

STAR

DARK FORCES

WARS

Manual: Coded
Transmissions



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 ce manuel sont protégés par les lois sur les droits d'auteurs. Tous droits réservés par LEC. Ce manuel 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 LEC.

LEC garantit à l'acheteur original le disque compact ("CD") fourni 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).

CE LOGICIEL, CE CD 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 CE LOGICIEL, CE CD 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 A DES FINS SPECIFIQUES, MEME SI LA SOCIETE A ETE INFORMEE D'UN TEL USAGE. DE LA MEME MANIERE, LES RISQUES LIES A L'UTILISATION, AUX RESULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSES A 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 POSSESSION, 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 PLAINTE LEGALE (CONTRACTUELLE, PREJUDICE OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCEDER LE MONTANT PAYE A L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

Si le CD fourni avec ce produit s'avérait défectueux, appelez notre Hot-Line au :

(16) 99.08.90.77.

Demandez le no d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa 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 d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

TABLE DES MATIERES

POUR COMMENCER	6
COMMANDES DU JEU	7
LE MENU PRINCIPAL	9
MESSAGES CODES : JAN ORS A KYLE KATARN	10
VOTRE ASSISTANT DIGITAL PERSONNEL	10
L’AFFICHAGE TETE HAUTE	11
VOS ENNEMIS	11
ARMES ET AUTRES OBJETS UTILES	14
CREDITS	17
NUMERO IMPORTANT	19

MESSAGE CODE: JAN ORS A MON MOTHMA

OBJET : Peut-on compter sur Kyle Katarn?

Je comprends que l'on puisse se poser toutes sortes de questions au sujet de Kyle Katarn, notre agent secret, avec qui nous continuons de travailler. Son passé au service de l'Empire et son statut de mercenaire indépendant qui tarde à s'engager aux côtés de l'Alliance, voilà apparemment les raisons qui motivent autant de suspicion.

Ceux qui ont eu affaire à lui alors qu'il avait rejoint les rangs de l'Empire, ou qui ont perdu des êtres chers à l'issue d'opérations que Kyle Katarn avait dirigées, ne dissimulent pas leur méfiance envers cet agent. Quoi qu'il en soit, il faut bien admettre que c'est précisément son expérience des services Impériaux qui en a fait l'ennemi juré de l'Empire. Tôt ou tard, il finira par reconnaître la nécessité de rejoindre l'Alliance, j'en suis convaincue. Et vous le serez aussi lorsque vous en saurez un peu plus à son sujet.

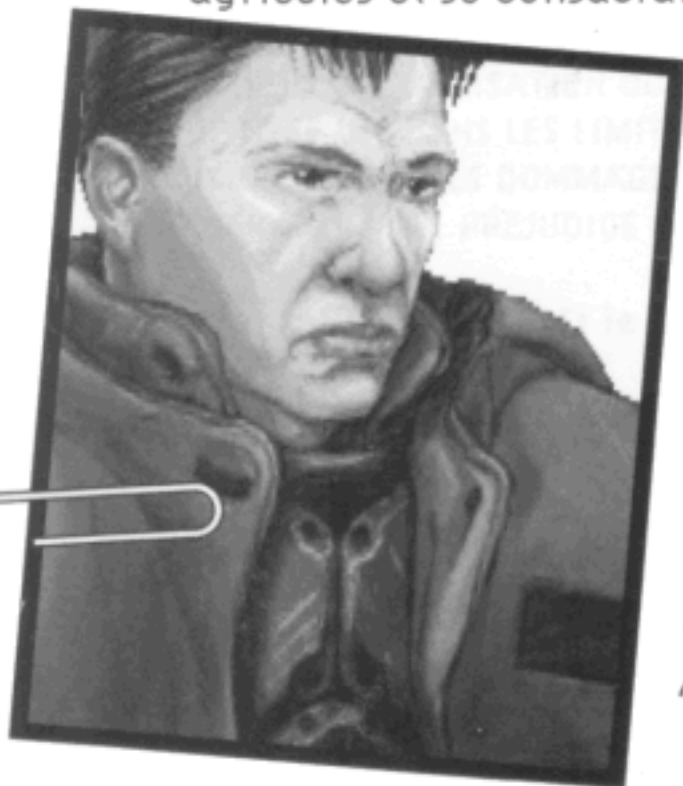
Kyle vient de Sulon, la lune de Sullust. Comme la plupart de nos recrues provenant de l'autre monde, il est issu d'une famille de fermiers dévouée et très unie. Il adorait son père. Ce dernier vendait des machines agricoles et se consacrait à la mécanique. Il était personnellement lié à la communauté rurale qu'il servait.

Un jour, Kyle souhaita s'inscrire à l'Académie, dans le seul but de suivre les traces de son père.

A l'Académie, il découvrit qu'il était naturellement doué pour la théorie des systèmes cybernétiques et pour le traitement des informations. Il passait une grande partie de son temps à étudier, à s'entraîner aux arts martiaux et au tir, si bien qu'il n'avait guère l'occasion de se préoccuper des rumeurs politiques, ni des changements intervenus dans les programmes scolaires et dans l'administration. L'Empire exerçait une emprise grandissante sur l'Académie.

La paisible existence d'étudiant que menait Kyle fut bouleversée le jour où L'Empire l'informa que ses parents avaient été tués dans une embuscade Rebelle, alors que l'Empire procédait à une opération de sauvetage. Il n'accepta pas la mort des siens et, pire encore, l'Académie lui refusa le congé qu'il sollicitait pour assister aux funérailles.

A ce moment précis, Kyle n'avait aucune raison de se douter que l'Empire



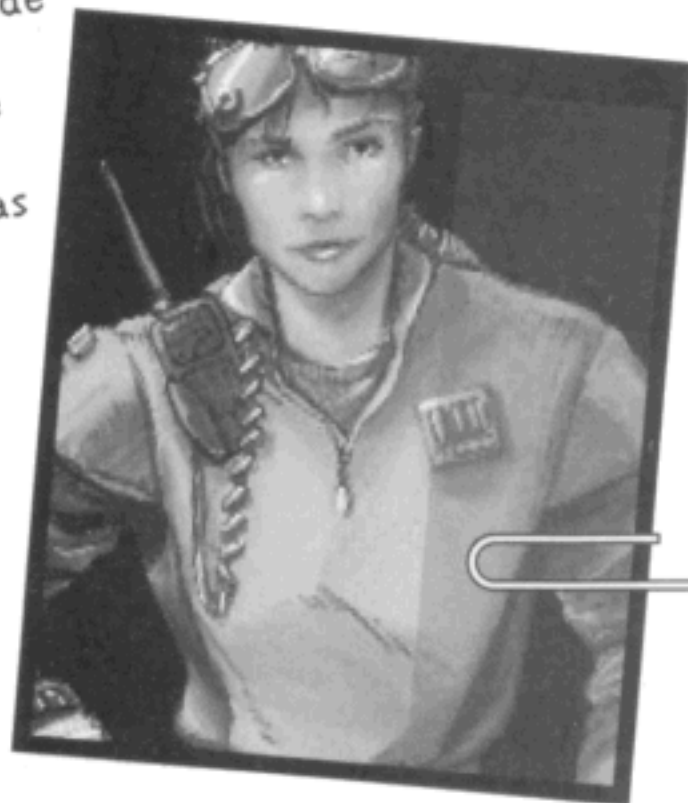
cherchait à étouffer l'affaire. Accablé par sa peine et rongé par sa haine des Rebelles qui, pensait-il, avaient tué ses parents, il finit par rejoindre une division spéciale d'opérations de l'Armée Impériale. C'est là qu'il découvrit le vrai visage de l'Empire.

Je ne l'ai rencontré que quelques années plus tard ; je travaillais alors comme agent double pour le compte de l'Alliance dans les services de renseignements de l'Empire. Nous avons été amenés à nous revoir plusieurs fois, et j'ai vite ressenti les cicatrices profondes dissimulées derrière son apparente sérénité et sa désillusion croissante à l'égard de l'Armée et de tout ce qu'elle représente. Je me suis arrangée pour qu'il mette la main sur les archives du raid Impérial sur Sullust et qu'il découvre la vérité. Nous avons peu à peu entretenu une relation d'amitié sincère et durable.

Lorsque ma couverture sauta et que je fus faite prisonnière, Kyle quitta l'Armée Impériale pour organiser mon évasion. J'allais être torturée et il m'aida à quitter la planète pour me mettre à l'abri dans une base Rebelle. Il m'a rejointe quelques jours plus tard, en route vers les mondes de la Ceinture où, avec une bande de contrebandiers et de pirates, il allait développer de nouveaux talents en matière de sabotage et de subterfuges, qui en font aujourd'hui un agent terriblement efficace pour défendre notre cause.

Lorsque nous nous sommes quittés, je compris qu'il n'était pas encore prêt à s'engager dans l'Alliance. Les manipulations émotionnelles dont il avait fait l'objet alors qu'il était entre les mains de l'Empire l'avaient durci et il refusait désormais de s'adonner aux grandes causes. Ce jeune idéaliste fidèle à ses idées est devenu un saboteur infaillible, mais on n'achète pas sa loyauté : on la mérite.

Une chose est sûre : s'il n'a pas une confiance absolue envers l'Alliance, il n'est pas prêt d'oublier ce que l'Empire lui a fait subir. Il ne leur pardonnera jamais. Oui, il m'a sauvé la vie et il s'agit probablement de notre meilleur agent, et c'est cette haine de l'Empire qui doit vous faire comprendre qu'il s'agit d'un homme de confiance. Force est d'admettre que son attitude face aux atrocités perpétrées par l'Empire et son indifférence vis-à-vis de sa propre vie en font aujourd'hui un exemple pour nos recrues. - Jan Ors.



POUR COMMENCER

Le premier écran tactique qui s'affiche est le menu Agent. S'il s'agit de votre première mission, vous devez entrer le nom de votre agent, qui apparaît à gauche sur l'écran. Il n'est pas nécessaire de créer plusieurs agents pour jouer, mais sachez tout de même que vous avez la possibilité d'en créer jusqu'à 14, simplement en cliquant sur le bouton **Nouvel Agent**. Par la suite, lorsque vous aurez constitué un corps d'agents qui auront acquis une certaine expérience, vous pourrez les sélectionner simplement en cliquant sur leur nom. Lorsque vous sélectionnez un agent, la liste des missions auxquelles il a participé s'affiche, à droite sur votre écran. Les missions terminées sont signalées par un marqueur de couleur rouge, qui indique par ailleurs

le niveau de difficulté de la mission (F=Facile, N=Normal, D=Difficile). Si vous souhaitez effacer un agent, cliquez sur son nom, puis sur le bouton

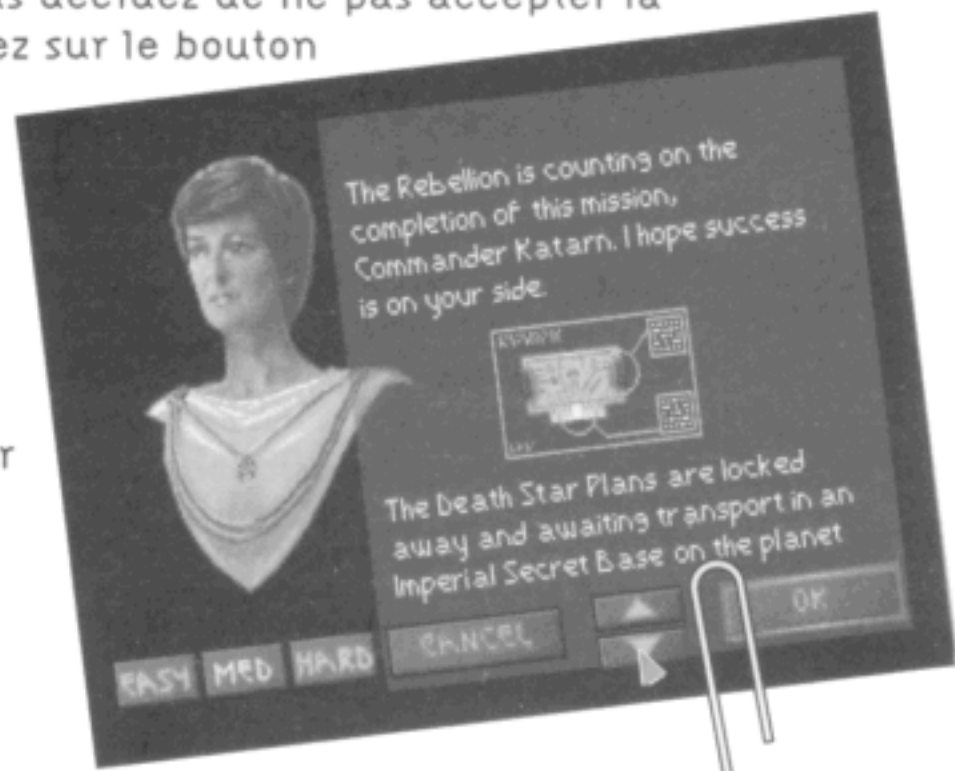
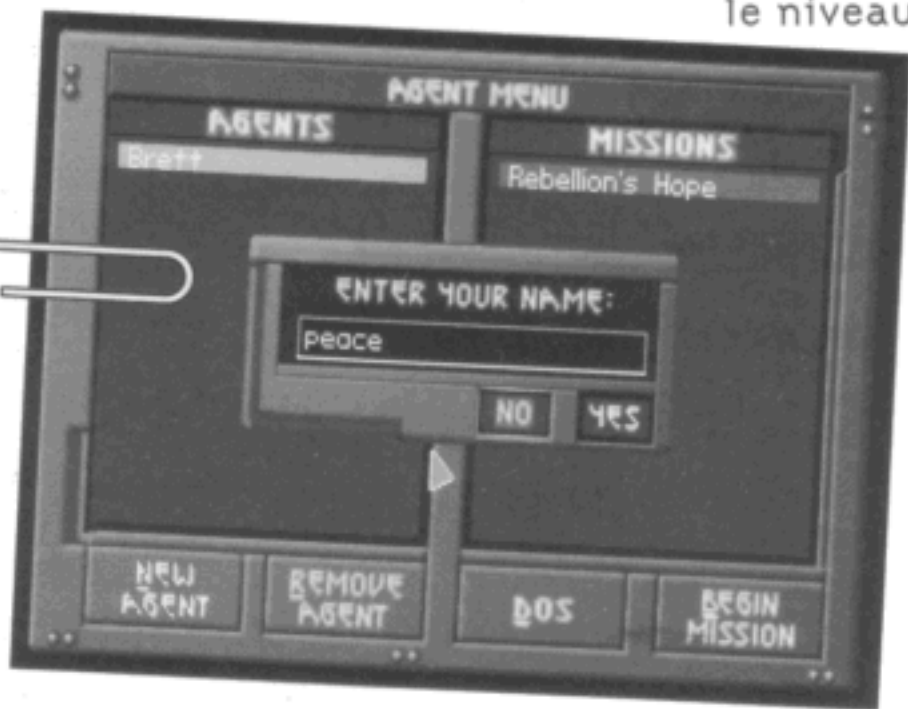
Effacer. Pour commencer à jouer, sélectionnez une mission dans la liste, à droite du menu Agent. Cliquez ensuite sur le bouton **Commencer la mission** (vous pouvez choisir une mission que vous avez déjà effectuée précédemment).

Pour quitter le jeu, cliquez sur le bouton **DOS**.

Vous apercevez à présent le Briefing de Mission. C'est dans cet écran que votre agent trouvera toutes les informations qui lui seront nécessaires : il entrera régulièrement en contact avec les Rebelles pour connaître les objectifs de la mission.

Vous pouvez également déterminer le niveau de difficulté de la mission. Pour cela, cliquez sur l'un des boutons suivants : **Facile**, **Normal** ou **Difficile**. Si vous décidez de ne pas accepter la mission, cliquez sur le bouton

Annuler. Vous retournez alors au menu Agent. Si vous êtes prêt, cliquez sur **OK** et préparez-vous à affronter les forces de l'Empire...



COMMANDES

CLAVIER

Mouvement



= Avancer



= Rotation vers la droite



= Rotation vers la gauche



= Reculer



= Utiliser
{ouvrir, pousser, tirer}



OU



+



= Déplacement latéral /
esquive vers la droite



OU



+



= Déplacement latéral /
esquive vers la gauche



= Se baisser,
ramper



= Sauter



= Courir



= Marcher

Vous trouverez sur cette page les commandes du jeu par défaut. Vous pouvez personnaliser les touches du clavier en lançant le programme de configuration et en sélectionnant "Configuration des Touches" à partir du Menu Principal du programme d'installation. Pour de plus amples informations concernant ce programme, veuillez consulter votre carte de référence.

Vues



= Regarder vers le bas



= Regarder vers le haut



= Centrer la vue
{pavé numérique}

Armes



= Tir 1



= Tir 2



= Sélection de l'arme
{0-9}



= Ranger l'arme dans son étui



= Faire défiler les Armes

Equipement et options



= Carte
{vue du dessus}



= Zoom avant /
arrière sur la carte



= Assistant Digital
Personnel {A.D.P.}



= Lunettes
on/off



= Lampe frontale
on/off



= Crampons
on/off



= Affichage Tête Haute
on/off



= Masque à gaz
on/off



= Balancement
on/off



= Pause
Game



= Agrandir / Diminuer
la fenêtre de jeu



= Dégaîner l'arme
courante / précédente



= Changement d'arme
automatique

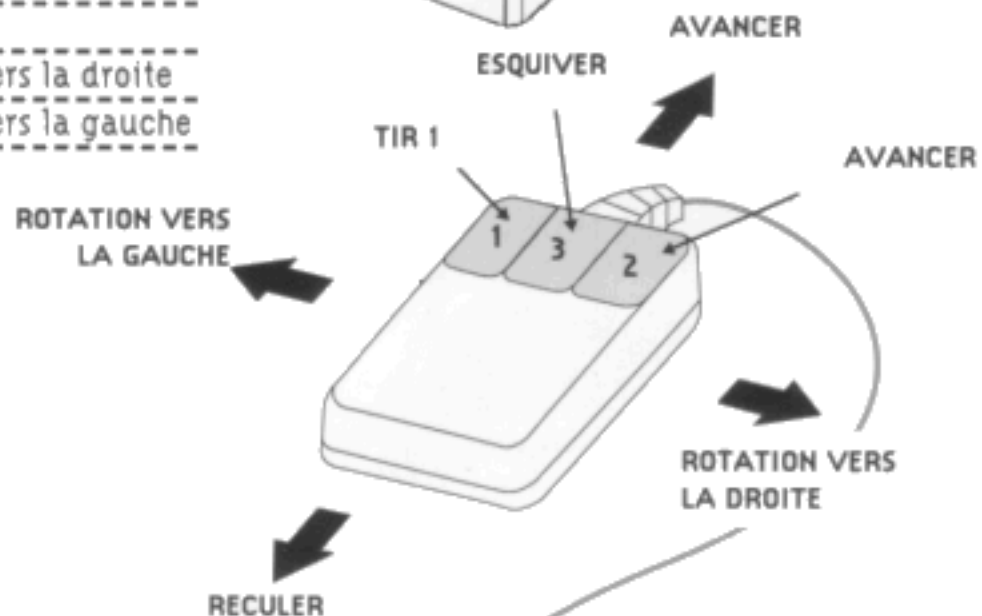
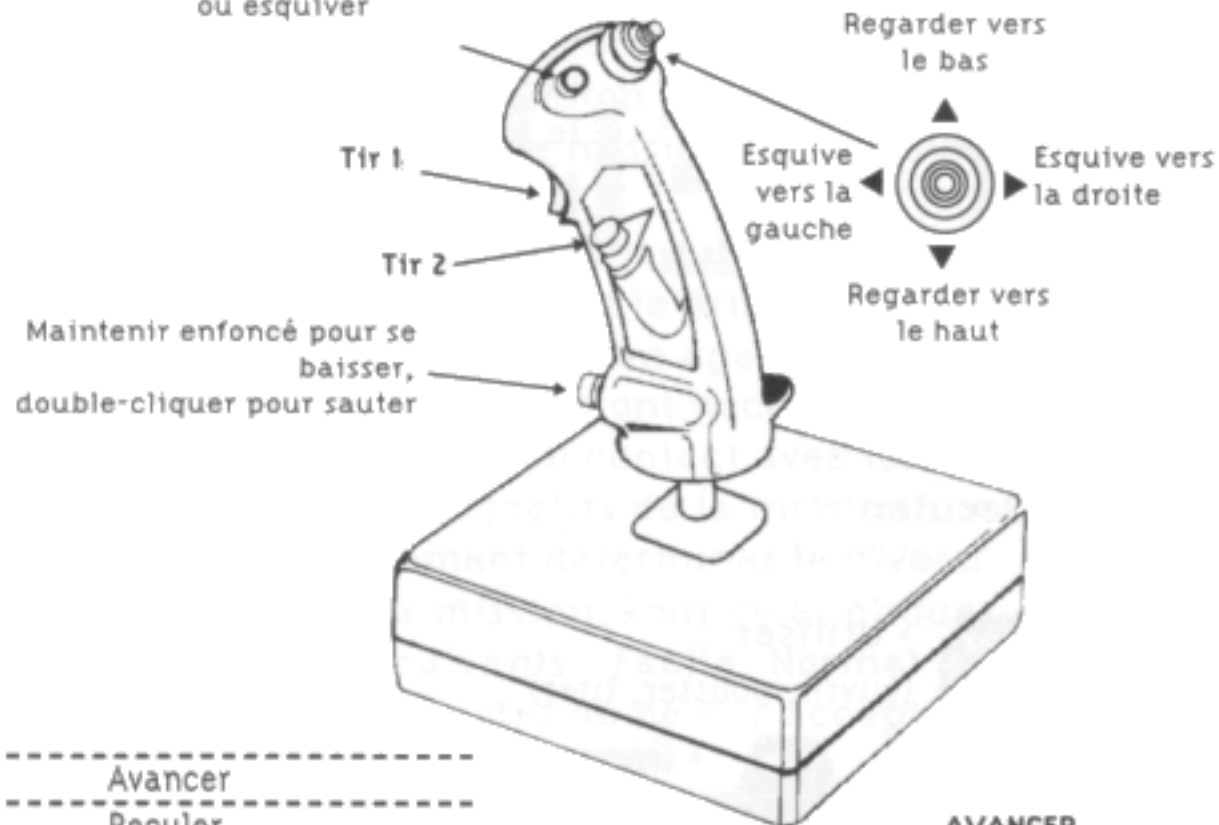
UTILISER
(ouvrir/pousser/tirer)
ou esquiver



Joystick

Manche vers l'avant	Avancer
Manche vers l'arrière	Reculer
Manche vers la droite	Rotation vers la droite
Manche vers la gauche	Rotation vers la gauche

UTILISER
(ouvrir/pousser/tirer)
ou esquiver



SIMULATION CONTROLES

LE MENU PRINCIPAL

Pour interrompre la mission à tout moment pendant le jeu, appuyez sur la touche **Echap**. Vous retournez alors au Menu Principal. A partir de cet écran, vous avez le choix entre plusieurs options :

Retour au DOS, **Annuler la Mission** (vous retournez alors au Menu Agent), **Configuration** (voir ci-dessous) et **Retour au jeu**.

Le menu de configuration comporte une série de manettes et de boutons qui vous permettent de modifier les différents aspects du jeu. Vous pouvez ainsi changer la taille de la fenêtre de jeu, le niveau de détails, la correction gamma (pour ajuster la luminosité), le niveau de détails de votre vaisseau, le volume des effets sonores, de la musique, la sensibilité de la souris, activer ou désactiver le joystick, afficher votre statut, activer le Superbouclier (invulnérabilité temporaire) et calibrer le joystick.



MESSAGES CODES : JAI

Objet : Votre Assistant Digital Personnel.

...///442618///... Nous avons ajouté un Assistant Digital Personnel (ADP) modulaire à votre inventaire, qui vient compléter votre système de bord personnel. Il s'agit en fait d'un Assistant plus élaboré que ceux dont nous disposions auparavant (et dont nous avons eu plusieurs fois l'occasion de nous plaindre!).

Ce nouveau modèle est beaucoup plus simple à utiliser que les précédents. Appuyez simplement sur la touche F1 pour afficher votre ADP à l'écran. Vous apercevez cinq boutons en bas de l'écran : ils vous permettent d'accéder aux cinq fonctions de l'ADP. Vous n'avez qu'à cliquer pour activer chacune des fonctions.

CAR (Carte). Affiche le plan des lieux déjà explorés. Les flèches qui apparaissent sur la carte (ou les touches curseur du clavier) vous permettent de la faire défiler. Utilisez les fonctions de zoom avant et arrière (boutons + et - sur la carte, touches + et - du clavier) pour effectuer un grossissement ou une diminution de la carte. Le bouton situé tout à fait en bas à droite sur la carte vous permet de modifier l'étage visionné. Notez que vous pouvez également utiliser les touches [et] de votre clavier.

ARM (Armes). Liste toutes les armes dont vous disposez, ainsi que la touche du clavier correspondante.

INV (Inventaire). Affiche tous les objets de votre inventaire (en dehors des armes).

OBJ (Objectifs). Affiche les objectifs de la mission et le nombre de passages secrets que vous avez découverts. Les petits cercles à gauche de chacun des objectifs sont remplis lorsque l'objectif a été atteint. Vous devez remplir tous les objectifs énoncés avant de passer au niveau supérieur.

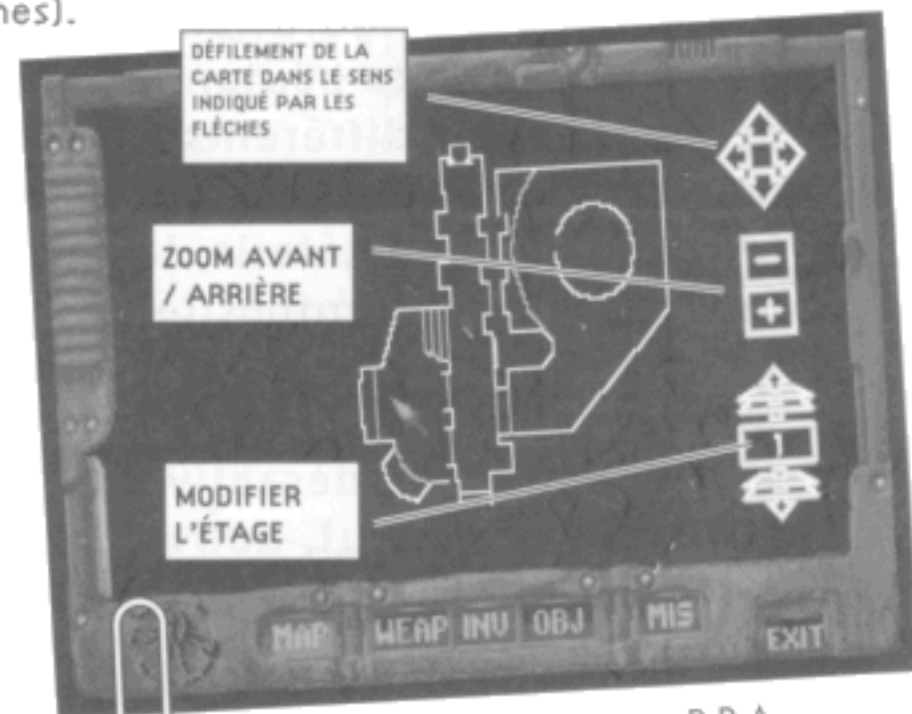
MIS (Mission). Affiche le texte du briefing de la mission. Utilisez les flèches (cliquez sur celles qui apparaissent à l'écran ou utilisez celles de votre clavier) afin de faire défiler le texte vers le haut ou vers le bas ...

485/ /24963/ /4845/ /9852/ / ...

Objet : L'affichage Tête Haute

L'affichage Tête Haute (ou HUD) vous présente des informations vitales, qu'il vous faudra surveiller attentivement.

Les deux arcs de couleur verte tout à fait à gauche vous indiquent l'état des boucliers. Les chiffres situés juste en dessous (qui apparaissent également en vert) vous donnent la même indication. Le voyant rouge de forme ovale reflète



N O R S A K Y L E K A T A R N

vosre santé, également indiquée par des chiffres. Enfin, vous trouverez sur la droite le nombre de "vies" qu'il vous reste (ce chiffre peut augmenter!).

Chaque mission comporte des points de sauvegarde qui s'activent automatiquement à votre passage, si bien que lorsque vous mourez, vous reprenez le jeu au dernier point activé. Lorsque vous perdez une vie, appuyez sur la barre d'espace pour continuer. Si vous avez perdu toutes vos vies, vous devez alors recommencer la mission depuis le début.

La partie droite de l'affichage Tête Haute vous donne deux types d'indications : l'état de votre batterie d'énergie et la quantité de munitions disponibles. La diode rouge située sur la partie supérieure de cet écran s'allume lorsque la lampe frontale

fonctionne. Les points verts situés en haut vous indiquent l'état de charge de la batterie d'énergie. La valeur numérique qui apparaît en gros caractères de couleur rouge indique vos munitions pour le blaster ou le fusil courant, ou bien le nombre de grenades ou de mines pour les explosifs. Certains accessoires, par exemple les lunettes infrarouges, consomment de l'énergie et donc affaiblissent l'état de charge de la batterie, alors utilisez-les à bon escient. Le chiffre vert, en caractères plus petits, représente le nombre de roquettes pour le lance-roquettes, et n'apparaît que si vous utilisez cette arme... ///+65844//465//98448512...

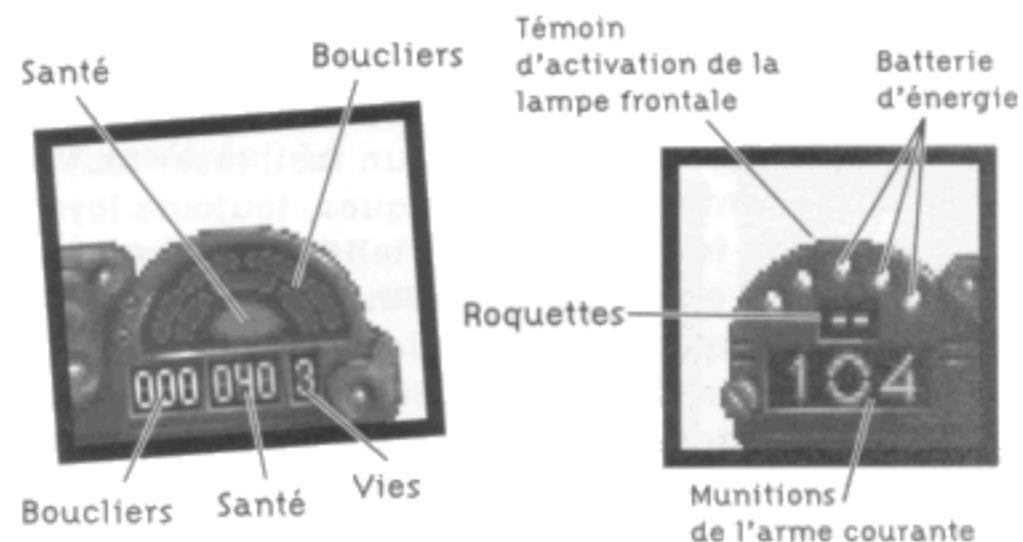
Objet : Vos ennemis

Voici les derniers renseignements concernant les adversaires que vous risquez de croiser dans les différents sites Impériaux que vous visiterez. Vous en connaissez déjà certains, comme les stormtroopers, mais ces informations récemment mises à jour vous aideront peut-être à vous sortir de situations délicates. Evidemment, certains

renseignements ne sont pas encore disponibles.

11

Inutile de vous rappeler que lorsque vous neutralisez un ennemi, vous pouvez ajouter son arme à votre propre inventaire.



MESSAGES CODES : JAIN

FORCES IMPERIALES

Stormtroopers. Vous les connaissez, vous les détestez. Ils constituent la force d'assaut de la puissance Impériale. Ils ne sont pas franchement intelligents, et ne possèdent pour seule arme qu'un fusil laser tout à fait banal. Méfiez-vous tout de même : ce sont de vrais fanatiques, toujours loyaux envers l'Empire et extrêmement tenaces. Ils sont tellement nombreux qu'on finirait par croire que l'Empire peut en envoyer indéfiniment.

Officiers Impériaux. L'officier Impérial moyen se vante de ne jamais s'abaisser à porter d'arme de mêlée sur lui. Mais vous verrez que la précision de leur tir compense largement cette aversion!

Commandores Impériaux. Ils proviennent du corps d'officier précédent, ayant donc la même aversion pour les armes de mêlée. Leurs fusils laser leur offrent une plus grande portée de tir que les Officiers Impériaux, et leur entraînement physique très intense fait qu'ils se déplacent également plus vite que les précédents.



Stormtrooper



Officier
Impérial



Commandore
Impérial

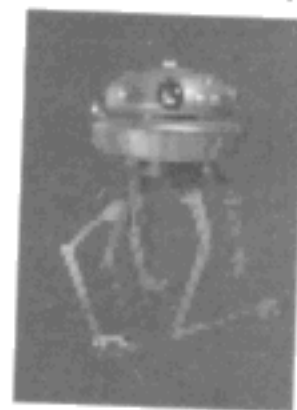
DROIDES ET MACHINES

Tourelles. Stationnaires, la puissance de leurs tirs laser est néanmoins redoutable. Elles couvrent une zone circulaire importante.

Droïde sonde. Ne vous fiez pas au paisible flottement de ces machines fort déplaisantes issues de la technologie Impériale. Leur tirs laser ont autant d'impact qu'un fusil traditionnel. Lorsqu'ils sont mal en point, ils finissent par exploser, alors gardez vos distances quand vous êtes sur le point de les achever.

Mentalscope. Il s'agit du "cousin" le plus redoutable du droïde sonde. Non seulement celui-ci est doté d'un mécanisme paralysant aux vertus d'un sérum de vérité, mais encore ils disposent d'une puissance de tir tout spécialement réservée aux prisonniers qui auraient dans l'idée de s'échapper.

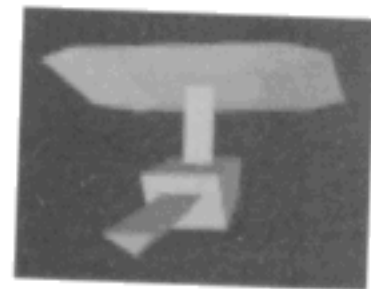
Droïde miniature. Ces petits droïdes sont dotés d'une puissance de feu plutôt moyenne, mais leur vitesse de déplacement, aussi bien dans leurs accélérations que dans les changements de direction, est considérable. Vous aurez du mal à vous en défaire!



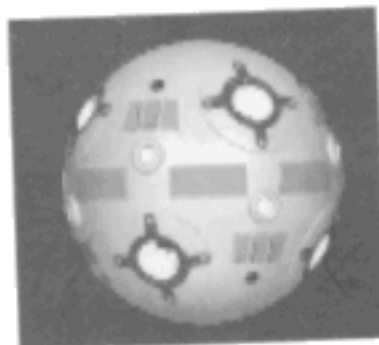
Droïde Sonde



Droïde
Mentalscope



Tourelles



Droïde miniature

INFORMATIONS A KYLE KATARN

AUTRES

Trandoshens. On sait que ces reptiles chasseurs de primes ont autrefois travaillé pour le compte de Dark Vador. Personne n'ignore que Dark Vador est un maniaque du travail bien fait, aussi le simple fait que Bossk's soit encore en vie est la preuve qu'il prend son travail à coeur. Son arme préférée : le fusil à concussion.

Gran. Ces crapules ont pendant longtemps fréquenté la cour du crime de Jabba the Hutt. Ils ne peuvent pas vous rater : ils ont trois yeux. Ce sont des guerriers redoutables au combat au corps à corps, mais avant d'avoir une chance de les avoir aux poings, vous devrez éviter les détonateurs thermiques qu'ils mettront sur votre chemin.

Garde Gamorréen. Ces créatures, dont le visage rappelle étrangement celui d'un porc, sont particulièrement résistantes et savent très bien manier les armes primitives (ils portent souvent des haches). Vous pourrez toujours en finir avec un blaster ou un fusil laser. Simplement, ne vous approchez pas trop près.

Dianoga (créature des égouts). On a longtemps cru que ces créatures n'existaient que dans l'imagination de l'équipe d'entretien. Ces prédateurs s'attaquent à tout ce qui bouge, surgissant de leur élément liquide avant même que vous n'ayez eu le temps de broncher. Si vous avez assez de chance pour en repérer un, reculez-vous et ayez le tir rapide. Il peut également nager immergé et vous sauter à la figure, alors restez aux aguets. Encore un dernier détail : vos boucliers ne vous seront d'aucune aide contre ces créatures!

Boba Fett. Nous avons rencontré ce bandit plus d'une fois. C'est un chasseur de primes d'une efficacité légendaire, comme sa nature impitoyable et son talent pour se sortir des situations les plus difficiles. Il est très mobile, et le propulseur qu'il porte sur son dos lui donne une grande latitude de mouvement.



Ree-Yees
(un Gran)



Bossk
(un Trandoshan)



créature des
égouts
(dianoga)



garde
Gamorréen



Boba Fett

MESSAGES CODES : JAMAIS

UN ENVIRONNEMENT HOSTILE

Comme vous vous en doutez, les missions emmèneront parfois un agent dans des lieux que le commun des mortels refuserait d'approcher. Si les lieux qui vous entourent vous semblent dangereux ou mortels, alors ils le sont certainement. Dans ce genre de situation, la meilleure stratégie à adopter consiste à éviter absolument tout ce qui vous intrigue. Rappelez-vous que les meilleurs boucliers de la Galaxie ne sauraient vous protéger si vous deviez faire une mauvaise chute ou vous approcher de certains objets d'un peu trop près. Voici quelques pièges à éviter :

Chalumeaux QS100. Si à l'origine ces outils n'ont pas été conçus pour devenir des armes, ils s'avèrent néanmoins particulièrement dangereux, alors maintenez une certaine distance entre eux et vous.

Mines. Vous allez droit devant vous. Vous ne vous doutez de rien et elles explosent sous vos pieds! Un conseil : gardez un œil ouvert et regardez de temps à autre où vous mettez les pieds.

Gaz chimiques (photographie non disponible). L'Empire n'a pas la réputation de se préoccuper des déchets industriels. En fait, la "solution" adoptée consiste à fournir des masques à gaz pour pallier les risques. Le tout, c'est justement de trouver un masque.

Déchets chimiques (photographie non disponible). Une fois encore, l'Empire semble ne pas savoir que faire de ces excès de déchets industriels. Et cette fois, ce n'est pas un masque qui vous tirera d'affaire...

Unité de Génération de Puissance (U.G.P.). Attention à ne pas vous en approcher de trop près : si une balle perdue vient heurter l'une de ces unités, elles vous explosent à la figure (à vous de savoir exploiter ce qui peut être à la fois un risque et un avantage). Ces U.G.P. sont souvent disposées autour des centres de réparation des vaisseaux.

Objet : Armes et autres objets utiles

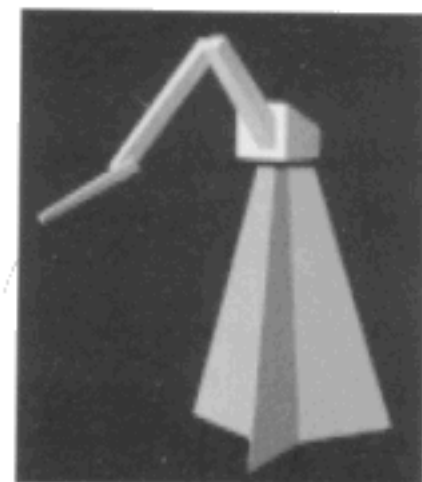
Vous savez aussi bien que moi que la Rébellion est limitée sur le plan des armes et que la plupart d'entre elles vont directement sur le front ; aussi pour cette opération nous devons "emprunter" ce que nous pouvons à l'Empire. Mais il n'est pas inutile de savoir à l'avance ce que vous pouvez dérober, si toutefois vous en avez l'occasion.



Mines



Unité de Génération de Puissance



Chalumeaux QS100

INFORMATIONS A KYLE KATARN

ARMES

Remarque : toutes les armes sont activées avec la touche **Ctrl** du clavier, mais sachez que certaines possèdent une autre touche de feu : la touche **Z**.

Corps à corps (touche 1). Je suppose que vous êtes familier avec ce genre de combat. La bonne nouvelle, c'est que votre crochet du gauche peut vous servir indéfiniment (à condition d'être encore en vie, évidemment!).

Pistolaser Bryar modifié (touche 2). Comparé à la plupart des armes de l'Empire, ce blaster est lent, et ne dispose pas d'un tir répété. Ce manque de puissance est néanmoins compensé par un degré de précision intéressant et d'un tir unique plus puissant et plus efficace. Mais comme la plupart des armes laser, son impact diminue avec la distance. MUNITIONS : unités d'énergie (1 unité par tir).

Fusil laser des stormtroopers (touche 3). Vous avez eu ce fusil entre les mains plus d'une fois, alors vous savez à quoi vous en tenir : plus rapide qu'un blaster, mais moins précis et un peu plus gourmand en munitions. Cette arme a également tendance à perdre de son efficacité avec la distance. MUNITIONS : unités d'énergie (2 unités par tir).

Détonateur thermique (touche 4). Ce type de grenades offre deux modes de détonations. Le premier mode (touche **Ctrl**) explose au moment de l'impact, tandis que le second (touche **Z**) fait exploser la grenade après trois secondes. La distance à laquelle vous lancez le détonateur dépend du temps pendant lequel vous maintenez la touche feu enfoncée.

Fusil à répétition (touche 5). Le premier mode de cette arme au tir rapide (touche **Ctrl**) délivre un coup par tir, mais également un mode "autofire" (touche **Z**), qui envoie une rafale de trois tirs. MUNITIONS : cellules d'énergie (1 cellule par tir dans le premier mode, 3 cellules dans le second).

Cutter laser Jeron (touche 6). Le Cutter Laser est un outil bricolé qui peut être utilisé comme une arme. Le premier mode (Touche **Ctrl**) tire une fois et alterne le canon qui tire ; le second mode (touche **Z**) envoie une rafale de quatre tirs simultanés provenant des quatre canons, qui se dirigent vers le même point. MUNITIONS : Cellules d'énergie (1 cellule par tir pour le premier mode, 8 cellules pour le second).

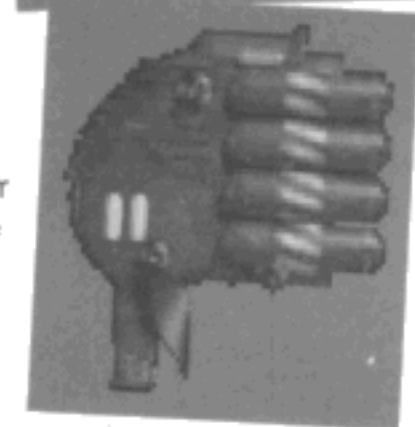


Pistolaser
Bryar modifié
(Blaster)

Fusil laser
des
Stormtroopers



Détonateur
thermique



Cutter Laser Jeron

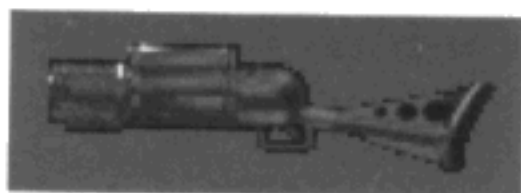


Fusil à répétition

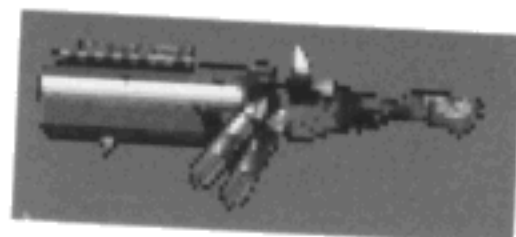


Mines I.M.

Mines IM (touche 7). Le premier mode (touche Ctrl) vous laisse trois secondes avant la détonation, alors posez la mine et allez vite vous mettre à l'abri! Le second mode (touche Z) propose un détonateur à distance sensible aux mouvements. Vous ne disposez que d'une seconde pour placer la charge ; celle-ci explosera dès qu'un objet



Mortier



Fusil à concussion Stouker

entrera dans son champ d'activation. Inutile de dire que vous avez tout intérêt à éviter la zone dans laquelle vous avez placé vos explosifs.

Mortier (touche 8). Le mortier envoie des obus qui explosent au moment de l'impact.

MUNITIONS : obus (1 obus par tir)

Fusil à concussion Stouker (touche 9). Envoie des balles comprimées d'air ionisé, qui explosent en ondes de choc. MUNITIONS : cellules d'énergie (4 cellules par tir).

Boucliers. Nous parlons des boucliers à la suite des armes parce que cet équipement est primordial dans un combat. Le bouclier que nous vous avons procuré sert de protection contre les armes qui utilisent de l'énergie.

16 Mais il ne vous protège pas contre les assauts physiques directs (par exemple un coup de poing dans la mâchoire) ni contre les chutes. MUNITIONS : unités de bouclier.

AUTRES OBJETS

OBJET		UTILITY
		
Clé		Ouvre les portes
Lampe frontale		Eclairage (consomme de l'énergie)
Lunettes Infrarouges		Vision de nuit (consomme de l'énergie)
		
Crampons		Déplacements sur la glace
		
Masque à gaz		Filtre l'atmosphère contaminée (consomme de l'énergie)
		
Batterie		Alimente la lampe, le masque à gaz et les lunettes
		
Unités de bouclier		Rechargement de votre bouclier
		
Unités d'énergie		Munitions pour diverses armes (voir la section ARMES)

Cellules d'énergie		Munitions pour diverses armes (voir la section ARMES)
Obus		Munitions pour le mortier
Trousse à pharmacie		Pour vous refaire une santé

BONUS

OBJET		EFFET
Supercharge Bouclier		Bouclier illimité
Régénération		Recharge votre bouclier et votre niveau de santé
Supercharge des armes		Double la puissance de tir de votre arme
Vie		A joute une vie supplémentaire à votre agent.

MESSAGE CODE:

KYLE KATARN A JAN ORS.

...///051532065///13265031///1511616///168616///6546546//
/.....//61164//...//6549871/... Vous m'avez demandé quelques conseils au sujet de l'entraînement des agents des services de renseignements de l'Alliance, alors voici quelques suggestions...

1. Se frayer un chemin par la force dans les sites Impériaux, voilà une ambition déroutante et risquée. Consultez les briefings de mission pour vous rafraîchir la mémoire et comparez votre environnement à votre carte, rien que pour vous assurer de ne pas revenir sur vos pas.

2. Observez les lieux attentivement. Tout changement dans la texture des murs, des pans enfoncés ou plus avancés que d'autres sont autant d'indices vous indiquant une porte ou une salle secrète. Appréhendez ce genre de portes comme les autres portes (appuyez sur la barre d'espace).

3. Les combats ne constituent pas les seules situations dans lesquelles le fait de se baisser et ramper peuvent vous être utiles. Parfois, vous découvrirez des passages au ras du sol ou des grilles ouvertes à moitié seulement.

4. Lorsque vous êtes coincé par les forces Impériales, n'oubliez pas que les fenêtres peuvent s'avérer être un excellent moyen de leur échapper rapidement.

5. De nombreux buildings de l'Empire possèdent

MESSAGE CODE : KYLE KATARN A JAN ORS.

des murets disposés le long de balcons, par-dessus lesquels vous pouvez sauter. Vous pouvez même marcher sur les rebords de ces murets. Regardez bien où vous mettez les pieds : on n'est jamais trop prudent!

6. Accumulez autant de munitions que possible, et si vous vous retrouvez pratiquement à court de munitions, cherchez des salles secrètes dans lesquelles vous pourrez vous réapprovisionner, ou bien sélectionnez une arme qui utilise un autre type de munitions (votre blaster peut être une arme de remplacement dans bien des cas).

7. Pensez également à recharger vos boucliers et à vous refaire une santé chaque fois que l'occasion se présente. Pensez là aussi à visiter des salles secrètes. Si vous êtes limité en armes, évitez de vous rendre dans des lieux jusqu'alors inexplorés tant que vous n'avez pas refait le plein.

8. Pour certaines raisons, les nouveaux agents oublient souvent le fait que des ennemis se déplacent autour et au-dessus d'eux. Vous pouvez les atteindre en tirant vers le haut et vers le bas. Les explosifs sont souvent très utiles dans ce genre de situation.

9. Vous avez la possibilité d'utiliser les explosifs pour faire sauter les murs ou des barrages. Ca vaut la peine d'essayer lorsque vous ne pouvez plus avancer et que votre réserve en explosifs vous le

permet.

10. Quelques astuces pour les combats et les déplacements. Certaines vous paraîtront évidentes, mais ce sont souvent les choses les plus simples que l'on oublie en premier dans une situation difficile.

a. Ne jouez pas les héros. Si votre santé atteint un niveau inquiétant, n'hésitez pas à vous enfuir. N'oubliez pas que le rôle d'un agent consiste à remplir certains objectifs, pas de se faire tuer! Un agent mort est un agent inutile.

b. Pour effectuer de longs sauts, prenez votre élan. Pour cela, courez (touche Maj) jusqu'au dernier moment, puis sautez.

c. Le fait de se baisser ou de rester dans des zones obscures tandis que votre ennemi est en pleine lumière est un moyen comme un autre de le prendre par surprise. Gardez à l'esprit que si vous laissez votre lampe allumée, vous perdez l'avantage que vous pouvez tirer de l'obscurité.

Voilà, c'est tout. Je suis sûr que vous développerez bientôt votre propre stratégie. Mais avant tout, n'oubliez jamais que dans bien des cas, il vaut mieux utiliser sa cervelle plutôt que son blaster.

- Kyle Katarn

Credits

Chef de projet
Responsable des graphismes
Moteur 3D
Scénario
Programmation

Conception du jeu
Remerciements
particuliers à
Création des niveaux

Outils
Ajout des textures
Création des textures

Graphismes 3D

Graphismes des scènes de
transition 2D

Technicien artistique
Effets spéciaux

Animations
Conception artistique
supplémentaire
Système IMUSE TM

Musique et orchestration
Effets sonores digitalisés
Direction des voix
Production des voix
Kyle Katarn,
Nick Jameson,
Julie Eccle
Jack Angel
Peggy Roberts-Hope
Rebelle mourrant et narrateur
Dark Vador

Daron Stinnett
Justin Chin
Ray Gresko
Justin Chin
Daron Stinnett, Ray Gresko et
Winston Wolff
Toute l'équipe de Dark Forces.

Justin Chin
Ingar Shu, Jim Current, Mall
Taleishi et Brett Tosti
Winston Wolff
Aaron Muszalski et Chris Ross
Chris Hockabout, Patrick Sirk et
Tom Payne
Ralph Gerth IV, Scott Baker, David
Vallone, Ron Lussler
et Bill Stoneham

Justin Chin, Jon Knoles
et Paul Mica
Aaron Muszalski
Michael Levine, C. Andrew Nelson
et Mark Christiansen
Leonard Robel et Gordon Baker

Paul Mica
Michael Land, Peter McConnel,
Michael McMahon
et Justin Graham
Clint Bajakian
Clint Bajakian
Khris Brown
Tamlynn Barra
Officier Impérial
Jan Ors
Rom Mohc
Mon Mothma
Stromtrooper,
Denny Delk
Scott Lawrence

Programme d'installation
Système Landru développé par
Producteur exécutif
Coordination du projet
Superviseur des tests
Tests

Tests de compatibilité
Responsable assurance qualité
Responsable Marketing
Relations publiques
Conception de la boîte

Illustration de la boîte
Illustration de la boîte
Illustration sur le CD
Rédaction du manuel

Conception du manuel
Soutien du produit

Responsable du budget
Responsable de fabrication
Coordination internationale
Programmation supplémentaire
Remerciements spéciaux

Bande originale
Adaptation française

Remerciements très spéciaux à George Lucas et Kalani Streicher

Gary Brubaker
Edward Kilham
Steve Dauterman
Dan Connors
Brett Tosti
Chris Snyder, Chris Purvis,
Leyton Chew, Reed Derleth,
Darren Johnson,
William W. Burns, Al Chen,
John Hannon, Dana Fong,
Brian Kemp et Sean Matheis
Doyle Gilstrap et Chip Hinnenberg
Mark Cartwright
Barbara Gleason
Sue Seserman & Camela Boswell
Jon Knoles, Justin Chin
et Terri Soo Hoo
(face avant) Ron Lussler
(dos) David Vallone
David Vallone
Jo "Captain Tripps" Ashburn et
Mark Cartwright
Shepard Associates
Mara Kaehn (manager),
Jason Deadrich,
Tabitha Tosti
et toute l'équipe du
soutien du produit
Meredith Cahill
Jason Horstman
Lisa Star
Mark Haigh-Hutchinson
Wayne Cline, Donald Bies,
Stacy A. Mollema,
Julia Russo, Howard Roffman
et Lucasfilm Ltd.
John Williams
Bruno Porret, Ubi Soft

NUMERO IMPORTANT

Des questions?

Appelez notre service technique au (16) 99.08.90.77
Restez si possible 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.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

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 notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à

certaines 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-mêmes ou votre enfant présentez l'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.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- 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.

Dark Forces™

Carte de Référence pour IBM CD-ROM

En ouvrant la boîte...

En ouvrant la boîte de votre jeu Dark Forces, vous devez trouver :

- un manuel
- cette carte de référence
- un CD-ROM

Si l'un de ces éléments était manquant, n'hésitez pas à contacter le Quartier Général de l'Alliance Rebelle, temporairement situé dans les locaux d'EURO-MAINTENANCE.

No confidentiel : (16) 99 08 90 77.

Installation de Dark Forces

1) Insérez le CD de Dark Forces dans votre lecteur de CD-ROM.

2) Activez votre lecteur de CD-ROM (D: le plus souvent).

Exemple : à l'invite du DOS c: ", tapez "d: "ENTREE""

3) Tapez **install** et appuyez sur la touche ENTREE.

4) Une fois le programme d'installation chargé, choisissez l'option Installer dans le menu principal.

5) Vous avez à présent le choix entre une **installation rapide** et personnalisée. Par défaut, c'est l'option Installation rapide qui est sélectionnée. Si vous préférez décider des éléments du programme qui devront être copiés sur votre disque dur, choisissez alors **l'installation personnalisée** (si votre système ne dispose que de 8 Mo de RAM, nous vous recommandons de sélectionner cette option afin d'installer les modules de son de Dark Forces).

REMARQUE : L'installation rapide ne nécessite que 9 Mo d'espace disponible sur le disque dur. Le minimum requis pour une installation personnalisée est d'environ 3,5 Mo.

QUESTIONS FREQUENTES CONCERNANT LE JEU DARK FORCES :

Est-il nécessaire de créer une disquette de boot pour jouer à Dark Forces?

Etant donné que la disquette de boot LucasArts peut résoudre la plupart des problèmes que vous pouvez rencontrer pendant le jeu, nous vous conseillons d'utiliser une telle disquette. Pour créer une disquette de boot LucasArts, vous pouvez lancer l'utilitaire inclus dans le programme d'installation. Cette disquette contient la configuration la plus appropriée pour que Dark Forces puisse fonctionner correctement. Veuillez vous reporter à la page 5 de cette carte de référence pour de plus amples instructions concernant la création d'une disquette de boot LucasArts.

J'ai créé une disquette de boot, mais maintenant je reçois un message d'erreur m'indiquant des problèmes d'accès au CD-ROM lorsque je lance le jeu.

Assurez-vous dans un premier temps que le CD-ROM se trouve bien dans votre lecteur. Si c'est le cas et que vous avez créé une disquette de boot, vérifiez que les gestionnaires CD-ROM ont bien été chargés par les fichiers de configuration `config.sys` et `autoexec.bat` de la disquette de boot.

Si les gestionnaires CD-ROM ne sont pas présents, comment puis-je faire pour les charger à partir de la disquette de boot?

A l'invite du DOS `A:`, tapez `EDIT CONFIG.SYS` et appuyez sur la touche `ENTREE`. (`A: EDIT CONFIG.SYS "ENTREE"`). Si vous utilisez PC-DOS, tapez `E CONFIG.SYS` et appuyez sur la touche `ENTREE`. Cherchez ensuite les gestionnaires CD-ROM (une ligne qui renferme des informations sur votre lecteur de CD-ROM). Si une telle ligne est présente, assurez-vous qu'elle contient l'indication `C:` après le paramètre `DEVICE =` et avant la barre oblique inversée qui précède les autres paramètres.
















Si aucune ligne ne fait référence au lecteur de CD-ROM dans le fichier `config.sys` de la disquette de boot, vous devez l'ajouter. Vous trouverez la ligne adéquate dans le fichier `config.sys` situé dans le répertoire racine de votre disque dur. Si vous n'êtes pas sûr de savoir quelle ligne correspond à votre lecteur de CD-ROM, veuillez

COMMANDES DU JEU




Remarque : Vous pouvez personnaliser les touches du clavier en lançant le programme de configuration et en sélectionnant "**Configuration des Touches**" à partir du menu principal du programme d'installation (voir la section intitulée "Installation de Dark Forces").

CLAVIER








Déplacement

-  = Avancer
-  = Rotation vers la droite
-  = Rotation vers la gauche
-  = Reculer
-  = Ouvrir, pousser, tirer
-  OU  +  = Déplacement latéral / esquive vers la droite
-  OU  +  = Déplacement latéral / esquive vers la gauche
-  = Se baisser, ramper
-  = Sauter
-  = Courir
-  = Marcher

Vues

-  = Regarder vers le bas
-  = Regarder vers le haut
-  = Centrer la vue (pavé numérique)

Armes

-  = Tir 1
-  = Tir 2
-  a  = Sélection de l'arme {0 a 9}
-  = Ranger l'arme dans son étui
-  /  = Faire défiler les armes {Reculer/Avancer}

Equipement et options

Tab = Carte
(vue du dessus)

+ / **-** = Zoom avant /
arrière sur la carte

F1 = Assistant Digital
Personnel {A.D.P.}

F2 = Lunettes on/off **F5** = Lampe
frontale

F3 = Crampons on/off **F6** = Affichage
Tête Haute

F4 = Masque à gaz on/off **F7** = Balancement

Pause = Pause
Game

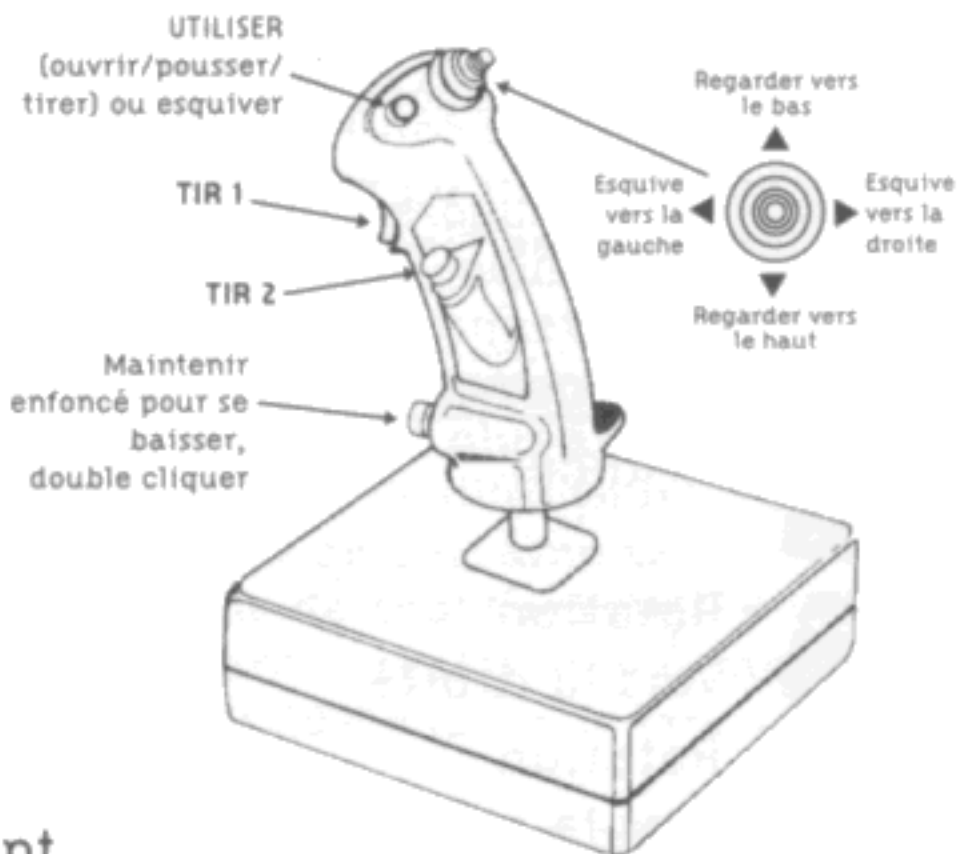
Alt + **+** OU **)** = Agrandir / diminuer la
taille de la fenêtre de jeu

Backspace = Dégainer l'arme
courante/précédente

Alt **F8** = Changement d'arme
automatique

Joystick

Manche vers l'avant Avancer
Manche vers l'arrière Reculer
Manche vers la droite Rotation vers la droite
Manche vers la gauche Rotation vers la gauche



consulter la documentation fournie avec votre lecteur ou contacter directement le fabricant.

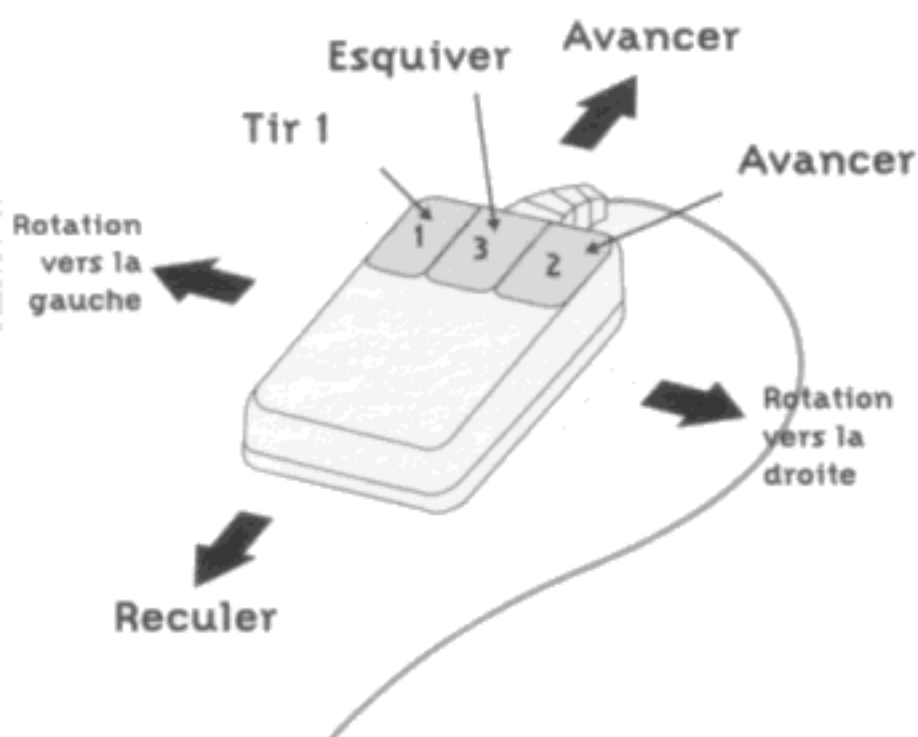
Vous devrez également chercher un gestionnaire CD-ROM dans le fichier autoexec.bat de la disquette de boot. La ligne recherchée doit contenir MSCDEX.EXE (ou CORELCDX.EXE si vous utilisez les extensions CD-ROM SCSI de Corel). Si une telle ligne est bien présente mais que le gestionnaire en question n'est pas chargé, assurez-vous que la ligne commence bien par C:. Si la ligne recherchée n'existe pas, vous devrez effectuer la même recherche dans le fichier autoexec.bat. En cas de difficulté, n'hésitez pas à consulter la documentation fournie avec votre CD-ROM ou à contacter directement le fabricant. Par ailleurs, n'oubliez pas que les modifications effectuées sur la disquette de boot ne prendront effet que si vous les sauvegardez et si vous relancez votre système en laissant ladite disquette dans votre lecteur au démarrage.

Ma carte sonore fonctionnait parfaitement. Depuis que j'ai créé une disquette de boot et que je m'en sers pour lancer Dark Forces, ma carte n'est pas détectée ou ne fonctionne pas correctement.

Le programme qui vous permet de créer une disquette de boot n'est peut-être pas parvenu à inscrire les informations nécessaires à votre carte sonore sur la disquette. Ces informations doivent impérativement se trouver sur cette disquette pour que le jeu fonctionne avec du son. Consultez les

fichiers config.sys et autoexec.bat de votre disque dur pour chercher les lignes correspondant à votre carte sonore, puis recopiez celles-ci dans les fichiers de configuration de la disquette de boot. Si vous hésitez quant à la façon de vous y prendre, consultez la documentation fournie avec votre carte sonore ou contactez directement le fabricant de votre carte pour connaître les gestionnaires à rechercher.

Le jeu s'arrête subitement et de



gros caractères s'affichent à l'écran. Parfois j'obtiens le message "divide overflow".

Ce type de problème est probablement dû à un conflit avec le pilote de la souris. Si vous utilisez votre souris pour jouer à Dark Forces, assurez-vous qu'elle est 100% compatible Microsoft et que son gestionnaire est récent. Si vous jouez avec le joystick ou le clavier, créez une disquette de boot, si ce n'est pas encore fait, afin de désactiver le pilote de la souris dans les fichiers de configuration de cette disquette.

Comment puis-je désactiver la souris sur la disquette de boot?

Le plus souvent, le gestionnaire de la souris se trouve dans le fichier autoexec.bat, lequel peut être édité à l'aide de l'éditeur MS-DOS. Pour cela, assurez-vous dans un premier temps que l'invite du DOS indique bien A:" et que la disquette de boot se trouve bien dans votre lecteur de disquettes A:. Tapez alors EDIT AUTOEXEC.BAT et appuyez sur la touche ENTREE (A:EDIT AUTOEXEC.BAT "ENTREE"). Si votre système d'exploitation est le PC-DOS, tapez E AUTOEXEC.BAT et appuyez sur la touche ENTREE. Recherchez la ligne correspondant au gestionnaire de la souris. Lorsque vous l'avez trouvée, effacez-la ou bien insérez un REM au début de la ligne. Si vous ne voyez aucune ligne faisant référence à la souris, vérifiez qu'elle se trouve dans le fichier config.sys en tapant EDIT CONFIG.SYS à l'invite du DOS A:" (A:EDIT CONFIG.SYS). Si le système d'exploitation installé sur votre machine est le PC-DOS, tapez E CONFIG.SYS et appuyez sur ENTREE.

Si vous n'êtes pas sûr de savoir de quelle ligne il s'agit, consultez la documentation fournie avec votre souris ou contactez directement le fabricant. Par ailleurs, n'oubliez pas que les modifications effectuées sur la disquette de boot ne prendront effet que si vous les sauvegardez et si vous relancez votre système en laissant ladite disquette dans votre lecteur au démarrage.

6

Le jeu se bloque lorsque j'appuie sur les touches Echap ou F1.

Si cela se produit, effectuez les modifications suivantes dans le fichier config.sys de votre disquette de boot :

- 1) Ajoutez HIMEM.SYS (DEVICE=C: DOSHIMEM.SYS)
- 2) Ajoutez DOS=HIGH
- 3) Assurez-vous que FILES et BUFFERS ont été fixés à 40.

Comment puis-je faire ces modifications?

Le moyen le plus facile consiste très probablement à copier le fichier config.sys de votre disque dur sur la disquette de boot et de l'éditer. Pour cela, tapez COPY CONFIG.SYS A: à l'invite du DOS C: et appuyez sur ENTREE (C: COPY CONFIG.SYS A: "ENTREE"). Pour éditer le fichier ainsi copié, activez votre lecteur de disquettes et tapez EDIT CONFIG.SYS (A: EDIT CONFIG.SYS). Si votre système d'exploitation est le PC-DOS, tapez E CONFIG.SYS et appuyez sur ENTREE. Vous êtes à présent en mesure d'apporter les modifications nécessaires au fichier config.sys de la disquette de boot à l'aide de l'éditeur MS-DOS. N'oubliez pas de relancer votre système pour que les modifications effectuées soient prises en compte.

Mon PC est équipé d'un processeur 486 DLC cadencé à 40/80 MHz. La machine se bloque au début du jeu.

Selon le fabricant des processeurs 486 DLC 40 MHz et 486 DLC 80 MHz, ce problème survient lorsque le processeur n'a pas été conçu pour fonctionner avec la carte mère utilisée. Ceci est particulièrement vrai si vous avez acheté un tel processeur pour transformer votre 386 en 486. Nous vous recommandons vivement de contacter votre revendeur ou encore le fabricant afin de vous assurer que la carte mère installée dans votre machine est compatible avec le processeur.

8

Le jeu se bloque de façon aléatoire et pourtant, j'utilise une disquette de boot. Que puis-je faire?

Vérifiez s'il n'existe pas un conflit. La plupart du temps, lorsque le jeu se bloque, c'est à cause d'un conflit avec la carte sonore. Pour vérifier si un tel conflit existe, choisissez Aucune dans le menu principal du programme de configuration sonore. Pour accéder à cet écran, tapez setup dans le répertoire où a été installé Dark Forces (DARK par défaut) et validez en appuyant sur la touche ENTREE. Si le jeu fonctionne correctement alors que vous n'avez installé aucune carte sonore, cela signifie que vous êtes probablement confronté à un problème de conflit avec la carte sonore, au niveau de

d'un conflit d'interruptions. Ceci se produit généralement lorsque la carte sonore est l'interruption (IRQ) ou du canal DMA. Le plus souvent les problèmes surviennent en raison configurée pour utiliser l'IRQ 7 : le port imprimante LPT1 utilise généralement la même interruption. Pour remédier à ce problème, vous devez choisir une autre interruption pour la carte sonore. Veuillez consulter la documentation fournie avec votre carte pour de plus amples renseignements.

Changez la taille de la fenêtre de jeu. Si le jeu continue de se bloquer, vous pouvez essayer de jouer dans une fenêtre de jeu plus petite. Pour la réduire, appuyez simultanément sur les touches ALT et) pendant le jeu. Vous pouvez également passer par le menu de configuration ; pour y accéder, appuyez sur la touche Echap à tout moment pendant le jeu.

Réduisez la vitesse du système. En réduisant la vitesse du système, il est possible que le jeu cesse de se bloquer. Tapez setup dans le répertoire où a été installé Dark Forces (DARK par défaut) et appuyez sur la touche Entrée. Dans le menu principal du programme d'installation, mettez l'option Changer la vitesse du système en surbrillance et appuyez sur Entrée pour modifier ce paramètre.