

## Remerciements

Je tiens à remercier vivement Gordon Mc Nutt, pour toute l'aide précieuse qu'il a pu m'apporter, sans quoi j'aurais eu beaucoup de difficultés à achever seul cette tâche immense. Il m'a permis de rendre ce rêve réalisable. Je lui doit donc une fière chandelle !

## Installation du patch français

Utilisez le lien ci dessous pour installer la version française :

<https://sourceforge.net/projects/nazghul/files/nazghul/nazghul-0.7.1-french/>

Téléchargez le fichier suivant :

<a href="#">nazghul-0.7.1-french-setup.exe</a>	2021-04-26	10.6 MB
Totals: 3 Items		18.8 MB

Le programme s'installe par défaut dans C:\Haxima, (remarque : on ne peut pas modifier le dossier d'installation. L'utilisation d'un autre dossier pourrait causer des dysfonctionnements).

Démarrez ensuite le jeu depuis son raccourcis sur le bureau.



Vous êtes maintenant prêt à jouer à la version française de Haxima :



## Avant de commencer

J'ai accordé une attention particulière à la qualité de la traduction. J'ai volontairement omis certains mots que j'ai jugé un peu vulgaire mais dans l'ensemble j'ai largement respecté l'histoire. J'ai essayé de donner au maximum des dialogues riches et vivants J'ai principalement utilisé DeepL et Google Traduction pour faire ce laborieux travail.

Avant de vous lancer tête baissée dans l'aventure, je vous recommande vivement de lire le **Guide utilisateur** que vous trouverez dans ce patch parce qu'il est important de bien maîtriser les fondamentaux : gestion de la souris et des raccourcis clavier, déroulement des combats, les différentes interfaces graphiques etc ... Ce petit détour est essentiel et incontournable pour devenir un bon aventurier qui se respecte.

Saisie des mots dans les dialogues

Tous les mots clés peuvent être saisis sur **4 caractères, sans espace et sans accents.**

Exemple :

Liste des mots-clé de base

Avec tous les PNJ en général :

BONJour

NOM

TRAVail : quelle est la profession du PNJ

ADIEu : met fin à la conversation (on peut aussi taper directement sur Entrée)

NOUVelles : connaît-il des nouvelles ?

SANTé : se renseigner sur la santé du PNJ

JOINdre : demande au PNJ de se joindre à l'équipe

PARTir : demander au PNJ de partir de l'équipe

Avec les aubergistes, commerçant, guérisseur :

ACHEter

VENDre

COMMERce : faire du commerce (acheter / vendre)

AUBErge : idem commerce

CHAMbre : acheter une chambre (elle reste ouverte tant qu'on ne quitte pas la ville)

NOURRiture : acheter de la nourriture

RATIons : idem nourriture

SOIGNer : soigner les plaies, guérir le poison

GUERir : soigner les plaies, guérir le poison

## La mise en surbrillance des mots-clés

On peut activer ou non la mise en surbrillance des mots clés dans les dialogues des PNJ. Cette option est gérée dans les réglages du menu principal. Appuyez sur E pour accéder aux réglages :



Il faut se positionner sur la dernière option intitulée "Mots clé en surbrillance". L'appui sur la touche Entrée activera ou désactivera cette option :



Quitter ensuite les réglages avec la touche ESC (Echap). Il vous sera demandé d'enregistrer les modifications (répondre par Oui). Pour que les nouveaux réglages soient pris en compte, le redémarrage du jeu est nécessaire.

Concrètement, à quoi sert la mise en surbrillance ?.

Quand vous dialoguez, le PNJ vous répondra en fonction du mot qui a été tapé. Dans la réponse se trouvera d'autres mots en couleurs : vous pouvez ensuite questionnez le PNJ sur ce mot en question. Si vous désactivez la mise en surbrillance vous prendrez plus de temps à trouver les sujets de conversations puisque vous devrez tester tous les mots qu'il a répondu.

Voici un exemple de dialogue avec Earl :

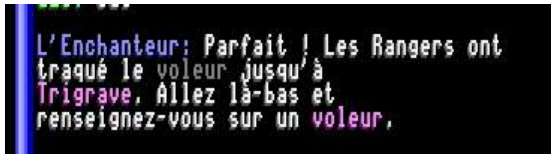


On questionne Earl au sujet de la Warritrix. Il donne ensuite deux mots clés en couleur : Sage et Glasdrin. Quand on le questionne à propos de 'Sage' on voit que ce mot apparait en gris parce qu'il vient d'être utilisé. Donc les mots restent en surbrillance tant qu'ils ne sont pas utilisés.

**REMARQUE** : Certains mots resteront toujours en surbrillance même après avoir été utilisé. Il s'agit de mots utiles pour la progression des quêtes, il est recommandé de noter ces mots dans une liste. D'autres PNJ pourront vous répondre quand vous les questionnerez à ce sujet.

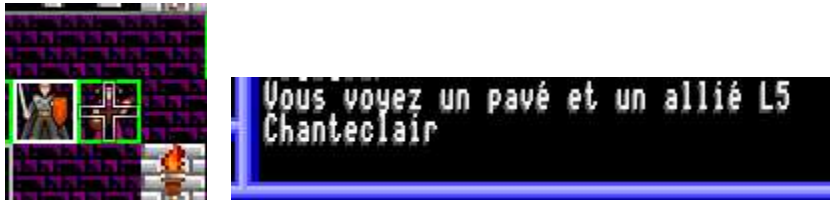
Dans cet exemple ci dessous, on questionne l'enchanteur au sujet des voleurs, le premier mot 'voleur' devient gris mais le dernier restera toujours en surbrillance. Cela vous donne une

indication que le mot 'voleur' fait partie d'une quête et qu'il faudra questionner les autres PNJ à ce sujet :



Un petit conseil pour progresser dans vos dialogues : tenez une liste des noms de chaque PNJ que vous rencontrez puis parlez à d'autres PNJ à ce sujet. Vous connaîtrez alors plus en détail tous les personnages , ce qui vous permettra de mieux cibler vos interlocuteurs.

Vous pouvez obtenir le nom d'un PNJ rapidement avec la commande eXamine : déplacez le curseur sur celui-ci pour voir son nom apparaître (attention : ne fonctionne que si on a déjà demandé son nom) :



Voilà, je vous souhaite de longues heures passionnantes à explorer toutes les cartes de ce jeu que je trouve personnellement captivant.

J'espère que vous apprécierez ce travail et n'hésitez surtout pas à me soumettre les fautes ou les bugs que vous pourriez rencontrer en m'envoyant un email à [yvespion@gmail.com](mailto:yvespion@gmail.com)