CARTOON NETWORK

SCOOBY-DOO!™

PANIQUE dans la VILLE FANTOME™

Guide de l'Utilisateur



The Learning Company®

INTERACTIVE ENTERTAINMENT™

Terra Glyph Interactive Studios

BINK VIDEO

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

A PROPOS DE THE LEARNING COMPANY®

Depuis 1980, The Learning Company® produit des logiciels éducatifs de grande qualité. Nos produits maintes fois primés visent à aider l'enfant à développer ses capacités de raisonnement et de créativité, en s'appuyant sur les disciplines qui lui sont enseignées à l'école telles que la lecture, l'écriture et le calcul.

Chaque produit phare de The Learning Company fait l'objet de recherches et de tests intensifs auprès de professionnels de l'enseignement, de parents et d'enfants. Chaque produit contient un ensemble équilibré d'éléments éducatifs et ludiques, afin que l'enfant apprenne en s'amusant !

Comment y parvenons-nous ? Des personnages magiques. Des situations complexes. Des environnements de jeu variés. Des animations graphiques et audio sophistiquées. Des niveaux de difficulté progressifs et des segments de jeu adaptables aux attentes de chaque enfant.

En tant que parents et éducateurs, nous savons que l'enseignement est un processus continu. C'est pour cette raison que nous avons développé un ensemble de programmes en fonction de classes d'âges. Soigneusement décomposé en classes d'âge, ce système vous permet de choisir facilement et en toute confiance les produits les mieux adaptés pour votre enfant à chaque stade de son développement éducatif. Partie intégrante du système The Learning Company, chacun de nos produits s'adresse à une classe d'âge particulière en abordant un domaine spécifique dont les thèmes visent à susciter le goût de l'apprentissage.

© 2001 The Learning Company et ses licenciés. SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera © 2001. CARTOON NETWORK and logo are trademarks of Cartoon Network © 2001. Adobe ® Acrobat ® © 2000 Adobe Systems Incorporated. Utilise la technologie Bink Video. Copyright © 1997-2000 par RAD Game Tools, Inc. Tous droits réservés. The Learning Company est une marque déposée ; Mystery Adventures et Panique dans la ville fantôme sont des marques déposées de The Learning Company. QuickTime et le logo QuickTime sont des marques utilisées sous licence. Windows et Win sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. Pentium est une marque ou une marque déposée de Intel Corporation aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. Adobe et Acrobat sont des marques de Adobe Systems Incorporated. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

QuickTime™

DirectX est un outil propriétaire de Microsoft Corporation et de ses fournisseurs et ne peut être utilisé que conjointement aux produits du système d'exploitation Microsoft. Tous les droits de propriété intellectuelle associés à DirectX appartiennent à Microsoft Corporation et ses fournisseurs et sont protégés par la législation sur les droits d'auteur en vigueur aux États-Unis et les conventions internationales. Copyright © 2000 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Dans un souci d'amélioration du produit, les informations et spécifications fournies ici sont sujettes à modification sans préavis.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Table des matières

Bienvenue ! 4

Configuration matérielle et logicielle 4

Installation et démarrage du programme 5

Les bonus 6

Bonus en ligne* 6

Prise en main 6

Inscription 6

Choisir un niveau de difficulté 7

Panique dans la ville fantôme 7

Exploration de la ville 8

Récupérer les objets utiles 8

Se déplacer d'un endroit à un autre 8

Entrer dans les endroits inquiétants 9

Parler aux personnages 9

Gagner des Croque-Scooby 9

La Tarte sifflera trois fois 10

Le Corral du fer à cheval 10

Utilisation de la barre d'outils 11

Utiliser le menu principal 11

Configurer les options audio 12

Obtenir de l'aide 12

Utiliser un objet de la barre d'outils 12

Exécution du jeu 13

Rencontrer les suspects 13

Le professeur Artie Fact 13

Le shérif Chuck D. Ranger 14

Matt Bayou et Dolores 14

Julien Binocle 14

Examiner les indices 15

Démasquer le Cavalier Masqué 15

Dépannage 16

Support technique 19

Contact 19

Crédits 20

LICENCE D'UTILISATION 21

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

BIENVENUE !

Bienvenue dans les Aventures mystérieuses™ de Scooby-Doo™ ! Scooby-Doo™, Samy, Daphné, Fred et Véra vous attendent à bord de leur Mystery Machine™ pour élucider des mystères non résolus et vivre d'angoissantes aventures.



Dans chaque aventure de Scooby-Doo, un personnage fantomatique terrorise les habitants d'une région.
Saurez-vous aider Scooby-Doo, Samy et leurs amis à mener l'enquête et dévoiler ce qui se cache derrière ces mises en scène macabres ?

CONFIGURATION MATÉRIELLE ET LOGICIELLE

Plate-forme : IBM® PC et compatibles — Pentium® 166 MHz ou supérieur

Configuration minimum :

- Windows® 95/98
- 32 Mo de mémoire vive (RAM)
- 40 Mo d'espace disque disponible*
- Lecteur de CD-ROM octuple vitesse (8x)
- Moniteur couleurs 16 bits et résolution de 640 x 480
- Carte son compatible Windows
- DirectX 7.0 ou supérieur (qui sera installé si nécessaire)
- Carte vidéo compatible DirectX
- Haut-parleurs
- Souris

Configuration recommandée :

- Navigateur Internet tel que Netscape® Navigator® ou Microsoft® Internet Explorer®, version 4.0 ou supérieure
- Modem 28.8 Kbps ou supérieur
- Imprimante (couleur de préférence)

**7 Mo d'espace disque supplémentaire pourront être nécessaires pour l'installation de Adobe® Acrobat® Reader.*

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

INSTALLATION ET DÉMARRAGE DU PROGRAMME

Scooby-Doo™, Panique dans la ville fantôme™ s'exécute à partir du lecteur de CD-ROM. 40 Mo d'espace disque seront toutefois nécessaires au stockage de certains fichiers du programme.

Ces instructions partent du principe que la fonction d'exécution automatique de Windows est activée. (En règle générale, cette fonction est activée lors de l'installation de Windows sur votre ordinateur. Pour plus d'informations, consultez la documentation Windows.)

Pour installer le programme :

1. Insérez le CD du programme dans le lecteur de CD-ROM.
2. Cliquez sur **Oui** à l'invite qui vous propose de commencer le processus d'installation.
3. Suivez les instructions qui s'affichent pour procéder à l'installation.

Une fois l'installation terminée, le programme s'exécute automatiquement chaque fois que vous insérez le CD-ROM dans le lecteur.

Pour démarrer le programme :

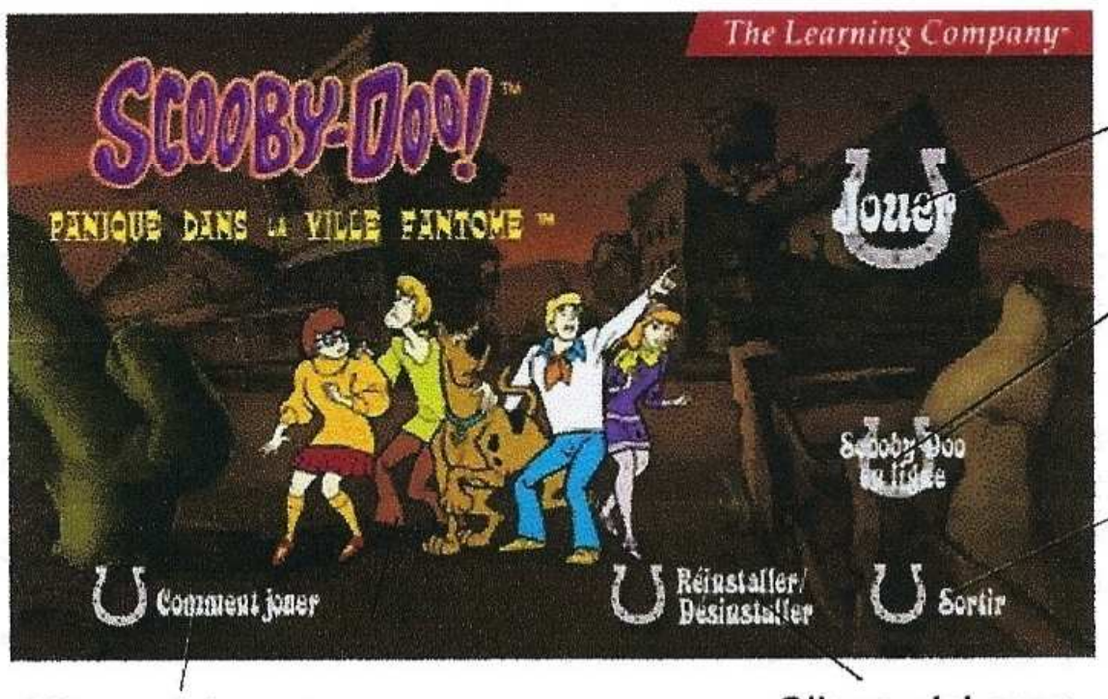
1. Insérez le CD du programme dans le lecteur de CD-ROM.
2. Cliquez sur **Jouer**.

Vous revenez au bureau Windows dès que vous quittez le programme. Vous pouvez redémarrer le programme directement à partir du menu Démarrer tant que le CD-ROM se trouve dans son lecteur. (Ces instructions s'appliquent uniquement si la fonction d'exécution automatique est désactivée.)

Pour démarrer le programme à partir du menu Démarrer :

- Cliquez sur le bouton **Démarrer**. Choisissez **Programmes, The Learning Company**, puis **Scooby-Doo, Panique** dans la ville fantôme.

Écran d'accueil



Cliquez ici pour démarrer la partie.

Cliquez ici pour accéder aux Bonus en ligne. (Voir *Bonus en ligne*.)

Cliquez ici pour quitter le programme.

Cliquez ici pour accéder à ce Guide de l'utilisateur.

Cliquez ici pour désinstaller ou réinstaller le programme.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LES BONUS

Avant de jouer à *Scooby-Doo, Panique dans la ville fantôme*, prenez quelques instants pour découvrir les bonus que contient ce CD-ROM.

Bonus en ligne*

Vous pouvez visiter des sites web qui plairont particulièrement aux fans de Scooby-Doo. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur **Scooby-Doo en ligne** dans l'écran d'accueil. Parcourez ensuite le Web pour en apprendre plus sur Scooby-Doo, Samy et leurs amis.

Remarque : Pour visiter ces sites en ligne, vous devez configurer votre connexion Internet. (*Voir Installation et démarrage du programme*).

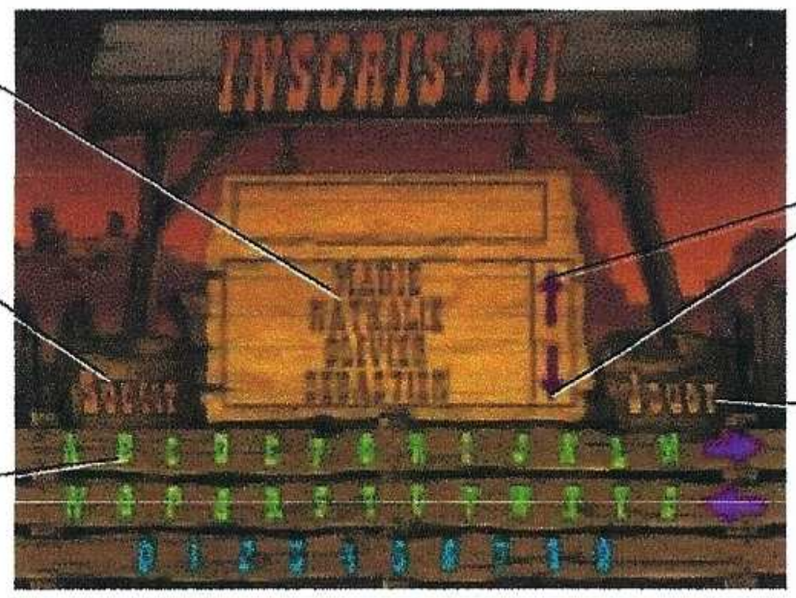
**Les fonctions en ligne peuvent être supprimées dans préavis.*

PRISE EN MAIN

Avant de commencer à jouer à *Scooby-Doo, Panique dans la ville fantôme,* vous devez vous inscrire et choisir le niveau de difficulté de la partie.

Inscription

D'abord, tapez votre nom pour vous inscrire. L'écran d'inscription affiche la liste des joueurs qui ont déjà tapé leur nom. Tapez votre nom dans la liste et cliquez sur **Jouer**.



Ecran d'inscription

Pour reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez quittée, cliquez sur votre nom dans la liste. Si vous n'avez pas résolu le mystère et ne trouvez pas votre nom dans la liste, cliquez sur les flèches pour la faire défiler jusqu'à ce que vous trouviez votre nom. Cliquez ensuite sur **Jouer** pour reprendre l'enquête.

La liste est pleine lorsqu'elle contient 99 noms. Vous devez alors supprimer un nom pour en entrer un nouveau. Cliquez sur le nom à supprimer, puis appuyez sur **Supprimer**. Les informations de jeu associées à ce joueur sont définitivement supprimées du disque dur.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Choisir un niveau de difficulté

Au début d'une nouvelle partie, vous devez choisir un niveau de difficulté. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté : Frisson (Facile), Chair de poule (Moyen) et Sueur froide (Difficile).

Ecran de niveau de difficulté



Pour démarrer la partie à un niveau de difficulté donné, cliquez sur l'illustration correspondante.

Remarque: S'il n'y a pas d'illustration, placez le curseur dans l'emplacement vide au-dessus du niveau de difficulté voulu. L'illustration s'éclairera et vous pourrez cliquer dessus pour choisir votre niveau de difficulté.

Remarque : Vous ne pouvez pas changer de niveau de difficulté en cours de partie. Si vous commencez une partie que vous trouvez trop facile ou trop difficile, vous n'avez pas d'autre choix que de recommencer un nouveau mystère. Pour ce faire, supprimez votre nom dans l'écran d'inscription et tapez-le à nouveau en sélectionnant un autre niveau de difficulté. (Voir *Utiliser le menu principal.*)

PANIQUE DANS LA VILLE FANTÔME

Un fantôme hanterait-il réellement la ville fantôme de Los Burritos ? Un professeur d'archéologie effectue des fouilles dans la ville pour exhumer les secrets de son histoire agitée. Toutefois, ses fouilles ont été brutalement interrompues par l'irruption du Cavalier Masqué, un personnage mystérieux qui pourrait être le fantôme d'un hors-la-loi ! Le Cavalier Masqué est-il réellement un fantôme ? Ou quelqu'un se cache-t-il derrière le masque du cavalier, quelqu'un qui n'aurait pas intérêt à ce que les secrets de Los Burritos soient révélés ? Retrouvez Scooby-Doo, Samy, Daphné, Fred et Véra dans leur enquête et aidez-les à interroger les personnages qu'ils rencontrent dans Los Burritos pour résoudre le mystère de Panique dans la ville fantôme.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

EXPLORATION DE LA VILLE

Pour résoudre l'énigme du Cavalier Masqué, vous devrez explorer la ville fantôme à la recherche d'indices et d'accessoires. Vous devrez parfois résoudre une énigme avant de reprendre l'aventure. Ecoutez attentivement les personnages. Ils ont peut-être des conseils intéressants pour résoudre les énigmes. Si vous avez besoin d'aide, cliquez sur Scrappy-Doo™ dans la barre d'outils. (Voir *Obtenir de l'aide.*)

Récupérer les objets utiles

Explorez les différentes pièces et secteurs de la ville fantôme en cliquant sur les objets à l'écran. Si vous trouvez des objets qui pourront vous servir plus tard dans la partie, cliquez sur ces objets pour les récupérer. Ces objets sont conservés dans votre inventaire dans la barre d'outils. (Voir *Utilisation de la barre d'outils.*)



Lorsque la souris s'approche d'un objet cliquable, le curseur prend la forme d'une patte de Scooby-Doo qui s'ouvre et se ferme. (Si l'objet en question mène vers une sortie, la patte de Scooby-Doo pointe dans la direction à prendre. Voir *Se déplacer d'un endroit à un autre.*)

Guettez les apparitions du Cavalier Masqué ! Lorsque vous cliquez sur les objets, faites bien attention car le Cavalier Masqué peut apparaître dans la scène. Vous devez alors trouver le moyen d'entrer dans la pièce ou l'endroit où le Cavalier Masqué est apparu. Les apparitions du Cavalier Masqué sont imprévisibles et l'endroit où il se cache change chaque fois que vous entrez dans la pièce.

Se déplacer d'un endroit à un autre



Vous pouvez diriger Scooby-Doo, Samy et leurs amis dans les différentes pièces ou secteurs de la ville en cliquant sur les sorties à l'écran. Lorsque vous vous trouvez à proximité d'une sortie, votre curseur prend la forme d'une patte qui pointe dans une direction. La patte indique la direction dans laquelle vous pouvez aller si vous prenez la sortie.

Remarque : Si vous cliquez sur Scrappy-Doo dans la barre d'outils, puis sur une sortie, Scrappy-Doo vous indique où mène la sortie. (Voir *Obtenir de l'aide.*)

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ENTRER DANS LES ENDROITS INQUIÉTANTS

Scooby-Doo et Samy sont assez timorés. Lorsqu'un endroit leur paraît particulièrement inquiétant, ils refusent d'entrer à moins de recevoir des Croque-Scooby. Le nombre de Croque-Scooby nécessaires varie en fonction du niveau de difficulté de la partie.



Pour entrer dans un endroit inquiétant, il faut deux Croque-Scooby au niveau Frisson, trois au niveau Chair de poule et quatre au niveau Sueurs Froides. Pour savoir combien de Croque-Scooby vous disposez, consultez la barre d'outils. (Voir Utilisation de la barre d'outils). Si vous ne disposez pas de suffisamment de Croque-Scooby pour entrer dans un endroit inquiétant, les activités du jeu peuvent vous permettre d'en gagner. (Voir *Gagner des Croque-Scooby*.)

Parler aux personnages

Lorsque vous rencontrez un personnage, parlez-lui pour entendre ce qu'il sait sur le mystère.

Pour parler à un personnage particulier :

- Cliquez sur le personnage. Continuez à cliquer sur le personnage jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à vous apprendre.

Remarque : Ecoutez attentivement les explications des personnages. Si vous trouvez un objet qui intéresse le personnage, donnez-le-lui. Il vous révélera alors de nouvelles informations sur le mystère.

Gagner des Croque-Scooby

Il vous faudra beaucoup de Croque-Scooby pour persuader Scooby-Doo et Samy de vous suivre dans les endroits les plus inquiétants de la ville. (Voir Entrer dans les endroits inquiétants). Pour gagner des Croque-Scooby, jouez aux activités suivantes. Ces activités vous seront proposées à mesure que vous découvrirez la région. Pour cesser d'y jouer, attendez la fin de la durée impartie dans La tarte sifflera trois fois, ou cliquez sur le bouton en forme d'étoile jaune dans Le Corral du fer à cheval. Vous pouvez ensuite reprendre l'exploration de Los Burritos. Vous pouvez revenir à ces activités chaque fois que vous avez besoin de Croque-Scooby.

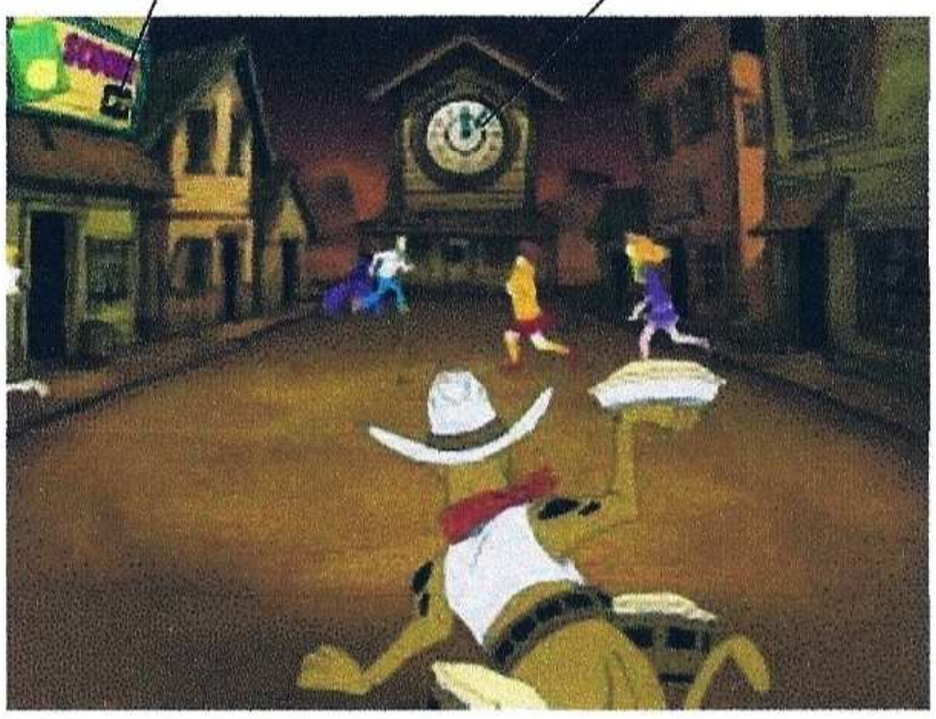
Remarque : Vous pouvez emporter jusqu'à 99 Croque-Scooby à la fois. Si vous disposez de 99 Croque-Scooby, vous devez en donner à Scooby-Doo et Samy avant de pouvoir en gagner de nouveaux.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LA TARTE SIFFLERA TROIS FOIS

Découvrez ici le nombre de Croque-Scooby que vous avez gagnés dans cette activité.

Surveillez l'horloge pour connaître le temps qu'il vous reste dans cette activité.



Scooby-Doo a un défi à relever : un duel de tartes à la crème avec le Cavalier Masqué ! Vous devez aider Scooby-Doo à lancer des tartes sur le Cavalier Masqué. Vous gagnez un Croque-Scooby chaque fois qu'une des tartes atteint le fantôme.

Placez le curseur à l'endroit que vous visez. Ensuite, appuyez sur le bouton de la souris pour lancer la tarte !

Soyez rapide ! La durée de ce jeu est limitée et varie en fonction du niveau de difficulté de la partie. Cette activité dure une minute au niveau Frisson, 45 secondes au niveau Chair de poule et 30 secondes au niveau Sueurs froides. Mais ne vous inquiétez pas, vous pouvez y jouer aussi souvent que vous voulez !

LE CORRAL DU FER À CHEVAL

Cliquez ici pour quitter l'activité.



Vous devez aider Scooby-Doo à réussir une partie de fer à cheval. Vous gagnez un Croque-Scooby chaque fois que votre fer à cheval atteint un piquet.

Appuyez sur le bouton de la souris pour ramener la patte de Scooby-Doo qui lance les fers. Appuyez à nouveau sur le bouton pour lancer le fer à cheval. Mais faites bien attention !

Si vous attendez trop longtemps, Scooby-Doo lancera le fer à cheval tout seul !

**Ne vous inquiétez pas si l'activité se termine. Souvenez-vous que vous pouvez y jouer aussi souvent que vous le souhaitez !*

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

UTILISATION DE LA BARRE D'OUTILS

Vous pouvez suivre votre progression à tout moment de la partie en consultant la barre d'outils au bas de l'écran. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur la camionnette. Pour ouvrir la barre d'outils, cliquez à nouveau sur la camionnette.

Les objets que vous récupérez figurent dans l'inventaire de la barre d'outils jusqu'à ce que vous les utilisiez. Vous pouvez stocker jusqu'à quatre objets à la fois. Vous pouvez également utiliser la barre d'outils pour accéder au menu principal, obtenir des informations d'aide de Scrappy-Doo™ et afficher l'écran Suspects et Indices. La barre d'outils vous permet également de connaître la quantité de Croque-Scooby dont vous disposez.

Barre d'outils



Cliquez ici pour afficher le menu principal.

Cliquez ici pour obtenir l'aide de Scrappy-Doo. (Voir *Obtenir de l'aide.*)

Regardez ici pour savoir combien de Croque-Scooby vous possédez.

Cliquez ici pour afficher l'écran Suspects et Indices. (Voir *Examiner les indices*).

Vous pouvez récupérer d'autres objets à insérer dans les emplacements vides de l'inventaire.

Cliquez sur un objet pour vous en servir. (Voir *Utiliser un objet de la barre d'outils*).

Cliquez ici pour ouvrir ou fermer la barre d'outils.

Utiliser le menu principal

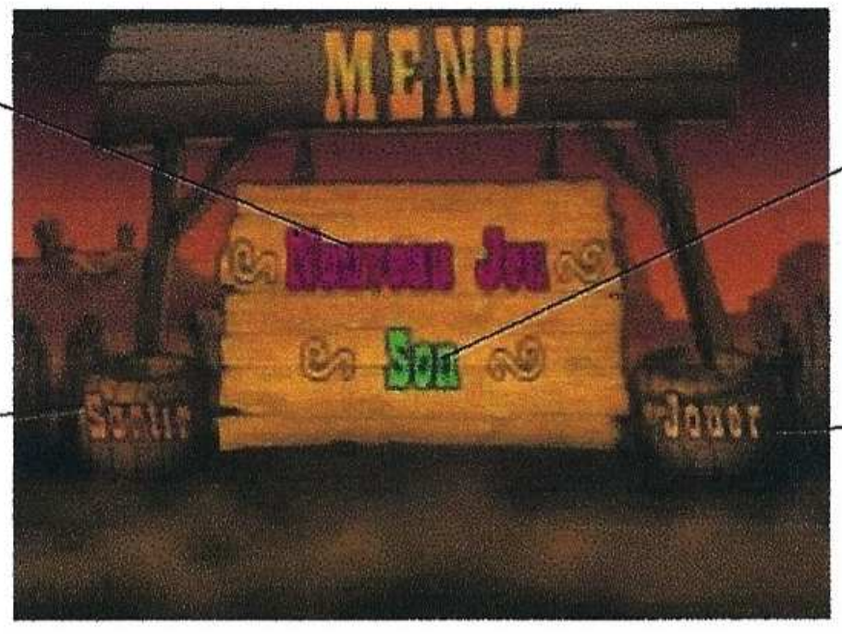
Le menu principal vous permet de démarrer une nouvelle partie, d'afficher l'écran Son ou de quitter le programme. Si vous démarrez une nouvelle partie, vous devrez vous inscrire une nouvelle fois.

Remarque : Inscrivez-vous sous un nom différent si vous voulez enregistrer la partie en cours.

Ecran Menu (principal)

Cliquez ici pour démarrer une nouvelle partie.

Cliquez ici pour quitter le programme. (La partie en cours est enregistrée.)



Cliquez ici pour revenir à l'écran Son. (Voir *Configurer les options audio.*)

Cliquez ici pour reprendre la partie en cours.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CONFIGURER LES OPTIONS AUDIO

Cet écran vous permet de régler le volume sonore de la musique et des dialogues du programme.

Cliquez ici pour revenir au menu principal.



Vous pouvez régler chaque option audio en déplaçant le clou correspondant. (Le volume se règle sur une échelle de 1 à 10.)

Ecran Son

Obtenir de l'aide

Si vous avez besoin d'aide en cours de partie, cliquez sur Scrappy-Doo™ dans la barre d'outils. Votre curseur se transformera en point d'interrogation. Vous observerez, en déplaçant le curseur à l'écran, que le point d'interrogation s'agite au-dessus de certains objets. Cliquez sur ces objets pour entendre les informations que connaît Scrappy-Doo à leur sujet.



Scrappy-Doo peut vous aider des manières suivantes :

- *Si vous cliquez sur une sortie, Scrappy-Doo vous* indiquera où elle mène.

Utiliser un objet de la barre d'outils

Vous aurez besoin d'utiliser les objets que vous avez récupérés au cours de la partie. Par exemple, vous devrez donner un objet à un personnage ou utiliser une clé pour ouvrir une porte. Pour utiliser un objet, cliquez sur l'objet voulu dans la barre d'outils. Cliquez ensuite à l'endroit où vous voulez utiliser l'objet.
Par exemple, cliquez sur un personnage ou sur une porte.

Les objets que vous récupérez ne servent qu'une fois. Une fois l'objet utilisé avec succès, il disparaît de la barre d'outils. Tant que l'objet ne remplit pas son rôle, il reste dans la barre d'outils afin que vous puissiez vous en servir à nouveau plus tard.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

EXÉCUTION DU JEU

L'exploration de la ville fantôme de Los Burritos avec Scooby-Doo, Samy, Daphné, Fred et Véra vous donnera l'occasion de rencontrer cinq suspects. Votre mission consiste à aider Scooby-Doo, Samy et leurs amis à deviner lequel de ces suspects se cache derrière le masque du mystérieux cavalier fantôme.

Récupérez les indices sur la véritable identité du Cavalier Masqué en résolvant des énigmes pour chacun des suspects. Rassemblez ensuite ces indices pour résoudre le mystère du Cavalier Masqué. (Voir *Examiner les indices.*)

Rencontrer les suspects

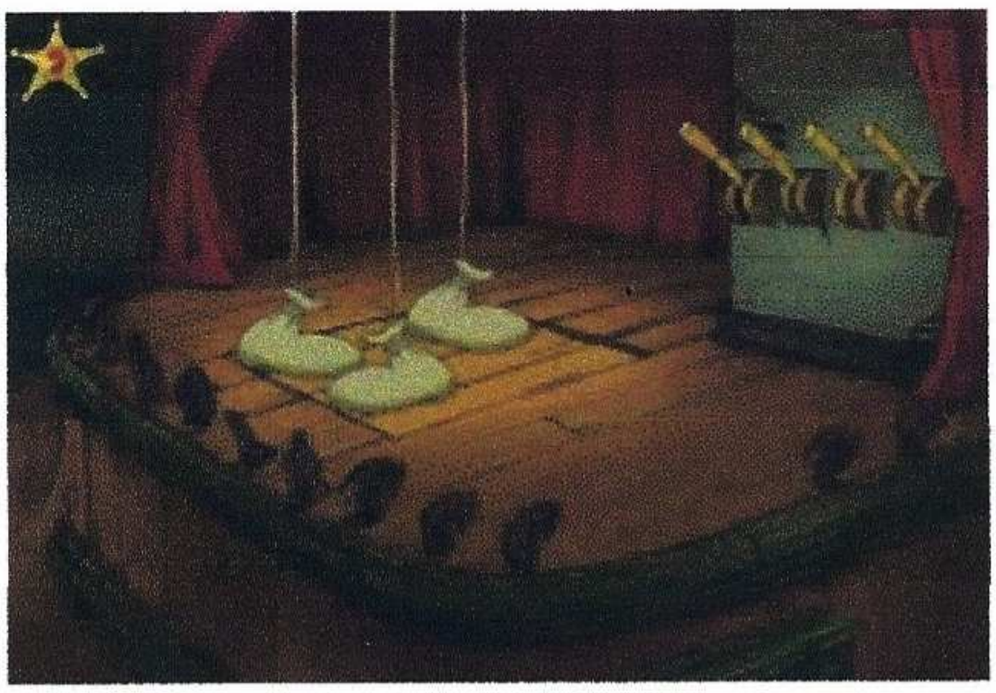
Chaque fois que vous rencontrez un nouveau suspect, vous devez résoudre une énigme impliquant ce personnage. Si vous réussissez, le suspect vous remet un indice sur la véritable identité du Cavalier Masqué.

LE PROFESSEUR ARTIE FACT



Le Cavalier Masqué a enchaîné le professeur Artie Fact ! Trouverez-vous les clés qui le libéreront de ses chaînes ? Elles se trouvent quelque part dans le saloon.

JENNY BIGOUDE

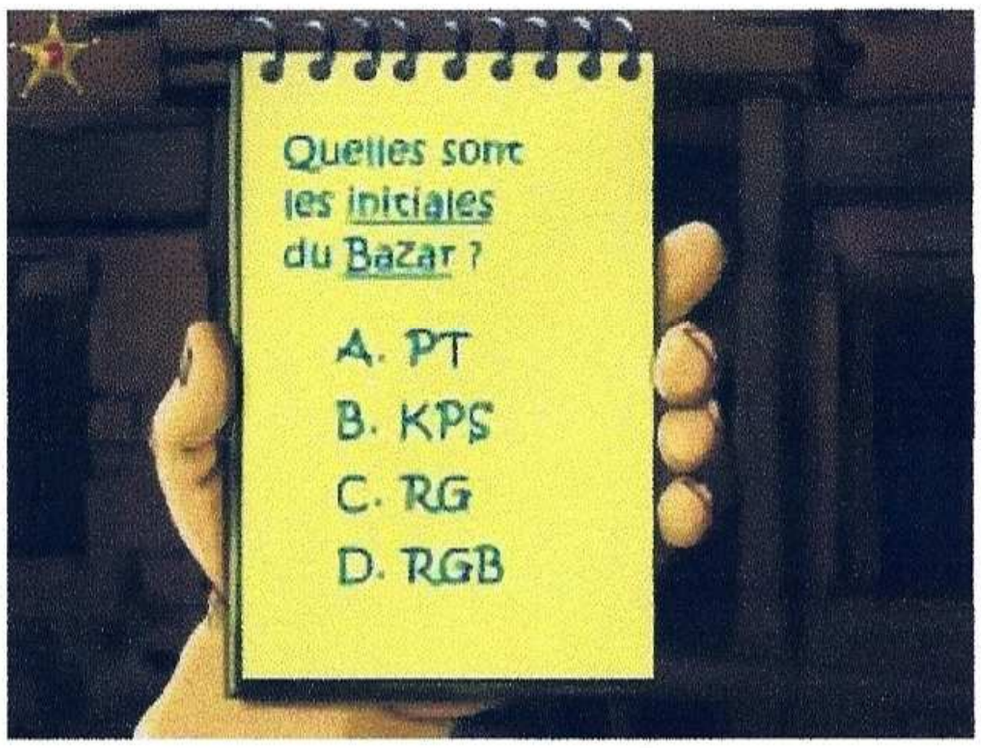


Jenny Bigoude est enfermée sous la scène du théâtre du saloon ! Cliquez sur les leviers pour soulever les sacs de sable qui bloquent la trappe.

Mais attention ! Il arrive que lorsqu'un sac se soulève, un autre retombe. Vous devez actionner les leviers dans un ordre permettant de soulever tous les sacs de sable en même temps ?

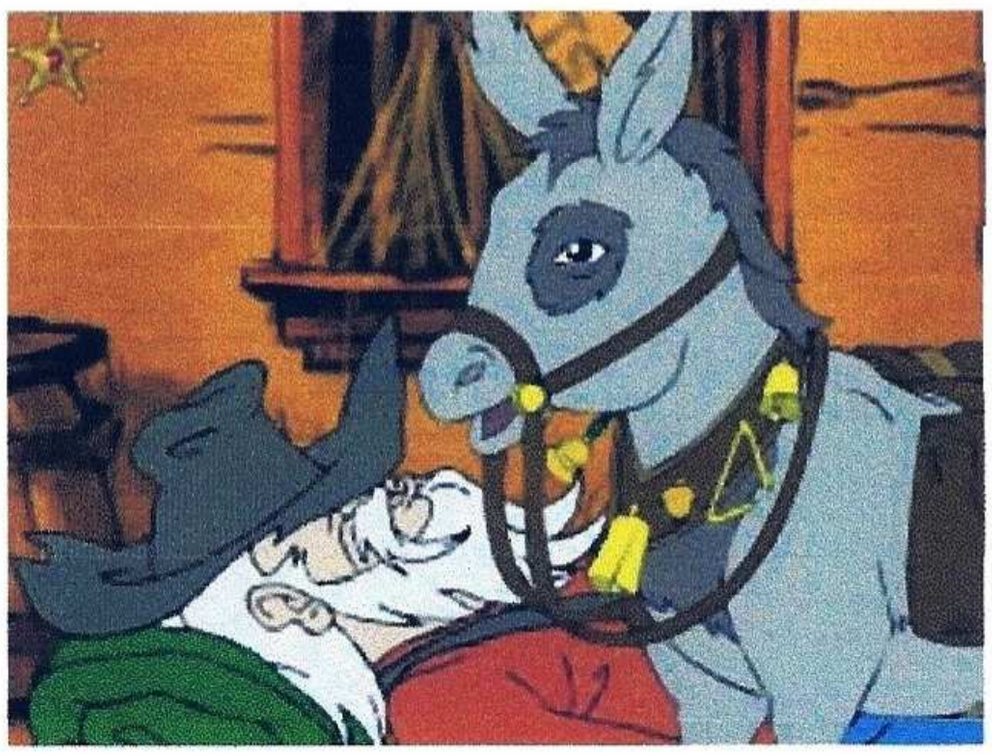
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LE SHÉRIF CHUCK D. RANGER



Vous pensez connaître Scooby-Doo, Panique dans la ville fantôme sur le bout des doigts ? Si vous répondez correctement aux questions du Shérif Ranger, il vous donnera un indice en récompense !

MATT BAYOU ET DOLORES



Matt Bayou dort à côté de sa mule Dolores, et ne se réveille pas ! Aidez vos amis à le réveiller en cliquant sur les cloches de Dolores. Votre objectif consiste à reproduire la mélodie que ronfle Matt Bayou. Observez les cloches, elles vous fournissent une indication.

JULIEN BINOCLE



Julien Binocle essaie de reconstituer une poterie datant du passé de Los Burritos. Saurez-vous l'aider à assembler les pièces de la poterie ? Cliquez sur les pièces qui se trouvent dans le quadrillage et faites-les glisser à l'endroit approprié à droite de l'écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Examiner les indices

Chaque fois qu'un suspect vous fournit un indice, l'écran Suspects et Indices s'affiche pour vous permettre d'examiner les éléments dont vous disposez. Vous pouvez également afficher l'écran Suspects et Indices chaque fois que vous le souhaitez à partir de la barre d'outils. (Voir *Utilisation de la barre d'outils.*)

Ecran Suspects et Indices



Si vous avez parlé à un suspect, sa photographie apparaît dans l'un de ces posters. Cliquez sur la photographie du suspect voulu pour entendre le résumé de ce que vous avez appris à son sujet.

Cliquez ici pour reprendre l'exploration de la ville fantôme.

Les indices que vous récupérez sont rangés sur cette étagère. Cliquez sur l'indice voulu pour entendre sa description.

Lorsque vous placez la souris sur un des indices, sa description s'affiche ici.

Utilisez les indices pour dévoiler la véritable identité du Cavalier Masqué. Certains indices convergent vers un suspect particulier car ils correspondent à des objets pouvant appartenir au personnage. D'autres indices peuvent vous éclairer sur le motif d'un suspect, en vous indiquant la raison pour laquelle il pourrait vouloir faire fuir les habitants de Los Burritos.

Lorsque vous aurez recueilli tous les indices, rassemblez-les pour découvrir qui hante la ville fantôme. Mais faites bien attention ! Certains indices brouillent les pistes. Ces indices visent à vous mettre sur la voie d'un autre suspect. Vous devrez vous méfier d'un de ces indices " brouilleurs de pistes " dans le niveau Frisson et de deux indices de ce type dans les autres niveaux.

Une fois que vous aurez récupéré les indices de tous les suspects, vous devrez trouver un objet correspondant à l'indice final. Cet indice vous aidera à assembler toutes les pièces du puzzle et à élucider le mystère !

Démasquer le Cavalier Masqué

Lorsque vous aurez trouvé le dernier indice, l'heure sera venue de démasquer le cavalier fantôme. Fred vous ramènera à l'écran Suspect et Indices. Cliquez sur la photographie du suspect que vous pensez être responsable du mystère du Cavalier Masqué. Attendez quelques instants pour savoir si vous avez vu juste !

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

DÉPANNAGE

Essayez d'abord ceci ! En cas de problèmes d'exécution du programme, nettoyez le CD. Eliminez doucement toute trace de doigt et de poussière à l'aide d'un chiffon non pelucheux propre et doux que vous aurez humecté d'un peu d'eau ou de solution de nettoyage. Evitez d'utiliser des serviettes ou des mouchoirs en papier qui pourraient rayer la surface du CD.

Si vous avez des questions, contactez notre centre de Support Technique au 33 1 55 38 48 58. Vous pouvez également nous contacter par courrier électronique : **supportfr@learningco.com**. (Appels facturés au tarif normal en vigueur dans le pays et susceptibles d'être contrôlés ou enregistrés à des fins de qualité d'audition).

1. **L'icône du programme *Scooby-Doo, Panique dans la ville fantôme* n'apparaît pas sur le bureau ou dans le menu Démarrer.**
   • Réinstallez le programme.

2. **Un message vous indique que vous ne disposez pas de suffisamment d'espace disque.**
   Scooby-Doo, Panique dans la ville fantôme nécessite 40 Mo d'espace disque pour les fichiers exécutables et les fichiers de données du programme. (Une quantité d'espace disque supplémentaire sera nécessaire pour l'enregistrement des informations de plus de cinq joueurs.)
   • Supprimez certains fichiers après les avoir sauvegardés.

3. **Un message vous indique que vous ne disposez pas de suffisamment de mémoire pour exécuter le programme.**
   Scooby-Doo, Panique dans la ville fantôme nécessite au moins 32 Mo de mémoire vive (RAM) pour son exécution. La mémoire de votre ordinateur est peut-être sollicitée par d'autres programmes exécutés en arrière-plan.
   • Fermez les autres applications que vous exécutez, puis redémarrez le programme.

4. **Le programme s'exécute très lentement.**
   Scooby-Doo, Panique dans la ville fantôme nécessite un ordinateur doté au minimum d'un processeur Pentium 166 MHz et d'un lecteur de CD-ROM 8x.
   • Fermez toutes les autres applications que vous exécutez.
   • Vérifiez que vous disposez des pilotes vidéo Windows les plus récents et compatibles DirectX pour votre carte vidéo. (Contactez le constructeur de votre carte vidéo pour obtenir les pilotes les plus récents.)

5. **Vous n'entendez ni musique, ni son, ni dialogue.**
   • Vérifiez que les haut-parleurs sont correctement connectés à votre ordinateur. Vérifiez qu'ils sont sous tension, en position de marche et que le volume est suffisant.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- Vérifiez que votre carte son est compatible Windows et correctement configurée pour Windows. Vérifiez que la carte son est spécifiquement conçue pour fonctionner avec votre version de Windows. Vérifiez également que le volume est correctement réglé. Pour plus d'informations sur votre carte son, consultez la documentation du constructeur.
- Vérifiez que le niveau du mixeur est correctement réglé. Cliquez sur le bouton **Démarrer**. Choisissez **Programmes** dans le menu Démarrer. Ensuite, choisissez **Accessoires**. Choisissez ensuite **Multimédia** (Windows 95) ou **Divertissement** (Windows 98), puis **Contrôle du volume**. Vérifiez que les curseurs de la table de mixage sont en position haute et qu'aucune case Muet n'est cochée.

6. **Le jeu cesse brutalement de fonctionner lorsque vous donnez un Croque-Scooby à Scooby-Doo ou Samy.** La raison peut en être que vous ne disposez pas d'un carte son certifiée DirectX.
   Essayez la procédure suivante :
   - Ouvrez le Panneau de configuration à partir du menu Démarrer de Windows.
   - Cliquez sur l'icône Yamaha DS.
   - Désactivez l'option Direct Sound
   - Si le problème persiste, contactez le constructeur de votre carte son pour obtenir des explications.

7. **D'étranges graphiques apparaissent, l'action du jeu s'interrompt sans raison apparente.**
   - Essayez d'utiliser le mode d'affichage 640 x 480, couleurs 16 bits de votre carte vidéo. (Pour plus d'informations, consultez votre documentation Windows.)
   - Vérifiez que vous disposez des pilotes vidéo Windows les plus récents. (Pour plus d'informations, contactez le constructeur de votre carte vidéo.)

8. **Les couleurs paraissent étranges.**
   - Réglez les couleurs et la luminosité de votre moniteur.
   - Vérifiez que l'affichage des couleurs est réglé sur 16 bits.
   - Désactivez votre économiseur d'écran.
   - Fermez toutes les autres applications que vous exécutez.
   - Vérifiez que vous disposez des pilotes vidéo les plus récents. (Pour plus d'informations, contactez le constructeur de votre carte vidéo.)

9. **La fenêtre du programme semble étroite.**
   La fenêtre du programme ne remplit peut-être pas l'écran.
   - Pour bénéficier de la taille de fenêtre maximale, vérifiez que le mode d'affichage est réglé sur 640 x 480. (Consultez votre documentation Windows.)

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

10. **Rien ne s'imprime.**
    - Vérifiez que l'imprimante est connectée et sous tension.
    - Vérifiez qu'un voyant lumineux indique que l'imprimante est " en ligne " ou " active ".
    - Vérifiez que les câbles de l'imprimante sont correctement connectés.
    - Vérifiez que vous avez sélectionné au moins un élément à imprimer dans la zone d'impression. Si nécessaire, vérifiez également que **Couleurs** ou **Noir et blanc** est sélectionné.

11. **Les images ou le texte que vous imprimez paraissent estompés, flous ou zébrés.**
    Les rubans noirs s'usent assez uniformément. Les rubans multicolores ne s'usent pas uniformément, provoquant des zébrures ou des zones floues à l'impression.
    - Remplacez le ruban de l'imprimante ou la cartouche d'encre.

12. **L'imprimante affiche un message signalant un manque de mémoire.**
    - Vérifiez que votre imprimante dispose d'au moins 1 Mo de mémoire.

13. **Vous n'arrivez pas à vous connecter à nos sites Web.**
    Cette fonction nécessite un navigateur.
    - Assurez-vous de disposer d'un navigateur correctement installé. Pour plus d'informations, consultez la documentation Windows et de votre navigateur.)
    - Vérifiez que les fichiers dotés de l'extension .HTM (par exemple, " bookmark.htm ") sont associés au navigateur que vous utilisez.
      Pour vous en assurer, double-cliquez sur n'importe quel fichier .HTM. Si le navigateur ne démarre pas, associez l'extension HTM *à partir de* l'Explorateur. (Pour plus d'informations, consultez la documentation Windows.)

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous avez des questions à propos de *Scooby-Doo, Panique dans la ville fantôme*, consultez la section Dépannage. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre question, The Learning Company vous propose différentes options de support technique. Pour obtenir les informations de support technique les plus récentes, visitez notre site Web à l'adresse **supportfr@learningco.com**. Si la consultation du guide de l'utilisateur et des informations en ligne ne permet pas de résoudre votre problème, contactez le service de support technique dont les coordonnées sont fournies ci-dessous.

Contact

Le Service Après-Vente est à votre disposition, contactez-nous par téléphone au +33 1 55 38 48 58 du lundi au vendredi de 9 h à 18 h ou par e-mail supportfr@learningco.com.

Nous vous invitons à consulter la liste des questions les plus fréquemment posées (FAQ) sur le site web http://www.tlc-edusoft.fr, elle vous renseignera sur les éventuels problèmes rencontrés avec nos logiciels, ainsi que leurs solutions.

Veuillez lors de votre appel vous munir des informations suivantes :

- Nom du produit (version) et description du problème (libellé du message d'erreur et son contexte).
- Configuration de votre ordinateur et version du système d'exploitation : processeur et vitesse, quantité de mémoire vive(RAM), types de carte son, de carte graphique et marque du lecteur CD-ROM

The Learning Company
122, Avenue du Général Leclerc
92514 Boulogne-Billancourt - France
Tél : + 33 1 55 38 48 01
Support technique : +33 1 55 38 48 58
E-mail : supportfr@learningco.com

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CRÉDITS

THE LEARNING COMPANY

Producteurs
Elizabeth K. Perrault
Erik B. Zwerling
Producteurs exécutifs
Mimi Leinbach
Direction marque
Barbara Griffin
Debora Kalin
Directeur marque senior
Tom Craven
Directrice des licences
Karen Peterson
Directeur QA
Dan Mizuba
Superviseur QA
Andrew Viloria
Responsables QA
Wilfred Albovias
John Varela
Equipe QA
Sarah Burlingame
Sabrina Fahmi
Michael Fraser
Jennifer Kim
Sean Sy
Haw-Yuan Yu
Responsable contenu éducatif
Janet Lafler
Documentaliste
Fedora Chen
Rédaction du guide de l'utilisateur
Emmeline Chen
Conception interface
Todd Wong
Vice-Président ingénierie
Hugo Paz
Ingénieur chargé de la production
Matt Archambault
Spécialiste des opérations
Alaleh Hatamaria
Directrice de la conception
Sally Mark
Agence chargée de la conception
Moore Design Group
Illustrateur
Moore Design Group
Directrice médias
Princess Evelyn Dubocq
Directrice de la publicité senior
Susan Salminen
Vice-Président recherche & développement
Thom Ackerman Maslow
Vice-Présidente marketing
Ellen Holbrook
VP Développement & Localisation
Pierre-François Boselli
Directeur technique international
Sylvain Cassini
Chef de projet international
Pierre-Jean Doriel
Superviseur QA international
Arnaud Buret
Responsable contrôle qualité
Guillaume Pradet
VP Marketing international
Loïc Tanguy
Chef de Groupe internationale
Sophie Corbel
Chef de produit (France)
Hugo Roca
Assistante chef de produit (France)
Clemence Blondel
Remerciements
Salami Studios
Blackwell Communications Group
Robyn Braverman
Don Dacanay
Ganean De La Grange
Kenny Dinkin
Pat Elliott
Sallee Green
Chris Hoge
Greg Long
Christa McClintock
Gina Morimoto
Tim Nelson
Gabriele Rennie
Kevin Richardson
Elizabeth Robinson
Lisa Thomas
Jana Wilson-Wade
David Wilmore
Sherri Wrig

Warner Bros. Interactive Entertainment

VP Worldwide Publishing, Kids' WB! Music and Interactive Entertainment
Michael Harkavy
Directeur Interactive Entertainment
Rob Sebastian
Manager Interactive Entertainment
Scott Johnson
Producteur exécutif
Brett Skogen
Producteur
Heidi Behrendt
Directeur de la création
Charles Carney
Directeurs artistiques
Allen Helbig
Peter Tumminello
Coordinateur Marketing
Jim Molinaro
Assistant exécutif
Zachary Monge
Remerciements spéciaux à Hanna-Barbera
William Hanna
Joseph Barbera
Iwao Takamoto
Davis Doi
Jim Stenstrum
Michael Diaz
Collette Sunderman

TerraGlyph Interactive Studios

Vice-Présidente & Directeur de la création
Dick Thorn
Producteur
Mark Smith
Design
Tony Sherman
Design additionnel
Mark Smith
Ryan Gwynne
Assistant de production
John F. Kelly
Programmation
Steve Ellmore
Rob Morgan
Outils de programmation
Steve Briggs
Christian Gustaffsson
Rédacteurs
Klaus Schuller
Musique et orchestration originales
Eddie Heidenreich
Conception sonore
Mike Connelly
Dialogue
Curtis Marolt
Design additionnel et ingénierie
Stephen Geering
Eddie Heidenreich
Curtis Marolt
Création artistique
Kathy Tootelian
Assistants à la création artistique
Kathy Tootelian
Mike "Thor" Fritz
Joe Szwajkowski
Animation 2D
TerraGlyph Productions Limited, Dublin, Irlande
James Bauer
Mike "Thor" Fritz
David Torronio
Moro Studios SL, Madrid, Espagne
Animation 3D
Jim Rodda
Outils 2D et graphismes
Tony Sherman
Nick Munteen
Tamra L. Sherman
Secrétaire de production
Cindy Siadek
Assistant à la production
Chris Reczek
Rob Schoenbacher
Responsable du testing
Mike Casso
Testeurs produit
Nick Muntean
Dave Casso
Andy Hanson
Geoff Zailyk
Michael Archuleta
Donald Jobe
Développement support technique
Mark Maxon

Voix

Personnages de Scooby-Doo
Eric Missoffe : Scooby-Doo, & Norville "Samy" Rogers™
Mathias Kozlowski : Fred Jones
Chantal Macé : Véra Dinkley
Joëlle Guigui : Daphné Blake
Eric Métayer : Scrappy-Doo
Personnages secondaires
Lorenzo Pancino : Shérif, Pr Artie Fact, Julien Binocle
Michel Dupuis : Shérif, Matt Bayou
Anne Massoteau : Jenny Bigoude
Direction des dialogues
Pierre-Jean Doriel
Christelle Bécant
Enregistrements
Scopitone, Paris
Ingénierie son
Scopitone, Paris
Remerciements
Brian Flynn
Patrick Daleiden
Bruce Reilly
David Daleiden
Stephen Geering
John Fearnside
Joe Sibilski
Rick Cronan
Dia Smith
Remerciements spéciaux
Bruce Reilly

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

LICENCE D'UTILISATION

PAR L'USAGE DE CE CD-ROM, VOUS ACCEPTEZ LES CONDITIONS D'UTILISATION DE CE PRODUIT.

CONVENTION DE DROITS D'UTILISATION
Cette convention concerne l'utilisation des produits The Learning Company inclus dans cet emballage ainsi que les manuels, disques, programmes et documentations qui y sont associés. En ouvrant l'emballage scellé qui contient les disques et/ou en utilisant le logiciel, vous acceptez de vous soumettre aux termes de cette convention. Si vous n'acceptez pas les termes de cette convention, retournez le paquet intact chez The Learning Company, afin d'obtenir un remboursement intégral.

1 - CONCESSION DE LICENCE :
La présente convention vous permet d'utiliser une copie du logiciel, dont les droits d'utilisation ne concernent qu'un seul produit. Le logiciel est en service sur un ordinateur quand il est installé temporairement dans la mémoire vive (ou RAM) ou quand il est installé dans la mémoire permanente (par exemple sur le disque dur, ou sur tout autre support de mémorisation) de cet ordinateur. Vous ne pouvez utiliser le logiciel en réseau que si vous avez acheté une copie pour chaque utilisateur.

2 - DROITS D'AUTEUR ET RESTRICTIONS :
Le logiciel est la propriété de The Learning Company ou de ses fournisseurs et est protégé par les règlementations en matière de droits d'auteur applicables en France et en Europe en la matière, et les dispositions des traités internationaux The Learning Company conserve tous les droits non expressément accordés. Ainsi, vous devez traiter le logiciel comme n'importe quel produit protégé par des droits d'auteur, sauf que vous pouvez faire soit une copie de sauvegarde du logiciel, soit une copie destinée aux archives. Vous ne pouvez louer ou donner en crédit-bail le logiciel, mais vous pouvez céder vos droits d'après cette convention et de manière définitive si vous cédez la licence accordée par cette convention, le logiciel et toutes les documentations qui y sont associées, si vous ne gardez aucune copie de ce logiciel et si l'acquéreur s'engage à respecter les termes de cette convention. Vous ne pouvez reconstituer la logique du programme, décompiler ou désassembler le logiciel, sauf dans la mesure où la restriction citée précédemment est expressément interdite par les dispositions applicables.

3 - DATE LIMITE DE GARANTIE :
Dans les 90 jours suivant la date d'acquisition, TLC-Edusoft garantit que le support sur lequel le logiciel est distribué est exempt de vice de fabrication. The Learning Company, de son propre gré, ne remboursera la somme dépensée pour l'achat du logiciel, ne le réparera ou ne le remplacera que si le logiciel défectueux lui est retourné ou est retourné à un vendeur agréé dans les 90 jours suivant la date d'acquisition (ticket de caisse faisant foi). Ce sont les seuls recours à votre disposition pour n'importe quelle rupture de garantie. The Learning Company n'assume aucune autre garantie, implicite ou explicite, en rapport avec le logiciel et les documentations l'accompagnant, notamment, mais pas uniquement, les garanties implicites de commercialisation du logiciel et d'utilisation du logiciel dans un but particulier.

4 - LIMITE DE RESPONSABILITÉS :
En aucun cas The Learning Company ne pourra être tenu pour responsable des dommages indirects, particuliers, accidentels ou financiers résultant de l'utilisation et de l'impossibilité d'utiliser le produit, même si The Learning Company a été prévenu de l'éventualité de tels dommages. La responsabilité de The Learning Company ne pourra en aucun cas excéder la somme payée pour l'achat du logiciel. Enfin, certaines juridictions n'autorisant ni l'exclusion, ni la limite de la responsabilité pour des dommages indirects ou accidentels, les limites exprimées ci-dessus peuvent ne pas vous concerner.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France