

THE DIG



AVANT- PROPOS

Bonjour. Vous ne me connaissez pas, mais je vous aime. Après tout, vous avez acheté ce jeu, qui est le résultat du travail acharné et de la passion de toute une équipe, et après de nombreuses heures tardives devant les écrans de nos machines. The Dig représente plus de deux années de travail intense avec une équipe de développement d'une trentaine de personnes. Hé, ça fait du monde. Pourquoi autant de personnes? Vous savez, c'est un grand jeu. Il y a de nombreux endroits à explorer, et des tonnes de scènes spéciales et de gros plans. J'avais décidé dès le départ que le jeu devait être plus qu'une simple histoire au sujet d'une planète extraterrestre, mais en fait une histoire dans un monde extraterrestre. Le joueur devait être immergé (en utilisant au mieux les technologies actuelles) dans un environnement extraterrestre. Le monde devait être suffisamment complet pour qu'il puisse commencer à le connaître. Peu importe si vous l'aimez, si vous le haïssez, ou s'il vous fait peur. Vous le connaîtrez suffisamment bien pour en avoir une idée dans votre subconscient. C'est dans cette optique que nous avons développé au maximum tous les aspects du jeu. La musique et les effets sonores vont au-delà du "remplissage" habituel dans les jeux. Les musiques entièrement numérisées, les bruits d'ambiance et les effets sonores jouent un rôle essentiel dans l'atmosphère, l'environnement et les sensations du joueur. Nous avons développé de nouvelles techniques pour créer des mouvements encore plus réalistes dans les animations, et un système de calcul des images qui est plus long, mais permet d'obtenir des lumières et des ombres beaucoup plus réalistes. Certaines scènes ont nécessité jusqu'à 38 couches de cellos pour les animations, entièrement dessinées à la main et traitées ensuite sur ordinateur. En bref, dès que nous trouvions une opportunité de rendre ce monde encore plus complet, nous l'avons exploitée sans vergogne. Bon, maintenant, je vais arrêter de papoter et vous laisser vivre la fabuleuse expérience de The Dig.

Amusez-vous bien!



Sean Clark, Chef de projet, The Dig

AU SUJET DE THE DIG

The Dig a été écrit et développé par Sean Clark d'après une idée de Steven Spielberg. Le célèbre metteur en scène voulait en faire un film, mais les coûts de production étaient beaucoup trop élevés. Comme Spielberg est aussi un joueur, il a envisagé la possibilité de faire de The Dig une aventure multimédia. Il a ensuite contacté LucasArts avec cette idée, et le résultat est le jeu que vous allez maintenant découvrir.

THE DIG COMMENCE...

Quand l'astéroïde Attila a fait irruption dans le ciel de la Terre, il a provoqué immédiatement la panique dans la communauté scientifique internationale. Les calculs indiquent que l'orbite d'Attila est décroissante, ce qui l'entraîne inexorablement vers la surface de la planète, et l'impact aurait assez de force pour rayer une petite ville de la carte. La NASA organise donc rapidement une mission en envoyant une navette pour placer deux charges nucléaires sur Attila, à des emplacements soigneusement calculés. Les scientifiques espèrent que l'explosion de ces charges dévierait Attila de sa course pour le placer sur une orbite plus stable. Le commandant Boston Low, surnommé par la presse "l'astronaute malgré lui", est rappelé de sa retraite pour commander l'équipe triée sur le volet et choisie pour cette mission. Les scientifiques se consultent pour vérifier le bon placement des charges sur l'astéroïde, et sur la puissance nécessaire pour dévier Attila sur une autre orbite. Mais ce que personne n'imagine, c'est que dès que l'astéroïde sera sur une orbite plus stable, le chaos commencera...



Low et ses amis, prêts à explorer une nouvelle planète.

L'EQUIPE DE LA MISSION



Commandant Boston Low

Un homme qui parle peu. En principe, c'est un astronaute parfait, mais il est très doué pour se sortir des situations les plus difficiles avec des solutions originales.



Docteur Ludger Brink

Conseiller scientifique de la mission, géologue et archéologue célèbre dans le monde entier. Brink fait preuve d'une curiosité insatiable et a tendance à devenir borné si les gens commencent à se mêler de ses recherches.



Maggie Robbins

Observatrice civile et membre distinguée de la presse. Robbins possède la volonté et la chance qui sont nécessaires pour faire les meilleurs reportages.



Ken Borden

Copilote. La personnalité de Borden est à l'opposé de celle de Low: il est expansif, amical, et il a beaucoup d'humour. Il partage avec Low le sens du devoir et du travail accompli.



Cora Miles

Spécialiste des chargements. Cora est aussi une astronaute professionnelle, mais elle s'occupe de matériel. Elle prend soin de ce matériel comme s'il s'agissait de ses propres enfants, et elle veut que les autres le considèrent avec le même respect.

LE JEU

Ce manuel est destiné à vous aider dans le jeu. Pour les instructions de chargement du jeu sur votre ordinateur, consultez la carte de référence fournie avec The Dig. Au début de l'histoire, la navette spatiale Atlantis approche de son orbite pour rejoindre Attila. Les astronautes vont ensuite quitter la navette pour commencer leur mission. Ces séquences sans interaction sont des "scènes de transition", comme des séquences d'un film, et peuvent contenir des indices et des informations sur les personnages. Ces scènes sont également utilisées pour les animations spéciales, comme lorsque le coffre à outils est détaché de la soute de la navette. Dans ces scènes, vous ne dirigez pas l'action, mais vous assistez à un événement. Une fois que les astronautes auront quitté la navette, un pointeur en forme de croix apparaîtra sur l'écran. Vous pourrez alors diriger les actions du commandant Low, qui est le personnage que vous incarnerez dans le jeu.

OÙ EST VOTRE INTERFACE?

Pour prendre des objets, utilisez la souris pour placer le pointeur sur l'objet, puis cliquez sur le bouton gauche (sur Mac, cliquez une seule fois sur la souris). Si une action est possible avec cet objet, son nom apparaîtra en bas de l'écran. Si vous pouvez le prendre, le pointeur prendra la forme de l'objet. Vous pouvez ensuite utiliser immédiatement cet objet en cliquant sur un autre objet ou un personnage avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur un objet (ou utiliser la touche Tab sur Mac) pour le placer dans votre inventaire.



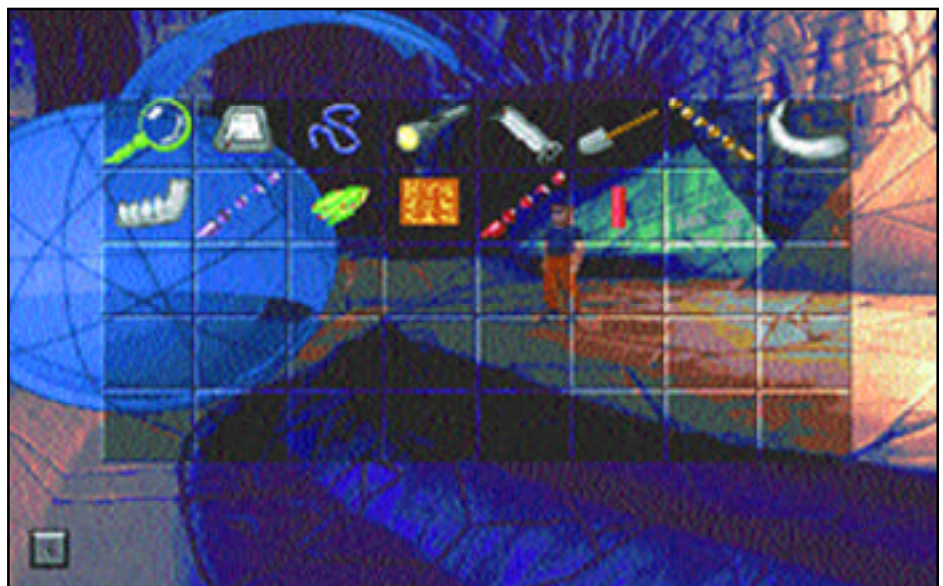
Un exemple d'icônes de dialogue.

Une fois que vous avez utilisé un objet ou que vous l'avez replacé dans votre inventaire, le pointeur en forme de croix réapparaît sur l'écran. Pour parler à un personnage, cliquez sur ce personnage, des options de dialogue seront alors affichées sur l'écran. Cliquez sur l'icône correspondant au sujet dont vous voulez parler. Quand Low a reçu toutes les informations possibles sur un sujet, l'icône correspondante vire au bleu. Pour activer les lignes de dialogue personnelles de Low, cliquez sur le point d'exclamation (!) ou le point d'interrogation (?). Pour mettre fin à la conversation, cliquez sur l'icône Stop.

L'INVENTAIRE

Pour ouvrir votre inventaire, cliquez sur le petit "i" en bas à gauche de l'écran, ou cliquez sur le bouton droit de la souris (sur Mac, utilisez la touche Tab). Lorsque l'inventaire est affiché, cliquez sur l'objet que vous voulez utiliser, le pointeur prendra alors la forme de cet objet. Pour l'utiliser dans le jeu, amenez-le en dehors de la grille d'inventaire et cliquez sur l'écran. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton droit pour le remettre dans votre inventaire (Touche Tab sur Mac). La loupe est un objet spécial: elle vous permet d'examiner les objets de l'inventaire et du jeu. Cliquez sur la loupe, puis placez-la ensuite sur l'objet que vous voulez examiner. Si vous cliquez sur l'objet, vous obtiendrez des informations plus précises. Cette option est très utile, notamment avec les baguettes gravées que Low découvre sur Cocytus.

L'écran
d'inventaire



LE “PEN ULTIMATE”

Cet objet très utile se trouve dans votre inventaire, et il a deux fonctions de base: le jeu du module lunaire (une petite pause rapide pour détendre vos neurones surchargés par les énigmes de The Dig) et les communications avec les autres membres de la mission, que Low peut contacter en cliquant sur le bouton affichant leur portrait. Par contre, leur réponse n'est pas toujours garantie...

TOUCHES DE FONCTION

Panneau de contrôle de chargement et de sauvegarde

Pour sauvegarder une partie en cours, ce qui vous permet d'éteindre votre ordinateur pour la reprendre plus tard, appuyez sur la touche qui active le panneau des sauvegardes (F1 ou F5 sur la plupart des ordinateurs). Cliquez ensuite sur le bouton Sauver, puis entrez le nom de votre sauvegarde dans le premier emplacement libre (en partant du haut). Lorsque vous avez terminé, cliquez sur OK. Pour recharger une partie sauvegardée, l'opération est presque identique: cliquez sur le bouton Charger, puis sur le nom de la partie que vous voulez recharger. Le panneau de contrôle des sauvegardes comporte également des contrôles de volume pour la musique, les effets sonores et les voix. Pour augmenter le volume, déplacez le curseur vers la droite, et vers la gauche pour réduire le volume. Si votre carte sonore est équipée d'un contrôle de volume, vérifiez qu'il n'est pas au minimum avant d'utiliser les contrôles de volume du jeu. Vous pouvez également activer ou désactiver l'affichage des textes à l'écran en cliquant sur le bouton Textes. Le curseur de Vitesse du Texte permet d'accélérer (vers la droite) ou de ralentir (vers la gauche) l'affichage des textes sur l'écran.

Passer les séquences de transition

Pour passer une séquence de transition, appuyez sur la touche Echap ou appuyez simultanément sur les deux boutons du joystick ou de la souris.

Pause

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la barre espace. Appuyez à nouveau sur la barre espace pour reprendre le jeu.

Dialogues

Vous pouvez activer l'affichage des textes et la vitesse d'affichage dans le panneau de contrôle des sauvegardes (F5). Les touches CTRL et T permettent d'activer successivement les textes et les voix, les textes seulement ou les voix seulement. Si vous avez fini de lire le texte sur l'écran, appuyez sur le point (.) pour passer au texte suivant.





Quitter le jeu

Pour quitter The Dig, appuyez sur les touches Alt-X (sur la plupart des ordinateurs). Si vous avez l'intention de reprendre la partie plus tard, n'oubliez surtout pas de la sauvegarder avant de quitter le jeu.



TOUCHES DE COMMANDE

 ou  = bouton gauche de la souris


 = bouton droit de la souris

    Touches fléchées déplacement du pointeur

 = Menu des sauvegardes

  = Quitter le jeu


 = Echap


 = Passer les séquences de transition. Passer au texte suivant


 = Pause

 ou  = Pointeur normal (marche)

 = Examiner (loupe)

 = Examiner l'objet sous le pointeur

 = Mode communications avec le Pen Ultimate

 = Ecran de l'inventaire on/off

NOTRE PHILOSOPHIE POUR LES JEUX

Nous sommes convaincus que vous achetez des jeux pour vous amuser, et sûrement pas pour vous faire taper sur la tête (ni pour vous retrouver sur une planète extraterrestre). Donc, si jamais vous fourrez par hasard votre nez dans un endroit où vous n'avez encore jamais mis les pieds, le jeu ne s'arrêtera pas brusquement, et vous ne risquez pas de prendre une gamelle imprévisible et inattendue. Contrairement aux aventures classiques, vous ne pourrez jamais tomber accidentellement d'une corniche, ou risquer une mort subite si vous ramassez par erreur un objet très tranchant... Toutes les catastrophes qui vont affreusement compliquer la vie de la mission Attila sont prévues, et doivent avoir lieu. Car l'exploration d'une lointaine planète inconnue n'est pas un long fleuve tranquille... Nous pensons que vous préférerez résoudre les énigmes du jeu par l'exploration et la découverte, et pas en risquant la mort à chaque pas. Mais cela ne veut pas dire non plus que nous avons enlevé toute l'action et tous les dangers du jeu. Tout est là, mais ça fait partie du plaisir, au lieu de gâcher ce même plaisir...

QUELQUES CONSEILS UTILES

Récupérez tout ce que vous pouvez. Il y a de fortes chances pour que les objets les plus bizarres finissent par avoir une utilité quelconque dans le jeu. Si vous ne pouvez plus avancer et que vous ne savez vraiment pas comment, ni quoi faire pour vous en sortir, essayez d'examiner tous les objets de votre inventaire, et réfléchissez aux différentes manières de les utiliser (parfois même avec d'autres objets de l'inventaire). Parlez à tous les personnages (les autres membres de la mission, par exemple) et essayez de leur soutirer quelques indices. Repensez aux lieux et aux personnages que vous connaissez déjà. Souvent, vous découvrirez qu'il existe un lien entre certains éléments du jeu, et vous pourrez en général revenir sur la bonne piste.

DES QUESTIONS ?

Appelez notre service technique au (16) 99.08.90.77

Restez près de votre ordinateur lorsque vous nous appelez, prenez de quoi écrire et préparez le maximum d'informations sur votre système: marque, modèle, périphériques, taille de la mémoire et du disque dur, carte graphique, moniteur. Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante :

EURO-MAINTENANCE
BP2
56200 LA GACILLY

N'appellez pas notre service technique pour des ASTUCES sur les jeux, aucun renseignement de ce type ne sera donné sur cette ligne. En revanche, consultez notre service consommateurs sur 3615 UBISOFT : informations, astuces et boîtes aux lettres.(1,29 F / minute)

Vous pouvez aussi nous retrouver sur Internet : <http://www.ubisoft.com>

COMMENT CONTACTER LUCASARTS :

Par CompuServe :

Game Publishers Forum A (GO GAMAPUB) section 7 ou envoyez un message à l'adresse no: 75300,454

Par America Online :

Mot-clef "LucasArts"

Par Internet E-Mail :

Envoyez un E-mail à 75300.454@compuserve.com

Visitez la Page Officielle de LucasArts sur le World Wide Web:
www.lucasarts.com

CREDITS THE DIG

Conception et Direction

Sean Clark

Basé sur une idée de

Steven Spielberg

Dialogues de

Orson Scott Card

Sean Clark

Scénario supplémentaire

Steven Spielberg

Scénario supplémentaire

Brian Moriarty

Graphiste principal

William V. Tiller

Programmeur principal

Gary Brubaker

LES ACTEURS

COMMANDER BOSTON LOW

Robert Patrick

MAGGIE ROBBINS

Mari Weiss

LUDGER BRINK

Steven Blum

CORA MILES

Leilani Jones-Wilmore

KEN BORDEN

David Lodge

LE CRÉATEUR

James Garrett

CHEF COCYTIEN

Steven Blum

OBSERVATEUR

Steven Blum

JOURNALISTES

Mari Weiss

David Lodge

NEWS

Leilani Jones-Wilmore

James Garrett

MUSIQUE ET SON

Musique de

Michael Land

Extraits orchestrés de

Wagner: Ouvertures & préludes (P) 1972 - (P) 1975

EMI Records Ltd.

Compilation (P) 1989 EMI Records Ltd

Tous droits réservés

Feedback Network, Guitare et autres

David Brown

Aric Rubin

Violon et viole

Irene Sazer

Ambiance sonore

Michael Land

Clint Bajakian

Effets sonores

Clint Bajakian

PRODUCTION DES VOIX

Direction artistique et production

Darragh O'Farrell

Edition des voix

Khris Brown

Assistants édition des voix

Coya Elliott

Julian Kwasneski

Superviseur du traitement des voix

Clint Bajakian

Assistant de production

Peggy Bartlett

Remerciements

Laurie McBean
Elliot Anders
et tous les autres gens sympas de
ScreenMusic Studios,
Studio City, CA

GRAPHISMES ET ANIMATION

Stylisme

Bill Eaken

Conception des créatures

Peter Chan

Graphiste principal

William V. Tiller

Graphismes des décors

William V. Tiller

Adam Schnitzer

Bill Eaken

Superviseurs des animations

Kevin Boyle

Sean Turner

Animations

Charlie Ramos

Graham Annable

David DeVan

Chris Miles

Geri Bertolo

Animations supplémentaires

William V. Tiller

Michael Slisko

Anson Jew

Peter Tsacle

Paul Topolos

Animations des effets spéciaux

Chris Green

Gordon Baker

ANIMATION 3D

LucasArts

Ralph Gerth

Marc Benoit

Daniel Colon, Jr.

Ron Lussier

Mechadeus

Andy Murdock

Goose Ramirez

Bill Niemeyer

Cody Chancellor

Melissa Kangeter

Industrial Light & Magic

Lincoln Hu

Jay Riddle

Joe Letteri

Thomas L. Hutchinson

Cel Painters

Kim Balestreri

Japeth Pieper

Techniciens graphiques

Michele Harrell

Jillian Moffett

Kim Balestreri

Japeth Pieper

Lieslle Aclaro

Rachael Bristol

Chris Weakley

Aaron Muszalski

C. Andrew Nelson

Techniciens effets spéciaux principaux

Michael Levine

Techniciens effets spéciaux

James Byers

PROGRAMMATION

Programmeurs

Gary Brubaker

Livia Mackin

Jonathan Ackley

Mark Crowley

Sean Clark

Système Scumm

Aric Wilmunder

Aaron Giles

Brad P. Taylor

Programme de création de disquette de boot

Paul LeFevre

Système d'animation Insane

Vince Lee

Matthew Russell

Système musical iMuse

Michael Land

Michael McMahon

Peter McConnell

ASSURANCE QUALITÉ

Testeur principal

Chris Purvis

Testeurs

Ryan Kaufman

Rachael Bristol

Dan Pettit

Theresa O'Connor

Matthew Azeveda

Scott Douglas

Reed Derleth

Jo "Captain Tripps" Ashburn

Responsable des tests de compatibilité

Doyle Gilstrap

Tests de compatibilité

Jim Davison

Paul Purdy

Responsable Assurance Qualité

Mark Cartwright

Superviseur Assurance Qualité

Dan Connors

Archiviste Assurance Qualité

Wendy Kaplan

MARKETING

Chef de marketing produit

Tom Byron

Responsable des relations publiques

Sue Seserman

Spécialiste des relations publiques

Tom Sarris

Spécialiste du marketing Internet

Jason Deadrich

Conception de l'emballage

Soo Hoo Design

Conception du manuel

Shepard Associates

PRODUCTION

Responsable de production

Camela Boswell

Coordination de la production

Susan Upshaw

SUPPORT PRODUITS

Responsable support produit

Mara Kaehn

Superviseur de la “hintline”

Tabitha Tosti

Responsables du support produit

Anne Barson

Tony Burquez

Ian Campbell

Amy Coffman

Dave Harris

Troy Molander

Réponses sur le hintline

Bob McGehee

Thomas Scott

Kellie Walker

Réponses techniques

Stacey Ackerman

Dino Ago

Brian Carlson

Jonathon Jackson

Julian Kwasneski

Manny Martinez

Melinda Miller

Janice Romano

Lynn Selk

Erik Shumaker

Correspondance

Beverly Brennan

Jay Geraci

Documentation

Brian Bonet

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

Président

Jack Sorensen

Directeur des ventes et du marketing

Mary Bihr

Directeur de la technologie

Douglas Scott Kay

Directeur du département graphique

Collette Michaud

Directeur des opérations du département graphique

Laurie Blavin

Directeur de la production

Steve Dauterman

Conseiller général

Bob Roden

Ressources humaines

Holly Green

Responsable des ventes internationales

Meredith Cahill

Fabrication & distribution

Jason Horstman

Responsable international

Lisa Star

Responsable de la production internationale

Cindy Leung

Contrôleur

Tom McCarthy

Responsable du département vocal

Tamlynn Barra

Responsable I.S

Alex Gerson

Soutien administratif

Catherine Durand

Jannett Shirley-Paul

Peggy Stok

Rachel Bryant

Amanda Haverlock

Gina Barton

Sherri Bridge

Christina Levinson
Zack Small
Judy Grossman
Soutien ventes et fabrication
Judy Allen
Laura Ricci

ADAPTATION FRANÇAISE
Art Of Words France

Remerciements chaleureux pour leur patience sans limites

Wendy Rae Clark
Amy Coffman
Michelle Morris-Brubaker (Félicitations!)
Deniz Ince
Peter Hively
Casey Donahue-Ackley
Stephanie Colon
Anita Crowley
C. Sterling Imlay
John Lyons
Pat Pidge
Newton
Monkey, the incredibly lonely, drooling cat

Remerciements supplémentaires

Hal Barwood
Neena Bonetti
Lucy Autrey Wilson
Betsy Mitchell
Allan Kausch
Wayne Chang
Jay Trimble

Remerciements très spéciaux à

George Lucas
et Steven Spielberg

GARANTIE LIMITEE

LucasArts Entertainment Company ("LEC") se réserve le droit de modifier le produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avertissement préalable. Ce logiciel et ces manuels sont protégés par les lois sur les droits d'auteurs. Tous droits réservés par LEC. Ces manuels et les produits l'accompagnant ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transférés, même en partie et sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de NovaLogic. LEC garantit à l'acheteur original les disques compact ("CD") fournis avec ce produit contre tout défaut de fabrication pendant une période d'utilisation normale de quatre-vingt dix (90) jours après la date d'achat (la date de la facture faisant foi).

CES LOGICIELS, CES CDS ET SA DOCUMENTATION SONT VENDUS "EN L'ETAT". EN DEHORS DE LA PERIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT DIX (90) JOURS CONCERNANT LES DEFAUTS DE FABRICATION DU CD, LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CES LOGICIELS, CES CDS ET SA DOCUMENTATION, ECRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRECEDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE? DES FINS SPECIFIQUES, MEME SI LA SOCIETE A ETE INFORMEE D'UN TEL USAGE. DE LA MEME MANIERE, LES RISQUES LIES? L'UTILISATION, AUX RESULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CES LOGICIELS, DE CES CDS ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSES? VOTRE ENTIERE RESPONSABILITE, LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MEME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSECUTIFS OU SPECIFIQUES LIES A LA PROFESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES A LA PROPRIETE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MEME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES OU PERTES. VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITE DE LEC EN CAS DE PLAINTES LEGALES (CONTRACTUELLE, PREJUDICE OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCEDER LE MONTANT PAYE A L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

Si les CDS fournis avec ce produit s'avéraient défectueux, appelez notre Hot-Line au :

(16) 99.08.90.77

Demandez le no d'accord obligatoire, envoyez pour échange les logiciels défectueux munis de ce bon sans leur boîte à :

EURO-MAINTENANCE

BP2 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que le no d'accord, la date de l'achat et le magasin. L'échange reste disponible chez votre revendeur.

Jeu The Dig © 1995 LucasArts Entertainment Company.

Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation spéciale. The Dig et imuse sont des marques déposées de LucasArts Entertainment Company. Le logo LucasArts est une marque déposée de LucasArts Entertainment Company. Brevet U.S iMuse N_ 5.315.057.

LucasArts Entertainment Company, PO Box 10307, San Rafael, CA 94912.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG