

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 :

<b>EXAMINER qqch</b>	<b>POUSSER qqch</b>
<b>PRENDRE qqch</b>	<b>TIRER qqch</b>
<b>DÉPOSER qqch</b>	<b>TOURNER qqch</b>
<b>OUVRIR qqch</b>	<b>TOUCHER qqch</b>
<b>METTRE qqch DANS qqch</b>	
<b>METTRE qqch SUR qqch</b>	

En cas de doute, soyez curieux : examinez !

Vous pouvez également essayer :

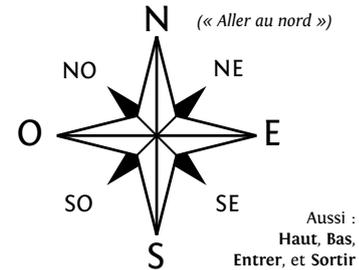
<b>MANGER qqch</b>	<b>GRIMPER SUR qqch</b>
<b>BOIRE qqch</b>	<b>SECOUER qqch</b>
<b>REPLIR qqch</b>	<b>METTRE qqch</b>
<b>SENTIR qqch</b>	<b>ENLEVER qqch</b>
<b>ÉCOUTER qqch</b>	<b>ALLUMER qqch</b>
<b>CASSER qqch</b>	<b>CREUSER qqch</b>
<b>BRÛLER qqch</b>	<b>ENTRER qqch</b>
<b>FOUILLER qqch</b>	<b>DÉVERROUILLER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

Ou même:

<b>ÉCOUTER</b>	<b>SAUTER</b>
<b>DORMIR</b>	<b>PRIER</b>
<b>SE RÉVEILLER</b>	
<b>ANNULER**</b>	<b>CHANTER</b>

\*\*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.