PC CD-ROM

Realms of the Haunting



COMPACT disc

Gremlin INTERACTIVE



PRÉSENTE

Realms of the Haunting

Lejeux Manuel

INSTALLATION A PARTIR DU DOS

Installation de REALMS OF THE HAUNTING à partir du CD-ROM

1. Insérez le CD-ROM N°1 de REALMS OF THE HAUNTING dans votre lecteur.
2. Sélectionnez la lettre correspondant au lecteur de CD-ROM, d: par exemple.
3. Tapez INSTALL à l'invite DOS. Le programme d'installation s'exécute et propose plusieurs menus, chacun avec des options sélectionnables. L'option active du menu est en surbrillance. Si une souris est installée vous pouvez l'utiliser pour modifier cette sélection. Pour sélectionner une option, vous pouvez cliquer avec un bouton de la souris ou utiliser les touches de curseurs du pavé numérique. Le touche "Retour" sert à valider une option.
4. Après avoir installé le jeu et choisi vos bruitages/cartes son, sélectionnez Exit (Quitter) dans le menu et Enregistrer pour sauvegarder la configuration dans le menu.
   Vos choix seront sauvegardés et repris à chaque fois que vous reviendrez à ce jeu.

COMMENT JOUER AVEC REALMS OF THE HAUNTING

Bien que le jeu soit lancé à partir du disque dur, il se joue à partir du CD-ROM ; c'est pourquoi vous devez le laisser dans le lecteur en permanence pendant les parties.

1. Assurez-vous que le CD-ROM REALMS OF THE HAUNTING est bien dans votre lecteur.
2. A l'invite du DOS, sélectionnez le répertoire d'installation de REALMS OF THE HAUNTING en tapant à l'invite : CD\REALMS puis REALMS (par exemple).

Le Vrai Manuel

INSTALLATION ET EXÉCUTION DE REALMS OF THE HAUNTING A PARTIR DE WINDOWS 95™

REALMS OF THE HAUNTING peut tourner sur un PC utilisant Microsoft Windows® 95 comme système d'exploitation. Pour effectuer cette installation, cliquez deux fois sur l'icône INSTALL. Ensuite suivez les options qui s'affichent à l'écran.

1. Pour exécuter le jeu en parallèle avec Windows® 95, il suffit de cliquer sur l'icône WIN95RUN. Comme cette manipulation permet d'exécuter Windows® 95 en tâche de fond, il est recommandé qu'un minimum d'applications soient actives simultanément.

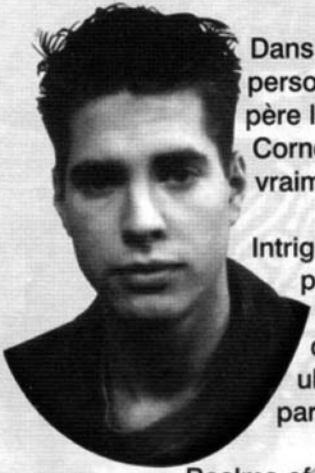
Windows® est une marque déposée de Microsoft.

REALMS OF THE HAUNTING est un jeu multidisque ; l'ordinateur vous invitera donc à insérer les disques en vous indiquant leurs numéros à mesure que vous progressez dans le jeu.

Certaines données sont fournies par Viewpoint DataLabs International, Inc., 625 South State Street, Orem, Utah 84058 (Numéros gratuits aux Etats-Unis seulement : 1-800-DATASET ou 1-801-229-3000).

Le Vieux Manuel

ADAM RANDALL



Dans Realms of the Haunting, vous incarnez le personnage d'Adam Randall. Le décès tragique de son père l'a conduit contre son gré dans un village des Cornouailles appelé Helston où les choses ne sont pas vraiment ce qu'elles semblent...

Intrigué par un étrange colis que lui remet en mains propres un prétendu ami de feu son père, Adam se trouve happé dans une "toile" tissée avec les fils du temps et de l'espace. Il est entraîné vers son ultime destin par des forces rassemblées dans la paroisse de Saint Michel.

Realms of the Haunting est une vision inquiétante de l'avenir, basée sur différentes visions de l'Apocalypse. Dans Realms, la véritable horreur est la crainte de la Fin du monde, la défaite de la lumière et l'avénement d'une ère où les ténèbres regneraient sur le monde.

Mais à qui la faute ? Qui donc peut être suffisamment aveugle aux besoins de l'humanité pour ouvrir ainsi la porte aux forces des ténèbres ? Mais c'est vous, bien sûr !

Le Manuel

Menu Options



Jouer

Sélectionnez cette option avec le pointeur de la souris et cliquez sur un bouton pour commencer une nouvelle partie.

Charger une partie

Sélectionnez cette option pour charger une partie sauvegardée du préalable. Pour de plus amples informations, consultez "Enregistrer et Charger" plus loin dans ce manuel.

Repasser l'intro

Sélectionnez et validez cette option pour repasser l'introduction au jeu.

Réglages

Cette option appelle le menu Réglages qui permet de modifier tous les paramètres du jeu. Pour de plus amples informations, consultez "Réglages" plus loin dans ce manuel.

Quitter vers DOS

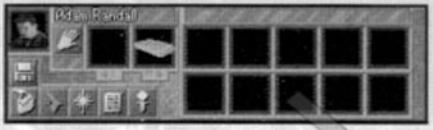
Sélectionnez cette option pour quitter le jeu et revenir au DOS.

Réglages

Vous pouvez accéder à cette page de menu lors du premier lancement à partir du menu Principal ou de la page du Stock. Appuyez sur "**I**" au clavier

Le Vieux Manuel

pendant la partie, pour accéder an menu Options,sélectionnez la page Stock ; ensuite sélectionnez Réglages et validez cette option dans le menu.



Dans le menu Réglages, vous pouvez régler le volume, activer ou désactiver les sous-titres, modifier la résolution de l'écran et les réglages d'entrée de la souris. La sélection de "Volume" et de "Réglages" d'entrée affiche une barre de représentation graphique à l'écran. Pour augmenter le volume, cliquez sur le bouton gauche de la souris ; pour le baisser, cliquez sur le bouton droit. L'option Réglages d'entrée augmente ou réduit la sensibilité de l'entrée de la souris de la même manière.



"Réglages sous-titres" permet d'activer ou de désactiver les options de sous-titres dans le jeu. Pour ce faire, sélectionnez une option et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour basculer entre "avec" ou "sans".



Réglages écran permet de changer le mode d'affichage de l'écran. Pour ce faire, sélectionnez l'option souhaitée. Dans certains cas il faudra relancer l'ordinateur pour que ces changements soient pris en compte. Dans d'autres cas, les changements seront appliqués immédiatement. Ce changement de mode d'affichage n'est possible que si une partie est entamée.

Pour revenir au menu Réglages à partir des autres sous-menus, cliquez sur l'icône Réglages qui se trouve dans le coin supérieur gauche de chaque écran. Pour revenir au jeu à partir de la page du Stock, cliquez sur l'image d'Adam dans le coin supérieur gauche du Stock ou à n'importe quel autre endroit de l'écran pour reprendre la partie.

Le vieux manuel

MOUVEMENTS

Pour vous déplacer dans la maison, utilisez ces touches ou ces commandes de souris :

Touches de curseur	Pour avancer, reculer, aller à gauche et à droite.
< >	Esquiver
Page Préc./Suiv.	Regarder en haut/en bas
Début/Fin	Régler angle de visualisation
CTRL	Tirer avec l'arme ou frapper
CAPS LOCK	Mode courir Activé/Désactivé
A	Saut
Z	Accroupi
H	Affiche les fonctions de la souris et du clavier

Souris

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez la souris vers l'avant, l'arrière, la droite et la gauche pour aller dans la direction souhaitée. Si le mouvement est trop lent ou trop rapide, changez la vitesse en sélectionnant Réglages d'Entrée sur la page de menu Réglages.

Le Vieux Manuel

FONCTIONS DU POINTEUR DE LA SOURIS

En plus des touches de mouvements, vous disposez d'un pointeur de souris qui sert à ouvrir des portes, identifier des objets, viser des ennemis ou des objets et à agir sur ces objets.



La partie verte **(1)** du pointeur s'allume pour indiquer que vous pouvez faire quelque chose avec l'objet ou l'élément situé sous le pointeur. Quand le voyant vert est allumé, un clic avec le bouton gauche effectue une action. En général, l'action est évidente ; il s'agit par exemple d'ouvrir une porte, de prendre un objet, d'actionner un levier, etc.

Le pointeur s'allume en rouge **(1)** pour indiquer que vous visez une cible intéressante. A vous de décider s'il faut tirer ou non, mais dépêchez-vous ! Un clic avec le bouton gauche de la souris sélectionne la dernière arme utilisée/prise et vous permet de tirer avec elle.

Le pointeur s'allume en bleu **(1)** pour indiquer que vous avez sélectionné un "objet interactif" mais que vous êtes trop loin pour l'utiliser, vous devez donc vous en rapprocher.

L'icône d'œil **(2)** apparaît dans le pointeur pour indiquer que l'objet sous le pointeur peut être consulté. Quand cet objet est sélectionné, un clic sur le bouton droit de la souris donne un descriptif intéressant. Avec un clic sur le bouton gauche, vous prenez l'objet si c'est possible. Une icône de main affichée à l'écran indique qu'une autre opinion ou une autre observation sont disponibles ; cliquez avec le bouton gauche pour l'écouter.

Le Vieux Manuel

Si le pointeur ne met rien en surbrillance, vous pouvez "fouiner" dans la maison en déplaçant la souris tout en maintenant les deux boutons de la souris enfoncés ; mais attention, vous devez rester immobile. Vous pouvez aussi utiliser la souris pour parcourir la maison. Pour ce faire, maintenez le bouton droit enfoncé et déplacez-vous avec la souris vers l'avant, l'arrière, la droite, la gauche pour aller dans la direction souhaitée.

Sélections du pointeur de la souris :

Œil	Observation [verbale]. Utilisez le bouton droit de la souris
Voyant vert	Utiliser/Prendre. Utilisez le bouton gauche de la souris
Voyant rouge	Cible intéressante. Utilisez le bouton gauche de la souris
Voyant bleu	Objet interactif sous le pointeur. Approchez-vous en pour l'utiliser.

Montez le pointeur de la souris dans le coin supérieur gauche de l'écran. Une image d'Adam apparaît ; cliquez sur elle pour passer au Stock.

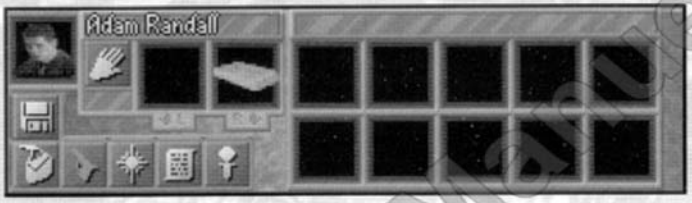
Le pointeur de la souris se comporte comme la main d'Adam. Toute tentative d'ouverture d'une porte située à moins de 5 mètres sera donc vouée à l'échec. Vous pouvez voir les objets à distance, mais toute interaction ou utilisation sera impossible tant qu'ils ne seront pas à portée de main.

Le vieux manuel



UTILISATION DU STOCK

Les articles que vous prenez sont mis automatiquement dans le stock. Ils se rangent tous automatiquement au bon endroit.



Le stock est agencé dans cet ordre :

L	Objet dans la main gauche [Armes]
R	Objet dans la main droite [Objet utilisable]. Si vous avez sélectionné le jeu en mode Normal, mettez l'objet à utiliser à cet endroit si vous devez passer une épreuve, résoudre une énigme, etc.
Disque	Appelle le menu Options
Sac	Articles divers
Arme	Armes
Magie	Articles mystérieux ou magiques
Parchemin	Livres et lettres
I	Information. Discutez avec les personnages que vous avez rencontrés, parlez des lieux que vous avez visités et des choses dont vous avez entendu parler.

Lenoir Manuel



Deux cases représentent la main droite et la main gauche. Pour mettre un objet dans l'une de vos mains, cliquez sur l'objet avec le bouton gauche, et ensuite cliquez dans l'une des cases pour y mettre l'article. C'est ainsi que vous pouvez sélectionner et utiliser les armes et les objets. Cette méthode permet également de remplacer les objets inutiles ou d'en essayer d'autres pour résoudre une énigme.

Pour examiner la plupart des objets du jeu, il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris quand le pointeur se trouve sur eux. Une image de l'objet apparaît, et en cliquant sur la loupe (si celle-ci est disponible) vous pourrez en parler ou en savoir plus à son sujet. Certains objets ne peuvent être utilisés que si on les a examinés. Il est donc préférable de tous les examiner sans exception.



L'appui de la barre d'espace ou un clic sur la petite icône d'objet dans le coin supérieur droit de la case d'objet referme la fenêtre. L'appui de la touche ECHAP referme n'importe quelle fenêtre ou la page du Stock si aucune autre fenêtre n'est ouverte.

Les touches 2-6 correspondent aux cinq premières cases des armes. Si vous rangez vos armes préférées dans ces cinq premières cases, l'appui sur la touche correspondante vous permettra de les trouver rapidement.

Dans 95 % des cas, un clic avec le bouton droit de la souris sur un objet ajoute une description vocale à l'animation.

Le vieux manuel



Si une icône en forme de "**I**" apparaît, cliquez sur elle pour avoir davantage d'informations. S'il s'agit d'un objet "à lire", des icônes de pages s'affichent à l'écran. Cliquez sur ces icônes pour faire défiler plusieurs pages de texte à lire. Si l'objet est une lettre ou une carte d'une seule page, maintenez un bouton de la souris enfoncée pour transformer le pointeur en main ; vous pourrez alors saisir la lettre à l'intérieur de la fenêtre et la déplacer pour la lire ou la regarder intégralement.

Vous devez cliquer sur la loupe pour pouvoir réellement lire ou regarder l'objet sélectionné. Le fait d'avoir lu ou regardé un objet ne veut pas dire qu'Adam en ait fait de même. Certains objets et articles "à lire" seront inutilisables tant qu'Adam ne les aura pas lus ou regardés. Le deuxième clic sur la loupe permet de répéter la lecture ou l'observation.

En utilisant le bouton gauche de la souris sur un objet vous pouvez le manipuler et l'échanger contre un autre objet rangé dans une case du stock. Pour ce faire cliquez sur l'objet avec le bouton gauche de la souris afin de le prendre et de le déplacer vers la case de destination. Cliquez une deuxième fois avec le bouton gauche pour le ranger à cet endroit. S'il y a déjà un objet dans cette case, les deux objets sont intervertis.

Après avoir sélectionné l'icône d'information dans le stock, vous pouvez sélectionner un personnage, un objet ou un endroit et cliquer sur le bouton droit de la souris pour voir une animation à leur sujet.



Revelux Manual

Vous pouvez alors soit discuter avec les personnages et parler des objets/endroits en détail en posant des questions par le biais des options de Discussion soit réfléchir à certains événements, etc. en sélectionnant l'option Réfléchir.



Utilisation d'objets

Pour utiliser un objet dans le stock, cliquez sur lui avec le bouton gauche de la souris ; une fois sélectionné, cliquez sur le bouton droit de la souris. Pour utiliser un objet en même temps qu'un autre présent dans le stock, cliquez au-dessus du premier objet avec le bouton gauche de la souris et placez-le sur l'autre objet à utiliser. Cliquez alors sur le bouton droit de la souris. Pour utiliser un article, vous pouvez aussi cliquer sur lui et appuyer sur la touche "U" du clavier. Pour utiliser deux objets ensemble, sélectionnez le premier objet en cliquant sur lui avec le bouton gauche de la souris, déplacez-le sur l'autre objet à utiliser, et appuyez sur la touche "U" du clavier.



Certains objets peuvent fonctionner ensemble, d'autres non.

Lewis Manuel

ENREGISTRER ET CHARGER

Pour accéder aux options Enregistrer et Charger, appuyez sur "**I**" au clavier afin d'appeler le Stock et cliquez sur l'icône Disque qui affiche le menu Options. Ce menu permet de sélectionner l'enregistrement ou le chargement d'une partie.

Enregistrer



Dans Realms Of The Haunting, vous pouvez enregistrer une partie à tout moment. Nous vous recommandons d'ailleurs d'utiliser cette fonction car qui sait ce qui vous attend au tournant ... Sélectionnez et validez une partie dans le menu Options et sélectionnez l'un des espaces d'enregistrement disponibles. Utilisez les flèches sur le côté droit de ce menu pour faire défiler vers le haut et le bas. Si l'espace est vide, un curseur apparaît. Tapez le nom à enregistrer et appuyez sur "Retour" pour valider la sauvegarde. Pour remplacer une partie déjà enregistrée, sélectionnez l'espace désiré, il sera mis en surbrillance jaune. Si vous souhaitez renommer l'enregistrement, appuyez sur la touche de curseur de droite pour le faire apparaître à l'écran. Effacez le texte existant avec la touche "Retour arrière", tapez un nouveau nom et appuyez sur la touche "Retour". Si vous ne renommez pas la partie enregistrée, l'ordinateur vous demandera si vous souhaitez réellement remplacer la partie ; sélectionnez et validez votre choix ou choisissez Annuler.

Lewis' Manuel

Charger

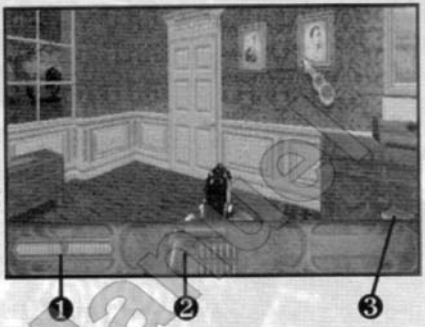
Sélectionnez et validez "Charger une partie" à partir du menu Options ; en passant le pointeur de la souris sur les espaces, vous remarquerez que, sur la gauche des espaces, l'écran change et affiche votre dernier point de sauvegarde. Ceci vous aidera à identifier les parties sauvegardées sans nom. Sélectionnez la partie à charger et cliquez sur un bouton de la souris pour effectuer le chargement.





Le Vieux Manuel

L'écran du jeu



1) Indicateur d'énergie

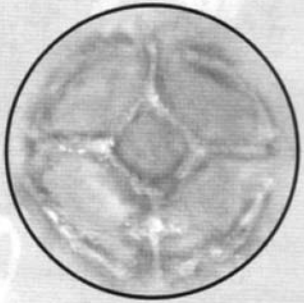
Ce compteur affiche votre état de santé. Ne le perdez pas de vue sauf si vous voulez vraiment rencontrer le père d'Adam plus tôt que prévu. Utilisez les objets consommables de votre stock pour vous refaire une santé.

2) Arme sélectionnée

C'est l'arme que vous portez à la main gauche et la quantité de munitions qui vous reste. Si vous ne vous servez pas ce cette arme actuellement ou depuis un certain temps elle sera abaissée. Si vous appuyez sur le bouton "Tirer/Frapper" alors que vous n'avez pas d'arme ou pas de munitions, Adam frappera.

3) Objet dans la main droite

Montre l'objet que vous portez actuellement à la main droite.

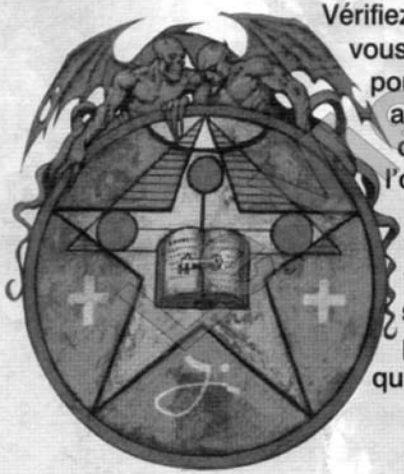


Le Vieux Manuel

Realms, la stratégie

C'est une bien étrange maison, elle semble être animée d'une vie propre. Des symboles sur des portes sans serrures, des voix d'outre-tombe, et beaucoup plus de pièces qu'on ne pourrait se l'imaginer de l'extérieur. C'est à se demander à quels hobbies le père d'Adam pouvait bien se livrer à ses heures de loisir...

Vous seul pouvez résoudre les mystères et dévoiler les secrets que renferme cette maison. Les tâches/énigmes, sont séparées en chapitres, et - puisque vous contrôlez Adam - vous devez résoudre chacun de ces mystères afin de pouvoir passer au chapitre suivant.



Vérifiez chaque pièce et chaque endroit auquel vous avez accès. Utilisez le pointeur de la souris pour explorer chaque objet qui vous semblera avoir une utilité ou donner un indice quelconque. Si vous pouvez prendre/toucher l'objet, faites-le, vous pourriez avoir besoin des objets les plus insolites dans une maison comme celle-ci. N'oubliez pas que vous pouvez utiliser ces objets dans votre stock. En combinant deux objets, il est possible que vous puissiez assembler l'outil qu'il vous faut pour progresser.

Ubisoft Manuel

Au cours de vos périgrinations dans la maison et lorsque vous entrerez dans certains endroits, des séquences de film vous seront montrées. Regardez-les et écoutez-les attentivement. Elles vous donneront des informations essentielles qui vous permettront de mettre en place les différentes pièces de ce puzzle. Afin de sauter une séquence que vous avez déjà vue, il suffit d'appuyer sur la touche ECHAP.

Parlez à toutes les personnes que vous rencontrerez et posez-leur toutes les questions possibles avant de décider d'avancer. Au fur et à mesure que vous progressez, n'oubliez pas de retourner consulter chaque personnage (utilisez votre stock) pour vérifier s'il y a une nouvelle question/thème dont vous pourriez discuter. Exploitez tous les points de vue.

Parce que vous ne saurez jamais à quoi vous attendre - et pour ne pas sombrer dans la folie !- n'oubliez pas de sauvegarder la partie aussi souvent que possible.

Pour revoir une séquence, appuyez sur la touche "**I**" de votre clavier afin d'appeler le stock. Cliquez ensuite sur l'icône de disque, maintenant, cliquez sur le logo "Realms of the Haunting".



Cette manipulation ouvrira le menu "Séquences". Sélectionnez la séquence que vous désirez revoir et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Utilisez les flèches à droite du menu pour faire défiler les séquences vers le haut ou vers le bas. Afin de revenir à la partie, appuyez sur ECHAP (cela vous fera revenir au stock), appuyez une deuxième fois et vous reviendrez à la partie.

Le vieux manuel

Une promenade rapide dans REALMS

Vous commencez dans l'entrée principale de la maison. Remarquez la petite icône "boîte d'allumettes" en bas de l'écran, vous la portez dans votre main. N'y portons pas attention pour le moment et explorons la maison.

Il y a deux façons de se déplacer dans REALMS OF THE HAUNTING : d'abord, descendez le pointeur de votre souris sur l'écran jusqu'à ce que l'icône d'oeil disparaisse. Ensuite, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et poussez la souris vers l'avant. Vous allez maintenant commencer à avancer. (Si vous allez trop vite, changez l'option Réglages d'entrée du menu Réglages.)

Maintenant, exercez-vous à vous déplacer dans cette petite zone. (NOTE : si vous aviez appuyé sur le bouton de droite lorsque l'icône d'oeil était allumée vous auriez entendu une remarque - les mouvements de la souris ne peuvent être activés que lorsqu'aucune icône n'est allumée sur le pointeur de la souris.) La deuxième façon de se déplacer - et c'est de loin la meilleure - est d'utiliser les touches de curseur.

Commençons notre promenade en allant vers le coin où se trouve la portemanteau. Déplacez le pointeur de la souris vers la table. Remarquez les voyants qui s'allument sur le pointeur de la souris. Déplacez le pointeur de la souris vers le livre qui se trouve sur la table ; vous devriez voir un voyant vert et une icône d'oeil s'allumer sur le pointeur. Cliquez avec le bouton de droite de la souris et vous devriez entendre Adam faire une remarque au sujet du livre - vous pouvez faire des remarques ou examiner des objets en cliquant avec le bouton de droite lorsque vous voyez l'oeil s'allumer sur le pointeur de la souris.

Le Vieux Manuel

Placez le pointeur de la souris sur la forme grise qui se trouve à côté du livre et examinez-la. Vous devez également prendre le livre. Le voyant vert vous indique qu'il s'agit d'un objet qui pourra vous être utile - cliquez avec le bouton de gauche - et voilà, vous l'avez saisi !

En cliquant avec le bouton de gauche lorsque vous voyez le voyant vert vous activez l'objet. Passez un moment à examiner tout ce qui se trouve dans cet endroit. Lorsque vous serez prêt, avancez dans le couloir, allez vers la machine à écrire et prenez tous les objets qui se trouvent sur la table. Avez-vous sorti une feuille de papier de la machine à écrire ? (Si vous avez du mal à saisir les objets ou si vous ne voyez pas de voyant vert, vous n'êtes pas assez près de l'objet - vous ne pouvez les saisir que lorsqu'ils sont à portée de main.)



Vous devriez maintenant avoir en votre possession une arme pour vous défendre. Faites volte-face et mettez-vous devant la fenêtre. Placez votre pointeur de souris sur la fenêtre - voyez-vous le voyant rouge ? Il vous signale qu'il y a une cible intéressante sous le pointeur. Appuyez sur le bouton de gauche de la souris. Cette méthode vous permet de mieux viser. Déplacez-vous vers l'avant et ramassez la cartouche qui se trouve sur la petite commode sous la fenêtre.

Tournez vers la droite et ouvrez la porte qui se trouve en face de vous, (cliquez avec votre

Le Vieux Manoir



bouton de gauche quand le voyant vert s'allume) - vous aurez peut-être à reculer pour que la porte puisse s'ouvrir. Franchissez la porte et montez l'escalier qui se trouve à gauche. Faites face à la fenêtre (Vous pouvez la faire exploser si vous le désirez). Placez le pointeur de la souris sur l'une des bougies qui se trouve de chaque côté de la fenêtre. Cliquez une fois sur la bougie. Vous remarquerez que la boîte d'allumettes vient de ré-apparaître en bas à droite de votre écran. C'est parce que dans le mode "Easy" (facile) la partie sélectionne automatiquement l'objet dont vous avez besoin pour vous acquitter de votre tâche. Dans ce cas, la boîte d'allumette a été placée dans votre main droite. Cliquez une fois de plus avec votre bouton de gauche pour utiliser les allumettes pour allumer les bougies.

Faites volte-face et allez vers la première porte à gauche. Placez-vous devant et essayez de l'ouvrir (Cliquez avec le bouton de gauche). Elle est verrouillée ! Allez au bout du couloir et examinez le cadre. Remarquez que vous ne pouvez ni activer ni utiliser le cadre, mais il contient un indice. Il représente deux bougies allumées de chaque côté d'un sarcophage. Cela vous indique qu'il faut allumer les deux bougies qui se trouvent de chaque côté du cadre. Faites-le et prenez la clé - attention au piège ! Revenez à la porte verrouillée et ouvrez-la. Ici aussi, le jeu choisira pour vous l'outil dont vous avez besoin - dans ce cas, il s'agit de la clé qui était cachée derrière le cadre et qui ouvre la porte du bureau. A vous de jouer !

Le Vieux Manoir

TOUCHES D'ACCES RAPIDE

F1	Montre/cache les mains des armes
F2	Avec/Sans sous-titres
F3	Jeu facile/normal. En mode Easy (facile), les objets dont vous aurez besoin dans votre stock seront automatiquement sélectionnés et utilisés. En mode Normal, vous devrez mettre chaque objet dans la main vous-même.
F5	Inversion des boutons de la souris
F6	Sélection du mode d'affichage vidéo
F9	Enregistrement de la partie. Cette touche enregistre automatiquement la partie dans l'espace 0. Cet espace n'est pas sélectionnable dans le menu Charger.
F10	Charger la partie de l'espace 0
CAPS LOCK	Mode courir activé/désactivé
A	Saut
Z	Accroupi
Touches de curseur	Mouvements
< >	Esquiver
1	Sélectionne coup
2-6	Sélectionnent les cinq premières armes
CTRL	Tire avec ou utilise l'arme sélectionnée
Page Préc/Suiv	Regarde en haut/en bas
Début/Fin	Incline vers le haut/bas
I	Stock activé/désactivé
C,V	Réglage gamma de l'écran, augmenter/réduire

Le Vieux Manuel

-/+	Limites de l'écran
Barre d'espace	Après la mort, appuyez sur la barre d'espace pour revenir à la dernière partie enregistrée en la chargeant

Touches de stock

1-5	Sélectionnent la zone de stock : Sac, Arme, Magie, Parchemin et Information
Touches de curseur	Sélectionnent les objets
Retour	Valide la sélection des objets et quitte le stock
Barre d'espace	Affiche l'article sélectionné
S	Intervertit les objets
U	Utilise l'objet
D	Appelle le menu Disque

Menu Disque

Touches de curseur	Sélectionne l'option
Retour	Valide l'option sélectionnée
M	Appelle le menu des séquences animées

Le Vieux Manuel

ANY PROBLEMS?

En cas de problèmes au lancement de REALMS OF THE HAUNTING, ramenez le jeu à votre revendeur, ou renvoyez-le à Gremlin Interactive Limited à l'adresse figurant sur l'emballage.

Avant de contacter notre assistance technique par téléphone, vous devez préparer les informations suivantes (contactez votre revendeur si vous ne les connaissez pas) :
Type d'ordinateur utilisé (486DX2 - 66 Mhz, etc.), taille de la mémoire (RAM) installée, taille de la mémoire disponible (entrez MEM à l'invite C:> et notez tout ce qui apparaît sur l'écran). Recopiez sur papier le contenu des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Pour les lire, à l'invite (C:>), tapez TYPE [nom du fichier]. Le contenu du fichier en question sera affiché. Notez le contenu complet des deux fichiers. Une fois en possession de toutes ces informations, contactez notre assistance technique. Vous pouvez également nous contacter sur Internet à l'adresse : help@gremlin.co.uk

LIMITATION DE GARANTIE

Gremlin Interactive Limited se réserve le droit d'apporter, sans préavis, des modifications aux informations contenues dans ce document. Gremlin Interactive Limited exclut toute garantie, expresse ou implicite, de quelque forme que ce soit, sans que cette énumération soit limitative, y compris toute garantie implicite du caractère de commercialisation ou d'usage particulier de ce produit. Ce manuel est fourni "en l'état" et les informations qu'il contient étaient correctes au moment de son impression. Gremlin Interactive Limited exprime certaines limitations de garantie quant au logiciel et aux supports relatifs au logiciel. Gremlin Interactive Limited décline toute responsabilité en cas de dommages ou de pertes spéciaux, indirects ou consécutifs, ou toute perte ou dommage consécutifs à la perte ou à la corruption de données résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation du logiciel.

Gremlin Interactive Limited garantit à l'acheteur original de ce logiciel informatique que les supports sur lesquels les programmes ont été enregistrés sont exempts de tout défaut de fabrication ou de main d'_uvre pendant 90 jours à partir de la date d'achat. Pendant cette période, tout support défectueux sera remplacé, à condition que le produit original soit renvoyé à Gremlin Interactive Limited à l'adresse figurant au dos de ce document, accompagné de la preuve d'achat datée, d'une déclaration décrivant la nature des défauts constatés, du support défectueux, ainsi que de votre adresse.
Cette garantie est additionnelle et n'affecte en rien vos droits légaux.

Cette garantie ne s'applique pas aux programmes informatiques, lesquels sont fournis "en l'état", et ne s'applique pas non plus aux supports ayant fait l'objet d'une utilisation incorrecte ou excessive, ayant souffert de dommages ou ayant été corrompus.

COPYRIGHT

© Copyright 1996 Gremlin Interactive Limited. Tous droits réservés. Ce manuel, ainsi que les informations contenues sur les disques REALMS OF THE HAUNTING, sont la propriété exclusive de Gremlin Interactive Limited. Le détenteur de ce produit ne peut utiliser celui-ci qu'à des fins strictement personnelles. Il est interdit de transmettre, de céder ou de vendre tout ou partie de ce manuel, ou des informations contenues sur les disques, sans l'accord écrit préalable de Gremlin Interactive Limited. Toute personne ou tout groupe de personnes s'avisant de reproduire une partie quelconque du programme, sur quelque support que ce soit, et pour quelque raison que ce soit, seront coupables de violation de droits d'auteur et pourront être passibles de sanctions légales, à la discrétion du détenteur du copyright.

Lo Duxiang



Gremlin
INTERACTIVE

© 1996 Gremlin Interactive Limited. Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England.
Tel: +44 (0) 114 279 9020. Fax: +44 (0) 114 276 8581. Website:http://www.gremlin.com