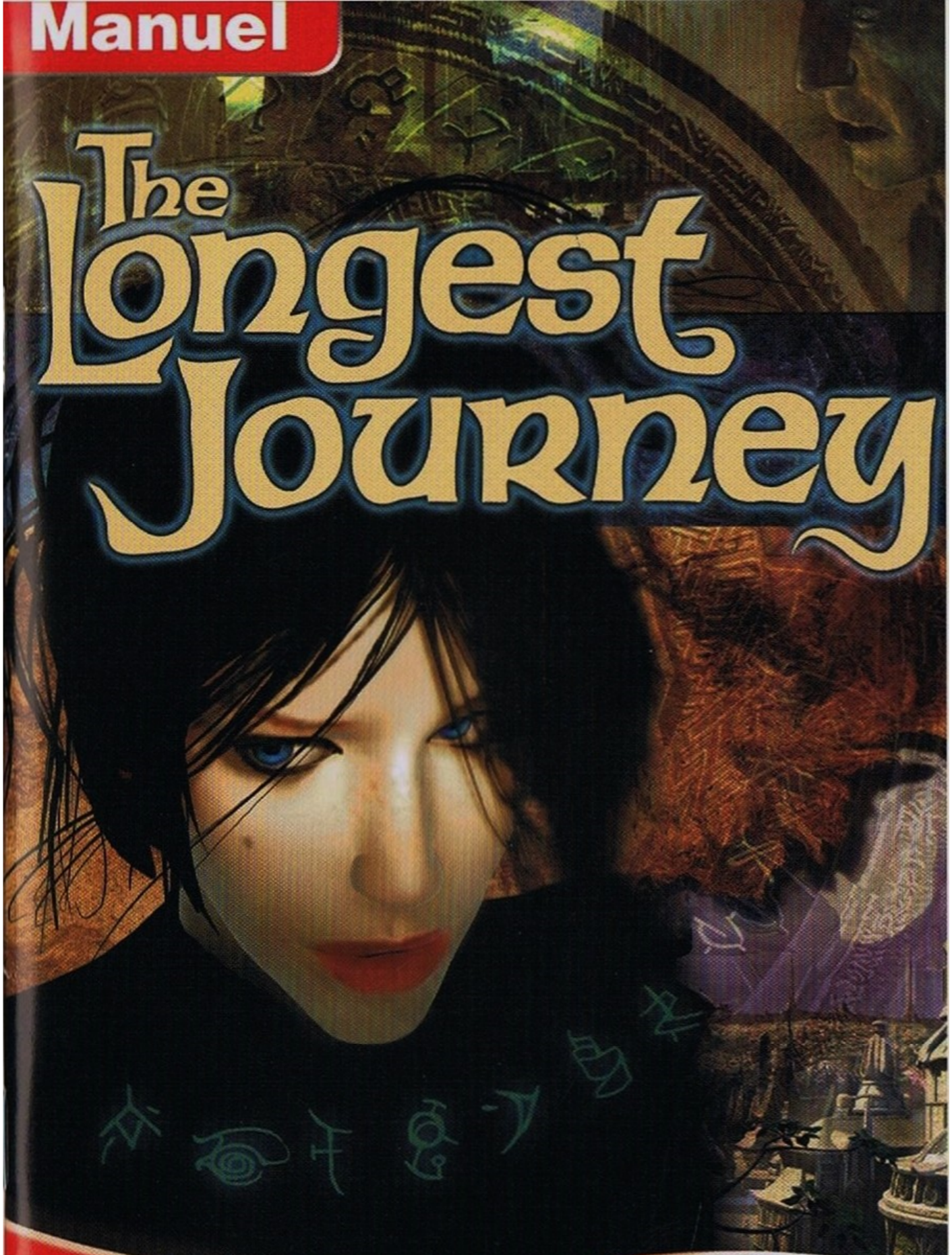
Manuel

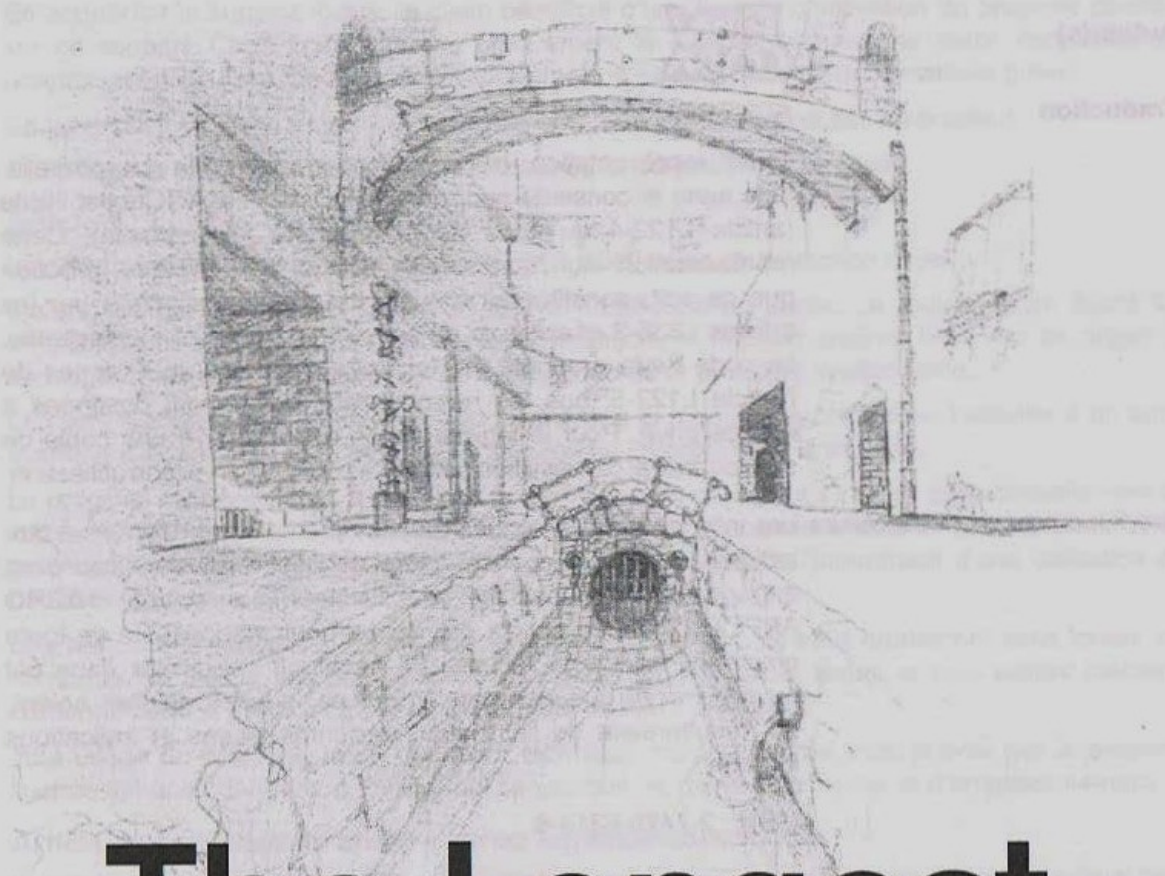
The Longest Journey



Micro Application

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Micro Application



The Longest Journey

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Copyright © Funcom 2004 – All rights reserved – Tous droits réservés

Édition Septembre 2005

Auteur(s)

Traduction ACHERON Mickaël

Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (article L122-4 du code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du code de la propriété intellectuelle. Le code de la propriété intellectuelle n'autorise, aux termes de l'article L122-5, que les reproductions strictement destinées à l'usage privé. Pour le logiciel, seule est autorisée une copie de sauvegarde si cela est indispensable pour préserver son utilisation.

Avertissement aux utilisateurs Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif. Elles ne sauraient engager la responsabilité de l'éditeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans cet ouvrage ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations et indications fournies.

ISBN : 2-7429-6314-6

Tous les produits cités dans cet ouvrage sont protégés, et les marques déposées par leurs titulaires de droits respectifs.

MICRO APPLICATION
20,22 rue des Petits-Hôtels
75010 PARIS
Tél : 01 53 34 20 20
Fax : 01 53 34 20 00
http://www.microapp.com

Support technique :
Tél : 01 53 34 20 46 - Fax : 01 53 34 20 00
Également disponible sur www.microapp.com

Mister O'net, l'homme à la référence, vous montre le chemin !

Rendez-vous sur le site **Internet de Micro Application www.microapp.com**. Dans le module de recherche, sur la page d'accueil du site, retrouvez **Mister O'net**. Dans la zone de saisie, entrez la référence à 4 chiffres qu'il vous indique sur le présent manuel. Vous accédez directement à la fiche produit de ce logiciel.





ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Licence d'utilisation de ce progiciel Micro Application

Article 1 : Acceptation des conditions

Par le seul fait d'installer le progiciel contenu sur le support, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

Article 2 : Licence d'utilisation

En acquérant le support inclus, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du progiciel contenu sur ce support. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une seule installation du progiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu.

Ce progiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du progiciel.

Article 3 : Limites du droit d'utilisation

Le client ne détient sur le progiciel que le droit d'utilisation de la version objet.

Il s'engage donc à ne pas le reproduire, en totalité ou en partie. Le logiciel étant fourni sur un support numérique garantissant sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle.

Le client s'engage également à ne pas chercher à le modifier, le compléter, l'adapter à un autre système d'exploitation, à le décompiler (ingénierie inverse) ou à le traduire.

Le progiciel est conçu pour l'usage strictement privé du client, qui s'interdit donc formellement de consentir des sous-licences, de le louer, de le prêter, de le commercialiser en tout ou partie ... De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux.

Ces restrictions concernent le progiciel pris dans son ensemble mais également dans toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le progiciel, restent la propriété de leurs créateurs.

Tout usage du progiciel, toute opération technique sur le progiciel, non prévus par la présente licence est une contrefaçon, délit pénal sanctionné de peines d'amende et d'emprisonnement.

Article 4 : Logiciels en shareware ou logiciels contributifs

Les logiciels commercialisés sous l'appellation de " shareware " sont exclusivement prévus pour vous permettre de les évaluer ou de les tester. Ils sont d'ailleurs le plus souvent constitués de versions incomplètes.

MICRO APPLICATION n'est pas l'auteur de ces logiciels et vous cède exclusivement le support comportant les versions d'évaluation.

Si vous décidez effectivement de les utiliser, vous devez vous enregistrer directement auprès de l'auteur mentionné pour chaque shareware, dans les délais et les conditions (notamment financières) qu'il exige.

A défaut de remplir ces conditions, vous serez considéré comme contrefacteur.

Article 5 : Garantie

Dans le cas où le client constaterait une défectuosité du support, il dispose d'un mois à compter de son achat pour en faire retour à Micro Application.

Pour bénéficier de cette garantie, le client doit obligatoirement adresser à ses frais, à Micro Application, le support accompagné du bon de garantie que vous trouverez à la fin du manuel (papier ou électronique) ou de la carte d'enregistrement (si celle-ci n'a pas déjà été envoyée).

Micro Application retourne alors à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur le bon de garantie ou la carte d'enregistrement, un nouveau support.

Quand un protocole informatique de sécurité est implanté dans le logiciel, ce protocole présente certaines limitations. Aussi, il est de la responsabilité du client de déterminer si le logiciel correspond

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

a ses besoins réels. Le progiciel étant livré en l'état, il n'est fourni par Micro Application aucune autre garantie et, notamment pour les relations du client avec son hébergeur internet.

"AVERTISSEMENT. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif voire certain. A titre d'exemple non limitatif, ce produit peut vous proposer une ou plusieurs adresses de sites Web qui ne seront plus d'actualité ou dont le contenu aura changé au moment où vous en prendrez connaissance.

Aussi, ces informations ne sauraient engager la responsabilité de l'Editeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans ce produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient des informations et indications fournies ainsi que de leur utilisation ".

Avertissement sur l'épilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Table des matières

1. Introduction 7

2. The Longest Journey 9

3. April Ryan et son univers 11

4 Installation de The Longest Journey 12
- 4.1. Lancement du jeu 14
- 4.2. Configuration matérielle 16
- 4.3. Le menu Partie 17
- 4.4. Paramètres de la partie 18

5. Prise en main 19
- 5.1. Comment jouer ? 19
  - La Barre d'outils et les fenêtres du jeu 19
  - L'interface du jeu 20
  - L'inventaire 22
  - Gros plan des objets 24
  - Conversations avec les autres personnages 25
  - Affichage des sorties 26
  - Observation avec les yeux d'April 27
  - Utilisation des cartes 27
  - Sauvegarde et chargement d'une partie 28
  - Assistance 29
  - Sortie du jeu 29

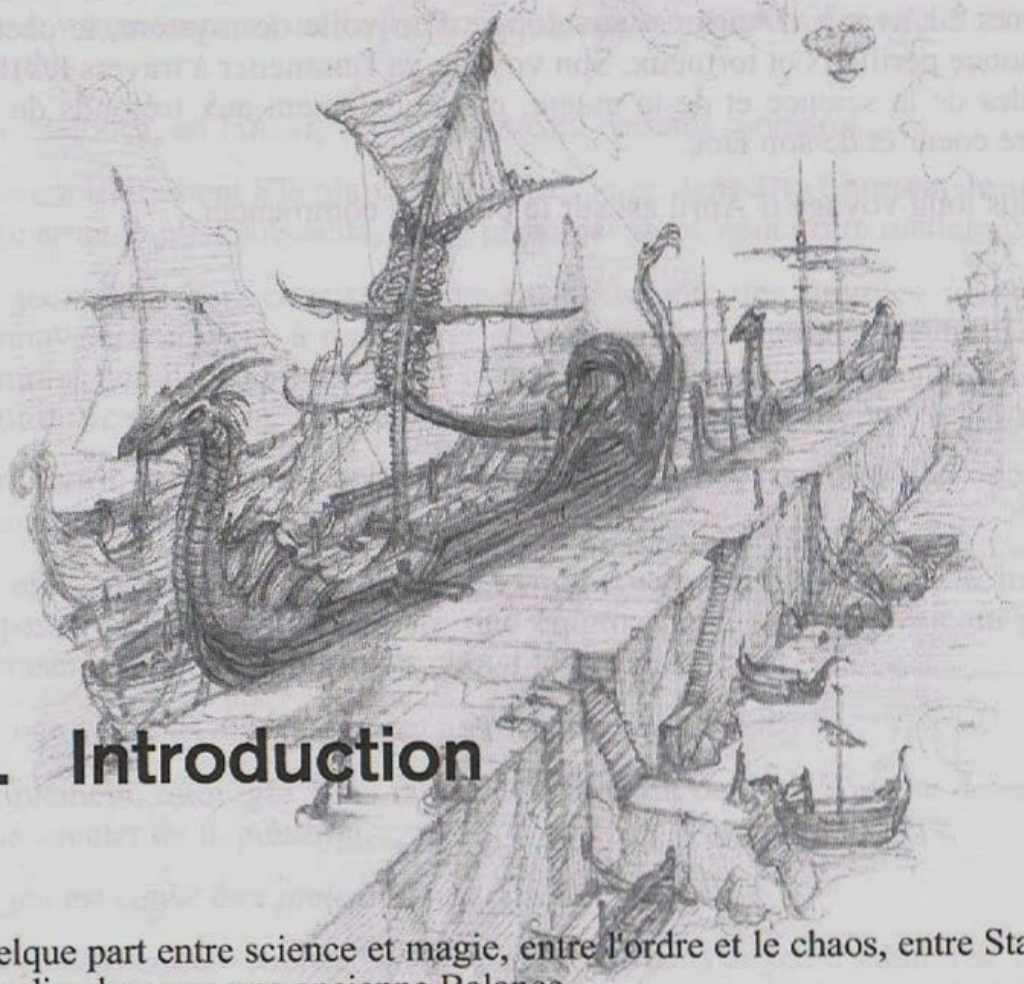
6. Le Journal 30
- 6.1. Accès au menu Journal 30
  - Écrans Enregistrer la partie/Charger une partie 30
  - Historique des conversations 31
  - Le Journal d'April 31
  - Revisionner 32

7. L'aventure commence... 33
- 7.1. Attention 33
  - Astuces générales 33
  - Comment dépasser le stade du Prologue ? 34

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

8. Un coup de main ? 41
8.1. Problèmes fréquents 41
8.2. Le fichier Lisez-Moi 43
8.3. Le site Internet 43

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



1. Introduction

Quelque part entre science et magie, entre l'ordre et le chaos, entre Stark et Arcadia, demeure une ancienne Balance.

Depuis des milliers d'années, cette Balance veille à l'équilibre du cosmos et à l'harmonie parfaite entre les mondes jumeaux.

Mais aujourd'hui, en ces temps d'extrêmes tumultes, le Chaos menace de briser cet équilibre et de donner vie à nos cauchemars les plus effroyables.

Le Gardien de la Balance a abandonné son trône...

Les armées du Chaos approchent à grands pas...

La tempête gronde...

Le destin des deux mondes est entre les mains d'une seule personne.

Une **Shifter**.

Son nom est **April**.

Capable de passer d'un monde à l'autre, sa destinée fut imaginée dans d'innombrables récits.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

A chaque seconde qui passe, les marées du Chaos se font plus pressantes. Et les dieux ne comptent certainement pas rester indifférents.

Comment une seule personne pourrait-elle l'emporter face à de si sombres augures ? L'avenir d'**April** est enveloppé d'un voile de mystère, le chemin s'annonce périlleux et tortueux. Son voyage va l'emmener à travers les deux mondes de la science et de la magie, mais également aux tréfonds de son propre coeur et de son âme.

Le plus long voyage d'April est sur le point de commencer…

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

2. The Longest Journey

The Longest Journey est un jeu d'aventure.

Vous n'y trouverez aucun fusil automatique, aucun explosif ni aucun monstre non plus...

Euh, attendez, en fait, si, vous y trouverez certains monstres.

Mais contrairement à la plupart des autres jeux, dans **The Longest Journey**, votre arme la plus puissante, votre principal atout, sera votre matière grise.

Les jeux d'aventure consistent souvent à résoudre des énigmes, à explorer de nouveaux univers, à rencontrer et parler avec d'étranges créatures, plus ou moins gentilles, et puis à vous creuser la tête pour trouver comment vous sortir de ce sacré bourbier dans lequel vous êtes encore allé vous fourrer.

April Ryan, la protagoniste de **The Longest Journey** (et votre alter ego dans le jeu), est immortelle.

En effet, nous estimons qu'il est extrêmement frustrant, pour le joueur, de passer des heures à résoudre une énigme pour, au final, voir un piano s'écraser sur sa tête après avoir choisi le mauvais levier.

Ceci ne veut pas dire que le jeu ne présente aucun défi !

Simplement, quoi que vous fassiez, de bien ou de mal, vous ne devez pas vous soucier de la punition.

Un jeu est censé être *amusant*, pas agaçant.

Si c'est la première fois que vous vous lancez dans un jeu d'aventures, bonne chance ! La surprise sera bonne : vous allez découvrir un type de jeu que vous n'avez jamais expérimenté.

Si vous êtes dans l'impasse, prenez simplement le temps de regarder autour de vous, d'exploiter votre inventaire et de discuter avec les personnages.

Celui-ci contient non seulement une explication détaillée pour vous aider à dépasser le stade du Prologue, mais également différentes astuces qui vous replaceront sur la bonne voie.

En revanche, si vous avez *déjà* testé des jeux d'aventures, vous savez probablement à quoi vous attendre.

Ou du moins, vous *pensez* savoir à quoi vous attendre.

À vous aussi, bonne chance !

The Longest Journey vous réserve plus d'une surprise.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Bien que l'interface et les commandes du jeu vous paraîtront sans doute familières, il peut être utile, malgré tout, de lire attentivement ce manuel avant de jouer.

Qui que vous soyez et quelle que soit votre expérience des jeux d'aventures, n'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires et suggestions au sujet de ce jeu.

Nous nous efforçons constamment d'améliorer nos jeux. Et ceci n'est possible qu'avec votre contribution.

Merci d'avoir acheté **The Longest Journey**.

Et comme diraient les hôtes d'**Arcadia** : puisse la Balance vous protéger et subvenir à vos besoins tout au long de votre voyage.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

3. April Ryan et son univers

Agée de 18 ans, elle vient juste de quitter sa campagne pour une grande ville appelée Newport pour y suivre une formation supérieure en Arts Visuels au sein de la prestigieuse Venice Academy.

En effet, April est une artiste en herbe. Elle espère devenir, un jour un peintre et une illustratrice célèbre.

The Longest Journey se déroule plusieurs centaines d'années dans l'avenir (au 23ème siècle plus précisément). Pourtant, l'univers d'April n'est pas si différent du nôtre.

Certes, vous risquez d'y surprendre quelques aéroglisseurs et autres vaisseaux plus rapides que la lumière, des trous noirs artificiels qui transmettent des données sur d'extrêmement longues distances en l'espace d'un instant, des policiers équipés d'uniformes exosquelettiques sponsorisés, des colonies privées provenant de mondes éloignés, des drogues modifiées qui transforment vos rêves en réalité ou encore des films qui vous enveloppent de sons, d'odeurs, d'effets holographiques et d'émotions transmises artificiellement.

Pourtant, le quartier d'April ressemble beaucoup à n'importe quel quartier urbain contemporain. Ses amis discutent de sujets qui intéressent les jeunes de n'importe quel autre endroit à n'importe quelle époque.

Newport est une ville située quelque part en Amérique du Nord et Venice est le nom de son quartier, un 'village' jeune, branché et libéral, fondu au beau milieu de la métropole.

Vous apprendrez à connaître ce quartier et la ville elle-même en discutant avec les gens, en leur posant des questions et en observant un maximum de détails.

April entretient des relations tendues avec ses parents. Elle en parle d'ailleurs dans son journal.

Il peut être judicieux de parcourir tout ce qu'April a déjà écrit (à condition de découvrir comment y parvenir). En effet, son passé continue de la hanter de façons multiples.

Nous nous sommes efforcés de créer, autour d'April, un univers futuriste, passionnant et réaliste. Nous espérons qu'au fil du jeu, vous vous éprendrez d'elle, de ses amis et de la ville où elle vit.

Autrement dit, vous allez vous retrouver projeté dans un univers complètement différent, étranger à la fois pour vous, le joueur, et pour April elle-même. L'adaptation n'en sera que plus difficile. Mais c'est bien là tout l'intérêt de l'aventure !

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



4 Installation de The Longest Journey

Fermez toutes les fenêtres et applications ouvertes sur votre poste de travail.

Insérez le premier CD-ROM du jeu (intitulé 'Disque 1') dans votre lecteur de CD-ROM.

Si votre fonction de notification d'insertion automatique est activée, le Lanceur apparaît.

Si cette fonction est désactivée et que le Lanceur du jeu n'apparaît pas automatiquement, activez la fonction de notification d'insertion automatique (pour plus d'informations, consultez votre documentation Windows®) ou ouvrez le Lanceur manuellement.

Pour cela, double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur votre bureau, puis double-cliquez sur l'icône du CD-ROM dans la fenêtre ouverte.

Double-cliquez sur le fichier **launcher.exe** pour ouvrir le Lanceur.

Il contient les options suivantes :

Installer : Installe le jeu sur votre disque dur.

Installer DirectX™ 7 : Cette option installe Microsoft® DirectX™ 7 sur votre ordinateur.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Si vous choisissez une installation standard du jeu, le programme détermine automatiquement si ce composant doit être installé.

Ouvrir le fichier Lisez-Moi : Nous vous recommandons vivement d'ouvrir le fichier Lisez-Moi afin de consulter les toutes dernières informations.

Ce document inclut, en outre, une section Dépannage avec des astuces détaillées pour l'installation et les éventuels problèmes.

Quitter : Quitte le Lanceur et revient au bureau.

Pour installer le jeu, cliquez sur le bouton Installer, puis suivez les instructions à l'écran.

Vous êtes invité à sélectionner la taille de votre installation.

Si vous disposez d'un espace suffisant sur votre disque dur (plus d'1 Go), choisissez de préférence la taille d'installation maximale.

Vous bénéficierez ainsi de performances optimales.

Choisissez également un dossier de destination pour votre installation.

Par défaut, le répertoire sélectionné est soit **C:\Program Files\Micro Application\The Longest Journey** (la lettre correspondant à votre disque dur peut être différente), soit un répertoire intitulé **Jeux** déjà existant sur votre disque dur local.

Cliquez sur Suivant pour choisir l'option par défaut ou sur Parcourir pour créer un nouveau dossier ou sélectionner un dossier existant.

Un répertoire intitulé **The Longest Journey** est automatiquement créé à l'intérieur du dossier sélectionné.

Ensuite, vous avez la possibilité de créer différents raccourcis pour votre menu Démarrer.

La création d'un raccourci vous permettra de démarrer plus facilement le jeu.

Cliquez sur les cases à cocher pour désélectionner les raccourcis que vous ne souhaitez pas ajouter dans votre menu Démarrer.

Le programme d'installation crée un dossier The Longest Journey pour les icônes du programme.

Cliquez sur Suivant pour sélectionner l'option par défaut (**Program Files\ Micro Application\The Longest Journey**), créez un nouveau dossier ou sélectionnez un dossier existant, puis cliquez sur Suivant.

À ce stade, le programme d'installation commence à copier les fichiers du CD-ROM vers votre disque dur.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Selon la vitesse de votre CD-ROM et la taille d'installation sélectionnée, celle-ci peut prendre jusqu'à trente minutes.

Une fois l'installation terminée, vous êtes invité à créer un raccourci sur votre bureau.

Si vous ne souhaitez pas créer une icône **The Longest Journey** sur votre bureau, vous pouvez désélectionner cette option.

Si l'installation du jeu réussit, l'écran **Installation terminée** apparaît.

Le programme d'installation tente de détecter la présence de DirectX™ 7 (ou version ultérieure) sur votre système.

Si DirectX™ 7 n'a pas été installé, il est installé automatiquement.

Si vous souhaitez mettre à jour votre version de DirectX™, vous pouvez le faire à partir du Lanceur.

Ensuite, le programme d'installation se ferme et le Lanceur réapparaît.

Vous êtes à présent prêt pour **The Longest Journey !**

4.1. Lancement du jeu

Si vous venez d'installer le jeu, le Lanceur est probablement déjà ouvert. Vous pouvez donc ignorer le paragraphe suivant.

Pour lancer le jeu, insérez le disque 1 de **The Longest Journey** dans votre lecteur de CD-ROM.

Si la fonction de notification d'insertion automatique est activée, le Lanceur du jeu apparaît automatiquement.

Si, en revanche, cette fonction est désactivée, vous devez localiser l'icône de l'application dans le menu Démarrer, sur votre bureau ou dans le répertoire de votre disque dur correspondant au jeu.

Pour ouvrir le Lanceur, double-cliquez sur l'icône.

Le Lanceur propose les options suivantes :

- **Jouer :** Lance le jeu.
- **Réinstaller :** Met à jour votre installation de **The Longest Journey.**

Cette mise à jour peut s'avérer nécessaire si certains fichiers du jeu ont été endommagés, pour l'une ou l'autre raison.

La réinstallation du jeu ne supprime pas les parties enregistrées.

- **Désinstaller :** Cette option supprime le jeu de votre ordinateur.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Vous êtes invité à confirmer si vous souhaitez ou non conserver les parties enregistrées.

Si vous prévoyez de poursuivre votre partie de **The Longest Journey** ultérieurement, cochez cette case.

- **Installer DirectX™** : Avant de lancer le jeu, Microsoft® DirectX™ 7 doit être installé sur votre système.
- **Enregistrement en ligne** : Si vous disposez d'une connexion à Internet, vous allez pouvoir enregistrer votre jeu par voie électronique.
- **Afficher Lisez-Moi.txt :** Nous vous recommandons vivement d'ouvrir le fichier Lisez-Moi afin de consulter les toutes dernières informations.

Ce document inclut, en outre, une section Dépannage avec des astuces détaillées pour l'installation et les éventuels problèmes.

- **Annuler :** Quitte le Lanceur et revient au bureau.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Jouer, l'écran Configuration matérielle apparaît.

Si plusieurs cartes vidéo sont installées sur votre ordinateur (par exemple, une carte d'accélération 3D), vous devez sélectionner la carte à utiliser.

Dans la majorité des cas, les paramètres par défaut conviennent à votre système.

Pour obtenir une description plus précise des différentes options disponibles, reportez-vous à la section 'Configuration matérielle' de ce manuel.

Avant de jouer, vous devez également choisir un Nom de joueur afin d'identifier les parties sauvegardées.

Par défaut, le nom attribué correspond au nom de connexion Windows® de l'utilisateur actif.

Lorsque aucun nom de connexion n'est disponible, le nom par défaut du joueur sera 'April Ryan'.

Par ailleurs, si plusieurs personnes souhaitent jouer simultanément, saisissez votre propre nom ou un pseudonyme de votre choix.

Cliquez sur OK pour continuer ou sur Annuler pour revenir au Lanceur.

Vous voici paré à embarquer pour **The Longest Journey.**

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

4.2. Configuration matérielle

Avant de lancer le jeu, vous devez sélectionner les paramètres suivants : pilote de la carte vidéo, profondeur de couleurs et mode de rendu logiciel ou matériel.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Jouer du Lanceur, la fenêtre Configuration matérielle apparaît automatiquement.

Si, ultérieurement, vous décidez de changer votre carte vidéo ou son pilote (si plusieurs cartes vidéo sont installées sur votre ordinateur, par exemple une 3Dfx Voodoo ou Voodoo 2), vous devrez probablement également modifier ces paramètres.

L'écran Configuration matérielle inclut les options suivantes :

- **Rendu**

Sélectionnez le pilote de carte vidéo de votre choix dans le menu déroulant, puis choisissez d'activer ou de désactiver le rendu matériel.

Si votre carte vidéo ne prend pas en charge le rendu matériel, l'option apparaît grisée.

Dans la plupart des cas, lorsque le rendu matériel est disponible, il est recommandé d'activer cette option.

Cependant, en cas de problèmes liés au lancement du jeu, sélectionnez plutôt le rendu logiciel.

- **Profondeur des couleurs.**

Par défaut, l'option sélectionnée est une profondeur de couleurs de 16 bits (65 000 couleurs).

Cependant, si votre ordinateur est équipé d'un processeur Pentium® II ou équivalent, ainsi que d'une carte vidéo rapide avec 16 Mo de RAM ou plus et prise en charge du rendu 32 bits, sélectionnez une profondeur de couleurs de 32 bits (16 millions de couleurs).

Ceci permet d'améliorer considérablement la qualité du graphisme lors du jeu.

En revanche, cette option risque d'en affecter les performances. Si le jeu vous semble trop lent, revenez à une profondeur de couleurs de 16 bits.

- **Modèle d'April haute résolution.**

Par défaut, cette case est cochée.

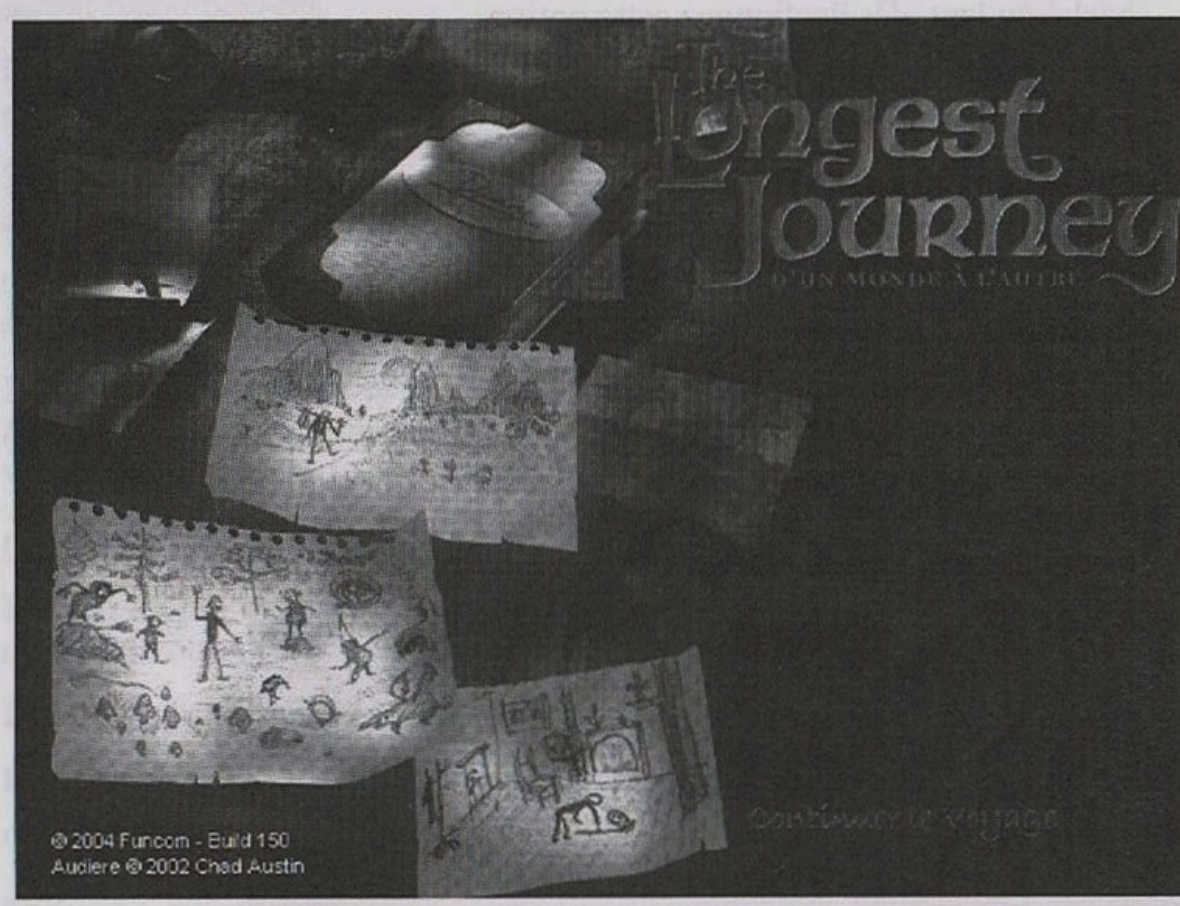
Si votre ordinateur ou carte vidéo présente certaines lenteurs ou si le jeu vous semble lent, désélectionnez cette option.

ABANDONWARE MANUELS

Le personnage d'April apparaîtra moins détaillé mais le déroulement du jeu sera plus rapide.

Les options avancées sont applicables uniquement lorsque vous rencontrez des problèmes liés au jeu.

4.3. Le menu Partie



Lorsque vous démarrez le jeu à partir du Lanceur, le menu Partie apparaît.

Cet écran contient les options suivantes. Pour y accéder, déplacez le curseur à l'aide de votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche sur le livre et sur les différents dessins à l'écran :

- **Options partie :** Ouvre l'écran Paramètres de la partie (voir plus bas).
- **Commencer le voyage :** Démarre une nouvelle partie.
- **Continuer le voyage :** Ouvre l'écran Charger la partie pour le joueur sélectionné.
- **Crédits :** Fait défiler les crédits et répertorie le nom de toutes les personnes intervenues dans la conception de **The Longest Journey.**
- **Quitter le voyage** : Quitte le jeu et revient au bureau.

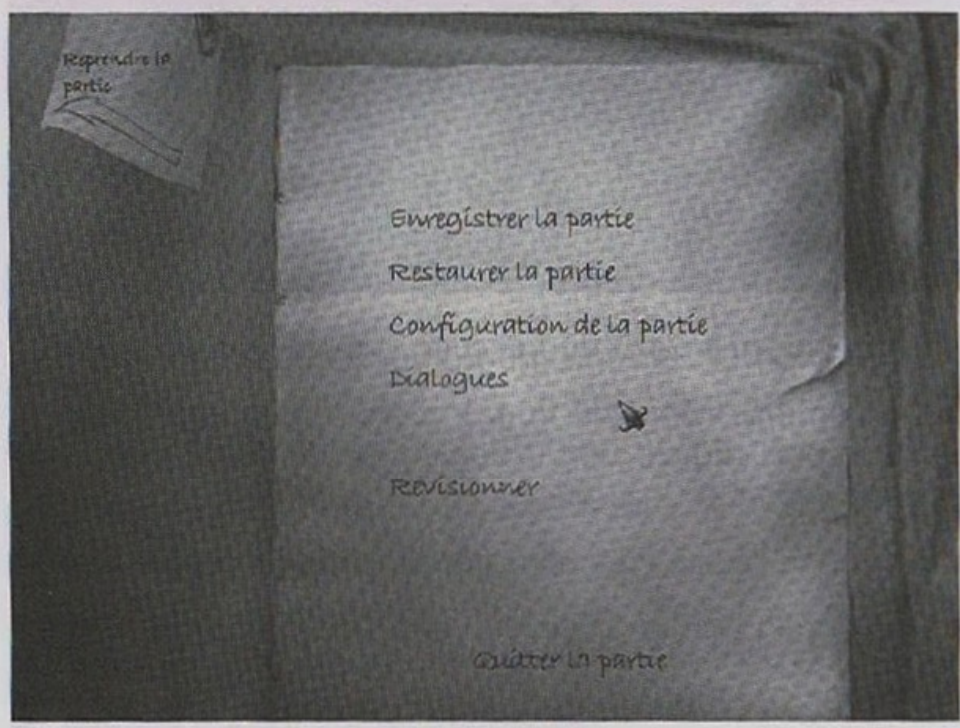
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

4.4. Paramètres de la partie

Lorsque vous cliquez sur le bouton Paramètres de la partie du menu Partie ou sur le bouton correspondant dans le menu Journal l'écran suivant apparaît.

Les options disponibles sont les suivantes :

- **Modèle d'April haute résolution :** Cochée, cette option présente April dans un modèle 3D extrêmement détaillé dans le jeu. Si le jeu apparaît haché ou lent, désélectionnez cette option.
- **Sous-titres :** Cochée, cette option fait apparaître des sous-titres pour tous les dialogues du jeu.
- **Effets spéciaux :** Cette option permet d'activer ou de désactiver les effets spéciaux au cours du jeu. Si vous disposez d'un ordinateur relativement lent, ou si le jeu apparaît haché, décochez cette case.
- **Ombres :** Lorsque cette option est cochée, tous les personnages projettent des ombres. Si le jeu vous semble trop lent, désélectionnez cette option.
- **Volume :** Vous pouvez régler séparément le volume des voix, de la musique et des effets sonores. Si vous déplacez la réglette complètement vers la gauche, le canal sélectionné est muet. Si vous la déplacez complètement vers la droite, le volume est au maximum.



Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur l'icône Retour ou appuyez sur la touche Échap de votre clavier. Vos paramètres seront automatiquement conservés.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

5. Prise en main

5.1. Comment jouer ?

The Longest Journey est un jeu d'exploration et d'expérimentation. Les risques et les erreurs font partie du jeu ; la persévérance et la vivacité d'esprit seront récompensées.

Le jeu se déroule avec l'aide de la souris (et, si vous le souhaitez du clavier pour certains raccourcis).

Si vous déplacez votre curseur sur l'écran, certaines 'zones sensibles' apparaissent.

Cliquez avec le bouton gauche sur ces zones sensibles afin de faire interagir **April** avec son environnement de diverses manières.

Essayez, quitte à faire des erreurs. C'est souvent la meilleure façon de réussir. **April** étant immortelle, n'hésitez pas à tenter des actions qui, à première vue, vous semblent dangereuses, voire impossibles.

La Barre d'outils et les fenêtres du jeu

L'écran de jeu est divisé en trois 'fenêtres'. Pour activer la Barre d'outils, déplacez votre curseur vers le haut de l'écran.

Les trois icônes suivantes apparaissent :



Inventaire : Cliquez avec le bouton gauche sur cette icône pour ouvrir votre inventaire.

Journal : Cliquez avec le bouton gauche sur cette icône pour ouvrir le menu Journal.



Quitter : Cliquez avec le bouton gauche sur cette icône pour quitter le jeu et revenir au menu Partie.

La partie en cours sera perdue.

La fenêtre Partie est celle où se déroulent la plupart des actions du jeu.

Il s'agit de le fenêtre où vous allez, grâce au curseur, interagir avec les objets et les personnages.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



La fenêtre Dialogues est celle où apparaissent tous les sous-titres, à condition que cette fonction soit activée, et où vos options de dialogues s'affichent lorsque **April** entame une conversation.

L'interface du jeu

Dans un jeu d'aventures, l'interface vous permet de communiquer avec votre alter ego au sein du jeu, en l'occurrence **April Ryan**, et de diriger votre personnage dans les actions que vous souhaitez lui faire exécuter.

La plupart du temps, April se soumettra à vos 'ordres'.

Cependant, il peut arriver que certaines de ses actions ne correspondent pas exactement à vos attentes. À certains moments, vous aurez donc l'impression qu'elle agit selon sa conscience, en refusant de suivre vos injonctions.

Si vous tentez une action susceptible d'entraîner la mort d'April, par exemple, elle peut refuser de coopérer.

Au cours du jeu, toutes les actions s'effectuent à l'aide du curseur à l'écran. La souris permet de diriger votre curseur et les boutons gauche et droit permettent d'interagir avec les objets et les personnages.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le curseur présente quatre états principaux :

Normal (bleu) : Il s'agit du curseur standard.



Lorsque le curseur apparaît en bleu, cliquez sur le bouton gauche n'importe où dans la fenêtre Partie : April marche vers ce point. Double-cliquez sur le bouton gauche pour qu'April s'y rende en courant.

Sortie (rouge)



Lorsque le curseur apparaît rouge, il indique une sortie de la scène en cours.
Cliquez sur le bouton gauche : April marche vers la sortie. Si vous double-cliquez, elle court vers celle-ci.
Une fois parvenue à la sortie, la scène suivante est chargée.

Inactif (brisé)



Lorsque le curseur apparaît 'brisé', le joueur ne peut pas intervenir dans l'action à l'écran.
Ceci signifie qu'une séquence animée non interactive est en cours, que la partie est suspendue ou que le joueur est en pleine conversation. Pour ce dernier cas, reportez-vous à la section 'Conversations avec les autres personnages' pour plus d'informations.

Actif



Si vous déplacez votre curseur sur une partie de l'écran contenant une zone sensible, un objet qui peut être manipulé ou un personnage avec lequel April peut interagir, il se change en curseur actif.
Une infobulle fournit une brève description de la zone sensible.



Cliquez avec le bouton gauche pour faire apparaître un menu flottant : en fonction de la zone sensible, de l'objet ou du personnage avec lequel April peut interagir, les options suivantes peuvent apparaître :

Oeil



Cliquez avec le bouton gauche sur cette icône : April regarde le point, l'objet ou le personnage sélectionné.

Bouche



Cliquez avec le bouton gauche sur cette icône : April parle au personnage sélectionné ou interagit avec l'objet à l'aide de sa bouche.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Main



Cliquez avec le bouton gauche sur cette image : April interagit physiquement avec l'objet ou le caractère sélectionné.

Si l'objet peut être saisi, cette icône permet d'ordonner à April de le prendre et de l'ajouter à son inventaire.

Dans la plupart des cas, si vous double-cliquez avec le bouton gauche sur l'une de ces icônes, April court vers le point, l'objet ou le caractère sélectionné avant d'interagir avec celui-ci.

L'inventaire

Votre inventaire regroupe tous les objets acquis par **April** au cours de son voyage et qui l'aideront, d'une façon ou d'une autre, dans la résolution des énigmes.

Il n'existe aucune limite physique au nombre d'objets qu'April peut emporter.

Autrement dit, notre héroïne possède des poches très, très profondes ! Vous disposez de différentes méthodes pour accéder à l'inventaire :

- cliquer à tout moment du jeu avec le bouton droit dans la fenêtre Partie (sauf lorsque le curseur est inactif, ou 'brisé', ou lorsqu'il est en mode objet)
- appuyer sur la touche 'I'
- déplacer le curseur vers le haut de l'écran et appuyer avec le bouton gauche sur l'icône Inventaire située à l'extrême gauche de la Barre d'outils.



Pour ajouter un objet à votre inventaire en cours de partie, placez le curseur sur un objet dans la fenêtre Partie.

Si votre curseur se change en curseur actif (reportez-vous à la section 'L'interface du jeu', plus haut), vous pouvez interagir avec cet objet.

Cliquez avec le bouton gauche pour faire apparaître un menu flottant.

Si la main est disponible dans le menu, vous pouvez saisir l'objet.

Cliquez avec le bouton gauche sur la main : April saisit l'objet ou interagit avec celui-ci.

S'il peut être saisi, l'objet disparaît de la fenêtre Partie et apparaît brièvement sur l'icône Inventaire, à l'extrême gauche de la Barre d'outils, avant de 'voler' vers votre inventaire.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pour observer de plus près un objet saisi, ouvrez votre inventaire (en cliquant avec le bouton droit), puis cliquez sur l'objet souhaité et choisissez l'icône Oeil.

April décrit l'objet ou, dans certains cas, un nouvel écran apparaît avec un gros plan de l'objet.

À certaines étapes du jeu, il vous faudra associer différents objets ou utiliser l'un sur un autre ou encore sur un personnage de la scène en cours :

Pour associer deux objets de votre inventaire, cliquez sur le premier objet et choisissez l'icône Main.

Remarque : le curseur se transforme en l'objet sélectionné.

Pour utiliser l'objet sélectionné avec un autre objet de votre inventaire, déplacez simplement l'objet-curseur sur le second objet.

Si votre objet-curseur clignote, ceci signifie que vous pouvez associer les deux objets.

Cliquez avec le bouton gauche : April exécute l'action nécessaire.

En revanche, si l'objet-curseur ne clignote pas, ceci signifie que les deux objets ne peuvent pas être associés.

Pour combiner deux objets situés sur des pages différentes de l'inventaire, cliquez avec le bouton gauche sur les flèches haut ou bas situées à droite de l'inventaire ou appuyez sur les touches haut et bas de votre clavier pour faire défiler l'inventaire.

Pour utiliser un objet avec un objet ou un personnage de la scène en cours, sélectionnez l'objet comme décrit plus haut, puis déplacez l'objet-curseur hors de la fenêtre Inventaire (ou appuyez sur la touche 'I' de votre clavier) afin de fermer l'inventaire.

Placez l'objet-curseur sur l'objet ou le personnage avec lequel vous souhaitez interagir.

Si votre objet-curseur clignote, vous pouvez utiliser votre objet sur l'objet ou le personnage sélectionné.

Dans ce cas, cliquez avec le bouton gauche pour exécuter l'action.

Si vous souhaitez qu'April se déplace dans la scène (si, par exemple, l'endroit se répartit sur deux écrans), cliquez avec le bouton gauche sur une zone où l'objet-curseur ne clignote pas.

April se déplace vers ce point.

Double-cliquez avec le bouton gauche : April s'y rend en courant.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pour replacer un objet-curseur dans votre inventaire, cliquez simplement avec le bouton droit. Votre curseur reprend son aspect normal.

Vous pouvez également utiliser les touches 'A' et 'S' de votre clavier pour faire défiler les objets de votre inventaire sans ouvrir celui-ci.

La touche 'A' les fait défiler vers le haut, la touche 'S' vers le bas.

Votre curseur se change en l'objet sélectionné.

Gros plan des objets

Certains objets, une fois ramassés et ajoutés à votre inventaire, peuvent (ou doivent) être examinés en gros plan.

Ceci vous permet de les observer de plus près et peut-être de relever un indice ou un élément qui va vous aider à résoudre une énigme.

Pour savoir si cette option s'applique à un objet spécifique, cliquez avec le bouton gauche sur l'objet de votre inventaire, puis sur l'icône Oeil.



Un gros plan, c'est comme observer avec les yeux d'April. Cela signifie que vos pouvez interagir avec l'objet de plus près, par exemple en examiner certaines zones, tirer ou tourner une partie de l'objet, ou encore utiliser un autre objet de l'inventaire avec celui-ci.

Ce gros plan apparaît dans votre fenêtre Partie. Il fonctionne comme une scène normale, sauf qu'April n'y apparaît pas et que vous ne pouvez vous y déplacer.

Déplacez votre curseur sur les parties intéressantes de l'image afin d'y détecter les zones sensibles avec lesquelles vous pourrez interagir.

Pour quitter un gros plan, déplacez le curseur vers les bords de l'écran puis, lorsque le curseur devient rouge, cliquez avec le bouton gauche.

Lorsqu'un gros plan est actif, vous pouvez toujours accéder à votre inventaire ou utiliser d'autres objets avec l'objet du gros plan, le cas échéant.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Conversations avec les autres personnages

Les conversations avec les autres personnages constituent un élément crucial du jeu. Dès lors, si April ne prend pas le temps d'engager la conversation avec ses amis comme avec les étrangers, elle aura bien du mal à parvenir à ses fins.

Une conversation peut être initiée par l'une des trois méthodes suivantes :

- Cliquez sur un personnage et sélectionnez l'icône Bouche.
- Dans certaines situations, la conversation démarre automatiquement dès qu'April rencontre un autre personnage.
- Parfois, l'utilisation d'un objet sur un caractère (reportez-vous à la section 'L'inventaire') lance une conversation ou incite April à poser une question quant à l'objet concerné.

Une fois la conversation entamée, vous ne pouvez plus déplacer April ni cliquer sur les objets de la fenêtre Partie.

Le curseur garde son aspect 'brisé' (ou inactif) pendant qu'April ou son interlocuteur parle.

Lorsque vous devez déterminer la réponse d'April, le curseur redevient actif mais uniquement dans la fenêtre Dialogues.

Déplacez votre curseur sur les différents choix de réponses pour les faire apparaître en surbrillance.

Lorsque vous cliquez sur l'un de ces choix, April énonce la phrase sélectionnée à haute voix.

Vous pouvez également utiliser les touches numérotées (1, 2, 3, etc.) pour sélectionner votre réponse ou encore les flèches de votre clavier pour faire défiler les différents choix, puis la touche Entrée pour choisir une réponse.

Dans certains cas, les choix disponibles n'apparaissent pas tous simultanément dans la fenêtre Dialogues.

Dans ce cas, des flèches apparaissent vers le haut ou vers le bas, sur le côté gauche de la fenêtre Dialogues.

Cliquez avec le bouton gauche sur une flèche pour faire défiler les choix disponibles.

Vous pouvez également faire défiler ceux-ci à l'aide des flèches de votre clavier, puis sélectionner votre question ou votre réponse à l'aide de la touche Entrée ou des touches numérotées.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Si vous ne souhaitez pas entendre les propos d'un personnage, ou si vous avez déjà entendu une réponse spécifique précédemment, appuyez sur la touche Échap ou cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre Dialogues.

Ceci permet d'ignorer la réponse en cours et de passer directement à la phrase suivante.

Cependant, nous attirons votre attention sur l'importance cruciale des propos des différents personnages.

Si vous ratez malencontreusement un indice, vous pouvez toujours relire les échanges passés dans l'Historique des conversations.

Chaque conversation du jeu inclut des sous-titres. Par conséquent, si les propos des personnages vous semblent inaudibles ou incompréhensibles, n'hésitez pas à les activer.

Procédez comme suit : - appuyez sur la touche F9 ou - ouvrez l'écran Paramètres de la partie et cochez la case 'Sous-titres'.

Un dernier conseil : les propos que vous tenez envers un personnage influenceront ses réponses. Par conséquent, réfléchissez soigneusement avant de parler ! Certes, le choix d'une 'mauvaise' ligne de dialogue ne mettra pas fin au jeu mais pourrait quelque peu compliquer la situation.

Mais encore une fois, tenir des propos que vous n'auriez jamais tenus dans le monde réel fait partie du jeu. N'hésitez donc pas à prendre des risques !

Affichage des sorties

Lors des premières parties, il peut parfois être difficile de localiser toutes les sorties d'un lieu spécifique.

Afin d'aider le joueur, le jeu intègre une petite 'tricherie' qui peut s'avérer extrêmement utile :

- appuyez sur la touche X de votre clavier pour afficher toutes les sorties activées.

Appuyez à nouveau sur la touche X pour désactiver tous les indicateurs de sorties.

Les icônes suivantes signalent les sorties possibles : ceci indique la présence d'une sortie juste au-dessous de l'icône.



Déplacez votre curseur au-dessous de cette icône jusqu'à ce qu'il apparaisse rouge.

Lorsque vous cliquez avec le bouton gauche, April marche vers la sortie. Si vous double-cliquez, elle s'y rend en courant.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Ces deux icônes signalent la présence d'une sortie hors de l'écran, vers la gauche ou vers la droite.

Dans un lieu relativement étendu, le joueur doit se déplacer vers la gauche ou vers la droite avant de faire apparaître la sortie à l'écran. À ce moment, l'indicateur change et précise le nouvel emplacement de la sortie.

Observation avec les yeux d'April

De temps à autre, lorsque vous cliquez sur un objet ou pénétrez dans un lieu spécifique, la vue présentée dans la fenêtre Partie change d'une 'vision à la troisième personne' en 'vision à la première personne'.

Autrement dit, vous ne verrez plus April avec les yeux d'un observateur extérieur mais vous observerez avec ses propres yeux.

Ceci se produit, par exemple, lorsque vous examinez un objet de votre inventaire (pour plus d'informations, reportez-vous à la section 'L'inventaire') ou lorsque vous observez un objet présent sur les lieux.

Un gros plan vous permet d'étudier un objet en détail, de localiser certains éléments et informations dissimulés, voire même de faire fonctionner une machine.

Lorsque le gros plan est activé, vous pouvez continuer à utiliser les objets comme d'habitude et sauvegarder votre partie.

Pour quitter une vue en gros plan, déplacez le curseur vers les bords de l'écran.

Lorsqu'il devient rouge, cliquez avec le bouton gauche. La scène précédente réapparaît.

Utilisation des cartes

Dans certains cas, lorsque April quitte un lieu spécifique ou lorsqu'elle regarde une carte dans la fenêtre Partie (par exemple, la carte du métro), la carte peut apparaître en plein écran. Elle contient un certain nombre d'icônes désignant les directions possibles.

Cliquez avec le bouton gauche sur l'icône de l'un de ces lieux pour vous y rendre.

Pour quitter la carte et revenir à l'emplacement précédent, déplacez le curseur vers le bord de l'écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Sauvegarde et chargement d'une partie

La méthode la plus rapide pour sauvegarder ou charger une partie consiste à appuyer sur la touche F2 (enregistrer) ou sur la touche F3 (charger).

Vous pouvez également accéder au menu Journal en cliquant sur l'icône Journal de votre Barre d'outils (reportez-vous à la section 'La Barre d'outils et les fenêtres du jeu') ou en appuyant sur la touche F1. Ensuite, choisissez Enregistrer ou Charger dans le menu.

Pour sauvegarder une partie, ouvrez le menu Enregistrer (comme décrit plus haut), puis cliquez avec le bouton gauche sur une ligne vide ou sur une ligne précédemment utilisée.

Chaque joueur dispose de 99 lignes disponibles pour ses parties sauvegardées.

Si vous sauvegardez votre partie sur une ligne précédemment utilisée, la partie déjà présente sera supprimée.

Si toutes les lignes de la page affichée sont remplies, cliquez sur l'icône 'Suivant' située dans le coin inférieur droit de l'écran.

Une fois les 99 lignes remplies, vous devez commencer à écraser certaines parties sauvegardées précédemment.

Chaque partie sauvegardée affiche une petite vignette indiquant votre position dans le jeu. Elle reprend le nom du chapitre en cours ainsi que l'heure et la date de sauvegarde de votre partie.

Si, à l'enregistrement de votre partie, un message vous signale que votre disque dur est saturé et que vous devez libérer de l'espace, procédez comme suit : maintenez la touche ALT de votre clavier enfoncée et appuyez sur la touche TAB.

Votre bureau apparaît.

Libérez de l'espace sur le disque dur où est installé **The Longest Journey** (généralement, le lecteur C:) en supprimant les fichiers superflus. Ensuite, revenez au jeu, soit en appuyant à nouveau sur les touches ALT et TAB, soit en cliquant sur la fenêtre réduite du jeu, au bas de l'écran.

À présent, réessayez de sauvegarder votre partie.

Pour charger une partie, ouvrez le menu Charger (comme décrit plus haut), puis cliquez avec le bouton gauche sur la vignette de la partie à charger.

Si la partie recherchée n'apparaît pas sur la page affichée, cliquez avec le bouton gauche sur les icônes 'Précédent' ou 'Suivant' situées au bas de l'écran.

Le chargement d'une partie met fin à la partie en cours.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Assistance

Les jeux d'aventures peuvent parfois s'avérer ardus et épineux, en particulier lorsque vous passez à côté de certaines informations essentielles.

En guise de petit coup de main, nous avons donc inséré, dans ce jeu, quelques fonctionnalités utiles.

Deux de ces fonctionnalités, l'Historique des conversations et le Journal d'April, sont décrites dans le chapitre intitulé 'Le journal'.

Sortie du jeu

Différentes méthodes vous permettent de quitter votre partie et de revenir au menu Partie ou à votre bureau :

- Déplacez votre curseur en haut de l'écran, puis cliquez avec le bouton gauche sur l'icône Quitter, située à l'extrême droite de votre Barre d'outils, pour revenir au menu Partie ;
- Vous pouvez également appuyer sur la touche F10 pour revenir au menu Partie ;
- Appuyez simultanément sur les touches ALT et X ou ALT et Q pour quitter la partie et revenir au bureau ;
- Accédez au menu Journal (en appuyant sur F1 ou en cliquant avec le bouton gauche sur l'icône Journal de la Barre d'outils), puis choisissez 'Quitter la partie' afin de revenir au menu Partie.

Chaque fois que vous décidez de quitter votre partie, un message vous rappelle que celle-ci sera définitivement perdue.

Choisissez 'Annuler' si vous n'avez pas enregistré votre partie depuis un moment mais souhaitez poursuivre le jeu ultérieurement.

Cliquez sur OK pour quitter votre partie en cours sans la sauvegarder.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



6. Le Journal

6.1. Accès au menu Journal

Pour accéder au menu Journal en cours de partie, procédez comme suit : - cliquez sur l'icône Journal dans la Barre d'outils ou - appuyez sur la touche F1.

Les options suivantes apparaissent :

- **Enregistrer la partie :** Permet d'afficher l'écran Enregistrer la partie.
- **Restaurer la partie :** Permet d'afficher l'écran Charger une partie.
- **Configuration de la partie :** Permet de définir les paramètres souhaités pour le jeu.
- **Dialogues :** Recueille la transcription de toutes les conversations tenues par April.
- **Journal d'April :** Désactivé au départ. Endroit où April note les éléments et événements importants tout au long de son voyage.
- **Revisionner :** Rejoue les séquences du film.
- **Quitter la partie :** Quitte la partie en cours et affiche le menu Partie.

Lorsque vous cliquez sur l'une des options ci-dessus, le menu actif est fermé et un nouvel écran apparaît.

Pour revenir au jeu, cliquez sur l'icône Revenir au jeu située dans le coin supérieur gauche de l'écran ou appuyez sur la touche Échap à tout moment.

Écrans Enregistrer la partie/Charger une partie

Il est primordial de sauvegarder régulièrement votre partie en cours de jeu.

Même si April est immortelle, votre ordinateur ne l'est pas, lui ! Et vous ne voudriez probablement pas perdre les quatre heures que vous venez de

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

jouer ! Pour sauvegarder une partie, cliquez sur l'option Enregistrer la partie dans le menu Journal ou appuyez sur la touche F2 en cours de jeu.

Remarque : il est impossible de sauvegarder une partie pendant une conversation, lors du visionnage d'une séquence vidéo ou lorsque le curseur est 'brisé' (inactif).

Chaque joueur (identifié par son nom de joueur dans l'écran Configuration matérielle au lancement du jeu) dispose de 99 lignes pour ses parties sauvegardées.

Le cas échéant, vous pouvez écraser une partie précédente.

Lorsque vous éliminez une partie de votre système, vous pouvez soit conserver vos parties sauvegardées soit les supprimer.

Si vous prévoyez de jouer à nouveau à **The Longest Journey**, conservez vos parties sauvegardées.

Historique des conversations

Cette fonction s'avère extrêmement utile : elle vous garantit que vous ne passerez pas à côté des informations importantes.

Toutes les conversations d'April avec les autres personnages sont retranscrites et triées par chapitre et personnage.

L'accès à cet écran vous permet de parcourir les dialogues et relire les conversations.

Pendant la lecture d'une conversation, utilisez les icônes 'Suivant' et 'Précédent' pour avancer ou reculer d'une page.

Cliquez sur l'icône 'Journal' pour revenir au menu Journal ou sur l'icône 'Index' située au bas de l'écran pour revenir à l'index des conversations.

Les commentaires d'April ainsi que ses descriptions des objets et caractères observés ne sont pas retranscrits dans l'Historique des conversations.

Les conversations tenues entre deux personnages tiers ne sont généralement pas retranscrites non plus.

En revanche, de manière générale, vous y trouverez tous les éléments utiles à mémoriser.

Le Journal d'April

Initialement, cette fonction est désactivée (vous devrez découvrir par vous-même comment l'activer !). Une fois disponible, vous pourrez accéder à un historique des principaux événements survenus au cours du jeu, décrits par April elle-même, avec ses propres mots.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pour chaque fait important qu'April décide de décrire dans son journal, un son est émis et l'icône Journal clignote dans la Barre d'outils.

Un signet apparaît également sur l'icône Journal jusqu'à ce que vous ayez lu les nouvelles informations disponibles.

En cas d'impasse, ou si vous reprenez votre partie après un moment d'absence, il peut être judicieux de consulter le journal d'April.

Le journal contient également des faits décrits par April avant les événements survenant dans le jeu.

Elle explique, par exemple, comment elle a abouti à Newport, dans un petit appartement, à suivre des cours d'Arts visuels au sein de la Venice Academy.

Lisez également ces explications, même si ce n'est pas très poli de lire le journal intime des autres.

April ne s'y opposera probablement pas, vous allez me dire.

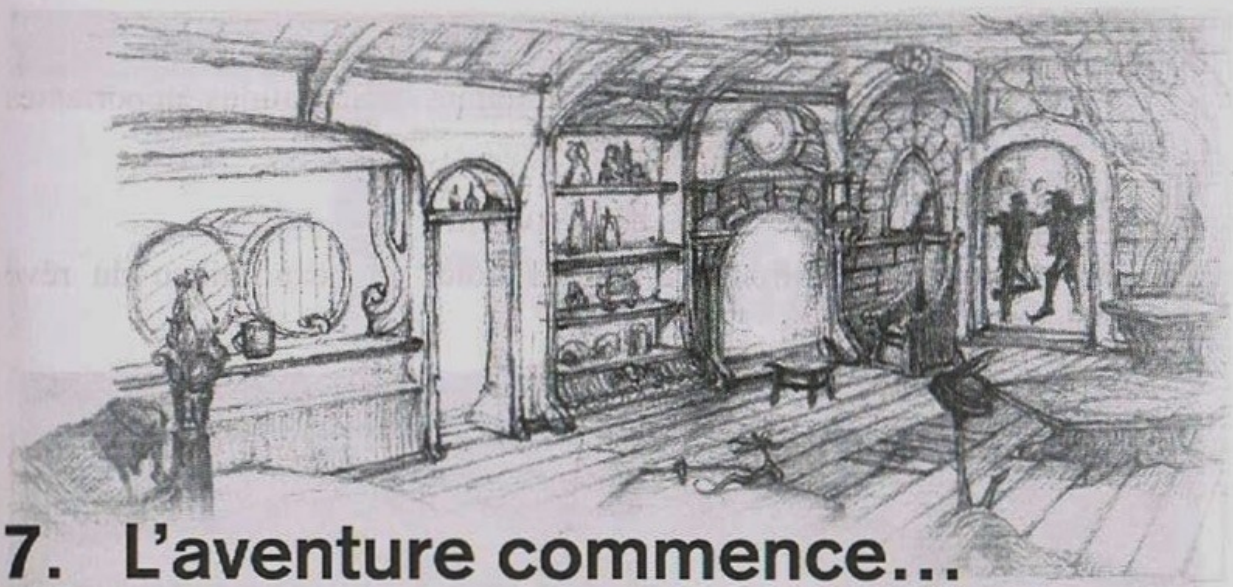
Revisionner

L'écran de Révision répertorie toutes les séquences vidéo visionnées.

Cliquez avec le bouton gauche sur un titre pour lire la vidéo correspondante.

Pour revenir au menu Journal, cliquez sur l'icône 'Journal'.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



7. L'aventure commence...

7.1. Attention

Les quelques pages qui suivent expliquent, de manière détaillée, comment dépasser le stade du Prologue de **The Longest Journey**.

Si vous souhaitez tenter l'aventure par vos propres moyens et jouer malgré tout (ce que nous vous recommandons au moins *d'essayer*), ignorez cette section ou reportez-vous aux astuces générales citées ci-dessous.

Astuces générales

- Dans la plupart des situations, double-cliquez sur le bouton gauche de la souris pour faire courir April.

Ceci vous permet de gagner un temps considérable lorsque vous devez revenir sur vos pas dans des lieux précédemment visités.

- L'ouverture et la fermeture répétées de l'inventaire risquent de vous faire perdre du temps : prenez l'habitude d'utiliser les touches de raccourci A et S pour parcourir les objets de votre inventaire.
- Appuyez sur la touche X afin de vérifier si vous avez emprunté toutes les sorties du lieu dans lequel vous vous trouvez.

Toutefois, après avoir localisé toutes les sorties, appuyez à nouveau sur la touche X. Dans le cas contraire, les sorties resteront affichées à l'écran pour le restant du jeu.

- En cas d'impasse, n'oubliez pas de consulter les dernières descriptions du Journal d'April.

Elles peuvent contenir certaines informations que vous n'avez pas relevées.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Il en va de même pour l'Historique des conversations.

Vous êtes peut-être passé à côté de certaines informations importantes mentionnées par un autre personnage.

Comment dépasser le stade du Prologue ?

Après la séquence d'introduction, nous voici au beau milieu du rêve d'April.



Un vaste et étrange paysage s'étend à perte de vue. Au loin, l'orage gronde sur les collines extra-terrestres et les vallées embrumées.

Tout d'abord, déplacez le curseur sur l'écran afin d'identifier les éventuels objets avec lesquels vous pouvez interagir et localiser les zones sensibles et les sorties.

D'ailleurs, habituez-vous à faire de même chaque fois que vous arrivez dans un lieu nouveau.

Si vous deviez passer à côté d'éléments importants, vous risqueriez de ne pas pouvoir accéder à la scène ou au chapitre suivant(e).

De même, en cas d'impasse, prenez le temps d'observer attentivement votre environnement.

Tôt ou tard, vous relèverez un indice que vous aviez délaissé.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Mais revenons à nos énigmes.

Vous vous extasiez devant la beauté du décor. Après avoir tenté de cliquer sur différents éléments, tels que le soleil, l'énorme nuage menaçant ou April elle-même, vous vous apprêtez à partir en exploration.

Déplacez le curseur vers la droite de l'écran et cliquez sur le bouton gauche.

April commence à marcher. Après un moment, l'angle de la caméra change.

Soudain, avant que vous ne puissiez réagir, la falaise commence à trembler ! April tente tant bien que mal de garder son équilibre. Elle ne peut retenir cet œuf qui tombe de son nid pour aller se coincer dans une vieille racine asséchée surgissant d'un rocher.

Suspendu en équilibre précaire au-dessus du gouffre, le gros œuf peut basculer à tout moment. Seule bonne samaritaine du voisinage, April n'a pas vraiment le choix, n'est-ce pas ? Elle va devoir sauver ce pauvre œuf.

Avec votre aide, bien entendu.

Tout d'abord, examinez l'œuf.

Cliquez avec le bouton gauche sur l'œuf, puis sur l'icône Œil.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

April s'approche de l'œuf et le décrit.

Observez-le à nouveau.

April dit autre chose, n'est-ce pas ? N'oubliez pas, parfois il vaut la peine d'examiner un objet par deux fois, juste au cas où vous auriez raté un indice au premier examen.

À présent, essayez d'extraire l'œuf de sa position précaire.

Cliquez avec le bouton gauche sur l'œuf, puis sur l'icône Main.

April refuse de mettre l'œuf en danger.

Elle se montre parfois un peu capricieuse, il faudra vous y habituer.



Elle n'agira pas toujours selon vos attentes ! Bon, là, April ne peut pas ramener l'œuf dans son nid elle-même.

Alors ? Explorez donc encore un peu.

Déplacez-vous vers la droite de l'écran. La caméra change à nouveau et montre un torrent qui coule sur le flanc de la montagne.

Observez ce torrent, puis le rocher qui l'entoure.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Mouais, quelque chose s'est passé ici, mais quoi ? Dirigez-vous vers la gauche. La caméra reprend son angle initial.

On dirait un nid à côté de l'arbre.

Cliquez avec le bouton gauche sur le nid, puis sur l'icône Œil pour l'examiner de plus près.

Apparemment, celui-ci contient quelques écailles.

Essayez de saisir l'une de ces écailles.

Cliquez à nouveau avec le bouton gauche sur le nid, puis sur l'icône Main.

April se penche et ramasse une grande écaille.

Sympa comme souvenir.

À présent, observez l'écaille de plus près.



Cliquez avec le bouton droit de la souris pour ouvrir l'inventaire, puis cliquez avec le bouton gauche sur l'écaille et choisissez l'icône Œil.

April décrit l'écaille.

À ce stade, il peut s'avérer judicieux d'examiner de plus près le vieil arbre flétri accroché à la falaise.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Cliquez avec le bouton gauche sur l'arbre.

April le décrit.

Rien de particulier, juste un vieil arbre quasiment mort.

Mais observez un peu mieux cet arbre : une branche asséchée en dépasse.

Cliquez avec le bouton gauche sur la branche, puis sur l'icône Main.

April s'avance et casse la branche. Elle ne s'attend pas vraiment à ce que l'arbre s'en plaigne mais, à sa grande surprise, c'est ce qu'il fait ! Bon, en toute honnêteté, ce n'est pas réellement l'arbre qui parle, mais un Esprit de la Forêt. Et comme il s'agit de votre première conversation du jeu, portez une attention particulière à son déroulement.

Dans un premier temps, April et l'Esprit de la Forêt discutent sans que vous n'ayez à intervenir.

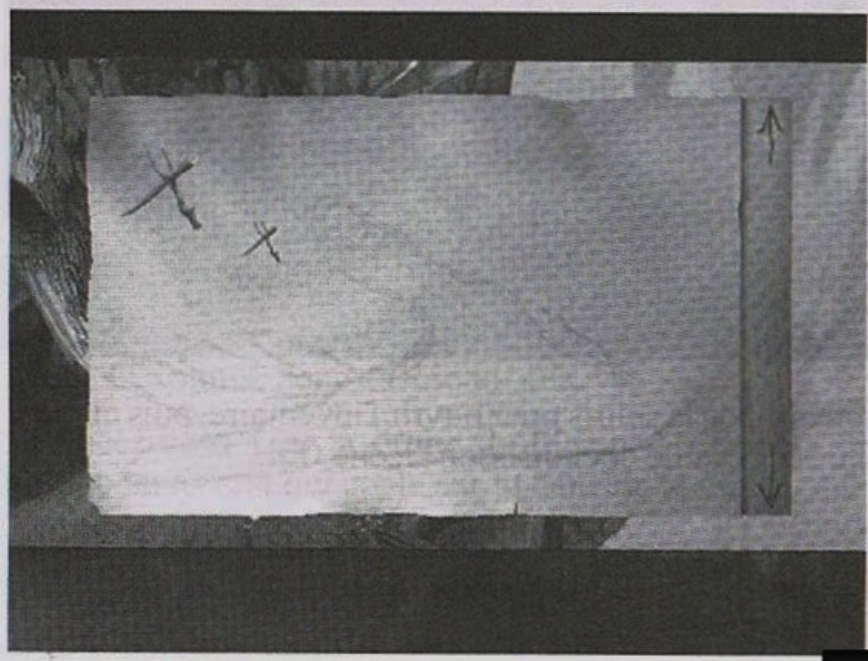
En revanche, après un moment, plusieurs choix de dialogues apparaissent. Vous devez sélectionner les propos qu'April doit tenir.

Enfin, ne vous inquiétez pas : vous devrez pratiquement tous les parcourir dès à présent avant de déterminer les actions à entreprendre.

Cliquez avec le bouton gauche sur les différents choix de l'écran Dialogues jusqu'à la fin de la conversation.

Vous disposez à présent de nombreux conseils sur les actions à entreprendre.

L'arbre est en train de mourir. Vous devez trouver un moyen de l'arroser afin qu'il puisse ramener l'oeuf dans son nid.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Examinons le contenu de notre inventaire.

Cliquez avec le bouton droit de la souris.

Votre inventaire contient une branche morte et une écaille.

Vous vous souvenez du torrent qui coule le long de la falaise ? Fermez votre inventaire et revenez sur les lieux.

Observez comment l'eau évite le sol à l'endroit où l'arbre pousse. Comment ramener l'eau à cet endroit et sauver votre arbre ? Ouvrez votre inventaire et cliquez avec le bouton gauche sur l'écaille.

Cliquez sur l'icône Main.

Le curseur se change en une version réduite de l'objet.

Déplacez l'objet-curseur sur la branche.

Le curseur commence à clignoter. Ceci signifie que les deux objets peuvent être associés.

Cliquez avec le bouton gauche, et voilà ! April confectionne un entonnoir de fortune.

La branche et l'écaille n'existent plus en tant que telles. À la place, vous disposez d'un nouvel objet.

Saisissez l'entonnoir (cliquez avec le bouton gauche sur l'objet puis choisissez l'icône Main) et déplacez le curseur hors de l'écran Inventaire.

Après une seconde environ, l'écran Inventaire se ferme.

Déplacez l'objet-curseur sur le torrent.

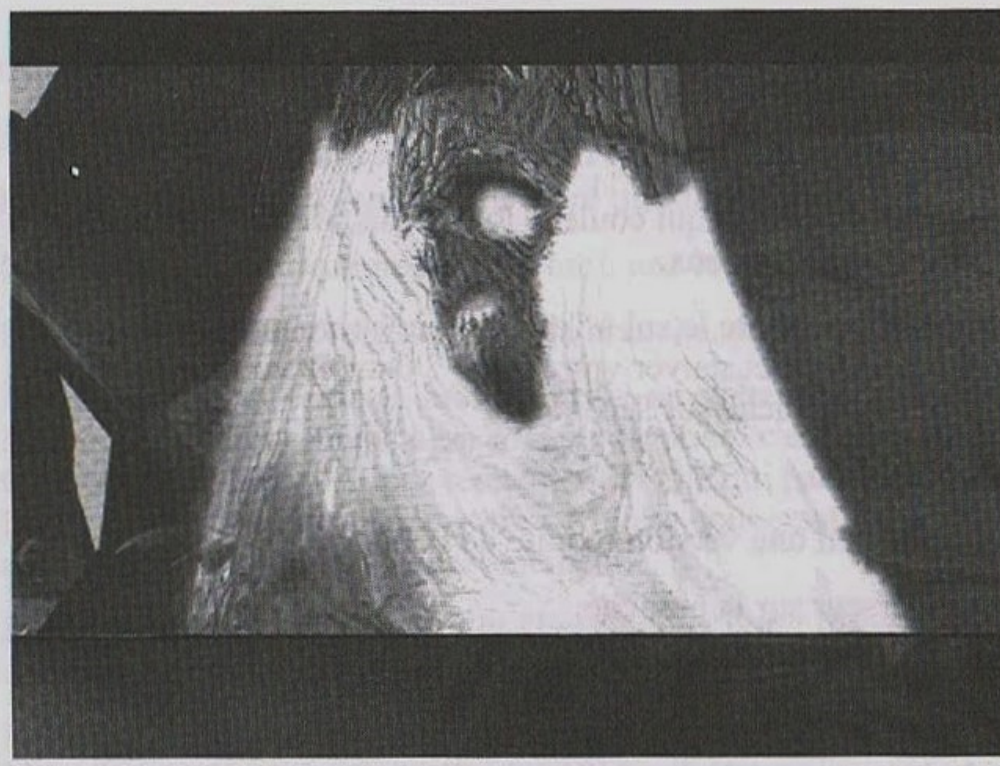
Le curseur devrait se mettre à clignoter.

Cliquez avec le bouton gauche. April s'avance et place l'entonnoir sous le torrent.

Une petite séquence vidéo décrit la suite des événements.

Revenez à l'emplacement précédent et adressez-vous à l'arbre.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



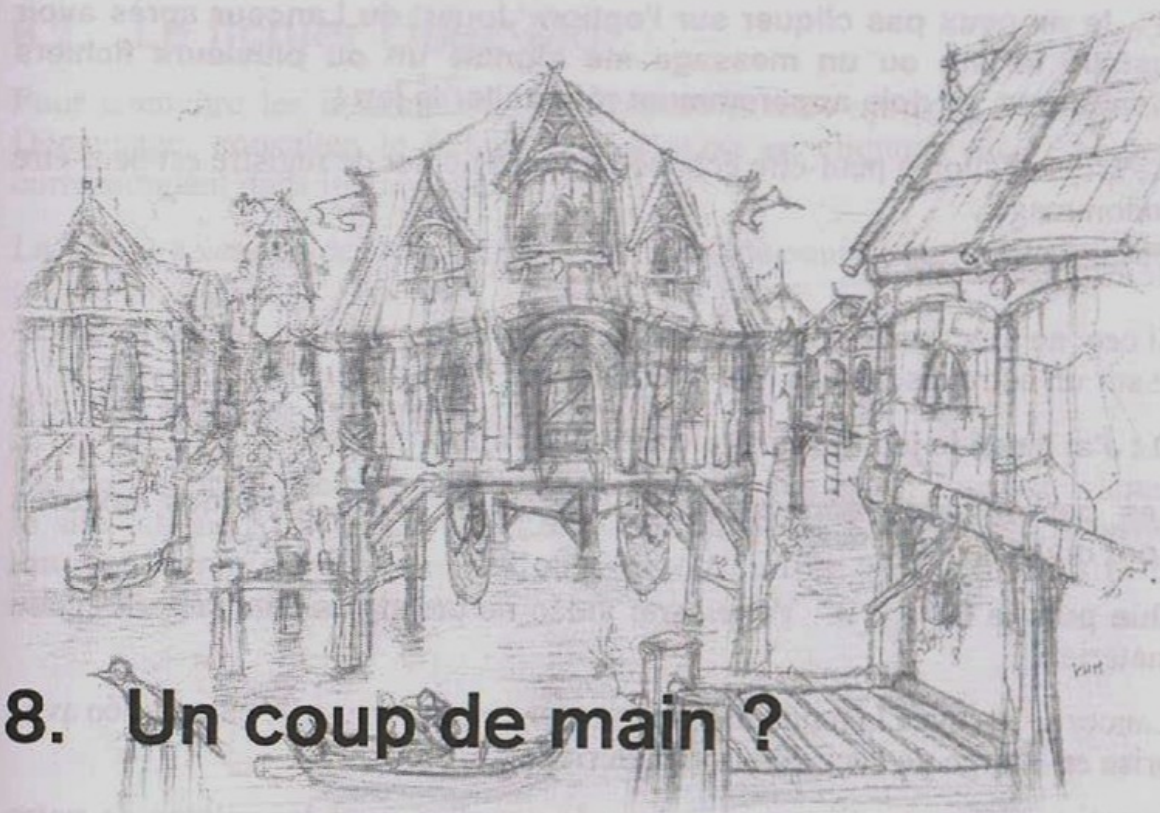
La scène continue jusqu'à la fin.

Et ne vous étonnez pas si vous rencontrez la mère de l'oeuf.

N'oubliez pas, tout ceci n'est qu'un rêve.

N'est-ce pas ?

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



8. Un coup de main ?

Bien que nous ayons tout mis en œuvre pour vous éviter un maximum de déboires, tant qu'il y aura des PC dans le monde, il y aura des problèmes.

Nous avons, dans cette section, tenté d'anticiper au maximum ces problèmes potentiels et de vous fournir des solutions possibles.

8.1. Problèmes fréquents

Q : À l'aide, je ne parviens pas à installer le jeu !

R : Si le Lanceur ne s'ouvre pas automatiquement lorsque vous insérez le disque 1 dans votre lecteur de CD-ROM, ouvrez-le directement à partir du CD-ROM.

Double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur votre bureau, puis sur l'icône correspondant au CD-ROM.

Double-cliquez sur le fichier launcher.exe situé dans le répertoire racine.

Si ceci ne fonctionne pas, assurez-vous que votre lecteur de CD-ROM fonctionne avec d'autres CD.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Q : Je ne peux pas cliquer sur l'option 'Jouer' du Lanceur après avoir installé le jeu, ou un message me signale un ou plusieurs fichiers manquants. Je dois apparemment réinstaller le jeu !

A : L'installation a peut-être échoué ou votre fichier de registre est peut-être endommagé.

Réinstallez le jeu.

Si ceci ne fonctionne pas, désinstallez complètement le jeu, puis réinstallez-le sur un autre disque dur (par exemple, sur votre disque D:).

Q : J'ai lancé le jeu après avoir activé le rendu matériel.

Les personnages apparaissent bizarrement et/ou certaines textures sont manquantes.

Que puis-je faire ? R : Votre carte vidéo ne prend pas en charge le rendu matériel.

Lancez le jeu avec le rendu logiciel ou achetez une nouvelle carte vidéo avec prise en charge de l'accélération matérielle.

Vérifiez également les mises à jour éventuelles pour les pilotes de votre carte vidéo.

Pour plus d'informations, contactez votre fournisseur ou visitez le site Internet de celui-ci.

Q : Le pointeur de la souris laisse des traces sur l'écran et/ou les images apparaissent brouillées.

Que se passe-t-il ? R : Ceci est probablement dû à l'incompatibilité de votre pilote de carte graphique ou à des paramètres incorrects.

Procédez à la mise à jour de vos pilotes.

Nous avons rencontré des problèmes similaires avec certaines cartes permettant la désactivation de la fonction VSYNC.

Accédez aux paramètres avancés de votre carte vidéo et vérifiez que la case 'Attendre VSYNC' est cochée.

Q : Ma petite amie/mon petit copain m'a quitté(e) en emportant tous mes disques.

Que me conseillez-vous ?

R : Jouez à **The Longest Journey**.

Ça fait un bien fou et ça vous fait tout oublier.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

8.2. Le fichier Lisez-Moi

Pour connaître les informations de dernière minute ajoutées à la section Dépannage, consultez le fichier LisezMoi.txt en cliquant sur le bouton correspondant dans le Lanceur.

La dernière version de ce fichier est également disponible sur le site Internet officiel.

8.3. Le site Internet

En cas de problèmes, si vous disposez d'une connexion Internet, visitez le site Internet officiel de **The Longest Journey** à l'adresse **http://www.longestjourney.com/**. Vous y trouverez nos mises à jour, correctifs et rubriques d'assistance générale.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France