

# ***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

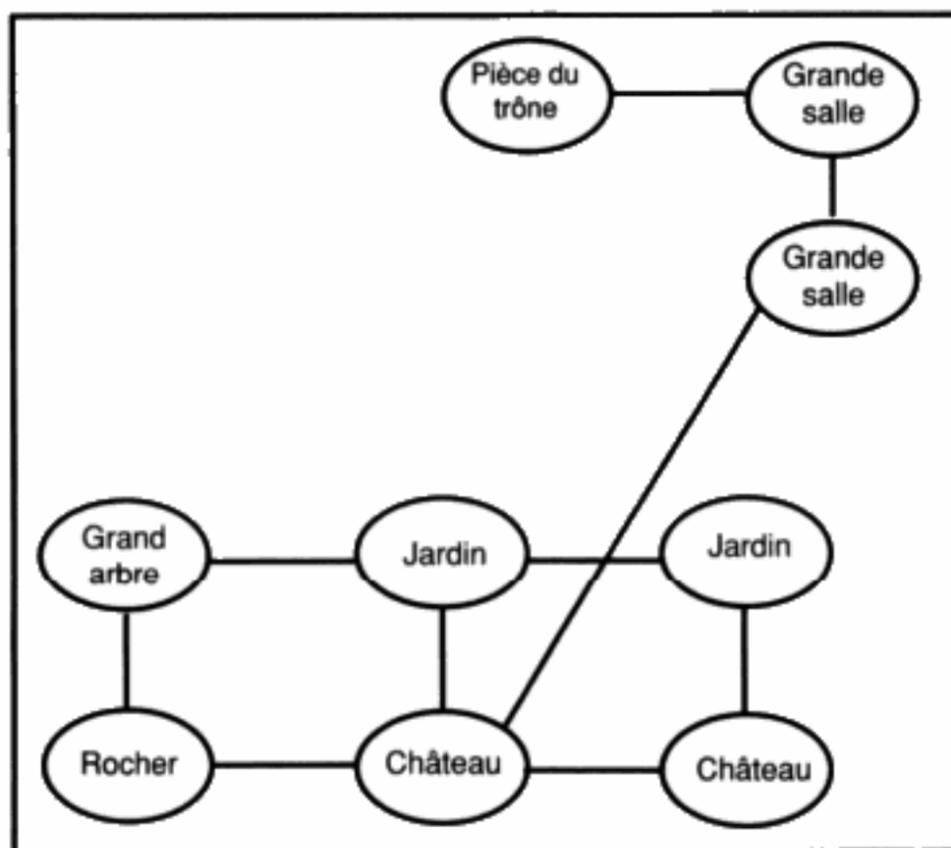
Si c'est la première fois que vous jouez à un jeu d'aventure animé Sierra 3-D, voici quelques suggestions pour vous aider à démarrer.

**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. *Étalez 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.*
  - (Éléments 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 ATARI ST

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 par l'intermédiaire de 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 découvrez de nouveaux aspects du jeu. De plus, des événements imprévus rendent chaque partie unique en son genre.

## DEMARRAGE

*Remarque : avant de commencer à jouer, nous vous conseillons de formater une ou plusieurs disquettes pour enregistrer vos jeux et d'effectuer des copies de vos disquettes originales.*

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Mettez votre système sous tension en insérant la disquette contenant le fichier du tableau de commandes (control acc) dans le lecteur. Le bureau TOS s'affiche à l'écran.
2. Utilisez l'option **Control panel** à partir du menu **Desk** pour entrer la date et l'heure. Cette étape est recommandée mais pas indispensable.
3. Une fois au bureau TOS, nous vous recommandons de sélectionner l'option de visualisation **View as text** pour pouvoir copier les fichiers de vos disquettes originales plus facilement.
4. Insérez la disquette originale du programme (disquette 1) dans le lecteur et ouvrez la disquette.
5. Ouvrez le fichier **SIERRA PRG** pour commencer à jouer. A l'invite correspondante, insérez votre copie de la première disquette. Si vous avez créé des disquettes de sauvegarde, nous vous conseillons de les utiliser lors du jeu.
6. Pour sauter la séquence d'introduction suivante, appuyez sur une touche.

## FORMATAGE D'UNE DISQUETTE

**(à utiliser comme disquette de jeux sauvegardés ou comme copie de sauvegarde de vos disquettes originales)**

1. Insérez une disquette vierge dans le lecteur A.
2. Placez le curseur (flèche) sur **Floppy Disk A** (disquette A) et cliquez avec le bouton gauche de la souris.
3. Placez le curseur sur le menu **File** (fichier).
4. Placez la flèche sur **Format** et cliquez sur le bouton gauche de la souris.
5. Suivez les invites pour aller à la fenêtre Format et nommer votre disquette formatée. Par exemple, si vous souhaitez utiliser cette disquette pour des jeux sauvegardés, tapez **JEUXSAUV** à l'invite du nom du disque. Utilisez un nom évocateur, facile à mémoriser.
6. Placez la flèche sur la case **Format** et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

7. Une fois le formatage terminé, cliquez sur le bouton gauche de la souris sur la case **Exit**.

## **COPIE DE SAUVEGARDE DE VOS PROGRAMMES ORIGINAUX**

Formatez une disquette (comme indiqué précédemment). Puis à partir du bureau TOS, suivez les étapes ci-après pour copier tous les fichiers de la disquette originale sur cette nouvelle disquette. Ne suivez pas la procédure normale de copie des disquettes.

### **SYSTEMES A LECTEUR UNIQUE**

1. Insérez la disquette originale dans le lecteur.
2. Placez le curseur (flèche) sur **Floppy Disk A** (disquette A).
3. Cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris pour afficher les fichiers.
4. Placez le curseur de la souris sur le coin supérieur gauche de la liste des fichiers.
5. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le curseur dans le coin inférieur droit de la liste des fichiers.
6. Relâchez le bouton gauche de la souris pour mettre en surbrillance tous les fichiers.
7. Amenez le curseur au milieu des fichiers mis en surbrillance.
8. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser les fichiers mis en surbrillance sur l'icône **Floppy Disk B** (disquette B).
9. Lorsque l'icône **Floppy Disk B** est mise en surbrillance, relâchez le bouton gauche de la souris.
10. Suivez les invites pour insérer les disquettes.

### **SYSTEME A LECTEUR DOUBLE**

1. Insérez la disquette originale dans le lecteur A et votre disquette formatée dans le lecteur B.
2. Placez la flèche du curseur sur l'icône **Floppy Disk B** et cliquez sur le bouton gauche de la souris.
3. Mettez en surbrillance le menu **Options** et cliquez avec le bouton gauche de la souris sur **Install Disk Drive** (installer lecteur disquette).
4. Répétez ensuite les étapes 2 à 9 du système à lecteur unique ci-dessus.

Répétez toutes les étapes ci-dessus pour copier toute disquette originale.

## **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 ralentir ses pas 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 sur le bouton gauche de la souris et arrêtez les mouvements en double-cliquant sur le bouton gauche de la souris. Lorsque vous dirigez votre personnage avec le clavier, le curseur de la souris disparaît de l'écran. Pour le rappeler, appuyez sur le bouton gauche de la souris.

En cours de partie, vous pouvez modifier le mode de commande en arrêtant le personnage principal, puis en resélectionnant le joystick, la souris ou le clavier. (Si vous utilisez le joystick pour la première fois, appuyez sur **Ctrl-J** pour l'activer).

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

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 l'animation pour que le personnage marche plus rapidement. Pour modifier la vitesse, tapez **Slow** (lent) ou **Fast** (rapide), puis appuyez sur **Retour**. Pour retrouver votre vitesse initiale, tapez **Normal**, puis appuyez sur **Retour**.

## FONCTIONS ET RACCOURCIS CLAVIER

<b>F1 ou HELP</b>	Affiche une liste des touches de commande (y compris des commandes particulières à votre jeu qui ne sont pas mentionnées dans ce document).
<b>F2</b>	Son marche/arrêt
<b>F3</b>	Répéter la commande précédente
<b>F5</b>	Sauvegarder le jeu
<b>F7</b>	Restaurer le jeu
<b>F9</b>	Relancer le jeu
<b>Ctrl-C ou Ctrl-X</b>	Supprimer la ligne
<b>Ctrl-J</b>	Sélectionner le mode joystick
<b>Alt-Z</b>	Quitter le jeu
<b>Tab</b>	Inventaire
<b>Echap</b>	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 une longue partie sans toutefois perdre les avantages acquis, SAUVEGARDEZ VOTRE JEU.

### SAUVEGARDER VOTRE JEU

Tapez **Save game** et appuyez sur **Retour**, puis appuyez sur **F5** pour sauvegarder votre partie en cours à tout moment.

### UTILISATEURS DE LECTEUR UNIQUE

A l'invite vous demandant le nom du répertoire de sauvegarde de votre jeu, appuyez sur **Retour** et suivez les invites. On vous demande de remplacer votre disquette de jeu par une disquette formaté pour sauvegarder votre partie en cours. Formatez une disquette vierge avant de commencer à jouer.

## UTILISATEURS DE LECTEUR DOUBLE

A l'invite vous demandant d'indiquer le répertoire de sauvegarde de votre partie en cours, appuyez sur la touche SUPPR jusqu'au \ et entrez **b:** pour la sauvegarder sur la disquette se trouvant dans le lecteur B. Formatez une disquette vierge et placez-la dans le lecteur B avant de commencer.

### EN GENERAL

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

Si vous n'avez plus d'espace dans le répertoire (vous voulez sauvegarder plus de 12 jeux), vous pouvez utiliser une autre disquette de jeux sauvegardés ou réutiliser l'emplacement d'un jeu précédent. Pour modifier le nom d'un jeu sauvegardé, appuyez sur les touches **Ctrl-C** avant de réécrire un nouveau nom.

### RESTAURER UN JEU

Tapez **Restore game** et appuyez sur **Retour** pour restaurer un jeu précédemment sauvegardé (vous pouvez aussi appuyer sur **F7**).

Précisez l'emplacement du jeu. Pour valider le répertoire par défaut, appuyez sur **Retour**. Sinon, effacez la ligne avec **Ctrl-C** et tapez le lecteur ou le répertoire de sauvegarde du jeu (exemple **b:**), puis appuyez sur **Retour**. A présent, sélectionnez le jeu à restaurer en déplaçant le curseur et en appuyant sur **Retour**.

### LISEZ-MOI

Depuis la dernière publication de notre carte de référence pour l'Atari ST, les jeux Sierra 3D prennent en charge de nouvelles fonctions décrites dans le fichier **README .1ST** situé sur votre disquette de jeu.

Pour lire le fichier **README .1ST** à partir de votre bureau, mettez ce fichier en surbrillance et ouvrez-le, puis sélectionnez l'option **Show** (montrer). Appuyez sur **Ctrl-C** pour revenir au bureau TOS.

Pour imprimer ce fichier, vérifiez d'abord si votre imprimante est en ligne, ouvrez ce fichier puis sélectionnez l'option **Print** (imprimer).