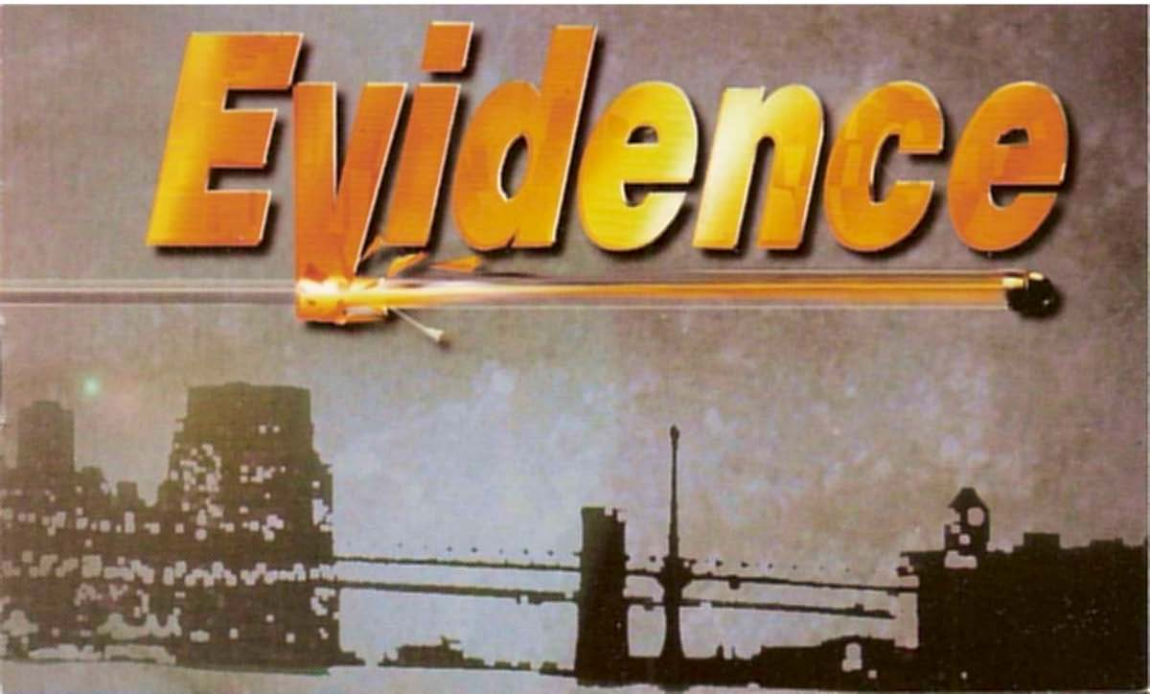
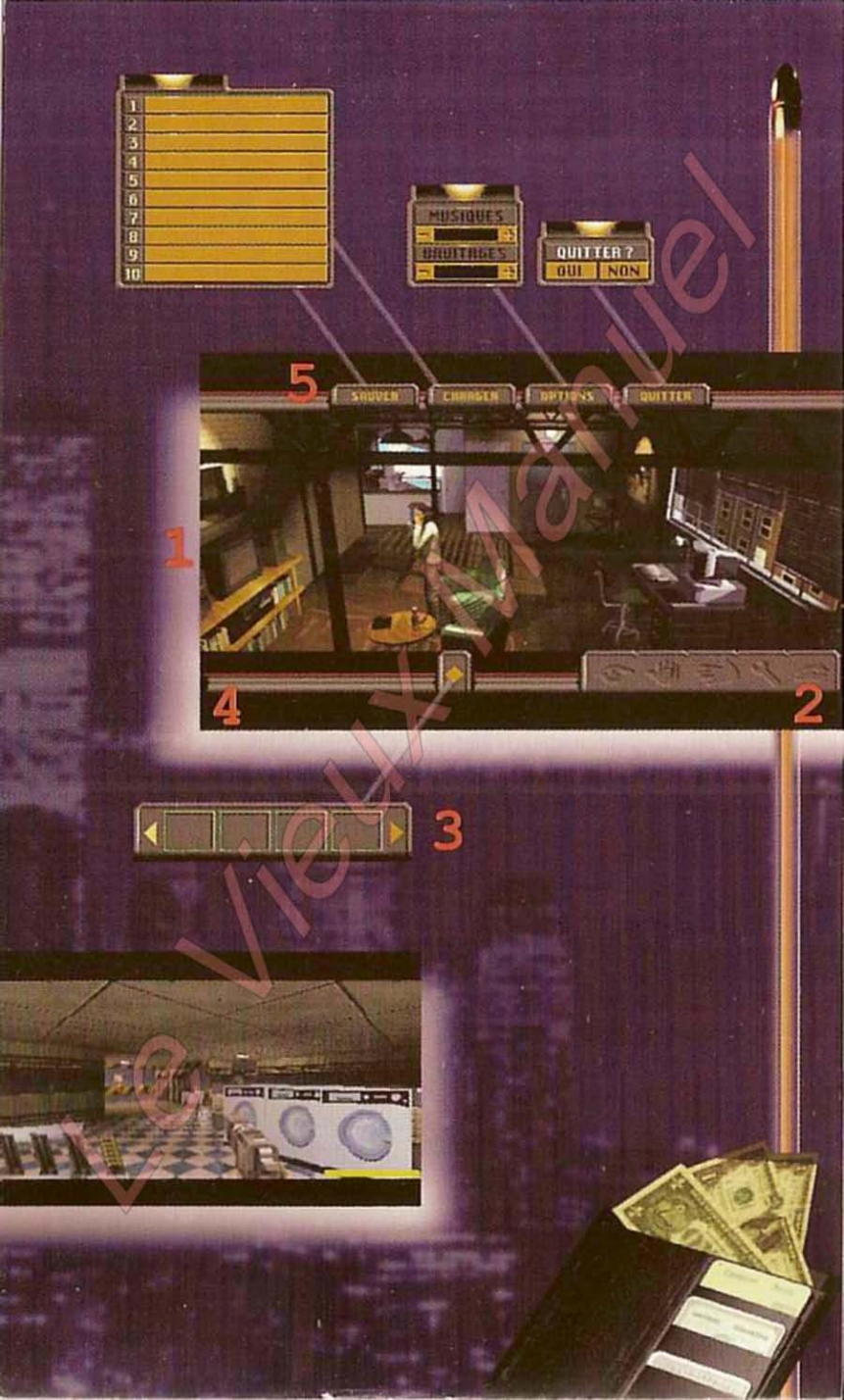

Evidence



Le vieux manuel

Présentation

EVIDENCE est un jeu policier associant des scènes d'aventure et de 3D temps réel. Vous incarnez Daniel Singer (surnommé Dan), Reporter à Channel Z. Suite à la mort, de Sarah Hopkins (votre « ex-petite amie »), vous allez mener l'enquête. Vous partirez à la recherche d'indices , à travers la ville, pour démasquer le ou les coupables. Mais tout n'est pas si simple ; vous serez confronté à d'épineux problèmes. Des scénes d'actions en 3D temps réel vont vous permettre de défendre votre vie et de piloter des véhicules lors de folles courses poursuites. Les personnes auxquelles vous vous adresserez, ne voudront pas forcément collaborer. Pour accéder aux différents lieux, vous devrez faire preuve de perspicacité et d'audace.

Vous avez un atout majeur : votre ami d'enfance Peter Rugler, inspecteur de police à la DEA (Département anti drogue) qui pourra vous épauler et vous fournir certains renseignements capitaux.

Contexte

L'action se déroule dans une grande ville des Etats-Unis d'Amérique. La campagne pour l'élection municipale touche à son terme. Menacé de toute part, il vous faudra agir très vite pour vous sortir de cette sombre histoire.

Le vieux Manuel

Installation

Configuration :

La première chose à faire est d'installer EVIDENCE.

Ordinateur 100% compatible PC
Sytème d'exploitation : Dos ou Windows 95 (session DOS)
Processeur Pentium minimum
Lecteur CD-Rom quadruple vitesse
Mémoire minimale : 8 Mo RAM
Installation minimale requise sur disque dur : 30 Mo
Carte sonore : Soundblaster 100% compatible
et la plupart des autres cartes
Carte graphique : SVGA 65 000 couleurs équipée de 1 Mo minimum supportant le mode VESA 1.2 ou supérieur.

Configuration conseillée : pentium 90, CD4X, 16 Mo.

INSTALLATION SIMPLIFIEE

Insérez le CD-Rom dans le lecteur de CD-Rom, en cours d'installation suivez les indications portées à l'écran.

1.1/ Installation sous MS-DOS ou PC-DOS :

Tapez la lettre de l'unité de votre CD-Rom suivi de : (par exemple D:) et pressez la touche **Entrée**. Ensuite, tapez **Install** suivi de la touche **Entrée**, puis suivez les instructions à l'écran. Si vous rencontrez des difficultés, consultez le chapitre «Installation Détaillée ».

1.2/ Installation sous Windows 3.1 ou 3.11:

Sélectionnez **Quitter** Windows... dans le menu Fichier et suivez la procédure 1.1 ci-dessus. Il est indispensable de quitter Windows 3.1 ou 3.11 pour configurer correctement le jeu.

1.3/ Si vous avez Windows 95:

Insérez le CD-Rom dans le lecteur une fois que vous vous trouvez sous Windows 95. Une fenêtre apparaît dès que le CD est inséré dans le lecteur. Si aucune fenêtre ne s'affiche, double-cliquez sur **Poste de travail** puis sur le **CD-Rom EVIDENCE**.
Deux options sont alors disponibles **Installer** ou **Quitter**. Choisissez **Installer** puis suivez les instructions à l'écran.
Si vous rencontrez des difficultés, consultez le chapitre « **Installation Détaillée** ». Note : Nous vous conseillons de désactiver l'écran de veille avant de lancer le jeu.

Le Vrai Manuel

2 INSTALLATION DETAILLEE

Le programme vous demande sur quelle unité de disque dur il doit copier les fichiers nécessaires à l'exécution du jeu. Suivant votre configuration, vous aurez un ou plusieurs choix (C:,D:,E:,etc...). Faites le choix du disque dur avec le pointeur de la souris. Si vous voulez annuler l'installation, cliquez sur **Annuler** puis **Quitter**. En sélectionnant **Installer**, le jeu vous propose ensuite un nom de répertoire, par défaut «**EVIDENCE**», pour y copier les fichiers. Vous pouvez créer un autre répertoire si «**EVIDENCE**» ne vous convient pas. Ensuite pressez la touche **Entrée** pour valider votre choix. Vous devez disposer de 30 Mo libres sur votre disque dur pour installer le jeu. Une fois la copie des fichiers terminée, cliquez sur **OK**.

Le jeu essaie de détecter votre carte sonore. Si la détection est réussie, le programme utilise la configuration correspondant à votre carte sonore.

Vous pouvez alors tester le son en cliquant sur **Tester** pour entendre une musique, puis **OK**. Dans le cas contraire, vous devez entrer les paramètres de votre carte sonore selon les choix proposés. Sélectionnez :

Sound Blaster (ou compatible) ou **Sound Blaster Pro** lorsque votre carte n'est pas dans la liste proposée.

Vérifier que le son fonctionne en cliquant sur **Tester**, sinon essayez d'autres valeurs.

Pour avoir des informations complémentaires, une option d'aide est disponible durant toute la procédure d'installation, n'hésitez donc pas à la consulter. La documentation se référant à la carte sonore fournie avec votre ordinateur peut aussi vous donner des informations importantes. Choisissez l'option **Configurer** du programme d'installation pour modifier les valeurs.

Jeux PC

3 LANCEMENT DU JEU

3.1/Sous MS-DOS ou PC-DOS:

Allez dans le répertoire où le jeu a été installé (EVIDENCE par défaut) sur votre disque dur. Pour cela, une fois que vous êtes sur le disque dur, tapez par exemple: cd **EVIDENCE** puis pressez la touche **Entrée**. Ensuite tapez **EVIDENCE** et pressez la touche **Entrée**.

3.2/ Sous Windows 3.1 ou 3.11:

Sélectionnez **Quittez Windows** dans le menu Fichier et suivez la procédure ci-dessus 3.1/ «Lancement sous MS-DOS ou PC-DOS». Il est impératif de lancer le jeu sous MS-DOS pour éviter des conflits sonores et pour accroître la vitesse d'exécution de **EVIDENCE**.

3.3/ Sous Windows 95:

Une fois le CD-Rom dans le lecteur, une fenêtre affiche un écran «**JOUER CONFIGURER DESINSTALLER ou QUITTER**».
Si aucune fenêtre ne s'affiche, double-cliquez sur **Poste de travail** puis sur le **CD-ROM EVIDENCE.** Quatre options sont alors disponibles:

JOUER permet de lancer le jeu.

CONFIGURER permet de changer les valeurs utilisées pour la carte sonore.

DESINSTALLER permet d'effacer le jeu de votre disque dur. (Attention vos sauvegardes seront également effacées!)

QUITTER permet de revenir sous Windows 95.

4 DESINSTALLER EVIDENCE

4.1/ Sous MS-DOS ou PC-DOS
Lancez le programme de désinstallation qui se trouve dans le répertoire de **EVIDENCE** sur votre disque dur en tapant **UNINSTAL**.

4.2/ Sous Windows 3.1 , 3.11 ou 95
Exécutez le programme de désinstallation **UNINSTAL.exe** qui se trouve dans le répertoire de **EVIDENCE** sur votre disque dur.

Le Vieux Manuel

PROBLEME D'INSTALLATION OU DE CHARGEMENT

Veuillez consulter le fichier **LISEZMOI.TXT** avec un éditeur (« edit » pour MS-DOS ou «e» pour PC-DOS, en tapant par exemple edit d:\LISEZMOI.TXT) ou en utilisant un traitement de texte sous windows (Write pour Windows 3.1 ou 3.11, WordPad pour Windows 95).

Ce fichier est important car il peut vous aider à résoudre la majeur partie des problèmes que vous pourriez rencontrer. Vérifiez la configuration du CD-Rom sur Windows 95 en allant dans le menu, choisissez **Démarrer**, puis sélectionnez **Paramètre** dans le **panneau de configuration.**

Double-cliquez sur Système. Dans les onglets, choisissez : **Performances** puis l'option **Système de fichiers** puis **CD-Rom.** Choisissez l'option correspondant à votre matériel (par exemple quadruple vitesse) et choisissez **Appliquez.** Refermez toutes les fenêtres. Windows 95 vous demandera de redémarrer le système.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

. Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le Jeux Manuel

Interface Jeu d'aventure

Se référer à l'écran en début de manuel (2ème de couverture)

1

Zone de jeu :

Toutes les actions que vous serez amenées à accomplir au cours du jeu se feront dans cette zone.

2

Boutons d'actions :

Ils se sélectionnent avec le bouton gauche de la souris et se déselectionnent avec le bouton droit.
Regarder: permet de regarder un objet, un personnage ou un lieu (et certains objets de l'inventaire).
Prendre: permet de prendre un objet.
Donner: permet de donner ou de montrer un objet à quelqu'un
Parler : permet de communiquer avec quelqu'un
Utiliser : permet d'utiliser, de faire fonctionner ou d'agir sur un élément du décor avec l'aide éventuellement de l'objet actif de votre inventaire.

Dans la majorité des cas, le curseur prend automatiquement la forme d'une action ou d'une flèche de déplacement: A vous de valider ou de sélectionner une autre action.

3

Zone d'inventaire :

Cette zone s'affiche seulement quand vous y déplacez la souris.
- C'est là que sont rangés tous les objets actuellement en votre possession.
- Quand vous avez beaucoup d'objets, cliquer sur les flèches permet de les passer en revue.
- Objet actif: c'est l'objet que vous avez sélectionné en cliquant dessus. Il est détouré de rouge pour signifier que c'est l'objet actuellement entre vos mains.
- Certains objets de l'inventaire peuvent être visualisés en gros plan.

4

Zone texte :

C'est dans cette zone que sont affichés tous les textes correspondant aux voix que vous entendez (dialogues et voix off). Lors d'un dialogue, plusieurs textes peuvent s'afficher en bas de l'écran. A vous de sélectionner la réplique que vous souhaiter en cliquant sur le texte de votre choix.

5

Zone système

Cette zone s'affiche seulement quand vous y déplacez la souris:
Quitter : permet d'arrêter une partie et de retourner sur Dos ou windows 95.
Sauver : permet de sauver votre partie en cours en

Revoux Manuel

l'enregistrant sur votre disque dur.
Charger : permet de reprendre une partie déjà sauvegardée.
Options : permet de régler plusieurs éléments du jeu, en particulier le volume sonore des musiques ,

Notes.

Le mode déplacement.
Dans ce mode, vous pouvez vous déplacer:
Quand le curseur prend la forme d'une flèche.

La touche Echape **(Esc)** vous permet d'interrompre l'animation ou la voix en cours.

Interface Jeu d'action 3D temps réel

Commandes générales :

P	Pause
CTRL+Q	Quitter

Commandes des véhicules :

Flèche haut	Accélérer (relâcher pour freiner)
Flèche bas	Freiner
Flèche gauche	Virer à gauche
Flèche droite	Virer à droite
F1	Activer / Désactiver le rétroviseur (en voiture seulement)

Commandes du personnage :

Flèche haut	Avancer
Flèche bas	Reculer
Flèche gauche	Tourner à gauche
Flèche droite	Tourner à droite
SHIFT + Flèche gauche	Tourner rapidement à gauche
SHIFT + Flèche droite	Tourner rapidement à droite
CTRL + Flèche gauche	Faire un pas chassé vers la gauche
CTRL + Flèche droite	Faire un pas chassé vers la droite
ESPACE	Tirer
F1	Allumer / Eteindre lampe

Le Vieux Manuel

CREDITS

Production
Microïds S.A.

Directeur Artistique
Loïc Yvart

Directeur Développement
Nicolas Gohin

Responsable Graphique
Christian Goyon

Chef de projet
Nicolas Guérineau

Modelisation décors et Animations personnages
Christian Goyon
Julien Schreyer

Graphismes
Ludovic Delcroix
Pierre -Emmanuel Génin
Stéphane Niemec
Vincent Pelisson
Loïc Yvart

Programmation
Nicolas Gohin
Franck Quéro
Jacques Quidu

Codage
Nicolas Guérineau
Olivier Meimoun
Xavier-Claude Passeri

Tests
Sebastien Berger
Laurent Plu

Scénario Original
Pierre Rival

Adaptation Scénario
Christian Goyon
Nicolas Guérineau
Xavier- Claude Passeri

Textes et Dialogues
Pascal Mory

Générique et séquences de fin
Albert Bonnefous
- Mac Guff Line -

Design sonore et production audio
Knockin'Boots Productions

Musique
Dimitri Bodiansky
Nicholas Varley

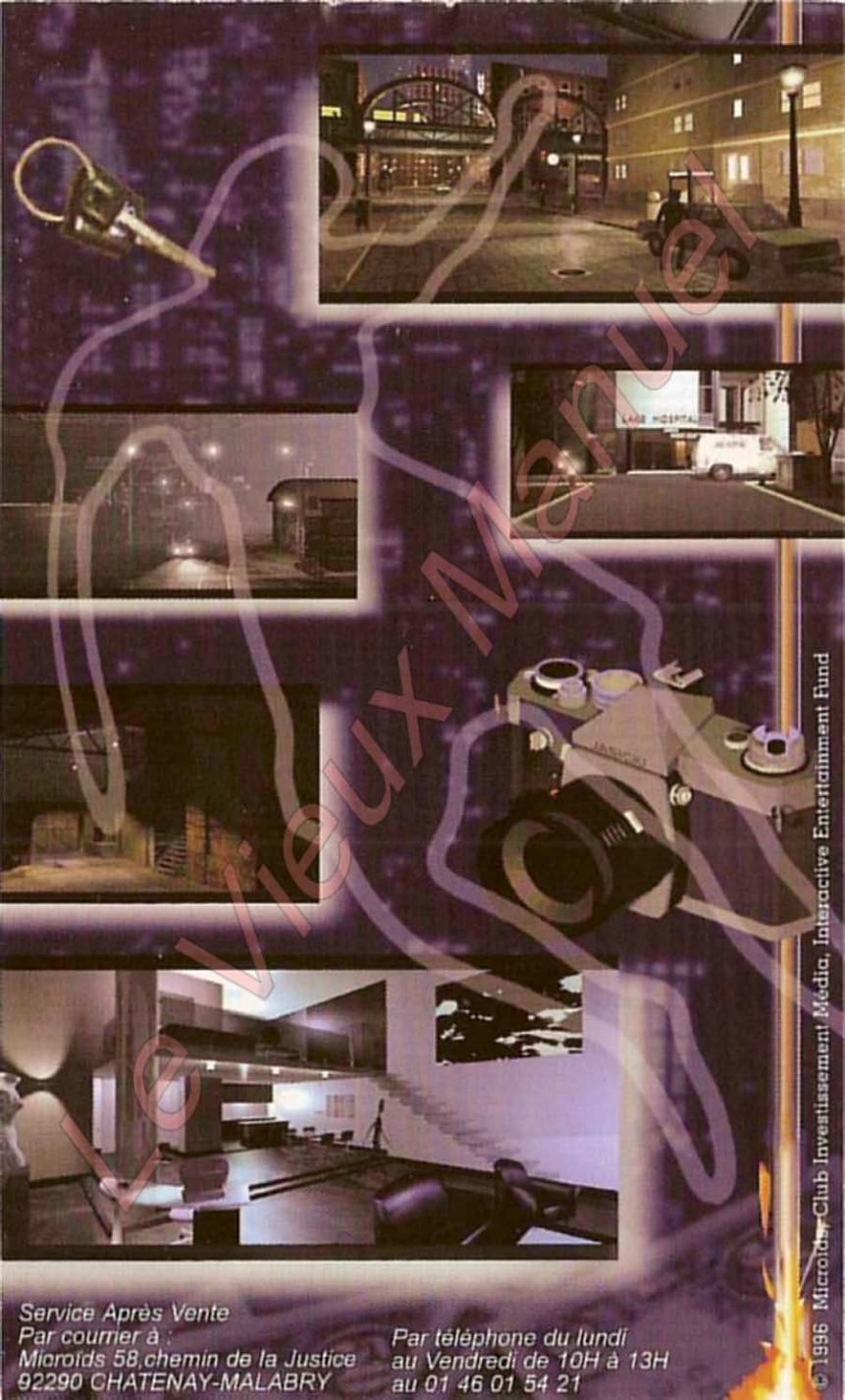
Comédiens
Patrick Albenque
Bruno Dubernat
Philippe Dumont
Jean Louis Faure
Eva Goldenberg
Stéphane Guérin
Yann Le Gac
Marc Moreau
Xavier Morineau
Déborah Perret
Gaelle Savary.

Marketing et Packaging
Brigitte Cordeau
Jérôme Vocanson

Compression Vidéo
Smacker Vidéo technology
© 1994 by invisible,
inc.d.b.a rad software

Coproduction Microïds, Club investissement Média, Interactive Entertainment Fund

Le vieux Manuel



Le vieux Manuel

Service Après Vente
Par courrier à :
Microids 58,chemin de la Justice
92290 CHATENAY-MALABRY

Par téléphone du lundi
au Vendredi de 10H à 13H
au 01 46 01 54 21

© 1996 Microids, Club Investissement Médic, Interactive Entertainment Fund


MICROÏDS