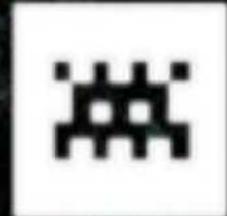


A black and white photograph of Luke Skywalker from Star Wars. He is wearing his iconic white tunic and brown pants, standing in a dynamic pose with his right hand gripping a lightsaber hilt. The background is dark and textured, suggesting a forest or jungle environment.

**STAR  
WARS**

**YODA  
STORIES**

**MANUEL DE JEU**



**ABANDONWARE**  
MANUELS abandonware France

# INTRODUCTION



C'est sur Dagobah, une planète lointaine, que Yoda, un ancien maître Jedi, forme son nouveau disciple. Pour rejoindre l'élite, Luke Skywalker se prépare à un entraînement des plus intensifs, lequel va mettre à rude épreuve son esprit, son endurance physique, mais aussi son coeur. Lorsque Luke sera enfin prêt, il sera à son tour un chevalier Jedi.

Bienvenue dans *YODA STORIES*, second titre de la collection Desktop Adventures de LucasArts! Cette fois, vous incarnez le jeune Luke Skywalker. Au début de chaque partie, vous devrez retrouver Yoda, lequel vous attend patiemment dans les marais de Dagobah. Celui-ci vous expliquera dans le détail ce que vous avez à faire. Lorsque quelque chose se trame, il en est toujours informé; il en profitera donc pour vous tester. C'est également lui qui vous fournira le premier objet de votre inventaire. Ensuite, vous pourrez explorer des contrées étranges, négocier, mais parfois aussi vous battre pour prouver à Yoda que vous avez toutes les compétences qui feront de vous un chevalier Jedi.

Tout au long de vos aventures, vous rencontrerez des stormtroopers envoyés par l'Empire, des créatures des sables, des extraterrestres dangereux et des droïdes redoutables, ainsi que de nombreuses autres créatures mystérieuses qui peuplent l'univers de la Guerre des étoiles. Il vous faudra apprendre à maîtriser la Force. Vous serez parfois confronté à son côté obscur, incarné par l'infâme Dark Vador, seigneur de Sith!



**REMARQUE :** *Star Wars* se déroule dans une "galaxie lointaine, très lointaine", dans laquelle vous trouverez toutes sortes d'objets et d'outils peu familiers au joueur terrien que vous êtes. Vous découvrirez progressivement quels objets sont des outils, lesquels font office de clefs, etc. Bientôt, l'univers de *Star Wars* n'aura plus aucun secret pour vous!



ABANDONWARE  
MANUELS

Un site  
Abandonware France

# COMMENT JOUER

## Atterrissage sur Dagobah



Lorsque vous avez atterri sur Dagobah, vous rencontrez D2-R2, le fidèle droïde de Luke. Emportez-le avec vous! En plus d'un compagnon loyal, D2 est également un système d'aide contextuelle très pratique! Utilisez tout ce qui vous intrigue; il fera de son mieux pour vous expliquer ce dont il s'agit. S'il ne vous présentera pas un intérêt particulier, il vous proposera quelques astuces qui pourront vous être très utiles.

A présent, il est temps de rencontrer Yoda. Le maître Jedi erre dans les marais de sa planète-jungle, peu d'exploration sera sûrement nécessaire. En tout cas, il n'est jamais à plus d'un écran ou deux de la position de départ.

## L'exploration

Pour déplacer Luke dans le monde de Desktop Adventures, cliquez avec le **bouton gauche de la souris**, sans le relâcher. Luke commence à marcher dans la direction indiquée par le pointeur. Tant que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé, Luke suivra le pointeur partout à l'écran.

Dans votre aventure, vous devrez utiliser toutes sortes d'objets. Pour activer les boutons de niveau, il suffit de marcher dessus. Pour activer les boutons muraux qui vous permettront de déverrouiller certaines portes, avancez tout droit vers ces boutons. Pour entrer dans une maison, une hutte, une grotte, etc., déplacez Luke vers l'entrée. Pour accéder aux zones adjacentes du monde dans lequel évolue votre personnage, amenez celui-ci au bord de la fenêtre de jeu et faites-le avancer. Luke va automatiquement passer à la zone suivante, à condition bien sûr que celle-ci existe.

**(ASTUCE :** Il arrive parfois que Luke ne puisse accéder à une zone adjacente, alors que celle-ci existe pourtant. Cela signifie généralement qu'un obstacle que vous ne pouvez pas voir depuis la zone où se trouve actuellement votre personnage l'empêche de passer. Dans ce cas, longez le bord de l'écran et essayez plus loin. L'accès peut également être rendu impossible par la présence d'une créature qui ne vous veut aucun mal. Si votre impatience vous dicte d'en finir avec elle pour passer sans tarder, n'hésitez pas. Mais il va de soi qu'aucun maître Jedi n'agirait de la sorte!)

## Dialoguer avec les personnages



Pour parler aux gens que vous rencontrerez, déplacez simplement Luke **jusqu'à eux**. Si un personnage a quelque chose à vous dire, une **bulle de dialogue** apparaît. Pour faire défiler le texte dans cette bulle, cliquez sur les **flèches pointant vers le haut et vers le bas**. Lorsque vous avez terminé de lire le contenu de la bulle, cliquez sur le **Point**.

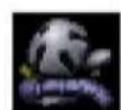
Commencez à discuter avec D2 pour vous entraîner.

**(ASTUCE :** Vous pouvez appuyer à tout moment sur les touches **Echap** ou **ENTREE** pour interrompre un dialogue, mais n'oubliez pas : vous n'aurez peut-être plus jamais l'occasion de lire ces informations.)



# COMMENT JOUER

## Ramasser/utiliser des objets



Le monde dans lequel évolue Luke est plein de choses utiles. Pour **ramasser** un objet, **dirigez-vous vers celui-ci** comme pour parler avec un personnage. Cet objet se met à clignoter et le pointeur de la souris prend la forme d'une main. **Cliquez** sur l'objet **avec le bouton gauche** pour l'ajouter à votre inventaire.

Par exemple, si vous vous dirigez vers D2, l'unité clignote. Cliquez sur le droïde pour vous en emparer.

Les objets que vous ramassez peuvent vous servir à ouvrir des portes, remettre en état des véhicules, à les échanger contre d'autres objets, etc. Pour **utiliser** un objet, **cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris** dans votre inventaire. Le pointeur de la souris est alors remplacé par le dessin de cet objet. Déplacez maintenant l'objet à l'endroit où vous voulez l'utiliser et cliquez avec le **bouton gauche**. Si cet objet est utilisé correctement, quelque chose se produit. Rappelez-vous : il n'est pas possible d'effectuer des actions à distance. Vous devez vous trouver **aussi près que possible** de l'endroit où l'objet doit produire un résultat.

Essayez avec D2. Cliquez sur l'icône du droïde dans votre inventaire. Cette icône remplace le pointeur de la souris. Cliquez sur votre X-wing. D2 va vous fournir une brève description de votre appareil.

## Dégainer et utiliser les armes



Luke évolue dans un environnement hostile, aussi il a besoin de se défendre. Le sabre laser est toujours disponible. Néanmoins, vous trouverez des armes bien plus efficaces dans chaque partie du jeu. Pour **dégainer** une arme, **cliquez avec le bouton gauche** sur son icône dans votre inventaire, puis sur Luke ou sur l'icône **Dégainer**, située entre la boussole et l'indicateur de santé. Pour **utiliser** l'arme dégainée, placez Luke dans la direction dans laquelle il doit attaquer et **cliquez avec le bouton droit** de la souris ou appuyez sur **Espace**. Important : si certains de vos ennemis peuvent tirer dans toutes les directions, Luke ne peut viser que sur un axe vertical ou horizontal. Les diagonales ne sont possibles qu'avec le sabre laser.

(**ASTUCE** : Après cinq parties gagnées, Luke obtient un sabre laser plus puissant.)



Le sabre laser n'est efficace qu'à faible portée, mais il a l'avantage de ne jamais manquer d'énergie. Les autres armes peuvent être utilisées à distance, mais leur efficacité diminue progressivement. Tandis que vous les utilisez, vous constatez que la **Barre d'énergie bleue** située à gauche de l'icône **Dégainer** diminue. Lorsque l'arme courante ne peut plus être utilisée, elle est automatiquement remplacée par une autre arme de la même catégorie, si toutefois une telle arme est disponible dans votre inventaire. Si ce n'est pas le cas, c'est le sabre laser qui est automatiquement sélectionné.



Les détonateurs thermiques sont des armes à part. Vous pouvez les utiliser partout dans la zone visible du jeu. Pour poser un détonateur, **cliquez avec le bouton gauche** sur son icône dans votre inventaire, déplacez le pointeur à l'endroit où vous souhaitez poser la charge explosive, puis cliquez à nouveau avec le **bouton gauche**.



# COMMENT JOUER

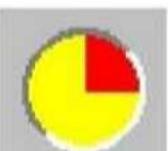
## La boussole



Les flèches situées à gauche de l'icône Dégainer constituent votre **boussole**. Luke peut voyager dans la direction indiquée par les flèches de couleur **verte** et peut ainsi accéder à des zones du monde qui ne sont pas visibles à l'écran. Si l'une de ces flèches apparaît en **grisé**, cela signifie tout simplement qu'aucune zone n'est présente dans la direction qu'elle indique.

**(ASTUCE :** il arrive parfois que Luke ne puisse accéder à une zone qui existe pourtant, puisqu'elle est indiquée par une flèche verte sur la boussole. Cela signifie très certainement qu'un **obstacle** que vous ne pouvez pas voir depuis la zone où se trouve actuellement votre personnage l'empêche de passer. Dans ce cas, longez le bord de l'écran pour passer plus loin.)

## Santé



Luke devra souvent se battre. Les créatures et les ennemis qu'il rencontre lui infligent des dommages, et **l'indicateur de santé** va progressivement passer du **vert au jaune**, du **jaune au rouge** et enfin au **noir**. Le vert signifie que Luke se porte bien, le jaune vous met en garde, le rouge correspond à une situation critique. Attention : lorsque l'indicateur de santé est totalement noir, la partie est terminée! Mais ne vous découragez pas : vous trouverez parfois des **trousses de soins**, des **fluides bactériologiques**, des **champignons**, ainsi que d'autres remèdes qui vous permettront de guérir Luke de ses blessures. Pour restaurer la santé de Luke, **cliquez avec le bouton gauche** sur l'icône du remède dans votre inventaire, puis sur Luke ou **l'indicateur de santé**. Vous trouverez également un **droïde médical** dans chaque astroport, qui a pour mission de restaurer la totalité des points de santé de Luke chaque fois que celui-ci est sérieusement blessé.

**(ASTUCE :** si votre état de santé s'aggrave trop rapidement, déroulez le menu **Options** et modifiez la **Difficulté des combats**. Lorsque vous avez gagné quinze parties, Yoda vous fournit de quoi préserver votre première vie.)

## Facteur de Force

**FORCE FACTOR** 535

Lorsque vous gagnez une partie, peu importe votre état de santé à la fin, dites-vous bien que vous méritez tous les honneurs. Félicitations! Si vous êtes intéressé par les détails de vos prouesses, sachez qu'un score est alors affiché. Il s'agit du **Facteur de Force** de Luke, lequel dépend de quatre critères : le temps qu'il vous a fallu pour terminer la partie, le nombre d'énigmes résolues, les régions du monde que vous avez explorées, et enfin la facilité avec laquelle vous êtes parvenu à vous débarrasser de vos adversaires. Les parties **Rapides** produisent des scores plus importants. Par ailleurs, plus le monde dans lequel évolue Luke est **Vaste**, plus votre score a de chances d'être important. Enfin, le nombre de points sera d'autant plus élevé que vous aurez choisi de rendre les combats **Difficiles**. Pour vous donner une idée de ce que reflète votre facteur de Force actuel, sachez que celui-ci peut atteindre un maximum de **1,000**. Atteindre ce sommet a de quoi donner le vertige, mais dites-vous qu'y arriver est une autre paire de manches. Si vous y parvenez, franchement, félicitations! Vous pourrez alors vous considérer comme un véritable chevalier Jedi!



# LA FORCE

## La Force



En tant que jeune Jedi, Luke ne peut ignorer la **Force**, un champ d'énergie généré par toutes les choses qui vivent, unissant les forces de la Galaxie. La Force est très puissante, mais elle n'en demeure pas moins difficile à manier.

Luke peut apprendre à maîtriser la Force en retrouvant Obi-wan Kenobi en différents endroits où la Force est la plus présente. Un tel endroit existe toujours dans chaque partie du jeu. Une fois que Luke maîtrise la Force, il peut l'utiliser pour assommer ses ennemis, ramasser des objets qu'il ne pourrait pas atteindre autrement, tirer ou pousser des objets à distance, ou encore influencer les esprits faibles.

Utilisez la Force comme s'il s'agissait d'une arme : sélectionnez votre cible et **cliquez avec le bouton droit** de la souris.

(**ASTUCE** : lorsque vous aurez remporté dix parties, Yoda transmettra la Force à Luke sur Dagobah.)



# LA CARTE

## La carte du jeu



L'un des objets que vous devez trouver en premier lieu dans une aventure, c'est le **détecteur**. Il est toujours caché quelque part autour de l'astroport. Pour l'examiner, cliquez sur l'icône du détecteur dans votre inventaire ou appuyez sur la touche **L**.

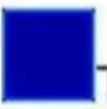
### Indices de la carte

Le système d'indices de la carte est une caractéristique très utile. Lorsque vous avez découvert une zone du monde, déroulez la carte. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur l'un des symboles. Une **bulle d'astuce** apparaît alors, vous indiquant ce dont vous avez besoin pour résoudre l'éénigme en question.

### Symboles apparaissant sur le détecteur



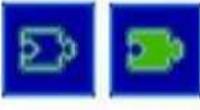
La carte affiche l'intégralité du monde que Luke doit explorer, ainsi que sa position actuelle (le cercle rouge clignotant). Pour revenir au jeu, **cliquez avec le bouton gauche** de la souris sur un endroit de la carte qui ne représente aucun symbole, appuyez à nouveau sur la touche **L**, ou **cliquez avec le bouton droit** à l'écran. Le détecteur vous permet de garder une trace de votre progression et d'étudier votre prochain déplacement.



Tandis que vous voyagez dans le monde de Yoda Stories, les zones que vous avez explorées apparaissent d'une couleur **plus claire**. Lorsque votre personnage arrive dans des zones spéciales, celles-ci sont représentées d'une façon particulière sur la carte. Vous trouverez ci-après les symboles possibles et leur signification :



**L'astroport** - C'est le point de départ de toutes vos aventures. Vous devez vous rendre à l'astroport dès que votre entretien avec Yoda est terminé. Pensez à dialoguer avec tous les personnages que vous rencontrerez. En règle générale, un marchand ne se trouve pas loin, il souhaitera probablement troquer quelques objets. Vous rencontrerez aussi le droïde médical **2-1B**, qui se fera un plaisir de vous remettre sur pied lorsque vous en aurez besoin.



**Enigmes** - Il vous faudra résoudre plusieurs énigmes pour finir chaque partie. Leur emplacement est symbolisé par des **pièces de puzzle**. Tant que l'éénigme n'est pas résolue, le symbole est une **figure vide**. Une fois la solution trouvée, il est remplacé par **une figure pleine**.



**Barrages** - Un barrage est une éénigme qui vous empêche d'accéder à certaines zones du monde jusqu'à ce que vous ayez trouvé la solution. Chaque barrage représenté sur la carte apparaît sous la forme d'un **mur**. Lorsque vous avez trouvé le moyen de passer, la même icône apparaît, mais cette fois avec une **brèche**.



# LA CARTE



**Portails** - Vous remarquerez que certaines zones de la carte sont parfois isolées du reste du monde. Vous ne pouvez pas les ouvrir ni les forcer comme s'il s'agissait de simples portes. Il vous faudra trouver une astuce. Vous devrez résoudre une énigme pour chaque portail. Tant que vous n'avez pas trouvé la solution, le symbole qui apparaît sur la carte est une **figure vide**. Lorsque vous avez trouvé la solution, il est remplacé par une **figure pleine**.



**Stations de téléportation** - Elles sont disséminées ici et là sur la carte de jeu. Il s'agit de mécanismes mystiques permettant à Luke d'accéder rapidement à une zone éloignée. Cherchez une plate-forme en pierre sur laquelle d'étranges **glyphes** ont été gravés. Certaines de ces portes sont opérationnelles à partir du moment où vous vous en approchez. D'autres, en revanche, nécessitent que vous ayez trouvé la solution d'une énigme. Lorsque Luke est en possession de la **carte**, celle-ci est automatiquement déroulée à l'écran s'il marche sur l'une de ces pierres et les destinations possibles apparaissent en **surbrillance**. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur le symbole de la destination désirée pour vous y rendre en un clin d'oeil! Avec un peu de chance, l'emplacement des portes jouera en votre faveur et vous permettra de vous téléporter d'un bout à l'autre du monde dans lequel évolue votre personnage. Parfois, ces portes vous emmèneront tout droit dans une zone qui n'arrangera pas vos affaires. A noter que dans les mondes de petite taille, ces portes peuvent ne pas exister du tout.



**Epilogue** - Ce symbole indique la zone où le dénouement doit se produire. Vous pouvez parfois y accéder avant même d'avoir tous les éléments nécessaires à la victoire, alors veillez à être fin prêt lorsque vous vous engagez dans la dernière ligne droite.



# MENU

## Commandes du menu

### Fichier

**Nouveau monde** - Permet de générer un nouveau monde avec son scénario. Cette commande remplace le monde courant.

**Rejouer scénario** - Permet de générer un nouveau monde, sans toutefois modifier votre objectif. Ceci est particulièrement utile si vous avez perdu la partie en cours et que vous souhaitez recommencer le même scénario. Cette commande efface le monde courant.

**Charger un monde** - Charge un monde préalablement sauvegardé. Cette commande efface le monde courant.

**Sauvegarder le monde** - Sauvegarde le monde courant dans un fichier. Entrez le nom du fichier qui contiendra votre sauvegarde et choisissez le dossier dans lequel ce fichier devra être stocké. Par défaut, le répertoire dans lequel les fichiers sont sauvegardés est le même que celui où votre jeu Yoda Stories a été installé.

**Quitter** - Permet de quitter le jeu.

### Options

**Difficulté des combats** - Modifie directement les effets des combats. En choisissant des combats plus faciles, les adversaires de Luke seront plus faibles. A l'inverse, plus les combats sont difficiles, plus les adversaires de votre personnage seront résistants. Le paramètre sélectionné par défaut est NORMAL.

**Vitesse du jeu** - Détermine la vitesse de déplacement de Luke et des autres personnages du jeu. Lorsque ce paramètre est trop élevé, l'action risque d'être trop rapide et la jouabilité peut s'en trouver affectée. Le paramètre sélectionné par défaut est NORMALE.

**Taille du monde** - Permet de modifier la taille du prochain monde qui sera généré par le moteur du jeu. Plus les mondes sont petits, moins l'aventure est complexe et donc plus rapide à terminer. Ce paramètre n'est pris en compte que si vous demandez au programme de générer un nouveau monde : il n'affecte pas le monde courant. Par défaut, la taille est NORMALE.

**Statistiques** - Affiche une petite fenêtre dans laquelle vous pouvez lire votre score, le nombre de parties remportées et de parties perdues.

**Sons activés** - Active ou désactive les effets sonores (activés par défaut).

**Musique activée** - Active ou désactive la musique (activée par défaut.)

**Pause** - Permet d'interrompre momentanément la partie.

### Fenêtre

**Masquez-moi!** - Cette option masque la fenêtre de Yoda Stories. Pratique si vous êtes au bureau et que votre patron approche à grands pas!

### Aide

**Règles du jeu** - Affiche le présent guide.

**Utiliser l'aide** - Affiche à l'écran quelques explications sur l'utilisation des fichiers d'aide du jeu.

**A propos de...** - Affiche des informations concernant Yoda Stories.



# CONTROLES

## Commandes du jeu

Marcher - **FLECHES CURSEUR** ou **PAVE NUMERIQUE** (**Verr Num** désactivé)

Déplacement diagonal - **ORIGINE, PAGE ARRIERE, FIN, PAGE AVANT**

Pousser ou tirer un objet - Maintenir la touche **MAJ** enfoncée et déplacer Luke dans la direction désirée.

Ramasser l'objet qui clignote - **ESPACE** ou **INSER** (**Verr Num** désactivé)

Attaquer - **ESPACE** ou **INSER** (**Verr Num** désactivé)

Détecteur - **L**

Pause - **P**

## Bulles de dialogues

Défilement du texte vers le haut et vers le bas - **FLECHES CURSEUR** haut et bas

Fin du dialogue - **Echap** ou **ENTREE**



# CREDITS

## L'équipe de Yoda Stories

Chef de projet, concepteur et scénariste -- **Hal Barwood**  
 Chef de projet, graphiste et concepteur -- **Tom Payne**  
 Programmation principale et conception -- **Mark Crowley**  
 Conception des zones -- **Rachael Bristol**  
 Conception des zones -- **Jesse Clark**  
 Graphismes supplémentaires -- **Martin Yee**  
 Responsable de tests -- **Randy Tudor**  
 Moteur original de Desktop Adventures  
 Programmation -- **Paul LeFevre**  
 Débogage et programme d'installation -- **Darren Johnson**  
 Responsable de production -- **Wayne Cline**

### Tests

**Scott "Scruffy" Douglas**  
**Karsten "Dew Man" Agler**  
**Jesse "Yubnut" Moore**  
**Paula "Bellalune" Ashton**

### Tests supplémentaires

**Jo "Captain Tripps" Ashburn**  
**Wesley "Lord Equinox" Anderson**  
**Alyssa "Geek Wrangler" Clark**  
**Brad "Lord Shru" Grantham**  
**Bob "Lord Solstice" Steffy**  
**Jeff "Dude" Sanders**  
**Colin "Lurch" Munson**  
**Bob "FB" McGehee**  
**Boyton "BJ" Jones**

### Son

Edition des effets sonores -- **Jeff Kliment**  
 Edition musicale -- **Peter McConnell**  
 Thème de Star Wars -- **John Williams**

### Tests de compatibilité

Responsable des tests de compatibilité -- **Chip Hinnenberg**  
**Jim Davison**  
**Lynn Selk**  
**Kevin Von Aspern**  
**Dan Mihoerck**  
**Jason Lauborough**

### Marketing

Responsable marketing -- **Tom Byron**  
 Relations publiques -- **Tom Sarris**  
 Assistant aux relations publiques -- **Heather Twist**  
 Conception de la boîte -- **Soo Hoo Design**

### Marques

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation

Ce manuel a été réalisé à partir de RoboHELP®  
 Blue Sky® Software



**ABANDONWARE**  
**MANUELS**

Un site  
Abandonware France

# CREDITS

## L'équipe de Yoda Stories

### Membres de LucasArts

Président -- **Jack Sorensen**  
 Directeur des ventes et du marketing -- **Mary Bahr**  
 Directeur de production -- **Steve Dauterman**  
 Supervision -- **Tom McCarthy**  
 Responsable assurance qualité -- **Mark Cartwright**  
 Superviseur assurance qualité -- **Dan Connors**  
 Support du produit -- **Dan Gossett**  
 Conseiller général -- **Jeremy Salesin**  
 Directeur artistique -- **Judy Rosenfeld**  
 Responsable de la version internationale -- **Lisa Star**  
 Responsable de production internationale -- **Cindy Leung**  
 Tests des versions internationales -- **Erik Ellestad**  
 Coordination internationale -- **Judy Grossman**  
 Assistant pour l'international -- **Caroline Eliot**  
 Responsable des ventes -- **Jason Horstman**  
 Responsables des ventes USA -- **Meredith Cahill**  
 Magasin -- **Tracey Fleming**  
**Kari Zanotto**

Archivage sur CD -- **Wendy "Burning Goddess" Kaplan**  
 Assistant archiviste -- **Kellie "Burning Assistant" Walker**

### Version française réalisée par Ubi Soft

**Marketing**  
 Karine Kaiser  
**Assistante marketing**  
 Linda Bourdin  
**Traduction et intégration**  
 Bruno Porret  
**Tests**  
 Frédéric Gaveau  
 Arnaud Guyon

Remerciements particuliers à **George Lucas**

### Support non technique

**Barbara Barwood**  
**Tara Reinertson**  
**Anita Crowley**  
**Drella ♥ Grandpa**  
**Elisa Tudor**  
**Polly Jenkins**  
**Jhina, Nancy, et les "Monkey girls"**  
**Larry the O**  
**Paul Mica**  
**Nick Taylor**  
**Donizetti**  
**Pixel**



**ABANDONWARE**  
**MANUELS** Un site  
Abandonware France

# INSTALLATION

## Installation et désinstallation

### Exécution automatique

1. Insérez le CD de Yoda Stories dans votre lecteur de CD-ROM. Si l'option d'exécution automatique est activée, un menu Yoda Stories apparaît après quelques secondes.

**Si l'option d'exécution automatique est désactivée :**

1. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône correspondant à votre lecteur de CD-ROM.
2. Double-cliquez sur l'icône du programme **Yodoplay.exe** pour afficher à l'écran le menu principal de Yoda Stories.

**JOUER A YODA STORIES** - Permet de jouer à Yoda Stories directement à partir du CD.

**INSTALLER YODA STORIES** - Cette option vous permet d'installer Yoda Stories sur votre disque dur. Choisissez cette option si les temps de chargement vous semblent trop importants sur votre ordinateur. Suivez les instructions du programme d'installation. Les fichiers du jeu seront copiés sur votre disque dur, et vous aurez la possibilité de créer les raccourcis suivants dans le menu **Démarrer** :

**Making Magic** - Charger Making Magic

**Désinstaller Yoda Stories** - Supprime l'application Yoda Stories de votre disque dur.

**www.lucasarts.com** - Permet d'accéder rapidement au site Web de LucasArts. Remarque : pour utiliser ce raccourci, vous devez d'abord vous connecter à Internet.

**Yoda Stories** - Lance Yoda Stories

**Aide de Yoda Stories** - Affiche le présent fichier d'aide.

**LANCER MAKING MAGIC** - Choisissez cette option pour lancer Making Magic. Lisez attentivement les instructions qui apparaissent à l'écran.



# THEMES

## Thème de Yoda Stories

Vous trouverez un dossier "Themes" à la racine du CD de Yoda Stories. Celui-ci contient de nombreux pointeurs, fonds d'écran, sons et icônes qui vous permettront de personnaliser votre bureau sous Windows95

Tous ces éléments sont fournis pour une utilisation strictement personnelle et ne sont destinés à être utilisés que sur un seul ordinateur.

Dans la barre des tâches, cliquez sur Paramètres\Panneau de configuration.

Choisissez Affichage pour modifier le fond d'écran.

Choisissez Souris pour changer le pointeur de la souris.

choisissez Sons pour modifier les sons.

Pour plus d'informations concernant l'utilisation de ces éléments, consultez votre manuel de Windows95.



# FAQ

## Questions et Réponses

**Q>** Lorsque je joue à Yoda Stories à partir du CD, les temps de chargement sont excessivement longs.

**R>** Si le modèle de lecteur de CD-ROM installé dans votre ordinateur est relativement ancien, il est normal que les données soient chargées plus lentement qu'avec un modèle récent. Essayez d'installer Yoda Stories sur votre disque dur afin de réduire les temps de chargement.

**Q>** Après avoir désinstallé Yoda Stories, les raccourcis ne disparaissent pas. Pourquoi?

**R>** La raison est simple : le menu Démarrer n'est pas mis à jour immédiatement par le système d'exploitation.

Si les raccourcis ajoutés au menu Démarrer ne disparaissent pas alors que vous avez désinstallé votre application, suivez les instructions ci-après :

A partir du menu Démarrer, sélectionnez Paramètres/Barre des tâches/Programmes du menu Démarrer/Avancé. Lorsque la fenêtre de l'Explorateur apparaît, cliquez sur le dossier de Yoda Stories. Vérifiez que le raccourci existe bien à cet endroit. S'il n'existe pas, cela signifie que le raccourci a bien été supprimé mais que le menu Démarrer n'a pas été mis à jour.

Si vous êtes patient, si vous lancez d'autres applications, ou plus simplement relancez votre système, le menu Démarrer devrait être mis à jour.

**Q>** Il arrive parfois que les commandes au clavier ne fonctionnent plus. Il suffit que j'accède à une autre zone de la carte pour que tout redevienne normal.

**R>** Nous avons rencontré ce problème sur certains systèmes AST. Nous sommes parvenu à y remédier en passant à un BIOS v2.02. Pour mettre à jour votre BIOS, contactez le support technique AST (1-800-727-1278).

**Q>** Les sons digitalisés s'interrompent parfois, mais reviennent si je restaure la fenêtre de l'application après l'avoir réduite dans la barre des tâches.

**R>** Ce problème est fréquent lorsque des gestionnaires sonores sont trop anciens sont installés. Contactez le fabricant de votre carte sonore pour obtenir des pilotes plus récents.

**Q>** Yoda Stories se bloque (l'indicateur de progression s'arrête) lorsque je lance l'application.

**R>** Windows95 utilise l'espace disponible sur le disque dur pour les besoins en mémoire virtuelle. Si vous rencontrez ce type de problème, c'est probablement parce que l'espace disponible sur le disque dur demeure insuffisant. Il est recommandé de disposer d'au moins 10 Mo d'espace libre avant de lancer Yoda Stories.

**Q>** Si je passe à une autre application alors qu'une bulle de dialogue était ouverte, cette bulle est vide lorsque je repasse à l'application Yoda Stories.

**R>** Si vous rencontrez ce problème, appuyez simplement sur la touche Echap pour ferme la bulle en question. Nous vous recommandons vivement de lire le contenu des bulles avant de passer à une autre application.



# FAQ

**Q>** Dans le programme d'installation, si je veux sélectionner un lecteur différent du lecteur **C:\** à partir du menu déroulant **Lecteurs:**, un message m'indique que ce lecteur n'est pas disponible.

**R>** Tapez directement le chemin complet dans la zone de texte.

**Q>** J'ai tenté de désinstaller le jeu alors que celui-ci était en cours d'exécution. Il reste donc des fichiers sur le disque dur.

**R>** Vous devez impérativement quitter Yoda Stories avant de désinstaller l'application.

**Q>** J'ai désinstallé Yoda Stories mais le groupe de programmes LucasArts, quoique vide, n'a pas disparu du menu Démarrer.

**R>** UnInstallShield oublie parfois de supprimer un groupe. Faites-le vous même.

**Q>** J'utilise Windows NT. Ni Yoda Stories ni Making Magic ne veulent fonctionner.

**R>** Malheureusement, ces deux produits n'ont pas été conçus pour fonctionner sous ce système d'exploitation.



# ASSISTANCE

## Problèmes liés au matériel

L'équipe de l'assurance qualité des produits LucasArts a détecté un certain nombre de problèmes pouvant survenir sur certaines configurations matérielles. Vous trouverez ci-après la liste des périphériques qui peuvent poser des problèmes, ainsi que les descriptions de ces problèmes. Dans la grande majorité des cas, il vous suffira de vous procurer une mise à jour des gestionnaires de ces périphériques pour y remédier.

### Cartes graphiques

Nous avons constaté que les graphismes de Yoda Stories étaient erronés sur un système Packard Bell PLT Pro 650 doté d'une carte graphique S3 PCI. Veuillez contacter le fabricant de votre carte graphique pour remédier à ce problème.

### Cartes sonores

**Advanced Gravis** - Des problèmes ont été rencontrés avec cette carte. Malheureusement, nous n'avons aucune solution à vous soumettre.



# ASSISTANCE

## Numéro important

Vous avez des questions? Alors n'hésitez pas à appeler notre service technique au :  
02 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

Nappelez pas notre service technique pour des astuces sur les jeux, aucun renseignement de ce type ne sera donné sur cette ligne.

## SERVICE CONSOMMATEURS UBI SOFT ENTERTAINMENT

28, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil Cedex

Vous désirez connaître l'astuce ou la solution qui vous permettra de progresser dans votre logiciel préféré?  
Vous éprouvez quelques difficultés à installer ou lancer le logiciel dont vous rêvez depuis des mois? Vous voulez tout simplement connaître une date de sortie ou avoir des informations sur l'un de nos produits?

Vous pouvez contacter notre service consommateurs 24h/24 et 7 jours sur 7 :

- \* Sur le **3615 Ubisoft** si vous disposez d'un Minitel;
- \* Sur notre site Web à l'adresse "<http://ubisoft.fr>" si vous avez un accès Internet.

Il vous sera possible de nous poser vos questions, de télécharger des démos\*\*, et de vous informer de nos dates de sortie. De la même façon, vous pourrez consulter les catalogues de nos produits, ainsi que les astuces et les solutions de la plupart des jeux de la gamme Ubi Soft.

Vous pouvez également joindre par téléphone :

- Notre **hot line** au **01 48 18 50 50** où un technicien répondra à toutes vos questions (du lundi au vendredi, de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h) et vous guidera dans vos quêtes.

\*1,29F/minutes

\*\* uniquement sur notre site Web



**ABANDONWARE**  
MANUELS Un site  
Abandonware France

# GARANTIE

## Garantie limitée

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'ÉTAT". EN DEHORS DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS CONCERNANT LES DÉFAUTS DE FABRICATION DU CD, LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION, ÉCRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRÉCÈDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE À DES FINS SPÉCIFIQUES, MÊME SI LA SOCIÉTÉ A ÉTÉ INFORMÉE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIÈRE, LES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION, AUX RÉSULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSÉS À VOTRE ENTIÈRE RESPONSABILITÉ, LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MÊME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉCUTIFS OU SPÉCIFIQUES LIÉS À LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LEC EN CAS DE PLAINE LÉGALE (CONTRACTUELLE, PRÉJUDICE OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCÉDER LE MONTANT PAYÉ À 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 n° d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa boîte à :

**Euro-maintenance  
BP2 56200 La Gacilly**

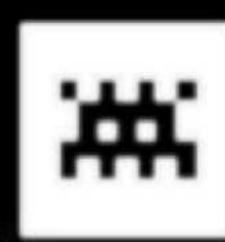
Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que : le n° d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

© 1997 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. Tous droits réservés. Star Wars et le logo LucasArts sont des marques déposées; Making Magic et Yoda sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. Utilisation soumise à autorisation.

Thème de Star Wars composé par John Williams. ©1993 Warner-Tamerlane Publishing Corp. & Bantha Music. Tous les droits sont détenus par Warner-Tamerlane Publishing Corp. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

LucasArts Entertainment Company, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912





**ABANDONWARE**  
MANUELS

Un site  
Abandonware France