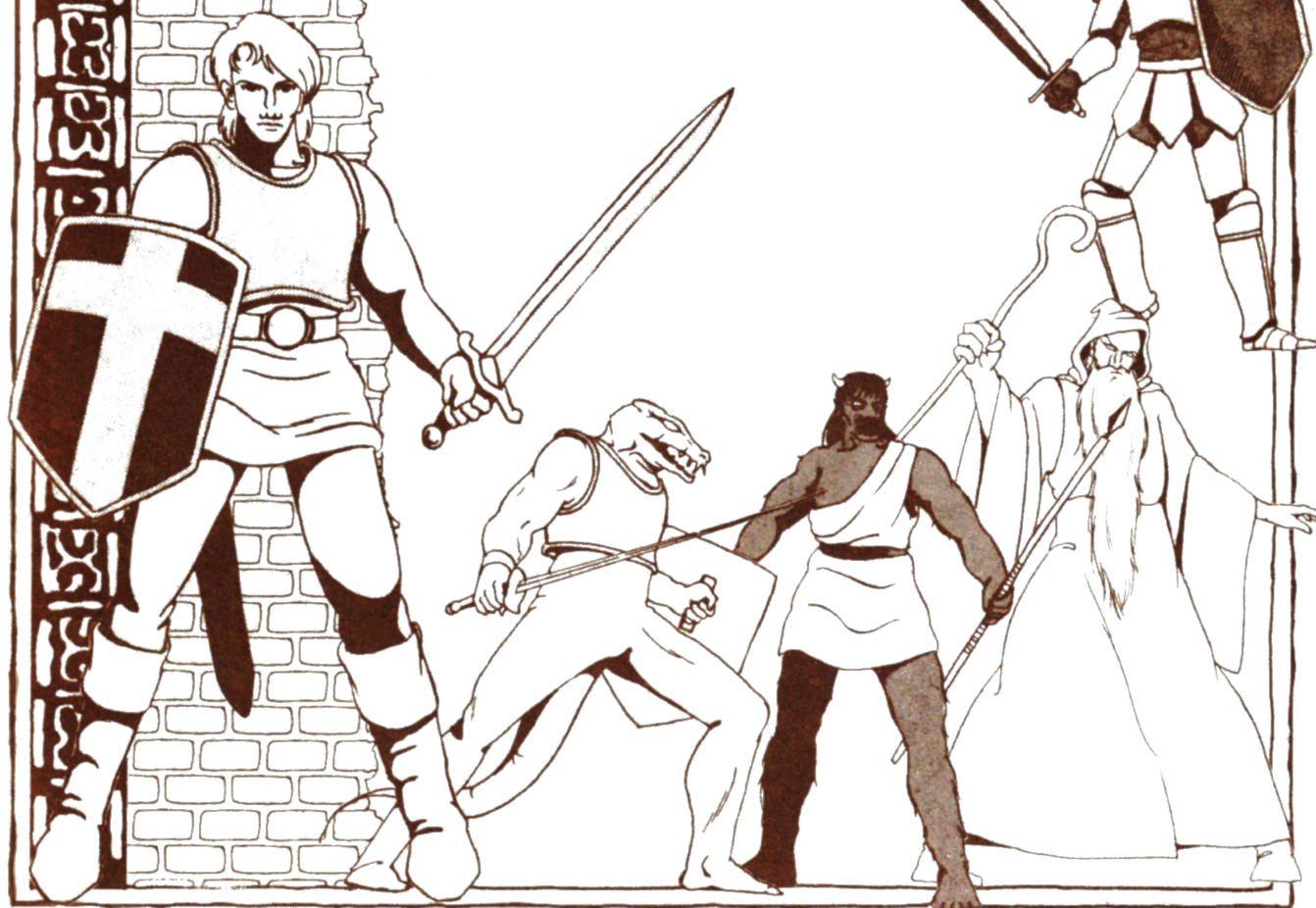


# XANADU



Un nouveau genre de  
jeu de rôle en temps  
réel par Falcom

## Manuel



# **== Introduction ==**

Ce monde est un monde imaginaire qui n'aurait pu être conçu nulle part ailleurs que sur un ordinateur.

Contrairement au spectateur d'un film ou au lecteur d'un roman, le joueur peut dépasser son statut de simple observateur pour devenir lui-même le personnage principal de l'aventure qui se joue dans ce monde.

Vous êtes sûrement déjà nombreux à connaître les RPG (*Role Play Game*), aussi appelés jeux de rôle. Ne trouvez-vous pas que ce genre – qui consiste à créer sa propre histoire par le jeu – semble bien plus attirant que de simples jeux de réflexes ou d'aventure, où le joueur n'a pas d'autre choix que de suivre une histoire prédéfinie ? Ce jeu est justement un RPG.

L'aventure que vous menerez dans son monde a pour but final de triompher d'un dragon rouge et de ses milliers de flammes, qui tyrannisent le monde depuis les ténèbres. L'objectif est facile à comprendre, mais le chemin pour y parvenir est parsemé d'embûches. Pour vaincre ce dragon, vous aurez besoin de la *Dragon Slayer* (la Pourfendeuse de dragons), une épée légendaire offerte il y a une éternité par les dieux à un certain roi, aujourd'hui cachée dans un lieu inconnu. La seule piste pour la récupérer, selon une rumeur, est de retrouver les couronnes des rois des esprits. L'aventure devra obligatoirement commencer par cette quête.

Commençons dès maintenant cette épopée !

# **== Sommaire ==**

<b>I Avant de commencer le jeu.....</b>	<b>4</b>
Création de la disquette utilisateur (Disquette C).....	4
En cas d'absence de double-lecteur.....	5
<b>II Lancement du jeu.....</b>	<b>6</b>
Création de personnage (votre double).....	6
Château.....	7
Centres d'entraînement.....	7
FOR (Force).....	7
INT (Intelligence).....	7
SAG (Sagesse).....	7
DEX (Dextérité).....	8
AGL (Agilité).....	8
CHR (Charisme).....	8
RSM (Résistance magique).....	8
<b>III Jeu.....</b>	<b>9</b>
Commandes.....	9
SAUVER et CHARGER.....	11
Données affichées à l'écran.....	12
Déplacements et entrées.....	15
S'équiper.....	15
Combats.....	15
Usage des items.....	16
Expérience et niveau.....	18
Vente et achat.....	18
<b>IV Pour finir.....</b>	<b>23</b>
En cas de dysfonctionnement.....	23
Inscription utilisateur.....	23
Réparation de programme endommagée.....	23
Demandes d'indices.....	24
Carte d'exploit.....	24

# I Avant de commencer le jeu

Avant de jouer, vous devez créer une disquette utilisateur, en plus des deux disquettes fournies avec le jeu.

< Disquettes fournies >

**Disquette A** Programme du jeu

**Disquette B** Disquette de création de disquette utilisateur

※ Il n'y a qu'une seule disquette fournie avec l'édition PC-9801 (2DD/2HD). Les disquettes A et B décrites ici sont toutes deux incluses dans celle-ci. Si vous la lancez normalement, elle fonctionnera comme la disquette A. Mais si vous la lancez avec COPY, elle fonctionnera comme la disquette B.

## ● Création de la disquette utilisateur (Disquette C)

- ① Fournissez-vous une nouvelle disquette pour en faire une disquette utilisateur. (une disquette usagée peut très bien faire l'affaire.) Nous appellerons cette disquette la disquette C.
- ② Insérez la disquette B dans le lecteur principal<sup>1</sup> et la disquette C dans le deuxième lecteur<sup>2</sup>.
- ③ Allumez l'ordinateur, puis quand un message s'affichera, vérifiez que les disquettes B et C sont bien installées, et appuyez sur Espace. La disquette B va alors copier les données nécessaires sur la disquette C. Après quelque temps, quand le message "Fini" s'affichera, vous saurez que la disquette C est prête.

Si vous souhaitez préparer plusieurs disquettes C, insérez une nouvelle disquette dans le deuxième lecteur et répétez l'opération.

---

<sup>1</sup> Sur PC-88 et PC-98 : le lecteur 1 ; sur FM-7/77 et X1 : le lecteur 0

<sup>2</sup> Sur PC-88 et PC-98 : le lecteur 2 ; sur FM-7/77 et X1 : le lecteur 1

## ● En cas d'absence de double-lecteur

- ① Insérez la disquette B et allumez l'ordinateur.
- ② Quand un message vous l'indiquera, insérez la disquette C puis appuyez sur Espace.
- ③ Quand un message vous l'indiquera, insérez la disquette B puis appuyez sur Espace.
- ④ Répétez les opérations ② et ③ jusqu'à l'affichage du texte "Fin"

Si vous souhaitez préparer plusieurs disquettes C, répétez ces mêmes opérations avec une nouvelle disquette.

Si vous n'avez pas de double-lecteur, les messages vous indiquant d'insérer les disquettes A et C s'afficheront également en cours de partie. Vous devrez alors suivre les instructions de la même manière.

## II Lancement du jeu

Vous avez besoin d'une disquette utilisateur (disquette C). Si vous n'en avez pas encore, reportez-vous à la partie précédente, « Avant de commencer le jeu », pour créer la disquette C.

① Insérez la disquette A dans le lecteur principal.

Si vous avez un double-lecteur :

Insérez une disquette C dans le lecteur secondaire.

**Attention :** Si vous avez un double-lecteur, veuillez impérativement installer deux disquettes dès le départ.

Il se peut que votre installation soit mal interprétée si vous lancez le jeu uniquement avec la disquette A ou avec la disquette B et le lecteur 2.

② Allumez l'ordinateur et commencez le jeu.

### ● Création de personnage (votre double)

Vous allez créer un être qui va vous représenter durant votre aventure, autrement dit, votre double.

Quand l'écran-titre disparaîtra, vous pourrez voir devant les murs d'un château le personnage que vous allez incarner durant votre aventure.

Vous vous trouvez dans un lieu nommé le **terrain d'entraînement**. Nous allons vous décrire les quelques actions que vous devez y effectuer pour préparer votre aventure.

Vous devez commencer par aller saluer le roi au château. Le roi offre normalement quelques pièces d'équipement et un peu d'or aux nouveaux aventuriers.


Remerciez-le, déclarez-lui votre nom, puis avant de partir à l'aventure, utilisez l'or qu'il vous a offert dans les centres d'entraînement.

Le résultat des entraînements effectués dans ces centres aura un lourd impact sur votre aventure.

Déplacez-vous avec le pavé numérique et appuyez sur Espace pour entrer dans un bâtiment quand vous êtes devant sa porte.

## ○ **Château**

Sa porte est la plus proche du point de départ. Entrez-y pour renseigner votre nom.

Si vous faites une faute de frappe, vous pouvez vous corriger avec la touche **DEL** (ou  sur émulateur). Appuyez sur Entrée pour valider.

## ○ **Centres d'entraînement**

Rendez-vous dans chaque centre d'entraînement pour améliorer les caractéristiques qui vous semblent nécessaires. Chaque amélioration vous coûte de l'or.

En entrant, vous verrez des messages "... payer o/n ?", appuyer sur "O" pour investir de l'or dans la caractéristique concernée.

### **FOR (Force)**

Votre attaque et les dommages que vous infligez en combat dépendent de cette caractéristique.

### **INT (Intelligence)**

Cette caractéristique influence surtout votre aptitude à la magie.

### **SAG (Sagesse)**

Cette caractéristique influence surtout votre affinité avec les items.

## **DEX (Dextérité)**

Influence l'habileté de vos gestes. Si cette caractéristique est basse, par exemple, vous aurez du mal à ouvrir les coffres.

## **AGL (Agilité)**

Cette caractéristique influence votre rapidité en combat.

## **CHR (Charisme)**

Cette caractéristique vous sert surtout à négocier les prix.

## **RSM (Résistance magique)**

Votre résistance à la magie, littéralement.

Bien, maintenant que vous avez fait le tour des centres d'entraînement (et dépensé tout votre or) vous allez devoir trouver la voie de l'aventure.

La démarche pour entrer dans une grotte du monde de l'aventure est la même que pour entrer dans un bâtiment.

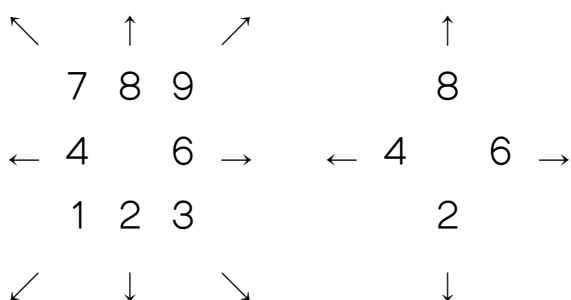


# III Jeu

## ● Commandes

Les touches à utiliser sont toutes des minuscules, évitez donc à tout prix d'activer la touche CAPS / Verr Maj.

### ( Déplacements )

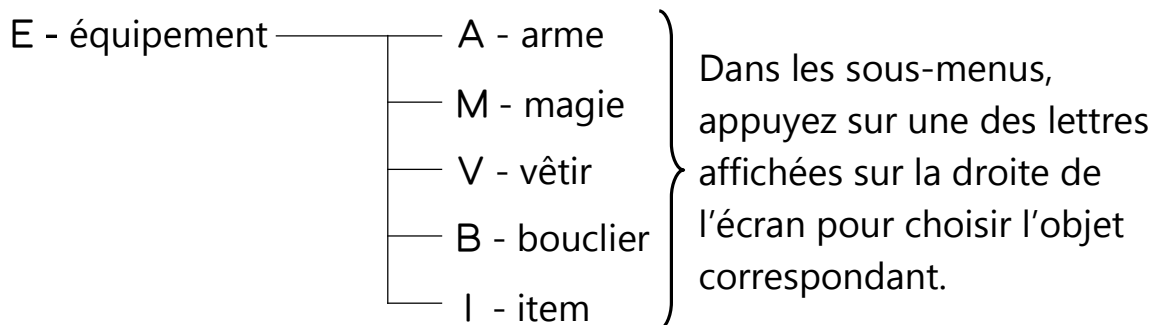


< Normal >

< Combat >

En appuyant en même temps sur Maj,  
vous pourrez avancer en restant orienté  
vers une direction fixe.  
En appuyant en même temps sur Ctrl,  
vous pourrez diriger votre magie.

### ( Équipement )



Espace

( Entrer dans un bâtiment  
En combat :  
Utiliser la magie équipée )

Entrée

[ Utiliser l'arme équipée ]

## ( Autres touches )

**S** Menu Compétences

**I** Inventaire (menu objets), puis tableau de votre expérience vis-à-vis de chaque objet

## ( Raccourcis )

**Ctrl** + V Réglage du volume sonore

**Ctrl** + S Activation / Désactivation du son

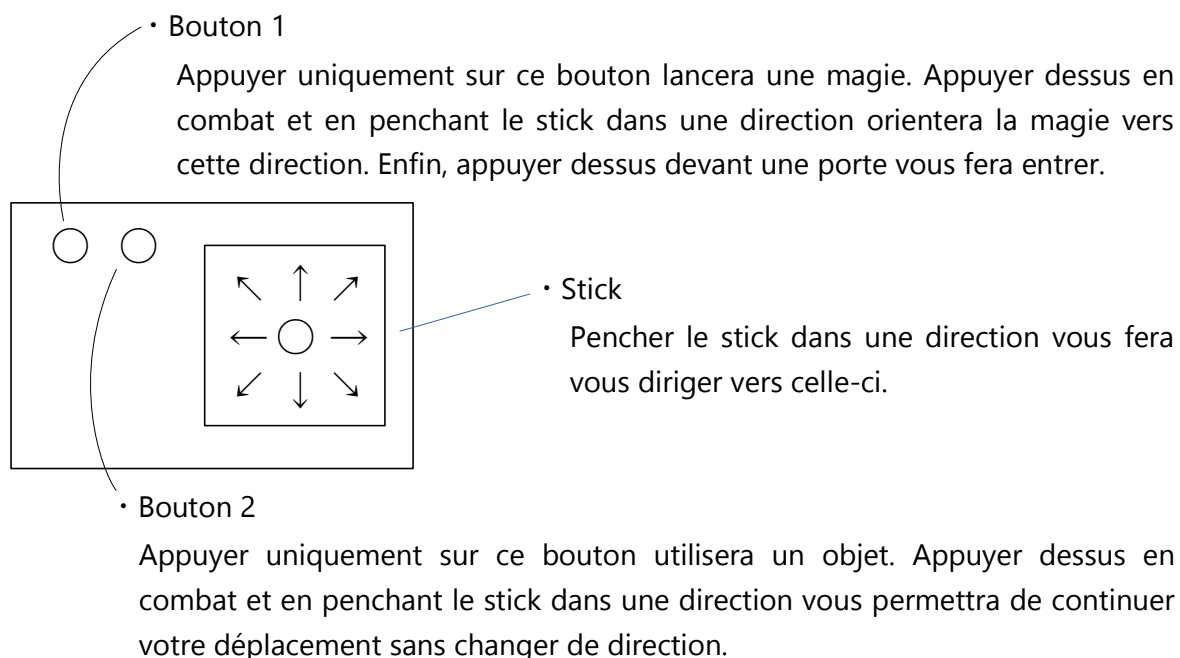
**Ctrl** + Q Sauvegarde

**Ctrl** + R Chargement de sauvegarde

**Échap** Pause

## ( Si vous avez un joystick )

Ce jeu supporte les joysticks à deux boutons.  
(Joysticks pour X1 et PC-8801 mk II SR uniquement.)



Pour utiliser votre équipement, vous devrez utiliser le clavier.

## ● SAUVER et CHARGER

Ce jeu vous permet d'enregistrer votre aventure en cours de route. C'est ce que nous appelons "sauver".

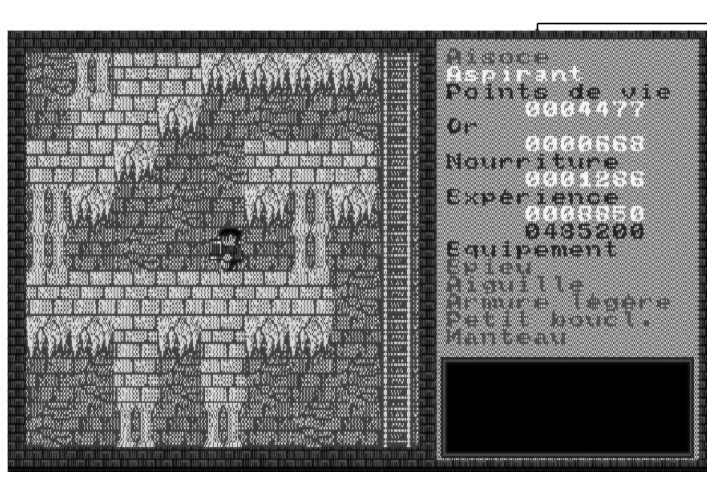
La sauvegarde est la plus puissante des magies, qui consiste à invoquer les énergies occultes de l'univers pour dissoudre le personnage en ses molécules élémentaires et les sceller dans la disquette. Une capacité qui tient tout bonnement de la Providence.

La sauvegarde s'effectue dans la disquette C en pressant simultanément sur les touches Ctrl et Q.

Cependant, vous ne devriez pas abuser de la sauvegarde. Si vous interrompez fréquemment votre aventure, sauver sera bien entendu possible sans aucune rétribution, mais en dehors de ce cas, il en coûtera de votre or. Si l'or venait à vous faire défaut, la Providence ne manquerait certainement pas d'abattre son courroux sur votre destinée.

## ● Données affichées à l'écran


### ● Menu affiché durant l'exploration



- Nom
- Titre de guerrier ou de mage, en fonction de votre spécialisation
- Points de vie, entraînant la mort s'ils atteignent 0.
- Or que vous possédez
- Niveau de satiété ; fait perdre des points de vie s'il atteint 0.
- Expérience en tant que guerrier
- Expérience en tant que mage
- Équipement actuel : arme, magie, armure, bouclier, item

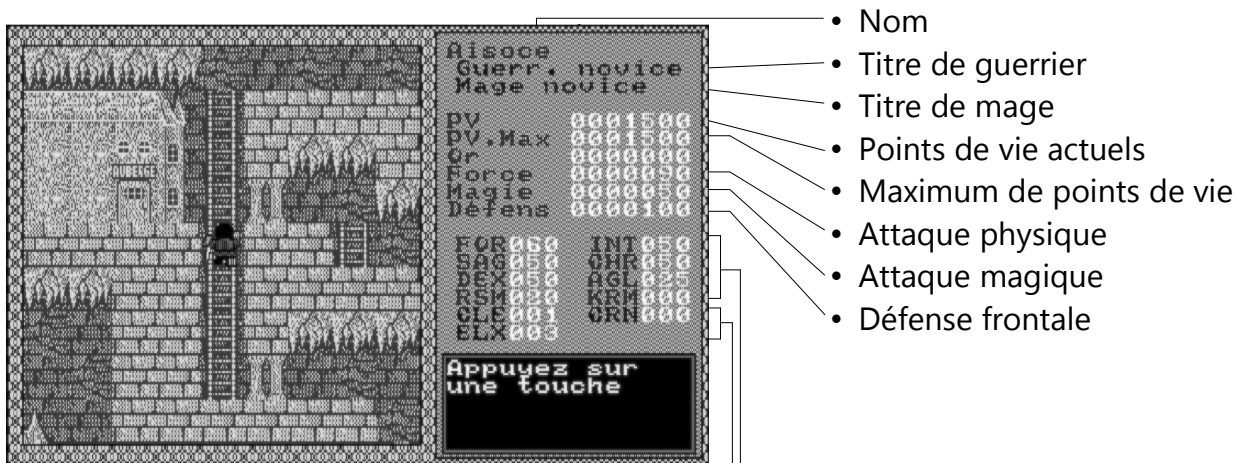
- Notre équipement se compose ici d'un épieu, de la magie Aiguille, d'une armure légère, d'un petit bouclier et d'une manteau en tant qu'item.

### ● Menu affiché durant les combats



- Identique à l'exemple précédent
- Nom de l'ennemi
- Points de vie de chaque monstre ; "Mort !!" s'affiche quand le monstre est vaincu.

### ● Menu des caractéristiques, affiché en appuyant sur S



- Nom
- Titre de guerrier
- Titre de mage
- Points de vie actuels
- Maximum de points de vie
- Attaque physique
- Attaque magique
- Défense frontale

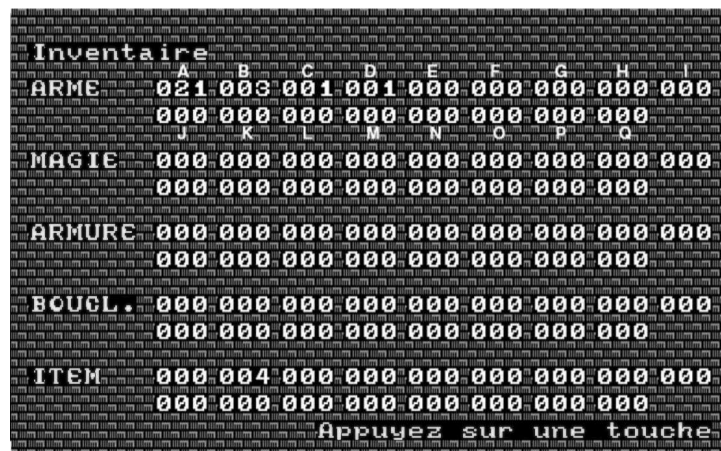
### < Caractéristiques >

FOR	→ Force	INT	→ Intelligence
SAG	→ Sagesse	CHR	→ Charisme
DEX	→ Dextérité	AGL	→ Agilité
RSM	→ Résistance magique	KRM	→ Karma

### < Objets spéciaux >

CLE → Clefs      CRN → Couronnes      ELX → Élixirs

- Inventaire (menu objets), affiché en appuyant sur I



Ces nombres de 3 chiffres, triés entre 5 catégories d'objets séparées en deux lignes chacune, sont associés à des lettres entre A et Q. Pour connaître la correspondance entre lettre et arme, référez-vous au menu affiché durant l'exploration. Dans cet exemple, il y a 1 épieu, 1 hache, 3 épées courtes et pas moins de 21 dagues ! Toutes les catégories fonctionnent de cette manière.

N.B. : Votre équipement actuel n'est pas affiché ici.

- Expérience des objets

Expérience									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
ARME	117	000	063	031	000	000	000	000	000
	255	000	000	000	037	000	000	000	000
	J	K	L	M	N	O	P	Q	
MAGIE	116	000	035	000	000	000	242	031	191
	000	000	000	031	000	000	000	000	000
ARMURE	091	000	058	000	108	000	000	000	121
	159	118	000	000	000	000	000	000	000
BOUCL.	064	000	100	065	100	000	072	000	043
	000	000	000	000	000	000	000	000	000
ITEM	100	100	100	100	100	100	000	050	070
	100	050	100	040	080	050	100	080	
Appuyez sur une touche									

Ce menu est en tous points similaire à l'inventaire, mais les nombres ici représentent votre familiarité vis-à-vis de chaque objet, pas leur nombre. Dans cet exemple, nous maîtrisons parfaitement les dagues à 117 %, les lances à 63 %, et les haches à main à seulement à 31 %.

- Fenêtre textuelle



Quand vous faites des achats dans une boutique ou que vous vous équipez, les objets disponibles sont affichés ici.

De nombreux messages sont affichés dans cette fenêtre : les demandes o/n, les questions et réponses, les dégâts infligés aux ennemis et à vous... Par exemple, quand le personnage principal entrera dans une boutique, le marchand dira "1 Dague 100 or, OK ?" et vous devrez répondre soit O (oui) soit N (non).

## ● Déplacements et entrées

Les déplacements se font dans 8 directions durant l'exploration, mais seulement dans 4 directions durant les combats.

Pour entrer dans une boutique, une tour, un bâtiment quelconque ou une grotte, positionnez-vous devant son entrée et appuyez sur Espace, mais sachez qu'on ne peut pas entrer dans certains lieux.

## ● S'équiper

Vous ne pouvez pas vous servir des objets dès l'instant où vous les avez obtenus, que ce soit en achat ou en butin. Tout comme vous ne pourrez pas utiliser une épée que vous venez d'acheter si vous ne la serrez pas en main, vous devez équiper tout objet que vous voulez utiliser.

Pour l'équiper, appuyez d'abord sur E.

Au message "a/m/v/b/i ? ?", choisissez la lettre correspondant à **a**rme, **m**agie, **v**êtir (armure), **b**ouclier ou **i**tem pour afficher la liste des objets dont vous pouvez vous équiper dans cette catégorie. Choisissez-en un, et son nom s'affichera dans le menu à droite de l'écran pendant l'exploration.

Notez bien que l'équipement ne peut pas être changé durant un combat.

## ● Combats

Les combats se lancent automatiquement quand vous vous frottez à un monstre : vous arrivez dans une arène que vous pouvez parcourir librement.

### ● Combat physique

Pour attaquer un ennemi avec une arme (une épée, par exemple), il faut avancer vers lui jusqu'à le « culbuter ».

Durant le combat, l'orientation du personnage influence fortement votre défense. Si vous êtes équipés d'une armure efficace, elle vous protégera dans toutes les directions. En revanche, si vous n'avez qu'un bouclier, il ne vous protégera que des attaques frontales, ce qui vous forcera à faire face aux ennemis pour être bien protégé.

Maintenez Maj appuyée pour vous déplacer sans changer d'orientation.

- **Utiliser la magie**

La magie s'utilise en combat avec la barre Espace.

Les magies à cible unique peuvent attaquer n'importe quel ennemi de l'écran.

Utilisez le pavé numérique en maintenant Ctrl appuyé pour diriger une magie. Le temps de contrôle est cependant limité par votre expérience et vos caractéristiques.

- **Messages en combat**

Les résultats des attaques en combat s'affichent dans la fenêtre textuelle.

"ATQ-xxxx" indique que vous avez blessé un ennemi.

"DEG-xxxx" indique qu'un ennemi vous a blessé.

- **Usage des items**

Un item équipé peut s'utiliser en appuyant sur la touche Entrée.

L'efficacité de l'item dépend de votre expérience et de vos caractéristiques.

Vous pouvez activer plusieurs objets à la fois : vous rendre invisible avec un anneau de démon tout en volant avec des bottes ailées, par exemple. (Vous devrez pour cela changer d'équipement à chaque item utilisé.)



Certains items ont des effets spéciaux, comme les clés, qui ouvrent les portes sur votre chemin, ou les gants, qui augmentent votre expérience des armes rien qu'en les portant.

Spectaculus	Révèle les caractéristiques et butins d'un ennemi. Lors de l'exploration, peut être dirigé comme une magie.
Potion rouge	Guérit les blessures et restaure des points de vie.
Lampe	Éclaire l'intérieur des tours.
Clé	Si fragile qu'elle se brise au moindre usage. Peut s'acheter chez un marchand.
Gant	Gant rouge améliorant la maîtrise des armes.
Bâton	Bâton magique améliorant la maîtrise de la magie.
Cristal	Étrange cristal améliorant la résistance à la magie.
Élixir	Remède de résurrection. Il vous remettra sur pied à l'instant-même où vous mourrez.
Pendantif	Bijou permettant d'ouvrir les portes.
Bible	Livre sacré améliorant la sagesse.
Bottes	Bizarrement, ces chausses rendent plus adroit.
Couronne	À quoi peut-elle bien servir ??

Ces quelques items ne sont qu'une infime partie de ceux que vous découvrirez. De plus, à l'abris des regards, de nombreux objets magiques n'attendent que vous pour venir les dénicher aux quatre coins du monde.

Si vous voulez savoir l'effet de tous ces autres objets, vous n'aurez pas d'autre choix que de les utiliser.

Découvrir tous ces secrets est l'un des éléments qui fait le sel de ce jeu, nous ne voudrions pas vous en priver.

## ● Expérience et niveau

Quand vous aurez gagné beaucoup d'expérience, rendez-vous dans un temple. Si votre expérience est suffisante pour augmenter de niveau, on vous y décernera un titre marquant votre avancée.

L'expérience que vous accumulez est divisée entre expérience guerrière et magique selon votre usage d'attaques physiques ou magiques pour abattre vos ennemis. Il y a des titres différents dans les deux cas. Celui qui est affiché sur le menu d'exploration est le plus élevé des deux.

Quand le personnage aura atteint un niveau suffisant, des grottes encore plus profondes s'ouvriront à lui pour explorer plus avant les méandres du monde.

### **Titres de guerrier**

Guerrier novice

Aspirant

Combattant

Guerrier

Adeptes

...

### **Titres de mage**

Mage novice

Initié

Magicien

Prestidigitateur

Invocateur

...

## ● Vente et achat

Vous pouvez vendre ou acheter des objets dans les boutiques. On vous posera toujours la question "Achat / Vente" lorsque vous entrerez.

Répondez V pour vendre, A pour acheter.

Sur la droite sera affichée la liste des choses que vous pouvez vendre/acheter. Pour choisir un élément de cette liste, appuyez sur la lettre correspondante.

Supposons que vous venez à la boutique d'armes pour acheter une dague. Vous appuyez sur A pour choisir la dague, et un message s'affiche :

Dague  
300 or OK ?

Vous pouvez répondre O pour acheter ou N pour refuser.

Il en va de même si vous voulez vendre quelque chose. Cependant, vous ne pouvez pas vendre les objets dont vous êtes équipé sur le moment.

Les boutiques alimentaires (traiteurs) et les auberges sont des cas particuliers.

Par exemple, si vous entrez dans une boutique alimentaire, le message sera :

10 nour. 1 or  
Combien ?

Vous devrez alors entrer un nombre entre 0 et 99 pour répondre.

Pour sortir de la boutique, appuyez sur Entrée.

Marchand d'armes      **Le prix indiqué est la valeur standard minimale**

A	Dague	300 or
B	Épée courte	500 or
C	Épieu	1 000 or
D	Hache à main	1 500 or
E	Épée longue	2 500 or
F	Hache de combat	5 000 or
G	Épée large	7 500 or
H	Morgenstern	10 000 or
I	Lance	12 500 or
J	Hallebarde	25 000 or

## Marchand d'armures

A	Vêtement	100 or
B	Cuirasse	500 or
C	Armure légère	1 000 or
D	Armure cloutée	2 000 or
E	Broigne	3 000 or
F	Armure d'écailles	5 000 or
G	Cotte de maille	7 500 or
H	Brigandine	8 000 or
I	Cuirasse de lanières	10 000 or
J	Demi-armure de plate	20 000 or
K	Armure de plate	40 000 or

## Marchand de boucliers

A	Gants	100 or
B	Petit bouclier	400 or
C	Grand bouclier	1 000 or

Il n'y a ici que les armes, armures et boucliers vendus en boutique. Il y en a encore d'autres que vous ne pourrez acheter dans aucune boutique. Vous devrez les découvrir par vous-mêmes, mais ces pièces d'équipements obtenues au péril de votre vie en vaudront normalement la chandelle.

## Marchand de magie

A	Aiguille	100 or
	Des aiguilles formées et projetées par l'esprit.	
B	Deg-Aiguille	500 or
	Aiguilles à cibles multiples.	

- |   |   |            |
|---|---|------------|
| C | Mittar  | 1 000 or   |
|   | Une boule d'énergie projetée par l'esprit.<br>Un peu comme Aiguille en plus puissant. |            |
| D | Déluge  | 2 000 or   |
|   | Manipulation de l'eau pour l'attaque.   |            |
| E | Feu   | 2 000 or   |
|   | Manipulation du feu pour l'attaque.   |            |
| F | Deg-Mittar  | 5 000 or   |
|   | Mittar à cibles multiples.  |            |
| G | Foudre  | 5 000 or   |
|   | Arc électrique violent évoquant un orage.   |            |
| H | Poison  | 10 000 or  |
|   | Change les fluides circulant dans l'ennemi en poison.                                 |            |
| I | Deg-Déluge  | 10 000 or  |
|   | Déluge à cibles multiples.  |            |
| J | Deg-Feu   | 10 000 or  |
|   | Feu à cibles multiples.   |            |
| K | Corrosion   | 25 000 or  |
|   | Fait pourrir la chair de l'ennemi.  |            |
| L | Deg-Foudre  | 25 000 or  |
|   | Foudre à cibles multiples.  |            |
| M | Tilte   | 50 000 or  |
|   | Relâche un corps astral et l'envoie réduire l'ennemi en poussière.                    |            |
| N | Deg-Poison  | 50 000 or  |
|   | Poison à cibles multiples.  |            |
| O | Deg-Corrosion   | 125 000 or |
|   | Corrosion à cibles multiples.   |            |
| P | Deg Tilte   | 250 000 or |
|   | Tilte à cibles multiples.   |            |

Q Mort 250 000 or

Apporte le trépas à toute forme de vie.

TRAITEUR Boutiques vendant de la nourriture impérissable.  
Peu importe le temps qui passe, elle a toujours le même goût.

GUILDE Seules boutiques vendant des clés, très cher, car elles peuvent ouvrir n'importe quelle porte, ce n'est pas rien. Elles sont néanmoins si fragiles qu'elle se brisent au moindre usage.

AUBERGE Payer pour s'y reposer vous rapporte une certaine quantité de points de vie.

CLINIQUE Hôpitaux religieux où travaillent des soigneurs. Quand vos points de vie sont extrêmement bas, dépenser votre argent ici est plus économique que de se reposer à l'auberge.

TEMPLE Ce ne sont pas vraiment des boutiques. Ils existent pour décerner des titres aux héros en lieu et place du roi.

Les marchands négocient à la tête du client. Par conséquent, rien ne garantit qu'ils respecteront la valeur standard minimum de vente des objets.

## **IV Pour finir**

### **● En cas de dysfonctionnement**

La plupart des dysfonctionnements s'accompagnent de messages renseignant sur la nature du problème.

"ERREUR : RETIREZ LA PROTECTION"

Cette erreur arrive quand le sceau de protection de la disquette est en place. Enlevez ce sceau, réinsérez la disquette et réinitialisez votre machine.

"ERREUR DE LECTURE"

"ERREUR D'ECRITURE"

"ERREUR DE RECHERCHE"

Quand un de ces messages s'affiche, il se peut qu'un dysfonctionnement touche la disquette ou le lecteur. Dans ce cas, faites appel à un ami ou allez dans une boutique proche pour vérifier si tout est en état de fonctionnement.

### **● Inscription utilisateur**

Remplissez le formulaire d'inscription joint à ce manuel lors de l'achat et envoyez-le à nos bureaux.

Les services suivants sont proposés aux inscrits.

### **● Réparation de programme endommagé**

Si jamais vous endommagez par mégarde la disquette du programme, veuillez envoyer 1.000 ¥ et la disquette accompagnée de votre adresse, nom, numéro de téléphone et numéro d'inscription.

## ● Demandes d'indices

Notre entreprise ne répond pas aux questions sur les jeux par téléphone.

Cependant, si vous tenez à tout prix à obtenir un indice, veuillez nous envoyer une unique question suivie de votre numéro d'inscription, sur une lettre accompagnée d'une enveloppe pré-affranchie.

## ● Carte d'exploit

Si vous terminez ce jeu, veuillez nous envoyer votre disquette C (disquette utilisateur) accompagnée de votre numéro d'inscription et de votre temps de jeu. Nous vous offrirons une carte certifiant votre exploit.

À cette occasion, nous serions ravis que vous joigniez à cet envoi votre avis sur votre expérience du jeu.

Néanmoins, si vous vous inscrivez après avoir fini le jeu, nous n'éditerons pas de carte d'exploit pour vous. Préférez donc payer votre inscription dès que possible.