

SCENARIO

Nous sommes au milieu des années 30. Indiana Jones, Dr en philosophie, fasciné par les fantastiques découvertes dans les déserts et la jungle du Mexique, quitte les Etats-Unis et tente de se faire un nom dans les milieux de l'archéologie. L'objectif fixé pour cette expédition consiste à étudier un temple plus connu sous le nom de 'Site R'. A peine Indy et Marcus Brody, son collègue, ont-ils le temps de s'installer dans la petite ville de Lucasio, qu'ils réalisent que les enjeux sont plus importants encore que de simples fouilles. Partout où ils se rendent, bandits et voleurs, qui se considèrent à tort comme des hommes de science, saccagent des sites historiques et revendent leurs trésors extrêmement rares au plus offrant...

C'est ainsi qu'Indy se retrouve embarqué dans une aventure des plus périlleuses, au cours de laquelle il va s'efforcer de mettre la main sur des objets très rares et de les placer en lieu sûr, avant que ses rivaux sans scrupules, menés par le Dr. Victor Van Loon, un collectionneur véreux et Anton Schlossberg, un général Nazi fou à lier, s'en emparent.

En tant que joueur, vous incarnez Indiana Jones. Au début de chaque partie, vous devez vous tenir informé des derniers événements auprès de Marcus. Celui-ci vous donnera toujours un objet qui vous permettra de commencer votre mission. A partir de ce moment précis, vous pouvez vous mettre en route et explorer la région, négocier des objets, et parfois aussi vous frayer un chemin par la force pour mener à bien votre quête.

Vous rencontrerez des guerriers redoutables et des banditos dangereux, des araignées venimeuses et des jaguars dont il faudra vous méfier... et parfois un serpent ou deux. Avant d'en avoir terminé, vous devrez vous mesurer aux forces mystérieuses des dieux de l'antiquité, y compris au Quetzalcoatl, le Serpent à plumes (pourquoi faut-il que ce soit encore un serpent?)





Vous trouverez Bonifacio assis au bord de la fontaine de Lucasio. Celui-ci vous aidera chaque fois que vous serez bloqué sur un élément particulier du jeu. Chaque fois que vous lui parlerez, il vous donnera une astuce différente. Ecoutez attentivement ce qu'il a à vous dire - il n'existe pas d'homme plus sage que lui.

L'exploration

Pour déplacer Indy dans le monde de Desktop Adventures, cliquez avec le **bouton gauche de la souris**, sans le relâcher. Indy commence à marcher dans la direction indiquée par le pointeur. Tant que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé, Indy suivra le pointeur partout à l'écran.

Pour activer les boutons de niveaux, il suffit de marcher dessus. Pour activer les boutons muraux qui permettent de déverrouiller certaines portes, avancez tout droit vers ces boutons. Pour entrer dans une maison, une hutte, une grotte, etc., déplacez Indy vers l'entrée. Pour accéder aux zones adjacentes du monde dans lequel évolue votre personnage, amenez Indy au bord de la fenêtre du jeu et faites-le avancer. Indy va passer automatiquement à la zone suivante, à condition bien sûr que celle-ci existe.

(**ASTUCE** : Il arrive parfois qu'Indy ne puisse accéder à une zone adjacente, alors que celle-ci existe. Cela signifie généralement qu'un **obstacle** que vous ne pouvez pas voir dans la zone où se trouve actuellement votre personnage l'empêche de pénétrer dans cette zone. Dans ce cas, longez quelques temps le bord de l'écran et essayez à nouveau)

Dialoguer avec les personnages

Pour parler aux gens que vous rencontrerez, déplacez simplement Indy **jusqu'à eux**. Si un personnage a quelque chose à vous dire, une **bulle de dialogue** apparaît. Pour faire défiler le texte dans cette bulle, cliquez sur les **flèches pointant vers le haut et vers le bas**. Lorsque vous avez terminé de lire le contenu de la bulle, cliquez sur le **point**.

(**ASTUCE** : Vous pouvez appuyer à tout moment sur les touches **Echap** ou **Entrée** pour interrompre un dialogue, mais n'oubliez pas : vous n'aurez peut-être plus jamais l'occasion de lire ces informations.)

Pousser et tirer des objets

Vous ne savez jamais à l'avance à quel endroit trouver les objets dont Indy aura besoin pour finir sa quête. Ils seront parfois cachés sous des décombres ou bien sous des caisses. Il suffit parfois qu'Indy passe devant un bloc de pierre qui se trouve sur son chemin. Pour **pousser ou tirer** un objet, placez Indy devant celui-ci, maintenez la touche **MAJ** enfoncée, et faites-le avancer en direction de l'objet ou éloignez-le de celui-ci. Si l'objet en question peut être déplacé, il bouge. Pour savoir si un objet peut être déplacé, essayez de vous imaginer jusqu'à quel point Indy est musclé!

Ramasser et utiliser les objets

Le monde dans lequel évolue Indy est plein de choses utiles. Pour **ramasser** un objet (par exemple le fouet qui se trouve dans la chambre d'Indy), **dirigez-vous vers celui-ci** comme pour parler avec un personnage. Cet objet se met à clignoter, et le pointeur de la souris prend la forme d'une main. **Cliquez avec le bouton gauche** sur l'objet pour l'ajouter à votre inventaire.

Les objets que vous pouvez ramasser peuvent vous servir à ouvrir des portes, à remettre en état des véhicules, à les échanger contre d'autres objets, etc. Pour **utiliser** un objet, recherchez son icône dans votre inventaire et **cliquez avec le bouton gauche** sur celle-ci. Le pointeur de la souris est alors remplacé par le dessin de cet objet. Déplacez maintenant l'objet à l'endroit où vous souhaitez l'utiliser et cliquez avec le **bouton gauche**. Si cet objet est utilisé correctement, quelque chose se produit. Rappelez-vous : il n'est pas possible de faire des actions à distance. Vous devez vous trouver **aussi près que possible** de l'endroit où l'objet doit produire un résultat.

Exemple : Vous possédez une clé dans votre inventaire et vous découvrez un vieux coffre fermé. Pour l'ouvrir, placez votre personnage à proximité du coffre, puis emparez-vous de la clé en cliquant sur son icône avec le bouton gauche de la souris dans votre inventaire. Placez maintenant le pointeur de la souris sur le coffre que vous avez trouvé et cliquez à nouveau avec le bouton gauche. Si la clé est la bonne, le coffre s'ouvrira. Dans le cas contraire, vous devrez en chercher une autre, ou trouver un autre moyen d'ouvrir le coffre.



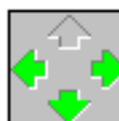
Dégainer et utiliser les armes



Indy évolue dans un environnement hostile, aussi il a besoin de se défendre. Le fouet est toujours disponible; vous le trouverez à Lucasio. Néanmoins, vous trouverez une autre arme plus efficace dans chaque partie du jeu. Pour **dégainer** une arme, **cliquez avec le bouton gauche** sur son icône dans votre inventaire. Cliquez ensuite avec le **bouton gauche** sur Indy ou sur l'icône **Dégainer** située entre la Boussole et l'indicateur de Santé. Pour **utiliser** l'arme dégainée, placez Indy dans la direction dans laquelle il doit attaquer et **cliquez avec le bouton droit** de la souris ou appuyez sur la **barre d'espace**. Soyez prudent; certains de vos ennemis peuvent tirer dans toutes les directions, alors qu'Indy ne peut attaquer que verticalement et horizontalement.

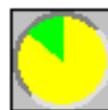
(**ASTUCE** : Le fouet constitue l'arme la moins efficace du jeu, mais il s'agit de la seule arme qui se moque des obstacles!)

La boussole



Les flèches situées à gauche de l'icône Dégainer constituent la **Boussole** d'Indy. Indy peut voyager dans la direction indiquée par les flèches de couleur **verte** et peut ainsi accéder à des zones du monde qui ne sont pas visibles à l'écran. Si l'une de ces flèches apparaît en **grisé**, cela signifie qu'aucune zone n'est présente dans la direction qu'elle indique.

(**ASTUCE** : Il arrive parfois qu'Indy ne puisse accéder à une zone qui existe pourtant, puisqu'elle est indiquée par une flèche verte sur la boussole. Cela signifie très certainement qu'un **obstacle** que vous ne pouvez pas voir depuis la zone où se trouve actuellement votre personnage l'empêche de passer dans cette autre zone. Dans ce cas, longez le bord de l'écran et essayez plus loin.)



Indy devra souvent se battre tout au long de son aventure. Les créatures et les ennemis qu'il rencontre lui infligent des dommages, et l'**Indicateur de Santé** va progressivement passer du **vert** au **jaune**, du **jaune** au **rouge** et enfin au **noir**. Le vert signifie qu'Indy se porte bien, le jaune vous met en garde, et le rouge correspond à un état de santé critique. Attention : lorsque l'indicateur de santé est totalement noir, la partie est terminée! Mais ne vous inquiétez pas, vous trouverez parfois des **plantes médicinales** et d'autres remèdes qui vous permettront de guérir Indy de ses blessures. Si rien de tout cela ne marche, José, l'épicier de Lucasio, vous donnera un coup de main. Pour restaurer la santé d'Indy, **cliquez avec le bouton gauche** sur l'icône du remède que vous souhaitez utiliser dans votre inventaire, et **cliquez avec le bouton gauche** sur Indy.

(**ASTUCE**: Si votre état de santé s'aggrave trop rapidement, modifiez la **Difficulté des combats** à partir du menu Options.)

Quotient intellectuel d'Indy



Lorsque vous gagnez une partie, peu importe votre état de santé à la fin, vous pouvez être fier, alors nous vous félicitons à l'avance! Si vous êtes intéressé par les détails de vos prouesses, sachez qu'un score est affiché. Il représente tout simplement le **QI** d'Indy et dépend de trois facteurs : le temps qu'il vous a fallu pour terminer la partie, le nombre d'énigmes résolues et la difficulté avec laquelle vous êtes venu à bout de vos adversaires lors des combats. Les jeux **Rapides** produisent des scores plus importants. Par ailleurs, plus le monde dans lequel Indy évolue est **Grand**, plus votre score est important. Enfin, le nombre de points est plus élevé si les combats se déroulent en mode **Difficile**. Pour vous donner une idée de ce que reflète votre Q.I., sachez que celui-ci peut atteindre au maximum **1,000**. Atteindre ce nombre de points doit certainement être flattant - mais dites-vous bien qu'y arriver est une autre paire de manches. Si vous parvenez à atteindre ce score, franchement, félicitations! Indy vous tire son chapeau!

Consulter la carte



L'un des objets que vous devez trouver en premier dans une aventure, c'est la **Carte**. Elle est toujours cachée quelque part autour de Lucasio. Pour l'examiner, cliquez sur l'icône de la carte dans votre inventaire ou appuyez sur la touche **M**. La carte représente l'intégralité du monde exploré par Indy; la position actuelle de votre personnage est symbolisée par un **X** rouge qui clignote. Pour retourner au jeu, cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur un endroit qui n'indique pas un symbole particulier sur la carte, appuyez à nouveau sur la touche **M**, ou encore **cliquez avec le bouton droit** sur l'écran. Vous pouvez garder une trace de votre progression dans votre aventure et étudier votre prochain déplacement grâce à cette carte.

Symboles apparaissant sur la carte

Tandis que vous voyagez dans le monde du jeu, les zones que vous avez explorées sont représentées par une couleur **plus claire**. Lorsque votre personnage arrive dans des zones spéciales, celles-ci sont représentées d'une façon particulière sur la carte. Vous trouverez ci-après les symboles possibles et leur signification :



Lucasio - C'est ici qu'Indy s'est installé. Une partie commence toujours à cet endroit. Pensez à dialoguer avec tous les personnages que vous rencontrez dans ce village. Bonifacio se prélassait à côté de la fontaine; demandez-lui de vous donner quelques conseils sur les principes de base du jeu. Les quartiers généraux d'Indy établis pour les besoins de son expédition se trouvent dans la maison située au nord de la fontaine. C'est là-bas que Marcus lui expliquera les objectifs de sa mission. José tient une boutique à quelques pas; en cas de problème, il vous aidera à vous refaire une petite santé. Gabriela se trouve au bar; elle vous donnera parfois de la tequila, parfois ce sera un régime de bananes qui amélioreront votre état de santé, parfois elle se contentera de vous donner un petit conseil. Et n'oubliez pas votre fouet! Il est à l'intérieur de la maison que vous trouverez au sud de la fontaine.



Enigmes - Il vous faudra résoudre plusieurs énigmes pour finir chaque partie. Leur emplacement est symbolisé par des **pièces de puzzle**. Tant que l'énigme n'est pas résolue, le symbole est une **figure vide**. Lorsqu'elle a été résolue, ce même symbole est une **figure pleine**.



Barrages - Un barrage est une énigme qui vous empêche d'accéder à certaines zones du monde jusqu'à ce que vous ayez trouvé la solution. Chaque barrage représenté sur la carte apparaît sous la forme d'un **mur**. Lorsque vous avez trouvé le moyen de passer, la même icône apparaît, mais cette fois avec une **ouverture**.



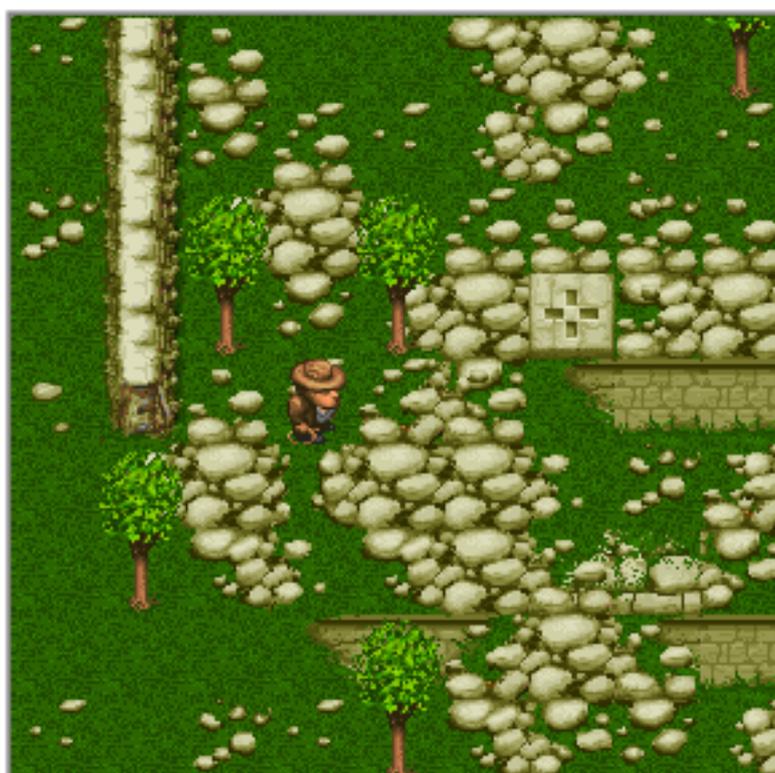
Portails - Vous remarquerez que certaines zones de la carte sont parfois isolées du reste du monde. Vous ne pouvez pas les ouvrir ou les forcer comme s'il s'agissait de simples portes. Il vous faudra trouver une astuce. Il vous faudra ainsi passer par un tunnel, naviguer à bord d'un canot ou vous envoler à bord d'un dirigeable! Vous devrez résoudre une énigme pour chaque portail qu'il reste à ouvrir. Tant que vous n'avez pas trouvé la solution, le symbole qui apparaît sur la carte est une **figure vide**. Lorsque vous avez trouvé la solution, ce même symbole est remplacé par une **figure pleine**.



Portes de téléportation - Elles sont disséminées ici et là sur la carte de jeu. Il s'agit de mécanismes mystiques qui permettent à Indy d'accéder rapidement à une zone éloignée. Cherchez une plate-forme en pierre sur laquelle d'étranges **glyphes** ont été gravés. Certaines de ces portes sont opérationnelles à partir du moment où vous vous en approchez. D'autres, en revanche, nécessitent que vous ayez trouvé la solution d'une énigme. Lorsqu'Indy est en possession de la **carte**, celle-ci est automatiquement déroulée à l'écran s'il marche sur l'une des pierres et les destinations actives apparaissent **en surbrillance**. Il vous suffit alors de **cliquer avec le bouton gauche** sur le symbole correspondant à la destination souhaitée pour vous y rendre en un clin d'oeil! Avec un peu de chance, l'emplacement des portes jouera en votre faveur et vous permettra de vous téléporter d'un bout à l'autre du monde dans lequel évolue votre personnage. Parfois, ces portes vous emmèneront tout droit dans une zone qui n'arrangera pas vos affaires. A noter que dans les mondes de petite taille, ces portes peuvent ne pas exister du tout.



Epilogue - Ce symbole indique la zone où le dénouement doit se produire, quel qu'il soit. Vous pouvez parfois y accéder avant même d'avoir tous les éléments nécessaires à votre victoire, alors veillez à être fin prêt lorsque vous vous engagez dans la dernière ligne droite.



Indices de la carte

Le système d'indices de la carte est une caractéristique très utile. Lorsque vous avez découvert une zone du monde, déroulez la carte. Cliquez avec le **bouton** gauche de la souris sur l'un des symboles. Une **bulle d'astuce** apparaît alors, vous indiquant ce dont vous avez besoin pour résoudre l'énigme en question.

Fichier

Nouveau Monde - Permet de générer un nouveau monde avec son scénario. Cette commande remplace le monde courant.

Rejouer Scénario - Permet de générer un nouveau monde sans toutefois modifier votre objectif. Ceci est particulièrement utile si vous avez perdu la partie et que vous souhaitez recommencer le même scénario. Cette commande efface le monde courant.

Charger un Monde - Charge un monde préalablement sauvegardé. Cette commande efface le monde courant.

Sauvegarder le Monde - Sauvegarde le monde courant dans un fichier. Entrez le nom du fichier qui contiendra votre sauvegarde et choisissez le dossier dans lequel ce fichier sera stocké. Par défaut, le répertoire dans lequel les fichiers sont sauvegardés est le même que celui où votre jeu Indy's Desktop Adventures a été installé.

Quitter - Permet de quitter le jeu.

Options

Difficulté des combats - Modifie directement les effets des combats. En choisissant des combats plus faciles, les adversaires d'Indy sont plus faibles. En revanche, plus les combats sont difficiles, plus vos adversaires sont résistants. Le paramètre sélectionné par défaut est NORMAL.

Vitesse du jeu - Détermine la vitesse de déplacement d'Indy et des autres personnages du jeu. Lorsque ce paramètre est trop élevé, l'action risque d'être trop rapide et la jouabilité peut être affectée. Le paramètre sélectionné par défaut est NORMALE.

Taille du Monde - Permet de modifier la taille du prochain monde qui sera généré par le moteur du jeu. Plus les mondes sont petits, moins l'aventure est complexe et donc plus rapide à terminer. Ce paramètre n'est pris en compte que si vous demandez au programme de générer un nouveau monde : il n'affecte pas le monde courant. Par défaut, la taille est NORMALE.

Sons activés - Active ou désactive les effets sonores (activés par défaut).

Musique activée - Active ou désactive la musique (activée par défaut).

Pause - Permet d'interrompre momentanément la partie.

Fenêtre

Masquez-moi! - Cette option masque la fenêtre d'Indy's Desktop Adventures. Pratique si vous êtes au bureau et que votre supérieur hiérarchique vient subitement vous voir!

Aide

Règles du jeu - Affiche le présent guide.

Utiliser l'aide - Affiche à l'écran quelques explications sur l'utilisation des fichiers d'aide.

A propos de... - Affiche des informations concernant Indy's Desktop Adventures.

COMMANDES AU CLAVIER

Pendant le jeu

Marcher - **FLECHES CURSEUR** ou **PAVE NUMERIQUE (Num Lock désactivé)**

Déplacement diagonal - **ORIGINE, PgAr, FIN, PgAv**

Pousser ou tirer un objet - **MAJ**

Ramasser l'objet qui clignote - **ESPACE** ou **INSER (Verr. Num. désactivé)**

Attaquer - **ESPACE** ou **INSER (Verr. Num. désactivé)**

Afficher la carte - **M**

Pause - **P**

Bulles de dialogue

Défilement du texte vers le haut et vers le bas - **FLECHES CURSEUR** Haut et Bas

Fin du dialogue - **Echap** ou **Entrée**

CREDITS

L'équipe de Desktop Adventures

Chef de projet, concepteur et scénariste - **Hal Barwood**

Programmation principale et conception du jeu - **Paul D. LeFevre**

Graphismes et conception - **Tom Payne**

Production, conception et scénario - **Wayne Cline**

Programmation - **Mark Crowley**

Responsable des tests - **Reed Derleth**

Testeurs

Rachael Bristol

Darren Johnson

W. Ryan Kaufman

Theresa O'Connor

Dan Pettit

Josef A. Richardson

Jason Yunker

Sean "Alien Abductee" Matheis

John "Grandpa" Hannon

Scott Douglas

Matthew Azeveda

Jo "Captain Tripps" Ashburn

Son

Edition de la musique et des effets sonores - **Clint Bajakian**

Edition des effets sonores - **Larry the O**

Thème d'Indiana Jones composé par - **John Williams**

Tests de compatibilité

Responsable des tests de compatibilité - **Doyle Gilstrap**

Jim Davison

Chip Hinnenberg

Creek Hart

Marketing

Responsable Marketing - **Tom Byron**

Conception de la boîte - **Soo Hoo Design**

Relations publiques - **Tom Sarris**

Membres de LucasArts

Président - **Jack Sorensen**

Directeur des ventes et du marketing - **Mary Bihr**

Directeur de production - **Steve Dauterman**

Directeur de technologie - **Douglas Scott Kay**

Directeur artistique - **Collette Michaud**

Conseiller général - **Bob Roden**

Inspection - **Tom McCarthy**

Responsable des licences internationales - **Lisa Star**

Responsable de la production internationale - **Cindy Leung**

Test des versions internationales - **Albert Chen**

Relations publiques - **Sue Seserman**

Responsable assurance qualité- **Mark Cartwright**

Superviseur assurance qualité- **Dan Connors**

Conversion Macintosh - **Aaron Giles**

Responsable de distribution et de fabrication - **Jason Horstman**

Responsable des ventes USA - **Meredith Cahill**

Support non technique

Barbara Barwood

Venus LeFevre

Tara Reinertson

Anita Crowley

Matthew Russell

Bigrig Industries

Donizetti

Remerciements particuliers à **Steven Spielberg** et **George Lucas**

Version française réalisée par Ubi Soft

Responsables marketing

Carole Degoulet

Karine Delemazure

Traduction et intégration

Bruno Porret

Tests

Arnaud Guyon

Frédéric Gaveau

Xavier Delle Vedove

Marques

Windows et Windows 95 sont des marques déposées de Microsoft Corporation;

Ce guide a été réalisé à partir de DOC-to-HELP®
de WexTech Systems, Inc.

Installation sous Windows 3.1x

Insérez la disquette du jeu dans votre lecteur de disquettes. Ouvrez le menu **Fichier** du Gestionnaire de programmes de Windows (situé en haut à gauche de l'écran) et choisissez **Exécuter**. Dans la **Ligne de commande**, tapez la lettre correspondant au lecteur dans lequel vous avez inséré la disquette du jeu, suivie de **:\setup** (par exemple **a:\setup**) et cliquez sur le bouton **OK**. Ceci va permettre au programme d'installation d'Indy's Desktop Adventures de se charger.

Installation sous Windows 95

Insérez la disquette du jeu dans votre lecteur de disquettes et cliquez sur le bouton **Démarrer** situé tout à fait à gauche dans la **Barre des tâches**. Choisissez **Exécuter** et dans la boîte de dialogue **Exécuter**, tapez la lettre correspondant au lecteur dans lequel vous avez inséré la disquette du jeu, suivie de **:\setup** (par exemple **a:\setup**.) Cliquez ensuite sur **OK**. Ceci va permettre au programme d'installation d'Indy's Desktop Adventures de se charger.

Désinstallation

Si vous souhaitez retirer Indy's Desktop Adventures de votre système, suivez les instructions ci-dessous :

Windows 3.1x

Ouvrez le **Gestionnaire de fichiers de Windows**, localisez le répertoire dans lequel les fichiers du jeu ont été copiés, sélectionnez **Supprimer...** dans le menu **Fichier**, entrez le nom du répertoire et cliquez sur **OK**. Allez ensuite dans le répertoire de Windows et effacez le fichier **DESKADV.INI** en suivant la même procédure. Enfin, ouvrez le groupe de programmes où se trouve le jeu et supprimez toutes les **icônes** d'Indy Desktop Adventures.

Windows 95

Ouvrez le menu **Démarrer**, choisissez **Programmes**, puis **Explorateur Windows**. Repérez le dossier dans lequel le jeu a été installé et déplacez-le dans la **Corbeille**. Ensuite, ouvrez le dossier Windows et supprimez le fichier **DESKADV.INI** en suivant la même procédure. Pour finir, ouvrez le menu **Démarrer**, choisissez **Paramètres**, puis **Barre des tâches...** et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour supprimer les **icônes** correspondantes dans le menu **Démarrer**.

Sauvegardes

Les mondes que vous sauvegardez en jouant à Indy's Desktop Adventures peuvent être stockés sur le support de votre choix. S'ils se trouvent dans le dossier ou dans le répertoire où le jeu lui-même a été installé, gardez à l'esprit qu'en supprimant ce dossier, toutes les sauvegardes qui s'y trouvent seront effacées par la même occasion. Les mondes sauvegardés portent généralement l'extension **.wld**.

(**ASTUCE** : Ne craignez pas d'effacer les sauvegardes dont vous n'avez plus besoin. La suppression des sauvegardes n'affecte en rien le déroulement du jeu Indy's Desktop Adventures.)

Questions et réponses

Q> J'ai installé Windows 95 sur mon ordinateur. Lorsque la procédure d'installation est terminée, j'obtiens un message d'erreur m'indiquant que le groupe et l'icône du programme n'ont pu être créés. Pourquoi?

R> Le programme d'installation n'a pas réussi à communiquer avec le Gestionnaire de programmes de Windows. Redémarrez Windows et relancez le programme d'installation du jeu. Ceci devrait remédier à votre problème.

Q> Le message "Desktop Adventures ne peut pas fonctionner en 16 couleurs." apparaît à l'écran. Que faire?

R> Indy's Desktop Adventures nécessite un minimum de 256 couleurs pour fonctionner. Pour remédier à ce problème, quittez le jeu, changez le nombre de couleurs de votre système, puis relancez votre ordinateur. Veuillez consulter la documentation fournie avec Windows ou votre carte graphique pour de plus amples instructions à ce sujet.

Q> Pourquoi Indy se déplace-t-il si lentement?

R> Vérifiez tout d'abord que la vitesse du jeu n'est pas au minimum. Ouvrez pour cela le menu "Options", sélectionnez "Vitesse du jeu," et choisissez un paramètre plus élevé. Si le problème persiste alors que la vitesse du jeu est au maximum, c'est probablement parce que votre carte graphique n'est pas assez performante, ou qu'elle ne fonctionne pas de façon optimale dans le mode graphique que vous avez sélectionné. Essayez de changer la résolution graphique et/ou le nombre de couleurs.

Q> Pourquoi le pointeur de la souris clignote-t-il?

R> En règle générale, ce problème survient lorsque la carte graphique n'est pas assez rapide. Par ailleurs, il existe aujourd'hui sur le marché un grand nombre de cartes graphiques aux performances tout à fait acceptables mais dont les gestionnaires ne sont pas complètement optimisés pour Windows. Essayez de changer la résolution de l'écran et/ou le nombre de couleurs.

Q> Je dois attendre plusieurs minutes avant qu'Indy's Desktop Adventures soit chargé, ou lorsqu'il génère de nouveaux mondes. Pourquoi?

R> Ce problème peut survenir si votre ordinateur n'est pas assez rapide ou si la mémoire installée sur votre système (RAM) est insuffisante, en particulier si vous lancez le jeu sous Windows 3.1x.

Q> Il faut beaucoup de temps à Indy's Desktop Adventures pour démarrer, alors que je possède un ordinateur portable très performant. Pourquoi?

R> Les ordinateurs portables lancent souvent des programmes en arrière-plan pour surveiller l'état de la batterie et assurer une gestion optimale de l'alimentation. Ces programmes sont généralement sans conséquences graves, mais certains peuvent provoquer un ralentissement sensible de vos applications. En cas de temps de chargement excessifs ou de faibles performances sur une machine normalement rapide, désactivez temporairement tous les programmes de gestion de l'alimentation et relancez le jeu.

Q> Pourquoi Indy ne répond-il pas aux commandes à la souris ou au clavier?

R> Il est probable que le jeu soit en pause. Essayez d'appuyer sur la touche "P" ou à partir du menu "Options", désactivez la "Pause".

Q> Les couleurs sont parfois étranges pendant le jeu.

R> Ceci arrive parfois lorsqu'une autre application tente d'obtenir de l'ordinateur plus de ressources ou qu'elle utilise une palette de couleur différente de celle utilisée par Windows. Essayez de masquer la fenêtre du jeu, puis de la restaurer. Si cela ne suffit pas, quittez toutes les applications, fermez toutes les fenêtres, puis reprenez le cours du jeu. En dernier recours, sauvegardez le monde courant, quittez Indy's Desktop Adventures, et relancez le jeu en vous assurant qu'aucune autre application n'a été lancée.

Q> Il m'est parfois difficile de fermer les bulles de dialogue à partir du clavier.

R> Ceci peut se produire si le pointeur de la souris se trouve en dehors de la fenêtre de jeu. Pour que les commandes au clavier fonctionnent dans les bulles de dialogue, assurez-vous que le pointeur de la souris se trouve quelque part dans la fenêtre du jeu Indy's Desktop Adventures.

Q> Je lance le jeu sous Windows 3.1x. Pourquoi le message, "Impossible d'ouvrir le fichier d'aide" est affiché lorsque j'essaie d'ouvrir le fichier d'aide?

R> Sous Windows 3.1x, certaines configurations utilisent plus de "mémoire conventionnelle DOS" que d'autres, et votre ordinateur ne sait parfois plus très bien quel est le montant de mémoire à sa disposition. Si vous obtenez un tel message et que vous avez besoin de consulter le présent guide, essayez de lancer le fichier d'aide de Desktop Adventures directement à partir du Gestionnaire de programmes. Vous pouvez ensuite relancer Indy's Desktop Adventures.

Q> Pourquoi certaines applications sont-elles très lentes lorsque Indy's Desktop Adventures est lancé?

R> La mémoire est probablement insuffisante. Vous devez alors sauvegarder le monde courant, puis quitter Desktop Adventures avant de lancer des programmes gourmands en mémoire.

Q> J'obtiens un message d'erreur à propos de WinG et de mon gestionnaire d'affichage. Qu'est-ce que WinG?!

R> Indy's Desktop Adventures fait appel à une extension système de Microsoft appelée WinG pour optimiser les performances graphiques de l'application sous Windows 3.1x. La société Microsoft elle-même a reconnu que WinG avait quelques ratés! Le message d'erreur qui mentionne WinG apparaît lorsque votre carte graphique utilise des gestionnaires trop anciens. Vous pouvez continuer à jouer, mais le jeu sera plus lent qu'il ne devrait. Pour remédier à ce problème, contactez le fabricant de votre carte graphique afin d'obtenir des gestionnaires plus récents.

Q> Pourquoi ai-je des difficultés à lancer Desktop Adventures lorsque que mon économiseur d'écran fonctionne en arrière-plan?

R> Certains économiseurs d'écran disponibles sur le marché monopolisent les ressources système lorsqu'ils sont activés. Vous devez dans ce cas choisir un délai d'activation plus important que le temps de chargement d'Indy's Desktop Adventures, puis relancer le jeu. Si vous possédez l'économiseur d'écran Star Wars Screen Entertainment, vous pouvez pallier ce problème en sélectionnant les graphismes GDI dans le programme d'installation de SWSE.

Q> Chaque fois que je clique avec le bouton droit de la souris, j'obtiens un menu "In Control Tools". Pourquoi?

R> Vous avez lancé l'utilitaire Diamond Multimedia intitulé "In Control Tools." Pour libérer le bouton de la souris afin de l'utiliser dans Indy's Desktop Adventures, vous devez désactiver "In Control Tools."

Mémoire

Sous Windows 3.1x, les applications se partagent les ressources de votre ordinateur, y compris la mémoire (RAM). En fait, chacune des applications lancées utilise une partie de la précieuse "mémoire conventionnelle DOS", quel que soit le montant total de mémoire dont est dotée votre machine, ce qui limite le nombre de programmes que vous pouvez lancer simultanément. En outre, WinG, l'accélérateur graphique de Microsoft utilisé par Desktop Adventures, requiert également de la mémoire conventionnelle DOS, comme les gestionnaires pour le son et l'affichage, les gestionnaires de l'alimentation, etc. Si trop de programmes luttent pour obtenir de la mémoire, des problèmes peuvent survenir.

L'un des symptômes les plus fréquents est l'obtention du message : "Impossible d'ouvrir le fichier d'aide"; qui reflète l'incapacité du système à lancer un autre programme alors que Desktop Adventures fonctionne. Un autre symptôme est le temps de chargement excessif lorsque vous chargez une nouvelle partie.

Si vous rencontrez des difficultés pour lancer Indy's Desktop Adventures ou le Guide d'utilisation de Desktop Adventures, essayez de quitter toutes les applications qui ne sont pas utilisées. Ceci vous permettra de gagner de la mémoire.

Les gestionnaires réseau sont extrêmement gourmands en mémoire. Si possible, relancez Windows sans charger ces pilotes (sous Windows 3.11, il suffit de relancer l'interface en tapant "win /n".)

Pour obtenir des performances optimales avec Indy's Desktop Adventures, assurez-vous que la MEMOIRE VIRTUELLE est ACTIVEE, et que le FICHER D'ECHANGE de la mémoire virtuelle est au moins égal au montant de RAM installé dans votre machine (c'est à dire au minimum 8 Mo). Pour de plus amples informations concernant la configuration de la mémoire virtuelle et son fichier d'échange, veuillez vous reporter à la documentation fournie avec Windows 3.1x.

Musique

Windows 3.1x reconnaît différents formats de fichiers MIDI (musique). Pour assurer une compatibilité totale avec la grande majorité des cartes sonores existantes, les fichiers de musique utilisés par Indy's Desktop Adventures comprennent tous ces formats. Si vous obtenez un message d'erreur vous indiquant que les fichiers MIDI ne seront peut-être pas lus correctement, ignorez ce message et cliquez sur l'option qui vous permet de ne plus afficher ce message au démarrage du jeu.

Problèmes liés au matériel

Les tests de qualité effectués chez LucasArts ont révélé quelques problèmes qui peuvent survenir sur certaines configurations. Vous trouverez ci-après la liste des périphériques avec lesquels vous risquez d'être confronté à des problèmes et les symptômes. Dans la plupart des cas, il vous suffira de contacter le fabricant et de vous procurer les derniers gestionnaires pour remédier à ces problèmes.

Cartes graphiques :

ATI DESKTOP

De nombreuses cartes graphiques ATI font appel à un programme sous Windows 3.1x intitulé "ATI Desktop." Ce programme fausse la palette de 256 couleurs lorsque "WinSwitch" est actif. Désactivez "WinSwitch" pour y remédier.

ATI GRAPHICS EXPRESSION

ATI GRAPHICS PRO TURBO

(MACH 64)

Les utilisateurs de Windows 3.1x seront peut-être confrontés à un problème d'écran qui clignote si leur ordinateur est configuré pour afficher des milliers ou des millions de couleurs. Passez à la version 2.01 du gestionnaire pour pallier ce problème (si certains caractères ne sont pas affichés dans du texte, revenez en 256 couleurs.)

DIAMOND STEALTH 64 VIDEO VRAM

DIAMOND STEALTH 64 3000 Series

Faibles performances sous Windows 3.1x en mode 256 couleurs : essayez de modifier le nombre de couleurs.

DIAMOND STEALTH SE PCI

Le pointeur apparaît à une position incorrecte lorsque la carte est utilisée sous Windows 95 avec le gestionnaire fourni par Windows 95 en mode High Color (16 bits) uniquement. Essayez de changer le nombre de couleurs.

ORCHID VLB KELVIN 64

Pointeur clignotant de façon excessive sous Windows 3.1x lorsque la carte est configurée pour afficher des millions de couleurs (parfois appelé "mode True Color" ou "24 bits"). Passez en milliers de couleurs ("High Color" ou "16 bits") ou en 256 couleurs pour y remédier.

STB SPRINT 32 PCI

Erreur de protection générale sous Windows 3.1x lorsque la carte est configurée pour afficher des millions de couleurs (mode "True Color" ou "24 bits"). Passez en milliers de couleurs (mode "High Color" ou "16 bits"), ou en 256 couleurs pour y remédier.

NUMBER NINE #9GXE

Lorsqu'un personnage parle, les bulles de dialogue peuvent se comporter bizarrement. Ouvrez le Panneau de configuration Number Nine, puis l'utilitaire "Place Window". Dans la boîte intitulée "messages in", choisissez VIRTUAL au lieu de MONITOR.

Cartes sonores

ENSONIQ SOUNDSCAPE S-2000

Les anciens pilotes peuvent bloquer le système avec une Erreur de protection générale, en particulier sous Windows 3.1x. Passez à la version 1.30.03 du gestionnaire pour y remédier.

CREATIVE LABS SOUND BLASTER 16

SOUND BLASTER 32

SOUND BLASTER AWE32

Saccades sonores sous Windows 95. Passez à la version 4.13.xx du gestionnaire pour y remédier.

MEDIA VISION PRO AUDIO SPECTRUM

PRO AUDIO STUDIO

Sous Windows 3.1x, vous serez peut-être confronté à un problème de saccades ou de sons répétés. Faites passer le jeu en arrière-plan (cliquez sur le bureau, par exemple), et faites passer à nouveau le jeu au premier plan.

MEDIA VISION PRO AUDIO DELUXE

PROSONIC

JAZZ-16

Sous Windows 95, les effets sonores peuvent ne pas être joués correctement. Pour y remédier, ouvrez le répertoire du jeu à partir de l'Explorateur de Windows et renommez le fichier WAVEMIX.INI (en WAVEMIX.BAK, par exemple).

SUPPORT TECHNIQUE EURO-MAINTENANCE

Assurez-vous d'avoir lu et vérifié chacune des sections de ce guide avant de contacter EURO-MAINTENANCE. Nous sommes toujours ravis de pouvoir vous aider, mais les problèmes qui nous sont soumis la plupart du temps pourraient être résolus avec l'aide des indications données dans la documentation fournie avec le jeu.

Si vous nous appelez, restez près de votre ordinateur ou préparez une liste complète des spécifications de votre système et des logiciels utilisés, pour que nous puissions facilement localiser la source du problème.

Notre hotline : **(16) 99 08 90 77**

du lundi au vendredi

Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante :

EURO-MAINTENANCE

BP2

56200 La Gacilly

AUCUNE ASTUCE NE SERA DONNEE SUR LA LIGNE D'ASSISTANCE TECHNIQUE.

En revanche, vous pouvez consulter le service consommateurs UBI SOFT sur le **3615 UBISOFT*** : informations, astuces et boîtes aux lettres.

* 1,29 F/minute.

INFORMATIONS CONCERNANT LA GARANTIE

Garantie limitée

LucasArts Entertainment Company ("LEC") se réserve le droit de modifier le produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avertissement préalable.

Ce logiciel et ce manuel sont protégés par les lois sur les droits d'auteurs. Tous droits réservés par LEC. Ce manuel et les produits l'accompagnant ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transférés, même en partie et sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de LEC.

LEC garantit à l'acheteur original la disquette fournie avec ce produit contre tout défaut de fabrication pendant une période d'utilisation normale de quatre-vingt-dix (90) jours après la date d'achat (la date de la facture faisant foi).

CE LOGICIEL, CETTE DISQUETTE ET SA DOCUMENTATION SONT VENDUS "EN L'ÉTAT". EN DEHORS DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS CONCERNANT LES DÉFAUTS DE FABRICATION DE LA DISQUETTE, LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CETTE DISQUETTE ET SA DOCUMENTATION, ÉCRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRÉCÈDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE À DES FINS SPÉCIFIQUES, MÊME SI LA SOCIÉTÉ A ÉTÉ INFORMÉE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIÈRE, LES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION, AUX RÉSULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CETTE DISQUETTE ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSÉS À VOTRE ENTIÈRE RESPONSABILITÉ, LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MÊME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉCUTIFS OU SPÉCIFIQUES LIÉS À LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LEC EN CAS DE PLAINTÉ LÉGALE (CONTRACTUELLE, PRÉJUDICE OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCÉDER LE MONTANT PAYÉ À L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

Si la disquette fournie avec ce produit s'avérait défectueuse, appelez notre Hot Line au : (16) 99.08.90.77.

Demandez le n° d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa boîte à :

EURO-MAINTENANCE

BP2 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que :

le n° d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG