

SILVER



INFOGRAMES

SILBER

Table des matières

Introduction	3
Installation du jeu	4
Lancement du jeu	4
Chargement/Sauvegarde en cours de partie	4
Préférences	5
Commandes	5
Déplacements	6
Scènes de combat	6
Récupération des objets et ouverture des coffres	9
Le menu des anneaux	10
Sous-menus	11
Les 8 globes magiques mystiques	11
Utilisation de la magie	13
Touches rapides	14
Constitution de votre groupe	15
Dialogue avec les personnages	15
Le camp des rebelles	15
Achat d'objets	16
Potions et fioles	16
Astuces et conseils	16
Remerciements	17
Service Consommateur	18



Introduction

Je suis le Chroniqueur. J'ai pour mission de relater les faits qui, dans ce monde et dans bien d'autres, sont l'expression du mal et du bien sous toutes ses formes. Avant d'entamer le récit qui va suivre, il me faut tout d'abord en situer le décor car il ne saurait y avoir d'autre commencement.

Le monde de Jarrah peut être comparé à une 'roue' gigantesque avec en son centre Haven la tranquille, et tout autour un chapelet d'îles, parfois reliées entre elles par d'immenses ponts. C'est pour cela que ses habitants lui ont donné le nom de 'Roue de la vie'.

Ce monde est sous l'emprise des forces du mal personnalisées par un sorcier machiavélique répondant au nom de Silver. Depuis son palais situé sur l'île rouge de Metalon, cet être dont la perversion et la cruauté n'ont pas de limites, impose sa loi sur les Huit Iles. Sa soif du pouvoir, incapable de se satisfaire d'un monde tout entier qu'il a réduit à l'état de jouet, le pousse à conclure les pactes les plus diaboliques que l'on puisse imaginer.

A sa droite, se tient son fils, Fuge le sanguinaire. C'est au travers de ce guerrier effroyable que Silver mène à bien ses desseins les plus sombres. Il suffit de prononcer son nom pour que le peuple des îles soit envahi par la peur.

A sa gauche, se tient sa fille, Glass la sorcière. Ses terribles pouvoirs ont fait de son royaume une terre de glaces où l'hiver règne sans partage.

Loin de la cour de Silver, bien après la grande bibliothèque de Gno, s'étend l'immense forêt de Verdante. C'est un endroit paisible qui jusqu'ici a échappé à la loi implacable de son terrible maître. C'est là que vit le jeune David, et sa femme Jennifer. Dès son plus jeune âge, David a été confié à la garde de son grand-père, un guerrier aguerri à la fois sage et vénérable. Le vieil homme a toujours fait preuve d'une grande patience devant l'engouement juvénile de son petit-fils pour le maniement de l'épée mais, depuis la mort de son propre fils, le père de David, il sait qu'un jour celui-ci devra se battre pour conserver tout ce à quoi il tient...



Installation du jeu

1. Insérez le CD n°1 de Silver dans votre lecteur de CD-Rom et refermez celui-ci.
2. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail puis sur l'icône correspondant à votre lecteur de CD-Rom. Une fenêtre affichera alors le contenu du CD n° 1.
3. Double-cliquez sur le fichier Setup.exe pour lancer le processus d'installation du jeu. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si vous rencontrez un problème, vérifiez les points suivants :

- Avez-vous bien inséré le CD n°1 de Silver dans votre lecteur de CD-Rom ?
- Avez-vous bien refermé votre lecteur de CD-Rom ?
- Avez-vous cliqué sur les bonnes icônes ?

Lancement du jeu

Pour lancer le jeu, cliquez sur le menu Démarrer et choisissez SILVER dans le menu DEMARRER/PROGRAMMES/SILVER.

Une fois le jeu lancé, cliquez sur la commande Commencer pour débiter une nouvelle partie. La commande Charger vous permet de reprendre une partie précédemment sauvegardée.

Chargement/Sauvegarde en cours de partie

Chargement

Pour le chargement d'une partie existante, retourner au menu principal par la touche Echap. Cliquez sur l'option Charger, sélectionnez la partie sauvegardée puis cliquez à nouveau sur Charger.

Sauvegarde

A certains moments clés du jeu, vous verrez apparaître un personnage dénommé Le Chroniqueur. Grâce à lui, vous pourrez sauvegarder la partie en cours jusqu'à ce moment précis. Vous devrez d'abord pour cela lui parler et verrez alors apparaître l'écran de sauvegarde des parties.

Cliquez sur un emplacement vide, entrez au clavier le nom sous lequel vous désirez sauvegarder votre partie, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour passer d'un emplacement de sauvegarde à l'autre, utilisez les Flèches du haut et du bas. Vous pouvez supprimer une partie sauvegardée en la sélectionnant et en appuyant sur la touche Suppr.



Préférences

Luminosité – Réglez le degré de luminosité de votre moniteur en utilisant le curseur coulissant prévu à cet effet.

Fermeture auto menu – Ferme automatiquement le menu des anneaux dès qu'une sélection a été effectuée.

Barres d'énergie – Vous avez la possibilité de maintenir affichées à l'écran les barres d'énergie associées aux héros du jeu, soit en permanence, soit uniquement durant les scènes de combat.

Changement automatique d'armes – Quand une arme ayant une portée n'a plus de munitions, l'arme suivante approvisionnée en munitions est automatiquement sélectionnée.

Dialogues – Permet au joueur d'indiquer s'il désire entendre les dialogues ou simplement voir le texte des dialogues s'afficher.

Souris pour gauchers – Permet d'inverser les fonctions des boutons de la souris et de modifier la configuration du clavier pour les gauchers.

Son

Cette option permet de régler le niveau sonore des effets spéciaux (option Volume effets sonores), de la musique (option Volume musique) et des dialogues (option Volume dialogues). Si pour l'une ou l'autre de ces trois catégories, vous désirez vous passer du son, il vous suffit de faire glisser le curseur correspondant de façon à ce qu'il soit positionné à l'extrême gauche.

Remarque : une fois définies, toutes les options sont automatiquement sauvegardées.

Commandes

Contrôle des héros du jeu

Quelque soit le stade de votre jeu, vous aurez toujours sous contrôle direct un des héros, désigné sous le terme de héros principal. Cela signifie qu'en tant que joueur, vous aurez le contrôle direct de ce personnage, aussi bien pour affronter d'autres personnages, leur parler, ouvrir des coffres, etc. Un cercle vert apparaît alors sous le héros principal.

Les autres personnages que vous aurez sélectionnés sont désignés comme héros secondaires et identifiés par un cercle bleu. Les personnages secondaires accompagneront le héros principal et s'attaqueront à vos ennemis.

(Voir à ce sujet la section intitulée Scènes de combat)





Sélection d'un seul héros

Pour sélectionner un seul héros, vous pouvez effectuer l'une ou l'autre des opérations suivantes :

- a) Cliquez sur un héros avec le bouton gauche de la souris
- b) Appuyez simultanément sur les touches 1-3
- c) Tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez la souris de façon à dessiner autour du héros un cadre vert de sélection.

Sélection de plusieurs héros

Pour sélectionner plusieurs héros en même temps, effectuez l'une ou l'autre des opérations suivantes :

- a) Tout en maintenant la touche ALT enfoncée, cliquez sur chaque héros avec le bouton gauche de la souris.
- b) Tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez la souris de façon à dessiner autour des héros un cadre vert de sélection.

Pour sélectionner tous les héros, appuyez sur la touche '2' (touche 'Exposant 2', placée au-dessus de la touche de tabulation).

Chaque pression exercée sur la touche de tabulation vous permet de passer d'un personnage sélectionné à un autre, ce dernier devenant alors le héros principal.

Déplacements

Pour marcher, positionnez le curseur de la souris à l'endroit où vous souhaitez aller, puis cliquez une seule fois avec le bouton gauche de la souris. Pour courir, positionnez le curseur de la souris à l'endroit où vous souhaitez aller, puis double-cliquez avec le bouton gauche de la souris. Pour sortir d'une scène, utilisez l'icône symbolisant la porte de sortie et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Si la porte de sortie s'accompagne d'un panneau interdit, vous ne pouvez emprunter cet accès pour le moment. Vous devrez d'abord tuer les ennemis ou déclencher une suite d'événements.

Scènes de combat

Pour attaquer des ennemis avec le héros principal, donnez-lui une arme et faites votre choix parmi les actions suivantes :

Entaille rapide/coup direct avec épée - Tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez avec le bouton gauche de la souris.





Coup à gauche - Tout en maintenant la touche Ctrl et le bouton gauche de la souris enfoncés, déplacez la souris vers la gauche.

Coup à droite - Tout en maintenant la touche Ctrl et le bouton gauche de la souris enfoncés, déplacez la souris vers la droite.

Botte - Tout en maintenant la touche Ctrl et le bouton gauche de la souris enfoncés, déplacez la souris vers l'avant.

Entaille avec mouvement arrière de l'épée - Tout en maintenant la touche Ctrl et le bouton gauche de la souris enfoncés, déplacez la souris vers l'arrière.

Exécution d'une botte spéciale - Maintenez simultanément la touche Ctrl et le bouton gauche de la souris enfoncés (Pour être exécutée, une botte spéciale doit d'abord être sélectionnée afin d'être attribuée au personnage qui en fera usage).

Esquive - Tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, donnez une petite tape sur le bouton droit de la souris.

Parade avec le bouclier - Maintenez simultanément la touche Ctrl et le bouton droit de la souris enfoncés.

Tir avec une arme ayant une portée - Tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, pointez l'épée sur la cible que vous désirez toucher, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Trouver la cible - Touche Maj. Cette touche a une fonction similaire à celle de la touche Ctrl, hormis le fait qu'elle permet de définir une zone de visée plus grande autour de l'ennemi. Elle est particulièrement utile pour atteindre des ennemis à la fois petits et rapides.

Certains héros sont plus efficaces dans les combats au corps à corps et peuvent accomplir toutes ces actions sans l'aide d'une arme.

Lorsque plusieurs héros ont été sélectionnés en une seule fois, positionner le curseur de la souris sur un ennemi. Il prendra alors la forme d'une épée. Il vous suffira alors de cliquer sur l'ennemi pour que vos héros passent à l'attaque.

Le héros principal restera sous votre contrôle direct mais les héros secondaires continueront d'attaquer jusqu'à l'anéantissement total de l'ennemi ou sur ordre contraire.





Utilisation automatique des armes magiques ou des armes ayant une portée

Les héros peuvent être paramétrés de façon à tirer automatiquement un certain nombre de coups en direction d'une cible, au moyen d'une arme magique ou ayant une portée, tandis que vous prenez le contrôle d'un autre héros.

Exemple :

Sélectionnez Sekune et équipez-la d'une arme magique ou d'une arme ayant une portée.

A l'aide des touches F5 à F8, sélectionnez le nombre de coups désirés (F5 = 1 coup, F6 = 3 coups, F7 = 5 coups, F8 = coups illimités).

Cliquez sur l'ennemi que vous désirez attaquer.

Sekune tirera alors un premier coup. Pour qu'elle puisse tirer les autres coups, sélectionnez David par exemple.

Sekune tirera alors tous les coups restants.

Elle s'arrêtera de tirer dans les cas suivants :

- si tous les coups auxquels elle avait droit ont été tirés
- si elle n'a plus de munitions
- si l'ennemi sort de sa ligne de mire
- ou si l'ennemi est déjà mort.

Mode Dispersion et Mode Union

Après avoir sélectionné plusieurs héros, le joueur peut choisir deux différentes stratégies de combat : mode Dispersion et mode Union.

Lorsque vous avez activé le mode Union, les héros sélectionnés peuvent normalement attaquer la cible choisie (les différents portraits des héros reliés par une chaîne sont affichés à gauche dans la partie supérieure de l'écran). La chaîne reliant tous les héros sélectionnés vous permet de les affecter à l'attaque d'un ennemi spécifique. Le choix du mode Union est très utile pour combattre des ennemis particuliers.

Lorsque vous avez activé le mode Dispersion, les héros secondaires que vous aurez sélectionnés, s'attaqueront à un ennemi situé à proximité de la cible que vous aurez choisie, tandis que le héros principal s'attaquera directement à cette cible. Le choix du mode Dispersion est très utile pour combattre plusieurs ennemis. La touche D est une touche à bascule qui permet d'activer ou de désactiver ces deux modes.

Bottes spéciales

Les bottes spéciales sont des attaques puissantes portées avec des armes utilisées dans le combat au corps à corps. Elles peuvent être acquises ou enseignées par un autre personnage. Tout comme les armes magiques, elles se rechargent en puissance. Lorsqu'elles sont rechargées, l'icône qui leur est associée apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran.



Pour exécuter une botte spéciale et l'utiliser contre un ennemi, vous devez d'abord la sélectionner. Lorsque l'ennemi en question est à portée d'arme, il suffit de maintenir la touche Ctrl et le bouton gauche de la souris enfoncés pour que le héros sélectionné inflige à son ennemi le coup dévastateur.

Barres d'énergie

Au cours des combats, le portrait de chaque héros est affiché dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Le portrait du héros principal est entouré d'un cadre vert tandis que celui des héros secondaires est entouré d'un cadre bleu. Des barres d'énergie apparaissent sous chacun de ces portraits. La première est représentative de l'état dans lequel se trouve le héros. La couleur de cette barre varie en fonction des blessures infligées au personnage. Elle peut varier du vert (héros en pleine forme) au rouge (héros très sérieusement blessé). La seconde est représentative du nombre de points de magie dont dispose le héros et passe progressivement du blanc (nombre de points maximal) au bleu foncé au fur et à mesure que les points sont utilisés. La dernière barre de couleur pourpre renseigne sur le degré de résistance du bouclier équipant le héros sélectionné (s'il en a un). Le menu des options du jeu vous permet d'indiquer si vous désirez que les barres d'énergie soient affichées à l'écran en permanence (option Toujours) ou uniquement durant les combats (option Combats).

Récupération des objets et ouverture des coffres

Récupération des objets – Positionnez le curseur de la souris sur l'objet.

Le curseur se transforme alors en main. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour prendre l'objet. L'objet récupéré apparaît alors dans l'angle supérieur droit de l'écran. Pour récupérer plusieurs objets en même temps, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et dessiner un cadre de sélection autour des objets désirés.

Ouverture des coffres – Positionnez le curseur de la souris sur le coffre. Le curseur se transforme en main. Pour ouvrir le coffre, cliquez avec le bouton gauche de la souris. Certains sont fermés à clé. (Voir à ce sujet le paragraphe ci-dessous intitulé Ouverture des portes)

Activation des mécanismes (interrupteurs, leviers, etc.) - Positionnez le curseur de la souris sur le mécanisme. Le curseur se transforme en main. Cliquez ensuite avec le bouton gauche de la souris.

Ouverture des portes – Si vous positionnez le curseur de la souris sur une porte fermée à clé, vous verrez apparaître une icône représentant la clé appropriée permettant d'ouvrir cette porte. Si vous avez la bonne clé, il vous suffit alors de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la porte pour qu'elle s'ouvre.



Objets associés à l'histoire – Ces objets peuvent être récupérés de différentes manières : en parlant avec les personnages, en cliquant sur des icônes représentant des portes ou sur des objets situés à l'arrière plan.

Le menu des anneaux

Le menu des anneaux vous permettent d'équiper les héros du jeu avec des armes, des boucliers ou des objets ayant un pouvoir magique. Il vous permet également d'afficher des informations sur chaque personnage.



Pour afficher ce menu à l'écran, cliquez avec le bouton droit de la souris. Déplacez la souris et sélectionnez le sous-menu désiré. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour ouvrir ce sous-menu. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour utiliser, sélectionner ou désélectionner l'un des objets contenus dans ce sous-menu. Lorsque vous avez sélectionné un objet pour l'attribuer à un personnage du jeu, un dessin représentant une pierre précieuse de couleur verte s'affiche à côté de cet objet.

Cliquez avec le bouton droit de la souris pour quitter un sous-menu ou le menu des anneaux. Vous pouvez également fermer le menu des anneaux en cliquant avec le bouton droit de la souris sur une zone située en dehors de ce menu.

Par exemple, pour équiper un personnage avec une épée courte et un bouclier de bois, vous devez procéder de la manière suivante :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu des anneaux.
- Déplacez la souris jusqu'au sous-menu contenant les armes pour le combat au corps à corps (l'icône épée). Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour ouvrir ce sous-menu.
- Déplacez la souris à l'intérieur du sous-menu, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris pour sélectionner l'épée courte.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris pour faire apparaître à nouveau le menu des anneaux.
- Déplacez la souris jusqu'au sous-menu de sélection des boucliers (l'icône bouclier). Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour ouvrir ce sous-menu.
- Déplacez la souris jusqu'au bouclier de bois en cliquant sur le bouton gauche de la souris.
- Cliquez une fois avec le bouton droit de la souris pour quitter le sous-menu, puis une seconde fois pour quitter le menu des anneaux. David est désormais équipé d'une épée courte et d'un bouclier.



Le menu des anneaux vous renseigne également sur :

Les héros faisant partie du groupe (pour les afficher tour à tour, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le portrait figurant au centre des anneaux ou appuyez sur la touche de tabulation).

L'état dans lequel se trouve le héros sélectionné (chiffres blancs).

Le capital en énergie magique dont dispose le héros sélectionné (chiffres bleus).

Sous-menus



Nourriture – Ce sous-menu affiche les différents types de nourriture qui ont été récupérés. Le nombre figurant dans la partie inférieure droite de chaque icône vous renseigne sur les quantités dont dispose le héros. Après avoir sélectionné un type de nourriture, cliquez avec le bouton gauche de la souris pour que le héros sélectionné puisse l'absorber. Chaque type de nourriture permet au héros de retrouver des forces dans des proportions variables.



Globes magiques – Ces globes sont au nombre de huit. Le même globe ne peut être utilisé que par un seul héros à la fois. Le héros sélectionné doit d'abord être équipé de l'un de ces globes pour pouvoir l'utiliser.



Armes ayant une portée – Ce sous-menu affiche différents types d'armes allant du lance-pierres à l'arc. Le nombre apparaissant en bas à droite vous renseigne sur la quantité d'armes collectées.

L'anneau d'or et d'argent vous renseigne sur le stock de munitions dont dispose l'arme. Le nombre apparaissant en haut à gauche vous renseigne sur le nombre de coups pouvant être tirés automatiquement par un héros secondaire (voir plus haut la section intitulée Utilisation automatique des armes magiques ou des armes ayant une portée).



Objets dotés de pouvoirs magiques – Ces objets permettent de jeter des sorts très puissants grâce à l'énergie qu'ils renferment et dont le niveau remonte lentement après chaque utilisation. L'anneau d'or et d'argent entourant chaque icône vous indique la quantité d'énergie dont dispose chaque objet.

Le héros sélectionné doit d'abord être équipé de l'un de ces objets pour pouvoir ensuite l'utiliser. Alors que certains de ces objets agissent comme des armes offensives dotées de pouvoirs magiques, d'autres ont par nature un pouvoir défensif.



Boucliers – Les boucliers peuvent être utilisés pour vous protéger des coups de vos ennemis. Les boucliers n'ont pas tous le même degré de résistance face aux attaques ennemies. Chaque fois qu'ils prennent un coup, ils perdent des points de résistance jusqu'à être totalement détruits. Lorsqu'un héros est équipé d'un bouclier, une barre d'énergie de couleur pourpre, placée sous son portrait, vous renseigne sur le niveau de résistance du bouclier. L'anneau d'or et d'argent entourant l'icône de chaque bouclier présent dans le sous-menu de sélection des boucliers vous renseigne également sur le niveau de résistance de chaque bouclier. Il est impossible d'utiliser un bouclier en même temps qu'une arme ayant une portée ou un globe doté de pouvoirs magiques car ces armes requièrent l'utilisation des deux mains.



Armes utilisées dans le combat au corps à corps – Les armes rentrant dans cette catégorie vont des épées courtes aux masses d'armes.



Bottes spéciales – Les bottes spéciales doivent être attribuées à un héros avant qu'il ne puisse les utiliser. Contrairement aux autres types d'équipements, il est possible d'attribuer la même botte spéciale à plusieurs personnages. L'anneau d'or et d'argent autour de l'icône vous renseigne sur le degré de puissance de la botte.



Sac de survie – Ce sac sert au transport de différents types d'objets, à savoir :



L'inventaire – L'inventaire affiche la liste de tous les objets emportés par les personnages faisant partie du groupe que vous avez constitué. Il fournit également des informations générales sur le héros actuellement sélectionné, la quantité totale d'or collectée et le nombre de flèches trouvées. Lorsque vous aurez avancé dans le jeu, il arrivera un moment où les héros se verront confier une carte de Jarrah. Vous pourrez y accéder via l'écran Inventaire ou en appuyant sur la touche M. Une fois en possession de cette carte, vous pourrez l'utiliser pour vous rendre dans des endroits que vous avez déjà visités. Pour cela, sélectionnez avec le curseur de la souris l'endroit où vous souhaitez vous rendre et cliquer sur le bouton gauche de la souris.



Les potions - Il s'agit des différents types de potions et de fioles emportées par le groupe constitué.



Les clés – Il s'agit de toutes les clés emportées par le groupe constitué.

Le sous-menu « Sac de survie » contient également cinq espaces vides. Ces espaces sont destinés à recevoir divers objets apparaissant au cours du jeu.

Les 8 globes magiques mystiques

Chaque globe est doté d'un pouvoir magique qui lui est propre. En fonction du globe utilisé, vous disposerez soit d'une arme redoutable, soit d'un système défensif très efficace.

Le nombre apparaissant en bas à droite vous renseigne sur le niveau de puissance à l'instant "t" de chaque globe magique. Il existe 3 niveaux de puissance. Lorsqu'un globe est récupéré pour la première fois, son niveau de puissance est de 1 et plus vous l'utiliserez, plus il augmentera en puissance.

Une fois que la puissance d'un globe est passée à un niveau supérieur, vous avez la possibilité de la faire redescendre à un niveau inférieur en utilisant les touches F1 (niveau 1), F2 (niveau 2) et F3 (niveau 3).

Utilisation de la magie

Vous avez deux façons d'utiliser la magie. Elle peut être utilisée contre une cible ou pour créer un cercle magique autour d'un héros.

Magie dirigée contre une cible - Tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée (le curseur de la souris se transforme en main), positionnez la souris sur l'ennemi. La main prend alors une couleur rouge lumineuse et il vous suffit ensuite de cliquer avec le bouton gauche de la souris pour frapper la cible.

Magie servant à créer un cercle magique - Tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, positionnez le curseur de la souris sur le personnage que vous désirez entourer d'un cercle magique. La souris se transforme en main et prend une couleur verte lumineuse. Il vous suffit ensuite de cliquer avec le bouton gauche de la souris pour générer le cercle magique.

Lorsqu'un effet magique a été utilisé, il se charge lentement en énergie magique. Cette énergie peut être augmentée en récupérant les globes de couleur bleue abandonnés par certains ennemis.



Touches rapides

Commande de combat
Trouver la cible
Sélectionner Héros 1
Sélectionner Héros 2
Sélectionner Héros 3
Sélectionner tous les héros
Ajout./Suppr. d'un héros
dans groupe
Passer d'un héros à l'autre
Magie Niveau 1
Magie Niveau 2
Magie Niveau 3
Missile 1
Missile 2
Missile 3
Missile 4
Sauter Dialogue
Sélectionner dernière arme
Sélectionner dernière magie
Sélectionner dernière portée
Sélectionner dernier bouclier
Défiler vers le haut
Défiler vers le bas
Défiler vers la gauche
Défiler vers la droite
Carte
Mode Dispersion/
Mode Union
Pause

Touches pour gauchers

Ctrl côté droit
Maj côté droit
1 (clavier num.)
2 (clavier num.)
3 (clavier num.)
Retour arrière

Alt côté droit
Entrée
4 (clavier num.)
5 (clavier num.)
6 (clavier num.)
F5
F6
F7
F8
Barre d'espace
7 (clavier num.)
8 (clavier num.)
9 (clavier num.)
+ (clavier num.)
Flèche du haut
Flèche du bas
Flèche gauche
Flèche droite
M

Suppr
F12

Touches pour droitiers

Ctrl côté gauche
Maj côté gauche
1
2
3
Exposant 2

Alt côté gauche
Tabulation
F1
F2
F3
F5
F6
F7
F8
Barre d'espace
7
8
9
0
Flèche du haut
Flèche du bas
Flèche gauche
Flèche droite
M

D
F12



Constitution de votre groupe

A tout moment au cours du jeu, David peut voyager accompagné d'une escorte composée de deux autres héros au maximum. Lorsque vous rencontrez un héros pour la première fois, il peut manifester le désir de se joindre à votre groupe. Dans ce cas, vous verrez apparaître à l'écran un cadre de sélection permettant de le sélectionner. Les portraits des héros présents sont affichés à l'écran. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le nouveau héros de façon à faire disparaître la croix rouge de son portrait. Cliquez à nouveau si vous désirez le désélectionner. Pour confirmer votre choix, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la marque de sélection. En général, lorsque vous désélectionnez un héros, il réintègre le camp des rebelles (voir ci-dessous).



Dialogue avec les personnages

Pour dialoguer avec un personnage, positionnez le curseur de la souris sur ce personnage et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Le curseur de la souris prend la forme d'une bouche.

Le fait de parler avec des personnages peut donner lieu à l'intégration de nouveaux héros dans votre groupe.

Pour écouter ou afficher la suite d'un dialogue, il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris ou d'appuyer sur la barre d'espace.

Le camp des rebelles

Au cours du jeu, chaque fois que vous vous trouvez dans une impasse ou que vous avez besoin d'éléments pour avancer dans le jeu, retournez au camp des rebelles. Vous obtiendrez peut-être, en parlant avec les rebelles, des informations supplémentaires ou apprendrez une ou deux bottes spéciales.

Vous aurez aussi la possibilité de remodeler votre groupe en remplaçant des héros par d'autres :

Servez-vous de David pour engager le dialogue avec les héros qui sont dans le camp.

Après cela, cliquez sur le héros ou les héros que vous désirez emmener.

Ils vous suivront lorsque vous quitterez la scène.

Si vous désirez revenir sur votre choix, cliquez à nouveau sur un autre héros.



Achat d'objets

Au cours du jeu, vous aurez la possibilité de récupérer de l'or. Utilisez cet or pour acheter de la nourriture, des informations ou des objets qui vous seront utiles.

Pour acheter des objets, engagez le dialogue avec le marchand. Les objets qu'il souhaite vous vendre seront alors affichés. Le nombre figurant au-dessus de chaque objet indique le prix. Celui figurant en bas et à gauche de l'objet indique le nombre d'exemplaires de l'objet que vous possédez déjà.

Pour acheter un objet, il vous suffit de cliquer sur cet objet avec le bouton gauche de la souris. Le prix de cet objet sera automatiquement imputé sur votre réserve d'or. Pour annuler un achat, cliquez avec le bouton droit de la souris. Lorsque vous êtes sûr de votre achat, cliquez sur la marque de sélection pour confirmer. Cliquez sur la croix pour quitter le marchand sans rien lui acheter.

Potions et fioles

Les potions ont un pouvoir magique pouvant protéger ou guérir celui qui les boit. Pour cela, il suffit de cliquer sur la potion désirée à l'intérieur du menu des anneaux. Les fioles sont des armes offensives que vous pouvez lancer en direction de vos ennemis. Pour cela, vous devez d'abord les sélectionner en cliquant dessus. Ensuite, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la zone située à l'arrière plan vers laquelle vous désirez lancer la fiole sélectionnée.

Astuces et conseils

- a) Au fin fond des forêts de Jarrah se trouve un anneau enchanté réputé pour ses pouvoirs guérisseurs.
- b) Les marchands ont souvent de bonnes informations à vous vendre – N'hésitez pas à vous enquérir fréquemment auprès d'eux.
- c) Les héros n'ont pas tous les mêmes aptitudes ; certains excellent dans la pratique de la magie alors que d'autres ont une préférence pour des armes spécifiques.
A cet égard, l'expérimentation sera votre meilleure alliée.
- d) Les globes magiques n'ont pas tous un rôle offensif. Certains d'entre eux peuvent être utilisés pour protéger vos héros.
- e) Le grand-père de David est très protecteur. Seriez-vous aux portes de la mort qu'il ferait tout ce qui est en son pouvoir pour vous sauver.
- f) Ne perdez pas de vue les petits lutins verts. Ils affectionnent particulièrement certains endroits !
- g) Faites attention aux coffres invisibles que l'on trouve partout.



Remerciements

Concept original	Warren Lancashire	Traitement des voix	Sam Evans Keith Tinman
Responsable Programmation	Bobby Earl	Producteur	Lee Clare
Programmeurs	Robbie Tinman Scott Ashton Matthew Brooks Marc Littlemore Ron Oulton	Marketing	Joe Chetcuti
		Marketing & Relations Publiques	Infogrames
Conception Scénario	Adrian Page Ray Coffey Roy Fielding Jack Wikeley Colin Rushby John Hackleton	Localisation	Emmanuelle Périgault-Vigier Sandrine Thierry Christiane Hesse Valérie Maillot Jim Murdoch Lee Clare
Modélisation des personnages	Christian Johnson Adrian Page Roy Fielding	Traduction	Monica Steinhauer Béatrice Rodriguez
Animation des personnages	Christian Johnson Adrian Page Roy Fielding	Conception artistique du packaging	Matt Woods John Lomax
Responsable scénariste	Marc Littlemore	Responsable Assurance qualité Testeurs	Kelvin Cannon Lee Fallon Andy Shaw Danny Bourne
Scénaristes	Roy Fielding Dylan Bourne Mike Ferendorus Bobby Earl Matthew Brooks Robbie Tinman Scott Ashton	Notice	Andy Shaw
Dialogues et script	Sam Evans	Chants extraits de "Symphony of Voices", avec l'accord de Spectrasonics.	
Musique	Dean Evans	© Infogrames United Kingdom Limited 1999. All rights reserved. Silver is a trademark of Infogrames United Kingdom Limited. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-1998 by RAD Game Tools, Inc. Uses Smacker Video Technology. Copyright © 1994-1997 by RAD Game Tools, Inc.	
Effets sonores	Keith Tinman Dean Evans		



Vous êtes bloqués, vous pouvez utiliser des sauvegardes

" Des sauvegardes pré-enregistrées sont disponibles dans le répertoire Sauvegardes sur le CD 1 de Silver. En cas de problème vous empêchant de continuer le jeu, vous pouvez remplacer vos propres sauvegardes par ces sauvegardes pré-enregistrées. Ce sont des fichiers .SAV, classés par ordre chronologique de 000 à 039 qui couvrent tout le jeu. Ces fichiers doivent être placés dans le répertoire C:\Program Files\Silver\Savegame sur votre disque dur pour être reconnus par le jeu. Si vous avez changé le répertoire par défaut, remplacez-les dans le répertoire que vous avez créé. Attention: si vous remplacez un fichier sauvegarde existant par une de ces sauvegardes pré-enregistrées, le fichier initial sera supprimé. Nous vous conseillons donc de garder une copie de vos fichiers sauvegarde avant toute manipulation." Ces sauvegardes se trouvent dans le repertoire extra.

Service Consommateur

Adresse : Infogrames France
Service Hotline
Le Coteau de Saône
4, Rue des Draperies. Bat. E
69 532 Saint-Cyr au Mont d'Or Cedex

France

No de Téléphone : 04.72.53.32.00

No de Fax: 04.72.53.32.50

Minitel : 3615 Infogrames

E-Mail : [HYPERLINK mailto:support@infogrames.fr](mailto:support@infogrames.fr)
support@infogrames.fr

<http://www.infogrames.fr/>
<http://www.infogrames.com/>

Heures d'Ouverture : 14h - 19h du Lundi au Vendredi





AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

