
SHANNARA
PC CD ROM
LEGEND™
ENTERTAINMENT COMPANY
COMPACT
disc



AVERTISSEMENT POUR LES DROITS D'AUTEUR

CE LOGICIEL ET SA DOCUMENTATION SONT PROTÉGÉS PAR LES LOIS INTERNATIONALES SUR LES DROITS D'AUTEURS. LE STOCKAGE DE CE PROGRAMME ET DE SA DOCUMENTATION SUR UN SYSTÈME DE TRANSFERT DE DONNÉES, SA REPRODUCTION, SON ADAPTATION, SA COPIE, SA LOCATION, SA DIFFUSION ET SA PRÈSENTATION AU GRAND PUBLIC SONT INTERDITS SANS L'AUTORISATION ÉCRITE PRÉALABLE DE VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. TOUS DROITS D'AUTEURS ET DE PROPRIÉTAIRES RÉSERVÉS DANS LE MONDE ENTIER. CE PROGRAMME ET SA DOCUMENTATION SONT VENDUS CONFORMÉMENT AUX TERMES CONTRACTUELS ET AUX CONDITIONS DE VENTE DE VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, QUI SONT DISPONIBLES SUR DEMANDE.

© LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY. TOUS DROITS RÉSERVÉS. SHANNARA EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY. DISTRIBUÉ EN EUROPE PAR VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD., 2 KENSINGTON SQUARE, LONDON W8 5RB.

CE PRODUIT EST EXEMPT DE CLASSIFICATION D'APRÈS LES LOIS BRITANNIQUES. EN ACCORD AVEC LE VIDEO STANDARDS COUNCIL CODE OF PRACTICE, IL EST CONSIDÉRÉ COMME UTILISABLE POUR L'AGE (OU LES AGES) INDIQUÉ(S).

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

LEGEND™
ENTERTAINMENT COMPANY



En plus de ce manuel, votre jeu doit être fourni avec les éléments suivants:
- Un CD-ROM
- Une carte de garantie

Sur le CD-ROM, vous trouverez deux fichiers que vous devez lire:
README.TXT, qui contient des informations générales et des remarques de dernière minute qui ne figurent pas dans la documentation du produit.
MANUAL.TXT, qui est le texte complet du manuel de l'utilisateur.
Pour ouvrir ces fichiers à partir du DOS ou du shell DOS de Windows, ouvrez votre lecteur de CD-ROM. Pour ce faire, entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM suivie de deux points (:) et appuyez ensuite sur la touche <Entrée>. Par exemple, si votre lecteur de CD-ROM est le lecteur D, entrez D: <Entrée>.
Pour consulter le fichier README.TXT, entrez MORE < README.TXT <Entrée>.
Pour consulter le fichier MANUAL.TXT, entrez MORE < MANUAL.TXT <Entrée>.
Pour voir ces fichiers sous Windows 95, cliquez sur le bouton "Démarrage" et choisissez l'option "Exécuter" (Run). Spécifiez ensuite la lettre correspondant à votre CD-ROM suivie de deux points (:) et le nom du fichier. Par exemple, si votre lecteur de CD-ROM est le lecteur D, vous devez entrer:
Pour lire le fichier README.TXT, entrez D:README.TXT <Entrée>.
Pour lire le fichier MANUAL.TXT, entrez D:MANUAL.TXT <Entrée>.

SERVICE CLIENTÈLE ET ASSISTANCE TECHNIQUE
Hotline Technique VIRGIN (Paris) (1) 53 68 10 00 Minitel 3615 VIRGINGAMES Serveur BBS (Angleterre) (19) 44 71 4682022
Internet camille_brocard@vie.co.uk (sans espace ni majuscules)
Quand vous nous appelez, restez près de votre ordinateur avec de quoi écrire, et préparez toutes les informations utiles sur votre système: marque, modèle, périphériques utilisés, taille de la mémoire (RAM) et du disque dur, type de carte graphique, moniteur utilisé, et contenu des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
Si votre jeu s'avère défectueux, envoyez simplement ce disque (sans l'emballage) à l'adresse ci-dessous avec une lettre expliquant votre problème, et nous remplacerons le support défectueux dans les 28 jours.

Virgin Interactive Entertainment SARL
233 Rue de la Croix Nivert
75015 Paris FRANCE



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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 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 IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

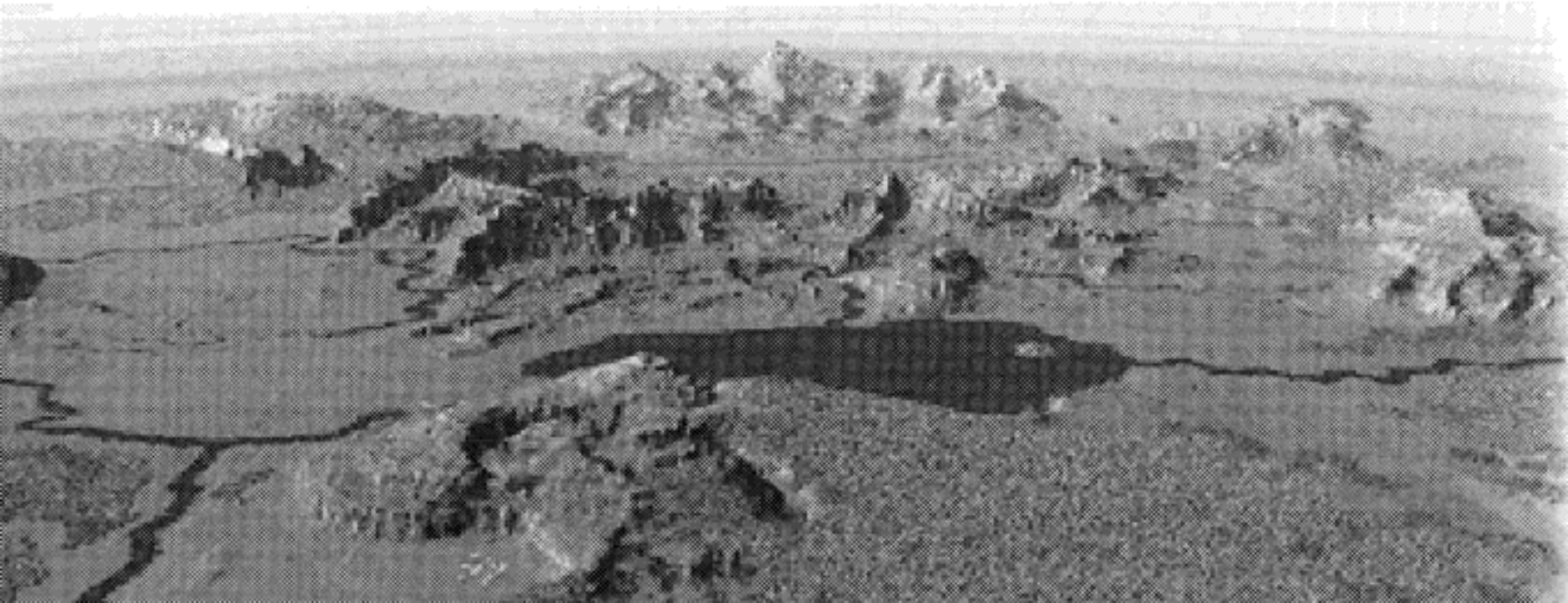
PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez 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.

table des matieres

installation	20
le jeu	21
utilisation de la carte	24
combats	24
utilisation du journal	28

Aide! Problèmes et assistance technique	**29**
Graphismes SVGA	**29**
Cartes sonores, Musique, Voix et Effets sonores	**30**
Mémoire	**32**
Problèmes de sauvegarde	**34**
Jeu trop lent	**35**
Problèmes de souris	**36**
Problèmes divers: Blocages, Arrêts, Etc.	**36**
Création d'une disquette de boot DOS	**38**



installation

Ce jeu nécessite un ordinateur IBM ou compatible avec un processeur 486/33 ou plus rapide, 4 Mo de mémoire, Windows 95 ou le MS-DOS 5.0 et plus, et une carte graphique compatible Super VGA.

Lancement automatique sous Windows 95

Si vous jouez pour la première fois à Shannara:



1. Placez le CD-ROM dans votre lecteur, face imprimée vers le haut.

2. Windows 95 changera l'icône de votre lecteur de CD-ROM pour afficher celle de Shannara.

3. Plusieurs fichiers seront copiés sur votre disque dur dans un répertoire \SHANNARA pour optimiser les performances du programme.

4. Le programme d'installation vous demandera ensuite des précisions sur votre configuration sonore. L'utilitaire de configuration sonore Miles Design vous recommandera les paramètres détectés sur votre système après l'avoir analysé.

5. Shannara analysera ensuite votre mémoire vidéo, votre lecteur de CD-ROM et votre microprocesseur.

6. Le jeu sera lancé.

Pour relancer Shannara si le CD est toujours dans le lecteur de CD-ROM:

1. Double-cliquez sur l'icône Mon ordinateur.

2. Double-cliquez sur l'icône Shannara CD-ROM.

3. Le jeu commencera.

DOS et Windows 3.1
Si vous installez le jeu à partir du DOS, suivez simplement ces instructions:

1. Placez le CD-ROM dans votre lecteur, face imprimée vers le haut.

2. Revenez au DOS si nécessaire (le message d'attente > doit être affiché sur l'écran). Quittez Windows en sélectionnant le menu FICHIER, puis l'option QUITTER. N'utilisez pas l'icône DOS du groupe principal, car dans ce cas vous ne ferez qu'activer une fenêtre DOS sous Windows. Vous devez quitter complètement Windows avant d'installer ou de lancer ce jeu, sinon vous risquez de constater des problèmes de sons, de mémoire ou d'affichage.

3. A partir du DOS, ouvrez votre lecteur de CD-ROM.
Entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM suivie de deux points (:) et appuyez sur la touche <Entrée>. Par exemple, si votre lecteur de CD-ROM est le lecteur D, entrez D: <Entrée>.

4. Pour lire le fichier README.TXT, entrez MORE < README.TXT <Entrée>.

5. Entrez INSTALL <Entrée> pour lancer le programme d'installation.

6. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour l'installation.

Après l'installation, vous reviendrez au DOS, dans le répertoire d'installation du jeu sur votre disque dur. Avant de jouer, assurez-vous que votre gestionnaire de souris est bien chargé. Pour lancer le jeu, entrez SHANNARA <Entrée>.

Le jeu

Le système d'aventures graphiques de Legend a été conÿu pour être intuitif et facile à utiliser, mais noûs avons également intégré un didacticiel en ligne complet pour vous présenter les concepts de base du jeu. Le meilleur moyen de bien connaître le jeu est de le lancer, de suivre le didacticiel, et de "bidouiller" ensuite avec le jeu jusqu'à ce que vous vous sentiez à l'aise avec toutes les commandes.

Didacticiel intégré
Pour accéder au didacticiel, lancez le jeu et appuyez ensuite sur la touche <Echap> pour passer la séquence d'introduction du jeu. Cliquez sur le bouton en forme de disque qui est affiché en haut à droite de l'écran (bouton System). Ouvrez le menu des options et cliquez sur Help.

Présentation du système
Pour les joueurs expérimentés qui ont hâte de jouer, voici les caractéristiques principales de notre système:

Ecran du jeu: L'image affichée correspond à la vision que vous (le personnage principal du jeu) avez du monde qui vous entoure.
Deux boutons sont affichés dans le coin supérieur droit de l'écran. Le bouton Undo vous permet d'annuler la dernière action. Le bouton en forme de disque affiché à droite est le bouton "Système". Cliquez sur ce bouton pour activer un menu d'options très utiles: aide (Help), historique (History), sauvegarde ou chargement (Save et Restore), nouvelle partie (New Game), options pour la musique et les voix, statut (Status) et l'option Quit pour quitter le jeu. Les icônes concernant le personnage principal (vous) et vos compagnons de voyage seront affichées en bas de l'écran. Les objets de votre inventaire seront affichés sur les plateaux du centre, l'objet sélectionné apparaissant dans le coin inférieur droit de l'écran. La boussole qui permet de contrôler les déplacements des personnages est affichée au-dessus de l'inventaire actif.

Mouvements: Pour vous déplacer, cliquez sur les directions disponibles sur la boussole ou utilisez les touches fléchées.

Commandes: Lorsque vous déplacez le pointeur sur l'écran, le nom de l'objet sur lequel il est placé sera affiché. Pour activer une commande, placez le pointeur sur l'objet de votre choix et cliquez une seule fois sur le bouton de la souris. Une liste de verbes sera alors affichée à droite de l'écran. Choisissez un verbe et cliquez dessus pour confirmer la commande. Pour les interactions avec les personnages de votre équipe, cliquez sur l'icône correspondant au personnage de votre choix.

Utilisation De la Carte

La carte sera automatiquement affichée lorsque vous voyagerez vers un endroit lointain. Lorsque vous naviguez sur la carte, vous pouvez déplacer votre équipe en cliquant sur la boussole ou sur le chemin qui se dirige dans la direction de votre choix. Si vous êtes sur un chemin très étroit ou derrière un personnage qui dirige le groupe, le jeu vous guidera automatiquement. Si vous atteignez un des bords de la carte ou un terrain infranchissable, votre équipe s'arrêtera. Dans cette interface, vous pouvez toujours communiquer avec les autres membres de votre équipe en cliquant sur leur portrait en bas de l'écran.

Vous risquez de rencontrer de nombreux monstres au cours de vos voyages. Au départ, ils seront affichés sous la forme de symboles bleus, qui indiquent que vous les avez repérés, mais qu'ils ne vous ont pas encore vu. Quand ces symboles virent au rouge, cela signifie que les monstres vous ont repéré et qu'ils vont vous pourchasser. Vous pouvez vous déplacer plus rapidement, mais vous devez être prudents pour les éviter. Si un monstre vous attaque, l'interface des combats sera automatiquement affichée.

Combats

Il y a des combats dans ce jeu, mais vous devez les fuir autant que possible. La plupart des combats peuvent être évités en vous éloignant des monstres dès que vous les avez repérés, ou en battant en retraite une fois que le combat a commencé. Mais vous devrez aussi livrer certaines batailles indispensables.

Les combats sont dangereux. Votre personnage sera souvent blessé, et pourra même, dans certains cas, perdre conscience. La seule récompense quand vous gagnez un combat, c'est de pouvoir poursuivre votre mission.

Les combats sont basés sur des tours de jeu, c'est-à-dire que chaque membre de votre équipe et chaque monstre impliqué jouent à tour de rôle, une fois par tour de jeu. Un personnage attaquera toujours un monstre. Pour chaque tour, l'attaquant est indiqué par un rectangle blanc, et la cible de l'attaque est indiquée en rouge. Chaque personnage et chaque monstre jouera à tour de rôle, puis ils se

regrouperont tous, et les personnages inconscients seront retirés du combat qui continuera.

santè

La barre de couleur affichée au-dessus de chaque personnage et sous chaque monstre indique leur niveau de santé. Cette barre sera verte au départ, mais elle diminuera pour virer au jaune, à l'orange, et enfin au rouge si le personnage est gravement blessé. Si la barre de santé est entièrement vide pour un monstre ou un personnage, il tombera inconscient et ne pourra plus se battre. Si Jack s'évanouit, les autres membres de l'équipe se battront comme il le leur a demandé. A la fin du combat, si toute l'équipe a été vaincue, le jeu se termine.

actions dans les combats

La victoire nécessite une bonne stratégie, mais pas vraiment de réflexes rapides. Vous devrez surtout mieux réfléchir que vos adversaires.
Vous ne pouvez pas utiliser les options de sauvegarde et de chargement pendant les combats, donc préparez bien votre stratégie avant de vous battre!
Quand Jak est sélectionné, vous (en tant que Jak) pouvez utiliser les boutons sur l'écran de combat pour les différentes actions du jeu. Vous pouvez également utiliser les boutons sur l'écran des combats pour effectuer une action.

attaque: Cliquez sur le bouton d'attaque (Attack) pour entamer un combat. Si vous voulez que Jak frappe un monstre spécifique, cliquez d'abord sur l'icône de ce monstre en haut de l'écran et cliquez ensuite sur "'Attack!"

défense: Si vous cliquez sur l'option de DEFENSE, vous lancerez également un tour de combat et vous permettrez à Jack de se défendre. Vous ne pourrez pas attaquer le monstre, mais le fait d'être sur la défensive vous permettra de rester en vie pour continuer le combat. Restez intact, pour que nous puissions vous ramener entier!

Retraite:

Cliquez sur le bouton Retreat pour vous retirer du combat. Mais soyez prudents: dans certains cas, vous ne pourrez pas battre en retraite!

Ordres: Le bouton des ordres vous permet de contrôler les autres membres de votre équipe pendant les combats. S'ils n'ont pas d'ordres spécifiques, les personnages de votre équipe attaqueront les monstres aléatoirement. Ce bouton vous permet de contrôler les personnages ou de donner des ordres de retraite à toute l'équipe. Si vous voulez utiliser cette option, vous devez cliquez sur le bouton des ordres avant de cliquer sur les boutons de retraite, de défense ou d'attaque.

Vous ne pouvez donner des ordres que lorsque Jak est affiché en blanc. Cliquez d'abord sur le bouton des ordres ou appuyez sur la touche O. Choisissez ensuite le personnage qui doit suivre vos ordres. Vous pouvez sélectionner tous les membres de l'équipe ou un seul personnage. Choisissez enfin l'ordre à donner parmi les options proposées, qui comprennent plusieurs modes d'attaque et de défense. Les options Attack the Closest, Attack the Leader, Attack the Strongest et Attack the Weakest permettent de viser des monstres spécifiques (le plus proche, le chef, le plus fort, et le plus faible). L'option Follow My Lead indique au personnage qu'il devra agir de la même manière que Jak pendant les combats. L'option Defend Yourself permet de placer le personnage sur la défensive pour qu'il (ou elle) tente d'éviter les attaques ennemies. Cette option permet de préserver les personnages en mauvaise santé et de leur éviter de s'évanouir pendant un combat crucial. Quand un personnage est sur la défensive, il ne peut pas attaquer un monstre en même temps.
Enfin, l'option Carry On vous permet de revenir à l'interface de combat principale, où vous pouvez à nouveau cliquer sur le bouton des ordres pour diriger un autre personnage de votre équipe.
Les personnages continueront selon vos ordres donnés tant que vous ne leur en donnez pas d'autres, ou jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus effectuer les actions demandées. Donnez vos ordres à Jak en dernier, car le combat se poursuivra une fois que ses actions seront déterminées.

Aide intégrée pour les combats
L'interface des combats comporte un bouton d'aide spécifique que vous pouvez activer avant un combat.

Conseils stratégiques pour les combats

Voici quelques conseils importants pour les combats, et qui vous seront utiles dans le feu de l'action:

Vous devez absolument éviter que Jak soit touché pendant les combats. Si jamais il s'évanouit, il ne pourra plus donner d'ordres aux autres membres de l'équipe. Si la barre de statut de Jak vire au jaune, il est souvent plus sage de battre en retraite, ou de lui ordonner de rester sur la défensive.

Si un monstre est beaucoup plus puissant et que votre équipe est inférieure en nombre, essayez de vous débarrasser des autres monstres avant de vous concentrer sur le plus fort. Mais si vous avez beaucoup de personnages dans votre équipe, il vaut parfois mieux vous concentrer sur l'ennemi le plus dangereux pour mettre fin au combat plus rapidement.

Gardez vos pouvoirs magiques pour les situations critiques dans les combats.

Evitez les affrontements inutiles en battant en retraite aussi souvent que possible.

Si Davio a les pierres des Elfes (Elfstones), vous pouvez lui ordonner d'utiliser la magie de ces pierres pour attaquer l'ennemi. Mais n'oubliez pas que la magie fatigue énormément celui qui l'utilise, et il ne pourra pas utiliser ces pierres très souvent.

Si Telsek a reÿu le "Black Irix", il peut l'utiliser pendant les combats. Il sera plus puissant en attaque, mais il lui faudra un tour de jeu pour pouvoir accumuler cette puissance supplémentaire.

utilisation du journal

Le "Journal de Jak Ohmsford" est un guide de référence pratique dans lequel tous les événements du jeu seront enregistrés. Il sera automatiquement mis à jour quand vous effectuerez des actions ou que vous apprendrez des informations importantes, mais vous pouvez également inscrire vos propres notes pour vous souvenir des indices essentiels.

Pour lire le journal, cliquez sur l'icône du journal sur le plateau de l'inventaire. Le livre s'ouvrira à la table des matières, qui est en fait la liste de toutes les régions qui ont été visitées depuis le début du jeu. Cliquez sur la région de votre choix pour ouvrir le livre à la page correspondante.

Pour feuilleter le livre, placez le pointeur sur les coins des pages. Quand il se transforme en flèche, vous pouvez avancer ou reculer d'une page, en fonction de la direction de la flèche.

Pour rajouter vos propres notes dans le journal d'une partie, cliquez sur la plume, dans votre inventaire: une fenêtre sera affichée. Entrez votre commentaire et appuyez sur la touche <Entrée> pour l'ajouter dans le journal. Pour quitter la fenêtre de saisie de texte, appuyez sur la touche <Echap>. Vos commentaires dans le journal ne seront jamais effacés. Par exemple, si vous arrivez à la moitié du jeu et que vous rechargez une sauvegarde précédente, les notes que vous avez rajoutées dans le journal seront toujours là. Par contre, les messages inscrits directement par le programme dans le jeu seront effacés.

Pour quitter l'interface du journal, appuyez sur la touche Q ou sur la touche <Echap>, ou placez simplement le pointeur de la souris en dehors du livre, vers un des coins de l'écran. Il prendra alors la forme d'un signe "Exit". Cliquez quand le pointeur prend cette forme pour quitter l'interface du journal et revenir à l'écran du jeu.

AIDE POUR LES PROBLEMES SOUS DOS ET ASSISTANCE TECHNIQUE

Nous sommes nous aussi des joueurs, et nous essayons toujours d'éliminer le moindre bug avant la sortie de nos produits. Mais tant que Windows 95 ne résoudra pas tous les problèmes du monde (les problèmes de configuration, bien sûr...), il restera de nombreuses configurations DOS différentes, et nous aimerions pouvoir répondre à toutes les questions techniques.

Certains problèmes courants et leurs solutions sont abordés dans les paragraphes suivants. Si vous ne voyez pas de rubrique correspondant à votre problème technique, lisez le fichier README.TXT sur le CD-ROM pour les informations de dernière minute sur le programme. Si aucune des solutions proposées ici ne permet de résoudre votre problème, nous conseillons aux utilisateurs du DOS de créer une disquette de boot en suivant les instructions du paragraphe correspondant dans ce manuel. Si l'utilisation d'une disquette de boot ne résout toujours pas vos problèmes, appelez notre service technique pour une aide plus approfondie.

Lorsque vous appelez notre service technique, préparez un maximum d'informations sur votre système: version du DOS utilisée, type de carte graphique, type et paramètres de votre carte sonore, etc. NOUS POURRONS VOUS AIDER PLUS FACILEMENT SI VOUS RESTEZ PRES DE VOTRE ORDINATEUR QUAND VOUS CONTACTEZ NOTRE SERVICE TECHNIQUE.

Graphismes SVGA

Ce jeu reconnaît le standard VESA pour les graphismes en SVGA. De nombreuses cartes SVGA sont compatibles VESA au niveau matériel et ne nécessitent aucune action de votre part pour que le jeu fonctionne correctement.

1. EST-CE QUE LE JEU AFFICHE UN MESSAGE D'ALERTE INDIQUANT QUE VOTRE CARTE GRAPHIQUE N'EST PAS COMPATIBLE VESA OU N'EST PAS DIRECTEMENT RECONNUE PAR LE PROGRAMME?

Si vous avez déjà constaté ce problème et que vous utilisez un gestionnaire VESA fourni par le fabricant de votre carte graphique (ou provenant d'une autre source), installez ce gestionnaire VESA et essayez de relancer le jeu. La plupart des gestionnaires VESA peuvent être installés avec un programme (fourni avec la carte graphique) que vous devez lancer à partir du DOS. Certains de ces programmes nécessitent des paramètres spécifiques. Vous devez consulter la documentation de votre carte graphique pour les instructions d'installation et pour vérifier si elle est bien compatible VESA.

Si vous ne disposez pas d'un gestionnaire VESA pour votre carte graphique, contactez votre revendeur ou le fabricant pour obtenir la dernière version de ce gestionnaire. Vous pourrez le plus souvent le télécharger sur un réseau ou un BBS si vous disposez d'un modem, ou l'obtenir rapidement par courrier.

Si vous n'avez pas de gestionnaire VESA pour votre carte graphique, ou si celui que vous utilisez ne fonctionne pas avec ce jeu, essayez d'installer le gestionnaire VESA universel "UNIVBE" qui se trouve dans le répertoire UNIVBE51, sur le CD de Shannara. Ouvrez le répertoire UNIVBE51 et entrez INSTALL <Entrée>. Remarque: Legend vous fournit gracieusement le gestionnaire UNIVBE pour vous rendre service, mais il s'agit d'un programme distribué en shareware et développé par une autre société. Si ce gestionnaire fonctionne bien avec notre jeu et vous permet de résoudre un problème de compatibilité, vous l'utiliserez pour ce jeu et probablement d'autres programmes. Pour vous enregistrer auprès des auteurs de UNIVBE, suivez les instructions affichées sur l'écran pendant l'installation.

Cartes sonores, musique, voix et effets sonores

La plupart des problèmes de son signalés à notre service technique viennent de conflits ou de mauvais paramètres IRQ. La nouvelle bibliothèque sonore de

Shannara utilise plusieurs techniques pour déterminer l'adresse, l'IRQ et le canal DMA utilisés par votre carte sonore. Si vous constatez des problèmes avec la musique ou les effets sonores, essayez les solutions suivantes:

1. EST-CE QU'UNE VARIABLE BLASTER EST INDIQUÉE DANS LA TABLE D'ENVIRONNEMENT DE VOTRE SYSTÈME?

Entrez SET <Entrée> à partir du DOS pour afficher la table d'environnement de votre système et voir si elle contient une variable BLASTER. Si c'est le cas, passez à la question suivante. Si aucune variable BLASTER n'est spécifiée, consultez la documentation de votre carte sonore pour savoir si elle est compatible.

2. EST-CE QUE LES VALEURS INDIQUÉES DANS LA VARIABLE BLASTER SONT CORRECTES POUR LA CONFIGURATION CHOISIE POUR LA MUSIQUE ET LES EFFETS SONORES?

Consultez la documentation fournie avec votre carte sonore pour les instructions d'installation complètes. Le format standard est BLASTER = A220 I5 D1 H5, les chiffres suivant chaque lettre correspondant aux paramètres suivants:

A: adresse de base (port)
I: IRQ
D: canal DMA 8 bits
H: canal DMA 16 bits

3. EST-CE QUE VOTRE CARTE SONORE EST CONFIGURÉE AVEC UN IRQ OU UNE ADRESSE DE BASE INHABITUELLE?

Le gestionnaire de périphérique de chaque carte sonore est programmé par défaut avec les paramètres les plus courants. Si vous ne voyez pas de variable BLASTER dans votre configuration et que la carte sonore est configurée sur un IRQ habituellement utilisé par votre souris ou votre modem (IRQ 3 ou 4), il est possible que le programme ait du mal à reconnaître votre carte sonore dans sa bibliothèque de paramètres audio.

Votre carte sonore doit également être configurée avec des paramètres IRQ qui ne sont pas utilisés par d'autres périphériques (cartes de réseau, autres cartes sonores, etc.). Consultez la documentation de votre carte sonore pour les instructions complètes d'installation.

Les conflits d'IRQ peuvent provoquer des problèmes classiques comme l'absence de musique, d'effets sonores et/ou de voix, des blocages aléatoires du jeu, de longues pauses ou des coupures dans le son ou les voix. Vous devrez dans ce cas modifier les paramètres IRQ de votre carte sonore pour vous assurer qu'elle ne provoque pas un conflit avec d'autres cartes ou d'autres périphériques. Consultez la documentation de votre carte sonore pour savoir comment détecter et corriger les conflits IRQ avec d'autres périphériques.
Vous devez entendre de la musique, des effets sonores et des voix pendant la séquence d'introduction. Si vous n'entendez pas de musique, de voix et/ou d'effets sonores, votre carte sonore est peut-être mal configurée et peut provoquer un conflit IRQ.

Essayez de relancer le programme SETSOUND (dans le répertoire C:\SHANNARA) pour modifier la configuration pour la musique et les effets sonores. Certaines cartes sonores "compatibles Sound Blaster" utilisent un gestionnaire AIL 3.0 adapté, d'autres leurs propres gestionnaires, pour simuler une carte sonore Sound Blaster. Faites défiler les options de cartes sonores dans SETSOUND pour la musique et les effets sonores, pour voir quelles sont les autres configurations disponibles en fonction de votre carte sonore.

Mémoire

Vous manquez de mémoire si vous voyez un des messages suivants:
ERROR: You need at least another xxxx bytes of extended or expanded memory.
ERROR: You need at least another xxxx bytes of conventional memory.
La mémoire paginée ou étendue disponible sur votre système est insuffisante, le jeu

ayant besoin de xxxx octets de plus pour fonctionner. Vous devriez pouvoir jouer, mais vous risquez de ne pas voir certaines séquences animées et de ne pas entendre certains sons. Appuyez sur une touche pour continuer, ou sur la touche <Echap> pour annuler.

La mémoire conventionnelle (ou mémoire de base) disponible sur votre système est insuffisante, le jeu ayant besoin de xxxx octets de plus pour fonctionner. Vous devriez pouvoir jouer, mais vous risquez de ne pas voir certaines séquences animées et de ne pas entendre certains sons. Appuyez sur une touche pour continuer, ou sur la touche <Echap> pour annuler.

Voici une liste des problèmes de mémoire les plus courants:

1. EST-CE QUE DES GESTIONNAIRES QUI NE SONT PAS NÉCESSAIRES AU JEU SONT LANCÉS AU DÉMARRAGE DU SYSTÈME?

Essayez de créer une disquette de boot ou une configuration personnalisée (avec le DOS version 6.0 et ultérieures) pour ne lancer aucun gestionnaire en dehors de ceux qui sont nécessaires pour votre lecteur de CD-ROM, votre souris et votre carte sonore. Ne lancez pas SMARTDRV ou d'autres programmes similaires de cache disque dans votre nouvelle configuration. Vous devez relancer votre système pour que les modifications soient prises en compte (appuyez simultanément sur les touches <Ctrl> <Alt> <Suppr>).

2. EST-CE QUE VOUS LANCEZ SMARTDRV OU UN AUTRE PROGRAMME DE CACHE DISQUE?

Les programmes de cache disque peuvent accélérer sensiblement le jeu, mais nous vous déconseillons d'en utiliser si vous n'avez que 4 Mo de mémoire. Utilisez un éditeur de texte (comme EDIT, fourni avec le DOS) pour ajouter les lettres REM au début de chaque ligne de commande correspondant à SMARTDRV.EXE (ou au programme de cache disque que vous utilisez) dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Vous devez relancer votre système pour que les modifications soient prises en compte (appuyez simultanément sur les touches <Ctrl> <Alt> <Suppr>).

3. EST-CE VOUS UTILISEZ RAMDRIVE.SYS DANS VOTRE FICHIER CONFIG.SYS?

Il mobilise probablement beaucoup de mémoire et il est inutile pour le jeu. Ajoutez les lettres REM devant cette ligne dans le fichier CONFIG.SYS. Vous devez relancer votre système pour que les modifications soient prises en compte (appuyez simultanément sur les touches <Ctrl> <Alt> <Suppr>).

4. EST-CE QUE D'AUTRES PROGRAMMES RÉSIDENTS SONT CHARGÉS EN MÉMOIRE?

Ces programmes (ex: réception de fax, etc.) peuvent être désactivés en ajoutant la remarque REM au début de la ligne correspondante dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Vous devez relancer votre système pour que les modifications soient prises en compte (appuyez simultanément sur les touches <Ctrl> <Alt> <Suppr>).

5. VOUS LANCEZ BIEN LE JEU À PARTIR DU DOS, ET NON DE WINDOWS?

Entrez EXIT <Entrée> au message d'attente du DOS - si le bureau de Windows s'affiche sur l'écran, c'est que vous étiez dans le shell DOS de Windows. Pour quitter Windows, vous devez soit cliquer sur l'option QUITTER du menu Fichier, soit sur la case de fermeture dans le coin supérieur gauche de la fenêtre du gestionnaire de programmes.

Pour un diagnostic rapide des problèmes de mémoire, essayez de lancer le programme de test PMEM dans le répertoire \TEST de votre CD. Modifiez la configuration de votre système pour que la taille de la mémoire REAL et PROT (mode réel et mode protégé) soit aussi grande que possible, et essayez de relancer le jeu.

Problèmes de sauvegarde

1. EST-CE QUE VOUS AVEZ ASSEZ D'ESPACE DISPONIBLE SUR VOTRE DISQUE DUR?

Vérifiez l'espace disponible sur votre disque dur: vous devez disposer d'au moins 500 Ko pour pouvoir sauvegarder des parties (chaque sauvegarde prend environ 20 Ko).

2. EST-CE QUE VOUS LANCEZ LE JEU À PARTIR DE VOTRE DISQUE DUR, OU À PARTIR DU CD?
Il est impossible d'écrire des fichiers sur votre lecteur de CD-ROM. Vous devez lancer le jeu à partir du répertoire dans lequel il a été installé sur votre disque dur.

Jeu trop lent

1. QUEL TYPE D'ORDINATEUR ET DE LECTEUR DE CD-ROM UTILISEZ-VOUS?

Ce jeu est prévu pour fonctionner avec un lecteur de CD-ROM double vitesse ou plus rapide et un ordinateur de type 486/33 ou plus puissant. Si vous utilisez un ordinateur ou un lecteur de CD-ROM aux performances inférieures, le jeu sera considérablement ralenti.

2. EST-CE QUE VOTRE MÉMOIRE VIDÉO EST ASSEZ RAPIDE?

La vitesse de la mémoire vidéo peut être un facteur important, et il n'existe malheureusement pas de véritables standards officiels pour l'évaluation des performances vidéo.

3. EST-CE QUE VOUS LANCEZ LE JEU À PARTIR DE VOTRE DISQUE DUR, OU À PARTIR DU CD?

Vous devez lancer le jeu à partir du répertoire d'installation, sur votre disque dur. Si vous lancez le jeu à partir du CD, tous les fichiers seront chargés à partir du CD, et ceux qui ont été copiés sur votre disque dur pour un accès plus rapide ne seront pas utilisés.

Problèmes de souris
1. Est-ce que vous obtenez un message "ERROR: No mouse driver found."?
Si votre souris ne fonctionne pas, assurez-vous que le gestionnaire de souris est bien chargé avant de lancer le jeu. Vous pouvez généralement le charger manuellement avec la commande MOUSE <Entrée> au message d'attente du DOS,

dans le répertoire MOUSE ou MS-DOS de votre disque dur. Si le système répond à cette commande par le message "mauvaise commande ou nom de fichier", votre gestionnaire de souris est dans un autre répertoire. Consultez la documentation fournie avec votre souris ou votre ordinateur pour de plus amples informations.

2. EST-CE QUE VOUS VOYEZ PLUSIEURS SOURIS SUR L'ÉCRAN OU DES PROBLÈMES D'AFFICHAGE QUAND LE POINTEUR SE DÉPLACE?

De nombreux gestionnaires de souris comportent des bugs (même ceux des plus grands constructeurs sont parfois capricieux). Pour résoudre ce problème, procurez-vous la dernière version du gestionnaire de votre souris.

Problèmes divers: blocages ou arrêts du programme, etc.

Les blocages ou les arrêts du système, l'affichage de caractères de taille incorrecte, les images manquantes, les zones noires sur l'écran, et autres problèmes inhabituels au lancement du programme peuvent avoir de nombreuses causes. Vérifiez les points suivants:

1. EST-CE QUE VOTRE ORDINATEUR EST CONFIGURÉ AVEC SUFFISAMMENT DE FILES ET DE BUFFERS?

Vérifiez votre fichier CONFIG.SYS et cherchez les lignes FILES et BUFFERS. Elles doivent indiquer une valeur de 30 ou plus. Par exemple:

FILES = 30
BUFFERS = 30

Si vous modifiez le nombre de fichiers ou de buffers, vous devez relancer votre système pour que les modifications soient prises en compte (appuyez simultanément sur les touches <Ctrl> <Alt> <Suppr>).

2. EST-CE QUE LE CD-ROM EST BIEN DANS LE LECTEUR DE CD-ROM?
Non? Alors mettez-le!

3. EST-CE QUE VOTRE ORDINATEUR NE RECONNAÎT PAS VOTRE LECTEUR DE CD-ROM?
Assurez-vous que votre système est bien configuré pour reconnaître le lecteur de CD-ROM.

4. EST-CE QUE LE PROGRAMME D'INSTALLATION DU JEU INSTALL S'EST ARRÊTÉ?

Si le programme INSTALL s'est arrêté à cause d'un manque d'espace sur votre disque dur ou d'une autre erreur interne, le jeu risque de n'être installé qu'en partie. Essayez de réinstaller le jeu à partir du CD.

5. EST-CE QUE VOUS LANCEZ LE JEU À PARTIR DE WINDOWS 3.1?

Vous devez quitter Windows 3.1 avant de lancer ce jeu. Remarque: si vous cliquez sur l'icône MS-DOS dans le groupe principal de Windows, vous ne quitterez pas Windows, mais vous ouvrirez simplement une fenêtre DOS. Vous devez quitter Windows en cliquant sur l'option Quitter du menu Fichier, ou sur la case de fermeture dans le coin supérieur gauche de la fenêtre du gestionnaire de programmes.

6. J'AI ASSEZ D'ESPACE SUR MON DISQUE DUR, POURQUOI LE PROGRAMME D'INSTALLATION S'EST-IL ARRÊTÉ PAR MANQUE D'ESPACE?

Si vous utilisez Double-Space, Stacker ou un autre utilitaire de compression de disque dur, n'oubliez pas que l'espace nécessaire pour le jeu doit être multiplié par deux. Vous devez donc considérer que vous aurez besoin du double de la taille indiquée dans les spécifications techniques de ce manuel.

creation d'une disquette de boot pour dos avec lecteur de CD-ROM
Si vous constatez des problèmes inexplicables, les instructions qui suivent vous permettront de lancer votre système avec une disquette de boot, qui ne chargera que les gestionnaires et programmes nécessaires pour le jeu pour libérer le plus de mémoire possible au lancement du système.

Si vous utilisez le MS-DOS version 6.0 ou ultérieure et que votre fichier CONFIG.SYS est prévu pour une configuration multiple, vous pouvez ajouter les modifications dans les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Mais si vous n'êtes pas habitué à ce genre de manipulation, nous vous conseillons plutôt de créer une disquette de boot.

Les instructions suivantes vous indiquent comment lire les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT de votre lecteur C:.

Nous vous conseillons de commencer par faire une copie de sauvegarde de ces fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Consultez votre manuel du MS-DOS pour savoir comment effectuer cette opération.
Au message d'attente C:>:
1. Entrez MORE < CONFIG.SYS <Entrée > pour voir ce fichier.
2. Notez la ligne DEVICE= ou DEVICEHIGH= qui contient le nom de votre gestionnaire de CD-ROM. Cette ligne peut être de la forme suivante:
DEVICEHIGH=C:\CDROM\DD250.SYS /D:MSCD001 /C:00 /M:20 /I:5 /P:340
3. Entrez MORE < AUTOEXEC.BAT <Entrée> pour voir ce fichier.
4. Notez la ligne qui contient le gestionnaire MOUSE. Elle peut être de la forme suivante:
LOADHIGH C:\DOS\MOUSE.COM.
Le chemin d'accès du gestionnaire de fichiers peut également être différent, par exemple:
C:\DOS\MOUSE.COM
C:\WINDOWS\MOUSE.COM
C:\MOUSE\MOUSE.COM
LMOUSE.COM
MOUSE.EXE
MOUSE.COM
5. Notez la ligne qui contient le gestionnaire MSCDEX. Elle peut avoir la forme suivante: LOADHIGH C:\DOS\MSCDEX /D:MSCD001 /M:10 /E /L:D. Remarque: </L:D> est la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM. Si vous ne savez pas quelles sont les lignes de commande correspondant à votre lecteur de CD-ROM, consultez le manuel fourni avec celui-ci.

Pour créer une disquette de boot, suivez très exactement ces instructions:
1. Préparez une disquette vierge pour votre lecteur A:.
2. Placez cette disquette vierge dans le lecteur A: et fermez éventuellement le loquet de verrouillage du lecteur.
3. Entrez DIR A: <Entrée>.
4. Si vous voyez une liste de fichiers affichée sur l'écran, votre disquette n'est pas vierge, et tous les fichiers qu'elle contient seront effacés. Si ces fichiers sont importants, remplacez cette disquette par une disquette vierge.
5. Entrez FORMAT A: /S <Entrée>.
6. Entrez N <Entrée> quand le DOS vous demande si vous voulez formater une autre disquette.
7. Entrez DIR A: <Entrée>.
8. Vous devez voir le fichier COMMAND COM sur la disquette que vous venez de formater. (Si ce n'est pas le cas, entrez COPY C:\COMMAND.COM A: <Entrée>, sinon passez à l'étape suivante.)
NE MODIFIEZ JAMAIS LES FICHIERS CONFIG.SYS & AUTOEXEC.BAT DE VOTRE DISQUE DUR.
9. Entrez A: <Entrée>.
10. Entrez EDIT CONFIG.SYS <Entrée>; le message d'attente du DOS sera remplacé par l'écran de l'éditeur EDIT du DOS.
11. Entrez les lignes suivantes en respectant à la lettre les instructions. Dans les espaces indiqués, n'oubliez pas de rajouter la ligne correspondant à votre lecteur de CD-ROM, que vous avez notée plus tôt.

```
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\dos\emm386.exe ram
dos=high,umb
files=30
buffers=30
device=<ligne de votre lecteur de
CD-ROM>
```

(Il s'agit d'une configuration MS-DOS très simple. Pour de plus amples informations sur la signification de chaque ligne de



commande et leur modification éventuelle, consultez votre manuel du MS-DOS.)
12. Maintenez la touche <ALT> enfoncée et appuyez sur la touche F, puis sur <Entrée>.
13. Entrez X <Entrée>.
14. Entrez A: <Entrée>.
15. Entrez EDIT AUTOEXEC.BAT <Entrée>; le message d'attente du DOS sera remplacé par l'écran de l'éditeur EDIT du DOS.
16. Entrez les lignes suivantes en respectant à la lettre les instructions. Dans les espaces indiqués, n'oubliez pas de rajouter les lignes correspondant à votre souris et à votre lecteur de CD-ROM, que vous avez notées plus tôt. echo off prompt pg
path=c:\dos
c:\ <ligne pour votre souris>
c:\ <ligne pour votre lecteur de CD-ROM>
(i.e. c:\<répertoire>\MSCDEX.EXE/<paramètres>..)
(Il s'agit d'une configuration MS-DOS très simple. Pour de plus amples informations sur la signification de chaque ligne de commande et leur modification éventuelle, consultez votre manuel du MS-DOS.)
17. Maintenez la touche <ALT> enfoncée et appuyez sur la touche F, puis sur <Entrée>.
18. Entrez X <Entrée>.
19. Relancez votre ordinateur en laissant la disquette de boot dans le lecteur A:.
Une fois que votre ordinateur a démarré:
1. Entrez C:<Entrée>
2. Entrez CD SHANNARA < Entrée >
3. Entrez SHANNARA < Entrée > pour lancer le jeu.

Legend Entertainment Company
P.O. Box 10810, 14200 Park Meadow Drive
Chantilly
Virginia 22021
USA
001 703 222 8500

CREDITS

(Special thanks to best-selling author Terry Brooks, creator of the magical world of Shannara)

Design

Game Design & Programming Corey Cole

Game Design & Dialog Writing Lori Cole

Game Programming Jim Katic, Bob Heitman

Art Director Douglas Herring

Additional Writing Josh Mandel

Producer Bob Bates

System

System Design

Duane Beck, Michael Lindner, Mark Poesch, Mike Verdu

System Programming

Duane Beck, Chip Kerchner, Mark Poesch, Bob Heitman

Graphics System

Mark Poesch

Dialog System

Duane Beck

Audio Interface Library 3.0

Miles Design Inc.

Art

Background Artists

Doug Andersen, Ken Macklin, David Cherry, Rick Morgan, William Eaken, Rob Alexander, Beckett Gladney, Doug Herring,Dan McMillan, David Dietrick,Kinetic Arts Inc.

Character Artistst

Doug Andersen, Jim Hummel, Beckett Gladney, Douglas Herring, William Eaken,Frank Cirocco, Chris Grandstaff

Animation

Diane Mello, Eric Heitman, Craig Allen Brown,Nanette Maki-Dearsan, Barry T Smith, Doug Herring, Jana Darkoski, Tramell Ray Isaac, Kinetic Arts, Inc.

3-D Animation Steve Sherer (Sherer Design Assocs), Arturo Sinclair (Cultural Debris)

Music & Sound

Music Producer George Alistair Sanger

Music Composition

Team Fat: GeorgeAlistair Sanger, David Govett (Ramrod) Joe McDermott, ëProfessorí K Weston Phelan

Sound Engineer John Arrias

Digital Adaption Eric Heberling

Sound Effects Eric Heberling

Testing

Test Coordinator Rosie Freeman

Special Technical Support Joven Malazo

Testing

Barbara DeFilippo, Martin De La Rosa, Jud Farsht, Rosie Freeman, Dave Hogge, Jeremy Lam, Joven Malazo, David NeSmith, Tim Rakes

Additional Testing

Eric Finney, Michael Cole

Voices

Voice Direction

Lori Cole

Administrative Assistant

Susan Swanezy

Shella	Johna Stewart
Leah Guard	Ken Mars
Shifter	Michael Gough
Leah Servant	Jim Piddock
Herbalist	Michael Gough
Menion Leah	Ron Feinberg
Tyrsis Guard	Michael Gough
Brendel	Jack Angel
Seneschal	Tom Kane
Balinor	Ed Gilbert
Brona	Tom Kane
Stenmin	Ron Feinberg
Lessa	Lori Allan
Davio	Tom Kane
Arion	Danny Mann
Panamon Creel	Michael Gough
Telsek	Ron Feinberg
Aine Elessedil	Susan Silo
Troll Guard	John Vernon
Troll King	Morgan Sheppard
Troll Cook	Earl Boen
Hani	Danny Mann
Eventine Elessedil	Morgan Sheppard
Ander Elessedil	Danny Mann
Gnome Healer	Susal Silo
King of the Silver River	Ken Mars
Dwarf Leader	Ken Mars
Kili	Earl Boen
Gnome Shaman	Danny Mann
Geeka	Susan Silo
Bremen	Tom Kane

Voices were recorded in West Los Angeles, California at B&J Studios

Package Design and Production Peggy Oriani

Production Services Rosie Freeman

Grace Under Fire Owen Lock, Gilbert Perlman

Cover Image Painting by Boris Vallejo,

Photograph by Mark Helfner,

Logo Design by Pelikan Pictures







ATTENTION
Chez certaines personnes, utilisation de ce jeu necessite des precautions d'emploi particulieres qui sont detailees dans la notice ci-jointe.

For Ages - Pour Ages - Para Años - Für Jahre - Per Anni

3-10 ✓ 11-14 ✓

15-17 ✓ 18+ ✓

ELSPA

COPYRIGHT © 1994, EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED

3615

VIRGIN GAMES

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
2 Kensington Square, London W8 5RB

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT SARL
233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, FRANCE

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG