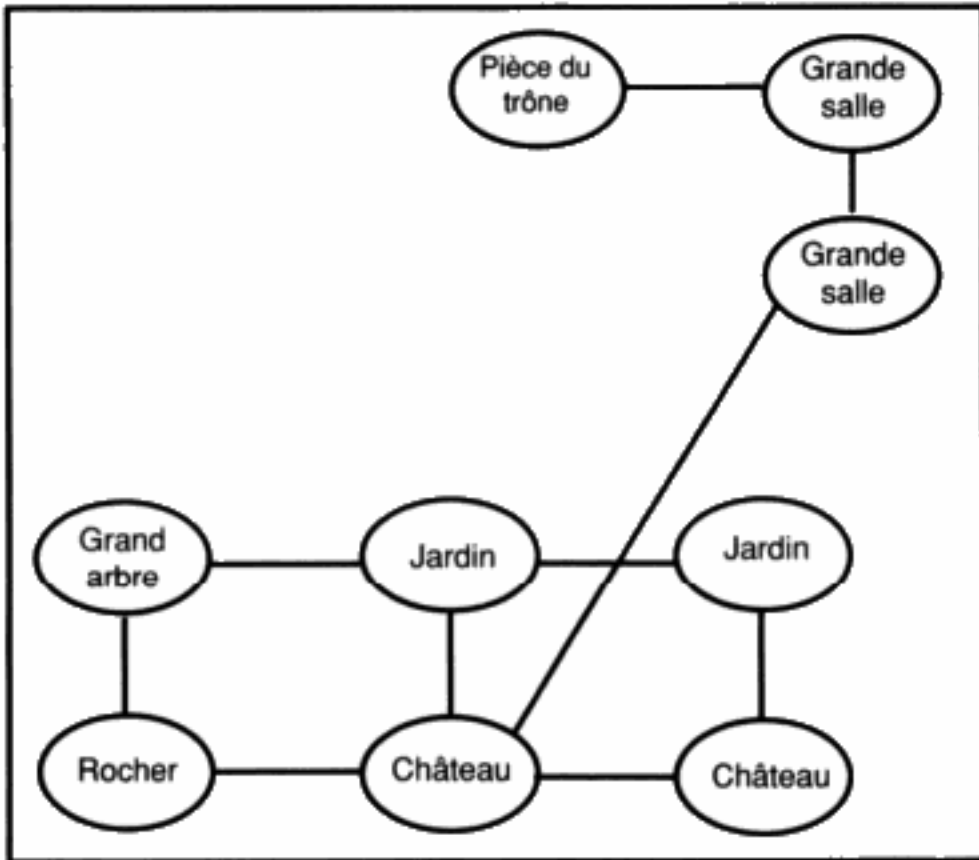
Si c'est la première fois que vous jouez à un jeu d'aventure animé Sierra 3-D, voici quelques suggestions pour vous aider à démarrer.

REGARDEZ partout. Si vous vous rendez quelque part pour la première fois, commencez par regarder autour de vous. Vous y trouverez souvent une description de l'ensemble du secteur. Il y existe en général dans la scène un indice pour le jeu ou une indication qu'il faut poursuivre vos recherches.

EXPLOREZ soigneusement chaque zone du jeu. Examinez le domaine du magicien, l'intérieur comme l'extérieur, y compris les endroits où il ne veut pas vous voir fouiner. Aventurez-vous aussi à l'extérieur et mêlez-vous à la population des environs de Llewddor.

DESSINEZ UNE CARTE indiquant les villes visitées, les objets découverts, les zones dangereuses et les points de repère. Essayez de ne manquer en chemin aucun indice ou élément nécessaire à l'achèvement de votre quête. Et ne vous imaginez pas que les endroits visités une fois seront identiques la fois suivante : les habitants de Llewddor (et des autres pays que vous pourrez visiter) se déplacent exactement comme vous (parfois même mieux).

Voici un exemple de carte à dessiner :



En plus de votre propre carte, vous trouverez peut-être, cachée dans la maison du magicien, une autre carte. Il ne tient qu'à vous d'en libérer les pouvoirs magiques.

Gardez les yeux ouverts, et **PARLEZ** à toutes les personnes que vous rencontrez, en faisant preuve de discernement ! Certains sont gentils et serviables, et vous donneront des informations et conseils précieux, d'autres essaieront de vous piéger, et vous devrez être prêt à vous enfuir et vous cacher. Si cela ne suffit pas, il vous faudra trouver un autre moyen de déjouer leurs tours.

RAMASSEZ tout ce qui n'est pas cloué au sol. De nombreux objets trouvent leur utilité à un moment donné du jeu. Votre stock d'objets figure à l'écran 'statut' (accessible par la touche de tabulation).

UTILISEZ les objets ramassés pour résoudre les petits ou gros problèmes du jeu. Certains d'entre eux ont une solution évidente (pour creuser un trou, servez-vous d'une pelle). D'autres font plus appel à l'imagination.

SOYEZ SUR VOS GARDES. Le chemin est long et semé d'embûches. Restez sur vos gardes : les catastrophes surviennent aux endroits les plus inattendus.

ENREGISTREZ VOTRE JEU régulièrement. De cette manière, si le sort devait s'acharner contre vous, vous n'auriez pas à recommencer depuis le début (voir la carte de référence pour les instructions de sauvegarde).

NE VOUS DÉCOURAGEZ PAS. Si un obstacle vous paraît insurmontable, ne désespérez pas. Explorez le jeu plus avant, et réessayez plus tard. Si vous êtes dans une impasse, essayez de revenir en arrière dans le jeu : il se peut que vous ayez oublié quelque chose de primordial.

Soyez courageux, inventif, et honnête.

Les pages suivantes représentent les seules pages lisibles du livre de magie de Manannan intitulé "Magie des temps jadis". Tous les autres sorts présents dans ce livre sont indéchiffrables, étant donné l'état du livre.

Pour jeter l'un de ces sorts, ouvrez le livre "Magie des temps jadis" à la page voulue et suivez de près les indications. Tout manquement à la règle (il est important de réciter avec précision les recettes magiques) peut créer des résultats catastrophiques et parfois amusants.

Remarque : les parenthèses contiennent des explications que vous n'avez pas à taper.

COMPRENDRE LE LANGAGE DES BÊTES...

INGRÉDIENTS

- Une petite plume d'oiseau*
- Une touffe de pelage ou de fourrure d'animal*
- Une peau de reptile séchée*
- Une généreuse cuillerée d'arêtes de poisson en poudre*
- Un dé à coudre de rosée*
- Une baguette magique*

MODE D'EMPLOI

- I. *Placez la plume dans un bol*
- II. *Ajoutez le pelage*
- III. *Ajoutez la peau de reptile*
- IV. *Ajoutez la poudre d'arêtes*
- V. *Ajoutez la rosée*
- VI. *Mélangez à la main (la mixture devrait former une pâte)*
- VII. *Séparez la pâte en deux*
- VIII. *Mettez-vous les deux morceaux dans les oreilles*
- IX. *Prononcez la formule magique :*
Feather of fowl and bone of fish,
Molded together in this dish,
Give me wisdom to understand
Creatures of air, sea and land
(Petite plume de volaille et arêtes de poisson,
Entremêlés au fond de cet ancien chaudron,
Donnez-moi la sagesse pour entendre et connaître
De l'eau, l'air et la terre, le langage des êtres)
- X. *Donnez un coup de baguette magique*

Vous pouvez désormais comprendre le langage des animaux, des oiseaux et des poissons, sans toutefois pouvoir leur parler. Le sortilège fera effet tant que vous garderez la pâte dans les oreilles.

VOLER COMME UN AIGLE... OU COMME UNE MOUCHE

INGRÉDIENTS

- Une plume de queue d'aigle (pour se changer en aigle)*
- Une paire d'ailes de mouche (pour se changer en mouche)*
- Une pincée de safran*
- De l'essence de pétales de rose*
- Une baguette magique*

MODE D'EMPLOI

- I. *Versez une pincée de safran dans l'essence*
- II. *Prononcez cette formule magique :*
Oh winged spirits, set me free
Of earthly bindings, just like thee.
In this essence, behold the might
To grant the precious gift of flight.

*(Ô, esprits ailés, libérez-moi sans tarder
des liens odieux de ce monde terrestre
et laissez-moi, comme vous, aller me purifier
dans l'air supérieur des espaces célestes.)*

III. Donnez un coup de baguette magique

Vous avez maintenant la potion magique, qui vous permettra de jeter un sort de transformation. Pour jeter ce sort :

Trempez la plume d'aigle dans l'essence (pour devenir un aigle).

ou

Trempez les ailes de mouche dans l'essence (pour devenir une mouche).

Vous allez vous transformer en aigle ou en mouche. Si vous ne vous métamorphosez pas à nouveau de votre propre initiative, l'effet du sortilège finit par disparaître. Vous pouvez utiliser ce sort jusqu'à épuisement de la potion de pétales de rose et de safran.

Pour retrouver votre forme d'origine avant disparition du sortilège, récitez la formule :

*Eagle begone!
Myself, return!
(Aigle, envole-toi !
Abracadabra, c'est moi !)*

ou

*Fly, begone!
Myself, return!
(Mouche, envole-toi !
Abracadabra, c'est moi !)*

TÉLÉPORTATION

INGRÉDIENTS

*Une cuillerée de grains de sel
Un brin de gui séché
Une pierre ronde et lisse d'une couleur rare
Une baguette magique*

MODE D'EMPLOI

- I. Ecrasez une cuillerée de sel dans un mortier (avec un pilon)*
- II. Broyez le gui dans le mortier*
- III. Frottez le mélange avec la pierre*
- IV. Embrassez la pierre*
- V. Prononcez cette formule magique :*

*With this kiss, I thee impart,
Power most dear to my heart.
Take me now from this place hither,
To another place far thither.
(Par ce baiser, je te confère
Un pouvoir à mon cœur très cher
Transporte-moi loin de ce lieu
Vers un mond' lointain, merveilleux !)*

- VI. Donnez un coup de baguette magique*

Vous disposez maintenant d'un charme qui va vous permettre de jeter un sort de téléportation. Pour jeter ce sort, frottez la pierre. Elle vous fait quitter instantanément le lieu où vous vous trouvez. Restez cependant sur vos gardes : vous pouvez utiliser ce sortilège pour fuir le danger, mais rien ne vous garantit que la situation que vous trouverez sera moins précaire que celle que vous avez quitté. Le pouvoir du charme persiste tant que vous conservez la pierre.

PROFOND SOMMEIL

INGRÉDIENTS

*Trois glands séchés
Une coupe de jus de morelle
Une baguette magique
Une pochette vide*

MODE D'EMPLOI

- I. Broyez les glands dans un mortier (avec un pilon)*
- II. Versez la poudre de glands dans un bol*
- III. Ajoutez le jus de morelle*
- IV. Remuez le mélange avec une cuillère*
- V. Allumez un brasero au charbon de bois*
- VI. Faites chauffer la mixture sur le brasero (faites bouillir jusqu'à la quasi-évaporation du jus de morelle, puis retirez du feu)*
- VII. Etalez le mélange sur une table, puis, quand il est sec,*
- VIII. Prononcez la formule magique :*

*Acorn powder ground so fine
Nightshade juice like bitter wine
Silently in darkness you creep
To bring a soporific sleep
(Poudre de glands, si fine et claire
Jus de morelle au goût de vin,
Vous flottez dans la nuit amère
Et frappez du sommeil divin !)*
- IX. Donnez un coup de baguette magique*
- X. Versez la poudre dans la pochette (pour la garder).*

Vous venez de créer la poudre du marchand de sable, qui sert à endormir tous les êtres à proximité. Pour jeter ce sort, répandez la poudre sur le sol à un endroit humide et sombre. Puis récitez la formule magique:

Slumber henceforth! (Que les bras de Morphée t'enlacent !)

MÉTAMORPHOSE EN CHAT

INGRÉDIENTS

*Une demie coupe de poudre de racine de mandragore
Une petite boule de poils de chat
Deux cuillerées d'huile de foie de morue
Une baguette magique*

MODE D'EMPLOI

- I. Versez la poudre de racine de mandragore dans un bol*
- II. Ajoutez le poil de chat*
- III. Ajoutez deux cuillerées d'huile de poisson*
- IV. Remuez le mélange avec une cuillère. Vous devez obtenir une pâte huileuse.*
- V. Posez la pâte sur la table*
- VI. Aplatissez-la pour en faire un cookie, que vous laisserez durcir sur la table.*
- VII. Prononcez la formule magique :*

*Mandrake root and hair of cat
Mix oil of fish and give a pat
A feline from the one who eats
This appetising magic treat
(Mandragore et poils de chat
Huile de morue, pétri-pétra,
Chat bientôt tu deviendras
Si tu goûtes à ce gâteau-là !)*
- VIII. Donnez un coup de baguette magique.*

Vous venez de concocter un cookie qui transforme de façon irréversible ses victimes trop gourmandes en chat !

ORAGE

INGRÉDIENTS

*Une coupe d'eau de mer
Une cuillerée de boue
Une pincée de poudre de champignon vénéneux
Une baguette magique
Un pot vide*

MODE D'EMPLOI

- I. Versez l'eau de mer dans un bol*
- II. Allumez un brasero*
- III. Mettez le bol sur le feu (faites chauffer lentement, et retirez du feu sans faire bouillir)*
- IV. Ajoutez la boue*
- V. Ajoutez la poudre de champignon*
- VI. Soufflez sur le mélange brûlant*
- VII. Prononcez cette formule magique :*
*Elements from the earth and sea,
Combine to set the heavens free.
When I stir this magic brew,
Great god Thor, I call on you.
(Eléments de la terre et de la mer,
Unissez-vous pour déchaîner les cieux
Avec cette potion magique, j'espère,
Ô grand dieu Thor, te rendre furieux !)*
- VIII. Donnez un coup de baguette magique*
- IX. Verser la mixture dans le pot (pour la conserver)*

Vous venez de créer une potion servant à déclencher une tempête. Pour activer le sortilège, remuez la mixture avec le doigt tout en prononçant la formule :

Brew of Storms, Churn it up! (Bouillon de tempêtes, déchaîne-toi !)

A l'extérieur, un véritable orage éclate, faisant retentir son tonnerre et lançant ses éclairs. Il durera quelque temps, puis se terminera par de la pluie. Si vous voulez y mettre fin plus tôt, prononcez ces mots :

Brew of Storms, Clear it up! (Bouillon de tempête, arrête-toi !)

INVISIBILITÉ

INGRÉDIENTS

*Une jarre de saindoux
Un cactus
Une cuillerée de jus de cactus
Deux gouttes de bave de crapaud
Une baguette magique*

MODE D'EMPLOI

- I. Coupez le cactus au couteau*
- II. Pressez-le pour remplir la cuillère de jus*
- III. Versez le jus dans un bol*
- IV. Ajoutez le saindoux*
- V. Ajoutez deux gouttes de bave de crapaud*
- VI. Remuez la mixture avec une cuillère*
- VII. Prononcez la formule magique :*
*Cactus plant and horny toad
I now start down a dangerous road
Combine with fire and mist to make
Me disappear without a trace
(Plante de cactus et crapaud cornu
Me voilà engagé sur le chemin ardu
Joignez-vous au feu et au brouillard
Pour me faire disparaître dans le noir !)*

- VIII. *Donnez un coup de baguette magique*
IX. *Versez l'onguent dans la jarre vide.*

Vous disposez maintenant d'une pommade qui vous permet de devenir invisible. Attention : cet onguent ne fonctionne que dans la brume et le feu. Pour utiliser le sort d'invisibilité, enduisez-vous le corps de cette pommade. Vous disparaîtrez pour quelque temps. Cette quantité vous permet d'utiliser le sortilège seulement une fois.

CARTE DE REFERENCE DES JEUX D'ANIMATION ET D'AVENTURES 3D POUR AMIGA

Les jeux d'animation et d'aventures 3D de Sierra traduisent une nouvelle approche dans les jeux vidéo : ils représentent la troisième génération d'aventures sur ordinateur. Ces jeux se composent d'écrans d'arrière-plan détaillés en trois dimensions où évoluent des personnages plus vrais que nature. L'analyseur de syntaxe amélioré vous permet de dialoguer avec l'ordinateur en utilisant des phrases simples.

Ces nouveaux jeux d'aventures de Sierra sont interactifs et évoluent en fonction de vos découvertes et énigmes résolues. Au fil de votre progression, vous découvrirez de nouveaux aspects du jeu. De plus, des événements imprévus rendent chaque partie unique en son genre.

AVANT LE DEMARRAGE DU JEU

Avant de démarrer votre jeu, effectuez des copies de vos disquettes originales.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Mettez le système sous tension en utilisant KickStart version 1.2 ou supérieure et/ou Workbench version 1.2 ou supérieure.
2. Utilisez les préférences de la disquette Workbench pour préciser la date et l'heure. Cette étape est recommandée mais pas indispensable.
3. Insérez la disquette originale ou une copie de sauvegarde dans le lecteur et cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris sur l'icône de cette disquette pour l'ouvrir.
4. Cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris pour ouvrir l'icône "Sierra".
5. Pour passer à la séquence suivante, appuyez sur une touche.

JEUX SUR PLUSIEURS DISQUETTES

IMPORTANT : si la version Amiga occupe plusieurs disquettes, utilisez les instructions suivantes conjointement avec la carte de référence.

Une fois les copies de sauvegarde des disquettes originales effectuées, suivez ces instructions pour lancer le jeu à partir de ces copies.

1. Insérez la copie de la disquette 1 dans le lecteur.
2. Mettez en surbrillance l'icône du disque en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.
3. Affichez la barre de menu en cliquant dans le coin supérieur gauche de l'écran avec le bouton droit de la souris.
4. Sélectionnez **Rename** (renommer) dans le menu **Workbench** en utilisant le bouton droit de la souris.
5. Lorsque la fenêtre contenant le nom de la disquette s'affiche, utilisez la touche SUPPR pour effacer les mots "COPY OF" (copie de) du nom de la disquette, puis appuyez sur **Entrée**.
6. Répétez les étapes 1 à 5 pour toutes les disquettes de jeu restantes.

Remarque : si les mots "COPY OF" ne sont pas effacés du nom de toutes les disquettes de copie, le système continue à réclamer les disquettes originales et ne lance pas le jeu.

COPIE DE SAUVEGARDE DES DISQUETTES ORIGINALES

A partir du Workbench, suivez les étapes ci-après pour effectuer la copie de sauvegarde de la disquette originale.

SYSTEME À LECTEUR UNIQUE

1. Insérez la disquette originale dans le lecteur.
2. Placez le curseur (flèche) de la souris sur l'icône du programme original.
3. Mettez en surbrillance l'icône en cliquant sur le bouton gauche de la souris.
4. Placez le curseur de la souris sur la barre de menu. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour dérouler le menu **Workbench**.
5. Placez le curseur de la souris sur **Duplicate** et relâchez le bouton droit.
6. Suivez les messages d'échange de disquettes pour effectuer les opérations de copie.
7. Ne renommez pas votre disquette de copie.

SYSTEME À DEUX LECTEURS

1. Insérez l'original et la disquette de copie dans les lecteurs.
2. Placez le curseur sur l'icône de la disquette originale et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.
3. Faites glisser le curseur de la souris sur l'icône du lecteur vers lequel vous copiez et relâchez le bouton.
4. Suivez les invites pour finir les opérations de copie.
5. Ne renommez pas la disquette de copie.

FORMATAGE D'UNE DISQUETTE

(à utiliser pour effectuer la copie de sauvegarde)

1. A partir du Workbench, insérez une disquette vierge dans l'un des lecteurs.
2. Placez le curseur de la souris sur la barre de menu en haut de l'écran. Maintenez le bouton droit de la souris pour dérouler le menu **Disk** (disquette).
3. Placez le curseur sur **Initialise** et relâchez le bouton droit. La disquette vierge est maintenant en cours de formatage. Une fois cette opération terminée, vous retournez au Workbench.
4. Placez le curseur sur l'icône **Empty** (vide) et cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Placez le curseur sur le menu **Workbench** en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé et sélectionnez **Rename**. Suivez les invites pour renommer les disquettes de jeux sauvegardés (par défaut **Empty**).
5. Lorsque vous utilisez une disquette formatée pour les copies de sauvegarde, les jeux d'animation 3D créent automatiquement un répertoire qui pourra contenir jusqu'à 12 jeux sauvegardés. En créant d'autres répertoires sur la disquette (pour les jeux sauvegardés), vous pouvez sauvegarder plus de jeux (12 par répertoires). Reportez-vous au manuel du DOS de votre système pour créer des répertoires sur la disquette formatée.

COMMANDES DU HEROS

Déplacez votre personnage sur la droite/gauche, en haut/bas à l'aide du joystick, de la souris ou du clavier. Pour arrêter sa progression avec le clavier, appuyez une nouvelle fois sur la dernière touche directionnelle utilisée ou sur la touche 5 du pavé numérique. Si vous utilisez une souris, commencez à vous déplacer en cliquant une seule fois sur le bouton gauche de la souris. Le personnage va au dernier endroit où vous avez cliqué sur le bouton gauche de la souris et s'immobilise à moins qu'un obstacle n'entrave sa course.

Pendant le jeu, vous pouvez utiliser toutes les commandes voulues. Il vous suffit de cliquer sur la souris, d'appuyer sur une touche directionnelle ou de déplacer le joystick. Si le joystick n'était pas branché lors du chargement du jeu, appuyez sur **Ctrl-J** et branchez-le dans le port joystick n°2 pour l'activer.

Dialoguez avec votre ordinateur en utilisant des commandes d'un ou deux mots ou des phrases simples. Faites suivre toutes les commandes par la touche **Entrée**.

Vous pouvez rencontrer des personnages qui possèdent des messages. Ordonnez-leur de parler en tapant : **TALK TO THE GNOME**

Si vous avez besoin de récupérer des objets parsemés sur votre chemin, tapez : **GET THE KEY**

Concentrez-vous sur les détails et pour voir un objet de près, tapez : **LOOK AT THE PANEL**

Utilisez des objets parsemés sur votre chemin en tapant : **GIVE THE BASKET TO THE GIRL**

Pour profiter pleinement d'une scène ou pour passer plus facilement sur un chemin étroit, vous pouvez ralentir la vitesse de l'animation. Accélérez-la à nouveau pour que le personnage marche plus rapidement. Pour modifier la vitesse, tapez **Slow** (lent) ou **Fast** (rapide), puis appuyez sur **Entrée**. Pour retrouver votre vitesse initiale, tapez **Normal** puis appuyez sur **Entrée**.

FONCTIONS ET RACCOURCIS CLAVIER :

F1 ou HELP	Affiche une liste des touches de commande (y compris des commandes particulières à votre jeu qui ne sont pas mentionnées dans ce document).
F2	Son marche/arrêt
F3	Répéter la commande précédente
F5	Sauvegarder le jeu
F7	Restaurer le jeu
F9	Relancer le jeu
Ctrl-C ou Ctrl-X	Supprimer la ligne
Ctrl-J	Sélectionner le mode joystick
Alt-Z	Quitter le jeu
Tab	Inventaire
Echap	Interrompre/Reprendre le jeu

SAUVEGARDER ET RESTAURER LE JEU

Pour laisser de la place à l'erreur et à la création, il est possible de sauvegarder et de restaurer le jeu. Avant de foncer dans une aventure dangereuse ou pour interrompre momentanément une longue partie sans toutefois perdre les avantages acquis, **SAUVEGARDEZ VOTRE JEU**.

Appuyez sur **F5** à tout moment pour sauvegarder votre partie. Suivez les instructions ci-après pour effectuer une sauvegarde.

UTILISATEURS DE LECTEUR UNIQUE

Vous pouvez sauvegarder votre partie sur votre disquette de jeu (originale ou copie) ou sur une disquette formatée de jeux sauvegardés à l'invite vous demandant d'indiquer le répertoire de votre jeu. Ensuite appuyez sur **Entrée** et suivez les invites si vous sauvegardez sur votre disquette de jeu. Si vous utilisez une disquette de jeux sauvegardés, enlevez la disquette de jeu du lecteur et insérez la disquette de jeux sauvegardés suivie de ":" et du nom du répertoire, puis appuyez sur **Entrée**. Suivez les messages en utilisant les flèches vers le bas/haut pour sélectionner l'emplacement du jeu et achever l'opération de sauvegarde.

UTILISATEUR DE DEUX LECTEURS

A l'invite vous demandant d'indiquer le répertoire de sauvegarde du jeu, effacez le nom par défaut en utilisant la touche SUPPR et tapez le nom de la disquette de votre jeu sauvegardé qui se trouve dans l'un des lecteurs, puis appuyez sur **Entrée**. Cela permet de sauvegarder votre jeu sur votre deuxième lecteur de disquette. Si vous utilisez plusieurs répertoires, à l'invite tapez le nom du répertoire sur lequel vous voulez sauvegarder le jeu. Suivez les invites avec les flèches haut/bas pour sélectionner l'emplacement du jeu et achever l'opération de sauvegarde.

EN GENERAL

Bien que votre jeu soit sauvegardé sur un disque comme un fichier DOS Amiga courant, vous n'avez pas besoin d'adopter les conventions habituelles Amiga DOS pour nommer vos jeux sauvegardés. Si le personnage se trouve devant un arbre au moment de la sauvegarde, appelez votre jeu "arbre" ou donnez-lui un autre nom significatif. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 12 jeux différents par répertoire.

Si vous n'avez plus d'espace dans le répertoire (et que vous ne vouliez pas en créer de nouveau), vous pouvez réutiliser l'emplacement d'un jeu précédent. Pour modifier le nom d'un jeu sauvegardé, appuyez sur les touches Ctrl-C ou Ctrl-X pour effacer la ligne avant de réécrire un nouveau nom.

RESTAURER UN JEU

Appuyez sur **F7** pour restaurer un jeu précédemment sauvegardé. Une invite vous demande le répertoire correspondant. Appuyez sur **Entrée** pour valider le répertoire par défaut, sinon effacez la ligne et tapez le nom de la disquette de sauvegarde suivie de ":" et du répertoire en question, puis appuyez sur **Entrée**. A présent, choisissez le jeu à restaurer en amenant le curseur dessus, puis en appuyant sur **Entrée**.