

TABLE DES MATIERES

COMMENT UTILISER CE MANUEL	4
POUR COMMENCER	4
POUR TOUS LES SYSTEMES:Fichiers Readme	4
Instructions Fichiers README SYSTEME MS-DOS	4
Instructions Pour ATARI ST - Fichier README	5
Instructions Pour AMIGA - Fichier README	5
Instructions Pour MACINTOSH - Fichier README	5
POUR TOUS LES SYTEMES: Pour Commencer	5
Faites des Copies	5
Préparez un Disque Pour Sauvegarder Un Jeu	5
SYSTÈME MS-DOS	6
Options Concernant l'Installation du Jeu	6
Pour Installer Votre Jeu Sierra	6
Instructions Pour le Chargement	7
ATARI ST	7
Options Pour l'Installation Sur Disque Dur	7
Pour Installer Le Jeu Sierra	7
Choisissez Un Périphérique Musical(Facultatif)	7
Instructions de Chargement	8
AMIGA	8
Options Pour Installation Sur Disque Dur	8
Pour Installer le Jeu Sierra	8
Instructions de Chargement	9
AMIGA 1000	9
MACINTOSH	10
Installation Sur Disque Dur	10
Instructions de Départ	10
POUR JOUER LE JEU SIERRA	11
POUR TOUS LES SYSTEMES	
Utilisation d'une Souris	11
Utiliser le clavier pour Jouer le Jeu Sierra	13
Utilisation de la Manette de Jeu	14
Utilisation des icônes et des Curseurs	15
Pour interrompre le Jeu	20
Pour Sauvegarder Votre Jeu	20
Pour rétablir Votre Jeu	22
Pour Sortir du Jeu	22
Pour Reprendre Le Jeu	22
Fenêtres à Messages	22
CONSEILS POUR AVENTURIERS	22
BESOIN D'UN CONSEIL	24
PROBLEME DE DISQUE ?	26
POUR TOUS LES SYSTEMES : Assistance Technique	29

COMMENT UTILISER CE MANUEL

Dans ce manuel, les instructions seront données et présentées de la manière suivante :

LES COMMANDES CONCERNANT LE MENU seront indiquées en LETTRES CAPITALES.

Exemple : **SAVE** (SAUVEGARDER), **RESTORE** (RETABLIR), **QUIT** (SORTIR), **PLAY** (JOUER).

Les commandes à taper sont en caractères gras.

Ex. : 'taper **cd\Sierra**'.

Les portions de la ligne de commande qui ne doivent pas être tapées ne seront PAS indiquées en caractère gras. Ainsi, par exemple, dans la ligne 'taper **cd\Sierra**', le mot 'taper' n'est pas en caractère gras, il ne doit donc PAS être tapé.

[Les touches à taper] seront indiquées entre crochets, de manière à bien les faire ressortir du texte.

Exemple : [Barre d'espace], [tab.], [page précédente]

Les crochets ne sont pas des touches à dactylographier, ils ne doivent donc PAS être tapés.

Lorsque deux ou plusieurs touches doivent être pressées ensemble, elles sont réunies par un trait d'union (-). Ce trait d'union ne doit PAS être tapé.

Exemple : 'presser [Ctrl-I] pour regarder votre inventaire.' Si un espace est indiqué entre des parties d'une commande, vous devez taper cet espace.

Exemple : 'taper **cd \Sierra**' (l'espace entre **cd** et **\sierra**.

DOIT être tapé car il fait partie de la commande.) Le mot 'disquette' se réfère aux disques 3.5" ou 5.25".

POUR COMMENCER

POUR TOUS LES SYSTEMES

Fichiers Readme

Remarque : si votre disquette de jeu contient un fichier Readme, celui-ci peut contenir des informations et des instructions importantes qui n'étaient pas disponibles au moment où la documentation écrite et matériel similaire pour ce jeu, avaient été mis sous presse.

INSTRUCTIONS FICHIER README SYSTEME MS-DOS

Remarque : le fichier Readme se trouve sur le disque de DEMARRAGE (STARTUP disk).

En partant du DOS, passez à l'unité contenant le disque de démarrage. Taper ensuite **more<readme** pour obtenir le fichier README sur l'écran.

Exemple A : **more<readme**

Instructions pour ATARI ST - fichier README

Remarque : le fichier Readme se trouve sur le disque de démarrage.

Si vous avez un ordinateur de bureau, vous pouvez avoir accès au fichier Readme en cliquant deux fois sur l'icône README.DOC. Une boîte contenant les messages suivants apparaîtra sur l'écran: SHOW (MONTRER), PRINT (IMPRIMER), CANCEL (ANNULER). Choisissez SHOW pour regarder le fichier, une page à la fois. Pressez [RETOUR] pour obtenir la séquence suivante. Choisissez PRINT pour imprimer le fichier et CANCEL pour sortir de la boîte à messages.

Instructions pour AMIGA - fichier README

Utilisez l'ensemble utilitaire Workbench pour initialiser votre système. Le DISQUE DE DEMARRAGE (startup disk) se trouvant dans le lecteur de disque, cliquez deux fois sur l'icône disque SIERRA, cliquez ensuite deux fois sur l'icône README.DOC.

Instructions pour MACINTOSH - fichier README

Le DISQUE DE DEMARRAGE (startup disk) se trouvant dans votre lecteur de disque, cliquez deux fois sur l'icône README.

POUR TOUS LES SYSTEMES

Pour commencer

Faites des copies

Il est toujours conseillé de faire des copies pour sauvegarder vos programmes principaux : non seulement, vous augmentez leur durée mais vous évitez également de les perdre en cas d'accident. Suivez les instructions données par votre ordinateur pour faire des copies de vos disques de jeu.

Préparez un disque pour "sauvegarder votre jeu"

Même si vous disposez d'un disque dur, il est souhaitable de formater une disquette pour sauvegarder vos jeux. Suivez les instructions de votre ordinateur pour formater une disquette et sauvegardez vos jeux au fur et à mesure que vous jouez. Le chapitre intitulé "comment sauvegarder vos jeux" vous donnera quelques conseils utiles à ce sujet (p.20).

SYSTEMES MS-DOS

Options concernant l'installation du jeu.

ATTENTION : pour utiliser le jeu Sierra, vous DEVEZ avoir un disque dur

Le disque dur vous donne deux options pour l'installation:

Installation complète:

copiez sur votre disque dur, tous les disques de jeu. Choisissez "l'installation complète" lorsque vous désirez installer le jeu complet.

Installation partielle:

ne copiez sur votre disque dur que le contenu de votre DISQUE DE DEMARRAGE (startup disk). A mesure que vous progressez dans le jeu, l'écran vous indiquera d'insérer, si nécessaire, d'autres disques de jeu. La procédure d'installation vous recommandera d'utiliser "l'installation partielle" si vous n'avez pas assez de place, sur votre disque dur, pour installer le jeu complet.

Pour installer votre Jeu Sierra

1. Faites une copie des disques que vous utiliserez pour installer et utiliser le jeu.
2. Prenez la disquette intitulée DISQUE DE DEMARRAGE (disque de démarrage). Placez cette disquette dans le lecteur de disque souple.
3. Tapez la lettre se référant au lecteur de disque contenant le disque de DEMARRAGE (startup disk) et pressez [RETOUR]. Tapez ensuite INSTALL et pressez [RETOUR] Exemple : **a:** et pressez [RETOUR]. Tapez **install** et pressez [RETOUR].
4. Il vous sera demandé de taper la lettre désignant le disque dur sur lequel vous voulez installer le jeu (habituellement **c:**). Tapez la lettre et pressez [RETOUR].
5. Le programme d'installation examinera ensuite l'équipement de votre système et il choisira les meilleures options possibles. Si vous êtes satisfait de son choix, pressez [RETOUR] pour confirmer ce choix. Si vous désirez modifier certaines ou toutes les options pré-sélectionnées, mettez en évidence les options que vous désirez modifier et pressez [RETOUR]. Suivez les indications qui apparaissent dans la partie inférieure de la fenêtre principale, pour achever la procédure d'installation.

REMARQUE : si vous désirez contourner la procédure d'installation par détection automatique, tapez **install-m** lorsque vous arrivez au point 3 indiqué ci-dessus. Cela vous permettra d'installer le jeu manuellement.

Instructions pour le chargement.

En partant du répertoire central(ou répertoire du jeu), tapez les lettres initiales du jeu (exemple : **sq4** for Space Quest IV) et pressez [RETOUR].

Remarque : les initiales du jeu correspondront TOUJOURS au nom du sous-répertoire.

ATARI ST

Options pour l'installation sur disque dur Le disque dur offre deux options pour l'installation :

Installation Complète (Complete Install)

Copiez le contenu intégral de tous les disques de jeu sur votre disque dur.

Installation Partielle (Small Install)

Copiez sur votre disque dur, uniquement ce qui est contenu sur votre DISQUE DE DEMARRAGE. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, vous devrez insérer d'autres disques de jeu; l'écran vous indiquera quand le faire. Choisissez *l'installation partielle* lorsque votre disque dur n'a pas assez de place pour installer le jeu complet.

Pour installer le Jeu Sierra

1. Ouvrez le disque dur en cliquant deux fois sur son icône.
2. Créez un dossier de jeu en choisissant **NEW FOLDER (Nouveau Dossier)...** du menu contenant les dossiers. Nommez le nouveau dossier et ouvrez-le en cliquant deux fois sur son icône.
3. Insérez le STARTUP DISK (disque de démarrage) dans le lecteur de disque a:.
4. Copiez le STARTUP DISK (disque de démarrage) dans le nouveau dossier de jeu en déplaçant l'icône du lecteur de disque a: dans la fenêtre que vous avez ouverte au point 2.
5. Répétez les point 3. et 4. pour tous les autres disques de jeu.
6. Mettez les disques originaux en sûreté.

Choisissez un périphérique musical (facultatif).

Le jeu Sierra a été conçu de manière à pouvoir utiliser le haut-parleur interne de votre ATARI ST. Si vous avez un des synthétiseurs MIDI, vous pouvez mettre en fonction le programme MUSIC (musique) et utiliser le jeu avec l'accompagnement musical.

1. Ouvrez le dossier du jeu en cliquant deux fois sur son icône.
2. Mettez en fonction le programme en cliquant deux fois sur l'icône MUSIC-PRG.
3. Choisissez le MUSIC DEVICE du menu Options.

4. Actionnez votre synthétiseur (ou Atari ST haut-parleur interne) en cliquant deux fois sur le bouton approprié. Cliquez ensuite pour confirmer.

5. Choisissez **INSTALL GAME (Installer Jeu)** du menu Fichier. Ce faisant, vous remplacez le fichier **RESOURCE.CFG** sur votre disque.

Remarque : vous devez brancher votre synthétiseur en utilisant un câble midi et allumer votre synthétiseur AVANT de commencer le jeu.

Instructions de chargement

1. Ouvrir le disque en cliquant deux fois sur son icône; ouvrir ensuite le dossier du jeu en cliquant deux fois sur l'icône du dossier de jeu.

2. Commencez le jeu en cliquant deux fois sur **SIERRA.PRG**.

AMIGA

Options pour installation sur disque dur .

Attention: DONNEZ UN NOUVEAU NOM aux copies de tous vos disques de jeu pour pouvoir enlever les mots 'COPY OF' (copie de) du nom du disque. Si les mots 'COPY OF' (copie de), qui accompagnent les noms de TOUTES les copies, ne sont pas effacés, le système continuera à demander le disque original et le jeu ne pourra pas recommencer.

Il y a deux modes d'installation sur disque dur:

Installation complète (Complete Install)

Copie intégralement le contenu de tous les disques de jeu sur votre disque dur. Choisissez l'option *Installation Complète (Complete Install)* si vous voulez installer le jeu dans son entièreté.

Installation partielle (Small Install)

Copiera uniquement le contenu de votre **DISQUE DE DEMARRAGE (Startup disk)** sur votre disque dur. Au fur et à mesure que le jeu progresse, il vous sera demandé d'insérer d'autres disques de jeu. La procédure d'**INSTALLATION (Install procedure)** vous recommandera d'utiliser *l'installation partielle* si votre disque dur ne dispose pas de l'espace suffisant pour emmagasiner tout le jeu.

Pour installer le jeu Sierra

1. Initialisez votre système au moyen de l'ensemble utilitaire Workbench et insérez le **DISQUE DE DEMARRAGE (startup disk)** dans le lecteur de disque DFO.

2. Cliquez deux fois sur l'icône de disque et cliquez deux fois sur l'icône **INSTALL**.

3. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran pour compléter l'installation.

Remarque : Si votre disque dur n'est pas un DHO, vous devez changer le répertoire de destination implicite (default destination directory). Par exemple, sur l'Amiga 3000, le répertoire de destination implicite devrait changé sur WORK (Travail).

Instructions de Chargement

Avec disquettes:

REMARQUE : VOUS DEVEZ ABSOLUMENT AVOIR DEUX LECTEURS DE DISQUETTES POUR POUVOIR UTILISER LES DISQUETTES.

1. Insérer le **DOUBLE DISQUE DE JEU SOUPLE** dans le lecteur de disque DFO.

2. Allumez votre système.

3. Insérez le **DISQUE DE JEU 1** dans le lecteur de disque DF1. Insérez d'autres disques chaque fois que l'écran vous l'indique.

RM: LE DOUBLE DISQUE SOUPLE DOIT RESTER DANS LE LECTEUR DE DISQUE DFO.

Avec Disque Dur:

1. Chargez l'ensemble utilitaire Workbench et cliquez deux fois sur l'icône du disque dur.

2. Cliquez deux fois sur le tiroir (drawer) Sierra.

3. Cliquez deux fois sur le tiroir de jeu Sierra.

4. Cliquez deux fois sur l'icône de jeu Sierra.

AMIGA 1000

Instructions de chargement sans disque dur

1. Initialisez votre système avec Kickstart.

2. Lorsque l'ensemble utilitaire Workbench apparaît sur l'écran, insérez le **DOUBLE DISQUE SOUPLE DE JEU** dans le lecteur de disque DFO.

3. Insérez le **DISQUE DE JEU 1** dans le lecteur de disque DF1. L'écran vous indiquera quand insérer d'autres disques.

RM : LE DOUBLE DISQUE SOUPLE DE JEU DOIT RESTER DANS LE LECTEUR DE DISQUE DFO.

Remarque pour les utilisateurs expérimentés d'Amiga : ce jeu recherchera toutes les unités pour informations de jeux. Si vous disposez de plus de deux lecteurs de disques souples et/ou un disque RAM, vous pouvez charger d'autres disques de jeu dans ces lecteurs de disques et gagner, ainsi, du temps.

MACINTOSH

Installation Sur Disque Dur

Vous devez avoir un disque dur pour pouvoir jouer ce jeu Sierra. L'installation sur disque dur peut se faire de deux manières :

Installation complète (Complete Install) :

copie intégralement les contenus de tous les disques de jeux sur votre disque dur. Choisissez *Installation Complète (Complete Install)* lorsque vous voulez installer le jeu complet.

Installation partielle (Small Install) :

copie uniquement les contenus du disque de DEMARRAGE (Startup Disk) sur votre disque dur. L'écran vous indiquera quand insérer d'autres disques. La procédure d'INSTALLATION (Install Procedure) recommandera l'*Installation Partielle* si vous ne disposez pas d'espace d'emmagasinage suffisant pour installer tout le jeu sur votre disque dur. Choisissez l'*Installation partielle (Small Install)* si vous voulez installer les fichiers de DEMARRAGE (Startup Files) sur votre disque dur pour faciliter le jeu mais ne disposez pas de suffisamment d'espace d'emmagasinage pour installer tout le jeu.

1. Placez la copie de sauvegarde du disque de DEMARRAGE (Startup disk) dans le lecteur de disque .
2. Cliquez deux fois sur l'icône INSTALL (Installation) et suivez les indications qui apparaissent sur l'écran pour acheuer l'installation.

Instructions de Départ

Après avoir complété la procédure d'INSTALLATION (Install Procedure) :

1. cliquez deux fois sur le dossier (folder) **Sierra**.
2. cliquez deux fois sur le dossier **Jeu Sierra**.
3. cliquez deux fois sur l'icône **Jeu Sierra**.

Pour Utiliser le Jeu Sierra POUR TOUS LES SYSTEMES

Utilisation d'une souris

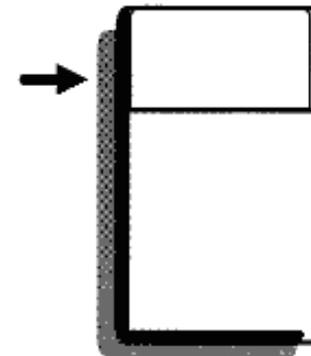
Pour actionner la barre des icône, placez le curseur dans la partie supérieure de l'écran. Pour mettre en position le curseur sur écran, déplacez la souris sur la position désirée, pour déplacer le personnage, mettez le curseur en position et cliquez deux fois le bouton de la souris. Pour exécuter une commande, cliquez le bouton de la souris(s'il y a plus d'un bouton, cliquez le bouton de gauche).

Rm: Si vous avez activé la barre d'icônes au moyen de la souris, vous ne pourrez pas utiliser le clavier pour passer d'un choix à l'autre.

Rm: UTILISATEURS DU TANDY: si vous n'utilisez pas Deskmate il faut installer le dispositif de commande de la souris avant d'initialiser le jeu.

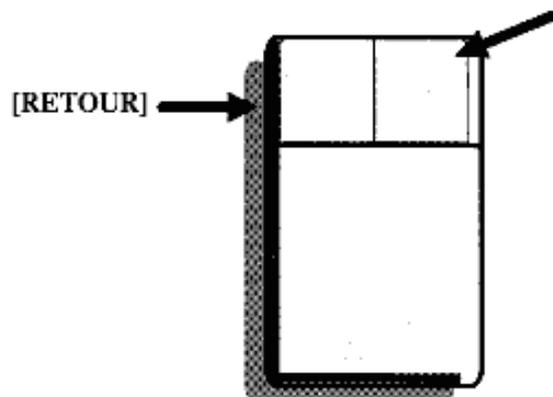
1. Bouton de la Souris

[RETOUR]



[SHIFT-CLICK]
Va d'un curseur à l'autre.
[Ctrl-Click]
Passe de WALK (Marcher) au
dernier curseur choisi.

2. Bouton de Souris

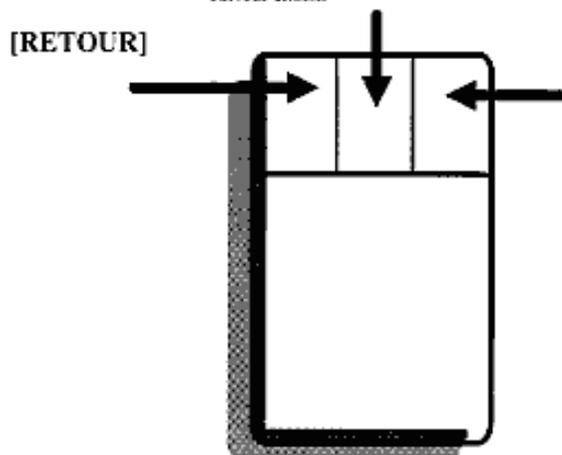


Bouton déclié de droite : va d'un curseur à l'autre[Ctrl-déclié].

[RETOUR]
Passe de WALK (Marcher) au dernier curseur utilisé.

3. Bouton de souris

Bouton déclié central
Passe de walk (Marcher) au dernier dernier curseur choisi.

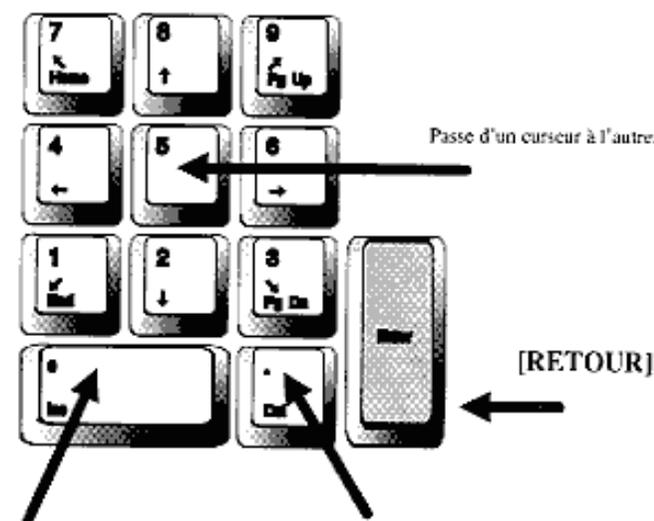


Bouton-déclié de droite
Passe d'un curseur à l'autre.

Utilisez le clavier pour utiliser le jeu Sierra

Pour positionner le curseur sur écran ou déplacer le personnage du jeu en utilisant un clavier, presser une touche fléchée sur le clavier numérique. Pour arrêter le personnage, presser à nouveau la même touche. Pour exécuter une commande, presser [RETOUR]. Pour déplacer légèrement le curseur sur écran ou le personnage du jeu sur une position précise, tenir la touche de [majuscule] pressée et utiliser les touches avec flèches. Des instructions plus détaillées portant sur l'utilisation du clavier numérique sont données ci-après.

Clavier numérique

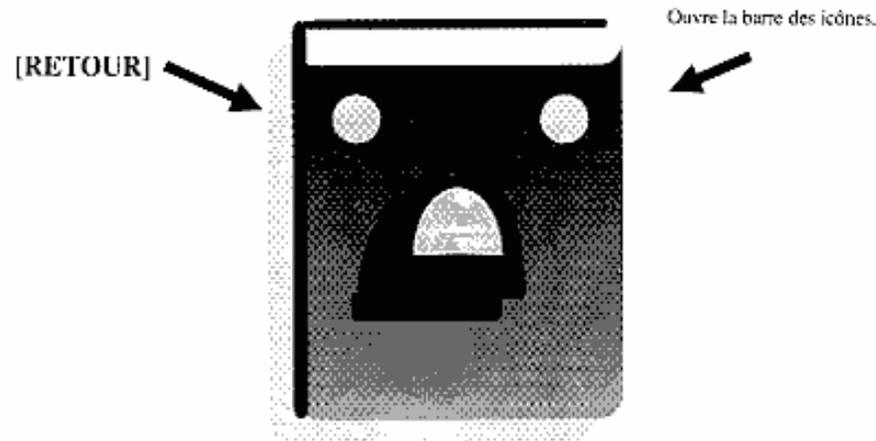


Passe de WALK (Marcher) au dernier curseur choisi.

Ouvre la barre des icônes..

Utilisation de la manette de jeu

Pour positionner le curseur sur écran en utilisant une manette de jeu, déplacer la manette dans la direction voulue. Pour exécuter une commande, presser le bouton FEU. Voir ci-après pour instructions plus détaillées.



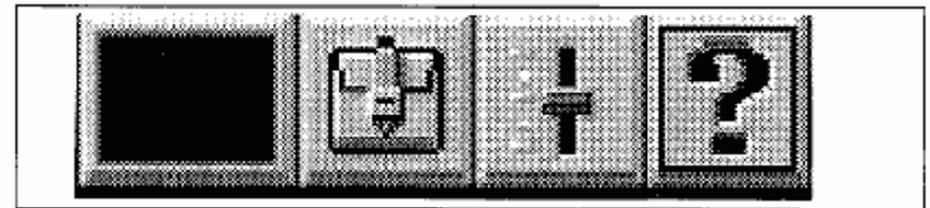
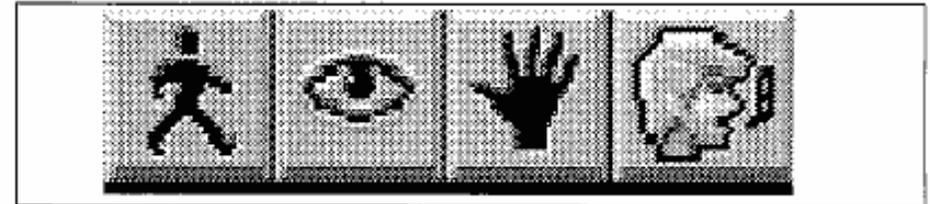
RM : Exception faite des instructions pour usage de la souris seulement, toutes les instructions de jeu données ci-après sont destinées à l'utilisation du clavier. La souris et la manette de jeu peuvent également être utilisés : voir les respectives instructions ci-dessus pour les commandes correspondant à celles du clavier.

Utilisation des icônes et des curseurs

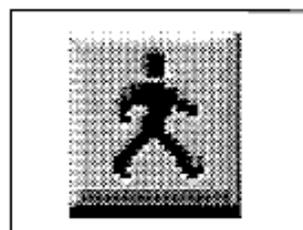
Rm: la liste ci-après indique les icônes et les curseurs standards utilisés par Sierra. Le jeu peut, toutefois, inclure d'autres icônes et curseurs. Des explications supplémentaires vous seront données lorsque vous faites appel à l'icône et au curseur HELP (Aide), comme indiqué ci-après.

Dans la partie supérieure de l'écran, se trouve une barre d'icônes contenant plusieurs icônes. Vous pouvez choisir l'une d'elles pour exécuter une des commandes qui vous sont possibles.

Pour ouvrir la barre des icônes, pressez [esc](ou, sur le Macintosh, presser soit [esc] soit [tilde]) ou déplacer le curseur de la souris le plus haut possible sur l'écran. Certaines icônes présentent un menu comportant un choix. Utiliser la touche [Tab], les touches à flèche ou le curseur de la souris pour aller d'une option à l'autre à l'intérieur du menu offert par l'icône.



Numérisation et conversion Acrobat® PDF : RyF pour Lost Treasure FR
<http://www.abandonware-france.org> 2001



L'icône MARCHER *

Choisissez cette icône lorsque vous voulez déplacer votre personnage, d'un point à l'autre, sur l'écran. Un personnage qui marche, se déplacera jusqu'au bord de l'écran et évitera tous les obstacles qui se trouvent sur son chemin.

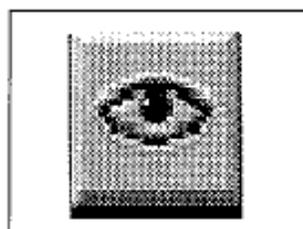


Le Curseur MARCHER*

(pour souris seulement)

Lorsque vous choisissez Marcher, le curseur devient un personnage qui marche. Placez les pieds de ce personnage là où vous voulez qu'il soit et cliquez le bouton de la souris ou pressez [RETOUR]. Le personnage du jeu se déplacera vers ce point tout en évitant les obstacles qui se trouvent sur son chemin.

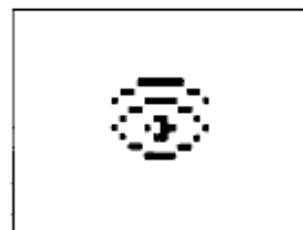
Remarque: lorsque vous utilisez le clavier ou la manette de jeu, la destination de votre personnage sera présumée être au bord de l'écran dans la direction du mouvement et il sortira de l'écran si vous ne l'arrêtez pas.



L'icône Regarder*

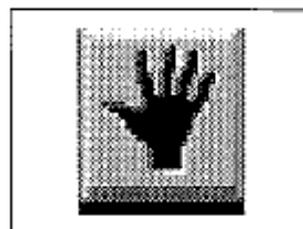
Choisissez l'icône Regarder lorsque vous voulez que votre personnage regarde un objet qui se trouve sur l'écran.

* Rm : Cette icône peut être légèrement différente dans chaque jeu. Si vous n'êtes pas certain de l'utilisation d'une icône, cliquez l'icône AIDE (le point d'interrogation qui se trouve à l'extrémité droite de la barre d'icônes).



Le curseur Regarder *

Lorsque vous choisissez le curseur Regarder le curseur devient un oeil. Placez l'oeil là où vous le désirez sur l'écran et cliquez le bouton de la souris ou pressez [RETOUR]. S'il y a quelque chose à voir à cet endroit, un message apparaîtra sur l'écran.



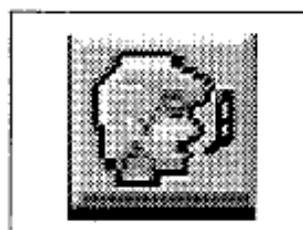
L'icône Action*

Choisissez l'icône Action lorsque vous voulez que le personnage manipule un objet.



Le curseur Action*

Lorsque vous choisissez le curseur Action, le curseur devient une main. Placez la main, là où vous le désirez sur l'écran et cliquez le bouton de la souris ou pressez [RETOUR]. L'action désirée sera réalisée.



L'icône Parler*

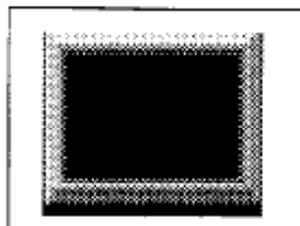
Choisissez l'icône Parler lorsque vous désirez une conversation entre deux personnages du jeu.

*Rm : Cette icône peut apparaître légèrement différente dans chaque jeu. Si vous n'êtes pas certain de l'usage d'une icône, cliquez l'icône AIDE (le point d'interrogation à l'extrémité droite de la barre d'icônes).



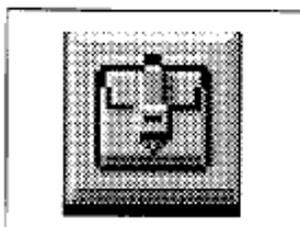
Le curseur Parler*

Lorsque vous choisissez Parler, le curseur devient une tête qui parle. Positionner le curseur sur le personnage (ou l'objet) auquel vous voulez parler et cliquez le bouton de la souris ou pressez [RETOUR]. Si une conversation est possible, votre personnage parlera ou une conversation commencera.



L'icône Objet*

L'icône objet montre le dernier objet d'inventaire que vous avez sélectionné. Choisissez Objet lorsque vous voulez voir ou utiliser cet objet.



L'icône Inventaire*

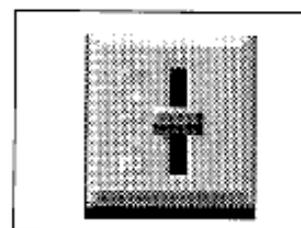
Choisissez Inventaire lorsque vous voulez voir ce que vous portez et désirez choisir quelque chose. L'inventaire vous permet de choisir plusieurs options : ?, Regarder, Action, et O.K. Choisissez ? et cliquez sur n'importe quelle icône du menu pour apprendre la fonction de cette icône. Choisissez Regarder et cliquez sur n'importe quel objet de l'inventaire pour obtenir une description de cet objet. Choisissez Action et utilisez le curseur Action pour utiliser un objet se trouvant dans l'inventaire et agir sur un autre objet de l'inventaire (ex: mettre des bijoux dans une escarcelle). Pour choisir un objet que vous voulez utiliser, cliquez sur l'icône contenant la flèche, cliquez ensuite sur l'objet d'inventaire que vous désirez. (Voir ci-après Curseurs Objets d'Inventaire). Choisissez O.K. pour quitter l'inventaire et reprendre le jeu.

*Rm: cette icône peut être légèrement différente dans chaque jeu. Si vous n'êtes pas certain de l'utilisation d'une icône, cliquez sur l'icône AIDE (le point d'interrogation à l'extrémité droite de la barre d'icônes).

Curseurs Objets d'Inventaire*

Chaque objet de votre inventaire est associé avec un curseur spécial *Objet*. Chacun de ces curseurs est identique à l'objet qu'il représente. Les curseurs *Objets* peuvent être utilisés pour exercer des actions dans le jeu, en utilisant les objets inclus dans l'inventaire. Pour utiliser un Curseur *Objet* dans le jeu, suivez les étapes suivantes:

1. Dans le jeu, choisissez l'icône Inventaire dans la barre d'icônes ou pressez la touche [Tab].
2. Déplacez le curseur flèche sur l'objet d'inventaire que vous voulez utiliser et pressez [RETOUR]. Le curseur change et représente l'objet que vous avez choisi.
3. Choisissez l'icône O.K. Vous sortez ainsi de l'inventaire et reprenez le jeu.
4. Déplacez le curseur *Objet* et placez-le sur l'écran à l'endroit où vous voulez utiliser cet objet d'inventaire et pressez [RETOUR].



L'icône Système*

Lorsque vous choisissez l'icône Système, plusieurs options vont apparaître sur l'écran: SAVE (Sauvegarder), RESTORE (restaurer), RESTART (recommencer), QUIT (sortir), PLAY (Jouer), TEXT (Texte) (dans certains jeux), VOLUME (Volume), SPEED (Vitesse) et DETAIL (Détail). Sélectionner SAVE (Sauvegarder) si vous désirez sauvegarder le jeu en cours. Choisissez RESTORE (Rétablir) si vous désirez reprendre un jeu que vous aviez préalablement sauvegardé. Des instructions supplémentaires pour sauvegarder et restaurer des jeux se trouvent p.20 à p. 22. Choisissez RESTART (Recommencer) pour reprendre le jeu. Choisissez QUIT (Sortir) pour arrêter le jeu et retourner au DOS. Le levier SPEED (Vitesse) règle la vitesse de mouvement de votre personnage sur l'écran. Placez le curseur sur le levier et tenez pressé le bouton de gauche de la souris pendant que vous poussez le levier vers le haut (pour accélérer) ou vers le bas (pour ralentir). Le levier VOLUME permet de régler le volume du son de la musique de jeu.

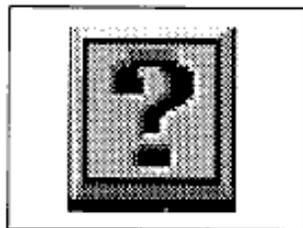
*RM: cette icône peut être légèrement différente dans chaque jeu. Si vous n'êtes pas certain de l'utilisation d'une icône, cliquez sur l'icône Aide (le point d'interrogation situé à l'extrémité de la barre d'icône).

Placez le curseur sur le levier et maintenez pressé le bouton gauche de la souris pendant que vous poussez le levier vers le haut (pour augmenter le volume) ou vers le bas (pour diminuer le volume).

RM : pour les systèmes qui ont seulement un haut-parleur interne, le levier **VOLUME** ne permet pas de régler le son mais le fait passer d'un minimum à un maximum pré-déterminé.

Le levier **DETAIL** ajuste la quantité d'animation qui n'est pas essentielle à l'action du jeu. Si votre ordinateur joue le jeu trop lentement, vous pouvez éliminer l'animation qui n'est pas essentielle au jeu. Placer le curseur sur le levier et maintenir pressé le bouton de gauche de la souris pendant que vous déplacez le levier vers le haut pour plus de détails, ou vers le bas, pour moins de détails.

Le levier de **TEXTE** (Text) se trouve seulement dans certains jeux. Il permet de modifier le temps qu'un texte reste sur l'écran.



L'icône Aide

Choisissez ? et cliquez sur n'importe quelle icône du menu pour connaître la fonction de l'icône.

Pour pauser durant le jeu

Si vous désirez interrompre momentanément le jeu, choisissez l'icône **Système** dans la barre d'icônes. Le jeu s'arrêtera jusqu'à ce que vous choisissiez **JOUER** pour reprendre le jeu. D'autre part, le seul fait de mettre en fonction la barre d'icônes, interrompt pauser le jeu.

Pour sauvegarder votre jeu.

ATTENTION !! Si vous ne voulez pas sauvegarder votre jeu sur votre disque dur, mais sur disquettes, vous devez, pour ce faire, en formater plusieurs, d'avance (un disque ne peut contenir qu'un nombre limité de

jeux). Nous recommandons également que vous sauvegardiez fréquemment votre jeu pendant que vous jouez ainsi que les jeux joués à partir de différents angles. D'autre part, vous n'oublierez pas de sauvegarder votre jeu avant d'affronter des situations potentiellement dangereuses. De même, lorsque vous avez progressé considérablement dans le jeu, il est bon de sauvegarder ce que ce que vous avez accompli. Chaque fois que vous sauvegardez un jeu, donnez un nom à ce que vous sauvegardez. Vous pouvez utiliser n'importe quelle expression. Ainsi, par exemple, si vous êtes sur une plage, vous pouvez appeler votre jeu: "sur la plage" ou tout simplement "plage".

Pour sauvegarder sur disque souple

1. Choisissez l'icône **System** (Système) - (levier à glissière) - dans la barre d'icônes et choisissez **SAVE** (Sauvegarder). Le menu pour sauvegarder le jeu apparaîtra.

2. Si vous jouez à partir d'un disque dur et sauvegardez sur un disque souple, l'écran vous dira d'insérer la disquette sur laquelle vous sauvegardez le jeu dans le lecteur de disque souple (ex: a:).

RM : lorsque vous sauvegarderez un jeu pour la première fois sur un disque souple, alors que vous jouez sur disque dur, vous devrez presser la touche [Tab.] pour choisir **CHANGE DIRECTORY*** (changer répertoire).

3. Pressez [Ctrl-C] pour libérer la ligne de commande et tapez le nom indiqué sur votre disque souple.

4. Insérez une disquette vide mais préalablement formatée dans le lecteur de disque souple.

5. Choisissez **O.K.** et pressez [RETOUR].

6. Tapez la description du jeu que vous avez sauvegardé et pressez [RETOUR] pour sauvegarder le jeu.

* Le terme 'répertoire' se réfère aux répertoires, fichiers et tiroirs.

Sauvegarder sur le disque dur.

Rm: Si vous désirez sauvegarder vos jeux sur le disque dur, nous conseillons de créer un ou plusieurs répertoires ou dossiers de jeu sur votre disque dur. Suivez les instructions de votre ordinateur pour créer des répertoires.

1. Choisissez l'icône **Système** (levier à glissière) dans la barre d'icônes et choisissez **SAVE** (sauvegarder). Le **Save Game** menu (menu pour sauvegarder) apparaîtra.

2. Si vous désirez sauvegarder le jeu et le placer dans un répertoire* autre que celui dans lequel vous jouez, choisissez **CHANGE DIRECTORY** (changer

répertoire)*. Pressez [Ctrl-C] pour libérer la ligne de commande et tapez la lettre du lecteur de disque et le nom du nouveau répertoire*.

3. Choisissez O.K. et pressez [RETOUR].

4. Tapez la description du jeu que vous sauvegardez et pressez [RETOUR] pour sauvegarder le jeu.

Pour rétablir votre jeu

1. Choisissez l'icône System (levier à glissière) dans la barre des icônes et choisissez RESTORE. L'écran vous indique alors de choisir le jeu que vous voulez rétablir.

2. Mettez en évidence le jeu que vous désirez et choisissez RESTORE.

3. Si le jeu que vous désirez rétablir se trouve dans un autre répertoire, choisissez CHANGE DIRECTORY et tapez le nom de cet autre répertoire* dans lequel se trouve le jeu que vous voulez rétablir.

*Le mot 'répertoire' se réfère aux répertoires, dossiers et classeurs.

Pour sortir du jeu

Si vous désirez arrêter de jouer, choisissez l'icône System dans la barre d'icônes (levier à glissière) et choisissez QUIT (Sortir).

Pour reprendre le jeu

Pour reprendre le jeu à n'importe quel moment, choisissez l'icône System dans la barre des icônes (levier à glissière) et choisissez RESTART.

Fenêtres à messages

Des fenêtres à messages apparaîtront à différents moments du jeu. Lorsque vous aurez lu le message, pressez [RETOUR] pour faire disparaître la fenêtre et continuer le jeu.

Rm : certaines fenêtres à message sont contrôlées par le programme et ne peuvent être effacées par la touche [RETOUR]. Ces fenêtres disparaîtront automatiquement, après un temps déterminé par le levier de texte (voir TEXT LEVER, p. 20).

CONSEILS POUR AVENTURIERS

REGARDEZ partout. Explorez à fond l'endroit où vous vous trouvez. Ouvrez les portes et les tiroirs. Examinez attentivement tous les objets que vous trouvez pour ne pas risquer de manquer des détails importants. **EXPLOREZ** méticuleusement chaque zone du jeu et **TRACEZ UNE CARTE** au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. Indiquez chaque zone que vous visitez ainsi que chaque objet que vous trouvez et les points dangereux. Si vous manquez une zone, vous pouvez manquer un indice important **PRENEZ** les objets que vous estimez nécessaires. Vous pouvez voir un groupe d'objets

nécessaires en choisissant l'icône *Inventory*, à n'importe quel moment du jeu. **UTILISEZ** les objets que vous avez choisis pour résoudre les problèmes que vous rencontrerez dans le jeu. Des problèmes peuvent parfois être résolus de différentes manières et donner des solutions différentes. **SOYEZ PRUDENT** et restez constamment en alerte -- les désastres peuvent se produire aux endroits les plus inattendus!

SAUVEGARDER SOUVENT VOTRE JEU, surtout si vous voulez essayer quelque chose de nouveau ou de potentiellement dangereux. De cette manière, si le pire devait se produire, vous n'auriez pas à recommencer le jeu à partir du tout début. Sauvegardez le jeu en différents points de manière à pouvoir toujours retourner en un point désiré du jeu. Cela vous permettra de voyager en arrière dans le temps et de faire les choses différemment, si vous le souhaitez.

NE VOUS DECOURAGEZ PAS : si vous rencontrez un obstacle qui semble insurmontable, ne vous désespérez pas. Passez un peu de temps à examiner une autre zone et revenez sur ce point après quelque temps. Dans le jeu, chaque problème a, au moins, une solution et certains en ont même plusieurs. Parfois, la manière dont vous résolvez un problème peut faciliter ou rendre plus difficile la solution du problème suivant. Si vous êtes bloqué, vous pouvez essayer de retourner en arrière dans le jeu et choisir une voie différente. Si toutes vos tentatives échouent, vous pouvez nous écrire pour nous demander des conseils. Vous pouvez également acheter le **Sierra Game Hint Book** (Livres des Conseils pour les Jeux) chez votre fournisseur de jeux ou vous pouvez le commander directement à Sierra en téléphonant au numéro U.S. (800) 326-6654, U.K. 734-303171

AMENEZ DU RENFORT : jouer avec un ami peut s'avérer utile et amusant. Deux têtes (ou plus) valent mieux qu'une quand il en vient à interpréter des indications et à résoudre des problèmes.

Numérisation et conversion Acrobat® PDF : RyF pour Lost Treasure FR
<http://www.abandonware-france.org> 2001