
HEXPLORE
helio visions
PRODUCTIONS
ocean
HEXPLFR5521

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 certains jeux vidéos. 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 IMMEDIATEMENT 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.

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 10 à 15 minutes toutes les heures.

Le Vieux Manuel

HEXPLORE

Configuration Nécessaire 4
Installation du Jeu 5
Lancement du Jeu 5
Présentation de l'Ecran de Jeu 8
Dirigez vos Héros 10
Les Menus 12
Hexplore en Réseau 13
OCEANLINE 15
Les Personnages 16
Vie et Expérience des Personnages ... 21
Armes et Objets 22
Astuces 23

Le Vieux Manuel



Configuration Nécessaire

- Ordinateur PC IBM Pentium 100 MHz ou 100 % compatible.
- Au moins 5 Mo d'espace libre sur le disque dur.
- 16 Mo de RAM.
- Lecteur de Cédérom 4x.
- Carte son Sound Blaster 16 bits ou compatible.
- Carte vidéo SVGA.
- Windows® 95.

Le Vieux Manuel

Installation du Jeu

Insérez le CD dans votre lecteur de cédérom. Attendez que la fenêtre d'installation apparaisse. Pour installer HEXPLORE, suivez les instructions à l'écran.

NOTE : Si cette fenêtre n'apparaît pas à l'écran après l'insertion du cédérom HEXPLORE dans le lecteur, effectuez simplement un double-clic sur l'icône "Poste de travail" du bureau puis double-cliquez sur l'icône HEXPLORE pour accéder au menu d'installation.

A la fin de l'installation, il vous sera demandé de laisser le programme installer DirectX. Si votre ordinateur possède déjà ces gestionnaires, il n'est pas nécessaire de les réinstaller, sauf si vous n'êtes pas sûr de la version que vous possédez, auquel cas la réinstallation est recommandée.

Lancement du Jeu

Une fois l'installation terminée, un groupe de programmes (par défaut HEXPLORE) a été créé ; il contient 6 icônes :

- Cliquez sur l'icône "JOUER À HEXPLORE" pour lancer le jeu en solo.
- Cliquez sur l'icône "JOUER À HEXPLORE RÉSEAU" pour lancer le jeu en mode multi-joueurs.
- Cliquez sur l'icône "DÉSINSTALLER HEXPLORE" pour désinstaller le jeu.
- Cliquez sur l'icône "INSTALLER OCEANLINE" pour installer OCEANLINE (Cf § OCEANLINE).
- Cliquez sur l'icône "LISEZ-MOI" pour les informations de dernière minute.

Attention : le cédérom doit demeurer dans le lecteur durant l'intégralité du jeu.

NOTE : Si votre lecteur de cédérom dispose de la fonction de lancement automatique, le jeu commencera automatiquement la prochaine fois que vous insérerez le disque.

Les Jeux Vidéo

C'est au cœur de l'an mille, dans un monde de magie, de confréries secrètes, de trésors perdus et de royaumes oubliés, que démarre l'incroyable épopée de Mac Bride, le héros d'Hexplore. Rempli de fougue et d'ambition, ce jeune aventurier accompagnait une troupe de chevaliers templiers partis pour les croisades, en direction des terres du Moyen Orient.

Mais le voyage allait s'interrompre à l'intérieur des contrées barbares et sauvages des Carpates. C'est dans cet univers hostile que les croisés allaient être décimés par une horde de monstres sanguinaires, dont la violence bestiale devait terrasser l'un des ordres les plus légendaires de toute l'histoire de la Chevalerie. Cette armée des ombres, descendue tout droit des plus hauts sommets de la chaîne montagneuse, était envoyée par un sombre et maléfique seigneur dont l'évocation seule suffisait à terrifier la population des contrées environnantes.

Garkham était son nom et la magie noire sa spécialité. Connu comme un très puissant Nécromancien, il demeurait dans une gigantesque forteresse construite sur le flanc d'une montagne rocailleuse et enneigée,

Le Vieux Manuel

surplombant un village réduit à l'esclavage. Certains voyaient en lui le démon, d'autres évoquaient une guilde secrète de grands magiciens noirs, tous redoutaient la puissance de sa sorcellerie.

Assommé au début des combats, Mac Bride se réveilla quelques heures plus tard à l'extrémité du campement, alors que les derniers monstres dépouillaient les victimes de cet atroce massacre. Les quelques rescapés avaient été emmenés en direction du château de Garkham.

Mac Bride devait désormais les secourir, lui et les compagnons qu'il allait trouver sur sa route…



Le Vieux Manuel

Présentation de l'Ecran de Jeu



A : MINI-CARTE
Elle vous permet d'avoir une vision globale de l'endroit que vous êtes en train d'explorer.



B : BARRE DE SÉLECTION DES PERSONNAGES
Les quatre personnages de votre équipe sont représentés ici. Toutefois, au début de l'aventure seul l'aventurier MacBride s'y trouve.



Le nombre rouge en haut à gauche indique le niveau de vie du personnage. Le nombre bleu en haut à droite indique son niveau d'expérience.

Les actions effectuées par un héros sont symbolisées en bas a gauche de la vignette :
1 : le héros est en attente.
2 : le héros est en marche.
3 : le héros est en train de combattre.
4 : le héros est en train de dialoguer.



Lorsque l'option "garder la position" est sélectionnée, le personnage attaque sans bouger tous les ennemis qui passent à portée de son arme.

Service 4 Manuels

C : LA BOUSSOLE

Elle vous aide à ne pas perdre le nord lorsque vous faites tourner le décor.



D : VITESSE DE DÉPLACEMENT

Trois vitesses vous sont proposées : lente, normale et rapide. Vous pouvez passer de l'une à l'autre à n'importe quel moment du jeu.



E : ÉCRAN DE JEU

C'est ici que les personnages affronteront les pires dangers pour trouver le Livre d'Hexplore.



F : INVENTAIRE DES ARMES

Les armes que les personnages possèdent déjà lorsque vous les recrutez (plus celles que vous trouverez en chemin) sont stockées ici. Pour plus de détails, consultez la rubrique armes et objets.



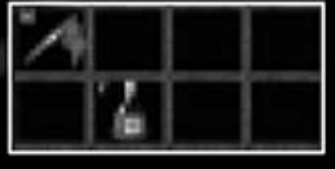
G : PERSONNAGE SÉLECTIONNÉ

Indicateurs de vie et d'expérience du personnage sélectionné ou du leader. Pour plus de détails, consultez la rubrique vie et expérience des personnages.



H : INVENTAIRE DES OBJETS

Les objets que les personnages possèdent déjà lorsque vous les recrutez (plus ceux que vous trouverez en chemin) sont stockés ici. Pour plus de détails, consultez la rubrique armes et objets.



Le Vrai Maniel

Dirigez vos Héros

HEXPLORE se joue essentiellement à la souris, cependant certaines commandes vous sont proposées aussi au clavier.

COMMANDES À LA SOURIS

ECRAN DE JEU



Clic gauche : déplacement du ou des personnage(s) sélectionné(s).

Clic droit en bougeant la souris : rotation du décor.

Clic gauche sur un adversaire : déplacement et attaque de l'adversaire (avec l'arme sélectionnée).

Clic droit sur un adversaire : le personnage attaque d'où il se trouve.

MINI-CARTE



Clic gauche : zoom arrière/zoom avant

Clic droit : la caméra est automatiquement centrée sur ce point.

BARRE DES PERSONNAGES



Clic gauche sur un personnage : sélection du personnage, celui-ci devient le leader.

Clic gauche sur un personnage déjà sélectionné (leader) : sélection des autres personnages en plus du leader.

Clic droit sur un personnage : la caméra est automatiquement centrée sur ce personnage.

Level Manuel

Clic gauche sur bouclier (celui-ci devient lumineux) : le personnage défend une position sans bouger (option "garder la position").

INVENTAIRE





Clic gauche sur une arme : l'arme est sélectionnée pour les combats.

Clic droit sur une arme : l'arme est déposée sur le sol.

Clic gauche sur un objet : l'objet est sélectionné et peut être utilisé, jeté ou donné à un autre personnage.

Clic droit sur une potion : le personnage boit la potion.

COMMANDES AU CLAVIER

F2 : menu de sauvegarde d'une partie.
F3 : menu de chargement d'une partie.
F11 : mode basse résolution / mode haute résolution.
ctrl : le personnage attaque d'où il se trouve.
Tab : zoom arrière / zoom avant.
Entrée : accès au mode dialogue (mode multi-joueurs).
1, 2, 3, 4 : sélection rapide d'un personnage.
Espace : les personnages sélectionnés boivent une potion de vie (s'ils en possèdent une dans leur inventaire)
Echap : retour au menu principal.
Flèches : défilement de la carte.
Page Up et Inser : rotation de la carte.

Jeu Manuel

Les Menus



A tout moment du jeu, vous pouvez accéder à ce menu en appuyant sur Echap .

Continuer : continuer la partie en cours.

Nouvelle partie : pour commencer ou recommencer une partie depuis le début.

Charger : jouer à partir d'une sauvegarde.

Sauver : sauvegarder la partie en cours.

Options : accéder au menu des options.

Quitter : sortir du jeu.

MENU DES OPTIONS



Déplacements

Bruits de voix : les héros confirmeront vos actions par différentes exclamations.

Bruits de pas : les héros garderont le silence pour mieux vous laisser apprécier la musique.

Volume de la musique : réglage du volume de la musique durant le jeu.

Vitesse du défilement : augmente ou diminue la vitesse du défilement du décor.

Luminosité : ce réglage vous permet d'obtenir une meilleure visibilité de l'écran de jeu.

Résolution Haute/Basse : à régler en fonction des capacités de votre machine.

Le vieux Manuel

Hexplore en Réseau

Hexplore vous offre la possibilité de jouer à plusieurs (de deux à quatre joueurs) par liaison série, modem, réseau local (IPX) ou via Internet (TCP/IP). Pour lancer une partie d'Hexplore en mode multi-joueurs, sélectionnez l'icône "Jouer à Hexplore Réseau" dans le groupe de programmes Hexplore ou lancez la Chat-Room OCEANLINE (Cf § OCEANLINE).

A l'apparition de la première boite de dialogue, choisissez le mode de connexion que vous souhaitez (série, modem, IPX ou TCP/IP) puis cliquez sur Ok.
Ensuite, entrez votre nom ou le pseudo que vous voulez utiliser puis cliquez sur : - Joindre si vous souhaitez rejoindre une partie en cours.

NB : si vous choisissez "Joindre" pour une partie en connexion TCP/IP, le programme vous demandera ensuite d'entrer l'adresse IP du créateur de la partie que vous voulez rejoindre.

- Créer si vous souhaitez créer une nouvelle partie.

SALLE D'ATTENTE

Une fois le type de connexion choisie, vous vous retrouvez dans une "salle d'attente" où le créateur de la partie pourra lancer le jeu dès qu'au moins une personne l'aura rejointe.



Le Vieux Manoir

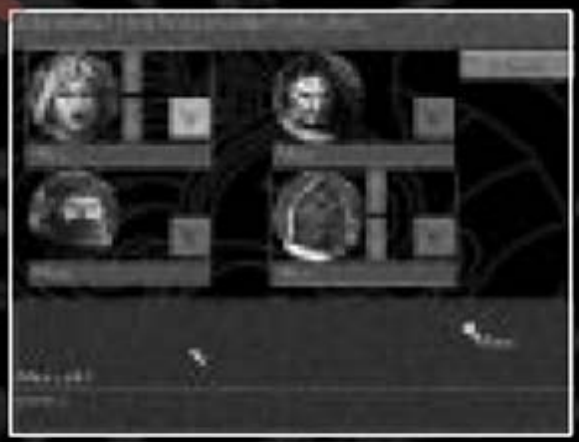
CRÉATION DE L'ÉQUIPE



Seul le créateur de la partie (joueur 1) peut modifier la répartition des classes de personnages (aventurier, archer, guerrier et magicien) entre les connectés ainsi que le niveau de départ de la partie (le Livre et le Chapitre).

NB : Vous pouvez dialoguer à tout moment en tapant simplement sur le clavier puis en validant par "entrée".

CHOIX DES PERSONNAGES



En fonction du ou des personnage(s) que vous allez diriger, choisissez le héros que vous voulez intégrer dans l'équipe à l'aide des flèches puis validez. La partie est lancée lorsque tous les joueurs ont validé.

Le Site Jeux Manuel

REMARQUE SUR LES SAUVEGARDES LORS D'UNE PARTIE EN RÉSEAU :
Lors d'une partie en réseau, vous pouvez sauvegarder à tout moment les caractéristiques de votre ou vos héros. C'est à dire que si vous réutilisez le même héros lors de votre prochaine partie en réseau, ses caractéristiques (niveau de vie et d'expérience, armes et inventaire) seront chargées automatiquement.

OCEANLINE

OCEANLINE est un serveur de jeu multi-joueurs qui vous permettra, entre autre, de jouer à HEXPLORE à plusieurs via Internet. Dans le menu "DEMARRER/HEXPLORE", cliquez sur l'icône "Installer OCEANLINE" puis suivez les instructions à l'écran.

Pour lancer OCEANLINE, cliquez sur l'icône "The Gaming Room" (Menu Démarrer / OCEANLINE).
Pour votre première connexion, entrez votre pseudo, votre adresse e-mail puis votre mot de passe (ensuite, lors de vos prochaines connexions, seuls votre pseudo et votre mot de passe vous seront demandés).

Une fois connecté, tapez sur "F1" pour obtenir les explications d'utilisation du serveur OCEANLINE.

Le vieux Manuel

Les Personnages

Au début du jeu vous contrôlez un seul héros : Mac Bride, l'aventurier que vous garderez pendant toute l'aventure. Ensuite, vous devrez constituer votre équipe en recrutant un archer, un guerrier et un magicien parmi plusieurs personnages rencontrés dans le premier chapitre du jeu. A vous de choisir vos héros en fonction de leurs caractéristiques personnelles. Une fois votre équipe constituée, vous pouvez tout de même la modifier en échangeant un de vos héros contre un personnage rencontré dans le jeu (au cours du premier niveau seulement), à condition qu'ils fassent partie de la même classe (vous ne pouvez pas échanger un magicien contre un archer par exemple).

CARACTÉRISTIQUES DES DIFFÉRENTS PERSONNAGES

Les quatre classes de personnages (aventurier, archer, guerrier, magicien) ont des caractéristiques bien distinctes qui vous permettront de résoudre les énigmes placées dans le jeu.

L'AVENTURIER : intelligent et habile de ses mains, aucun mécanisme ne lui résiste.

MAC BRIDE	Sexe : Masculin	Age : 25 ans	Origine : Ecossais



Jeune et épris d'aventures, il est descendu des hautes terres d'Ecosse pour se joindre aux troupes en route pour les croisades, il est devenu l'écuyer du chevalier le plus célèbre du roi d'Angleterre qui lui a apprit le maniement des armes. D'une intelligence au dessus de la moyenne, il a également développé son goût pour les techniques en étudiant la plupart des systèmes de mécanismes connus en Occident.

LES ARCHERS : à la fois agiles et adroits ils peuvent se faufiler dans les endroits les plus inaccessibles.

DRULAK

Sexe : Masculin	Age : 25 ans	Origine : Celte



Jeune et fougueux, Drulak est un homme qui vécut autrefois à l'intérieur des grandes et profondes forêts celtiques. Il y côtoya un grand nombre d'habitants d'origine Elfe qui lui apprirent leurs techniques millénaires de maniement des arcs. Il devint un maître archer et décida de visiter le monde lorsqu'il eut atteint sa vingtième année et c'est ainsi qu'il partit pour les croisades en compagnie des chevaliers croisés.

KHAT

Sexe : Féminin	Age : 20 ans	Origine : Amérindienne



Issue des profondes forêts de l'Amérique du nord, Khat est une archère jeune mais confirmée. Elle s'exerça longtemps à la chasse de terribles prédateurs et, malgré son jeune âge, elle possède une incroyable expérience des armes et du combat. Après avoir quitté sa tribu natale pour découvrir le monde, elle quitta son continent d'origine pour traverser la fine bande de terre qui lui fit rejoindre l'Asie du Nord. Ensuite, son chemin la mena jusqu'aux Carpates.

TUEK

Sexe : Masculin	Age : 30 ans	Origine : Egyptien



Tuek est l'un des archers les plus adroits de tout le continent du sud. Entraîné depuis longtemps à traquer ses proies au cœur du rude climat désertique, il apprit à les combattre avec une efficacité extrême. Devenu homme, il a délaissé ses sables d'origine pour participer aux plus grands tournois du nord où il obtint de nombreuses victoires qui le classèrent parmi les plus grands combattants de son époque.

YESDI

Sexe : Féminin	Age : 25 ans	Origine : Indienne



Originaire d'une contrée éloignée et perdue, Yesdi vécut longtemps au cœur d'une jungle dense et profonde. Elle y apprit l'art de la chasse et devint experte dans le maniement des arcs et autres armes de jet. Victime des velléités d'une puissante secte qui apparut dans sa région, elle quitta ses terres d'origine pour partir vers l'ouest.

LES GUERRIERS : braves et valeureux, leur force peut ouvrir bien des portes...

VIGRAD

Sexe : Masculin	Age : 35 ans	Origine : Goth



Vigrad est un guerrier accompli dont le bras fut forgé par de nombreuses et légendaires aventures à travers tous les territoires européens. Après de longues années de voyage, il revenait vers sa contrée d'origine lorsqu'il arriva dans une région terrorisée par les agissements d'un sorcier noir nommé Garkham. Longtemps, il chercha d'autres héros à qui se joindre pour débarrasser la région du tyran maléfique.

DARKOR

Sexe : Masculin	Age : 30 ans	Origine : Picte



Darkor est l'un de ces anciens pictes, originaires des régions barbares où les guerres et les invasions se succédaient sans cesse. Il apprit tout jeune l'art de la survie en développant celui du combat mais, lassé de la barbarie de ses compatriotes, il partit pour des terres plus civilisées en quête d'aventures nouvelles et de notions étrangères à ses contrées d'origine : la confiance et l'honnêteté. Appelé par un de ses amis vers les terres des Carpates, il arriva alors que celui-ci venait de mourir, assassiné par le tyrannique Garkham, seigneur de la région. Il décida alors de venger son ami en se jurant de débarrasser le monde du sorcier noir.

TURGARRA

Sexe : Féminin	Age : 30 ans	Origine : Cimmérienne



Fille du plus légendaire des guerriers de Cimmérie, Turgarra hérita non seulement des talents de combattant de son père qui, alliés à une habilité et une souplesse sans aucune mesure, font d'elle une redoutable combattante. Avide d'aventure, elle quitta sa région d'origine pour parcourir le monde, à la recherche de quêtes nouvelles.

KÖRNAGEN

Sexe : Féminin	Age : 20 ans	Origine : Viking



Körnagen est descendue des lointaines terres du nord à bord des Drakkars vikings de ses ancêtres. Elle apprît le maniement des armes auprès de ses compagnons d'invasion. Lassée par le ravage et le pillage des contrées envahies, elle abandonna ses compagnons d'arme pour continuer seule son périple.

LES MAGICIENS : leurs connaissances permettent de déchiffrer toutes les écritures.

URAEUS

Sexe : Masculin	Age : 70 ans	Origine : Perse



Uraeus est un vieil homme dont la sagesse dépasse encore les connaissances magiques. Nombreuses furent ses aventures et grandioses furent ses exploits sur tous les continents. Peu d'hommes connaissent ses véritables origines qui remontent jusqu'à la Perse. Provisoirement installé sur les terres des Carpates, il lutte déjà contre Garkham en protégeant le village de Zarko des armées du sorcier noir.

Le vieux Monde

OXALIS

Sexe : Féminin	Age : 30 ans	Origine : Chinoise



Oxalis est une jeune magicienne adepte du grand savoir chinois. Orpheline, elle grandit sur les rives du grand fleuve chinois en compagnie de son mentor, un grand maître des arts magiques. Elève surdouée, elle apprit très rapidement les secrets de cette magie. Après la disparition de son maître, elle partit vers l'ouest, afin de rejoindre les terres d'Occident pour s'initier à la magie celtique.

DEMAGOS

Sexe : Masculin	Age : 40 ans	Origine : Aborigène



Demagos est issu du désert profond d'un continent éloigné. C'est par l'étude d'antiques croyances qu'il apprit les secrets d'une magie étrangère et redoutable. Avide de connaissances, il quitta ses chaudes régions d'origine pour parcourir le vaste monde, en quête d'un étrange livre dont parlait de vieilles écritures.

AVALONIA

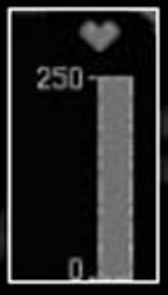
Sexe : Féminin	Age : 20 ans	Origine : Gitane



Issue d'une très ancienne lignée gitane, Avalonia hérita de dons ancestraux. Elle est dotée d'une extraordinaire sensibilité et de capacités médiumniques redoutables. C'est en visitant contre son gré le continent des morts qu'elle découvrit vraiment l'ampleur de ses capacités magiques sans toutefois les contrôler vraiment. Elle se mit donc en quête d'un mentor capable de l'aider à maîtriser ses pouvoirs.

Ne vie Manuel

Vie et Expérience des Personnages



La jauge de vie est très importante car lorsqu'elle est entièrement vide, le personnage se transforme en fantôme et tout ce qu'il possède se retrouve sur le sol. Vous pouvez régénérer le fantôme en le faisant passer sur une des stèles de résurrection placées dans le jeu.
Vous pouvez aussi faire remonter votre jauge de vie en utilisant une fiole de vie.



Tout au long de l'aventure, les personnages vont affronter des ennemis et obtenir des points d'expérience en collectant les étoiles laissées sur le sol après la mort de certains monstres. Au départ de l'aventure, les personnages commencent avec un niveau d'expérience zéro. A vous de collecter des points pour les faire évoluer.
Attention, pour la résolution de certaines énigmes, vos personnages devront posséder un niveau d'expérience minimum.

Chaque fois qu'un personnage augmente son niveau d'expérience, sa jauge de vie double (c'est à dire que si sa jauge de vie est graduée de 0 à 300 en niveau d'expérience 0, elle sera graduée de 0 à 600 en niveau d'expérience 1 et ainsi de suite).

Le Hack Manuel

Armes et Objets

Chaque personnage possède des armes qui lui sont propres. Au départ, les personnages possèdent une ou deux armes, les autres seront à découvrir tout au long de l'aventure.
Les armes possèdent des caractéristiques différentes, certaines sont illimitées (comme le Katana d'aventurier), d'autres nécessitent des munitions (comme l'arc de l'archer).

- Le chiffre bleu indiqué en haut à gauche de l'arme représente la puissance de l'arme qui varie en fonction du niveau d'expérience du personnage.
- Le chiffre blanc en bas à gauche de l'arme indique le nombre de munitions que le personnage possède. Des munitions sont à découvrir au fil de l'aventure.
- A droite de l'arme, les étoiles représentent le niveau d'évolution de l'arme. Il peut aller de zéro à trois. La puissance des armes augmente avec le niveau d'expérience des héros.
- La jauge rouge symbolise le temps de rechargement de l'arme entre chaque utilisation.

Note : certaines armes se rechargent instantanément, d'autres nécessitent plus de temps.

Lorsque vous trouvez un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris et le héros que vous dirigez (ou le leader du groupe) le ramassera. Cet objet se trouvera alors dans son inventaire. Pour donner un objet à un autre personnage, sélectionnez l'objet dans l'inventaire (clic gauche) puis cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le personnage à qui vous souhaitez donner l'objet.
NB : un héros peut très bien porter des armes ou des munitions qui ne lui correspondent pas (elles seront alors stockées dans son inventaire objet). Donc, si un de vos héros se transforme en fantôme, nous vous conseillons de faire ramasser ses armes et objets par un autre héros en attendant de trouver une stèle de résurrection.

Au début de l'aventure, les héros ne possèdent qu'un seul objet : des marqueurs du petit Poucet. Ces fanions seront très utiles pour baliser votre route et marquer les endroits importants (ils apparaissent sur la mini-carte).

Astuces



- Le grand guerrier VIGRAD en a fait sa maxime : «aussi fort que soit le bras, il n'est rien sans le cerveau». Lors des combats, pensez à utiliser toutes les ressources de vos héros plutôt que de foncer tête baissée vers l'ennemi. En mélangeant armes de jet et armes de poing, vous pourrez tendre de véritables embuscades qui économiseront la précieuse vie de vos héros.

- Pour gêner votre progression dans les grottes et autres donjons, Garkham a demandé à ses artisans du mal de placer des pièges qui pourront vous sembler insurmontables. Cependant, les connaissances et l'agilité de vos héros vous permettront de désactiver la plupart en trouvant certains interrupteurs spéciaux.





- A la fin de chaque niveau, vous trouverez un coffre bleu qui sera ouvert uniquement si vous avez activé les quatre dalles bleues cachées dans le niveau. Les coffres bleus sont importants car ils contiennent des potions que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Allez donc jeter un coup d'œil sur la rive du lac qui se trouve au sud du village de Zarko !



Le Vieux Manuel

- Tout au long de votre aventure, vous allez rencontrer différents personnages. Ecoutez bien ce qu'ils vous diront car derrière les phrases les plus anodines se cachent souvent de précieuses indications.

- Avec le bouton droit de la souris vous pouvez faire tourner le décor. Utilisez cette technique à bon escient et vous découvrirez facilement des passages cachés. L'entrée dans la forteresse des Hommes de Pierre vous pose problème ? Cherchez bien et si vous n'avez pas peur de vous mouiller, vous trouverez une autre entrée !



Le Vieux Manuel

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés dans l'installation du jeu ou tout autre problème, vous pouvez joindre notre Service Hotline en ayant pris soin de répondre aux questions ci-dessous :

Type de machine
(micoprocesseur 486, Pentium...) _____

Marque et type de la carte sonore _____

Marque et type de lecteur CD-ROM _____

Marque et type de la carte graphique _____

Version de Windows® _____

Le vieux Manuel

FRANCE Par téléphone au numéro suivant : 04 72 65 51 00
Sur internet : support@infogrames.com
Par courrier : OCEAN - Service Hotline
82-84, rue du 1er mars 1943
69628 Villeurbanne - France

BELGIQUE Par téléphone au numéro suivant : 40 23 93 555
Par Fax au numéro suivant : 40 24 68 940
Par courrier : INFOGRAMES BENELUX
Service Consommateurs Belgique
PO Box 2367
5600 CJ Eindhoven - Netherlands



Livre de Manuel

Credits

Bruno Bonnell présente

Une production Interactive World Production (groupe Infogrames)
développée par Héliovisions Productions.

EQUIPE HÉLIOVISIONS

Producteur Exécutif
Mustapha Ailane

Producteur et Chef de projet
Pascal Stradella

Game Designer et Réalisateur
Marc Albinet

Programmeur principal
et création du moteur 3D
Denis Dufour

Programmeurs
Vincent Terraillon
Pierre Leprun

Codage scénarique
Alexis Madinier
Richard Gatineau

Design des cartes
Lionel Gauthier

Graphiste 2D principal
François Delnord

Graphisme 2D
Louis Albiach
Jean-Marie Godeau
Daniel Balage
Francois Chancrin

Logo Hexplore
Louis Albiach

Graphiste 3D principal
Frédéric Bascou

Le Vieux Manuel

Graphisme 3D
Emre Yaliniz
Francois Chancrin
Stephane Plichon
Frédéric Aujas
Elise Goudard
Hervé Lavaste

Concept Art
Dominique Spano
Michel Monteille

Effets sonores
Christophe Carrier

Musiques
Olivier Gaudino

Voix enregistrées au studio
Knockin'Boots

CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION

Animation 3D
Animare

Effets spéciaux et Réalisation
Heliovisions productions
Ozo-Films

Musique et effets sonores
Pince oreilles

CINÉMATIQUES DU JEU

Animations et Réalisation
Ozo Films

Effets spéciaux et script
Heliovisions Productions

EQUIPE DE PRODUCTION INFOGRAMES

Eric Mottet
Olivier Goulay
Jean-Yves Patay
Christophe Laboureau
Olivier Masclef

Direction des tests et contrôle qualité
Olivier Robin
Philippe Louvet

Le Vieux Manoir



Testeurs

Nathalie Bergese
Carine Mawart
Estelle Magnin
Sabrina Michaud
Bruno Trubia
Emmanuel Desmaris
Sébastien Letombe
Gérard Bareille

Marketing

Monique Crusot
Franck Giroudon

Edition

Patrick Chouzenoux
Emmanuelle Tahmazian
Olivier Lachard
Sylvie Combet

Remerciements

Laurent Pasquier
Gilles Baril
Raphael Colantonio
Norbert Cellier
Stéphane Bonazza
Olivier Loir
Romuald Beaucamps
Christophe Michelle
Philippe Chabal
Cedric Bermond
Michael Pointier

Mieux Manuel

©1998 HELIOVISIONS PRODUCTIONS ©1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA
Windows et Microsoft sont des marques déposées de Microsoft Corp.



Le Vieux Manuel

HEXPLORE





©1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA
©1998 HELIOVISIONS PRODUCTIONS

HEXPLMM5541