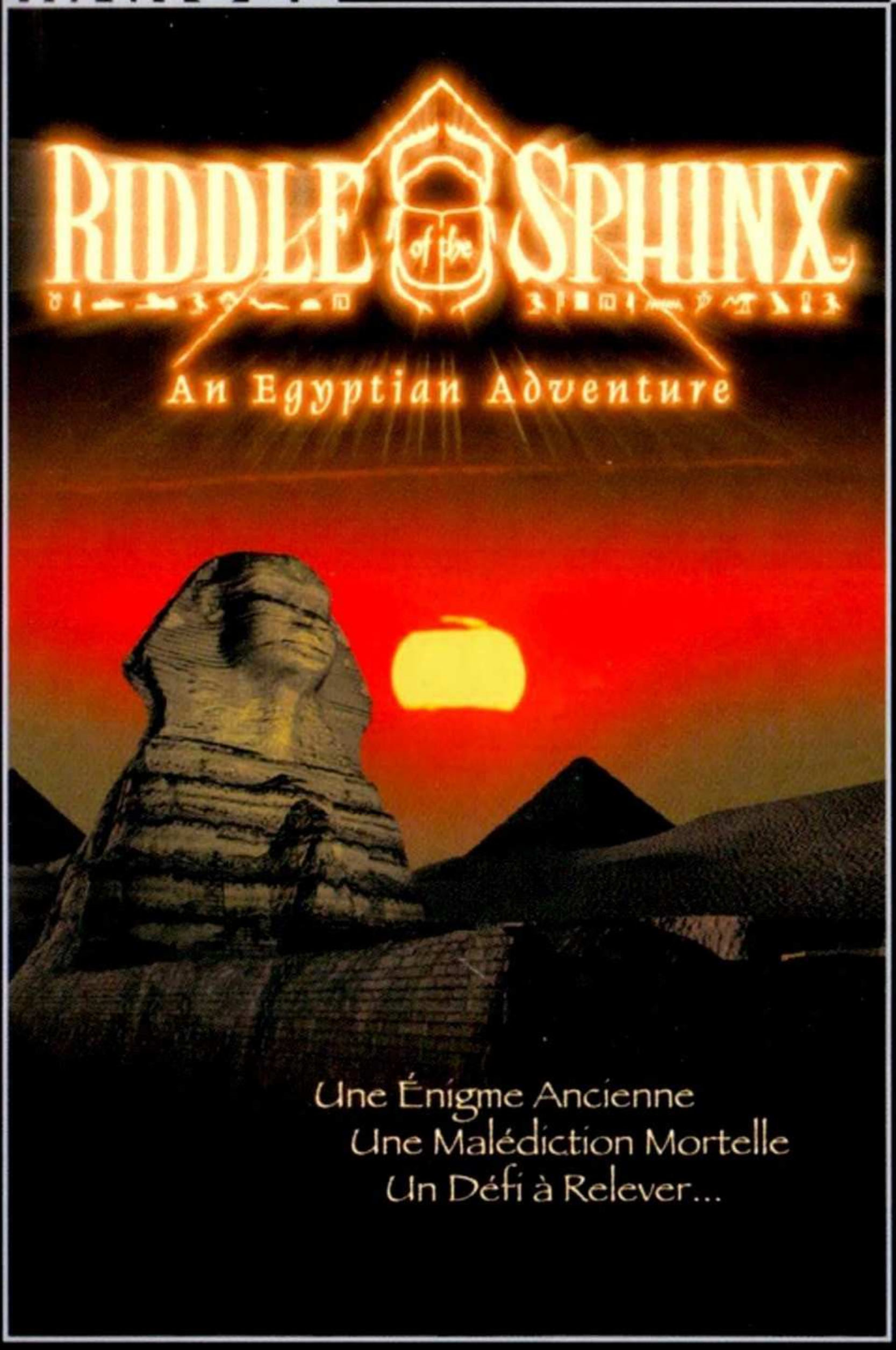
MANUEL



3

LA COLLECTION POUR TOUS LES VRAIS FANS DE JEUX D'AVENTURE

l'aVenture Originale

www.laventureoriginale.com

Micro Application

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Micro Application

Riddle of the Sphynx
An Egyptian Adventure

www.microapp.com

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Copyright © 2006 Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris

Édition Novembre 2006

Auteur(s) Omni Creative

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 : 2-7429-6977-2

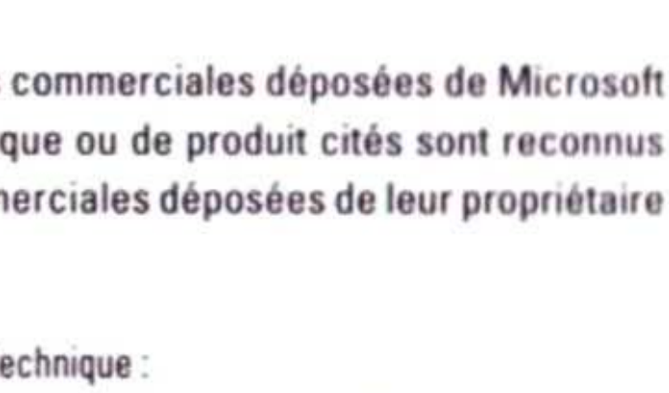
Microsoft, Windows et DirectX sont des marques commerciales déposées de Microsoft Corporation. Les autres noms de société, de marque ou de produit cités sont reconnus comme marques commerciales ou marques commerciales déposées de leur propriétaire respectif.

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

Retrouvez des informations sur ce logiciel !

Rendez-vous sur le site Internet de Micro Application www.microapp.com. Dans le module de recherche, sur la page d'accueil du site entrez la référence à 4 chiffres indiquée 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 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 ".

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

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

Sommaire

1. **Note des créateurs** 7

2. **Prologue** 8

3. **Installation et démarrage du programme** 9
   - 3.1. Installation du logiciel 9
   - 3.2. Assistant d'Installation 9
   - 3.3. Démarrage du programme 10
   - 3.4. Désinstallation du logiciel 10

4. **Navigation et pointeurs** 11

5. **Interface** 13

6. **Inventaire** 16
   - 6.1. Utilisation 16

7. **Objets de l'inventaire** 16

8. **Environnements de l'énigme** 17

9. **FAQ/résolution des problèmes** 20
   - 9.1. FAQ 20
   - 9.2. RÉSOLUTION DES PROBLÈMES 21

10. **Crédits** 22
    - 10.1. OMNI CREATIVE GROUP INT'Ls 22
    - 10.2. MICRO APPLICATION 25

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

1. Note des créateurs

Avec un intérêt profond pour la beauté et la complexité avec laquelle les Egyptiens bâtissaient leurs monuments et temples, ainsi que pour les mystères et secrets de la Grande Pyramide et l'énigmatique Sphinx de Gizeh, nous avons décidé de vivre notre propre aventure... la réalisation de Riddle of the Sphinx (ROTS).

Cela a commencé il y a cinq ans et aujourd'hui encore, notre intérêt pour l'Egypte ancienne, et en particulier pour le Plateau de Gizeh, continue à grandir.

Des mois (et finalement des années) de recherche et plus de cinq ans de création 3D soigneuse ont été nécessaires pour reproduire la majeure partie du Plateau de Gizeh. En particulier, nous avons recréé avec exactitude le Sphinx et son enceinte, ainsi que les chambres et les couloirs connus de la Grande Pyramide.

Mais nous n'avons pas voulu nous contenter d'une expérience pédagogique.

ROTS explore la nature de tous les mystères entourant ces merveilles mégalithiques et vous donne l'occasion de résoudre chacun d'entre eux, notamment l'énigme du Sphinx.

Nous espérons que vous éprouverez le même plaisir que nous en découvrant tous les environnements détaillés de ROTS et en explorant des chambres secrètes millénaires. Tant d'endroits à découvrir et encore plus de tâches à effectuer. Ne vous hâtez pas trop pour éviter de passer à côté de quelque chose.

Prenez votre temps, installez-vous confortablement, tamisez la lumière et préparez-vous à résoudre l'énigme archéologique du Millénaire !

Jeff & Karen Tobler

Créateurs de ROTS

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

2. Prologue

De violentes tempêtes de sable ont une nouvelle fois recouvert la majeure partie du Sphinx et des Grandes Pyramides.

Après des années d'excavation, l'éminent archéologue Sir Gil Blythe Geoffreys découvre une chambre secrète oubliée depuis des siècles. Lors de son premier et unique voyage, Geoffreys découvre un fragile parchemin ancien en papyrus. Après une traduction approximative, il réalise qu'il a trouvé la "Pierre de Rosette" du Sphinx.

Enfin, a pensé Gil, l'énigme du Sphinx est résolue !

Malheureusement, après avoir rompu le sceau du parchemin et décrypté son mystérieux contenu, Geoffreys se rend compte qu'il a libéré une malédiction ancienne, vouant une morte certaine à ceux qui ne tiendront pas compte de son avertissement. Réalisant qu'il est maudit, Geoffreys vous fait mander, vous son plus proche ami et collègue.

À votre arrivée au plateau de Gizeh, vous réalisez que la malédiction dont a parlé Gil est bien réelle et lui a coûté la vie.

Désormais, avec l'aide des notes bien cachées de Gil et de la traduction du parchemin, vous devez résoudre l'énigme. Toutefois... le parchemin a mystérieusement disparu.

Les collègues avides de Sir Geoffreys ont supposé qu'il ferait une découverte lucrative et, se méfiant les uns des autres, ont pillé la tente de Gil, recherchant en vain le parchemin. Qu'est-il advenu du parchemin en lambeaux ?

Sans parchemin, ni traduction, ni indice, tout le monde accepte d'"aider" à rechercher la chambre secrète récemment découverte par Gil. Lentement, ils disparaissent dans la Grande Pyramide.

Votre première mission sera de localiser le parchemin manquant. Ensuite, à l'aide du parchemin en lambeaux et de la traduction de Gil, vous tenterez de résoudre l'énigme du Sphinx !

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Jouez au plus fin avec des archéologues hypocrites, survivez à d'ingénieux pièges et décodez des énigmes anciennes tout en relevant des défis de logique conçus pour contrarier les voleurs de tombe depuis 2500 ans.

Une exploration vigilante des chambres secrètes, des tombes cachées et des sinistres labyrinthes vous aidera à résoudre cette énigme ancienne, enfouie il y a des siècles par les Egyptiens de l'Antiquité !

3. Installation et démarrage du programme

3.1. Installation du logiciel

Si vous avez activé sous Windows l'option de notification d'insertion automatique de votre lecteur de CD-Rom, l'installation démarre alors automatiquement lorsque vous insérez le CD-Rom dans le lecteur.

Si en revanche cette option est désactivée, placez le CD-Rom dans votre lecteur puis cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Activez alors la commande **Exécuter**. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, saisissez, dans la zone *Ouvrir*, la commande suivante :

```
d:\navigma.exe
```

La lettre D doit correspondre à la lettre d'identification de votre lecteur de CD-Rom. Si tel n'est pas le cas, modifiez la lettre en conséquence. Vous pouvez également accéder à la commande ci-dessus à l'aide du bouton **Parcourir**.

Appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur le bouton OK pour démarrer le navigateur de Micro Application. Cliquez ensuite sur le bouton **Installer le logiciel** pour lancer l'Assistant d'installation.

3.2. Assistant d'Installation

Une fois l'Assistant d'installation démarré, un écran d'accueil s'affiche. Pour accéder aux boîtes de dialogue suivantes du programme d'installation, cliquez sur le bouton **Suivant**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Une fenêtre vous informe des conditions de licence du logiciel. Nous vous recommandons de les lire attentivement. Si vous acceptez les termes du contrat, cliquez sur le bouton **Oui**.

Commencez par définir le dossier dans lequel vous souhaitez installer *Riddle of the Sphynx*. Par défaut, il vous est proposé le dossier **C:\Program Files\Micro Application\Riddle of the Sphynx**. Vous pouvez, en cliquant sur le bouton **Parcourir**, sélectionner un autre dossier cible que celui qui vous est proposé. La boîte de dialogue qui s'ouvre alors vous permet de sélectionner un autre lecteur et un autre dossier.

Cliquez ensuite sur le bouton **Suivant** pour accéder à la boîte de dialogue de sélection du groupe de programmes auquel doit être rattaché **Riddle of the Sphynx**. Vous pouvez conserver le groupe par défaut, sélectionner avec la souris l'un des noms de la liste ou saisir un nouveau nom de dossier dans la zone de texte supérieure. Cliquez ensuite sur le bouton **Suivant**. Le programme procède ensuite à l'installation à proprement parler du logiciel.

Au terme de cette opération, si vous avez conservé les paramètres proposés par défaut, le programme se trouve, dans le menu **Démarrer** de Windows, sous *Programmes/Micro Application/Riddle of the Sphynx*.

3.3. Démarrage du programme

Pour démarrer le programme, cliquez d'abord sur le bouton **Démarrer/Programmes** de la Barre des tâches. Vous pouvez trouver **Riddle of the Sphynx** dans le groupe de programmes que vous avez indiqué lors de l'installation (par défaut **Micro Application/Riddle of the Sphynx**).

3.4. Désinstallation du logiciel

Si vous souhaitez désinstaller le logiciel, afin, par exemple, de le réinstaller sur un autre disque dur, vous pouvez utiliser le programme de désinstallation. Il vous permet de supprimer complètement le programme, en effaçant également de votre disque dur tous les fichiers qui lui sont liés. Seules vos créations personnelles sont épargnées par cette désinstallation. Pour lancer la suppression, cliquez sur la commande **Désinstaller** du groupe de programmes **Riddle of the Sphynx**, dans le menu **Démarrer/Programmes/Micro Application**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

4. Navigation et pointeurs

L'exploration des divers environnements détaillés de ROTS est simple : il suffit de cliquer dans la direction dans laquelle vous souhaitez marcher. Hormis en mode VR (ci-dessous), vous verrez différents pointeurs s'afficher lorsque vous déplacerez la souris dans un décor. Le pointeur par défaut indique généralement que vous pouvez avancer.

REMARQUE : parfois, ce mouvement est interdit et un clic n'a aucun effet (ce qui signifie qu'aucun élément important n'est présent). Dans ce cas, cliquez ailleurs dans la scène.

En déplaçant le pointeur sur un côté de la scène, vous pourrez tourner.

Vous pivotez généralement de 180°, mais il s'agit parfois d'un pointeur à 90°.

Vous pouvez parfois regarder vers le haut ou le bas, et même faire marche arrière.

Si ce déplacement est possible, le pointeur changera de forme, alors ne passez pas à côté de subtiles indices.

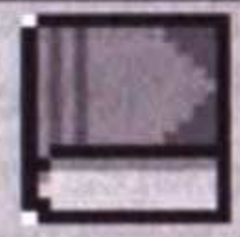
VR (Panoramas de réalité virtuelle - 360°)

Dans divers environnements de ROTS (en particulier lorsque vous entrez pour la première fois dans une chambre, une tombe, ou une zone extérieure, et à la plupart des intersections), votre pointeur changera de forme, ajoutant une petite icône VR. Si vous cliquez lorsque ce pointeur apparaît, vous passerez en mode de réalité virtuelle.

Pour naviguer, appuyez et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis déplacez-vous dans une direction. Vous pourrez voir l'environnement sous n'importe quel angle. Si votre pointeur se transforme en main en mode VR, vous pouvez cliquer pour avancer.

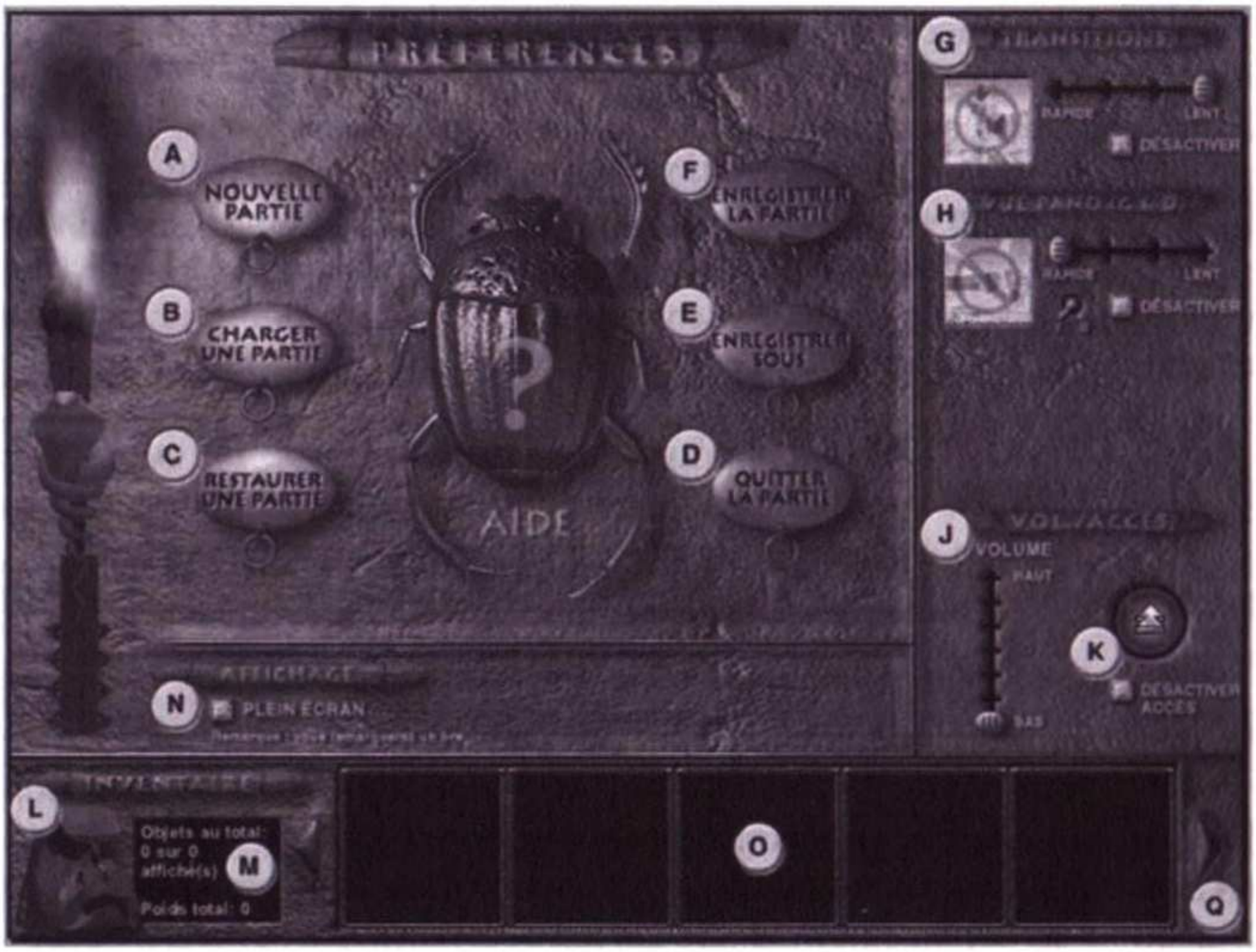
IMPORTANT : si vous transportez un objet lorsque vous passez en mode VR, il sera temporairement caché pour obtenir de meilleures performances. L'objet sera visible après la fermeture du mode VR.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

	Par défaut / Avancer		Prendre/saisir objet (ramasser)
	Reculer		Prendre/saisir et tourner à gauche
	Regarder vers le haut		Prendre/saisir et tourner à droite
	Regarder vers le bas		Prendre/saisir et basculer (verrouillage)
	Gauche 90°		WARP
	Gauche 180°		
	Droite 90º		Poser cassette audio
	Droite 180°		
	VR Devant		Fermer livre/journal
	VR Derrière		Page gauche
	VR Gauche		Page droite
	VR Droite		Aucune page

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

5. Interface



AFFICHER L'INTERFACE - appuyer simplement sur la BARRE ESPACE pour afficher/masquer l'interface.

NOUVELLE PARTIE - pour commencer une nouvelle partie et annuler toute modification ou progression effectuée. Même si un message vous invitera à enregistrer la partie en cours, il est recommandé de le faire avant de commencer une nouvelle partie.

CHARGER PARTIE - pour sélectionner et ouvrir une partie enregistrée sur votre disque dur. Si une partie enregistrée est en cours, un message vous invitera à enregistrer la partie avant d'en charger une autre.

RECOMMENCER - pour reprendre la partie en cours à son dernier enregistrement, en annulant toute progression effectuée depuis l'ouverture de la partie enregistrée. Si la partie n'a pas été enregistrée, vous recommencerez au début du jeu.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



QUITTER - pour sortir de ROTS, les rares fois où vous souhaiterez vous éloigner du jeu. Les crédits apparaîtront alors, accompagnés d'une musique de qualité.



ENREGISTRER SOUS - pour enregistrer la partie en cours sous un nom de fichier nouveau ou différent. Utilisez cette option si vous ne souhaitez pas écraser une partie enregistrée existante. Une boîte de dialogue vous permettra de renommer la partie enregistrée.



ENREGISTRER - pour enregistrer la partie en cours. S'il s'agit du premier enregistrement, une boîte de dialogue vous invitera à attribuer un nom à la partie. Dans le cas contraire, aucune boîte de dialogue n'apparaîtra.



PARAMÈTRES DE TRANSITION - pour contrôler la vitesse (approximative ou fluide) du rendu de vos transitions. Quatre paramètres sont disponibles, notamment une fonction DÉSACTIVER qui supprime toutes les transitions de déplacement. (REMARQUE : la fonction WARP produira tout de même une transition de déplacement si elle est activée.)



PARAMÈTRES DE PANORAMA - pour contrôler la vitesse (approximative ou fluide) du rendu de panorama vers le haut, le bas, la gauche et la droite. Quatre paramètres sont disponibles, notamment une fonction DÉSACTIVER qui supprime tous les panoramas de déplacement.



GLISSIÈRE DE VOLUME - pour modifier le volume global de votre ordinateur et le rétablir lorsque vous quittez le jeu. Pour couper le son du jeu, veuillez utiliser la console de son de Windows.



PARAMÈTRES DE WARP - si vous décidez de l'utiliser, cette fonction vous permet de gagner énormément de temps et d'éviter toute frustration. Lorsqu'elle est activée, une flèche jaune clignote dans certaines scènes, vous permettant d'accéder directement à une zone déjà explorée. Lorsque l'option est désactivée, vous êtes obligé de déplacer votre personnage comme la première fois. (ATTENTION : la fonction WARP augmente le risque de passer à

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

côté de détails importants que vous avez pu rater lors de votre premier passage. À utiliser avec parcimonie.)



SAC À DOS - il contient tous les objets que vous trouvez. Si vous ramassez un artéfact ou un objet dans une scène, vous pouvez le garder à la main ou le placer dans votre sac à dos (inventaire). Il vous suffit pour cela de faire glisser l'objet pour qu'il survole le sac à dos, d'attendre que ce dernier s'ouvre, puis d'effectuer un clic. L'objet apparaîtra alors dans l'un des emplacements de l'inventaire. (Oui, le sac à dos doit être bien grand pour pouvoir contenir certains des objets que vous y placez, mais c'est votre colonne vertébrale qui subit, quel est le problème ?)



ÉCRAN DE L'INVENTAIRE - affiche des informations détaillées sur l'objet survolé par la souris. Survolez n'importe quel objet pour connaître son nom et son poids. Lorsque votre souris ne survole pas un emplacement de l'inventaire, le poids cumulé de tous les objets de l'inventaire s'affiche.



PARAMÈTRES D'AFFICHAGE - cette option vous permet de définir la résolution d'affichage : en PLEIN ÉCRAN (le jeu occupe tout l'écran) ou en résolution par défaut (le jeu apparaît dans une fenêtre plus petite). Testez les paramètres pour voir ce que vous préférez. (En mode PLEIN ÉCRAN, les graphismes ne sont pas aussi fins, mais l'expérience est plus immersives.)



VOLETS D'INVENTAIRE - il s'agit de zones défilantes qui affichent les objets que vous transportez. Pour récupérer un objet dans l'un des emplacements visibles, placez votre souris au-dessus et double-cliquez. Vous aurez alors l'objet en question en main et il ne figurera donc plus dans l'inventaire. (REMARQUE : si vous avez un objet en main et que vous en ramassez un autre, le premier objet est reposé à sa place initiale. Des clignotements accompagnent cette opération.)



BOUTONS DE DÉFILEMENT D'INVENTAIRE - ces boutons vous permettent de faire défiler les emplacements de l'inventaire vers la gauche ou la droite, afin d'afficher les autres objets. Vous pouvez soit effectuer un clic, soit maintenir le bouton enfoncé pour faire automatiquement défiler l'inventaire et rechercher un objet.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

6. Inventaire

6.1. Utilisation

L'exploration est un élément essentiel à l'intrigue de Riddle of the Sphinx. Vous devrez découvrir de nombreux artéfacts cachés et sacrés qui vous aideront à résoudre diverses énigmes complexes en chemin. La plupart des ces objets peuvent être transportés ou placés dans votre inventaire. Toutefois, d'autres (tels que les vases et les livres) ne peuvent être emportés, vous devez donc régulièrement prendre des notes.

Si un objet peut être porté, un clic dessus permet de le saisir à l'aide de votre pointeur. Vous pouvez le garder en main ou décider de le placer dans l'inventaire. Pour placer un objet dans l'inventaire, appuyez sur la barre Espace afin d'afficher l'interface, puis déplacez l'objet vers le sac à dos. Effectuez un clic pour placer l'objet dans le sac à dos. ATTENTION : si vous avez un objet en main et que vous décidez d'en ramasser un autre, le premier objet est reposé à sa place initiale.

REMARQUE VR : pour des raisons de performances, en mode VR, les objets portés sont temporairement masqués. L'objet sera visible lorsque vous quitterez le mode VR.

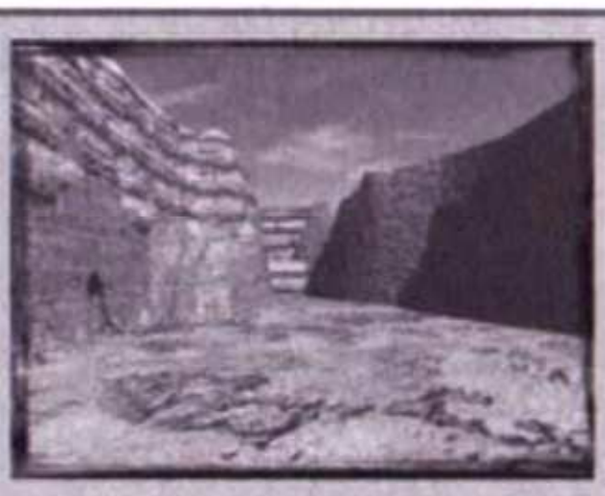
7. Objets de l'inventaire

				
Pioche	Passe	Clé ancienne en bois	Cornet en argent	Dague
				
Outil astro-logique	Amulette sacrée	Parchemin	Boule de métal	Barre en étoile

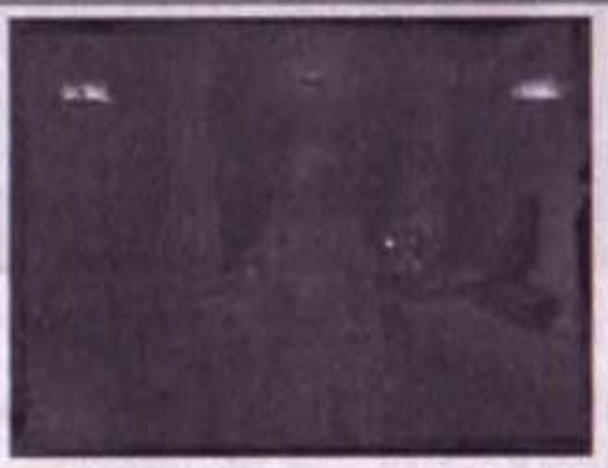
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

					
Tablette	Sceptre	Clé (harpe dorée)	Étoile dorée	Flèche	Roue cobra
					
Poids royal	Cassette	Khéoptronic		Bidon d'essence	Calice sacré

8. Environnements de l'énigme

		
Plateau de Gizeh	Tunnel secret du Sphinx	Tente de Gil
		
Grandes Pyramides de Kheops	Chambre de la Reine	Chambre du Roi

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

		
Tombe du Roi	Couloir secret	Antichambre du trésor
		
Alcôve astrologique	Chambre des armes	Chambre des fêtes
		
Chambre du mobilier	Hall des archers	Chambre du culte
		
Chambre des aliments	Antichambre astrologique	Chambre astrologique sacrée

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Antichambre de Sobek



Chambres secrètes de la Reine



Couloir de la Reine



Chambre de l'harpe



Chambre primitive II



Chambre primitive III



Dôme du lotus



Labyrinthe d'Anubis



Bassin sacré



Chambre du voilier funéraire



Crique de l'alligator



Rivière de la Mort

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Caverne de la Rivière</td><td>Tombeau du Cobra</td><td>Temple perdu de Râ</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Et n'oubliez pas, ces captures d'écran vous fournissent uniquement un bref aperçu de ce qui vous attend lorsque vous commencez l'exploration.</td></tr>
<tr><td>Statues de la falaise</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

9. FAQ/résolution des problèmes

9.1. FAQ

Q : comment placer un objet dans l'inventaire ?

R : appuyez sur la barre Espace, déplacez l'objet vers le sac à dos (angle inférieur gauche), puis effectuez un clic.

Q : comment récupérer un objet dans l'inventaire ?

R : tout d'abord, parcourez la fenêtre de l'inventaire pour trouver l'objet que vous recherchez (ASTUCE : maintenez le bouton de la souris enfoncé afin d'accélérer le défilement). Une fois l'objet trouvé, double-cliquez dessus pour le prendre.

REMARQUE : si vous avez déjà un autre objet en main, un message vous demandera si vous souhaitez le poser. Il est recommandé de toujours placer dans l'inventaire l'objet que vous aviez en main avant d'en prendre un autre dans un emplacement de l'inventaire.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Q : si j'ai un objet en main et que je décide d'en ramasser un autre, le premier disparaît accompagné d'un éclair. Où va-t-il ?

R : les objets abandonnés retournent toujours à leur emplacement d'origine. Il est donc recommandé de placer d'abord l'objet dans l'inventaire avant d'en prendre un autre.

Q : pourquoi ne puis-je pas parcourir certaines zones ?

R : il est probable que ces zones ne soient pas essentielles à la tâche à accomplir. Toutefois, certaines zones d'intérêt ne sont pas évidentes au premier regard. Testez tout avant d'abandonner.

9.2. RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

En cas de dysfonctionnement du jeu Riddle of the Sphinx, vérifiez les éléments suivants :

Q : avez-vous installé la version de Quicktime à partir du programme d'installation de Riddle of the Sphinx ? Avez-vous installé une version différente de Quicktime (plus ancienne ou plus récente) depuis l'installation de Riddle of the Sphinx ?

R : réinstallez la version de Quicktime livrée avec Riddle of the Sphinx. Le programme d'installation de Quicktime se situe dans le dossier ROTS_CD1 pour les deux plates-formes. Double-cliquez sur le fichier et suivez les instructions. (Utilisateurs WINDOWS : suite au lancement automatique du programme d'installation de Riddle of the Sphinx, annulez l'opération et effectuez un clic droit sur ROTS_CD1, puis sélectionnez Explorer. Recherchez le fichier QuicktimeInstaller.exe et exécutez-le.)

Q : votre ordinateur possède-t-il la configuration minimale requise pour Riddle of the Sphinx ?

R : vérifiez que vous disposez d'une mémoire vive suffisante, de la bonne version du système d'exploitation et des autres spécifications requises. Si votre ordinateur n'est pas compatible, vous devez conformer ces composants à la configuration minimale requise.

Q : avez-vous lu le fichier Lisez-moi livré avec les programmes d'installation et présent dans votre dossier d'application ?

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

R : lisez ces fichiers contenant des informations de dernière heure et signalant les conflits connus.

10. Crédits

10.1. OMNI CREATIVE GROUP INT'Ls

Conçu et réalisé par

Jeffrey S. Tobler

Karen E. Tobler

Dessin et animation

Jeffrey S. Tobler

Karen E. Tobler

Direction de la programmation

Jeffrey S. Tobler

Karen E. Tobler

Programmation complémentaire

Matt Veenstra

Chuck Neal

info@mediamacros.com

Greg Lamb

Effets spéciaux

Michael Mingroni

Karen E. Tobler

Jeffrey S. Tobler

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Greg Lamb

A.J. Manker

Musique originale

Jeffrey S. Tobler

Son

Jeffrey S. Tobler

Karen E. Tobler

Acteurs voix

Mike Anderson (voix bande-annonce)

Paul Arca (voix introduction de ROTS)

Jeffrey S. Tobler (Sir Gil Blythe Geoffreys)

Karen E. Tobler (Lizzy Ketsworth & Spirit)

Voix complémentaires

Greg Lamb (voix off sur les cassettes)

Assistants à la conception du jeu

Patricia A. Tobler

Robert H. Tobler

Sean Tobler

Photographie/vidéographie

Robert H. Tobler

Karen E. Tobler

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Recherche historique

Karen E. Tobler

Jeffrey S. Tobler

Consultation et traduction hiéroglyphique

Dr. Steven Vinson

Recherche sur le Sphinx et Gizeh

Dr. Mark Lehner

Dr. Robert Schoch

Equipement et aide complémentaires

Future Media Development

Decathlon Systems

Assistants logiciel, outils, etc.

Strata, Inc. (StudioPro, MediaPaint)

Dedalomedia Interactive S.R.L (DM Tools)

Scott Kelley (Gamma Xtra)

Kent Kersten (File Xtra)

John Knoll (Cybermesh)

Rendu

Dennis Manker

Paula Manker

Randy Manker

Dave Winslow

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Conception de l'emballage

Omni Creative Group, Int'l

Conception du site Web de ROTS

Jeffrey S. Tobler

Karen E. Tobler

Site Web de ROTS hébergé par

St. Louis Webery (www.stlouiswebery.net)

Testeurs bêta (et autres) officiels de ROTS

Charlton S. Tobler, Sean Tobler,

Annette Béchamp, A.J. Manker,

Randy Manker, Randy Tobler,

Heliene Tobler, Robert Tobler, Patricia

Tobler, Mary Ellen Dierker &

John Dierker

10.2. MICRO APPLICATION

PRÉSIDENT

Philippe Olivier

DIRECTEUR DE PRODUCTION

Rémy Poirson

RESPONSABLE LOCALISATION

Nicolas Gaborieau

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CHEF DE PRODUIT

Vincent Munoz

RESPONSABLE TESTS

Sébastien Aubre

RELATION PRESSE

Sandrine Loegel

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Composé en France par Jouve
11, bd de Sébastopol - 75001 Paris

Achevé d'imprimer par Corlet, Imprimeur, S.A. - 14110 Condé-sur-Noireau
N° d'Imprimeur : 95824 - Dépôt légal : octobre 2006 - *Imprimé en France*

ABANDONWARE
MANUELS Un site Abandonware France

Aussi disponibles





www.laventureoriginale.com

©2005-2006 Omni Creative Group, Int'l. All rights reserved. Riddle of the Sphinx, the Riddle of the Sphinx Logo, and the Omni Creative Group, Int'l Logo are trademarks of Omni Creative Group, Int'l. All other trademarks and trade names are the properties of their respective holders.

ABANDONWARE MANUELS
Un site abandonware France