

# BLADE RUNNER



**Version Française**

# Blade Runner

Version française

## SOMMAIRE

|                        |    |
|------------------------|----|
| Installation           | 4  |
| Le monde du jeu        | 5  |
| Déplacements           | 6  |
| Personnages            | 8  |
| KIA                    | 10 |
| Options du jeu         | 14 |
| Spinner                | 16 |
| Système ESPER          | 17 |
| Central de Police      | 18 |
| Ordinateur central     | 18 |
| Labo                   | 18 |
| Entraînement au combat | 20 |
| Appartement de McCoy   | 21 |
| Test de Voigt-Kampff   | 22 |
| Missions réussies      | 24 |
| Problèmes techniques   | 25 |
| Assistance technique   | 28 |

### 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 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 à 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, troubles 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

Lorsque vous utiliserez un jeu vidéo connectable à un écran, jouer à bonne distance de cet 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.

**IMPORTANT : lisez les informations suivantes avant d'installer DirectX™ 5.0 sur votre ordinateur**

Tout d'abord, nous pensons que vous voudrez en savoir un peu plus sur ce programme...

La Technologie DirectX a été entièrement développée par Microsoft® pour être utilisée avec les systèmes d'exploitation Windows® 95 et NT. De cette manière, les programmes et les logiciels conçus exclusivement pour Windows® 95 et NT et qui reconnaissent DirectX™ peuvent communiquer directement avec les périphériques installés dans votre ordinateur.

Ce système présente de nombreux avantages, notamment une exécution plus rapide des jeux et des graphismes plus fluides. Mais, pour que DirectX™ 5.0 fonctionne correctement, vous devez vous assurer que des gestionnaires compatibles DirectX™ 5.0 sont bien installés sur votre système.

Pour vérifier que votre système est entièrement compatible suivez ces instructions :

Cliquez sur [DEMARRER], sur [RECHERCHE], puis sur [FICHIERS ou REPERTOIRES]. Entrez « DXSETUP.EXE » dans le champ Nom, et assurez-vous que votre lecteur de CD-ROM est sélectionné dans la boîte de dialogue Recherche (généralement le lecteur D\). Cliquez ensuite sur le bouton [RECHERCHE]. Une fois la recherche terminée, double-cliquez sur l'icône « DXSETUP.EXE » avec le bouton gauche de la souris. Une fenêtre contenant la liste des gestionnaires reconnus par DirectX™ 5.0 sur votre système sera affichée.

Si un des éléments n'est pas accompagné de la mention certifiée dans la troisième colonne, il peut y avoir plusieurs explications :

La version de DirectX™ que vous avez installée a été fournie par le constructeur de votre ordinateur. La mention certifiée n'apparaîtra pas à côté du gestionnaire graphique, mais il devrait être compatible avec DirectX™ 5.0 et fonctionner sans problèmes.

Si le gestionnaire n'est pas certifié et qu'aucune version n'est mentionnée, vous risquez d'avoir des problèmes.

Nous vous conseillons de contacter votre revendeur ou le constructeur de votre système (par exemple pour votre carte graphique ou sonore) pour obtenir la dernière version des gestionnaires compatibles avec DirectX™ 5.0.

Si un numéro de version est affiché mais qu'un gestionnaire n'est pas certifié, il n'a pas été installé avec la version actuelle de DirectX™, mais il devrait néanmoins être compatible avec DirectX™ 5.0. Vous pouvez essayer d'installer la version fournie avec Blade Runner, ou contacter votre revendeur ou le constructeur pour obtenir la dernière version des gestionnaires pour votre matériel.

Si vous voyez une mention de type « Matériel non reconnu » pour un des gestionnaires, il n'est pas compatible DirectX™ 5.0, et le jeu ne fonctionnera pas dans la plupart des cas. Il est possible qu'il fonctionne, mais il mobilisera dans ce cas le processeur de manière intensive. Là encore, nous vous conseillons de contacter votre revendeur ou le constructeur pour obtenir la dernière version des gestionnaires compatibles DirectX™ 5.0 pour votre système.

**Remarque :** dans la plupart des cas, vous constaterez que les erreurs DirectX™ 5.0 se produisent généralement avec votre carte graphique ou sonore. Contactez dans ce cas votre revendeur ou le constructeur pour vous assurer que vous utiliserez bien la dernière version des gestionnaires compatibles DirectX™ 5.0 pour ces cartes. Si vous constatez ensuite des problèmes, vous pourrez restaurer vos anciens gestionnaires avec le programme « DXSETUP.EXE » comme indiqué plus haut, et en choisissant l'option de restauration des gestionnaires sonores ou graphiques.

Si vous n'avez jamais eu le plaisir d'installer DirectX™ 5.0 sur votre ordinateur, vous risquez de voir un message vous demandant de remplacer les gestionnaires existants lors de l'installation de DirectX™ 5.0 / nous vous conseillons de ne PAS le faire, sauf si vous êtes certains que vos gestionnaires actuels sont entièrement compatibles avec DirectX™ 5.0. En cas de doute, contactez votre revendeur ou le constructeur et vérifiez avec eux avant de le faire.

**INSTALLATION**

Placez le CD1 dans votre lecteur de CD-ROM. Blade Runner utilise la fonction « autoplay » de Windows 95 et le programme sera lancé automatiquement.

Si la fonction autoplay est désactivée sur votre ordinateur, cliquez sur le bouton « démarrer », choisissez l'option « exécuter », et entrer ensuite « D:\AUTORUN.EXE »

(D correspondant à votre lecteur de CD-ROM), puis cliquez sur OK.

Cliquez sur « Installer » pour lancer le programme d'installation.

Répondez aux questions posées et suivez les instructions. Vous disposerez de plusieurs options d'installation. Selon votre choix, vous aurez peut être besoin des 4 CD.

L'espace disque nécessaire pour chaque type d'installation sera affiché en face de chaque option

Minimum

Option 1 – niveau 1

Option 2 – niveau 2

Option 3 – niveau 3

Option 4 – niveau 4

Option 5 – niveau 5

Maximum

Relancez votre système lorsque vous avez terminé,

Vous n'aurez besoin de le faire que si vous avez installé DirectX™, qui est nécessaire pour pouvoir jouer à Blade Runner.

**LE MONDE DU JEU**

**Répliquant** : n.m, voir également robot (ancien), androïde (obsolète) Nexus (modèle).

Humain synthétique aux capacités para physiques doté de chair et de peau.

Egalement rep, gueule d'humain (argot). Utilisation limitée aux colonies de l'espace (combat, reconnaissances spatiales à hauts risques). Présence rigoureusement interdite sur la terre.

Spécifications et quantités : informations confidentielles.

New American dictionary, copyright © 2016

Bienvenue à Los Angeles, 2019. La vie sur terre a beaucoup changé.

Les immenses tours du centre de Los Angeles sont désormais noyées dans les brumes et les ténèbres de l'incertitude...

La colonisation de l'espace est devenue une réalité. Les répliquant sont illégaux sur terre... et punis par la peine de mort. Vous faites partie d'une unité spéciale de la police, les Blade Runner, avec l'ordre de tirer à vue sur tout répliquant en infraction.

ON N'APPELLE PAS CELA UN MEURTRE.

MAIS UN « RETRAIT » ...

Vous incarnez Ray McCoy, un Blade Runner nouveau dans le service.

Jusqu'ici, vous vous occupiez des fausses pistes et des plaintes des habitants. Mais après une augmentation alarmante du nombre de répliquant détectés, votre nouveau lieutenant vous a offert une chance d'enquêter sur une affaire particulièrement sordide de massacre d'animaux.

Il ne viendrait jamais à l'idée des habitants du L.A. de 2019 de tuer un seul des véritables animaux encore vivants, qui sont devenus rarissimes.

MAIS DES REPLIQUANTS POURRAIENT ETRE RESPONSABLE...

Pour contrôler les déplacements de McCoy dans le jeu,

Utilisez simplement la souris. Cliquez sur un objet pour l'examinez, sur un personnage pour entamer une conversation, et sur un Spinner ou une sortie pour quitter un endroit.

## DEPLACEMENTS DANS LE JEU

Les actions possibles de McCoy sont indiquées par quatre pointeurs de base :

Le pointeur normal de la souris vous permet de déplacer McCoy dans le jeu. Cliquez une fois sur le bouton de gauche sur l'endroit où vous voulez que McCoy se rende, il le fera. Pour accélérer ses déplacements, cliquez plusieurs fois sur le bouton de gauche.

Le pointeur vert animé indique que McCoy peut effectuer une action sur un objet. Si vous cliquez sur un personnage, McCoy entamera une conversation avec lui. Appuyez sur la touche entrée pour passer les dialogues que vous connaissez déjà. Si vous cliquez sur un objet, McCoy l'examinera. Pour activer le K.I.A. (ordinateur portable de classification de données) et l'écran des options, cliquez sur McCoy avec le bouton gauche.

Si vous placez la souris sur une sortie (par exemple sur un bord de l'écran ou sur un Spinner), ce pointeur bleu animé apparaîtra. Il indique dans quelle direction vous pouvez sortir. Pour que McCoy se dirige vers une sortie, cliquez avec le bouton gauche quand ce pointeur est affiché.

Pour passez en mode combat, cliquez avec le bouton droit sur McCoy ou appuyez sur la Barre Espace. Il dégainera son arme et le pointeur se transformera en viseur pour indiquer que le mode combat est activé. Le viseur gris vire au rouge et tourne quand il est sur une cible que McCoy peut viser. Cliquez avec le bouton gauche pour tirer sur une cible quand ce viseur est rouge.

Une inspection minutieuse vous permettra d'en savoir plus et d'explorer tous les endroits du jeu.

## PERSONNAGES

Il y a plus de 70 personnages dans le jeu. Ils disposent tous d'une intelligence artificielle (IA) et peuvent avoir un emploi du temps différent à chaque nouvelle partie. Ils se déplacent dans le monde du jeu et vous donneront des informations sur ce qu'ils ont vu, ce qu'ils font, qui ils considèrent comme des amis ou des ennemis, etc. vous pouvez tomber nez à nez avec votre suspect à chaque coin de rue. Il peut alors décider de se battre contre vous.

Les autres personnages ayant leur propre emploi du temps, ils peuvent récupérer les informations qui vous ont échappé. Mais ne vous inquiétez pas : vous pourrez le plus souvent voir les indices que vous n'avez pas vus sur l'ordinateur central de la police, ou apprendre certaines informations par le biais d'autres personnages.

Des que vous entrez dans le jeu, oubliez toutes vos certitudes. Le simple fait de lire un message, d'interroger un suspect ou de tirer sur une silhouette qui s'enfuit modifie le déroulement du scénario et vous envoi dans une nouvelle direction. Il s'agit d'un jeu en temps réel ; chaque partie sera différente, et vous aurez toujours des surprises... du début à la fin !

**K.I.A.**

(knowledge integration assistant)



Cet ordinateur portable de la police enregistre les faits pour ensuite les classer et en déduire leurs liens éventuels. L'interface du K.I.A. est également utilisée pour modifier la configuration du jeu. Accéder à l'aide en ligne, sauvegarder et charger des parties, et revenir à Windows. Ces différentes fonctions sont abordées dans le paragraphe Option du jeu.

Pour accéder au K.I.A., cliquez sur McCoy ou appuyez sur la touche TAB ; Vous verrez une rangée de boutons de couleur bleue en haut de l'écran. Les 3 premiers boutons activent les panneaux des lieux, des suspects et des indices, qui sont décrits plus loin. Le K.I.A. garde en mémoire les panneaux activés : les boutons 4 et 5 permettent de vous déplacer en avant ou en arrière dans la liste. Le bouton 6 permet de quitter le K.I.A. pour revenir au jeu.

**Panneaux des lieux.**

Ce panneau indique le lieu du crime, ainsi que le noms de tous les suspects connus et des indices correspondants. Pour faire défiler les différents lieux sur lesquels McCoy enquête, utilisez les flèches, à droite du nom du lieu. Pour faire défiler les suspects éventuels, utilisez les boutons sous la photo du suspect examiné. Pour activer le panneau d'un suspect, cliquez sur la photo. Les indices correspondants sont affichés à droite. Pour revoir les informations sur un indice, cliquez sur cet indice.



**Panneau des suspects.** Ce panneau contient toutes les informations disponibles sur un suspect, dont le nom est indiqué en haut du panneau.

Sous ce nom, vous verrez la meilleure photo disponible du suspect, la liste des lieux dans les quels il est impliqué et la liste des indices correspondants. Pour activer le panneau d'un lieu, cliquez sur le nom de ce lieu.

Les indices concernant les suspects sont classés par le K.I.A. selon 4 catégories : lieu, méthode, répliquant et non répliquant. Si un indice ne correspond à aucune de ces catégories, il est classé dans autres. Un indice lieu indique à quel endroit ce trouvait ou devrait se trouver le suspect. Un indice méthode indique la manière dont opère le suspect... et donc comment il agira probablement dans le future. Un indice répliquant indique que le suspect est peut être un répliquant. A l'inverse, un indice non répliquant indique que le suspect en question n'est pas un répliquant. Une case permet d'activer ou non chaque catégorie d'indices dans la liste de droite.



**Panneau des indices.** Ce panneau contient la liste complète de tous les indices découverts. McCoy peut entrer toutes sortes d'informations dans ce K.I.A. ; la plupart d'entre elles ne sont pas directement liées à un lieu ou un suspect. Ce panneau est le seul où vous pourrez voir ce type d'indices. Les différents filtres affichés à gauche sont applicables à la liste des indices. Quand le pointeur de la souris passe sur un des indices de la liste, les informations correspondantes sont affichées dans la petite fenêtre en bas de l'écran. Les nouveaux indices sont signalés par une flèche clignotante ; une fois que vous avez revu ces indices sur le K.I.A., elle disparaît. Ce système vous permet de repérer plus rapidement les nouvelles informations.

Deux autres informations sont également visibles sur le K.I.A. :

- 1) l'argent dont dispose McCoy, en chinyens : la somme est affichée dans une petite fenêtre à droite de l'écran. McCoy touche une prime pour chaque retrait de répliquant ; il aura également parfois l'occasion de dépenser ses chiniens.
- 2) ses munitions. Une icône en forme de balle est affichée au bas de l'écran. Placez le pointeur de la souris sur cette icône pour activer un message indiquant le nombre de balles dont dispose McCoy. Quand il trouve des munitions plus efficaces, d'autres icônes s'ajoutent à la première. Cliquez sur un de ces icônes pour charger les munitions correspondantes dans l'arme de McCoy.

## OPTIONS DU JEU



Pour accéder aux options du jeu, cliquez sur le bouton [OPT.] dans le coin supérieur gauche de l'écran du K.I.A., ou appuyez sur la touche « échap ». Les 6 boutons bleus seront remplacés par 6 boutons jaunes correspondant aux options suivantes, de gauche à droite :

PARAMETRES, AIDE, SAUVER, CHARGER/NOUVELLE PARTIE, QUITTER ET REPRENDRE.

L'aide consiste en plusieurs rappels sommaires des fonctions de base du jeu. Le bouton quitter permet de revenir à Windows. L'option reprendre est identique à celle de l'écran du K.I.A., et permet de revenir dans le monde du jeu. Les options paramètres, sauver et charger sont décrites ci-dessous.

### Paramètres

Réglez le volume de la musique, des effets sonores, du son ambiant et des voix avec le curseur correspondant. Vous pouvez également régler la luminosité de l'écran avec le curseur de correction Gamma.

Sous le curseur, une rangée de cinq boutons vous permet de contrôler les dialogues dans le jeu. Au cours d'une conversation ; McCoy aura parfois le choix entre plusieurs options. Il peut par exemple décider d'arrêter ou de relâcher un suspect qu'il est en train d'interroger. Si un des quatre premiers boutons est activé, McCoy sera en « conversation » automatique ». Il choisira lui-même une option selon l'attitude que vous avez choisie : Poli, Normal, Hargneux, et imprévisible (choix aléatoires). Le cinquième bouton, Utilisateur, active un menu des qu'un choix est possible dans une conversation, et vous permet de choisir vous-même ce que McCoy dira.

## **Sauver**

Pour sauvegarder la partie en cours, entrez une description et cliquez sur le bouton Sauver. Si vous voulez écraser une ancienne sauvegarde, cliquez sur son nom dans la liste avant d'entrer la nouvelle description.

## **Charger/nouvelle partie**

Cliquez sur la description de la partie à recharger, ou sur un des trois niveaux de difficulté pour une nouvelle partie : facile, normal ou difficile. Le niveau de difficulté affecte les facteurs suivants : facilité de tuer les autres personnages, facilité de vous faire tuer pas eux, somme d'argent et munitions disponibles.

## **SPINNER**

Les Blade Runners se replacent dans Los Angeles avec des Spinner. Ils permettent à McCoy de voler vers d'autres secteurs de la ville. Pour monter dans un Spinner, cliquez dessus avec le pointeur bleu de sortie. Une fois à l'intérieur, vous verrez une carte de la ville indiquant les endroits intéressants pour votre enquête. Cliquez sur la destination de votre choix, le système de navigation fera le reste. Lorsque vous avancez dans votre enquête, de nouveaux lieux à explorer apparaîtront progressivement sur la carte.

## **ESPER**

L'Esper est un système d'analyse photographique qui vous permet de faire des zooms et des panoramiques sur une photo, afin d'y découvrir des indices.

Quand vous récupérez une photo, elle sera enregistrée dans votre K.I.A. pour une analyse ultérieure. Il y a un système Esper dans la salle l'ordinateur central de la Police, et un autre dans l'appartement de McCoy.

Cliquez sur l'Esper. Les photos dont vous disposez apparaîtront sur l'écran.

Choisissez celle que vous voulez analyser.

Sélectionnez ensuite la partie de l'image qui vous intéresse en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour l'encadrer. Pour zoomer en arrière, cliquez sur le bouton droit. Si vous trouvez quelque chose d'intéressant, une épreuve papier et l'image traitée sera enregistrée sur votre K.I.A..

Il faut un peu de pratique avant de pouvoir découvrir des indices avec le système Esper .

Soyez patients !

## **CENTRAL DE POLICE**

N'oubliez pas de passer régulièrement au central de la police. Vous pouvez y faire analyser des indices au labo, y charger les indices enregistrés dans l'ordinateur central par les autres Blade Runners, vous entraîner au tir, faire votre rapport au lieutenant Guzza, et interroger les suspects qui sont en garde à vue dans la prison.

## **ORDINATEUR CENTRAL**

Tous les Blade Runners utilisent l'ordinateur central de la police. Vous devez transférer régulièrement les nouvelles informations enregistrées sur votre K.I.A. dans l'ordinateur central. Cliquez sur le moniteur à droite de l'écran pour activer le transfert. Cette opération chargera également sur votre K.I.A. les indices enregistrés par les autres Blade Runners dans l'ordinateur central.

## **LABO**

Le labo se trouve au niveau 3 du central, il est dirigé par Dino Klein. Il analysera tous les indices qui ont été enregistrés dans l'ordinateur central. Passez le voir régulièrement, car il peut vous donner des informations détaillées sur les indices analysés au labo.

**Remarque :** Dino ne peut pas analyser d'indices s'ils n'ont pas été préalablement transférés dans l'ordinateur central.

## **ENTRAINEMENT AU COMBAT**

Le but de cet entraînement est d'améliorer votre reconnaissance des cibles, vos réactions et votre timing. Dégagez votre arme et tirez sur les cibles. Entraînez-vous sérieusement à bien manier votre arme, car il faudra parfois réagir très vite sur le terrain. Vous pouvez voir vos résultats en cliquant sur le moniteur dans le couloir, à l'extérieur. Il est au dessus de la porte de l'ordinateur central de l'Esper.

## **APPARTEMENT DE McCOY**

Vous pouvez analyser des photos avec le système Esper qui est dans votre appartement. Ecoutez les messages sur votre répondeur dans la chambre, car ils peuvent contenir des indices. Vous allez passer de longues nuits sur cette enquête. N'oubliez pas de consacrer un peu de temps à votre chienne « Maggie » et dormiez suffisamment.

## **TEST DE VOIGT-KAMPTT**

Vous pourrez parfois soumettre un suspect au test de Voigt-Kampff [VK]. Cette action sera généralement automatique ; si vous jouez en mode « utilisateur », elle sera affichée dans vos options.

Pendant le test et les réponses du suspect, surveillez les deux aiguilles sur la gauche. Plus celle du haut oscille vers la droite, plus il a de chances d'être humain ; plus celle du bas oscille vers la droite ; plus il y a de chances d'être un répliquant ; l'aiguille centrale mesure sa réaction et indique l'intensité de ses réponses.

Au début du test, appuyez sur le bouton rouge pour calibrer la machine. Il est possible de la régler manuellement en déplaçant le petit curseur de calibrage au dessus de l'aiguille de réaction, mais c'est une violation du règlement, et nous vous le déconseillons. Quand vous pensez que la machine est correctement calibrée, appuyez sur un des trois boutons de droite pour lancer le test.

Mais la détection d'un répliquant avec ce test est loin d'être facile. Pour qu'il soit concluant, vous devez en effet poser des questions d'intensité variable (faible, moyenne, forte) en trouvant la combinaison idéale. Choisissez le type de chaque question en cliquant sur un des trois boutons de droite. Si vous posez trop de questions de forte intensité, le sujet risque d'être excédé. A l'inverse, vous n'obtiendrez pas de résultats fiables en posant trop de questions de faible intensité.

Si la machine détermine que le sujet est sans aucun doute un répliquant ou un humain, le test se terminera automatiquement et le résultat sera enregistré sur votre K.I.A..

**MISSIONS REUSSIES**

Ce jeu est un jeu de patience et de détail. Ne quittez pas un endroit avant d'avoir pris le temps de bien examiner les lieux. Utilisez souvent votre K.I.A., c'est votre meilleur allié. Les autres Blade Runners peuvent découvrir tout ce que vous ne verrez pas, ils risquent ainsi de vous devancer et de vous priver de vos primes de retrait.

Lorsque vous aurez découvert de nouveaux indices, vous pouvez revoir certains personnages à qui vous avez déjà parlé. Ils peuvent avoir de nouvelles informations pour vous, selon ce que vous avez découvert.

N'oubliez pas que vous évoluez dans un monde cruel et impitoyable. Restez en permanence sur vos gardes, sinon c'est vous qui risquez d'être victimes d'un « retrait » prématuré... mais définitif !

**PROBLEMES TECHNIQUES**

Pour les modifications de dernières minutes, lisez le fichier « README.TXT » sur le CD1, ou consultez notre site web [[www.westwood.com](http://www.westwood.com)] pour les dernières informations concernant Blade Runner.

System agent, disponible pour Windows® 95 [pack plus !], peut entraîner un fonctionnement anormal pendant l'installation de Blade Runner. Nous vous déconseillons d'installer le jeu si System Agent est en cours d'exécution.

**Blade Runner refuse de s'installer sur mon disque dur.**

Assurez-vous que vous disposez bien de l'espace nécessaire. Blade Runner nécessite au moins 175Mo pour l'installation. Nous vous déconseillons d'utiliser un disque dur compressé ou un logiciel de compression de disque dur avec Blade Runner.

**Blade Runner ne se charge pas.**

Vérifiez la taille de la mémoire disponible sur votre système. Si vous manquez de mémoire vive (16Mo). Windows® 95 tentera de créer un fichier d'échange temporaire sur votre disque dur. Si Windows ne peut pas créer ce fichier d'échange, Blade Runner tournera très lentement ou pas du tout.

**J'obtiens un écran noir quand je clique sur l'icône du jeu Blade Runner..**

Blade Runner nécessite une carte graphique de 2Mo acceptant une résolution de 640\*480 en couleur 16bits («high colour»). Les utilisateurs de Windows® 95 doivent utiliser DirectX™ 5.0 (fourni sur le CD de Blade Runner). Les utilisateurs de Windows NT doivent utiliser la version 4.0 de NT et le service pack version 3 (ou supérieure). Si vous avez toujours des problèmes, contactez le constructeur de votre carte graphique pour obtenir la dernière version des gestionnaires vidéo.

**Le son ne fonctionne pas.**

Vérifiez que vos hauts parleurs sont bien alimentés et connectés à votre PC, ainsi que le contrôle de volume.

Si votre carte sonore n'est pas reconnue en mode natif par Microsoft direct sound ; la qualité sonore s'en ressentira. Si vous n'obtenez aucun résultat, contactez le constructeur de votre carte sonore pour savoir si de nouveaux gestionnaires sont disponibles.

**Le jeu tourne lentement sur mon système.**

Blade Runner nécessite une carte graphique avec 2 Mo de mémoire. Les cartes disposant de moins de mémoire ralentissent le jeu.

Les utilisateurs de Windows ® 95 doivent utiliser DirectX™5.0 (fourni sur le CD de Blade Runner). Les utilisateurs de Windows NT doivent utiliser la version 4.0 de NT et le service pack version 3 (ou supérieur).

Ne lancez pas d'autres applications en même temps que Blade Runner. Sinon, le jeu sera ralenti.

Si vous jouez à Blade Runner, alors que vous êtes connecté à un réseau, le jeu sera également ralenti. Essayez de lancer le jeu sans vous connecter à votre réseau quand vous lancez Windows. Si vous avez suffisamment d'espace disponible sur disque dur. Essayez de réinstaller le jeu avec un niveau d'installation supérieur.

**Les séquences vidéo sont saccadées.**

Blade Runner nécessite un lecteur de CD-ROM « x4 » (quadruple vitesse, soit 600Ko/seconde). Vous pouvez améliorer la vitesse des séquences vidéo en suivant ces instructions :

A. ouvrez le menu

DEMARRER/PARAMETRES/PANNEAU DE CONTROLE.

B. double cliquez sur l'icône SYSTEME.

C. cliquez sur l'onglet PERFORMANCES, puis sur le bouton SYSTEME DE FICHIER.

D. cliquez sur l'onglet CD-ROM.

E. vous verrez un curseur avec le label taille du CACHE SUPPLEMENTAIRE. Déplacez ce curseur à fond vers la droite. Mais n'oubliez pas qu'en augmentant la taille du cache, vous réduisez la mémoire disponible pour le système quand vous êtes sous Windows.

F. cherchez ensuite une fenêtre « OPTIMISER ACCES POUR ». Dans cette fenêtre, choisissez l'option qui correspond le mieux à votre lecteur de CD-ROM (quadruple vitesse ou supérieur).

G. cliquez sur le bouton appliquer. Une fenêtre apparaîtra, vous demandant de relancer votre système. Faites-le.

H. après avoir redémarré votre système, lancez le jeu normalement. Cette opération devrait améliorer également les performances de tous vos autres programmes sur CD.

V.I. toujours à votre disposition

Un problème technique, besoin d'un coup de main ? Tout savoir sur V.I.... par téléphone 7 jours sur 7 de 8h à 22h au 0803 094 164 (1,49F TTC/minute)

Vous ne trouvez pas un passage, quelque chose vous échappe ? Sur le 3615 Virgin Games (2,23F TTC/minute) vous pourrez poser toutes vos questions. Une réponse personnalisée vous sera envoyée, que demander de plus ! Encore plus de soluces, de trucs, d'astuces, d'info produits, de jeux

Sur le web « on line » vous pourrez accéder à toutes les infos et actualités

[www.virgininteractive.fr](http://www.virgininteractive.fr) ou [www.westwood.com](http://www.westwood.com)

Quoi de plus énervant que de rester bloqué sans savoir comment s'en sortir ! 24h/24 V.I.E. vous donne les bonnes réponses. Sur notre hint line, vous trouverez les solutions et astuces pour finir vos jeux ( en plus des solutions immédiates, boites vocales ou répondeuses sous 48h & hint lineurs en direct de 17h à 19h mercredi et samedi). Et aussi des infos produits, des jeu concours, etc. . Tél. : 08 36 68 94 95 (2,23 f ttc/minute)

Vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur, des questions restent encore sans réponses....

Alors écrivez nous à l'adresse suivante :

Virgin Interactive

BP 319800

13793 Aix en Provence CEDEX,

Ou contactez nous par fax au :

04.42.16.52.13

Blade Runner, the film © 1982 the Blade Runner Partnership.

Blade Runner, the computer game © 1997 Blade Runner/Westwood Partnership

Blade Runner is a trademark of the Blade Runner Partnership. Developed by Westwood Studios, Inc. Westwood Studios, inc is a trademark of Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Virgin is a trademark of Virgin Enterprises Ltd.

NE PIRATEZ PAS CE LOGICIEL.

## Garantie

Ce produit est garanti pendant une période déterminée par la loi de votre pays. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans aucune notification préalable. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce produit ou le ce manuel, leur qualité, leur qualité marchande ou leur adaptation, à un usage particulier. Ceci n'affecte pas vos droits statutaires.

Réédité en octobre 2007, Princeps.bonus,  
© 2000-2007 LTF abandonware France, mentions légales,  
CNIL : N°785117

Blade Runner, the film © 1982 the Blade Runner Partnership.  
Blade Runner, the computer game © 1997 Blade Runner/Westwood Partnership  
Blade Runner is a trademark of the Blade Runner Partnership. Developed by Westwood Studios, Inc. Westwood Studios, Inc is a trademark of Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.  
Virgin is a trademark of Virgin Enterprises Ltd.  
All rights reserved

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.  
233 rue de la croix Nivert.  
75015 Paris

Virgin interactive  
Westwood™ Studio

BLADE RUNNER, THE FILM ©1982 THE  
BLADE RUNNER PARTNERSHIP. BLADE  
RUNNER, THE COMPUTER GAME ©1997  
BLADE RUNNER/ WESTWOOD PARTNERSHIP.  
BLADE RUNNER IS A TRADE MARK OF THE  
BLADE RUNNER PARTNERSHIP. DEVELOPED  
BY WESTWOOD STUDIOS, INC. WESTWOOD  
STUDIOS, INC IS A TRADEMARK OF  
WESTWOOD STUDIOS, INC. PUBLISHED BY  
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT  
(EUROPE) LTD. VIRGIN IS A REGISTERED  
TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD.  
ALL RIGHTS RESERVED.

VIRGIN INTERACTIVE  
ENTERTAINMENT  
(EUROPE) LTD,  
233 RUE DE LA CROIX NIVERT,  
75015 PARIS

