FUGITIF 31

Mode d'emploi

Fugitif 31 utilise une interface de type *point'n'click*. Un pointeur, piloté par les touches **haut**, **bas**, **gauche**, et **droite** (*flèches* clavier, ou joystick), permet de scruter l'image, et d'interagir avec le jeu.

Lorsque le curseur survole une zone sensible, la ligne du pointeur change de couleur, et le nom correspondant apparaît dans la console. Par exemple :

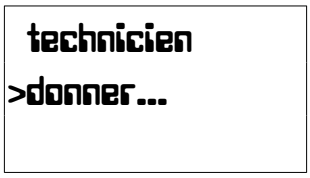
```
>technicien...
```

Le caractère **...** indique qu'il faut sélectionner une action. Pour cela, il suffit d'utiliser la touche de **sélection** (*espace*, *RETURN*, *ENTER*, *COPY*, ou f*eu* joystick) :

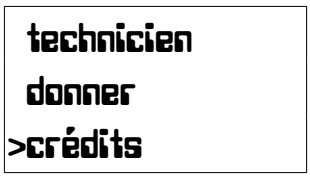
```
 technicien
>regarder
```

Une fois l'action par défaut affichée, il est possible de la changer, en utilisant les touches **droite** et **gauche** (flèches clavier, ou joystick) :

À partir de là, il est possible de valider l'action en utilisant une nouvelle fois la touche **sélection**. Mais certaines actions s'utilisent conjointement avec un outil ; dans ce cas, le caractère **...** apparaît de nouveau :



Le choix de l'outil se fait, là encore, avec la touche **sélection** :



La validation finale se fait, vous l'avez deviné, avec la touche **sélection** !

À tout moment, il est possible de revenir en arrière avec la touche **haut** (flèche clavier, ou joystick), ou d'annuler totalement la sélection et revenir directement au mode pointeur, avec la touche **annulation** (*ESC*, clavier uniquement).

Il existe 2 zones spéciales accessibles depuis tous les écrans de jeu, permettant d'invoquer des fonctionalités supplémentaires :

- la zone dans l'angle en haut à gauche done accès aux actions **charger** et **sauver** la partie ;
- la zone dans l'angle en haut à droite permet de gérer **l'inventaire**, et d'interagir avec vos outils (= objets que vous aurez acquis pendant le jeu).

Pour le reste, c'est à vous de jouer !