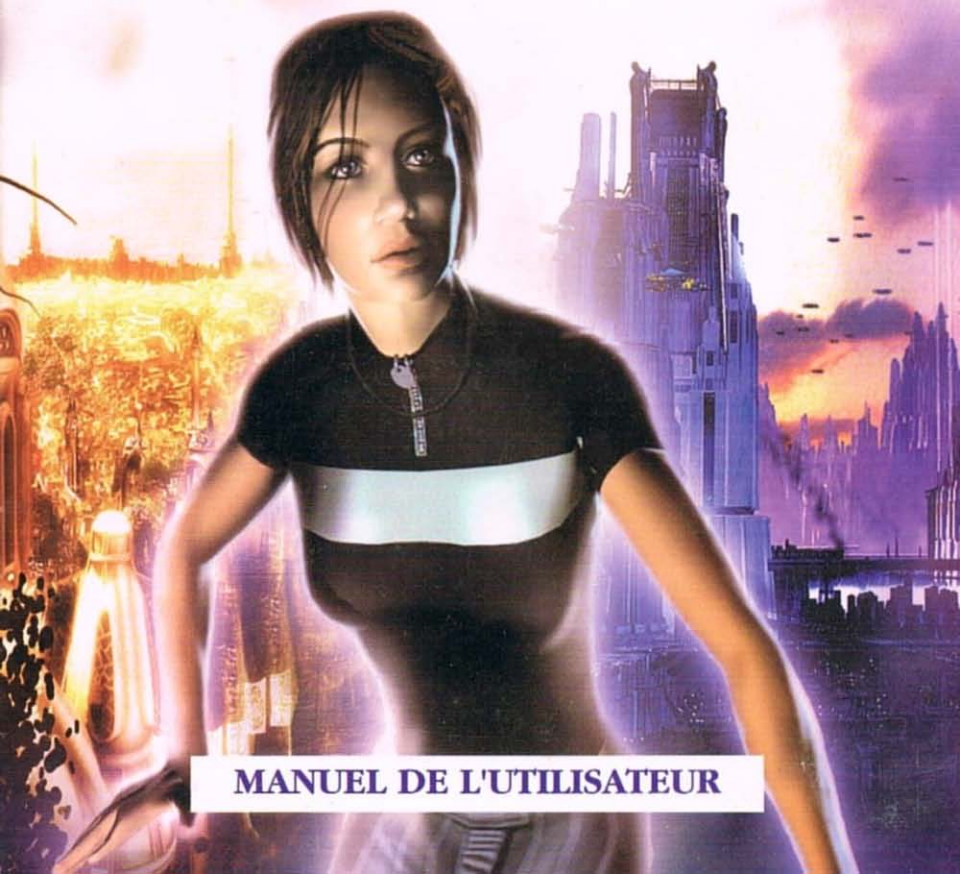


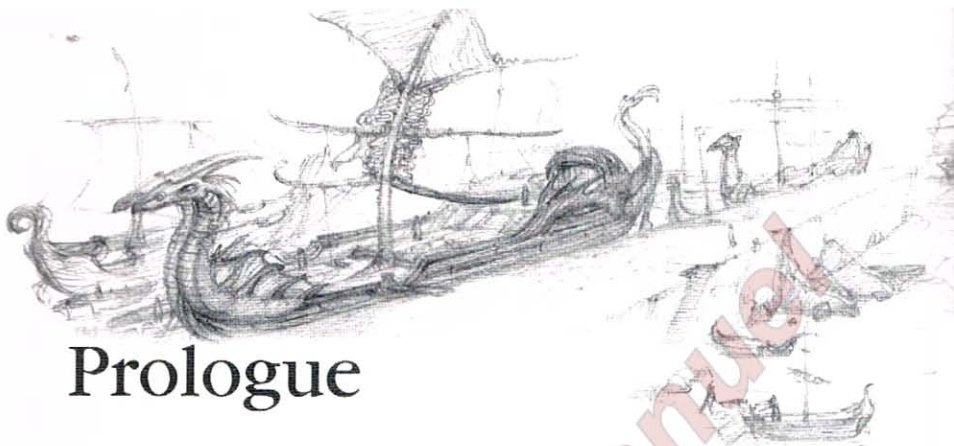
The Longest Journey

D'UN MONDE À L'AUTRE



MANUEL DE L'UTILISATEUR

	TABLE DES MATIÈRES	1
	PROLOGUE	2
	Introduction	2
	The Longest Journey	3
	April Ryan et son univers	4
1	PREMIÈRE PARTIE : MISE EN ROUTE	6
	Configuration système	6
	Installation de The Longest Journey	7
	Exécution du jeu	8
	Configuration matérielle	9
	Menu Jeu	10
	Paramètres du jeu	10
2	DEUXIÈME PARTIE : DÉROULEMENT DU JEU	12
	Esprit du jeu	12
	Barre d'outils et fenêtres du jeu	12
	Interface du jeu	13
	Inventaire	15
	Gros plan des objets	16
	Conversation avec un personnage	17
	Affichage des sorties	19
	Voir avec les yeux d'April	19
	Utiliser les cartes	19
	Enregistrer et charger une partie	19
	Conseils de jeu	20
	Quitter le jeu	20
	Raccourcis clavier	20
3	TROISIÈME PARTIE : MENU JOURNAL	22
	Accès au menu Journal	22
	Enregistrer et charger des écrans de jeu	23
	Paramètres du jeu	23
	Journal des conversations	23
	Journal d'April	24
	Revoir les séquences vidéo	24
4	QUATRIÈME PARTIE : PREMIERS PAS DANS LE JEU	25
	Conseils généraux	25
	CINQUIÈME PARTIE : DÉPANNAGE	26
	A propos du dépannage	26
	Problèmes connus	26
	Fichier LisezMoi	27
	Site Web	27
6	SIXIÈME PARTIE : CONTACTS	28
	Funcom	28
	Ubi Soft	28
	Assistance technique	29
7	SEPTIÈME PARTIE : REMERCIEMENTS	30
	Le Créateurs du jeu: Funcom	30
	Editeur/distributeur de la version française: Ubi Soft	33
	Casting	33



Prologue

Introduction

Entre la science et la magie, entre l'ordre et le chaos, entre Stark et Arcadia existe un antique Equilibre. Durant des milliers d'années, il a veillé à ce que règne l'harmonie entre ces deux mondes jumeaux.

Mais les hommes vivent maintenant une ère agitée ; le chaos menace de rompre l'Equilibre et de donner corps à leurs cauchemars les plus terrifiants.

Le Gardien de l'Equilibre a abandonné son trône...

Les Armées des Eclaireurs avancent...

L'orage se rapproche...

Et le destin du monde repose entre les mains d'une seule personne.

Elle s'appelle April. Elle est la Passerelle. Elle a le pouvoir de passer d'un monde à l'autre ; sa destinée est relatée dans cent légendes. Mais les vagues du Chaos montent de seconde en seconde et ceux qui cherchent à usurper le pouvoir divin ne restent pas oisifs. Comment une seule personne peut-elle lutter victorieusement contre les forces les plus noires ?

L'avenir d'April est incertain ; sa quête la mène sur des chemins tortueux et jonchés de pièges.

Mais si le voyage d'April lui fait parcourir les mondes jumeaux, il l'emmène aussi dans une quête intérieure à la découverte de son propre cœur.

Car ce Grand Voyage (The Longest Journey) est bien le plus grand de tous.

The Longest Journey

The Longest Journey est un jeu d'aventure. Pas de mitraillettes, pas de grenades, pas de monstres... euh, si, quand même quelques monstres. Mais contrairement aux autres jeux, dans **The Longest Journey** votre meilleure arme et plus grande alliée est votre jugeote. Les jeux d'aventure consistent à résoudre des énigmes, rencontrer des créatures étranges, plus ou moins amicales et à vous demander comment diable vous allez bien pouvoir vous tirer du pétrin où vous vous êtes mis cette fois-ci.

April Ryan, héroïne de **The Longest Journey**, ne peut pas mourir. Parfois, vous passerez des heures à aider April à résoudre une énigme pour voir à la fin un piano lui tomber sur la tête : cela peut se révéler frustrant. Ce qui ne veut pas dire que le jeu ne soit pas passionnant ; seulement que vous ne devez pas avoir peur d'être puni, quoi que vous fassiez. Essayez tout, faites absolument tout ce que vous voulez. Les jeux sont censés vous amuser, pas vous énerver.

S'il s'agit de votre premier jeu d'aventure, vous allez vous régaler. L'expérience va être très différente de ce que vous connaissez déjà en matière de jeux. Si vous êtes bloqué dans une situation, prenez le temps de regarder autour de vous, d'essayer toutes sortes de manœuvres, de parler aux gens. Consultez aussi le chapitre de ce manuel intitulé Premiers pas dans le jeu page 28. Non seulement il contient des explications détaillées sur la manière de jouer le début du scénario, ou prologue, mais il vous donne également des conseils utiles qui vous ramèneront peut-être plus d'une fois sur la bonne piste !

Si vous avez déjà joué à des jeux d'aventure, vous savez probablement un peu à quoi vous attendre. Ou du moins vous croyez le savoir. Et bien n'en soyez pas si sûr ! **The Longest Journey** vous réserve quelques surprises. En effet l'interface et les mécanismes du jeu vous seront peut-être familiers, mais ce manuel contient des informations qu'il est impossible que vous connaissiez : lisez-le, ce ne sera pas du temps perdu.

Qui que vous soyez et quelle que soit votre expérience en matière de jeux d'aventure, nous vous encourageons fortement à nous communiquer vos critiques et commentaires ; car sans votre aide, nous aurions du mal à développer les jeux dont vous rêvez !

Merci pour votre achat de The Longest Journey... et bonne chance. Puisse l'Équilibre vous protéger et vous guider tout au long de votre voyage.

April Ryan et son univers

April Ryan est la “star” de **The Longest Journey** et votre alter ego lorsque vous jouez. Agée de dix-huit ans, elle a grandi à la campagne et va maintenant vivre dans une grande ville. En effet, elle vient d’arriver à Newport, où elle s’est inscrite à l’Académie des Arts Visuels de Venise afin d’y faire ses études. April est une artiste et souhaite exercer le métier de peintre et d’illustratrice.

The Longest Journey se déroule dans un avenir éloigné de quelques siècles, mais le monde d’April diffère peu du nôtre. Evidemment, il y a bien des aéromobiles, des vaisseaux spatiaux voyageant à la vitesse de la lumière et des colonies installées dans des mondes lointains, mais le quartier d’April pourrait faire partie du paysage urbain d’aujourd’hui ; d’autre part, ses amis parlent des mêmes choses que les jeunes de tous les temps. Newport se trouve quelque part en Amérique ; Venise est le nom du quartier où habite April, un quartier d’ambiance “village”, jeune, branché et artiste, au cœur de la grande métropole. Vous en apprendrez davantage sur Venise et sur Newport en parlant aux gens, en leur posant des questions et en lisant les nouvelles affichées sur la machine FACT de l’auberge Border House. (Ne vous en faites pas, vous découvrirez en temps utile de quoi il s’agit !).

La relation d’April avec ses parents est difficile, elle en parle dans son journal. Nous vous conseillons de lire ce journal (pour savoir comment y accéder, reportez-vous à la section Journal d’April page 27), car le passé revient hanter April de différentes manières au cours de son voyage.

Nous avons essayé de rendre l’univers d’April aussi réel et intéressant que possible ; nous espérons qu’en jouant vous apprendrez à connaître April et ses amis ainsi que la ville où ils évoluent. Ceci bien sûr avant d’être projeté dans un tout autre monde, un monde cette fois complètement étranger, aussi bien pour celui qui joue - vous - que pour April, pour qui tout est bien réel.

...Sinon, l’aventure ne serait pas intéressante !





1. Mise en route

Configuration système

Configuration minimum requise :

Windows® 95 ou Windows® 98

Pentium® 166 MMX

32 Mo de mémoire RAM

Lecteur de CD-ROM 4X

Souris et clavier

Carte vidéo couleur haute qualité (16 bits) SVGA 640x480 avec 2 Mo de mémoire RAM

Carte ou système son compatible Windows®

200 Mo d'espace disque disponible

Configuration système recommandée :

Pentium® II 266

64 Mo de mémoire RAM

Carte d'accélération graphique 3D (compatible Direct 3D) avec 4 Mo de mémoire RAM

Lecteur de CD-ROM 8X

Au moins 1 Go d'espace disque disponible

Installation de The Longest Journey

Fermez toutes les fenêtres et quittez les applications ouvertes sur votre bureau. Insérez le premier CD-ROM du jeu dans le lecteur. Si la fonction d'exécution automatique est activée, l'utilitaire de lancement du jeu s'affiche à l'écran. Si elle ne l'est pas, ouvrez l'utilitaire manuellement en cliquant deux fois sur l'icône Poste de travail de votre bureau puis sur l'icône de CD-ROM dans la fenêtre ouverte. Cliquez deux fois sur le fichier de l'utilitaire de lancement **launcher.exe**. Les options qu'il vous propose sont les suivantes :

- **Installer.** Installe le jeu sur votre disque dur.
- **Installer DirectX® 6.1.** Installe Microsoft® DirectX® 6.1 sur votre ordinateur, si nécessaire. L'option d'installation normale du jeu détermine automatiquement si vous avez besoin ou non d'installer ce programme.
- **Afficher LisezMoi.txt.** Nous vous conseillons fortement d'ouvrir le fichier Lisez-moi afin de prendre connaissance des informations les plus récentes sur le jeu. Ce document inclut des instructions détaillées sur l'installation ainsi que des conseils de dépannage.
- **Quitter.** Ferme l'utilitaire de lancement et vous ramène dans Windows.

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

Vous aurez à choisir le type d'installation à effectuer. Si vous disposez d'assez d'espace disque sur votre disque dur (plus d'un Go), choisissez l'installation complète. En effet, ce type d'installation vous garantit une performance optimale. Choisissez aussi la destination des fichiers, par défaut **C:\Program files\The Longest Journey** (le disque dur peut correspondre à une autre lettre que C:) ou votre dossier **Jeux** si vous en possédez déjà un sur une de vos unités de disque dur. Cliquez sur Suivant pour choisir l'option par défaut ou sur le bouton Parcourir afin de créer un nouveau dossier ou d'en sélectionner un existant. Le répertoire **The Longest Journey** est créé dans le répertoire spécifié.

Vous avez ensuite la possibilité de créer des raccourcis apparaissant dans le menu Démarrer. Les raccourcis facilitent le démarrage du jeu. Désélectionnez éventuellement les cases correspondant aux raccourcis que vous ne voulez pas créer.

Le programme d'installation crée ensuite le dossier **The Longest Journey** pour les icônes du jeu. Cliquez sur Suivant pour choisir l'option par défaut (**Program files \Jeux\The Longest Journey**), créez un nouveau dossier ou sélectionnez-en un existant puis cliquez sur Suivant.

Le programme d'installation copie ensuite les fichiers du CD-ROM sur votre disque dur. En fonction de votre CD-ROM et du type d'installation choisi, la copie des fichiers peut prendre de deux à quarante minutes.

Une fois l'installation terminée, vous êtes invité à créer un raccourci sur votre bureau. Désélectionnez cette option si vous ne voulez pas créer d'icône pour **The Longest Journey** sur votre bureau.

Si l'installation du jeu est réussie, un écran s'affiche vous signalant que l'installation est terminée. Le programme d'installation essaie ensuite de détecter la présence du programme DirectX® 6.1 (ou version ultérieure) sur votre système. Il l'installe s'il ne le détecte pas. Si vous avez besoin de mettre à jour votre version de DirectX®, vous pouvez le faire à partir de l'utilitaire de lancement.

Ensuite, vous quittez automatiquement le programme d'installation et revenez dans l'utilitaire de lancement. Si vous avez un accès Internet, prenez quelques minutes pour enregistrer votre produit en cliquant sur le bouton Enregistrement en ligne de l'utilitaire. En enregistrant votre produit, vous serez à même de recevoir des informations sur les mises à jour et les offres spéciales disponibles.

Vous êtes maintenant prêt à jouer à The Longest Journey !

Exécution du jeu

Si vous venez d'installer le jeu, l'utilitaire de lancement doit être encore exécuté, auquel cas vous pouvez ignorer ce paragraphe.

Pour exécuter le jeu, insérez le CD-ROM 1 de The Longest Journey dans le lecteur de CD-ROM. Si la fonction Exécution automatique est activée, l'utilitaire de lancement du jeu s'affiche à l'écran. Dans le cas contraire, ouvrez-le en cliquant deux fois sur l'icône de l'utilitaire à partir de menu Démarrer ou du dossier d'installation du jeu sur votre disque dur.

L'utilitaire vous propose maintenant les options suivantes :

- **Jouer.** Lance le jeu.
- **Réinstaller.** Met à jour votre installation de **The Longest Journey**. Ceci peut se révéler nécessaire si les fichiers du jeu ont été altérés pour une raison ou pour une autre. Notez que vous ne supprimez pas les parties déjà enregistrées en réinstallant les fichiers programme.
- **Désinstaller.** Retire le jeu de votre ordinateur. Le programme vous invite à conserver les parties enregistrées. Si vous prévoyez de continuer à jouer à **The Longest Journey** dans un futur plus ou moins proche, ne désélectionnez pas cette option.
- **Installer DirectX® 6.1.** Microsoft® DirectX® 6.1 doit être installé sur votre système pour que vous puissiez exécuter le jeu.
- **Enregistrement en ligne.** Si vous avez accès à Internet, vous avez la possibilité d'enregistrer votre jeu par voie électronique.
- **Afficher LisezMoi.txt.** Nous vous conseillons fortement d'ouvrir le fichier Lisez-moi afin de prendre connaissance des informations les plus récentes sur le jeu. Ce document inclut des instructions détaillées sur l'installation ainsi que des conseils de dépannage.
- **Quitter.** Ferme l'utilitaire de lancement et vous ramène dans Windows.

Lorsque vous avez cliqué sur le bouton Jouer, l'écran de configuration matérielle apparaît. Si vous disposez de plus d'une carte vidéo sur votre système (par exemple si vous avez un accélérateur 3D), il vous faudra indiquer la carte à utiliser. Dans la plupart des cas, les paramètres par défaut conviennent à votre système. Voir la section Configuration matérielle de ce manuel pour en savoir plus sur les diverses options à votre disposition.

Avant de jouer, choisissez un nom de joueur sous lequel enregistrer vos parties. Le nom utilisé par défaut est le nom d'utilisateur avec lequel vous avez accédé à Windows®. Si vous n'avez pas eu besoin de spécifier de nom d'accès, le nom par défaut employé est "April Ryan". Si plusieurs personnes comptent jouer à **The Longest Journey**, remplacez le nom par défaut par votre propre nom, diminutif ou nom de votre choix. Cliquez sur OK pour continuer ou sur Annuler pour revenir dans l'utilitaire de lancement.

Vous êtes maintenant prêt à vous embarquer pour le Voyage... **The Longest Journey.**

Configuration matérielle

Avant d'exécuter le jeu, sélectionnez le pilote de la carte vidéo que vous allez utiliser, la profondeur des couleurs et le mode de rendu logiciel ou matériel. L'écran de configuration matérielle s'affiche automatiquement lorsque vous appuyez sur le bouton Jouer de l'utilitaire de lancement. Si vous changez de carte vidéo à un moment donné, ou si vous voulez sélectionner un autre pilote de carte vidéo (si vous avez par exemple une autre carte vidéo installée sur votre système, telle qu'une carte 3Dfx Voodoo ou Voodoo 2), vous devrez peut-être changer ces paramètres.

L'écran de configuration matérielle contient les options suivantes :

- **Rendu.** Sélectionnez le pilote de carte vidéo de votre choix dans le menu déroulant et indiquez si vous voulez utiliser le rendu logiciel ou matériel. Si votre carte vidéo ne gère pas le rendu matériel, cette option sera désactivée. Dans la plupart des cas, si le rendu matériel est disponible, sélectionnez-le. Cependant, si des problèmes surviennent durant le jeu, il vous faudra peut-être sélectionner le rendu logiciel. Reportez-vous à la section de dépannage du fichier Lisez-moi pour en savoir plus.
- **Profondeur des couleurs.** Le paramètre par défaut est de 16 bits (65 000 couleurs). Cependant, si vous avez un Pentium® II ou équivalent et une carte vidéo rapide avec 16 Mo de mémoire RAM ou plus gérant le rendu 32 bits, choisissez la profondeur de couleurs 32 bits (16 millions de couleurs) : la qualité du graphisme s'en trouvera considérablement améliorée. Si vous remarquez que le jeu est lent, vous pourrez toujours sélectionner 16 bits au lieu de 32.
- **Modèle April haute résolution.** Cette option est cochée par défaut. Si votre système est peu puissant ou si le jeu s'exécute lentement, désélectionnez cette option. Le graphisme du personnage d'April sera peut-être moins détaillé, mais le jeu se déroulera plus vite.

Menu Jeu

Une fois le jeu exécuté à partir de l'utilitaire de lancement, vous verrez le menu Jeu apparaître. Cet écran offre les options suivantes, auxquelles vous pouvez accéder en déplaçant le curseur avec la souris et en cliquant avec le bouton gauche sur le livre et les diverses images de l'écran :

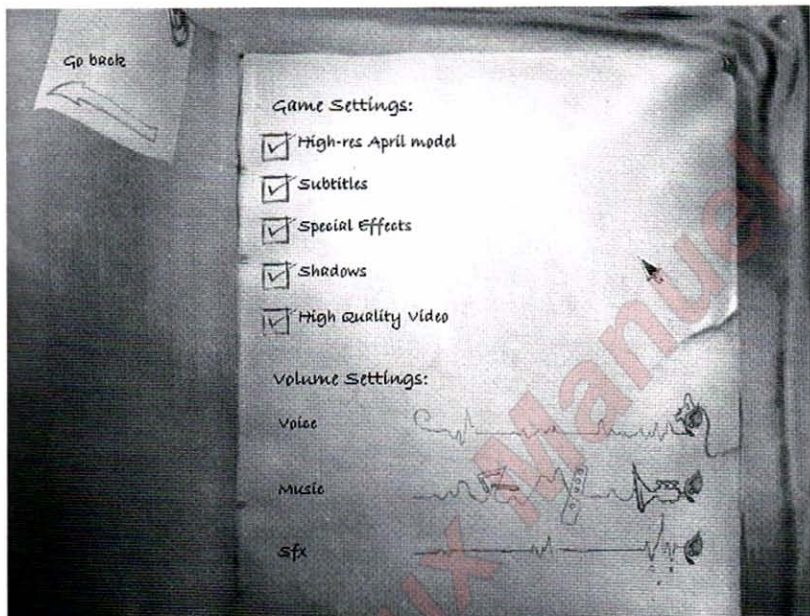


- **Configuration de la partie.** Affiche l'écran Configuration de la partie (voir ci-dessous).
- **Commencer le Voyage.** Commence une nouvelle partie.
- **Continuer le Voyage.** Affiche le menu pour le joueur sélectionné.
- **Remerciements.** Affiche la liste des remerciements aux personnes ayant participé à la création de **The Longest Journey**.
- **Finir le Voyage.** Quitte le jeu et vous ramène au bureau Windows.

Paramètres du jeu

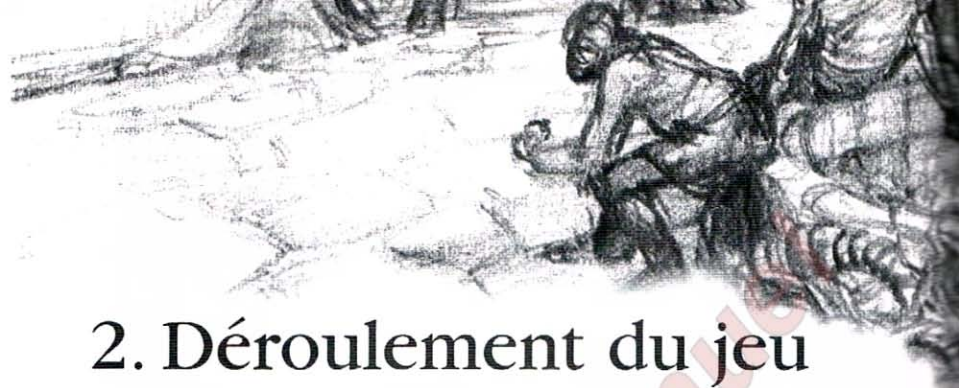
Cliquez sur l'image Options partie ou sur le bouton équivalent du menu Journal (voir la section Menu Journal de ce manuel pour plus de détails) afin d'afficher les options suivantes :

- **Modèle April haute résolution.** La représentation graphique d'April en 3 dimensions est extrêmement détaillée. Si les images du jeu défilent de façon saccadée ou trop lente, désélectionnez cette option.



- **Sous-titres.** Affiche le texte de tous les dialogues et conversations survenant dans le jeu.
- **Effets spéciaux.** Active certains effets dans le graphisme du jeu. Si votre ordinateur est lent et si le jeu défile de façon saccadée, désélectionnez cette option.
- **Ombres.** Affiche l'ombre portée des personnages. Si le jeu est lent, désélectionnez cette option.
- **Images haute résolution.** En fonction de la vitesse de votre processeur et de celle du CD-ROM, activez ou non la vidéo haute résolution. Un Pentium® II 266 ou plus puissant est recommandé pour l'utilisation de la haute résolution. Désélectionnez cette option si votre système n'est pas assez puissant, si vous ne voulez pas voir les séquences vidéo du jeu défiler de façon saccadée.
- **Options Volume.** Réglez le volume des voix et des effets sonores comme il vous convient. Faites glisser le curseur vers la gauche afin de baisser le volume d'un canal et vers la droite pour l'augmenter.

Cliquez sur l'icône Précédent ou appuyez sur la touche Echap. afin de revenir à l'écran précédent. Les paramètres définis sont automatiquement enregistrés.



2. Déroulement du jeu

Esprit du jeu

The Longest Journey est un jeu d'exploration et d'expérimentation où le risque et l'erreur ont droit de cité à part entière et où la perspicacité et la présence d'esprit sont récompensées. Le jeu se joue à l'aide de la souris (et du clavier pour certains raccourcis, si vous le souhaitez). L'écran est "parsemé" de zones spéciales, que vous détectez lorsque votre curseur passe dessus, et sur lesquelles vous cliquerez afin de faire agir April de telle ou telle façon. La meilleure tactique est souvent d'essayer une manœuvre pour savoir si elle a des chances d'aboutir, d'autant plus qu'April est immortelle ! N'hésitez donc pas à tenter le diable... et l'impossible.

Barre d'outils et fenêtres du jeu

L'écran de jeu comprend trois fenêtres :

Vous activez la **barre d'outils** en plaçant votre curseur dans le haut de l'écran. Les trois icônes suivantes apparaissent :



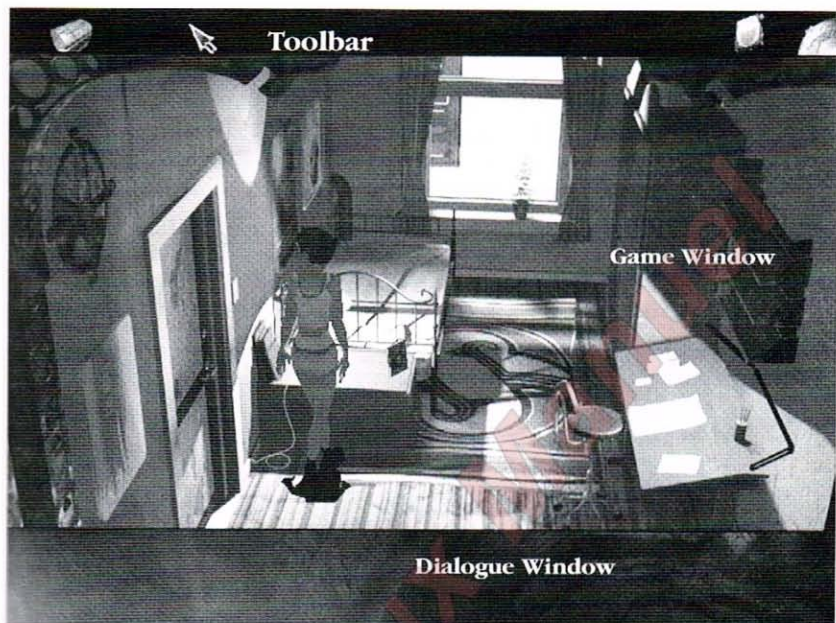
Icône Inventaire. Cliquez avec le bouton gauche sur cette icône afin d'afficher la fenêtre de l'inventaire (voir la section Inventaire de ce manuel).



Icône Journal. Cliquez avec le bouton sur cette icône afin d'afficher le menu Journal (voir la section Menu Journal de ce manuel).



Icône de fermeture. Cliquez avec le bouton gauche sur cette icône afin de quitter la partie et d'afficher le menu du jeu. Vous perdrez les étapes parcourues.



C'est dans la **fenêtre de jeu** que se déroule l'action proprement dite. Ouverte sur le monde d'April, ses objets et ses personnages, elle vous permet, par curseur interposé, d'y agir et d'y intervenir. Reportez-vous à la section Interface du jeu pour en savoir plus sur vos possibilités d'interaction avec le contenu de la fenêtre de jeu.

La **fenêtre de dialogue** contient tout le texte des dialogues si vous avez auparavant sélectionné l'option adéquate dans les options de la partie et les différentes répliques possibles lors d'un dialogue avec un personnage (voir la section Conversation avec les personnages).

Interface du jeu

Dans un jeu d'aventure, l'interface est votre moyen de communication avec le protagoniste - ici April Ryan - et votre façon de lui transmettre vos "ordres". La plupart du temps, April fera ce que vous lui demanderez de faire, mais dans certains cas, elle semblera en avoir décidé autrement et refusera d'obéir. Par exemple, si vous lui ordonnez de faire quelque chose qui la placerait en danger mortel, elle ne s'exécutera pas - dans aucun sens du terme !

Toutes les actions du jeu s'effectuent à l'aide du curseur à l'écran, dirigé par la souris, et des boutons droit et gauche de la souris, permettant l'interaction avec les objets et personnages du jeu. Le curseur peut prendre quatre "états" différents :



Normal. Curseur standard. Lorsque le curseur est normal, un clic sur le bouton gauche de la souris n'importe où dans la fenêtre de jeu fait marcher April en direction de l'endroit du clic. Un double-clic la fait courir vers cet endroit.



Sortie. Lorsque le curseur devient rouge, une sortie s'offre à April. Un clic sur le bouton gauche fait marcher April vers cette sortie, un double-clic la fait courir. Une fois la scène quittée, la suivante est chargée automatiquement.



Inactif. Lorsque le curseur est "cassé", le joueur ne peut exercer aucune influence sur l'action en cours. Soit une séquence animée non interactive se déroule, soit le jeu est en mode pause, soit le joueur converse avec un personnage. Pour en savoir plus sur ce dernier cas, reportez-vous à la section Conversation avec un personnage, plus loin dans le manuel.



Actif. Si le curseur passe sur une zone spéciale de l'écran, sur un objet manipulable ou sur un personnage avec lequel April peut entrer en contact d'une façon ou d'une autre, il "s'anime", devenant un curseur actif. Une info bulle apparaît, contenant la description de la zone spéciale. Cliquez une fois avec le bouton gauche afin d'afficher le menu flottant suivant :



Œil. Cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris sur cette icône pour orienter le regard d'April vers la zone spéciale, l'objet ou le personnage concerné.



Bouche. Cliquez une fois avec le bouton gauche pour qu'April parle au personnage ou, dans le cas d'un objet, qu'elle effectue une action quelconque avec la bouche.



Main. Cliquez une fois sur le bouton gauche afin qu'April entre en contact physique avec l'objet ou le personnage. Par exemple, si l'objet permet qu'on le saisisse, April le prendra et le mettra dans son inventaire.

Dans la plupart des cas, un double-clic avec le bouton gauche sur une des icônes ci-dessus fait courir April vers la zone spéciale, l'objet ou le personnage concerné avant tout type d'interaction.



Inventaire

Votre inventaire consiste en tous les objets rassemblés par April au cours de son voyage, dont elle aura besoin pour résoudre les énigmes. Il n'existe pas de limite au nombre d'objets transportables. En d'autres termes, April a les poches très profondes ! Vous disposez de trois moyens d'accès à l'inventaire :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris à tout moment dans la fenêtre de jeu (à moins que le curseur ne soit inactif, "cassé" ou qu'il ait pris l'aspect d'un objet).
- Appuyez sur la touche "I" ou point-virgule ";".
- Déplacez le curseur dans le haut de l'écran et cliquez sur l'icône Inventaire située sur la barre d'outils, tout à fait à gauche.



Pour ajouter un objet à l'inventaire au cours du jeu, placez le curseur sur l'objet dans la fenêtre de jeu. Si le curseur devient actif (voir la section Interface du jeu, ci-dessus), vous pouvez interagir avec l'objet. Cliquez une fois avec le bouton gauche afin d'afficher le menu flottant. Si l'icône Main est activée dans ce menu, vous pouvez prendre l'objet. Cliquez avec le bouton gauche sur l'icône Main : April saisit l'objet ou le manipule d'une façon quelconque. Si l'objet peut être emporté, il disparaît de la fenêtre de jeu et apparaît brièvement au-dessus de l'icône Inventaire (à l'extrême gauche de la barre d'outils) avant de tomber "en tournoyant" dans votre inventaire. Pour en savoir plus sur l'objet ramassé et l'examiner un peu, ouvrez l'inventaire (en cliquant avec le bouton droit de la souris), cliquez sur l'objet et choisissez l'icône Œil. April vous offre alors une description de l'objet ou un écran s'affiche contenant une image de l'objet en gros plan.

A diverses étapes du jeu, vous devrez combiner deux objets entre eux ou (dans la scène en cours) utiliser un objet avec un autre ou avec un personnage afin qu'April effectue une certaine action sur ces combinaisons.

Pour combiner deux objets de votre inventaire cliquez sur le premier et choisissez l'icône Main. Le curseur prend l'aspect de l'objet ; placez-le sur le second objet. Si l'objet-curseur se met à clignoter, vous pouvez combiner les deux objets. Cliquez avec le bouton gauche : April effectuera l'action appropriée avec la combinaison d'objets. Si le curseur ne clignote pas, les deux objets ne peuvent pas se combiner. Afin de combiner deux objets situés sur deux pages différentes de l'inventaire, cliquez avec le bouton gauche sur les flèches haut et bas (du côté droit de la fenêtre de l'inventaire) ou appuyez sur les flèches haut et bas du clavier pour faire défiler le contenu de l'inventaire.

Pour utiliser un objet avec un autre ou avec un personnage de la scène en cours, sélectionnez l'objet comme expliqué ci-dessus puis déplacez l'objet-curseur hors de la fenêtre de l'inventaire (ou appuyez sur la touche "I" du clavier) afin de refermer l'inventaire. Positionnez l'objet-curseur sur l'objet ou le personnage qui vous intéresse. Si le curseur se met à clignoter, vous pouvez les faire interagir ; cliquez pour cela avec le bouton gauche. Si vous voulez faire passer April d'un côté à l'autre de la scène, (par exemple si la scène occupe deux écrans) cliquez avec le bouton gauche sur l'objet-curseur à un endroit où il ne clignote pas. April se rapproche alors le plus possible de l'endroit du clic. Un double-clic la fait courir.

Pour remettre un objet-curseur dans l'inventaire, cliquez simplement sur le bouton droit ; le curseur redevient normal.

Vous pouvez utiliser les touches "A" et "S" de votre clavier pour passer d'un objet à l'autre de l'inventaire sans avoir à ouvrir l'écran de l'inventaire. "A" fait défiler l'inventaire vers le bas, "S" vers le haut. Le curseur prendra l'aspect de l'objet en cours.

Gros plan des objets

Une fois placés dans l'inventaire, certains objets peuvent (et doivent) être examinés de près. Vous êtes ainsi plus à même de trouver un indice ou de découvrir un autre objet qui vous aidera à résoudre une énigme. Pour savoir s'il existe une vue en gros plan de l'objet, cliquez avec le bouton gauche sur l'objet de l'inventaire puis sur l'icône Œil. En gros plan, vous voyez l'objet comme le voit April. Vous pouvez donc agir avec l'objet, en examiner des parties, le tirer d'un côté et de l'autre, le toucher, le manipuler, le faire fonctionner, le démonter, le remonter, etc. Vous pouvez aussi l'utiliser avec un autre objet de l'inventaire. Ces gros plans apparaissent dans la fenêtre de jeu et constituent des scènes normales, sauf qu'April n'y figure pas et que vous ne pouvez pas vous y déplacer. Placez le curseur en différents endroits de l'objet afin d'en détecter les zones spéciales, qui vous permettront d'interagir avec lui. Pour sortir d'une vue en gros plan, placez le curseur sur les bords de l'écran et cliquez avec le bouton gauche lorsque le curseur devient rouge. Vous pouvez accéder à l'inventaire à partir d'une vue d'un objet en gros plan ainsi qu'utiliser un ou plusieurs objets en combinaison avec lui, si vous le souhaitez.



Conversation avec un personnage

Parler aux personnages est une part importante du jeu ; en effet, si April ne prend pas le temps de converser avec ses amis et avec des inconnus, elle aura du mal à aller où que ce soit.

Une conversation s'engage de trois façons :

- Il suffit parfois de cliquer sur le personnage et de choisir l'icône Bouche.
- Dans certaines situations, les conversations commencent automatiquement quand April rencontre un personnage.
- Parfois, en utilisant un objet "appartenant" au personnage (voir la section Inventaire), vous provoquez une conversation entre April et le personnage ou des questions d'April au sujet de l'objet.

Une fois la conversation entamée, vous ne pouvez plus déplacer April ni cliquer sur des objets de la fenêtre de jeu. Le curseur reste "cassé" (inactif) pendant qu'April ou un personnage parle. Lorsque vous devez choisir une réplique pour April, le curseur redevient actif, mais seulement dans la fenêtre de dialogue. Placez le curseur sur les différentes répliques possibles afin de les mettre une par une en évidence ; lorsque vous cliquez sur l'une d'elle, vous la faites dire par April. Vous pouvez aussi utiliser les chiffres accompagnant les répliques (1, 2, 3, etc.) ou les faire défiler à l'aide des flèches de votre clavier et appuyer sur la touche Entrée. Parfois, il existe plus de répliques que vous ne le voyez dans la fenêtre de dialogue. Dans ce cas, une flèche haut/bas apparaît sur le côté gauche de la fenêtre de dialogue ; cliquez dessus avec le bouton gauche afin de faire défiler toutes les répliques. Vous pouvez aussi appuyer sur les flèches du clavier puis sur

Entrée ou sur le chiffre correspondant au numéro de la réplique choisie.

Si vous ne voulez pas entendre ce qu'un personnage a à dire ou si vous avez déjà entendu telle ou telle réponse auparavant, appuyez sur la touche Echap. ou cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre de dialogue. Vous sautez ainsi la réplique en cours et passez à la suivante. Prenez garde cependant à ne pas manquer un indice important ; si plus tard vous pensez avoir "raté" un élément crucial indiqué dans une réplique ou dans une conversation, vous pouvez toujours tenter de le découvrir dans le fichier-journal des dialogues (voir la section Menu Journal plus loin dans ce manuel pour savoir comment procéder).

Chaque conversation du jeu est transcrite dans la fenêtre de dialogue, que vous afficherez par exemple si vous avez du mal à entendre ou à comprendre ce que disent les personnages. Procédez comme suit :

- Appuyez sur la touche F9 ou
- Accédez à l'écran Configuration de la partie et cochez la case Sous-titres.

Pour consulter les instructions détaillées sur la manière d'accéder à l'écran des options PENDANT le jeu, reportez-vous à la section Menu Journal de ce manuel.

Un dernier conseil. Ce que vous dites à un personnage affecte le contenu de ce qu'il ou elle va (ou non) vous révéler. Pesez donc bien vos mots ! Bien que la "mauvaise" réplique ne puisse pas provoquer la fin du jeu, elle pourrait vous compliquer sérieusement la tâche. Mais là encore, un des bons côtés des jeux d'aventure est que l'on peut y parler comme on n'oserait pas le faire dans la vie de tous les jours ! N'ayez donc pas peur de prendre des risques.

Affichage des sorties

Il est parfois un peu difficile pour les joueurs inexpérimentés de repérer les sorties. Cette petite "tricherie" les aidera :

- Appuyez sur la touche X du clavier. Toutes les sorties valides apparaissent. Appuyez de nouveau cette même touche afin de les faire disparaître.

Les icônes de sortie sont les suivantes :



Indique l'existence d'une sortie directement sous l'icône. Lorsque le curseur est placé à l'endroit de la sortie, il devient rouge. Cliquez alors avec le bouton gauche pour qu'April se dirige en marchant vers cette sortie ; cliquez deux fois pour la faire sortir en courant.



Indiquent l'existence d'une sortie hors écran, à gauche ou à droite. La sortie défile à mesure que le joueur se dirige vers la gauche ou vers la droite, puis jusqu'à ce que la sortie apparaisse à l'écran. Un indicateur apparaît alors pour marquer le nouvel emplacement de la sortie.



Voir avec les yeux d'April

De temps en temps, en cliquant sur un objet ou en entrant dans un endroit particulier, vous faites passer la fenêtre de jeu d'une vue "à la troisième personne" à une vue "à la première personne". En d'autres termes, vous passez du point de vue de l'observateur à celui d'April. Tel est le cas par exemple lorsque vous examinez un objet dans l'inventaire (voir la section Inventaire ci-dessus pour obtenir un complément d'information) ou dans la fenêtre de jeu. Afficher un objet en gros plan vous permet d'en étudier les détails, de dévoiler des informations et des objets secrets et de faire fonctionner toute machine ou mécanisme éventuel. La vue en gros plan ne vous empêche pas d'utiliser l'objet normalement (voir la section Inventaire) ni d'enregistrer la partie. Pour sortir d'une vue en gros plan, placez le curseur sur les bords de l'écran. Lorsque le curseur devient rouge, cliquez afin de revenir à la scène précédente.

Utiliser les cartes

Parfois, quand April quitte un endroit ou regarde une carte dans la fenêtre de jeu (par exemple, le plan du métro dans le wagon), une carte plein écran apparaît, parsemée d'icônes indiquant les nouvelles destinations possibles. Cliquez sur une icône afin de vous rendre à l'endroit correspondant. Placez le curseur sur le bord de l'écran afin de quitter l'écran-carte et revenir à la scène précédente.

Enregistrer et charger une partie

Pour enregistrer ou charger une partie rapidement, appuyez respectivement sur les touches F2 ou F3. Vous pouvez aussi afficher le menu Journal en cliquant sur l'icône Journal de la barre d'outils (voir la section Barre d'outils et fenêtres du jeu) ou en appuyant sur F1, et sélectionner Enregistrer ou Charger dans le menu. Pour en savoir plus sur le menu Journal, reportez-vous à la section correspondante de ce manuel.

Pour enregistrer une partie, affichez le menu d'enregistrement (voir ci-dessus) et cliquez sur un emplacement disponible ou sur un emplacement où vous avez déjà enregistré une partie. Chaque joueur a droit à 99 emplacements. Si vous choisissez un emplacement où vous avez déjà enregistré une autre partie, cette dernière sera remplacée par la nouvelle. Si tous les emplacements de la page en cours sont occupés, cliquez sur le bouton Suivante dans le coin inférieur droit de l'écran. Lorsqu'il ne reste plus un seul emplacement libre, vous devrez commencer à remplacer les parties déjà enregistrées. Chaque emplacement indique par une image à quel stade du jeu vous en êtes ; le nom qui lui est attribué par défaut est celui du chapitre où vous vous êtes arrêté, accompagné de la date et de l'heure de l'enregistrement.

Si, au cours d'un enregistrement, un message d'erreur s'affiche afin de vous signaler que votre disque dur est plein, procédez comme suit. Maintenez abaissée la touche ALT tout en appuyant sur TAB. Vous êtes ramené au bureau Windows. Libérez de l'espace sur le disque où vous avez installé **The Longest Journey** (en général sur le lecteur C:) en supprimant des fichiers superflus, puis revenez au jeu en appuyant de nouveau sur ALT + TAB ou en cliquant sur l'icône du jeu dans la barre des tâches. Puis essayez de nouveau d'enregistrer votre partie.

Pour charger une partie, affichez le menu de chargement (voir ci-dessus) et cliquez sur l'icône de la partie qui vous intéresse. Si celle-ci ne se trouve pas sur la page en cours, cliquez sur l'icône Retour ou Suivante dans le bas de l'écran. Charger une nouvelle partie met automatiquement fin à celle en cours.

Conseils de jeu

Les jeux d'aventure sont parfois difficiles, surtout si vous êtes passé à côté d'indices ou d'informations importantes. Pour vous aider un peu, nous avons créé quelques fonctions qui pourront vous tirer d'affaire le cas échéant. Deux d'entre elles, le Journal des conversations et le Journal d'April, sont décrites dans la section intitulée Menu Journal. La troisième est une fonction "d'avertissement" : un signal sonore est émis chaque fois qu'un événement important se produit ou qu'une destination est accessible via une des nombreuses cartes du jeu. Prêtez donc l'oreille !

Quitter le jeu

Il existe plusieurs façons de terminer une partie et de revenir soit dans le menu du jeu soit sur le bureau Windows :

- Placez le curseur dans le haut de l'écran et cliquez sur l'icône Quitter, située tout à fait à droite de la barre d'outils. Vous êtes ramené au menu du jeu.
- Appuyez sur F10 ; vous êtes également ramené au menu du jeu.
- Appuyez simultanément sur les touches ALT et X ou ALT et Q. Vous quittez le jeu et êtes ramené au bureau Windows.
- Affichez le menu Journal (en appuyant sur F1 ou en cliquant sur l'icône Journal de la barre d'outils) et choisissez l'option Quitter la partie. Vous êtes ramené au menu du jeu.

Chaque fois que vous quittez le jeu un message vous rappelle que vous allez perdre les acquis de la partie jouée. Choisissez Annuler si vous n'avez pas enregistré votre partie récemment et souhaitez l'enregistrer afin de la reprendre plus tard (au point où vous vous êtes arrêté). Voir

pour cela la section Enregistrer et charger une partie, page 22. Sinon, choisissez OK si vous préférez abandonner la partie en cours sans l'enregistrer.

Raccourcis clavier

- F1 Menu Journal
- F2 Enregistre la partie
- F3 Charge une partie
- F4 Journal des conversations (désactivé par défaut)
- F5 Journal d'April (désactivé par défaut)
- F6 Revisionner
- F7 Enregistre une copie d'écran dans votre répertoire de jeu
- F9 Active/désactive l'affichage du texte des dialogues
- F10 Quitte le jeu et revient au menu principal
- A Fait défiler les objets de l'inventaire en allant du bas vers le haut (en boucle)
- S Fait défiler les objets de l'inventaire en allant du haut vers le bas (en boucle)
- I Inventaire
- X Affiche toutes les sorties disponibles dans la scène en cours
- Alt+X Quitte le jeu et revient au bureau Windows. (Alt+Q produit le même effet.)
- P Met le jeu en mode Pause
- Page up/
Flèche vers le haut Fait défiler les dialogues et l'inventaire vers le bas
- Page down/
Flèche vers le bas Fait défiler les dialogues et l'inventaire vers le haut
- Entrée Sélectionne la réplique en évidence
- 1 - 9 Sélectionne la réplique correspondant au numéro
- Esc Saute la séquence vidéo ou la réplique en cours



3. Menu Journal

Accès au menu Journal

Au cours du jeu, vous avez deux moyens à votre disposition pour accéder au menu Journal :

- Cliquez sur l'icône Journal dans la barre d'outils (voir Barre d'outils et fenêtres du jeu page 14) ou
- Appuyez sur la touche F1.

Les options suivantes s'offrent ensuite à vous :



- **Enregistrer la partie.** Affiche l'écran d'enregistrement de la partie.
- **Restaurer la partie.** Affiche l'écran de restauration ou de chargement de partie.
- **Configuration de la partie.** Définit les paramètres du jeu.
- **Index des conversations.** Non disponible lors de la (des) première(s) partie(s). Contient le texte de toutes les conversations déjà survenues entre April et les personnages.
- **Journal d'April.** Non disponible lors de la (des) première(s) partie(s). April consigne dans ce journal les événements importants survenus.
- **Revisionner.** Rejoue les séquences des films que vous avez vus jusqu'ici.
- **Quitter la partie.** Quitte le jeu en cours et revient au menu du jeu.

Cliquez sur une des options ci-dessus afin de fermer le menu en cours et d'ouvrir un nouvel

écran. Afin de revenir au jeu, cliquez sur l'icône Reprendre la partie dans le coin supérieur gauche de l'écran ou appuyez sur la touche Echap. à tout moment.

Enregistrer et charger des écrans de jeu

Il est important d'enregistrer vos parties à intervalles réguliers lorsque vous jouez. Même si April ne peut pas mourir, votre ordinateur, lui, le peut (même si ce n'est que temporairement) ! Que diriez-vous si vous deviez recommencer vos quatre dernières heures de jeu ?

Pour enregistrer une partie, cliquez sur l'option Enregistrer la partie dans le menu Journal ou appuyez sur F2 durant le jeu. N'oubliez pas que vous ne pouvez rien faire lorsqu'une conversation a lieu ou qu'une séquence vidéo se déroule ainsi que chaque fois que le curseur est "cassé" (inactif).

Chaque joueur (identifié par le nom du joueur indiqué dans l'écran de configuration au démarrage du jeu) dispose de 99 "emplacements" pour enregistrer la partie. Si nécessaire, remplacez une partie enregistrée par une nouvelle. Si vous désinstallez The Longest Journey de votre système, vous avez la possibilité de conserver les parties enregistrées ou de les supprimer. Si vous prévoyez de jouer à nouveau dans un avenir plus ou moins proche, nous vous conseillons de conserver ces parties.

Reportez-vous à la section Enregistrer et charger une partie, page 22 de ce manuel, pour savoir comment procéder afin d'enregistrer vos parties.

Paramètres du jeu

Voir la section Paramètres du jeu dans la Première partie : Mise en route.

Journal des conversations

Cette fonction est très utile car elle vous évite de perdre définitivement tout indice important que vous auriez "manqué" durant le jeu. En effet, toutes les conversations d'April avec les personnages rencontrés au cours de son périple sont transcrites et triées par chapitre et par personnage dans ce journal. Lorsque vous accédez à cet écran, cliquez sur les dialogues et lisez les conversations qui vous intéressent. Passez d'une page à l'autre à l'aide des icônes Suivante et Retour. L'icône Revenir en arrière vous permet de revenir au menu Journal et l'icône Index des conversations, dans le bas de l'écran, de revenir au journal des conversations.

Les descriptions et commentaires d'April sur les objets et personnages qu'elle rencontre ne sont pas transcrits dans le journal des conversations. Les conversations des personnages entre eux n'y sont généralement pas non plus. Cependant, les dialogues du journal contiennent tout ce qu'il est nécessaire que vous sachiez.

Journal d'April

Cette fonction est tout d'abord désactivée (vous devrez trouver vous-même comment l'activer !) mais une fois activée, elle vous permettra d'accéder au récit des événements importants survenus durant le jeu, consignés de la main même d'April. Chaque fois qu'il arrive quelque chose de déterminant pour le jeu et qu'April décide de le raconter dans son journal, un signal sonore se fait entendre et l'icône du journal se met à clignoter dans la barre d'outils. Un marque-page apparaît également sur cette icône, jusqu'à ce que vous ayez lu toutes les nouvelles informations disponibles. Si vous êtes bloqué ou recommencez à jouer après un arrêt prolongé, vous avez tout intérêt à prendre connaissance du journal d'April : il vous "remettra sur les rails".

Le journal contient aussi le récit d'événements antérieurs au jeu. Il raconte notamment comment April a débarqué à Newport un beau jour, loué un petit appartement et s'est inscrite à l'Académie des Arts Visuels de Venise. Ce récit vous sera probablement utile aussi, même s'il n'est pas très poli de lire le journal privé de quelqu'un d'autre. Notez qu'April ne vous en voudra sûrement pas.

Revoir les séquences vidéo

Un écran spécial vous permet de visionner à nouveau toutes les séquences vidéo qui se sont déjà déroulées lors du jeu. Cliquez sur le titre de la séquence qui vous intéresse. Pour revenir au menu Journal, cliquez sur l'icône Revenir en arrière.



4. Premiers pas dans le jeu

Conseils généraux

- Dans la plupart des situations, pour faire courir April, cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris. Cela vous fera gagner du temps lorsqu'il vous faudra revenir en arrière et retraverser des lieux où vous êtes déjà passé.
- Ouvrir et fermer l'inventaire constamment peut vous faire perdre du temps ; pour éviter cela, apprenez à utiliser les touches rapides A et S afin de parcourir rapidement l'inventaire, dans un sens ou dans l'autre.
- Affichez les sorties en appuyant sur la touche X, afin de vous assurer de bien toutes les essayer. Appuyez de nouveau sur X pour les faire disparaître (sinon elles resteront constamment affichées).
- À chaque scène et chapitre nouveaux, déplacez le curseur sur la surface de l'écran afin d'identifier les objets et/ou les endroits vous permettant d'effectuer une action quelconque et détectez les zones spéciales. Vous risquez en effet de ne plus pouvoir avancer si vous "ratez" un indice important. De même, si vous êtes bloqué dans une situation particulière, examinez les lieux soigneusement. Tôt ou tard, vous y découvrirez le détail clé qui vous permettra d'en sortir.
- Gardez à l'esprit qu'il est utile d'examiner deux fois un objet, au cas où un détail important vous ait échappé la première fois.
- En ce qui concerne les dialogues, vous aurez le choix entre plusieurs répliques, n'ayez pas peur de ne pas savoir laquelle choisir ; vous devrez les essayer presque toutes afin de savoir sur quelles possibilités elles débouchent. Dans l'écran de dialogue cliquez sur les répliques avec le bouton gauche de la souris, jusqu'à ce que la conversation se termine.

ssi vous ne pouvez plus avancer, lisez les dernières entrées du journal d'April, vous y découvrirez peut-être des indices importants, auxquels vous n'avez pas prêté attention durant le jeu. Idem pour le journal des conversations. Vous n'avez peut-être pas fait attention à une réplique cruciale d'un personnage.



5. Dépannage

A propos du dépannage

Même si nous avons fait de notre mieux pour vous proposer un jeu aussi exempt de bogues que possible, tant qu'il y aura des PC, il y aura des problèmes. Nous avons essayé ici d'en identifier quelques-uns et de vous suggérer des solutions. Nous vous conseillons fortement de lire le fichier *LisezMoi* inclus dans le CD-ROM (et accessible via l'utilitaire de lancement) ; il comprend une section de dépannage.

Problèmes connus

Q : A l'aide, je n'arrive pas à installer le jeu !

R : Si l'utilitaire de lancement ne s'ouvre pas un fois le CD-ROM 1 inséré dans le lecteur, essayez de l'exécuter directement à partir du CD-ROM. Cliquez deux fois sur l'icône Poste de travail sur le bureau, puis sur l'icône du CD-ROM. Ensuite cliquez deux fois sur le fichier *launcher.exe* dans le répertoire racine. Si cela ne marche pas, insérez d'autres CD-ROM dans le lecteur afin de vérifier s'il les lit correctement.

Q : Je ne peux pas sélectionner Jouer, dans l'utilitaire de lancement, après avoir installé le jeu ; ou bien un message s'affiche pour me dire qu'il manque un ou plusieurs fichiers et qu'il me faut réinstaller le jeu !

R : L'installation ne s'est peut-être pas déroulée correctement ou votre base de registre est peut-être abîmée. Essayez de réinstaller le jeu. Si le problème persiste, désinstallez le jeu complètement et réinstallez-le sur un lecteur différent (par exemple D:).

Q : J'exécute le jeu avec le rendu matériel activé. Les personnages sont flous et/ou les textures du graphisme sont pauvres. Que puis-je faire ?

A : Votre carte vidéo ne supporte pas bien le rendu matériel. Activez le rendu logiciel ou procurez-vous une carte vidéo qui supporte l'accélération matérielle. Ou peut-être vous faut-il mettre à jour vos pilotes de carte vidéo. Contactez votre revendeur ou visitez son site Web afin d'en savoir plus sur les mises à jour disponibles.

Q : Le pointeur de la souris laisse un sillon derrière lui et/ou le graphisme du jeu est défectueux. Que faire ?

A : Votre pilote de carte vidéo est probablement incompatible avec votre système ou vous avez choisi des paramètres incorrects. Mettez vos pilotes à jour. Ce genre de problème risque de se produire si votre carte vidéo permet la désactivation de l'option VSYNC. Affichez l'écran des paramètres avancés de votre carte vidéo et assurez-vous de cocher la case Attendre VSYNC (Wait for VSYNC).

Q : Ma copine/mon copain m'a quitté(e) en emportant tous les CD. Que faire ?

A : Jouez à **The Longest Journey**. Il soigne toutes les blessures et fait oublier tous les malheurs.

Fichier LisezMoi

Pour connaître les informations de dépannage les plus récentes, ouvrez le fichier LisezMoi.txt en cliquant sur le bouton correspondant de l'utilitaire de lancement.

Site Web

Si vos problèmes persistent et/ou si vous en avez d'autres et si vous disposez d'une connexion à Internet, visitez le site de **The Longest Journey** sur le site d'Ubi Soft: <http://www.ubisoft.fr/>. Vous obtiendrez des informations sur les mises à jour, les correctifs logiciels, et la fiche technique du jeu.

6. Contacts

Funcom

<http://www.funcom.com/>

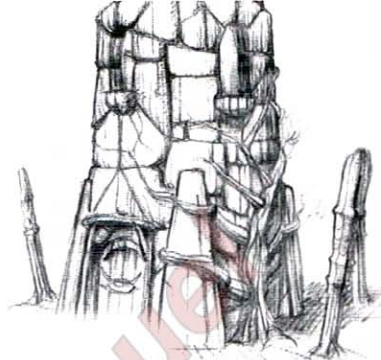
<http://www.longestjourney.com/>

Courrier électronique : tlj@funcom.com

Editeur/distributeur de la version française: Ubi Soft

<http://ubisoft.fr>

<http://www.ubisoft.fr/tlj/>



UBI SOFT à votre service...

Partant du fait qu'il existe des informaticiens chevronnés comme des utilisateurs « en herbe », Ubi Soft vous offre une large gamme de services quel que soit votre niveau.

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ? Vous voulez simplement en savoir plus sur nos prochains titres ?

Ne paniquez pas !!! Ne perdez pas patience !!!

Il y aura toujours un service qui répondra à vos attentes et (ou) un technicien qui vous fera bénéficier de ses précieux conseils.

Tel : 08.36.68.46.32. (2,23 F/min)

Accès techniciens : lundi au vendredi 9h30-13h et 14h30-19h

Fax : 01.48.57.07.41

serviceconso@ubisoft.fr

Service Consommateurs Ubi Soft

28 rue Armand Carrel

93108 Montreuil Sous Bois

Service Consommateurs : infos, trucs et astuces

- Vous ne **progresser plus** dans votre logiciel préféré ?
 - Vous désirez connaître **LE code de triche** qui vous permettra de devenir un joueur infatigable ?
 - Vous voulez être informé de notre **actualité** et de nos **dates de sortie** ?
 - Vous souhaitez participer à nos **jeux-concours** et avoir une chance de remporter de **nombreux cadeaux** ?
- Contactez sans plus attendre notre Service Consommateurs **24h/24 et 7j/7**.

Tel : 0825.355.306 (0,99 F/min)

Accès techniciens : lundi au vendredi 10h30-19h30

Fax : 02.99.08.96.45.

supporttechnique@ubisoft.fr

Support Technique Ubi Soft

Rue des Peupliers

56910 Carentoir

Support Technique

- Vous éprouvez des difficultés lors des **phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel** ?

- Vous désirez être informé des mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir ?

N'hésitez pas à contacter notre Support Technique : des **techniciens expérimentés** seront à votre écoute et prendront tout le soin nécessaire pour qu'une **solution** soit trouvée et que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

Avant de contacter notre Support Technique, voici quelques points élémentaires à vérifier :

- Prenez note des **fichiers d'aides** (Readme ou Lisezmoi) disponibles sur la plupart des CD ROM de notre gamme,
- Consultez le **manuel** accompagnant le logiciel utilisé.

Si malgré ces vérifications, vos problèmes persistent, contactez notre Support Technique au N° **Indigo : 0825 355 306 (0,99 F/min)** en ayant bien pris soin de noter la configuration exacte de votre machine (processeur, mémoire, carte son, vidéo, 3D...) ainsi que les éventuels messages d'erreur que vous rencontrez. Notre Support Technique est à votre disposition du **lundi au vendredi, de 10h30 à 19h30**.

36 15 UBI SOFT (2,23 F/min) et site internet - www.ubisoft.fr -

Nos services minitel « 3615 UBI SOFT » et internet « www.ubisoft.fr » sont ouverts **24 heures/24 et 7 jours/7**.

En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les **astuces et solutions** de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos **questions techniques** par le biais de notre section S.O.S. de participer à de nombreux concours ou de **télécharger les démos ou les mises à jour** de vos logiciels favoris (uniquement sur internet).

Ces services proposent également un **catalogue** à partir duquel vous pourrez **commander directement** les logiciels qui vous intéressent.



7. Remerciements

Et maintenant, la partie la plus importante de ce manuel : la liste de tous les gens qui se sont enfermés des années durant dans des cachots humides et sombres afin de pouvoir vous offrir un jour The Longest Journey.

Funcom

PRODUCTEUR

Ragnar Tørnquist

CHEFS CONCEPTEURS

Ragnar Tørnquist

Didrik Tollefsen

JEU ECRIT PAR

Ragnar Tørnquist

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Didrik Tollefsen

CHEF PROGRAMMEUR

Morten Lode

PROGRAMMEURS

Morten Lode, Rune Espeseth, Jan-Ove Haaland, Johan Braanen, Bjørn-Eirik Larsen, Audun Tørnquist

REALISATION

Jan-Ove Haaland, Morten Lode, Johan Braanen

UTILITAIRE D'INSTALLATION ET DE LANCEMENT

Rune Espeseth, Audun Tørnquist, Bjørn-Eirik Larsen, LAIDBACK, Jan-Ove Haaland, Morten Lode, Johan Braanen

PLUG-INS 3D STUDIO

Johan Braanen, Kurt Skauen

OUTIL DE TRADUCTION

Rune Espeseth, Morten Lode

RANDY

Martin Amor, Kurt Skauen, Jesper Hansen, Tore Lode, Jørgen Tvedt, Frank Stevensen, Fabian Gonzalez, Andreas Bromirski, Lasse Staff Jensen

SANDY

Karol Slanina

BOITE A OUTILS D'ANIMATION DES PERSONNAGES

Jesper Hansen, Kurt Skauen

DECORS

Oyvind Jernskau, Didrik Tollefsen, Tom Gjerde, Karsten Hammer Hansen, Kjetil Hjeldnes, Vebjørn Strømmen, David Michalczyk, Dennis Hansen, Christian Morgan Enger

GRAPHISME DES PERSONNAGES

Christian Morgan Enger, Iwan Peter Scheer

ANIMATION DES PERSONNAGES

Iwan Scheer, Lars-Petter Anfinssen, Renate Hansen

SEQUENCES VIDEO

Didrik Tollefsen, Christian Morgan Enger, Renate Hansen, Thorolf Tønjum, Rune Spaans, Iwan Scheer, Oyvind Jernskau

DIRECTEUR DU SON

Bjørn Arve Lagim

MUSIQUE COMPOSEE ET EXECUTEE PAR

Bjørn Arve Lagim

ARRANGEMENTS

Tor Linløkken

AUTRES MUSIQUES

Tor Linløkken, Morten Sorlie, Didrik Tollefsen

EDITION ET TRAITEMENT DU SON
Tor Linløkken, Bjørn Arve Lagim, Morten Sørlic

AUTRES CONCEPTIONS
Gaute Godager, Henning Solberg, Oyvind Jernskau

DIRECTEUR VOCAL
Ragnar Tørnquist (anglais)

CASTING
Synøve Lund

INGENIEUR DU SON
Frank

CHEF DU CONTROLE DE QUALITE
Henning Solberg

TESTS
Henning Solberg, Steve Reberg, Alf Yngve

RESPONSABLE DE LA LOCALISATION
Nils Håkon Nordberg

PRESIDENT
André Backen

VICE-PRESIDENT DE LA PRODUCTION
Gaute Espeland

MARKETING
Tomas Schreiner, Ulf Kristiansen, Marit Lund

CONCEPTION DU MANUEL
Geir Haugen

MANUEL ECRIT PAR
Ragnar Tørnquist

ACTEURS POUR LA CAPTURE DES MOUVEMENTS
Gry Stordahl, Didrik Tollefsen

REMERCIEMENTS SPECIAUX A
Tommy Strand (et son équipe Anarchy)
Tous les gens du studio d'enregistrement Robert Martone à New York

UBI SOFT À VOTRE SERVICE.

Vous désirez des infos, des trucs ou des soluces sur nos logiciels ; vous avez besoin d'une assistance technique ?

N'hésitez pas à contacter le service adapté à votre demande

SERVICE CONSO UBI SOFT :

Infos, trucs et soluces

- * Astuces, indices, solutions
- * Patches
- * Démonos
- * Jeux, concours, cadeaux
- * Actualité, dates de sortie des logiciels
- Consommateurs
- * Boutique (Minitel)

Hotline : 08 36 68 46 32 *

Accès conseiller : du lundi au vendredi de
9h30 à 20h00

Accès serveur vocal : 7 j / 7 , 24 h / 24

Minitel : 3615 UbiSoft *

7 j / 7 , 24 h / 24

e.mail : serviceconso@ubisoft.fr

Fax : 01 48 57 07 41

Courrier: Ubi Soft - Service

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
* 2,23 F / mn

SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT

- * Aide à l'installation, lancement ou excécuté
- * Configuration machine
- * Mises à jour de logiciels
- * Echange de versions (VO/VF)
- * Produits défectueux

N°Indigo 0 825 355 306 **

Accès technicien : du lundi au vendredi de
10h30 à 12h30 - de 13h à 19h00

Fax : 02 99 08 96 45

Minitel : 3615 UbiSoft * , Section SOS

e.mail : supporttechnique@ubisoft.fr

Courrier : Support Technique Ubi Soft

Rue des Peupliers
56 910 Carentoir

SITE INTERNET UBI SOFT

- * Actualité produits
- * Démonos et mises à jour (Téléchargement)
- * Concours
- * Boutique
- * Société

www.ubisoft.fr

* 2,23 F / mn ** 0,99 F / mn