The Elder Scrolls Adventures

VOLUME



A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Avant d'installer le jeu sur votre ordinateur, vérifiez que votre configuration répond aux caractéristiques suivantes :

CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition.
En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE/ NCC
BP 319 000
13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel.

A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit.

L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier.

Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale.

En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le prologiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligeante ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente)

CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligeante ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive auraient été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit.

Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs.

Le droit applicable est celui du droit français.

JOUER A REDGUARD

Commencer une nouvelle partie

La première fois que vous jouez à Redguard, une séquence d'introduction apparaît à l'écran. Suivez-la avec attention même si vous avez la même aversion que Cyrus à l'égard des cours d'histoire. Stros M'Kai fourmille littéralement de complots et de factions rivales. Il est donc très important de savoir à qui vous allez avoir affaire. A l'issue de cette séquence d'ouverture, le jeu débute, de manière fort appropriée, par un duel à l'épée. Debout Redguard ! Et tremblez pirates !

Pour omettre la séquence d'introduction, appuyez sur ECHAP.

Pour commencer une nouvelle partie après ceci, appuyez sur ECHAP pour accéder au menu principal.

Résumé des commandes

ACTION	CLAVIER	GAMEPAD
En avant	Flèche Haut	Pavé directionnel Haut
En arrière	Flèche Bas	Pavé directionnel Bas
A gauche	Flèche Gauche	Pavé directionnel Gauche
A droite	Flèche Droite	Pavé directionnel Droite
Activer/Attaquer	CTRL	Bouton 1
Observer/Défendre	ALT	Bouton 3
Marcher/Courir	MAJ	Bouton 4
Sauter	ESPACE	Bouton 2
Epée rapide	S	
Inventaire	I	
Accessoire suivant	/	
Dernier accessoire	.	
Menu Principal	ECHAP	
Infos Version	F1	
Menu Enregistrer partie	F2	
Menu Charger partie	F3	
Menu Affichage	F4	
Menu Son	F5	
Menu Commandes	F6	
Enregistrement rapide	F9	

Le Vieux Manuel

Combat à l'épée

Le noble art du duel ! Comme Cyrus, vous affronterez bientôt de bien retors ennemis et de redoutables maîtres dans l'art du maniement de l'épée. Il est donc temps de mettre votre habileté à l'épreuve. Commençons par rappeler le duel n'est pas synonyme de brutalité ou de manipulation frénétique des boutons. Il est question de synchronisation et d'ouvertures. Une attaque portée à un moment inopportun ou dans une position inappropriée et vous risquez d'offrir à votre adversaire une ouverture qui pourrait vous être fatale !

Mettez-vous en position, ne perdez jamais l'adversaire du regard, et frappez au bon moment.

Manœuvrer

Déplacez-vous à l'aide des touches fléchées du clavier ou du pavé directionnel. Avancez et reculez pour vous positionner, et déplacez-vous vers la gauche ou la droite pour accompagner les déplacements de l'ennemi et rester face à lui. En mode Duel, Cyrus n'avance et ne recule que de quelques pas à la fois.

Commandes du mode Duel

ACTION	CLAVIER	GAMEPAD
En avant	Flèche Haut	Pavé directionnel Haut
En arrière	Flèche Bas	Pavé directionnel Bas
A gauche	Flèche Gauche	Pavé directionnel Gauche
A droite	Flèche Droite	Pavé directionnel Droite
Attaquer	CTRL	Bouton 1
Défendre	ALT	Bouton 3
Courir	MAJ	Bouton 4
Sauter	ESPACE	Bouton 2

Courir

Pour faire courir Cyrus, appuyez simultanément sur En avant et Courir. Cyrus peut ainsi courir pour se rapprocher d'un ennemi lointain ou tout simplement pour prendre ses jambes à son cou. Vous pouvez orienter sa course à l'aide des touches Gauche et Droite. Attention toutefois : Cyrus est vulnérable pendant qu'il court.

Sauter

Appuyez sur Sauter. Cette fonction n'est pas très utile en cours de combat, sauf pour atteindre une position surélevée.

Le Vieux Manuel

Attaquer

Cyrus dispose de différentes manœuvres d'attaque. Elles sont toutes faciles à exécuter, mais nécessitent une bonne dose d'expérience pour être pleinement efficaces. Chacune fonctionne selon des critères de vitesse et de portée. Après quelques duels, vous saurez faire la distinction entre les différentes formes d'attaque pour les employer à bon escient.

Formes d'attaque

ACTION	TYPE D'ATTAQUE	DESCRIPTION
Attaque	Estafilade	Attaque de base de Cyrus. Fréquemment utilisée pour rappeler votre adversaire à l'ordre ou profiter d'ouvertures rapides.
Attaque, Attaque	Double estafilade	Une attaque qui peut vraiment faire mal à votre adversaire. Faites toutefois attention avec cette attaque car si vous manquez votre coup, vous donnez l'ouverture à l'adversaire.
Attaque, Attaque, Attaque	Triple estafilade	Si vous parvenez à enchaîner les trois estafilades, nul doute que votre adversaire s'en remette difficilement. Attention à qui vous avez affaire. Ce type d'attaque peut vous exposer dangereusement si votre ennemi est plus rapide que vous.
En avant + Attaque	Estocade	Une excellente attaque pour tenir votre adversaire à distance. Moins rapide mais de plus grande portée que l'estafilade, cette attaque peut-être très efficace.
En avant, En avant + Attaque	Botte	Cette attaque bondissante est très appréciée des bretteurs expérimentés qui en font une arme mortelle. Son excellente portée rend l'attaque puissante tout en vous permettant de rester à distance de votre adversaire. Une excellente parade consiste à faire quelques pas de côté pour éviter l'attaque, puis contre-attaquer.

Défendre

Le bouton Défendre vous permet de parer une attaque. La synchronisation est essentielle. Appuyer sur le bouton Défendre trop tôt ou trop tard peut offrir une ouverture à votre adversaire. Etudiez le style de votre adversaire. Vous pouvez également apprendre à esquiver les attaques à l'aide des boutons Courir, Gauche et Droite.

Ranger son épée dans son fourreau

Pour ranger votre épée dans son fourreau, appuyez simultanément sur Attaquer et Défendre.

Vous pouvez ranger ou sortir votre épée de son fourreau à tout moment en appuyant sur la touche S. Vous ne risquez pas de vous attirer la sympathie de votre entourage si vous vous baladez en permanence l'épée à la main ! En revanche, si le combat est inévitable, la touche S vous met instantanément en mode Duel.

Le Vieux Duel

Encaisser les coups

Il n'y a pas de mal à se faire du bien, mais il n'y a certainement pas de bien à se faire du mal. L'icone situé dans l'angle supérieur gauche de l'écran vous indique la quantité de dommages que vous pouvez endurer. Votre niveau de santé est proportionnel à la taille de la bougie.

Bougie indiquant le niveau de santé

Mourir

Lorsque vous mourez, un message vous demande si vous souhaitez charger la dernière partie enregistrée. Si vous répondez NON, vous revenez au menu principal.

Vous savez tout. Lorsque vous aurez remis ces pirates à leur place, vous serez prêt à explorer Stros M'Kai. Vous n'en avez pas fini avec les duels et croyez-moi, les adversaires qui vous attendent sont d'une autre trempe que ceux que vous venez d'envoyer ad patres.

Exploration

Il est temps de vous mettre en quête de votre sœur. Voici comment circuler en ville et dans Stros M'Kai.

Observer les alentours

En associant les commandes Observer et En avant, En arrière, Gauche et Droite, vous pouvez observer tout ce qui vous entoure sans bouger.

Se déplacer

En mode Exploration, vous courez par défaut. La commande En avant vous fait courir droit devant vous. Tournez à l'aide des boutons Gauche et Droite. La commande En arrière vous permet de marcher à reculons.

Marcher et Faire des pas de côté

Maintenir simultanément les touches Marcher et En avant enfoncées vous permet de marcher droit devant vous à une allure normale. Lorsqu'il marche, Cyrus ne risque pas de tomber des surplombs. Vous pouvez donc utiliser la marche pour ajuster vos sauts par exemple. Vous pouvez également faire quelques pas de côté, vers la gauche ou la droite, en appuyant sur Marcher et sur les touches Gauche ou Droite.

Sauter

Appuyer sur Sauter vous permet de sauter en position debout. Si vous appuyez à la fois sur Sauter et En avant, vous faites un bond vers l'avant. Si vous appuyez sur Sauter alors que vous courez, vous progressez par bonds rapides. Attention à cette manœuvre. Si vous sautez alors que Cyrus se trouve à proximité d'un surplomb qu'il peut atteindre, il s'y accrochera automatiquement.

S'accrocher

Lorsque Cyrus s'accroche à un surplomb, il peut rester suspendu. Si vous appuyez sur Gauche ou Droite, Cyrus se balance le long de la paroi. Pour qu'il grimpe en haut de la paroi, appuyez sur En avant. Pour qu'il lâche prise, appuyez sur En arrière.

e-Jeux Manuel

Commandes d'exploration

ACTION	CLAVIER	GAMEPAD
En avant	Flèche Haut	Pavé directionnel Haut
En arrière	Flèche Bas	Pavé directionnel Bas
A gauche	Flèche Gauche	Pavé directionnel Gauche
A droite	Flèche Droite	Pavé directionnel Droite
Activer	CTRL	Bouton 1
Observer	ALT	Bouton 3
Marcher	MAJ	Bouton 4
Sauter	ESPACE	Bouton 2

Utiliser les cordes

Lorsque Cyrus saute en direction d'une corde, il l'attrape automatiquement. Pour qu'il monte ou descende le long de la corde, appuyez respectivement sur En avant ou En arrière. Si vous appuyez sur Gauche et Droite, vous animez la corde d'un mouvement de balancier. Si vous appuyez sur Sauter, Cyrus lâche la corde. Si Cyrus lâche la corde alors qu'il est en train de se balancer, vous pouvez le projeter à une belle distance.

Nager

Lorsque Cyrus tombe à l'eau, il peut nager En avant, En arrière, vers la Gauche et la Droite. Si vous tombez à l'eau en mode Duel, votre épée se range automatiquement dans son fourreau et vous êtes la risée de ceux qui vous entourent.

Encaisser les coups

L'exploration n'est pas de tout repos et bien des dangers vous attendent. Les chutes. Les boules de feu. Ou les requins. La bougie affichée dans l'angle supérieur gauche vous indique quelle quantité de dommages vous pouvez encore subir. Lorsque vous mourez, un message vous demande si vous souhaitez charger la dernière partie enregistrée. Si vous répondez NON, vous revenez au menu principal.

Une fois dans les docks, c'est à vous de jouer. Résistez à la tentation de franchir les portes de la ville et de partir explorer l'île. Ou pas. L'exploration est utile et il en faudra beaucoup avant de retrouver Iszara. Si vous nous autorisez ce conseil, commencez par dénicher Tobias car il pourra sans doute vous mettre au courant de la situation.

Où a-t-il dit qu'il allait ?

Relisez donc la lettre qu'il vous a envoyée. Et familiarisez-vous avec les objets qui vous entourent.

Le vaux manuel

Utiliser les accessoires et l'inventaire

Pour simplifier, nous appelons « accessoires » tous les éléments qui figurent dans votre inventaire ou que vous pouvez saisir et placer dans votre inventaire. Tout ce qui n'appartient pas à votre inventaire mais que vous pouvez utiliser est un « objet ». A gauche de l'écran se trouve l'icone **Message d'action/Accessoire actif**. Un message d'action est un texte décrivant une action que vous pouvez effectuer, comme « Ouvrez la porte » ou « Versez la poudre dans la potion jaune ». Ces messages apparaissent dans différentes circonstances (voir plus bas). L'icone Accessoire actif indique l'accessoire de votre inventaire qui est actuellement sélectionné. Appuyez sur Activer pour vous en servir. Par exemple, si votre accessoire actif est une potion et que vous appuyez sur Activer, Cyrus boit la potion.

Sélectionner des accessoires/Inventaire

Vous pouvez faire défiler les icones des accessoires actifs à l'aide des touches « . » et « / ». Vous pouvez également appuyer sur la touche I pour afficher le menu Inventaire qui vous présentera tous les accessoires que vous avez récupérés. Dans ce menu, vous pouvez examiner vos accessoires et sélectionner celui qui deviendra votre accessoire actif.

Examiner les accessoires

Appuyer sur Observer dans l'écran d'inventaire vous permettra d'examiner votre accessoire actif. Utilisez les touches de direction pour faire tourner l'accessoire et les touches Sauter et Marcher pour le déplacer. Observez bien toutes les choses que vous récupérez car leur fonction ou leur utilité n'apparaît pas toujours de manière évidente au premier regard. Et comme Cyrus a toujours une opinion sur tout, écoutez bien ce qu'il a à vous dire.

Examiner les objets

Lorsque votre environnement contient un objet que vous pouvez examiner, un message d'action s'affiche dans l'angle inférieur gauche de l'écran. Pour examiner l'objet en question, qu'il s'agisse d'un livre, d'un panneau ou d'autre chose, appuyez sur Activer.

Utiliser/Récupérer les accessoires

Comme nous l'avons mentionné précédemment, le bouton Activer vous permet d'utiliser votre accessoire actif. Certains objets ne peuvent pas être utilisés pour ce qu'ils sont mais doivent être sélectionnés en tant qu'accessoire actif pour qu'un message d'action apparaisse. Pour plus d'informations à ce sujet, consultez la section « Utiliser des accessoires avec des objets ». Lorsqu'un accessoire se trouve à proximité de Cyrus, un message d'action apparaît pour le lui signaler. Pour récupérer cet accessoire et le placer dans votre inventaire, appuyez sur Activer lorsqu'un message de ce type apparaît.

Utiliser des objets

Lorsque votre environnement contient un objet que Cyrus peut manipuler d'une manière ou d'une autre, un message d'action s'affiche dès qu'il se trouve à proximité de cet objet. Il vous suffit alors d'appuyer sur Activer pour... activer l'objet. Utiliser des commutateurs, ouvrir des portes, actionner des leviers et de nombreuses autres choses entrent dans la catégorie des actions. Une fois encore, un objet n'affiche un message d'action que si vous avez sélectionné un accessoire actif particulier.

eidos Jaune

Utiliser des accessoires avec des objets

Certains accessoires peuvent être utilisés avec certains objets. Les messages d'action apparaissent lorsqu'un accessoire actif peut être utilisé avec un objet particulier. Par exemple, si vous vous trouvez près d'une porte et que votre accessoire actif est une clé de fer, le message d'action « Introduisez la clé dans la serrure » apparaît à l'écran. Si vous appuyez alors sur Activer, l'action indiquée se produira à l'écran. Au cours de la partie, vous aurez ainsi fréquemment l'occasion de combiner accessoires et objets.

Sélectionner l'épée comme accessoire actif

Si vous appuyez sur Activer alors que l'épée est votre accessoire actif, Cyrus sort son épée de son fourreau. Pour ranger à nouveau l'épée dans le fourreau, appuyez simultanément sur Attaquer et Défendre. Pour sortir ou ranger rapidement votre épée même si elle n'est pas votre accessoire actif, appuyez sur la touche S.

Communiquer avec les autres

D'accord. Maintenant vous voulez savoir comment trouver et examiner la lettre de Tobias. C'est l'un de vos accessoires de départ. Retrouvez la trace de Tobias et écoutez ce qu'il a à dire sur la disparition d'Iszara. Sur votre route, vous allez sans doute vouloir rencontrer certains des personnages les plus éminents de Stros M'Kai. Un message d'action apparaîtra lorsque vous serez suffisamment proche de quelqu'un pour entamer une conversation. Il sera du type « Parlez avec l'homme » ou « Parlez à Siona ». Pour entamer la conversation, il vous suffira d'appuyer sur Activer.

Choisir un sujet de conversation

Une liste de sujets de conversation vous sera présentée à chaque début de conversation. Pour circuler entre les sujets proposés, appuyez sur En avant ou En arrière. Pour engager la conversation sur le sujet choisi, appuyez ensuite sur Activer. Ecoutez et apprenez. Vous finirez par revenir à la liste de sujets de conversation. Les sujets épuisés apparaissent estompés dans la liste. Il peut arriver qu'un sujet se décline en une sous-liste de sujets annexes ou introduise un nouveau sujet dans la liste principale. Pour mettre fin à la conversation, choisissez l'option Au revoir.

Rappel : Il pourra également arriver qu'une information que vous venez d'apprendre ou qu'un accessoire que vous venez de récupérer engendre de nouveaux sujets de conversation à aborder avec des personnes avec lesquelles vous avez déjà parlé. Si tel est le cas, une nouvelle action ou un nouveau sujet de conversation apparaîtra dans la liste lors de votre prochaine rencontre.

Réécouter une ancienne conversation

Vous pouvez réécouter une ancienne conversation en l'activant dans la liste des sujets de conversation. Appuyer sur Marcher pendant que quelqu'un parle vous permet de sauter cette partie de la conversation pour passer à une partie qui vous a échappée ou que vous voulez entendre à nouveau. En fait, vous pouvez également procéder de cette manière au cours d'une conversation que vous n'avez encore jamais eue, si vous êtes très pressé.

Donner/Acheter un accessoire pendant une conversation

Il vous arrivera de donner ou d'acheter un accessoire à la personne qui vous parle. Si l'action est possible, elle apparaîtra dans la liste des sujets de conversation plutôt que dans la partie inférieure gauche de l'écran. Pour mettre l'action en pratique, il suffit de choisir l'action comme un sujet de conversation. Remarque : il n'est pas nécessaire d'avoir préalablement sélectionné cet accessoire comme accessoire actif. Si vous pouvez donner quelque chose à quelqu'un, cela vous sera signalé dans la liste des sujets de conversation.

eVIL Manual

Conversation - Cas spéciaux

Il existe des situations en mode Conversation dans lesquelles vous ne pouvez pas immédiatement retourner à la liste des sujets principale. Cela peut se produire si la conversation prend mauvaise tournure ou si l'on vous pose une question. Vous devez alors attendre poursuivre la conversation que la situation se résolve.

Histoire et conseils utiles

Vous finirez tôt ou tard par croiser le fil de l'histoire. Vous ne risquez pas de vous heurter à des problèmes de limites de temps ou de linéarité du scénario. Même s'il existe des événements que vous devez provoquer pour accéder à de nouvelles situations, l'histoire se déroule essentiellement à votre rythme.

Vous aurez sans doute remarqué que vous pouvez déclencher une bagarre dans la Taverne sans réellement mettre votre vie en danger. Servez-vous des brutes de la Taverne comme de partenaires d'entraînement, pour améliorer votre technique à l'épée ou pour le simple plaisir de vous défouler.

Vous ne savez plus où vous en êtes ? La situation vous échappe complètement ? Vous avez des problèmes en général ? Confiez-vous au tenancier.

Menu principal

Pour afficher le menu principal en cours de partie, appuyez sur la touche ECHAP. Le menu principal vous permet de charger des parties enregistrées, de régler vos commandes, de revisionner des films etc. Les boutons En avant et En arrière vous permettent d'accéder aux différentes options du menu. Sélectionnez une option et appuyez sur Activer pour accéder au menu approprié. Lorsque vous vous trouvez dans un menu et que vous appuyez sur ECHAP, vous revenez au menu précédent. Lorsque vous appuyez sur ECHAP alors que vous vous trouvez dans le menu principal, vous revenez à la partie.

Si vous quittez le jeu à partir du menu principal, votre partie est automatiquement enregistrée, à moins que Cyrus soit tué. C'est ce qu'on appelle une partie auto-enregistrée. La prochaine fois que vous jouerez à Redguard, vous pourrez reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez enregistrée ou à l'endroit de votre partie auto-enregistrée où Cyrus est encore en vie.

Enregistrer la partie

Cette option vous permet d'accéder à l'écran Enregistrer la partie. Choisissez un logement ouvert et tapez le nom de la partie que vous enregistrez. Vous pouvez aussi écraser d'anciennes parties enregistrées.

Charger la partie

Cette option vous permet de charger une partie précédemment enregistrée. Choisissez la partie voulue et appuyez sur Activer.

Nouvelle partie

Cette option vous permet de démarrer une nouvelle partie. Pour passer rapidement la séquence d'introduction, appuyez plusieurs fois sur la touche ECHAP.

Options

Cette option vous permet d'accéder à la page Options dans laquelle vous pouvez paramétrer la taille et la résolution de l'écran, le volume sonore, etc. Sélectionnez l'option voulue dans la liste pour effectuer les réglages appropriés.

Le Grimoire Mortel

Affichage
Ce menu vous permet de régler les options Résolution écran, Taille écran, Paramétrage gamma, Sous-titres et Film.

Résolution écran : Redguard fonctionne en résolution 640X480, 320X400 ou 320X200. Comme d'habitude, la qualité de la résolution est inversement proportionnelle à la fluidité du jeu. La résolution par défaut est de 640X480. Si vous disposez de la version 3Dfx, cette résolution sera la seule proposée.

Taille écran : Sélectionnez le curseur de réglage, puis appuyez sur Gauche ou Droite pour augmenter ou réduire la zone d'affichage de l'écran de jeu. Une zone d'affichage réduite permet d'améliorer légèrement la fluidité du jeu. L'option proposée par défaut est le mode Plein écran.

Paramétrage Gamma : Sélectionnez le curseur de réglage, puis appuyez sur Gauche ou Droite pour augmenter ou réduire vos réglages Gamma. Cette option permet d'éclaircir ou d'obscurcir l'écran.

Sous-titres : Cette option vous permet d'activer ou de désactiver les sous-titres pendant les scènes de transition en cours de partie et les dialogues. Cette option ne désactive pas la liste des sujets de conversation. Par défaut, le sous-titrage est désactivé.

Entrelacement du film : Cette option vous permet de définir l'affichage des films *sur toutes les lignes* de l'écran ou sur *une ligne sur deux*. Par défaut, cette option prévoit un affichage sur une ligne sur deux de l'écran.

Son
Ce menu vous permet d'activer, de désactiver ou de régler les options **Volume Effets**, **Volume Musique** et **Dialogues**.

Volume Effets : Sélectionnez le curseur de réglage, puis appuyez sur Gauche ou Droite pour augmenter ou réduire le volume des effets sonores.

Volume Musique : Sélectionnez le curseur de réglage, puis appuyez sur Gauche ou Droite pour augmenter ou réduire le volume de la musique.

Dialogues : Cette option vous permet d'activer ou de désactiver les dialogues. Si vous désactivez les dialogues, nous vous recommandons d'activer le sous-titrage (à moins que vous ne soyez un fanatique des films muets...). Par défaut, les dialogues sont activés.

Commandes
Ce menu vous permet de changer la plupart des commandes que vous activez à l'aide du clavier ou du gamepad. Sélectionnez une commande. Il vous suffit ensuite d'appuyer sur une touche ou un bouton pour l'associer à la commande. Le même bouton ou la même touche ne peut être associée à plusieurs commandes.

Retour au menu principal
Comme son nom l'indique, ce menu vous permet de revenir au menu principal.

Films
Cette option vous permet de revisionner n'importe quel film du jeu, y compris le film d'introduction. Sélectionnez le film de votre choix et appuyez sur Activer pour le visionner. Le film se déroulera entièrement, mais vous pouvez en accélérer la lecture à l'aide de la touche ECHAP.

Continuer
Cette option vous permet de reprendre la partie en cours.

Quitter
Cette option vous permet de quitter le jeu et de revenir au Bureau de Windows. L'utilisation de cette option déclenche la fonction d'auto-enregistrement de la partie, sauf si Cyrus est mort. La prochaine fois que vous jouerez à Redguard, vous pourrez reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez enregistrée ou à l'endroit de votre partie auto-enregistrée où Cyrus est encore en vie.

Le Vieux Manuel

FONCTIONNALITES NON-DOCUMENTEES

1. AUTO-DEFENSE

Appuyez sur F7 pour passer aux modes de défense. La fonction d'auto-défense vous permet de vous défendre en appuyant sur le bouton Défendre. Lorsque le bouton est enfoncé, toutes les attaques sont parées tant que vous faites face à votre adversaire et que vous ne vous trouvez pas au milieu d'une autre action. Nous vous recommandons d'utiliser cette fonction si les combats sont trop difficiles pour vous ou si la puissance de votre ordinateur n'est pas à la hauteur de la vitesse de déroulement de l'action. La fonction d'auto-défense est activée par défaut.

2. OPTIONS DE L'AFFICHAGE DE L'ETAT DE SANTE

Appuyez sur F8 pour modifier la manière avec laquelle Redguard affiche l'état de santé de Cyrus. Les trois options sont les suivantes :

a. Bougie et Niveau de santé : Une bougie et une indication du niveau de santé sont affichées dans la partie supérieure gauche de l'écran. La taille de la bougie indique le niveau de santé relatif de Cyrus. Avec un niveau de santé de 100, Cyrus est en pleine santé. Avec un niveau de 0, Cyrus est mort.
b. Bougie uniquement : Seule une bougie est affichée à l'écran. La taille de la bougie indique le niveau de santé relatif de Cyrus.
c. Aucune indication de santé : Aucune indication sur la santé de Cyrus n'est affichée à l'écran.

3. CLE DE SANTE RAPIDE

Pour utiliser une potion de santé ou un autre remède figurant dans l'inventaire de Cyrus, appuyez sur la touche H. Ces accessoires de santé s'utilisent comme tous les autres accessoires, par l'intermédiaire du menu Inventaire.

4. LA CARTE

La touche « , » vous permet d'utiliser la carte de Stros M'Kai, à partir du moment où vous l'avez trouvée dans le jeu. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel autre accessoire. La croix rouge signale votre position sur la carte. Si vous ne vous trouvez pas sur l'île, ou sur l'île de N'gasta, la carte signalera votre dernière position connue.

5. LE JOURNAL

Pour afficher votre journal, appuyez sur L. Toute information importante que vous apprenez ou toute action importante que vous réalisez est consignée dans le journal. Dès qu'une nouvelle entrée y est faite, une icone apparaît dans la partie supérieure de l'écran. Pour parcourir le journal, utilisez les touches En avant, En arrière ou Courir si vous êtes pressé. Vous pouvez aussi consigner votre propres remarques. Lorsque le journal est affiché, appuyez sur Observer pour entrer vos propres notes. Tout ce que vous entrez personnellement apparaît en lettres d'or.

6. MODE MARCHE

Appuyez sur TAB pour définir MARCHER comme votre allure de déplacement par défaut. Lorsque le mode Marche est activé, la marche devient votre allure de déplacement normale et vous devez appuyer sur la touche Maj pour courir.

7. PIVOTER SUR UNE CORDE

Lorsque vous êtes accroché à une corde qui ne se balance pas, vous pouvez appuyer sur MARCHER pour tourner autour de la corde. Certaines cordes vous permettent de tourner sur 180 degrés si elles vous permettent d'accéder à certaines positions particulières.

8. SUPPRIMER LES PARTIES ENREGISTREES

Pour supprimer une partie enregistrée, sélectionnez la partie voulue dans les menus Enregistrer partie ou Charger partie, puis appuyez sur SUPPRIMER. Le système vous demandera de confirmer votre intention de supprimer la partie. Les parties enregistrées peuvent être volumineuses (jusqu'à 5 Mo vers la fin de la partie). Veillez à limiter le nombre de parties que vous enregistrez.

Vieux Manuel

9. INERTIE DE LA CAMERA
Le menu OPTIONS du programme de démarrage de Redguard contient une option intitulée Inertie de la caméra. Cette option vous permet de contrôler l'inertie de la caméra ou dans quelle mesure elle « glisse » lorsqu'elle se déplace. Plus le réglage est élevé, plus la caméra glisse. Vous pouvez paramétrer individuellement les axes x, y et z.

10. ANGLE DE COMBAT DE LA CAMERA
Le menu OPTIONS du programme de démarrage de Redguard contient une option intitulée Angle de combat de la caméra. Le curseur H positionne la caméra de combat sur l'axe horizontal. Au centre des cinq repères, la caméra est placée directement derrière Cyrus. De chaque côté du repère central, la caméra se trouve à 45 ou 90 degrés derrière Cyrus, à gauche ou à droite, pendant le combat. Le curseur V positionne la caméra de combat sur l'axe vertical. Au bas des trois repères, la caméra est placée directement derrière Cyrus. Les deux autres repères placent la caméra au-dessus de Cyrus, et toujours derrière lui.

11. SON RAPIDE
Le menu OPTIONS du programme de démarrage de Redguard contient une case à cocher intitulée Son rapide. Cette option vous permet d'utiliser une méthode de traitement plus rapide du son, qui vous assurera également une plus grande fluidité du jeu, particulièrement sur les systèmes dont le disque dur n'est pas rapide. REMARQUE : cette option peut entraîner des problèmes de lecture saccadée des sons sur certains systèmes. Elle est désactivée par défaut.

ACCELERER LE JEU

Si l'exécution de Redguard vous paraît trop lente, les conseils suivants devraient vous permettre de gagner un peu de fluidité.

- Conseils logiciels
  1. Réduisez la taille de l'écran. Pour ce faire, appuyez sur la touche « = » (pour augmenter la taille de l'écran) ou sur la touche «) » (pour réduire la taille de l'écran).
  2. Changez la résolution de l'écran dans le menu AFFICHAGE des OPTIONS. La résolution 320X200 est la plus faible, 640X480 la plus élevée.

- Conseils 3Dfx
  1. Vous pouvez régler la taille des textures qui sont chargée dans le menu OPTIONS du programme de démarrage. Vous pouvez gagner en fluidité si vous sélectionnez des textures plus petites.

COMPATIBILITE DU JOYSTICK

Votre joystick ou gamepad se calibre automatiquement au démarrage du jeu. Veillez donc à ne pas toucher les boutons de votre périphérique de contrôle pendant le chargement du jeu.

Si vous rencontrez des problèmes de réponse ou de contrôle de votre joystick, utilisez le curseur Seuil Joystick dans le menu Options du programme de démarrage de Redguard. Plus le réglage du niveau de seuil est bas, plus la réponse du joystick est élevée. Les gamepads Microsoft nécessitent un faible niveau de seuil. Si vous apercevez Cyrus courir ou tourner tout seul, votre seuil est peut-être trop faible.

1. GRAVIS GAMEPAD PRO
   Réglez le gamepad en mode « 1 » et non en mode « Grip ». Vous pouvez le régler sur le socle du gamepad.
2. MICROSOFT SIDEWINDER FREESTYLE PRO
   Désactivez le bouton « Sensor » de votre joystick. Le fichier de préférences REDGUARD.SWX qui se trouve dans le répertoire Redguard offre également des options de contrôle supplémentaires du jeu.
3. MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD
   Le fichier REDGUARD.SWG qui se trouve dans le répertoire Redguard offre des options de contrôle supplémentaires du jeu.

Le Vieux Manuel

PROBLEMES DE TOUCHES WINDOWS

Redguard n'autorise pas l'utilisation des touches Windows. N'utilisez pas la touche Windows pour quitter Redguard.

TRUCS ET CONSEILS

ALLURE ET UNITÉ DE MESURE DE DISTANCE.
Tout Redguard digne de ce nom sait ce qu'un pas signifie et comprend que l'ordre de marche militaire « Gauche ! Droite ! Gauche ! Droite ! » correspond à quatre pas et non à deux. Seuls les défenseurs irréductibles du système de mesure impérial britannique utilisent la notion de « grand pas » qui correspond à la distance entre les deux endroits où le garde britannique pose le même pied (environ 1.50 m).

REBONDIR SUR LES CHAMPIGNONS
Pendant que vous rebondissez sur les champignons dans les cavernes des lutins, vous pouvez utiliser les touches Gauche et Droite pour diriger Cyrus.

Consultez le fichier README.TXT qui se trouve sur votre CD d'installation pour connaître les dernières informations sur le jeu.

DEPANNAGE DE LA CARTE VIDEO

1. ECRAN VIDE
Vous pouvez rencontrer des problèmes d'écran vide au démarrage du jeu si vous utilisez votre carte vidéo avec d'anciens pilotes Windows 95. Pour y remédier, suivez les instructions ci-dessous :

a. Appuyez sur ALT+TAB pour changer l'application à l'écran et sur ALT+TAB à nouveau pour revenir à Redguard. Cette opération devrait permettre de réinitialiser votre affichage vidéo.
b. Procurez-vous la version la plus récente de votre pilote vidéo auprès du fabricant de la carte.

Carte spéciale :

Numéro 9 771 (S3)
Le pilote daté du 14/07/1997 est défectueux. Nous vous recommandons d'utiliser la version datée du 24/08/1996.

2. PILOTES 3DfX
Si le jeu ne démarre pas en 3Dfx ou que vous constatez que l'écran clignote ou fait des fondus, il est peut-être nécessaire de mettre à jour votre pilote 3Dfx. Procurez-vous les pilotes GLIDE les plus récents auprès du fabricant de votre carte ou sur le site de 3Dfx à l'adresse www.3dfx.com. Vous trouvez également les pilotes GLIDE les plus récents dans le répertoire Drivers du CD d'installation. Ces pilotes sont produits par 3Dfx et ne fonctionnent pas obligatoirement avec toutes les cartes. Essayez tout de même si vous rencontrez des problèmes d'affichage de ce type.

3. 3DfX BANSHEE
Les pilotes Banshee actuels vous permettent d'exécuter le jeu en résolution 640X480 uniquement.

Q. J'ai une carte 3Dfx et j'ai installé la version 3Dfx. Lorsque je clique sur « Jouer à Redguard », l'écran de jeu devient noir et je reviens sous Windows. Je n'ai même pas le temps de voir le logo 3Dfx.

R. Vérifiez d'abord que vous disposez d'une carte compatible 3Dfx Voodoo et que vous avez installé les pilotes les plus récents proposés par le fabricant de votre carte. Si le problème persiste, essayez les pilotes fournis sur le CD d'installation de Redguard, dans le répertoire DRIVERS. Vous y trouverez des pilotes de référence de 3Dfx qui sont dans bien des cas plus à jour que les pilotes actuellement proposés par les fabricants.

Le Vieux Manuel

Q. Comment désinstaller mes anciens pilotes et réinstaller les pilotes de référence ?

R. Si vous disposez d'un programme de désinstallation pour votre carte 3Dfx, utilisez-le. Si tel n'est pas le cas, supprimez la carte dans le Gestionnaire de périphériques.

1. Pour accéder à la carte 3Dfx dans le Gestionnaire de périphériques, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icone Poste de travail qui se trouve sur le Bureau de Windows, puis cliquez sur Propriétés. Cliquez ensuite sur l'onglet Gestionnaire de périphériques. Double-cliquez ensuite sur l'entrée Contrôleurs son, vidéo et jeu. Repérez votre carte, sélectionnez-la, puis cliquez sur le bouton Supprimer.

2. Supprimez ensuite toute référence à 3Dfx, Voodoo2, etc. dans les répertoires C:\WINDOWS\INF et C:\WINDOWS\INF\OTHER.
3. Sur le CD d'installation de Redguard, ouvrez le répertoire Drivers. Repérez votre carte Voodoo et exécutez le programme d'installation correspondant. Le programme d'installation dézippe alors quelques fichiers dans un répertoire de votre choix. Il ne vous reste plus qu'à redémarrer l'ordinateur pour que Windows détecte votre nouveau matériel. Une fois la carte détectée, indiquez à Windows l'emplacement des nouveaux pilotes.

Q. J'ai une carte 3Dfx Canopus et Redguard ne démarre pas sur mon ordinateur.

R. Lisez les réponses apportées ci-dessus. Les pilotes Canopus ne sont pas à jour. Utilisez les pilotes fournis sur le CD d'installation de Redguard.

Q. J'ai installé la version logiciel du jeu (Xngine) et l'écran devient noir lorsque je clique sur « Jouer à Redguard ».

R. Appuyez sur ALT+TAB. Si Windows a changé d'application, cette opération vous permet de revenir à Redguard. Vous pouvez aussi définir une résolution de départ de 640X480 ou 320X200 dans le menu Options du programme de démarrage de Redguard.

Q. J'ai une carte vidéo de type S3. J'ai installé la version logiciel du jeu (Xngine) et l'écran devient noir lorsque je clique sur « Jouer à Redguard ».

R. Vérifiez les dates de vos pilotes. Le pilote daté du 14/07/1997 pose des problèmes. Nous vous recommandons d'utiliser le pilote daté du 24/08/1996. Vous pouvez obtenir cette version du pilote sur le site web de S3 à l'adresse www.s3.com. En règle générale, nous vous recommandons de télécharger la version la plus récente des pilotes correspondant à la carte S3 dont vous disposez. Si vous ne connaissez pas le modèle de votre carte S3, double-cliquez sur Cartes graphiques dans le Gestionnaire de périphériques.

Q. J'ai une carte vidéo de type 3Dfx Banshee et Redguard ne démarre pas.

R. Nous avons testé Redguard avec les cartes Monster Fusion et Voodoo Banshee de Creative Labs. En revanche, nous n'avons pas encore testé la compatibilité du jeu avec les autres cartes de type Voodoo Banshee. Quoi qu'il en soit, vérifiez que vous disposez de la version la plus récente des pilotes et des bios de votre carte auprès du fabricant de la carte. 3Dfx ne propose pas encore de pilotes de référence pour les cartes vidéo de type Banshee.

QUESTIONS DIVERSES

Q. Comment accéder au Gestionnaire de périphériques ?

R. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icone Poste de travail qui se trouve sur le Bureau de Windows, puis cliquez sur Propriétés. Cliquez ensuite sur l'onglet Gestionnaire de périphériques dans la boîte de dialogue Propriétés Système qui apparaît à l'écran.

Q. Comment savoir si je dispose d'une carte 3Dfx ?

R. Vous disposez d'une carte 3Dfx si votre carte est de type Voodoo, Voodoo Rush, Voodoo Banshee ou Voodoo2. Les ordinateurs ne sont généralement pas équipés par défaut de cartes 3Dfx. Si vous avez acheté une configuration personnalisée auprès de revendeurs comme Gateway ou Falcon Northwest par exemple, il est probable que vous disposiez d'une carte 3Dfx, mais il vous suffit de consulter le bon de commande pour le savoir. Lisez également les informations figurant sur le coffret de votre carte vidéo. Si vous apercevez le logo 3Dfx, vous savez que votre carte vidéo est de ce type. Pour savoir à quoi ressemble ce logo, nous l'avons imprimé au verso du coffret de Redguard, dans le coin inférieur droit.

PARTIES ENREGISTREES

IMPORTANT ! Les parties enregistrées ne sont pas compatibles entre les versions logiciel et 3Dfx du jeu. Si vous réinstallez une nouvelle version du jeu, les parties enregistrées dans la version précédente ne vous seront pas proposées dans le menu.

Les parties enregistrées peuvent également être volumineuses (jusqu'à 5 Mo vers la fin de la partie). Veillez à limiter le nombre de parties que vous enregistrez.

DEPANNAGE DE LA CARTE SON

Q. Redguard me signale une erreur lorsqu'il détecte ma carte son à partir du programme d'installation.

R. Il arrive que le programme d'installation ne parvienne pas à détecter la carte son en raison de conflits avec les économiseurs d'écran ou les thèmes de Windows 98. Si cela se produit, nous vous recommandons de définir votre carte son après l'installation du jeu. Pour ce faire, cliquez sur la commande Options du jeu dans l'écran de démarrage automatique de Redguard. Cliquez ensuite sur Détection automatique dans la section Son. Cette opération devrait permettre de détecter votre carte son. Si le problème persiste, désactivez votre économiseur d'écran ou thème de Windows 98.

Q. Je n'ai pas de son au démarrage du jeu.

R. Cliquez sur Son dans le programme de démarrage de Redguard, puis vérifiez les paramètres audio. Cliquez sur Test pour vérifier que le système audio fonctionne correctement. Vous pouvez également utiliser le bouton DETECTION AUTOMATIQUE pour que Redguard détecte votre carte son, ou la sélectionner manuellement.

Q. Je n'entends pas de musique.

R. Redguard utilise de la musique CD. Le câble audio du CD doit donc être correctement connecté à la carte son. Vérifiez également le niveau du volume défini sous Windows. Pour plus d'informations sur la connexion de votre câble audio, consultez la documentation de votre lecteur de CD-ROM.

** Si vous disposez d'un lecteur de CD-ROM Atlas Peripherals 24x (modèle Wearness 2420), vous ne pourrez entendre que les effets sonores de Redguard.*

Q. Redguard ne détecte pas ma carte son Sound Blaster Live ou Creative Ensoniq PCI.

R. Redguard utilisera ces cartes comme une carte Sound Blaster 16 si vous avez installé tous les pilotes nécessaires. Consultez le site de Creative Labs et vérifiez que vous disposez de la version la plus récentes des pilotes voulus. Pour ces deux cartes, vous devez ayoir un périphérique libellé « Creative Multimedia » sous lequel vous trouverez l'entrée « Sound Blaster 16 Emulation ». Si vous ne disposez pas de ce périphérique, consultez les instructions d'installation de votre carte son. Pour connaître les périphériques installés sur votre machine, cliquez à l'aide du bouton droit sur Poste de travail, puis cliquez sur Propriétés. Si vous avez ce périphérique, Redguard doit le lire. Si le problème persiste, configurez manuellement votre système audio. Pour ce faire, sélectionnez OPTIONS, puis Sound Blaster 16 dans le programme de démarrage de Redguard. Si le problème persiste encore, définissez la carte comme une Sound Blaster Pro. Et n'oubliez pas de télécharger les versions les plus récentes des pilotes de votre carte à partir du site www.soundblaster.com de Creative Labs.

Q. Le son n'est pas détecté sur ma carte Diamond Monster Sound.

R. Téléchargez les versions les plus récentes de vos pilotes à partir du site www.diamondmm.com. Le patch (correctif logiciel) 1.07 permet à votre carte d'émuler la Sound Blaster et de fonctionner avec Redguard.

Q. Je n'ai pas de son avec ma carte Sound Blaster AWE64 ou Sound Blaster 128 PCI.

R. Vérifiez que vous avez installé les pilotes DOS fournis avec votre carte son. Vérifiez également que vous disposez des pilotes les plus récents sur le site www.soundblaster.com.

Q. Il arrive que les animations sonores ne bloquent ou soient hachées.

R. Ce problème n'est pas lié à votre carte son mais à votre quantité de mémoire. Vous pouvez y remédier en changeant l'option « Son rapide » dans le menu OPTIONS du programme de démarrage de Redguard.

Le Vieux Manuel

CONSEILS GENERAUX POUR LES CARTES SON

1. Vérifiez que vous disposez des versions les plus récentes des pilotes de votre carte son. Vous pouvez vous les procurer auprès de la société qui produit votre carte son. Désinstallez les anciens pilotes et installez les nouveaux.

a. Pour désinstaller les anciens pilotes, suivez la procédure ci-dessous :
Supprimez la carte dans le Gestionnaire de périphériques ainsi que son fichier INF qui se trouve généralement dans le répertoire C:\WINDOWS\INF ou C:\WINDOWS\INF\OTHER. Il vous suffit de supprimer toute référence à votre carte son.

b. Installez les nouveaux pilotes. Vérifiez également que vous exécutez les pilotes audio DOS de votre carte ou qu'ils sont chargés. Vous trouverez des instructions sur le chargement de ces pilotes dans le manuel d'instruction de votre carte. Vous pouvez aussi contacter le service de Support Technique du fabricant de votre carte et leur demander comment charger vos pilotes audio DOS ou les pilotes d'émulation Sound Blaster de la carte.

2. Désinstallez, puis réinstallez Redguard. Vous devez vous assurer que tous les fichiers relatifs à Redguard ont disparu de votre disque dur. Si vous ne souhaitez pas procéder à cette opération, ouvrez le répertoire SOUND du dossier Redguard et supprimez le fichier dig.ini.

a. Exécutez le fichier SETSOUND qui se trouve dans le répertoire Sound de Redguard (C:\Program Files\Redguard\Sound) et configurez le périphérique audio numérique en CL Sound Blaster ou 100% compatible. (Ne vous occupez pas des options MIDI, elles sont inutilisées).

b. Configurez la carte manuellement à l'aide des paramètres figurant dans les propriétés de votre carte son.

(Pour accéder aux propriétés de la carte son, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icone Poste de travail qui se trouve sur le Bureau de Windows, puis cliquez sur Propriétés. Cliquez ensuite sur l'onglet Gestionnaire de périphériques. Double-cliquez ensuite sur l'entrée Contrôleurs son, vidéo et jeu. Double-cliquez sur votre carte son, cliquez sur le bouton Propriétés, puis sur l'onglet Ressources. Notez les informations suivantes : Plages d'entrée/sortie (E/S), Requête d'interruption (IRQ) et Accès direct à la mémoire (DMA). Dans la plupart des cas, ces informations sont les suivantes : E/S = 220, IRQ = 5, DMA = 1. Toutefois, si vous trouvez quelque chose comme « xxxxx Legacy Device », où xxxxx correspond au nom de votre carte son, allez dans les paramètres de ressources de ce périphérique dans Contrôleurs son, vidéo et jeu.)

3. Exécutez le programme de test du son dans l'écran Options du jeu pour vous assurer que Redguard reconnaît votre carte son. Si vous n'entendez aucun son, démarrez tout de même le jeu, car de nombreux utilisateurs ont indiqué que les animations sonores du jeu fonctionnent normalement même si le test du son n'a pas été concluant.

4. Une dernière chose. Si vous n'obtenez aucun son dans Redguard, désactivez tous les programmes ou thèmes audio de Windows car ces programmes peuvent créer des conflits avec Redguard et votre carte son.

Assistance Technique

Vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur, des questions restent encore sans réponse...
Alors écrivez-nous à l'adresse suivante : Virgin Interactive
BP 319 000 - 13793 Aix-en-Provence CEDEX,
ou contactez-nous par fax au :
04 42 16 52 13

Un problème technique, besoin d'un coup de main ? Tout savoir sur V.I...

Par téléphone
6 jours sur 7

du lundi au samedi
de 8h à 22h
au 0 803 09 41 64*

*(1,09 F TTC/minute)



Vous ne trouvez pas un passage, quelque chose vous échappe ?

Sur le 3615 VirginGames

(2,23F TTC/minute), vous pourrez poser toutes vos questions.
Une réponse personnalisée vous sera renvoyée, que demander de plus !
Encore plus de soluces, de trucs, d'astuces, d'infos produits, de jeux concours...

Sur le WEB «on line»

Vous pourrez accéder à toutes les infos et actualités V.I
www.virgininteractive.fr

Quoi de plus énervant que de rester bloqué sans savoir comment s'en sortir !
24h/24 V.I vous donne les bonnes réponses.Sur notre hint line, vous trouverez les solutions et astuces pour finir vos jeux (en plus des solutions immédiates, boîtes vocales avec réponse sous 48h) et aussi des infos produits, des jeux concours, etc.

Tél : 08 36 68 94 95* *(2,23F ttc/minute)

Le vieux Manuel

BETHESDA SOFTWORKS

Bethesda Softworks™, The Elder Scrolls®, and Redguard™ are Trademarks of Media Technology Limited.
Copyright © 1997 Media Technology Limited.
Distributed and Marketed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.
www.bethsoft.com • 0906 302 00 00