ESPRIT D'AVENTURE



MANUEL D'UTILISATION

JEUX EDUCATIFS

(VERSION 1.0)

COKTEL VISION

SOMMAIRE

LETTRE AUX PARENTS 2

LE SERVICE COKTEL CLUB 3

QUELQUES SUGGESTIONS AUX AVENTURIERS 3

COMMENT UTILISER CE MANUEL 4

COMMENCER A JOUER 4
Fichiers Lisez moi 4
Sauvegarde pour tous systèmes 5
Créer des copies de sauvegarde
Créer une disquette `Sauvegarde du jeu'

INSTALLER ET LANCER 5
Installation sous MS-DOS 5
Instructions pour installer votre jeu
Instructions pour lancer votre jeu
Installation sous MACINTOSH 6
Instructions pour installer votre jeu
Instructions pour lancer votre jeu

JOUER 6
Avec le Clavier 6
Commandes du jeu 6
Icones et Curseurs 7
Le panneau de contrôle 9

SAUVEGARDER VOTRE JEU 10
Sauvegarder sur disquette 10
Sauvegarder sur disque dur 11
Recharger votre jeu 11
Quitter le jeu 11
Recommencer à jouer 11
Fenêtres des Messages 11

CONSEILS TECHNIQUES (MS-DOS uniquement) 12
Messages d'erreur types 12
Capacité de mémoire requise 13
Instructions pour disquette de boot 13
Suggestions pour un dépannage rapide 14
Questions et réponses quant à la copie des logiciels 15

Le vieux manuel

LETTRE AUX PARENTS

Chers parents,

Nos collections éducatives sont conçues dans le double but d'enrichir et de divertir l'enfant. Chaque logiciel s'inscrit dans une gamme définie : accompagnement scolaire, aventure éducative, découverte, jeux de constructions mobiles, etc., et est développé pour une tranche d'âge précise. Ainsi l'ensemble des gammes éditées par Coktel Vision s'adresse aux petits et aux grands, de 4 à 15 ans.

L'objectif de la gamme **Esprit d'Aventure** est de sensibiliser l'enfant une grande variété de thèmes allant de la biologie marine à l'écosystème de la forêt tropicale, en passant par la découverte de chansons folkloriques...

L'approche est celle d'un jeu d'aventure passionnant qui lui permet d'acquérir des connaissances tout en résolvant des énigmes, il rencontrera la nature, les animaux, les hommes,... dans des décors harmonieux, et mettra parfois tout en oeuvre pour préserver l'équilibre naturel.

Le jeune, sans même s'en apercevoir, assimile non seulement un certain nombre de données, mais acquiert également une ouverture d'esprit et des qualités qui contribueront à son éducation. Ainsi, pour parvenir à son but dans le jeu, il est incité à faire appel à son ingéniosité, à son esprit pratique, à sa logique, et autres qualités latentes qui ne demandent qu'à être développées. Comme dans la vie réelle, sens de l'observation et des responsabilités sont également largement sollicités ; mais nous n'oublions pas que l'utilisateur est avant tout un enfant et qu'il a donc un grand besoin de jouer, c'est pourquoi nos logiciels restent très ludiques.

Notre but est que l'enfant ressorte de l'expérience, détendu, enrichi et fier de s'être sorti intelligemment des situations les plus variées. Nous testons donc nos jeux auprès de jeunes utilisateurs pour nous assurer que notre but est atteint.

Si, malgré tout le soin que nous avons apporté à la conception de nos jeux, vous souhaitez, en tant que parents, nous soumettre vos critiques, écrivez-nous à COKTEL VISION et nous étudierons vos suggestions avec le plus grand soin.

L'équipe éducative de COKTEL VISION

Le Vieux Manuel

LE SERVICE COKTEL CLUB

Vous devenez membre du club par simple acquisition d'un logiciel portant la mention COKTEL CLUB et sur renvoi de votre coupon de garantie. Vous recevrez en retour une carte (et un numéro de membre).L'adhésion vous donne droit aux avantages suivants :



- une relation privilégiée avec un conseiller technique S.A.V toujours à l'écoute de vos besoins au (1).46.01.46.50, 7 jours/7 de 9h à 21h,
- l'échange de toute disquette défectueuse (dans les limites de disponibilité d'édition),
- l'abonnement gratuit à "BADINAGE", un magazine qui propose entre autres des rubriques pédagogiques, une BD, un courrier des lecteurs et une mise à jour des nouveautés,
- l'accès aux opérations promotionnelles, aux concours, etc.,
- la possibilité de correspondre avec d'autres membres du Coktel Club à travers le monde, grâce au club de correspondants.

QUELQUES SUGGESTIONS AUX AVENTURIERS

• **REGARDEZ** partout. Examinez minutieusement les alentours. Ouvrez portes et tiroirs. Observez de près tous les objets autour de vous pour ne pas omettre de détails importants.
• **EXPLOREZ** minutieusement chaque endroit et DRESSEZ DES CARTES au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Prenez des notes sur les endroits visités, les endroits dangereux et les objets trouvés sur votre chemin. Ne ratez pas des indices importants!
• **PRENEZ** les objets dont vous aurez besoin. Vous pouvez voir tous les objets que vous avez dans votre inventaire en cliquant simplement sur l'icone Inventaire à tout moment du jeu.
• **UTILISEZ** les objets que vous avez pris pour résoudre les problèmes que vous rencontrez dans le jeu. Vous pouvez résoudre les énigmes de différentes façons ; les résultats peuvent être différents.
• **SOYEZ PRUDENT** et attentif à ce qui vous entoure. Le danger vous guettera dans les endroits les plus inattendus.
• **SAUVEGARDEZ VOTRE JEU SOUVENT**, spécialement quand vous êtes sur le point d'entreprendre quelque chose de nouveau ou de potentiellement dangereux. Ainsi, si une catastrophe arrive, vous n'aurez pas besoin de recommencer le jeu depuis le début. Sauvegardez à différents moments et endroits du jeu. Ainsi, vous pourrez toujours revenir en arrière, si vous le désirez. En fait, ceci vous permet de voyager dans le temps et de refaire les choses de façon différente, si vous le désirez.
• **NE VOUS DECOURAGEZ PAS**, si vous rencontrez un obstacle qui vous semble insurmontable. Explorez d'autres endroits du jeu et retournez à cet endroit plus tard. Chaque problème dans le jeu possède une solution; quelques-uns en possèdent plus d'une. La façon de résoudre un problème peut avoir un effet sur la solution du problème suivant: elle peut la rendre plus facile ou bien plus difficile. Si vous êtes bloqué, essayez de revenir à un point antérieur dans le jeu et tentez une autre voie.
FAITES-VOUS AIDER. Il est beaucoup plus amusant et utile de jouer avec un(e) ami(e). Deux têtes valent mieux qu'une!

Jean-Yves Marlier

COMMENT UTILISER CE MANUEL

Les conventions suivantes seront utilisées dans ce manuel :

• **Les commandes du menu** apparaîtront en MAJUSCULES. *Exemple :* SAUVEGARDER, RECHARGER, QUITTER, JOUER.

• **Les commandes à taper** apparaîtront en caractères gras.
Exemple : "tapez **cd \coktel**". Vous devez taper uniquement les caractères cd \coktel.

• **Les Touches du clavier** apparaîtront entre crochets pour les distinguer du reste du texte. *Exemple :* (SpaceBar), (Tab), (PageUp). Dans les exemples précédents, Barre espace, Tab, et flèches de direction sont des touches du clavier et non pas des caractères à taper.

• **Deux touches devant être tapées simultanément** apparaîtront séparées par un trait d'union. *Exemple :* "Tapez (Ctrl-Q) pour quitter le jeu". Ici, vous devez presser les touches Ctrl et Q simultanément (il ne faut pas taper le trait d'union).

• **Les blancs** séparant les caractères dans une commande doivent être conservés. *Exemple :* Dans la commande "Tapez **cd \coktel**", l'espace entre cd et \ doit être maintenu.

COMMENCER A JOUER

FICHIERS LISEZ-MOI (README FILES)

Remarque : les fichiers LISEZ MOI inclus dans vos disquettes de jeu peuvent contenir des informations très importantes qui n'étaient pas encore disponibles au moment de l'impression de la documentation et du manuel du jeu.

Instructions pour MS-DOS LISEZ-MOI (README FILES)

Remarque : le fichier LISEZ MOI se trouve dans la disquette d'installation n°1. Dans certains jeux, ce fichier est automatiquement affiché durant la procédure d'installation.

Dans les autres cas, veuillez suivre la procédure suivante:

à partir du DOS, passez sur le lecteur contenant la disquette d'installation n°1. Tapez ensuite **more<README** pour afficher le fichier LISEZ MOI sur votre écran.

Exemple A : **more<README** ou bien

Exemple B : **more<lisez moi**

Instructions pour MACINTOSH LISEZ MOI

Mettez la disquette d'installation n°1 dans le lecteur et double-cliquez sur l'icone **README**.

Les Jeux Manuel

SAUVEGARDE POUR TOUS SYSTEMES

Créer des copies de sauvegarde

Il est recommandé de faire des copies de vos disquettes originales pour pouvoir réinstaller votre jeu en cas d'accident. Suivez les instructions se trouvant dans le manuel d'utilisation de votre ordinateur.

Créer une disquette "Sauvegarde du jeu"

Vous pouvez sauvegarder votre jeu à tout moment sur une disquette préalablement formatée. Consultez le manuel d'utilisation de votre ordinateur pour la procédure de formatage. Pour plus de conseils utiles, veuillez consulter le paragraphe "Sauvegarder votre jeu", page10.

INSTALLER ET LANCER

INSTALLATION SOUS MS-DOS

Instructions pour installer votre jeu

Important: pour lancer votre jeu, votre ordinateur doit impérativement être équipé d'un disque dur.

1. Faites une copie des disquettes du jeu.

2. Mettez la disquette marquée DISQUETTE D'INSTALLATION N°1 dans le lecteur.

3. Tapez la lettre du lecteur suivie de deux-points et pressez la touche (ENTREE). Ensuite, tapez **install** et (ENTREE).

Exemple: Tapez **a:** et pressez (ENTREE). Tapez **install** et pressez (ENTREE).

4. On vous demandera la lettre du disque dur où vous désirez installer le jeu (disque c, généralement). Tapez la lettre suivie de (ENTREE).

5. Un sous-répertoire COKTEL\(nom du jeu) est automatiquement créé.

6. La procédure d'installation analysera alors votre système et vous proposera les meilleures options disponibles pour votre machine. Si vous acceptez ces options, positionnez-vous sur l'option "Acceptez ces choix et commencez l'installation" et pressez (ENTREE) pour confirmer. Si vous désirez modifier une option quelconque, positionnez-vous dessus et pressez (ENTREE). Suivez les instructions au bas de votre écran pour compléter la procédure d'installation.

Remarque : si vous désirez voir toutes les options disponibles pour l'installation, tapez **install - m** dans l'étape 3 ci-dessus.

Instructions pour lancer le jeu

Désormais pour lancer le jeu, placez-vous dans le répertoire COKTEL en tapant **CD COKTEL** suivi de (ENTREE), puis tapez le mot-clé du titre. Ex.: **CITE.** Ce mot est indiqué à la fin de l'installation.

Le Vieux Manuel

INSTALLATION SOUS MACINTOSH

Instructions pour installer votre jeu

Important : pour installer votre jeu, votre ordinateur doit impérativement être équipé d'un disque dur.

1. Mettez une copie de la disquette d'installation dans le lecteur.

2. Double-cliquez sur l'icone INSTALL et suivez les instructions sur votre écran pour compléter la procédure d'installation.

Instructions pour lancer votre jeu

Après avoir terminé la procédure d'installation:

1. Double-cliquez le fichier COKTEL.

2. Double-cliquez le fichier Jeu COKTEL.

3. Double-cliquez l'icone Jeu COKTEL.

JOUER

JOUER AVEC LE CLAVIER

Il est plus convivial de jouer avec la souris, mais il est également possible pour certains titres de le faire avec le clavier.

Pour déplacer un curseur ou un personnage, utilisez les touches fléchées sur la partie numérique de votre clavier. Pour arrêter le déplacement de votre personnage, pressez de nouveau la même touche fléchée. Pour exécuter une commande, pressez (ENTREE). Pour déplacer le curseur ou le personnage en petits sauts, maintenez la touche(SHIFT) pressée et utilisez les touches fléchées.

COMMANDES DU JEU (SOURIS ET CLAVIER)

Toutes les commandes sont localisées dans la barre d'icones (elle est normalement invisible). Pour activer cette barre, déplacez le curseur vers le haut de votre écran. Vous pouvez également l'activer en pressant la touche (Esc) de votre clavier.

Pour exécuter une action ou une commande, cliquez sur l'icone correspondant qui sélectionne un curseur, puis déplacez le curseur choisi et cliquez de nouveau à l'endroit désiré. Par exemple, pour regarder un objet de plus près, activez la barre des icones et cliquez sur REGARDER. Cliquez maintenant le curseur en forme d'oeil sur l'objet à regarder. Les paragraphes qui suivent décrivent, dans le détail, les commandes disponibles.

Remarque: certains icones peuvent être graphiquement différents de ceux décrits ci-après tout en assurant la même fonction, d'autres peuvent être spécifiques à certains jeux.

Le vieux Manuel

MARCHER :

L'icone



Choisissez l'icone MARCHER lorsque vous désirez déplacer votre personnage sur l'écran.

Remarque: si vous jouez avec le clavier, votre personnage se déplacera dans la direction que vous aurez choisie et ne stoppera pas (il "sortira" éventuellement de l'écran), à moins que vous ne l'arrêtiez en pressant à nouveau la flèche.

Le curseur *(avec souris uniquement)*



Quand vous choisissez MARCHER, le curseur prendra la forme d'un petit personnage. Placez-le à l'endroit où vous désirez l'emmener. Ce dernier se dirigera vers l'endroit indiqué en évitant tous les obstacles qui pourraient se trouver sur son chemin.

Avec un Macintosh, vous pouvez "sortir" de l'écran où votre personnage se trouve en faisant un double clic sur le curseur près de la bordure (approximative) de votre écran.

REGARDER :

L'icone



Choisissez REGARDER quand vous voulez que votre personnage regarde quelqu'un ou quelque chose de plus près.

Le curseur



Après avoir choisi REGARDER, le curseur prendra la forme d'un oeil humain. Mettez l'oeil sur l'objet que vous désirez regarder de plus près et cliquez; un message sera alors affiché sur votre écran.

ACTIONNER :

L'icone



Choisissez l'icone ACTIONNER, quand vous voulez que votre personnage prenne ou manipule un objet.

Le curseur



Après avoir choisi ACTIONNER, le curseur prendra la forme d'une main humaine. Mettez la main sur l'objet à manipuler et cliquez.

PARLER :

L'icone



Choisissez l'icone PARLER quand vous voulez que votre personnage entame une conversation avec les autres personnages du jeu.

Le vieux Manuel

Le curseur



Après avoir choisi PARLER, le curseur prendra la forme d'une bouche (peut varier d'un jeu à l'autre). Mettez le curseur sur la personne ou l'objet avec lequel vous désirez parler et cliquez.

OBJET :

L'icone Ce carré désigne l'article de votre inventaire utilisé en dernier, si vous n'avez pas encore sélectionné d'objet, la case reste vide.

Le curseur Reportez-vous au paragraphe : les curseurs objets, dans l'inventaire.

L'INVENTAIRE :

L'icone





Choisissez l'icone INVENTAIRE quand vous désirez voir et choisir parmi les objets se trouvant dans votre inventaire; plusieurs options sont disponibles: Regarder, Actionner, Aide et OK.

- Choisissez REGARDER, cliquez sur un objet de l'inventaire pour en avoir une brève description.
- Pour exécuter une ACTION avec un objet sur un autre objet, par exemple mettre des bijoux dans une pochette, sélectionnez d'abord le premier avec l'icone Flèche, puis cliquez sur le second. Pour sélectionner un objet à utiliser, cliquez sur l'icone Flèche (voir curseurs des objets d'Inventaire ci-dessous).
- Choisissez AIDE pour avoir une brève description de la fonction des autres icones.
- Choisissez OK pour quitter l'écran de l'Inventaire et retourner au jeu.

Les curseurs OBJETS

Chaque objet dans votre Inventaire est représenté par un curseur spécial. Ce curseur prend la forme de l'Objet en question. Un curseur OBJET peut être utilisé pour accomplir des actions.

Pour utiliser un curseur OBJET durant le jeu, veuillez suivre la procédure suivante:

1. A partir de la barre d'icones en haut de votre écran, choisissez l'icone INVENTAIRE ou pressez la touche (Tab).

2. Placez le curseur Flèche sur l'objet de votre inventaire que vous désirez utiliser et cliquez dessus. Le curseur prendra alors la forme de cet objet.

3. Cliquez sur l'icone OK pour sortir de l'écran de l'Inventaire et retourner au jeu.

4. Déplacez ensuite le curseur (en forme d'objet) à l'endroit où vous voulez l'utiliser et cliquez.

Le vieux Manuel

Certains icones sont spécifiques à certains jeux, par exemple :

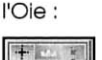
S.O.S. Forêt vierge :

INFO :

L'icone  En cliquant cet icone, vous accédez à des informations de culture générale.

Ma mère l'Oie :

CARTE :

L'icone  Sur simple clic, une carte apparaît en grand. Des pointillés permettent à l'enfant de repérer l'endroit où il se trouve et le chemin qu'il lui faut prendre pour aller chercher l'objet désiré.

Le Secret de la Cité Engloutie et S.O.S. Forêt vierge :

RECYCLAGE :

L'icone  Cette fonction recyclable indique à l'enfant si les objets à l'écran font partie des détritus nuisibles à l'environnement.

Le curseur  Le curseur peut prendre alors la forme d'un sac de recyclage. En cliquant avec le curseur sur un objet, dans certains cas, l'enfant ramasse ce dernier et le jette dans son sac.
Il nettoie son environnement.

LE PANNEAU DE CONTRÔLE

Après avoir sélectionné l'icone Panneau de Contrôle, plusieurs choix vous seront proposés, par exemple : **SAUVER, RECHARGER/RETABLIR, RESSORTIR, SORTIR, AIDE, A PROPOS DE** (icone COKTEL), **JOUER, VOLUME, VITESSE** et **DETAIL.**

- Choisissez **SAUVER** quand vous désirez sauver l'état actuel de votre jeu (sur disque dur ou sur disquette).
- Choisissez **RETABLIR** quand vous désirez reprendre un moment quelconque du jeu dans l'état où vous l'avez quitté. Cet état aura été préalablement mis en mémoire avec la commande SAUVER. Pour plus de détails sur ces deux commandes, référez-vous aux paragraphes suivants.
- Choisissez **RESSORTIR** pour recommencer le jeu depuis le début.
- Choisissez **SORTIR** pour quitter le jeu.
- L'option **VITESSE** règle la rapidité du déplacement de votre personnage. Mettez le curseur sur le levier et pressez le bouton gauche de votre souris. Déplacez le curseur (en maintenant le bouton gauche de la souris toujours pressé) vers le haut pour accélérer et vers le bas pour ralentir.
- L'option **VOLUME** règle le volume du son. Déplacez le levier (en maintenant toujours le bouton gauche de la souris pressé) vers le haut

Les Yeux Manuel

pour augmenter et vers le bas pour diminuer. Remarque: si votre système ne comporte que le haut-parleur interne, incorporé, le volume ne sera pas réglable. L'option **VOLUME** ne vous permettra alors que d'allumer (vers le haut) ou d'éteindre (vers le bas) le son.

• L'option **DETAIL** règle la richesse du détail de l'animation, non essentielle au jeu. Si le jeu progresse trop lentement à votre goût, choisissez un DETAIL minimum pour l'animation. Cliquez sur le levier et déplacez-le (en maintenant le bouton gauche de la souris toujours pressé) vers le haut (plus de détails) ou vers le bas (moins de détails).

• Choisissez l'icone **AIDE** (?) et cliquez sur les autres icones du menu pour obtenir une explication brève.

Remarque :

Pour marquer une pause dans le jeu, sélectionnez l'icone **PANNEAU DE CONTROLE** à partir de la barre des icones en haut de votre écran. Pour reprendre le jeu à nouveau, choisissez l'icone **JOUER**. Vous pouvez également arrêter l'image en activant simplement la barre des icones.

SAUVEGARDER VOTRE JEU

IMPORTANT! *Si vous ne désirez pas encombrer votre disque dur, vous pouvez sauvegarder votre jeu sur des disquettes qui auront été préalablement formatées. Pour vous permettre d'avancer dans vos aventures plus efficacement, nous vous conseillons de sauvegarder fréquemment, à différentes étapes du jeu. Nous vous recommandons de sauvegarder l'état actuel de votre jeu tout spécialement avant de vous mettre dans des situations potentiellement dangereuses, ou bien après avoir accompli un progrès significatif pour la suite du jeu.*

Vous pouvez faire une description, à chaque stade du jeu que vous voulez mettre en mémoire. Par exemple, si vous vous trouvez sur une plage, vous pourriez intituler cette étape du jeu'marcher sur le sable' ou bien plus simplement 'plage'.

SAUVEGARDER SUR DISQUETTE

1. Sélectionnez la fonction SAUVER à partir du menu dans le PANNEAU DE CONTROLE.

2. Si vous choisissez de sauvegarder sur une disquette, vous devrez insérer une disquette formatée dans le lecteur (exemple a:).

Remarque : si vous choisissez de sauvegarder, pour la première fois, sur une disquette alors que vous jouez à partir du disque dur, vous devrez changer le répertoire où la sauvegarde est effectuée par défaut. Veuillez suivre la procédure ci-dessous et cliquez sur CHANGER DE REPERTOIRE.

3. Pressez (Ctrl-C) pour effacer la ligne de commande; tapez ensuite la

Lexique Manuel

lettre du lecteur où la sauvegarde doit être effectuée.
4. Insérez une disquette formatée dans le lecteur.
5. Cliquez sur OK.
6. Tapez un nom qui décrit bien le stade du jeu et pressez (ENTREE).

SAUVEGARDER SUR DISQUE DUR

Remarque: si vous décidez de sauvegarder sur disque dur, nous vous recommandons de créer un répertoire ou dossier pour vos sauvegardes du jeu. Consultez le manuel de votre ordinateur pour plus de détails sur la création de répertoires.

1. Cliquez sur l'icone **PANNEAU DE CONTROLE** situé dans la barre des icones en haut de votre écran et choisissez la fonction **SAUVER.** Un menu apparaîtra alors.
2. Si vous décidez de sauvegarder dans un répertoire autre que celui à partir duquel vous jouez, cliquez sur **CHANGER DE REPERTOIRE**, pressez (Ctrl-C) pour effacer la ligne de commande et tapez la lettre du lecteur ainsi que le nom du répertoire où la sauvegarde doit être effectuée.
3. Cliquez sur **OK**.
4. Tapez un titre qui décrit bien le stade du jeu à sauvegarder et pressez (ENTREE).

RECHARGER VOTRE JEU

1. Cliquez sur l'icone **PANNEAU DE CONTROLE** situé dans la barre des icones en haut de votre écran et choisissez la fonction **RECHARGER**. Vous devrez taper le titre du stade du jeu à rétablir.
2. Surlignez le titre désiré et cliquez sur **RECHARGER.**
3. Si le jeu à rétablir se trouve dans un autre répertoire, cliquez sur **CHANGER DE REPERTOIRE** et tapez le nom du répertoire désiré.

QUITTER LE JEU

Pour arrêter de jouer, cliquez sur l'icone **PANNEAU DE CONTROLE** situé dans la barre des icones en haut de votre écran et choisissez la fonction **SORTIR.**

RECOMMENCER À JOUER

Vous pouvez, à tout moment du jeu, recommencer à jouer à partir du début. Cliquez sur l'icone **PANNEAU DE CONTROLE** situé dans la barre des icones en haut de votre écran et choisissez la fonction **RESSORTIR.**

FENÊTRES DES MESSAGES

Des fenêtres comportant des messages apparaîtront au fur et à mesure du jeu. Après avoir lu le message, cliquez sur la fenêtre pour l'éliminer et reprendre le jeu.
Remarque: certaines fenêtres sont contrôlées par le programme et ne peuvent pas être éliminées en cliquant dessus. Elles s'effaceront automatiquement après une durée déterminée par le réglage de l'option TEXTE.

Le Vieux Manuel

CONSEILS TECHNIQUES (POUR MS-DOS UNIQUEMENT)

MESSAGES D'ERREUR TYPES

Un ou bien plusieurs des messages suivants peuvent être affichés durant l'installation du jeu. Les paragraphes qui suivent décrivent les messages (en caractères gras) et les solutions correspondantes.

CRC ERROR : ce message signifie que vous avez une disquette endommagée. CRC sont les initiales de Cyclic Redundancy Check, une technique pour tester les disquettes.

DATA ERROR READING DRIVE A or B : ce message signifie que vous avez une disquette défectueuse.

GENERAL FAILURE READING DRIVE A or B : ce message signifie que vous essayez de lire des disquettes haute-densité alors que votre lecteur est en basse-densité.

YOU NEED " _____ " MORE BYTES OF FREE MEMORY AVAILABLE TO RUN THIS GAME: ce message signifie que vous n'avez pas assez de mémoire libre pour exécuter ce programme. Vous devrez peut-être remettre en marche votre système avec une disquette de boot. Référez-vous à la section INSTRUCTIONS POUR DISQUETTE DE BOOT dans les pages qui suivent.

OUT OF HUNK : ce message signifie que votre ordinateur est en train d'exécuter des programmes tels que Windows, Sidekick, DOS Shell ou autres applications qui résident de façon permanente dans la mémoire RAM même si vous ne les utilisez pas. Pour résoudre ce problème, vous devez remettre en marche votre système en utilisant une disquette de boot. Référez-vous au paragraphe INSTRUCTIONS POUR DISQUETTE DE BOOT dans les pages qui suivent.

PACKED FILE IS CORRUPT : cette erreur a lieu généralement quand vous utilisez DOS 5.0. Pour la corriger, tapez LOADFIX avant d'exécuter, soit la procédure d'installation, soit le fichier BAT qui appelle le jeu lui-même. Par exemple: LOADFIX INSTALL (ENTREE) ou bien LOADFIX SQ4.BAT (ENTREE).

SECTOR NOT FOUND READING DRIVE A : (pendant la lecture d'une disquette MS-DOS). Ce message signifie que votre disquette est défectueuse. Référez-vous à la Garantie COKTEL jointe au manuel pour plus d'informations sur le remplacement de disquettes défectueuses.

Le Vieux Manuel

SHARING VIOLATION "CAN'T FIND RESOURCE.CFG" : ce message signifie que le fichier RESOURCE.CFG n'a jamais été créé. Réexécutez le programme d'installation à partir du sous-répertoire où se trouve votre jeu (C:\COKTEL\CITE par exemple). Cela devrait corriger le problème.

CAPACITE DE MEMOIRE REQUISE

Certains de nos programmes requièrent une large capacité de mémoire RAM pour fonctionner normalement. Si vous observez des difficultés et que vous désirez connaître la capacité de mémoire de votre ordinateur, tapez CHKDSK (ENTREE) (pour DOS 5.0 tapez MEM (ENTREE)). Par exemple, vous pouvez voir affiché:
655,360 octets de mémoire totale (640K)
597,842 octets libres (584K)
Si vous n'avez pas assez de mémoire, utilisez une disquette de boot.

INSTRUCTIONS POUR DISQUETTE DE BOOT

En mettant en marche votre ordinateur avec une disquette de boot, vous empêcherez les programmes du type TSR (Terminate-and-Stay-Resident) d'être installés dans la mémoire RAM et d'y résider de façon permanente.

Création automatique d'une disquette de boot

Votre programme contient sans doute une option pour créer automatiquement une disquette de boot. Pour utiliser cette option, exécutez la procédure d'installation à partir du sous-répertoire du jeu ou bien à partir de la disquette d'installation n°1. Sélectionnez ensuite l'option "Faire une disquette de boot". Suivez les instructions affichées sur votre écran. Une fois votre disquette de boot prête, insérez-la dans le lecteur et réinitialisez votre ordinateur.
Remarque: si votre programme ne contient pas l'option "Faire une disquette de boot", veuillez suivre les instructions ci-dessous pour créer une disquette de boot.

Création non automatique d'une disquette de boot

Les deux fichiers sont donnés à titre d'exemple. En cas de difficulté, pour la créer, contactez notre service technique.
Formatez une disquette en tapant **"FORMAT a: /s"**, puis suivez les indications du Dos. Ensuite, à l'aide d'un éditeur (genre EDIT), créez les 2 fichiers suivants sur cette disquette :

Fichier CONFIG.SYS :
DEVICE=C:\DOS\HIMEN.SYS
DOS=HIGH,UMB
FILES=30
BUFFERS=10
STACKS=0,0

Le Vieux Manuel

Fichier AUTOEXEC.BAT :
@ECHO OFF
PATH C:\DOS;C:\;A:
C:
SET COMSPEC=C:\COMMAND.COM
KEYB FR
MOUSE
PROMPT pg

Vous pouvez maintenant démarrez votre machine avec cette disquette "de boot". Des modifications peuvent exister en fonction de votre machine et/ou si vous possédez une carte sonore, un compresseur de disque, ou d'autres produits nécessitant la présence d'un "driver" pour fonctionner (consultez les manuels relatifs à ces différents matériels ou logiciels...).

Lancer le jeu avec une disquette de boot

Mettez la disquette de boot dans le lecteur a: et pressez les touches (Ctrl)-(Alt)-(Del) simultanément. Votre ordinateur se remettra en marche en utilisant le lecteur A par défaut. Tapez **c:** (ENTREE) pour accéder au disque dur puis **cd coktel** (ENTREE) pour accéder au répertoire COKTEL. Suivez les instructions du manuel pour commencer à jouer. Amusez-vous bien!

Si vous rencontrez toujours des difficultés après avoir créé et utilisé une disquette de boot pour remettre en marche votre ordinateur, le problème doit résider autre part. Les paragraphes suivants renferment des conseils et des suggestions du Service Conseil.

SUGGESTIONS POUR UN DÉPANNAGE RAPIDE

1. Remettez en marche votre ordinateur avec la disquette de boot que vous avez créée dans le lecteur.

2. Si vous utilisez une carte son SoundBlaster ou autre carte compatible et que vous rencontrez des problèmes d'hésitation ou de blocage dans le jeu, les informations suivantes peuvent vous aider à résoudre le problème rapidement. Les utilisateurs de SoundBlaster ou autres cartes compatibles doivent exécuter la procédure d'installation à partir du sous-répertoire du jeu et sélectionner l'option "Adlib" ou "PC Internal Speaker" pour la musique et l'option "No Audio/Speech Card" pour la parole, le cas échéant.

Remarque : cette solution provisoire ne vous permettra pas d'entendre les sons échantillonnés que pourrait comporter votre jeu. Pour une utilisation optimum de votre carte son, veuillez contacter le S.A.V de COKTEL VISION ou bien celui du fabricant du module son lui-même.

3. Le cas échéant, sélectionnez l'option "Don't Use Extra Memory".

Le Vieux Manuel

QUESTIONS ET REPONSES QUANT A LA COPIE DE LOGICIELS

Q. *Est-il permis de copier les logiciels des copains ?*

R. Non, il n'est pas permis de copier les logiciels de vos copains. Les logiciels sont protégés par des lois qui ne permettent pas leur reproduction sans la permission du détenteur du copyright. Cette loi protège les programmeurs et les éditeurs de logiciel et les investissements qu'ils ont consentis dans la production de leur produit. Les équipes qui développent le logiciel - programmeurs, auteurs, artistes-dessinateurs et autres - méritent également d'être équitablement rémunérés pour leurs efforts. Sans la protection de nos lois sur le copyright, ils ne seraient pas capables de produire les logiciels conçus pour notre plaisir et notre enrichissement personnels.

Q. *C'est une réponse raisonnable; mais pourquoi devrais-je acheter un logiciel ?*

R. Quand vous achetez une copie autorisée d'un certain logiciel, vous recevez également un manuel d'utilisation, un guide pratique, des cartes de référence rapide, et vous avez également droit à la garantie et à l'assistance technique des compagnies qui produisent ces logiciels. Dans la plupart des cas, tous ces avantages sont clairement indiqués dans le coupon de garantie joint dans le boîtier du logiciel. Acheter un logiciel vous permet également d'éviter les sanctions prévues par la loi en cas de copie.

Q. *Alors, il n'est, en aucun cas, permis de faire des copies ?*

R. Non. Il est permis de faire une copie de sauvegarde si celle-ci n'est pas incluse avec les disquettes originales. Les lois sur le copyright interdisent de faire d'autres copies pour toute autre raison sans la permission de la compagnie qui produit le logiciel.

Q. *Et dans le cas où je n'ai plus envie de mon logiciel? Puis-je le donner à quelqu'un d'autre?*

R. Si vous possédez une copie légale du logiciel, vous pouvez la vendre ou la donner. Si tel est le cas, assurez-vous d'y joindre également la documentation et la copie de sauvegarde. Et rappelez-vous que vous ne pouvez pas garder une copie du logiciel en question pour votre propre usage.

Q. *Et à propos des écoles et des organisations professionnelles ?*

R. Les mêmes règles sont applicables qu'il s'agisse de sociétés,

Le vieux Manuel

d'écoles ou d'organisations professionnelles. Personne n'est exempt de la loi relative au copyright.

Q. *Je parie que la majorité des gens qui font des copies de logiciels ne se rendent même pas compte qu'ils font quelque chose d'illégal.*

R. Parce que ce secteur d'activité est relativement nouveau et parce qu'il est assez facile de faire des copies, beaucoup de gens ne sont pas au fait des lois relatives au copyright, ou bien alors ils choisissent de les ignorer. Tout utilisateur de logiciel doit comprendre et respecter les lois sur le copyright. Si vous faites partie d'une organisation, essayez d'établir une règle à ce sujet qui soit respectée par tout le monde. Maintenant que vous êtes au courant, en tant qu'individu responsable, aidez à répandre la notion que l'utilisateur "responsable" doit utiliser un logiciel acquis légalement.

Le Vieux Manuel

M-SZZ0011409ZZZ

COKTEL VISION

COKTEL VISION - Bâtiment "Le Newton" - 25, rue J. Braconnier - 92366 Meudon-La-Forêt - Cedex
Tél. : (33.1) 46 01 46 50