

FLIGHT OF THE AMAZON Queen

En Français
**L'AMAZONE
Queen**



INSTRUCTION MANUAL

A GAME BY JOHN PASSFIELD AND STEVE STAMATIADIS



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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 l'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 immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- 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.
- Évitez 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 dix à quinze minutes toutes les heures.

ASSISTANCE TECHNIQUE

SERVICES CLIENTS:

Cher(e) Client(e),

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France.

Si toutefois vous rencontrez des difficultés dans l'installation de ce jeu ou tout autre problème technique, vous pouvez nous **appeler au 08 36 68 14 11*** (heures de bureaux, 5j/7), ou bien même vous connecter sur le Minitel 3615 GT Interactive* ou sur le site Web, **<http://www.gtinteractive.com>**.

Avant de nous appeler, penser à consulter le manuel utilisateur qui apportera peut-être la réponse à votre question en quelques secondes. Vérifiez la configuration de votre ordinateur et notez les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous désirez une aide pour avancer dans le jeu, connaître les astuces, les codes et les solutions, et aussi des infos sur les nouveautés de GT Interactive ? Vous voulez découvrir les jeux et concours ? Découvrez-les immédiatement (24h/24 et 7j/7) sur le 08 36 68 14 11 , sur le Minitel ou le site Web.

08 36 68 14 11*

3615 GT Interactive*

<http://www.gtinteractive.com>.

*(tarif en vigueur au 01/01/97, pour la France métropolitaine : 2,23 F/mn)

L'AMAZONE Queen

Carte de référence IBM (version CD-ROM)

POUR JOUER

Insérez le CD L'Amazone Queen dans votre lecteur de CD-ROM.

Passez à l'unité de lecture que vous allez utiliser pour jouer (par exemple, tapez E: et appuyez sur ENTER).

Pour jouer, tapez **aqf** et appuyez sur la touche ENTER.

Nota: Pour sauter la notice de copyright Warner Interactive Entertainment, appuyez sur la touche <ESCAPE>.

Pour sauter toute la séquence d'introduction et charger une partie, appuyez sur la touche <F1>.

ECRAN DE REGLAGE DE LA MUSIQUE

L'écran de réglage de la musique vous permet de sélectionner votre type de carte son et de décider si vous voulez ou non entendre les effets sonores. Il apparaît automatiquement la première fois que vous jouez à *L'Amazone Queen*.

Si vous souhaitez voir l'écran de réglage de la musique à tout autre moment, passez au répertoire de langue approprié (par exemple, si vous utilisez le CD-ROM anglais, tapez **cd/english**) puis tapez **setup** et appuyez sur ENTER.

Nota: Si vous avez une carte Roland avec un numéro de port qui n'est pas représenté sur l'écran de réglage, sélectionnez "autres" (other) sous "Numéro de Port" (Port Number). Vous devrez ensuite introduire le numéro de port de votre carte Roland.

Contrôles souris

Mettez le pointeur sur le mot que vous voulez sélectionner et appuyez sur un bouton de la souris. Une coche apparaîtra dans le cercle précédant le mot.

Contrôles clavier

- M - Met chacune des sélections de Musique en surbrillance, l'une après l'autre
- S - Met chacune des sélections d'Effets Sonores en surbrillance, l'une après l'autre
- P - Met chacun des numéros de port Roland en surbrillance, l'un après l'autre
- T - Vous permet d'essayer un morceau de musique.
- E - Vous permet d'essayer un effet sonore.

ENTER vous fait quitter l'écran en sauvegardant les réglages courants.

ESC vous fait quitter l'écran sans sauvegarder les réglages courants.

DONNEES TECHNIQUES

Minimum exigé

PC IBM ou 100% compatible 386/33 avec 4 mégaoctets de mémoire

CD-ROM (double vitesse recommandée)

MS DOS 5.0, MSCDEX version 2.1 ou supérieure

Au moins 580 Ko de mémoire cache

Tolère les cartes son Soundblaster, Adlib et Roland LAPC1

Souris recommandée.

En cas de problème de CD-ROM

Si le jeu se déroule trop lentement à partir du CD-ROM, vous pouvez essayer:

- 1) d'augmenter les tampons attribués par MSCDEX (utilisez l'option /M - consultez les manuels de votre ordinateur et de votre CD-ROM)
- 2) d'installer une antémémoire (SMARTDRV de MS-DOS par exemple)

En cas de problème de mémoire

Si vous éprouvez des difficultés dues à l'utilisation de gestionnaires de mémoire tiers, nous recommandons l'EMM386 de Microsoft fourni avec MS-DOS.

Si les problèmes persistent, il vous sera peut-être nécessaire de créer un disque d'amorce.

POUR CREER UN DISQUE D'AMORCE

Pour pouvoir créer un disque d'amorce vous devrez formater une disquette.

- 1) Placez une disquette non formatée dans l'unité de lecture A: et, à l'invite C:\, tapez:
format a: /s

et appuyez sur la touche ENTER.

- 2) Ensuite, faites apparaître la liste du contenu de la disquette que vous venez de formater en tapant:
dir a:

Vous devriez voir un fichier intitulé COMMAND.COM. Si ce fichier n'existe pas, copiez celui de votre unité de lecture C: en tapant:

copy c:\command.com a:

Nota: Il est possible que le fichier COMMAND.COM se trouve dans le répertoire C:\DOS. Dans ce cas, tapez:

copy c:\dos\command.com a:

- 3) Vous devez ensuite copier deux fichiers importants sur le disque d'amorce de façon à pouvoir configurer votre PC correctement. A l'invite C:\, tapez:

copy c:\config.sys a:

et

copy c:\autoexec.bat a:

- 4) Ces deux fichiers doivent être modifiés pour éliminer toutes les commandes inutiles qui occupent de la mémoire. Pour modifier le fichier AUTOEXEC.BAT, tapez:

edit a:autoexec.bat

Pour insérer du texte, mettez le curseur à l'emplacement désiré et commencez à taper. Pour effacer du texte, mettez le curseur à l'emplacement désiré et appuyez sur la touche DELETE.

Nota: Faites bien attention de taper le **a:** avant le nom du fichier car toutes les modifications apportées aux fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS de l'unité de lecture C: risquent de rendre votre disque dur impossible à amorcer.

- 5) Vous devrez annuler toutes les lignes inutiles du fichier AUTOEXEC.BAT. Pour cela, tapez REM devant chaque ligne inutile. Gardez les éléments du fichier qui font référence à votre lecteur de CD, à votre souris ou à votre carte son. Voici un exemple de ce à quoi votre fichier modifié pourrait ressembler:

```
@ECHO OFF
SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
SET SOUND=C:\SBPRO
SET MOUSE=C:\MOUSE
rem SET INCLUDE=C:\WATCOM\H
rem SET WATCOM=C:\WATCOM
rem LOADHIGH C:\DOS\SHARE.EXE /I:500 /F:5100
LOADHIGH C:\MOUSE\MOUSE
LOADHIGH C:\SBPRO\DRV\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /V /M:15
C:\SBPRO\SBP-SET /M:15 /VOC:15 /CD:15 /FM:15 /LINE:15 /Q
PROMPT $p$g
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS
```

Le texte en caractères gras peut varier de celui de votre fichier. Ceci dépend du type de carte son et de lecteur de CD-ROM que vous avez.

- 6) Quand vous aurez terminé vos modifications, sauvegardez et sortez du fichier en appuyant sur les touches ALT et F en même temps. Maintenant, appuyez sur la touche X puis sur la touche ENTER pour sauvegarder vos modifications.

- 7) Vous devrez ensuite modifier le fichier CONFIG.SYS. Pour cela, tapez:

edit a:config.sys

- 8) Ici aussi, annulez toutes les lignes inutiles du fichier à l'exception de celles qui font référence à la carte son, à la souris et au lecteur de CD-ROM. Voici un exemple de fichier modifié:

```
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM NOEMS
DEVICEHIGH=C:\SBPRO\DRV\SBP.SYS /P:220 /S:A0 /D:MSCD001
LASTDRIVE=E
rem SHELL=C:\DOS\4DOS.COM /E:512 /P
rem STACKS=0,0
FILES=20
BUFFERS=20
rem BREAK=ON
```

Comme avant, les caractères gras indiquent que le texte peut varier de celui de votre fichier.

- 9) Une fois que vous avez fait toutes les modifications nécessaires, sauvegardez et quittez. Vous avez maintenant un disque d'amorce!

- 10) Pour exécuter *L'Amazone Queen* en utilisant le disque d'amorce, placez le disque dans l'unité de lecture A: et restaurez votre ordinateur. Une fois que l'ordinateur est amorcé, suivez les instructions de cette carte dans la section intitulée **COMMENT JOUER**.

Si vous avez des problèmes de disque d'amorce, vérifiez bien que vous n'avez pas annulé de ligne nécessaire dans vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Si vos problèmes persistent, consultez votre manuel DOS et tous les manuels fournis avec votre carte son et votre lecteur CD-ROM.

L'Amazone Queen est une marque déposée de Warner Interactive Entertainment

L'Amazone Queen est le copyright d'Interactive Binary Illusions, (c) 1995

L'histoire et les personnages sont le copyright de John Passfield, Steve Stamatladis (c) 1995.

IBM est une marque déposée d'International Business Machines

MS-DOS est une marque déposée de Microsoft.

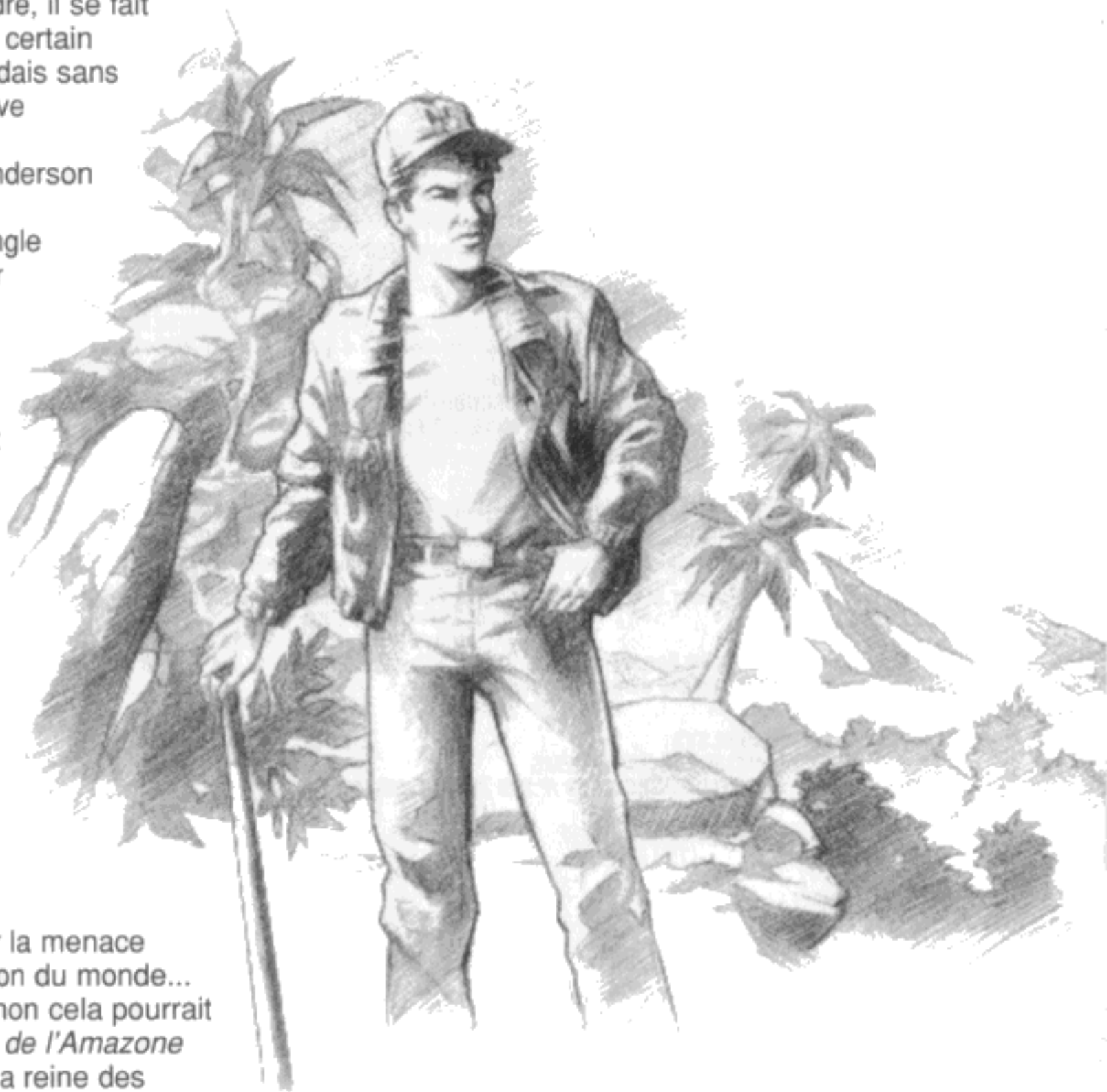
Quel est donc ce jeu ?

Dans *l'Amazone Queen* vous jouez le rôle de Joe King, pilote à gages, et vous le suivez dans des aventures époustouflantes dans les jungles d'Amérique du Sud, aux alentours de 1949.

Le programme de Joe est de conduire la vedette de cinéma, Faye Russel, à destination dans la jungle amazonienne en vue du tournage de son dernier film, *JUNGLE PASSION*. A son arrivée à l'hôtel de Rio où il devait la prendre, il se fait piéger par son rival, un certain Anderson, pilote hollandais sans scrupule, et il se retrouve enfermé dans une des chambres de l'hôtel. Anderson projette d'emmener lui-même Faye dans la jungle en s'ingéniant à écarter Joe.

Vous êtes chargé de guider Joe, de l'aider à s'échapper de l'hôtel et de contrecarrer les plans du Hollandais volant. Une fois cette mission accomplie, vous conduirez Faye dans la jungle amazonienne vous découvrirez un temple dangereux, de redoutables guerriers amazoniens et un savant fou résolu à s'emparer du monde !

C'est à vous d'affronter la menace imminente de domination du monde... mais soyez prudent, sinon cela pourrait bien être le dernier *Vol de l'Amazone Queen* (dernier vol de la reine des Amazones) !



Comment jouer ?

Pour jouer à *l'Amazone Queen*, reportez-vous à la carte de référence livrée avec le jeu.

Comment diriger le p'tit gars ?

Au cas où vous auriez décidé d'ignorer la section "Quel est donc ce jeu ?", ce p'tit gars s'appelle Joe King.

L'écran est partagé en deux : la zone de jeu (les trois quarts supérieurs de l'écran) et la zone de contrôle (le quart inférieur de l'écran). Pour diriger Joe, vous devrez utiliser invariablement les deux zones, décrites ci-après.

La zone de jeu est la zone où se déroule l'action. Elle présente un épisode de l'histoire dans lequel Joe se déplace et dans lequel il peut agir. Vous pouvez déplacer le pointeur de la souris sur cet écran en l'amenant sur des objets ou des personnages qui peuvent y apparaître.

La zone de contrôle se compose de la ligne de commande, du panneau de contrôle et de la boîte d'inventaire.

- La ligne de commande est la bande qui est située entre la zone de jeu et le bas de l'écran et où s'affichent les commandes créées.

- Le panneau de contrôle se compose d'un certain nombre d'icônes représentant des actions. Ces actions sont : *ouvrir, fermer, déplacer, donner, examiner, choisir, parler à et utiliser*. Lorsque vous amenez le pointeur sur les images, vous faites apparaître les noms des actions sur la ligne de commande.

- La boîte d'inventaire affiche au maximum quatre articles de votre inventaire à la fois. Elle contient également les icônes représentant les flèches droite et gauche. Lorsque vous amenez le pointeur sur l'objet désiré, vous faites apparaître son nom sur la ligne de commande.



Déplacer Joe sur l'écran :

- Pour diriger Joe dans un endroit de la zone de jeu, amenez y le pointeur de la souris et cliquer sur le Bouton Gauche de la Souris (BGS). Joe s'approche alors le plus possible de l'endroit désigné. Si vous sélectionnez un endroit de l'écran qui est hors de la portée de Joe, celui-ci vous le dira - dans ce cas, vous devrez peut-être trouver un autre trajet.

- Pour diriger Joe vers un objet, amenez le pointeur de la souris sur cet objet et cliquez sur le BGS.

Faire agir Joe :

- Pour que Joe fasse vos quatre volontés, vous devez créer une commande. Une commande consiste en une action et un objet. Par exemple, vous pouvez sélectionner l'action (**ouvrir**) dans le panneau de contrôle, suivie de l'objet (**porte**) dans la zone de jeu. Cliquez sur le BGS pour que Joe exécute la commande.

- Les commandes peuvent également se composer d'actions suivies d'un objet ou d'un article suivi lui-même d'un autre objet ou d'un article. Par exemple, vous pouvez sélectionner l'action (**utiliser**) dans le panneau de contrôle, suivi de l'article (**levier**) dans la boîte d'inventaire. La commande (**utiliser le levier sur**) apparaît alors sur la ligne de commande. Sélectionnez maintenant le (**coffre**) dans la zone de jeu et cliquez sur le BGS. L'action (**utiliser le levier sur le coffre**) s'exécute.

- Certains objets sont associés à une action par défaut affichée sur la ligne de commande. Dans la première chambre d'hôtel, par exemple, l'objet (**cordon de rideau**) est associé à l'action par défaut (**utiliser**). Lorsque vous amenez le pointeur de la souris sur l'objet (**cordon du rideau**), la commande (**utiliser le cordon du rideau**) apparaît sur la ligne de commande. Pour que Joe exécute cette action par défaut, cliquez sur le Bouton Droit de la Souris (BDS).

Utiliser les objets de votre inventaire :

- Pour faire défiler les articles de votre inventaire un par un, cliquez avec le BGS sur l'icône fléchée appropriée.
- Pour faire défiler les articles de votre inventaire par quatre, cliquez avec le BDS sur l'icône fléchée appropriée.
- Une action par défaut est attachée à tous les objets de l'inventaire. Il s'agit en général de (**examiner**). Vous pouvez sélectionner automatiquement l'action par défaut en cliquant avec le BDS sur l'objet en question. Pour l'objet (**batte de base-ball**) par exemple, l'action par défaut est (**utiliser**). Lorsque vous cliquez avec le BDS sur la batte de base-ball, la commande (**utiliser la batte sur**) apparaît sur la ligne de commande. Pour compléter la commande, amenez le pointeur sur un objet de la zone de jeu (par exemple une porte) et cliquez sur le BGS. La commande (**utiliser la batte sur la porte**) s'exécute alors.
- Un clic du BGS sur un objet déclenche automatiquement l'action (**examiner**) quelle que soit l'action par défaut.

La commande (Toujours) :

- Vous pouvez changer l'action par défaut d'un objet de la zone de jeu ou de la boîte d'inventaire en cliquant avec le BDS sur l'icône de l'action désirée dans le panneau de contrôle, puis en cliquant de nouveau avec le BDS sur l'article ou l'objet désiré.
- Vous trouverez cette opération utile si vous rencontrez un objet que vous souhaitez beaucoup (**utiliser**), mais qui est associé à une action par défaut différente. Par exemple, si vous trouvez un (**levier**) associé par défaut à une action (**examiner**), vous pouvez le modifier pour l'(**utiliser**) en cliquant sur l'action utiliser avec le BDS. La commande (**toujours utiliser**) apparaît en bleu vif sur la ligne de commande. Cliquez de nouveau avec le BDS sur l'objet **levier**. L'action par défaut du levier apparaît toujours sous la forme (**utiliser le levier**).

Séquences tronquées :

Une séquence tronquée peut se produire là où se trouve Joe ou dans d'autres lieux avec d'autres personnages. Les séquences tronquées ne sont pas interactives et font en général avancer l'histoire et/ou contiennent certains indices. Lorsqu'une pareille séquence se produit, le tableau de contrôle et la boîte d'inventaire passent en noir et blanc et le pointeur de la souris disparaît.

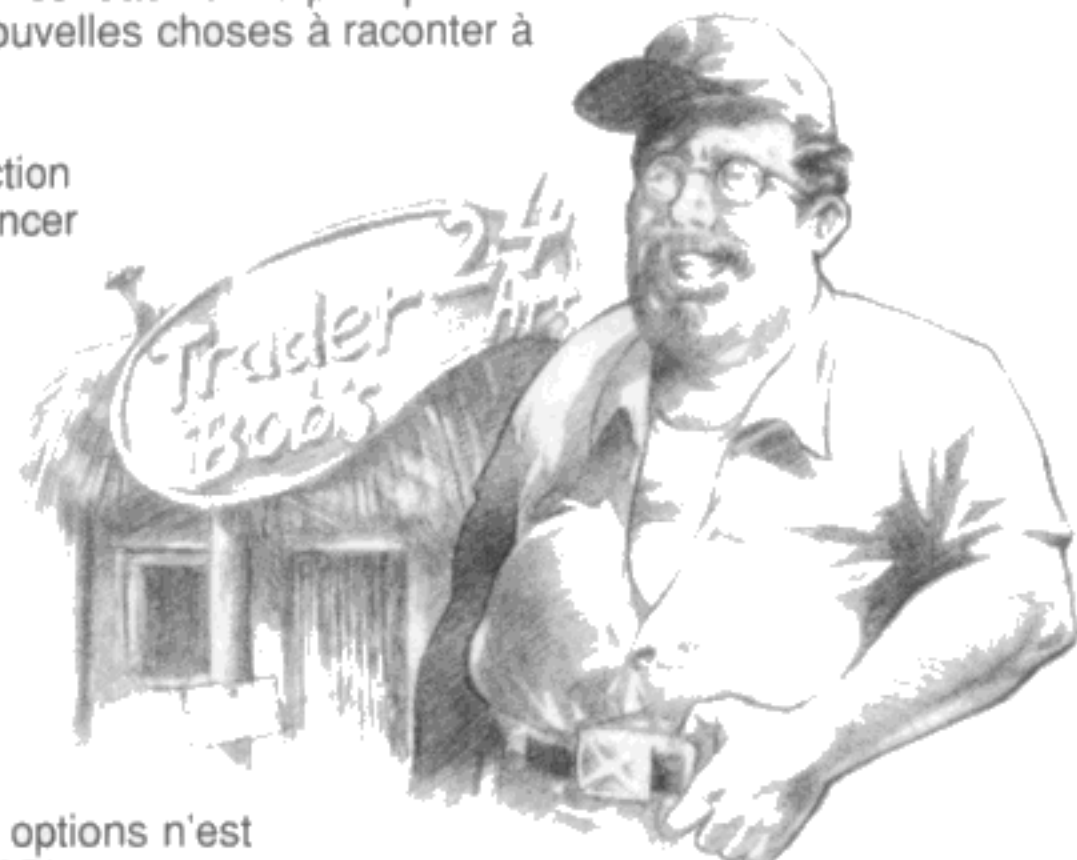
Vous pouvez ignorer ces séquences en appuyant sur la touche ESCAPE (ECHAP), sauf si elles contiennent des informations importantes pour l'histoire et si elles ne sont jouées qu'une fois.

Je me sens seul et voudrais parler à quelqu'un.

Vous allez trouver que les jungles d'Amérique du Sud grouillent de gens intéressants à qui parler. La plupart d'entre eux auront quelque chose d'utile à dire à Joe, tandis que d'autres voudront juste parler pour le plaisir. N'oubliez pas de retourner voir vos nouveaux amis pour parler davantage, car beaucoup d'entre eux auront de nouvelles choses à raconter à mesure que l'aventure progresse.

La plupart des personnages seront associés à l'action (**parler à**) : cliquez simplement sur le BDS pour lancer la conversation. Une liste de phrases que vous pouvez dire aux personnages rencontrés apparaît au bas de l'écran où se situe généralement la zone de contrôle. Amenez le pointeur sur ces phrases pour les mettre en surbrillance et cliquez avec le BGS pour que Joe prononce la phrase en question.

Si vous désirez arrêter de parler à un personnage, sélectionnez une ligne de sortie. Il s'agit en général de la dernière phrase affichée qui vous permet de dire au revoir ou quelque chose du même genre. Si aucune de ces options n'est disponible, appuyez sur la touche ESCAPE (ECHAP).



Si j'appuie sur une touche, que se passe-t-il ?

Les raccourcis du clavier inclus dans le jeu vous permettent de relancer ou de quitter celui-ci, d'utiliser votre Journal ou de sélectionner des commandes dans le tableau de contrôle. Les voici !

F1 – Permet d'ouvrir votre Journal et de charger ou d'enregistrer un jeu ou de régler le volume de la musique ou la vitesse de défilement du texte. Appuyez sur la touche F1 pendant une séquence tronquée pour l'ignorer et passer directement au Journal, dans la mesure où cette séquence peut être ignorée.

F5 – Permet de relancer le jeu. Une boîte de dialogue vous demande si vous êtes sûr de vouloir relancer le jeu.

F10 – Permet de quitter le jeu. Une boîte de dialogue vous demande si vous êtes sûr de vouloir quitter le jeu.

ESC – Permet d'ignorer des séquences tronquées. Toutes ces séquences ne peuvent pas être ignorées, certaines contiennent en effet des informations importantes pour l'histoire et ne sont jouées qu'une fois. Cette touche permet également de fermer le Journal.

BARRE D'ESPACEMENT – Permet d'ignorer le dialogue et les exemples de voix CD. Cette touche est très pratique si vous avez entendu le dialogue ou si vous avez déjà lu le texte correspondant.

Vous pouvez sélectionner les commandes du panneau de contrôle en appuyant sur les touches suivantes.

O – Ouvrir

F – Fermer

D – Déplacer

N – Choisir

E – Examiner

P – Utiliser

A – Parler à

U – Donner

1 à 4 – Permettent de sélectionner l'objet correspondant à l'inventaire (s'il est disponible).

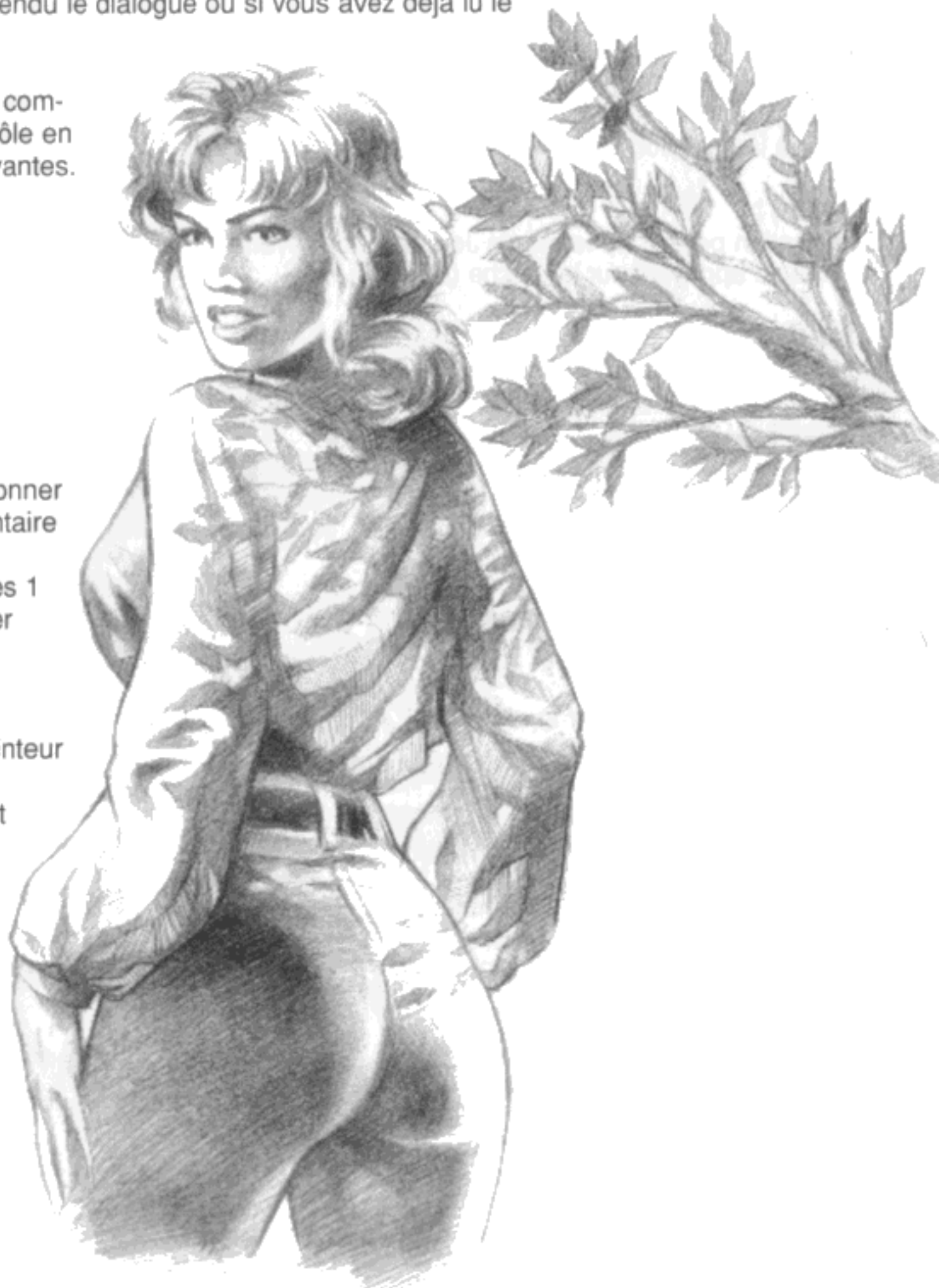
En mode dialogue, les touches 1 à 4 permettent de sélectionner les options de dialogue 1 à 4.

TOUCHES DU CURSEUR –

Permettent de déplacer le pointeur de la souris sur l'écran.

CTRL – Produit le même effet que le bouton gauche de la souris

ALT – Produit le même effet que le bouton droit de la souris



Il est 8 heures du matin et je dois aller travailler. Comment arrêter ça ?

Si vous devez suspendre le jeu alors qu'il reste encore plusieurs manipulations à effectuer, nous avons une solution. Vous pouvez enregistrer votre position actuelle dans le jeu à l'aide de votre fidèle journal.

Appuyez sur la touche de fonction F1 ou déclenchez l'action (examiner) ou (utiliser le journal) pour faire apparaître l'écran Journal.

(Effectuer une entrée) :

Cette option vous permet d'enregistrer votre position actuelle dans le jeu. Il y a 100 positions de jeu à sauvegarder dans le Journal, qui sont réparties dans 10 emplacements de jeu par page de Journal. Vous pouvez sélectionner une nouvelle page de Journal en cliquant sur des lettres de A à J situées sur le côté du Journal. Pour enregistrer un jeu, sélectionnez d'abord un emplacement, puis entrez un nom et appuyez sur ENTER ou cliquez sur le bouton (effectuer une entrée). Il vous est demandé de confirmer si vous désirez enregistrer le jeu. Cliquez sur le bouton OUI dans l'affirmative ou sur le bouton NON pour revenir à la sélection principale du Journal.

(Lire une entrée) :

Cette option vous permet de charger un jeu préalablement enregistré. Sélectionnez un des emplacements de jeu enregistré et cliquez sur le bouton (lire une entrée). Il vous est demandé de confirmer si vous désirez charger le jeu. Cliquez sur le bouton OUI dans l'affirmative ou sur le bouton NON pour revenir à la sélection principale du Journal.

(Fermer) :

Cette option permet de fermer le Journal et de revenir au jeu. Vous pouvez également quitter le Journal en appuyant sur la touche (ECHAP).

(Abandonner) :

Cette option vous permet de quitter le jeu. Il vous est demandé de confirmer si vous désirez quitter le jeu. Cliquez sur le bouton OUI dans l'affirmative ou sur le bouton NON pour revenir à la sélection principale du Journal.

(Bulle) : Il s'agit d'une fonction sur CD-ROM uniquement qui vous permet d'activer ou de désactiver les voix.

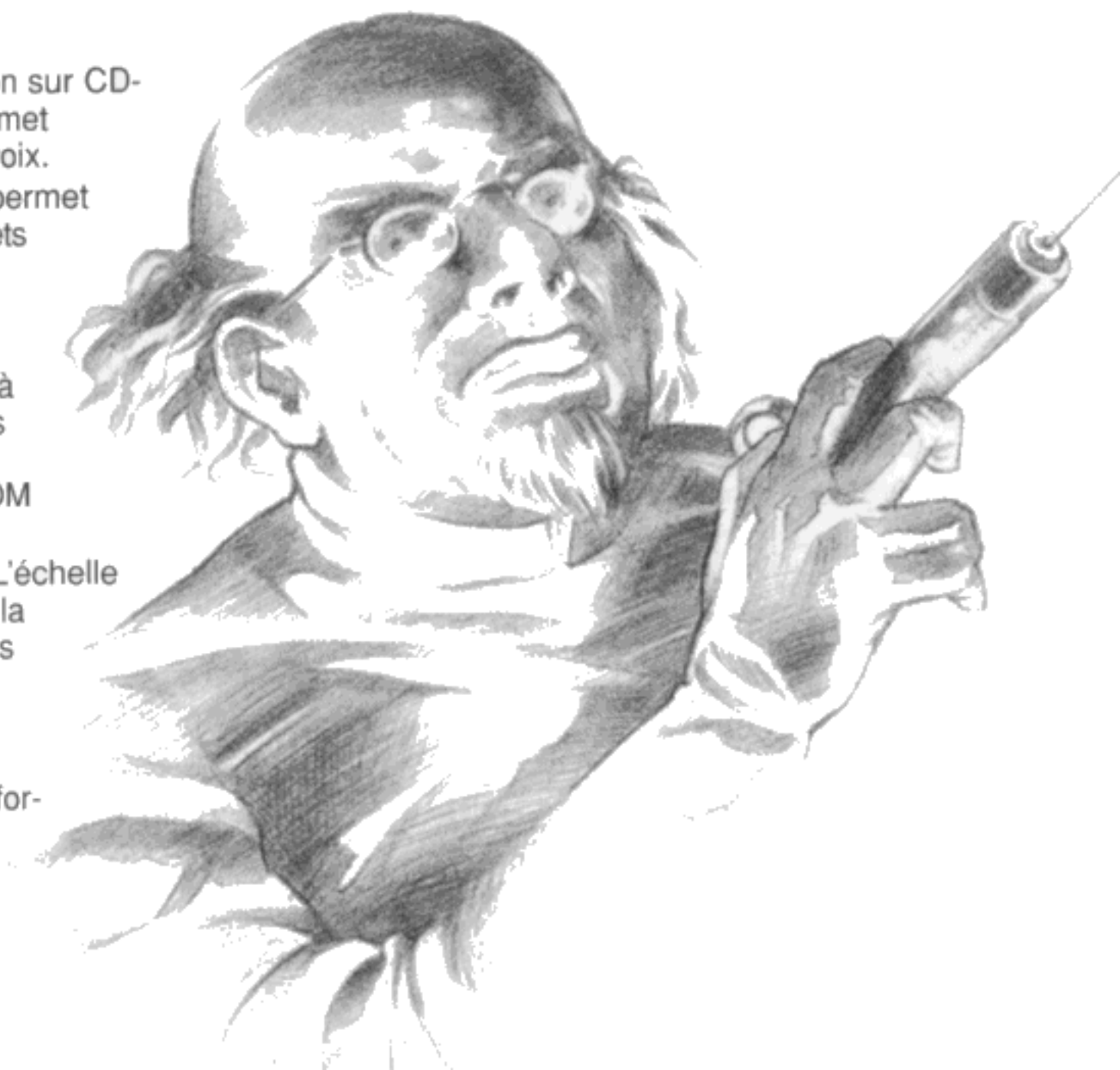
(Haut-parleur) : Cette option permet d'activer et de désactiver les effets sonores.

Icône de texte/Echelle :

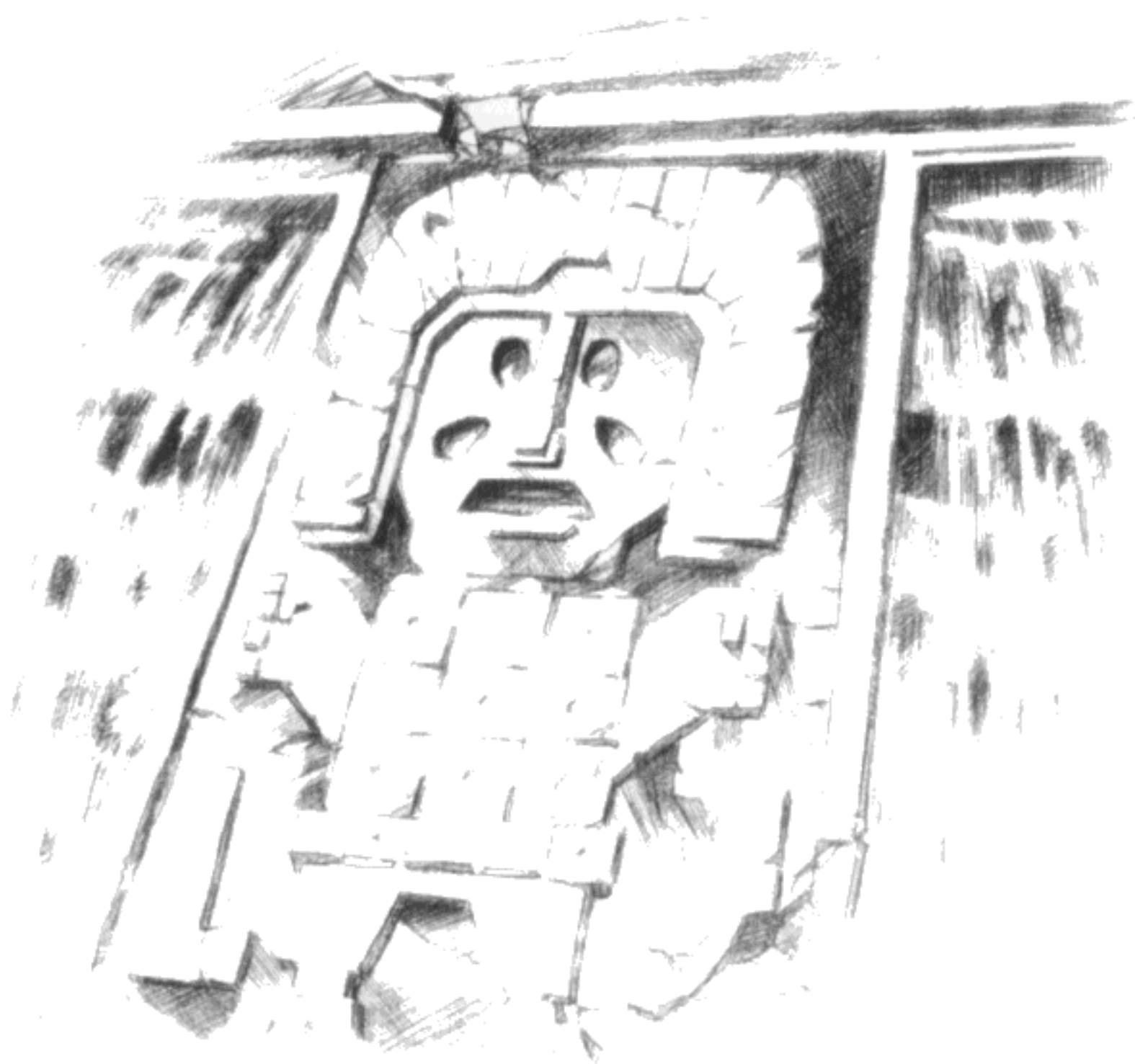
L'échelle permet de régler la vitesse de défilement du texte à l'écran. Avec cette option, vous pouvez activer le texte (applicable à la version CD-ROM uniquement).

Icône de musique/Echelle : L'échelle permet de régler le volume de la musique. Avec cette case, vous pouvez activer/désactiver la musique.

Icône d'information : Cette option permet d'afficher des informations



concernant le copyright ainsi que le numéro de version et le choix de la langue désirée.



Mon écran devient bizarre !

Si vous quittez le jeu pendant plus de 5 minutes, un des nombreux économiseurs d'écran entre en action.

Si un économiseur d'écran a été activé, appuyez sur une touche ou cliquez avec la souris pour que l'écran redevienne normal.

Y a-t-il autre chose à savoir ?

Oui. Ouvrez bien les yeux et ramassez tout ce qui peut l'être. Si quelqu'un essaie de vous empêcher de ramasser quelque chose ou d'aller quelque part, c'est sans doute que cette action est importante.

En règle générale, si vous essayez de ramasser quelque chose et que vous obtenez une réponse abracadabrante, c'est que vous n'avez probablement pas besoin de cet objet.

Dans certaines situations (même si c'est extrêmement rare), vous pourrez avoir besoin d'utiliser un objet avec un autre objet (en opposition à l'association article/objet). N'ayez pas peur d'utiliser des articles de l'inventaire avec d'autres articles du même inventaire.

De la même façon, si vous avez un objet qui, à votre avis, pourrait servir à quelqu'un, vous pouvez en parler à cette personne avant de le lui donner. Sinon, Joe ne saura pas que cette personne veut l'objet que vous souhaitez lui donner.



Remerciements

Histoire et conception du jeu

John Passfield, Steve Stamatiadis

Programmation

John Passfield, Tony Ball

Graphiques et animation

Steve Stamatiadis

Script

John Passfield avec la collaboration de Steve Stamatiadis

Gestion du projet (Renegade)

Graeme Boxall

Musique et effets sonores

Richard Joseph avec la collaboration de Graham King, David Punshon, Chris Maule, Jason Page

Effets sonores supplémentaires

George Stamatiadis, Steve Stamatiadis

Traduction

Didier Latil

Assurance qualité

Graeme Boxall, Dan Thompson, Vanessa Sanders,
Eric Matthews, Simon Knight, John Phillips, Richard Hewison, Tonia Walden, John Barry, Paul
Coppins, Bill Passfield, Laurence Scotford, Sarah Tanser, Mark Lane, Steve Kelly, Mark Dearsley,
David Wilkin, Matt and Any Bowman.

Enregistrement des voix/Gestion du projet

Inverse Pictures

Producteur des voix

Will Jeffery

Directeur des voix

Stephan Bonnefoy

Mixage sonore

Ben Baird

Enregistré aux studios Sound Development, Londres



The copyright in Flight of the Amazon Queen is owned by Interactive Binary Illusions © 1995 and is published by Renegade Software under exclusive licence from Interactive Binary Illusions. Renegade Software is a GT Interactive Software Corp company. All other trademarks are property of their respective companies. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG