

IMPORTANT: READ THIS FIRST

Saving Games

Save at least once per hour of game play.

Use all available saved game slots - don't continually save to one slot.

In Serpent Isle, you explore an immense world, with many paths that lead to successful completion, and others that may doom you to fail. It is extremely important that you save the game along the way in case you find yourself at the end of a long false trail. We highly recommend that you save your progress in the game once during every hour of game play.

Just as importantly, we highly recommend that you make use of all the saved game slots available. If you save faithfully every hour, but to just one slot, you will be out of luck if you made a wrong choice an hour and a half ago. Rotate your saved games through the available slots, so that you can begin play again at apoint prior to taking an incorrect path.

Version 1.02 Release Notes

1. While the documentation refers to a Firesnake magic spell, the use of that spell was not implemented in the game.
2. When you sail Hawk's boat, others must join you on the voyage. Normally, these passengers scramble aboard when you attempt to sail away. At specific evening, night and morning times, however, they are sleeping and aren't able to waken before you cast off. Before attempting to sail Hawk's boat, make sure that Flindo and Kane aren't dozing. To check, walk over to the Sleeping Bull. Kane sleeps in the barn bedroom from 9 p.m. to 6 a.m. Flindo sleeps in the north-eastern most building at the Sleeping Bull from midnight until 9 a.m.
3. Individuals can't be resurrected while their bodies are on a barge. If someone dies on a barge, move the body off the barge when you reach land, then use the Hourglass of Fate to call a monk and resurrect the companion.
4. Occasionally, a character you've been instructed to talk to is in a combating mood and not ready to engage in conversation. If you just walk away from them, and stay away (sometimes for an entire day), they'll calm down and be ready to speak the next time you encounter them.

IMPORTANT: A LIRE IMPERATIVEMENT

Sauvegardes

Sauvegardez la partie en cours au moins toutes les heures.

Utilisez toutes les sauvegardes disponibles (ne sauvegardez pas toujours la partie dans le même fichier).

Dans Serpent Isle, vous allez explorer un monde immense, et suivre de nombreux chemins, qui peuvent vous mener à la réussite, mais aussi à l'échec. Vous devez impérativement sauvegarder la partie en cours le plus régulièrement possible, pour éviter de vous retrouver coincé(e) dans le jeu. Nous vous conseillons d'effectuer une sauvegarde au moins toutes les heures, mais aussi d'utiliser tous les fichiers de sauvegardes disponibles. Si vous sauvegardez la partie en cours toutes les heures en n'utilisant qu'un seul fichier, vous le regretterez si jamais vous suivez une voie qui ne mène nulle part. Utilisez tous les fichiers disponibles pour sauvegarder la partie en cours à des moments importants dans le jeu.

Notes sur la version 1.02

1. Le manuel mentionne un sort "Firesnake", mais celui-ci n'a pas été inclus dans le jeu.
2. Lorsque vous utiliserez le bateau de Hawk, d'autres personnages devront se joindre à vous pour le voyage. En principe, ces passagers montent à bord quand vous essayez de lever l'ancre. A certains moments de la journée, ils dorment et ne peuvent pas monter à bord. Avant de partir, assurez-vous que Flindo et Kane ne sont pas en train de dormir. Allez au "Sleeping Bull". Kane dort dans la chambre de la grange (barn bedroom), de 21h00 à 6h00. Flindo dort dans le bâtiment du Sleeping Bull situé le plus au nord-ouest, de minuit à 9h00.
3. Les personnages ne peuvent pas être ressuscités à bord d'une barge. Si un des personnages meurt à bord d'une barge, débarquez son corps lorsque vous accostez quelque part, puis utilisez le "Hourglass of Fate" pour appeler un moine et le ressusciter.
4. De temps en temps, les personnages avec qui vous devez discuter pour finir le jeu seront d'humeur maussade, et refuseront de vous parler. Si vous vous en éloignez et restez à distance (parfois pendant une journée entière), ils se calmeront et seront prêts à engager la conversation lors de votre prochaine visite.

WICHTIG! BITTE ZUERST LESEN!

Spiele speichern

Mindestens einmal pro Stunde sollten Sie Ihren Spielstand abspeichern. Benutzen Sie dabei am besten alle verfügbaren Dateien; speichern Sie nicht immer in die gleiche Datei.

In Serpent Isle erforschen Sie eine immens große Welt, in der viele Wege zum Erfolg führen, andere Sie zum Scheitern verurteilen. Darum ist es extrem wichtig, daß Sie unterwegs immer wieder mal abspeichern für den Fall, daß man sich unversehends in einer Sackgasse wiederfindet. Wir empfehlen, daß Sie Ihre Fortschritte nach jeder Stunde Spielens einmal sichern. Genauso wichtig ist es aber, richtig zu speichern; das heißt, nicht immer ein und dieselbe Datei überschreiben, sondern alle verfügbaren Dateien benutzen. Denn wenn Sie zwar jede Stunde abspeichern, aber immer die gleiche Datei nehmen, wird Ihnen das nicht viel helfen, wenn Sie merken, daß Sie vor anderthalb Stunden die falsche Abzweigung genommen haben. Sie sollten der Reihe nach in alle verfügbaren Dateien sichern, damit Sie verschiedene Spielstände zur Auswahl haben und an einer Stelle vor der fatalen Fehlentscheidung wieder einsteigen können.

Anmerkungen zur Version 1.02

1. Obwohl im Handbuch von einem "Feuerschlangen"-Zauber die Rede ist, wurde er nicht ins Spiel eingebaut.
2. Wenn Sie mit Hawks Boot fahren, müssen Sie ein paar Leute mitnehmen. Normalerweise kommen diese Passagiere von alleine an bord, sobald Sie lossegeln wollen. Zu bestimmten Zeiten spätabends, nachts oder früh am Morgen -schlafen sie jedoch und werden nicht schnell genug wach, bevor Sie ablegen. Bevor Sie also auf Hawks Boot die Segel setzen, vergewissern Sie sich, daß Flindo und Kane wach sind. Um ganz sicherzugehen schauen Sie doch mal im Sleeping Bull rein. Kane schläft im Scheunen-Zimmer von 9 Uhr abends bis 6 Uhr in der Frühe. Flindo übernachtet im nordöstlichsten Zimmer des Sleeping Bull zwischen Mitternacht und 9 Uhr morgens.
3. Figuren können nicht wieder zum Leben erweckt werden, solange ihre Körper auf einem Boot sind. Sollte jemand auf einem Schiff umkommen, bringen Sie den Körper baldmöglichst an Land und benutzen Sie dann das Stundenglas des Schicksals, um einen Mönch herbeizurufen und Ihren Weggefährten wieder zum Leben zu erwecken.
4. Es mag vorkommen, daß Personen, mit denen Sie sich unterhalten wollen, nicht in der Stimmung zum Reden sind und sich lieber mit Ihnen schlagen wollen. Gehen Sie einfach weg, lassen Sie ihn eine Zeitlang in Ruhe (manchmal sogar einen ganzen Tag lang), er wird sich schon wieder beruhigen. Wenn Sie ihn das nächste Mal treffen, wird er wohl zum Reden bereit sein.