

Vous venez de lancer un jeu et maintenant vous vous retrouvez face à **(> |)** du texte et à un curseur clignotant, et vous n'avez aucune idée de ce qu'il faut faire...

Ne paniquez pas, Oncle Zarf est là pour vous aider à démarrer...

Vous êtes dans un vaste champ à l'ouest d'une maison blanche aux ouvertures condamnées. Vous pouvez voir une petite boîte aux lettres.

Vous pouvez essayer toutes sortes de commandes sur les choses que vous voyez.

Essayez des commandes qui ont du sens ! Les portes sont faites pour être ouvertes, les boutons pour être poussés, les biscuits pour être mangés. (Miam !)

Si vous rencontrez quelqu'un, ceci devrait fonctionner :

PARLER À nom

QUESTIONNER nom À PROPOS DE qq chose

PARLER À nom DE qq chose

DONNER qq chose À nom

MONTRER qq chose À nom

Chaque jeu possède des commandes particulières mais elles ressemblent beaucoup à celles-ci :

Les commandes suivantes sont très courantes :

EXAMINER qqch	POUSSER qqch
PRENDRE qqch	TIRER qqch
DÉPOSER qqch	TOURNER qqch
OUVRIR qqch	TOUCHER qqch
METTRE qqch DANS qqch	
METTRE qqch SUR qqch	

En cas de doute, soyez curieux : examinez !

Vous pouvez également essayer :

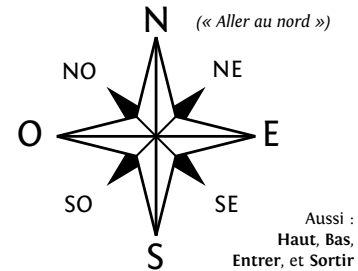
MANGER qqch	GRIMPER SUR qqch
BOIRE qqch	SECOUER qqch
REPLIR qqch	METTRE qqch
SENTIR qqch	ENLEVER qqch
ÉCOUTER qqch	ALLUMER qqch
CASSER qqch	CREUSER qqch
BRÛLER qqch	ENTRER qqch
FOUILLER qqch	DÉVERROUILLER qqch
REGARDER SOUS qqch	

Ou même:

ÉCOUTER	SAUTER
DORMIR	PRIER
SE RÉVEILLER	
ANNULER**	CHANTER

**Annule le dernier tour - pratique !

L'introduction du jeu vous parle-t-elle d'INFO et d'AIDE ? Tentez-les en premier !



* Essayez de l'ouvrir !

« Et si je veux seulement taper une lettre ou deux ? »

N/E/S/O/NE/SE/NO/SO : ALLER
dans la direction indiquée.

R : REGARDER
pour voir ce qu'il y a dans les environs.

X : EXAMINER
quelque chose plus en détail.

I : faire l'INVENTAIRE
de vos possessions.

Z : ATTENDRE
un tour sans rien faire.

G : répète
la même commande.