

Indiana Jones® and the Fate of Atlantis™

CARTE DE REFERENCE POUR AMIGA®

Le contenu du logiciel:

- des disquettes de jeu
- un manuel d'utilisation

Le début :

Remarque : NOUS VOUS RECOMMANDONS de faire des copies de sauvegarde des disquettes originales et de mettre les originaux en lieu sûr. Les disquettes originales ne sont pas protégées en copie. Pour les copier, suivez les instructions du manuel d'utilisation de votre ordinateur. Si vous utilisez le Workbench pour effectuer des copies, le Workbench insérera les mots "Copy of" avant le nom du disque. Pour que vos copies fonctionnent correctement, il faudra que vous renommez chaque copie et que vous lui donniez le nom de la disquette originale.

Vous pouvez jouer INDY soit à partir du disque dur, soit à partir du lecteur de disquettes.

LE JEU SUR DISQUETTES :

Pour jouer à Indiana Jones and the Fate of Atlantis à partir de disquettes, insérez le disque 1 d'Indy dans le lecteur DF0 et bootez à partir de ce disque. Le jeu chargera automatiquement.

A divers moments du jeu, on vous demandera d'insérer les autres disques. Vous pouvez utiliser n'importe quel lecteur.

L'INSTALLATION SUR DISQUE DUR:

Pour installer Indiana Jones and the Fate of Atlantis sur disque dur:

1. Lancez le système d'exploitation de votre ordinateur.
2. Insérez la disquette 1 dans un lecteur.
3. Dans le Workbench, double-cliquez sur l'icône du disque 1 d'Atlantis pour ouvrir sa fenêtre.
4. Double-cliquez sur l'icône "Install" pour installer Atlantis. Une fenêtre s'ouvrira, vous devrez spécifier la partition du lecteur ou le sous-répertoire existant sur lequel vous voulez installer "Indy and the Fate of Atlantis".
5. Pour l'installer dans un répertoire-racine ou dans une partition, spécifiez le nom du lecteur, suivi de deux-points (par exemple, DH0:). Pour l'installer dans le répertoire existant d'un lecteur, tapez la voie d'accès au répertoire en entier (par exemple "FUN/Games/Adventure").
6. Suivez les instructions qui s'afficheront à l'écran. On vous demandera d'insérer les disques les uns après les autres.

POUR JOUER À PARTIR DU DISQUE DUR :

Pour jouer à partir du disque dur, double-cliquez sur le tiroir "ATLANTIS" de votre disque dur. Double-cliquez sur l'icône "ATLANTIS". Le jeu chargera.

Le clavier / Les contrôles du curseur :

LES CONTRÔLES CLAVIER :

POUR CONTRÔLER LE CURSEUR, utilisez la touche Amiga en association avec les touches fléchées. La touche Entrée correspond au bouton gauche, la touche TAB correspond au bouton droit de la souris.

Tous les verbes du jeu peuvent être sélectionnés grâce à une commande clavier. Chaque verbe correspond à une touche. Appuyez une fois sur la touche appropriée, cela équivaudra à amener le curseur sur le verbe et à appuyer sur le bouton gauche de la souris ou à appuyer sur la touche Entrée. Voici la liste des touches et les commandes sélectionnées:

G	P	U
donner	prendre	utiliser
O	L	S
ouvrir	regarder	pousser
C	T	Y
fermer	parler à	tirer d'un coup sec

Les instructions de sauvegarde / de chargement :

SI VOUS JOUEZ À PARTIR DE DISQUETTES, il faudra préparer une disquette vierge et formatée avant de commencer à jouer. Ce disque deviendra votre disque de sauvegarde/de chargement (vous pouvez utiliser plus d'un disque pour stocker vos parties). Vous pourrez sauvegarder environ 20 jeux par disque. Si vous jouez sur disque dur, les jeux seront sauvegardés dans le répertoire avec les fichiers de jeu.

Si vous voulez sauvegarder ou charger un jeu, appuyez sur F5. L'écran de chargement/de sauvegarde s'affichera, vous pourrez déplacer le curseur et cliquer sur SAVE (sauvegarder), LOAD (charger), PLAY (pour reprendre le jeu au stade où vous l'avez sauvegardé) ou sur QUIT (quitter le jeu).

Si vous jouez à partir de disquettes, insérez votre disque de sauvegarde/de chargement lorsqu'on vous le demande.

Remarque : attendez que le voyant du lecteur de disquettes s'allume et puis s'éteigne avant de sélectionner LOAD (charger) ou SAVE (sauvegarder). L'écran de chargement/de sauvegarde s'affichera, vous pourrez déplacer le curseur et cliquer sur SAVE (sauvegarder), LOAD (charger), PLAY (pour reprendre le jeu au stade où vous l'avez sauvegardé) ou sur QUIT (quitter le jeu).

LA SAUVEGARDE:

Cliquez sur l'option "SAVE", la liste des jeux de sauvegarde s'affichera sur la gauche de l'écran. Cliquez sur les touches haute et basse pour parcourir la liste. Cliquez avec le bouton droit sur les touches haute et basse pour arriver directement en bas/en haut de la liste. Pour sélectionner un emplacement, pointez le avec le curseur et cliquez. Vous pourrez taper un nouveau nom sur cet emplacement ou bien modifier un nom existant et effectuer votre sauvegarde sur un jeu précédemment sauvegardé. Appuyez sur entrée ou bien

Le clavier lors de combat à mains nues :

Si vous préférez utiliser le clavier pour contrôler Indy lors d'un combat à mains nues, appuyez sur la touche "F" pour désactiver le "curseur de combat" (réappuyez sur la touche "F" pour réactiver la souris ou le joystick). Pour utiliser le clavier pour lutter, vérifiez que la touche "Verr Num" est désactivée. Pour le combat à mains nues, utilisez les touches suivantes:

Si Indy est sur la gauche,

Touche 7 : pas en arrière	Touche 8 : parer un coup en hauteur	Touche 9 : coup de poing en hauteur
Touche 4 : pas en arrière	Touche 5 : parer un coup au niveau de la taille	Touche 6 : coup de poing au niveau de la taille
Touche 1 : pas en arrière	Touche 2 : parer un coup bas	Touche 3 : coup de poing en bas

Si Indy est sur la droite,

Touche 7 : coup de poing en hauteur	Touche 8 : parer un coup en hauteur	Touche 9 : pas en arrière
Touche 4 : coup de poing au niveau de la taille	Touche 5 : parer un coup au niveau de la taille	Touche 6 : pas en arrière
Touche 1 : coup de poing vers le bas	Touche 2 : parer un coup bas	Touche 3 : pas en arrière

Touche 0 (zéro) : enchaînement de coups de poing.

clickez sur OK pour sauvegarder le jeu. Cliquez sur CANCEL si vous changez d'avis et si vous annulez la sauvegarde.

LE CHARGEMENT :

Cliquez sur l'option "LOAD". La liste actuelle des jeux sauvegardés s'affichera sur le côté gauche de l'écran. Cliquez sur les flèches hautes et basses pour faire défiler la liste. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les touches hautes et basses pour accéder directement en haut ou en bas de la liste. Cliquez sur CANCEL si vous changez d'avis. Pour charger un jeu de sauvegarde, cliquez sur son emplacement.

Attention : si vous chargez un jeu sauvegardé précédemment, le jeu en cours sera effacé. Si vous

voulez conserver le jeu en cours, n'oubliez pas de sauvegarder le jeu avant d'en charger un autre.

La gestion de la mémoire :

Atlantis est un très grand jeu. Vous rencontrerez des problèmes de gestion de la mémoire si vous n'avez qu'un mégaoctet de RAM, surtout si vous jouez à partir d'un disque dur. L'espace minimal pour jouer est de 380 Ko.

Pour savoir la quantité de mémoire disponible dont vous disposez pour Atlantis, appuyez sur CTRL-k en cours de jeu. Si vous n'avez pas suffisamment de mémoire ou si la mémoire est fragmentée, des messages comme "Out of heap space" s'afficheront en cours de jeu ou bien vous aurez des accès constants au disque pendant l'animation. Pour éviter que ce genre de problème se produise, essayez ce qui suit:

1. booter à partir de la disquette Atlantis. La disquette "Atlantis" a une séquence de StartUp conçue pour libérer le maximum de mémoire.
2. Déconnecter le lecteur de disquettes externe. Cela libérera environ 15 à 20 Ko que l'AmigaDOS allouera à chaque lecteur connecté.
3. Enlever les commandes résidentes et toutes les références à la RAM et tous les utilitaires d'arrière-plan. En dernier recours, utilisez la séquence de start-up minimale:
LOADWB
ENDCLI
- 4) réduire la taille des buffers. Suivez les instructions livrées avec le disque dur. Il vous faudra peut-être lancer un utilitaire livré avec votre disque dur.

Les Fonctions et les Touches de Commande :

pour sauvegarder ou charger un jeu	F5 ou F1
Pour ne pas jouer une scène cinématographique	ECHAP ou les deux boutons de la souris en même temps.
Relancer le jeu	F8
Pour effectuer une pause	BARRE D'ESPACE
Le volume	[diminution] augmentation
Vitesse d'affichage	plus rapide + plus lent -
Pour effacer la ligne de dialogue	.(period)
Espace disponible	CTRL k
bouton gauche de la souris ALT	touche Entrée ou touche Amiga (à gauche du clavier).
bouton droit de la souris	touche TAB ou ALT Amiga (à droite du clavier)
mouvement du curseur	touche Amiga et touches fléchées (pas les touches du pavé numérique)
quitter le jeu	CTRL c
Numéro de la version	CTRL v

Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc. Indiana Jones est une marque déposée de Lucasfilm Ltd. LucasArts Games est une marque déposée de LucasArts Entertainment Company. Indiana Jones and the Fate of Atlantis TM & C 1992 LucasArts Entertainment Company. Utilisé avec autorisation. Tous droits réservés.