

LA
COLLECTION
KING'S
QUEST

IMPORTANT: Lire attentivement les informations concernant les nouvelles grilles de protection de KQ III et IV en page 27 et 32

FRANÇAIS

CREDITS:

Producteur:
Robert Holmes

Programmeurs:
Scott Murphy, Greg Tomko-Pavia
Bob Andrews, Jerry Shaw

Conception graphique:
Gloria Garland, Darrin Fuller
Nathan Gams, Phy Williams, Donovan Skirvin

Rédacteurs:
Susan Frischer, Leslie Sayes Wilson

Recherche:
Robert Holmes, Susan Frischer
Lori Lucia, Judy Crites, Debbie Usher

Documentation:
Leslie Sayes Wilson, Maria Fruehe
Nathan Gams

Assurance Qualité :
Judy Crites, Sharon Simmons
Catie Andrews, Doug Wheeler

Musique:
Mark Seibert, Jay Usher
Robert Holmes

Ingénieurs du son:
Rick Spurgeon, Kelli Spurgeon

Montage:
Tri-Film, Robert Holmes
Randy Littlejohn, Bill Crow
Bob Ballew

Programmeurs d'étude:
Larry Scott
Terry McHenry
Mark Wilden
Greg Tomko-Pavia
Ken Koch

Historien
John Williams

Traduction française:
Art Of Words

Des remerciements particuliers à:

- Tous les chevronnés de *King's Quest* qui ont participé à la réalisation de cette collection,
- Jane Jensen, Lorelei Shannon, Josh Mandel, and Ken Williams
- Et Roberta Williams, qui recule toujours plus loin les limites des divertissements interactifs

Le Vieux Manuel

Des précisions sur la Collection King's Quest

En des temps très reculés, dans un lointain royaume, Roberta Williams créa le premier King's Quest. A cette époque, la technologie utilisée pour mettre au point ce jeu était nouvelle et originale. La qualité de ce jeu fut proclamée aux quatre coins du pays, et Roberta fut proclamée «Reine des Jeux d'Aventure».

Beaucoup de choses se sont passées entre «Il y a bien longtemps...» et «... quant au reste, c'est de l'histoire». Les progrès technologiques, déterminants lors de la création des chapitres suivants de la saga King's Quest, ont permis aux magiciens de Sierra On-Line de créer un monde enchanté mais réaliste, dans lequel les joueurs ne font qu'un avec les souverains de Daventry.

Les jeux sont présentés ici dans leur intégralité, et il n'a jamais été question de les transformer. En progressant dans la saga, vous remarquerez le développement simultané de la technologie et des personnages. Les chapitres un à quatre utilisent une «interface texte», les chapitres cinq et six proposent une «interface à la souris». C'est sur tout cela que repose la saga magique de King's Quest, et elle est toujours présente dans la vie de ceux qu'elle touche

Le Vieux Manuel

PROCÉDURE D'INSTALLATION

Tous les jeux KQ inclus dans cette collection peuvent être lancés à partir du DOS. Seules les versions anglaises de KQ5 et KQ6 pourront être lancées à partir de Windows. Reportez-vous au fichier Readme (anglais) de chaque jeu pour plus d'information. Si vous avez besoin de renseignements techniques concernant Windows, consultez votre manuel Windows.

INSTALLATION SOUS WINDOWS™

IMPORTANT: Tous les jeux devront être installés sur le même lecteur que King's Quest Collection.

1. Placez le CD dans le lecteur de CD-ROM.
2. Lancez Windows en mode Standard ou Etendu.
3. Choisissez l'option «Run...» (exécuter) du menu «File» (fichier).
4. Sur la ligne de commande, entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD, puis \SETUP.EXE et cliquez sur OK. Par exemple, si votre lecteur de CD est le lecteur D:, entrez D:\SETUP.EXE et cliquez sur OK.
5. Le programme de configuration sera lancé automatiquement. Pendant l'installation de Windows, un message apparaîtra à l'écran :

> «Please enter the letter of the drive to which you wish to install»
> *«Indiquez la lettre du lecteur où vous souhaitez procéder à l'installation.»*
>
> **NOTE:**
> «All games must be installed to the drive you have selected.»
> ***REMARQUE :***
> *Tous les jeux doivent être installés sur le lecteur que vous avez sélectionné.*

Le Vieux Manuel

La réponse à ce message devra être la lettre du disque dur où vous souhaitez installer le jeu.La réponse ne devra pas être le lecteur dans lequel vous avez placé votre CD.

6. Après l'installation de King's Quest Collection, vous devrez installer chaque jeu séparément. Pour ce faire, double-cliquez sur l'icone d'installation KQ Game Install. Une liste de jeux apparaîtra. Cliquez sur le jeu que vous voulez installer et valider par OK. Suivez ensuite les instructions à l'écran. Une fois le jeu installé, l'icone du jeu apparaîtra alors dans le groupe d'icones Sierra. Double-cliquez dessus pour lancer le jeu.

Pour lancer un jeu:

1. Placez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Lancez Windows.
3. Double-cliquez sur l'icône du Groupe Sierra si elle n'est pas déjà ouverte.
4. Double-cliquez sur l'icône du jeu.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

INSTALLATION À PARTIR DU DOS

1. Placez le CD dans le lecteur de CD-ROM.
2. Au message d'attente du DOS, entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD, puis deux points. Par exemple, si votre lecteur de CD est le lecteur D:, entrez D: et appuyez sur la touche Entrée.
3. Entrez install et appuyez sur la touche Entrée.
4. Un menu sera affiché. Choisissez la lettre correspondant au jeu que vous voulez installer, et entrez-la au message d'attente.
5. Suivez les instructions affichées sur votre écran.

Le Vieux Manuel

Le Jeu

Dans lequel le joueur se familiarise avec la méthodologie du jeu et le Menu Principal.

Les carrefours de Daventry

Les options ci-dessous sont disponibles dans le menu principal:

Inside the Chest: *(à l'intérieur du coffre)*: mettez votre clé dans la serrure rouillée et soulevez le couvercle grinçant du coffre. A l'intérieur, vous trouverez l'héritage de *King's Quest.* Quand vous aurez le temps, lisez attentivement les nombreuses coupures de presse et articles de magazines acclamant la saga chevaleresque de Daventry.

Behind the Developer's Shield: *(derrière le bouclier de développeur):* jetez un coup d'oeil derrière le bouclier et vous découvrirez une montagne d'archives comprenant des documents sur la création de *King's Quest,* des oeuvres d'art originales et des croquis des personnages.

A View from Inside the Mirror: *(vue de l'intérieur du Miroir):* traversez le Miroir pour avoir une vue unique depuis son intérieur. Vous verrez Roberta Williams, la Reine des Jeux d'Aventure, et la géniale créatrice de la saga *King's Quest.*

Hold onto your Adventurer's Cap: (cramponnez-vous à votre casquette d'aventurier): que va encore imaginer Roberta Williams? Cramponnez-vous à votre casquette d'aventurier et préparez-vous pour un tour d'horizon rapide des expériences étonnantes et magiques qui vous attendent.

The Royal Scribe: *(le scribe royal):* aux heures sombres de la nuit, le scribe royal griffonne une chronique de Sierra On-line et de la saga *King's Quest.* Lisez cette chronique, mais sachez que le moindre effleurement d'un texte d'une autre couleur vous transportera dans un autre monde.

The King's Questions: *(les questions du roi):* évaluez votre sagesse et votre connaissance du monde magique de Daventry.

Revieux Manuel

LA GRANDE SAGA DES KING'S QUEST

Dans lequel nous prenons le temps d'aborder brièvement les jeux de la série *King's Quest*

L'INTERFACE TEXTE: DE KING'S QUEST I À KING'S QUEST IV

La série King's Quest a commencé avec ce qu'on appelait une «interface texte». Avec cette méthode, le joueur entrait ses instructions au clavier. Si, par exemple, le roi Graham trouvait un gâteau dans l'inventaire alors qu'il avait faim, le joueur entrait EAT CAKE (manger gâteau). Si l'interface texte reconnaissait ces mots, le roi Graham pouvait alors manger le gâteau. Mais les conséquences de tels actes pouvaient être bonnes ou mauvaises. Le roi pouvait rassasier sa faim, mais risquait de mourir si le gâteau était empoisonné. Les décisions du joueur étaient par conséquent déterminantes pour le roi, et il vivait et mourait avec lui (tout au moins jusqu'au rechargement d'une partie sauvegardée).

Cette interface fut utilisée par le bon peuple de Sierra jusqu'au chapitre cinq de la série. C'est alors que, grâce aux progrès de la technologie, l'interface à la souris fit son apparition. Dès lors, il ne fut plus question d'entrer des instructions au clavier, et l'utilisateur eut recours à un nouvel élément appelé barre d'icônes.

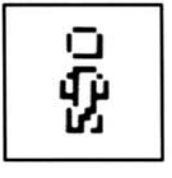
Le Vieux Manuel

ICÔNES ET CURSORS: KING'S QUEST V ET KING'S QUEST VI

En haut de l'écran, le joueur trouvera une barre d'icônes comprenant plusieurs icônes qui peuvent être sélectionnées pour exécuter les différentes commandes disponibles. Pour activer la barre d'icônes, appuyez sur les touches [ECHAP] ou [SUPPR], ou déplacez le pointeur de la souris vers le haut de l'écran. Certaines icônes activent un menu comportant plusieurs choix. La souris ou le pavé numérique permettent au joueur de se déplacer parmi ces différents choix.



L'icône WALK ***(marcher)***
Cliquez sur cette icône pour déplacer votre personnage. Il se déplacera en marchant jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle.



Le pointeur WALK ***(marcher)***
Si vous cliquez sur l'icône WALK, le pointeur se transforme en personnage qui marche. Placez cette icône à l'endroit où vous voulez vous rendre et cliquez sur le bouton de la souris. Si c'est possible, vous vous dirigerez vers cet emplacement.



L'icône LOOK ***(regarder)***
Cliquez sur cette icône lorsque vous voulez examiner quelque chose sur l'écran.



Le pointeur LOOK ***(regarder)***
Si vous cliquez sur l'icône LOOK, le pointeur se transforme en oeil. Placez l'oeil à l'endroit de votre choix et cliquez sur le bouton de la souris ou appuyez sur la touche [ENTREE]. S'il y a quelque chose à voir à cet endroit, un message sera affiché.



L'icône ACTION
Cliquez sur cette icône lorsque vous voulez que le personnage effectue une action particulière sur un objet.

Le Vieux Manuel



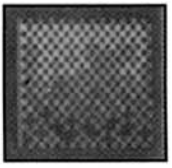
Le pointeur ACTION
Si vous cliquez sur l'icône **ACTION**, le pointeur se transforme en main. Placez la main à l'endroit de votre choix et appuyez sur la touche [ENTREE] ou cliquez sur le bouton de la souris. L'action nécessaire selon l'endroit sera effectuée.



L'icône TALK *(parler)*
Choisissez cette icône pour parler aux personnages du jeu.



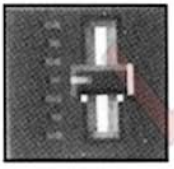
Le pointeur TALK *(parler)*
Si vous cliquez sur l'icône **TALK**, le pointeur se transforme en visage qui parle. Positionnez la bouche sur le personnage (ou la créature) et cliquez sur le bouton de la souris ou appuyez sur la touche [ENTREE]. Si la conversation est possible, le personnage se met à parler ou une conversation commence.



L'icône ITEM *(objet)*
Cette icône permet de voir le dernier objet sélectionné dans l'inventaire. Cliquez sur cette icône lorsque vous voulez voir ou utiliser cet objet..



L'icône INVENTORY *(inventaire)*
Cliquez sur cette icône pour voir et sélectionner les objets que vous transportez.



L'icône CONTROLS *(commande)*
Cette icône permet de modifier trois paramètres du jeu. L'option **SPEED** ***(Vitesse)*** permet de régler la vitesse de l'animation, l'option **VOLUME** permet de régler le volume sonore, l'option **GAME DETAIL** permet de définir le nombre d'éléments d'animation non-essentiels au jeu. Les options **SAVE** ***(Sauvegarder)***, **RESTORE** ***(Recharger)*** et **QUIT** ***(Quitter)*** sont également accessibles par l'icône **CONTROLS**.



L'icône INFORMATION
Cliquez sur cette icône pour vous remémorer la fonction des différentes icônes du jeu. Le pointeur se transforme en point d'interrogation. Déplacez-le sur l'icône de votre choix et cliquez sur le bouton de la souris ou appuyez sur la touche [ENTREE]. the question mark to the icon you want and click the mouse button or press [ENTER].

Le Vieux Manuel



ING'S QUEST II:

ROMANCING THE THRONE

Autrefois, il y a très longtemps, lorsque des créatures légendaires et magiques peuplaient encore la terre au milieu des simples mortels, le roi Graham régnait sur le royaume de Daventry. Il avait hérité du trône grâce à son esprit et à son courage lors de sa quête pour retrouver les trois trésors perdus de Daventry. Graham régnait alors sur le royaume, avec l'aide du Miroir Magique qui prédisait l'avenir, du Coffret intarissable et du Bouclier invincible. Sous le règne de ce monarque bienveillant, le peuple de Daventry prospérait.

Un an à peine après son retour victorieux, le roi Graham consulta son Miroir, comme il avait l'habitude de le faire chaque jour. A sa grande stupéfaction, il aperçut le visage d'Edward, à qui il avait succédé. Le roi Edward s'adressa à lui:

«Graham, ton royaume est maintenant fort. Je te remercie d'avoir retrouvé les trois trésors, et de régner avec tant de sagesse. Hélas, le royaume va de

Le Vieux Manuel

nouveau s'affaiblir si tu ne donnes pas un héritier au trône. Marie-toi, mon fils, et offre à ton peuple un prince qui lui assurera un avenir serein.»

Le visage du roi Edward s'évanouit. Le roi Graham se demandait comment il allait faire pour trouver une épouse capable de régner sur Daventry. Il consulta Gervain, son sage premier ministre.

«Il me faut une épouse vertueuse et douce, et qui aimera mon peuple autant qu'il l'aimera,» dit Graham. «Elle doit avoir la sagesse de me conseiller dans mes décisions quotidiennes, et un grand coeur pour me réconforter. Je veux que l'esprit noble de ma reine rayonne autant que la beauté de son visage.»

Gervain proposa à Graham d'organiser des festivités et d'inviter toutes les jeunes filles du royaume en âge de se marier. Il pourrait alors rencontrer les candidates éventuelles et leur parler, pour voir si l'une d'elles correspondait à ses désirs.

Les invitations furent envoyées, et tout le royaume se prépara aux festivités. Les jeunes filles vinrent des quatre coins de Daventry: petites ou grandes, minces ou corpulentes, blondes ou brunes, jolies ou ordinaires. Il y avait des jeunes filles de tous les milieux, des filles de ducs et de comtes, des villageoises, et même la servante des cuisines du château. Elles avaient toutes un point commun: elles étaient en admiration devant le beau roi, et espéraient toutes attirer son attention. Tout le royaume savait que le roi cherchait une épouse, et elles rêvaient d'un mariage avec le charmant Graham.

Les festivités se poursuivirent pendant deux jours, et, malgré ses efforts pour rester gai, Graham devint de plus en plus triste. Aucune jeune fille n'avait fait battre son coeur. Celle-ci louchait, celle-là trébuchait sur tout ce qui se présentait devant elle. Une autre était trop timide, la suivante ne cessait de glousser. Elles avaient toutes un défaut, même infime. Ce fut avec un vif soulagement que Graham vit arriver la fin des festivités et l'heure du départ de ses invités. Il se retira dans ses appartements pour méditer avec mélancolie.

Le Vieux Manuel

«Mon royaume renferme des centaines de ravissantes jeunes filles,» se lamentait Graham. «Pourquoi n'y en a-t-il pas une seule qui fasse battre mon coeur et remplisse mes rêves?»

Alors qu'il se posait cette question, le roi Graham était debout près du Miroir Magique. Il y jeta un coup d'oeil et remarqua qu'il était incroyablement trouble.

Le voile se leva. C'est alors qu'il vit soudain apparaître la plus ravissante jeune fille qu'il ait jamais vue. Ses cheveux auburn brillaient d'un éclat flamboyant, et ses yeux étaient d'un bleu aussi profond qu'une nuit d'été. Elle avait une jolie peau claire, mais la pâleur de ses joues venait hélas renforcer la tristesse qu'exprimait son visage.

Elle se tenait debout près d'une fenêtre, immobile, et une brise légère effleurait ses cheveux. Une larme coulait sur son visage, brillant comme un diamant sur du velours. Elle la chassa d'un geste de la main, et Graham fut frappé en plein coeur par la grâce de ce geste.

Le coeur du roi fut soudain envahi d'une étrange fièvre. Il savait que cette jeune fille était celle qu'il attendait depuis si longtemps: c'était elle qui serait sa reine. Il voulait la trouver et rendre le sourire à ce joli visage. Il voulait la prendre dans ses bras et la protéger pour la vie entière. Il consulta le Miroir Magique avec impatience.

«Oh, fidèle Miroir,» dit Graham, «j'ai fait le serment de faire de cette jeune fille mon épouse! Où puis-je la trouver?»

Le Miroir se troubla de nouveau, et il entendit une voix.

«Cette jeune fille s'appelle Valanice. Elle vient du royaume de Kolyma, et sa bonté est aussi célèbre que sa beauté. La vieille et jalouse Hagatha a chassé Valanice vers un pays enchanté, et l'a emprisonnée dans une tour de verre, gardée par une bête sauvage et féroce.»

«Je dois la sauver ou mourir en essayant,» déclara le roi Graham. «Comment puis-je trouver ce pays enchanté?»

Le Vieux Manuel

«Vous devez vous rendre dans le royaume de Kolyma,» dit le Miroir. «Là, vous devrez trouver les clés qui ouvrent les trois portes du pays enchanté...»

La voix se tut et le Miroir s'éclaircit. Graham regardait son reflet dans le miroir. Il le rappela pour obtenir d'autres indices sur les clés magiques, mais en vain. Il fit préparer des provisions, et se mit en route pour sa quête de l'amour.

Vous seul, audacieux aventurier, avez le pouvoir de terminer cette histoire. Jouez le rôle du roi Graham et partez à la recherche de ces clés magiques. Sur votre route, vous rencontrerez des personnages sortis tout droit des contes et légendes. Explorez les cavernes souterraines, les tours inquiétantes et les océans merveilleux. Aidez Graham à sauver la jeune fille envoûtée, pour qu'il puisse tomber à ses genoux et lui offrir son royaume et son coeur.

Vous devrez relever des défis qui feront renoncer les moins persévérants d'entre-vous. Rassemblez toutes vos forces et tout votre courage. Retournez chaque pierre, parcourez chaque route, et votre persévérance sera récompensée. Il existe plusieurs manières de trouver chaque clé. Plus vous ferez preuve d'imagination, plus votre récompense sera belle.

Ecoutez les légendes et les contes d'antan pour y trouver des indices. En chemin, ramassez le plus de trésors possibles. La future reine vous en sera d'autant plus reconnaissante.

Le chemin que vous devez parcourir est long et périlleux: vous serez attaqué par toutes sortes de créatures sauvages. Usez de votre sagesse pour savoir quand vous devez combattre, et quand il vaut mieux vous enfuir. Mais ne vous découragez pas! Au moment le plus désespéré, vous recevrez peut-être de l'aide.

A présent, en route, et n'oubliez pas que le véritable amour peut vous faire soulever des montagnes!

Le Vieux Manuel

SERVICE CONSOMMATEUR

REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS

7 JOURS / 7 - 24H/ 24

INDICES/ASTUCES
Serveur vocal interactif
(16) (1) 36 68 46 50*
24h sur 24

CONSEILS TECHNIQUES
Service consommateur
Tél. : (16) (1) 46 01 46 50 Fax : (16) (1) 46 31 71 72
7 jours sur 7 de 9h à 21h

*2,19F la minute; tarif en vigueur au 1er juin 1994.
(France métropolitaine seulement)

Pour toute information complémentaire,
n'hésitez pas à écrire à :

COKTEL VISION
S.A.V
Immeuble le Newton
Parc Tertiaire de Meudon, 25 rue Jeanne Braconnier,
92366 Meudon La Forêt Cedex

Le vieux Manuel

SOMMAIRE:

Un résumé des sujets
inclus dans ce pamphlet,
ainsi que leurs numéros de page.

Credits 1

Des précisions sur la collection *King's Quest* 2

Procédure d'installation 3

Le jeu 5

La grande saga des *King's Quest* 6

King's Quest I: Quest for the Crown 9
King's Quest II: Romancing the Throne 14
King's Quest III: To Heir is Human 18
King's Quest IV: The Perils of Rosella 27
King's Quest V: Absence makes the heart go yonder! 34
King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow 36

Service Consommateur 63

Le Vieux Manuel



® et/ou ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc.
Tous droits réservés

S34301ZZ06ZZZ