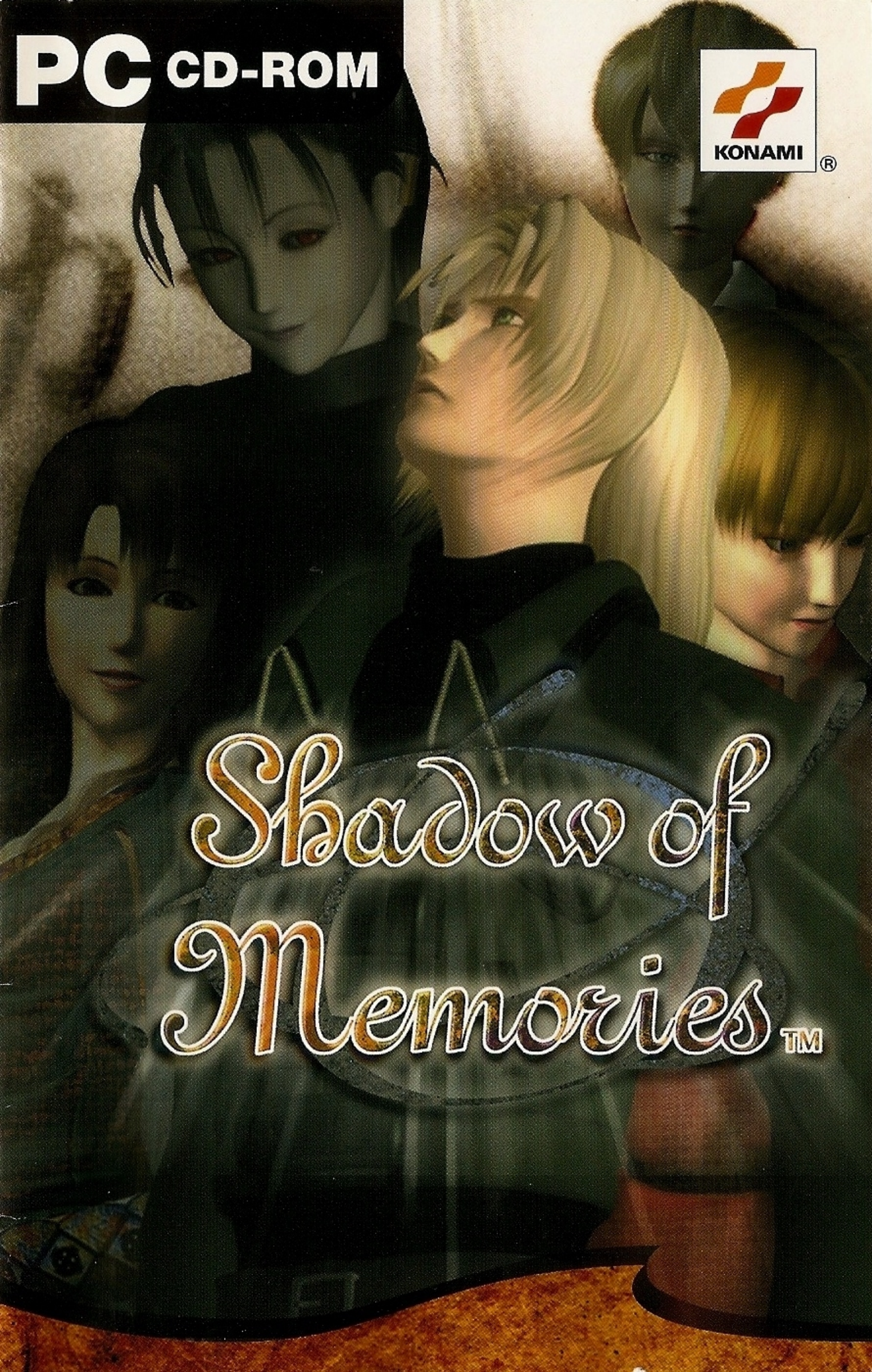
PC CD-ROM

KONAMI®



Shadow of Memories™

Shadow of Memories™

Table des matières

Configuration requise/Installation	3
Prologue/Objectif	4
Commandes clavier	6
Carte générale /Partie Terminée/Mort	7
Sauvegarder/Charger/Interrompre la partie	7
Ecran de jeu	8/9
Digipad & Unités d'énergie	10
Le passage du temps & le système de crise aiguë	11
Les personnages	12-15
Articles	16
Description du jeu/Tuyaux	17
Amélioration des performances et problèmes courants	18/19
Credits	22
Support Client	23

FÉLICITATIONS!

Nous vous remercions pour votre achat de Shadow of Memories.

Ce document contient des informations importantes sur le jeu ; lisez-le le attentivement

CONFIGURATION REQUISE

Shadow of Memories a été testé sur une vaste gamme de matériel et de systèmes d'exploitation. Pour assurer des niveaux de performance optimum, assurez-vous que vous utilisez les derniers pilotes de carte vidéo et que votre PC répond aux spécifications suivantes :

OSR 2 Windows 95, Windows 98, Windows Millennium ou Windows XP
Processeur Intel Pentium III ou AMD 450 MHz ou supérieur
64 Mo de RAM (128 Mo recommandés)
Lecteur DVD/CD-ROM
Carte vidéo AGP 16 Mo compatible DirectX-8 (64 Mo recommandés)
Carte son compatible DirectX-8
DirectX-8 (fourni sur le CD-ROM)
700 Mo d'espace disque disponible

A l'attention des utilisateurs de Windows 95/98 : Shadow of Memories exige des codecs, intégrés dans Windows Media Player version 6.4 et supérieures. Si vous n'êtes pas sûr que ces codecs soient intallés sur votre ordinateur ou si vous rencontrez des problèmes de son, veuillez exécuter le fichier « wmpcdcs8.exe », que vous trouverez dans le répertoire racine du CD-ROM Shadow of Memories.

Shadow of Memories n'a pas été développé pour fonctionner sur les ordinateurs portables.

INSTALLATION

Si la fonction d'exécution automatique est active, insérez le CD-ROM Shadow of Memories dans le lecteur de CD/DVD et suivez les instructions à l'écran.

Dans le cas contraire, double-cliquez sur l'icône « Poste de travail ». Double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD/DVD puis exécutez 'ShadowAuto'.

Un jour,

un assaillant inconnu tue Eike. Ce dernier reprend ensuite conscience dans un étrange endroit ténébreux. Là, guidé par le mystérieux Homunculus, il obtient un dispositif lui permettant de voyager dans le temps – le DIGIPAD – qui est censé lui permettre de modifier le cours de son tragique destin.

Après avoir activé le dispositif, Eike se retrouve dans une cafétéria qui lui est familière, trente minutes avant sa mort prématurée. Alors qu'une petite demi-heure le sépare du moment fatidique, Eike doit trouver le moyen d'échapper à son trépas.

En transitant entre le passé et le présent, Eike doit changer son destin, en procédant par tâtonnements. Sera-t-il capable de modifier le cours du temps et de changer son destin ?

Objectif

Au début du jeu, le personnage principal, Eike, connaît une mort prématurée. L'objectif du jeu est de modifier le cours de l'histoire et de prévenir cette fin malheureuse. Le jeu est constitué de dix chapitres et dans chacun d'entre eux, Eike est poursuivi par la mort.

Pour faire progresser le jeu, Eike doit éviter les dangers qui le guettent et déjouer son destin de mort.



Commandes clavier

COMMANDES CLAVIER

Touches fléchées (Haut, Bas, Gauche, Droite)	Orientation
Suppr	Rotation de la caméra vers la gauche
Page suivante	Rotation de la caméra vers la droite
Fin	Changer la vue
	Intérieur : basculer la perspective sur la première personne
	Extérieur : retourner la perspective der rière le joueur
Ctrl droit	Afficher l'inventaire
MAJ droit	Afficher la carte de la ville
Entrée/Retour	Parler/Inspecter/Entrer/Sélectionner
Retour arrière	Annuler/Passer une scène
P	Pause et afficher le menu
Alt+F4	Quitter le jeu

COMMANDES SOURIS

Déplacer la souris vers la gauche	Rotation de la caméra vers la droite
Déplacer la souris vers la droite	Rotation de la caméra vers la gauche
Bouton gauche	Parler/Inspecter/Entrer/Sélectionner
Bouton droit	Annuler/Passer une scène
Molette	Faire défiler l'inventaire ou
	Rotation immédiate de 180° de Eike

MANETTES

Shadow of Memories prend en charge les manettes de jeu, à condition toutefois qu'elles soient correctement configurées dans le panneau de configuration Contrôleurs de jeu de Windows et qu'un profil de jeu ait été créé dans le logiciel de votre manette.
Une fois la configuration terminée, lancez Shadow of Memories et sélectionnez 'Manette de jeu' dans le menu Options\Manette.



CARTE GÉNÉRALE

La marque bleue représente la position du joueur et la direction dans laquelle il fait face. Utilisez les touches fléchées ou la souris pour déplacer la flèche et sélectionner le nom des zones à inspecter. Si vous disposez de plusieurs cartes, vous pouvez passer de l'une à l'autre en appuyant sur les touches Suppr et Page suivante.



PARTIE TERMINÉE / MORT

Si Eike ne parvient pas à résoudre le problème qui le menace avant la fin du délai imparti, son assaillant inconnu le tue, conformément à son destin. Après son « décès », Eike retourne dans les « Ténèbres » où Homunculus l'accueille et lui fournit des tuyaux pour l'aider à survivre. Eike renaît ensuite de nouveau dans le passé et la partie se poursuit.

Si le délai imparti arrive à expiration au moment où Eike voyage vers le passé, le héros est précipité dans un « vide temporel » l'empêchant d'atteindre le passé. Le cas échéant, la partie est terminée.



SAUVEGARDER / CHARGER

Il est possible de sauvegarder la partie à la fin de chaque chapitre. Lorsque tu reprends une partie que tu avais interrompue, tu redémarres au début du chapitre suivant.

INTERROMPRE LA PARTIE

Pendant la partie, tu peux interrompre le jeu à tout moment et sauvegarder les progrès que tu as accomplis jusqu'à ce point.

Néanmoins, il n'est pas possible de sauvegarder plus d'un fichier et à la reprise du jeu, tu redémarres au point de la sauvegarde. Par conséquent, tu ne peux pas sauvegarder plusieurs fichiers différents et tu ne peux pas non plus rejouer indéfiniment la même séquence.

ENREGISTREMENT DE LA FIN DE PARTIE

Afin que le jeu enregistre correctement votre résultat et votre progression, il est particulièrement important de procéder à un enregistrement à la fin de chaque Épilogue.

Immédiatement après la séquence de fin, le message suivant s'affiche : 'Fin', 'Voulez-vous enregistrez les données maintenant ? Oui/Non'. Sélectionnez 'Oui' et enregistrez les données dans un emplacement vide dans Fichier 1. Lors du prochain démarrage, le jeu chargera automatiquement votre résultat et vous pourrez continuer la partie. (Vous devez savoir que le jeu ne chargera pas automatiquement un enregistrement 'Fin' à partir de Fichier 2).

Écran de jeu

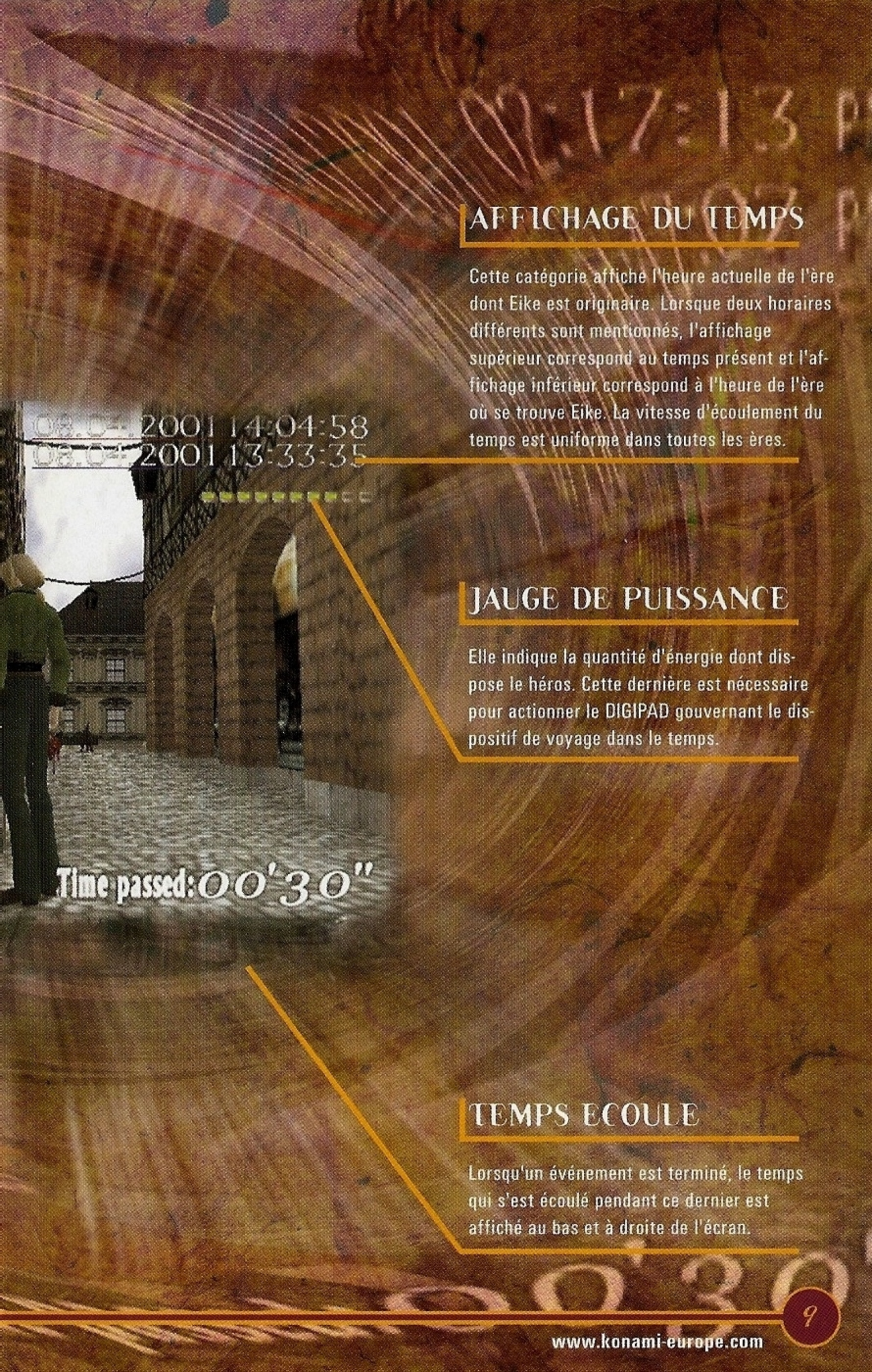


COMPAS

Il sert à vérifier la direction dans laquelle se trouve Eike.

AFFICHAGE DE L'ENDROIT

Cette catégorie affiche le nom des rues ainsi que les bâtiments dans lesquels Eike peut entrer.



AFFICHAGE DU TEMPS

Cette catégorie affiche l'heure actuelle de l'ère dont Eike est originaire. Lorsque deux horaires différents sont mentionnés, l'affichage supérieur correspond au temps présent et l'affichage inférieur correspond à l'heure de l'ère où se trouve Eike. La vitesse d'écoulement du temps est uniforme dans toutes les ères.

JAUGE DE PUISSANCE

Elle indique la quantité d'énergie dont dispose le héros. Cette dernière est nécessaire pour actionner le DIGIPAD gouvernant le dispositif de voyage dans le temps.

TEMPS ECOULE

Lorsqu'un événement est terminé, le temps qui s'est écoulé pendant ce dernier est affiché au bas et à droite de l'écran.

digipad

Au fur et à mesure de l'évolution de l'histoire, tu peux te rendre dans un nombre plus important d'époques.
Néanmoins, il est impossible de voyager dans le temps à tout moment. Ces voyages dans le temps sont uniquement possibles lorsque la jauge située en haut et à droite de l'écran se met à briller, lorsque tu inspectes la poche du héros.
Chaque fois que Eike voyage dans le temps, il dépense une unité d'énergie.

Unités d'énergie

Pour recueillir des unités d'énergie, matériau nécessaire pour voyager dans le temps, tu dois les chercher sur la carte.
Si tes unités d'énergie tombent à zéro, tu ne peux plus voyager dans le temps.

digipad

Au fur et à mesure de l'évolution de l'histoire, tu peux te rendre dans un nombre plus important d'époques.
Néanmoins, il est impossible de voyager dans le temps à tout moment. Ces voyages dans le temps sont uniquement possibles lorsque la jauge située en haut et à droite de l'écran se met à briller, lorsque tu inspectes la poche du héros.
Chaque fois que Eike voyage dans le temps, il dépense une unité d'énergie.

Unités d'énergie

Pour recueillir des unités d'énergie, matériau nécessaire pour voyager dans le temps, tu dois les chercher sur la carte.
Si tes unités d'énergie tombent à zéro, tu ne peux plus voyager dans le temps.

Le passage du temps & le système de crise aiguë

Passage normal du temps : Le temps s'écoule en temps réel chaque fois que tu te déplaces normalement dans l'écran de la carte.

Durée de l'événement

Lorsqu'un événement se produit, le délai écoulé pendant ce dernier est affiché à l'écran à la fin de l'événement.
Le temps écoulé est prédéterminé pour chaque événement et diffère de l'écoulement du temps réel.

Le SCA (système de crise aiguë)

Le jeu entre dans ce mode chaque fois qu'il reste très peu de temps avant la survenue du décès malheureux de Eike.
Dans certaines scènes du jeu, Eike peut uniquement échapper à son destin en prenant les mesures appropriées avant l'écoulement du délai de ce mode.

Le passage du temps & le système de crise aiguë

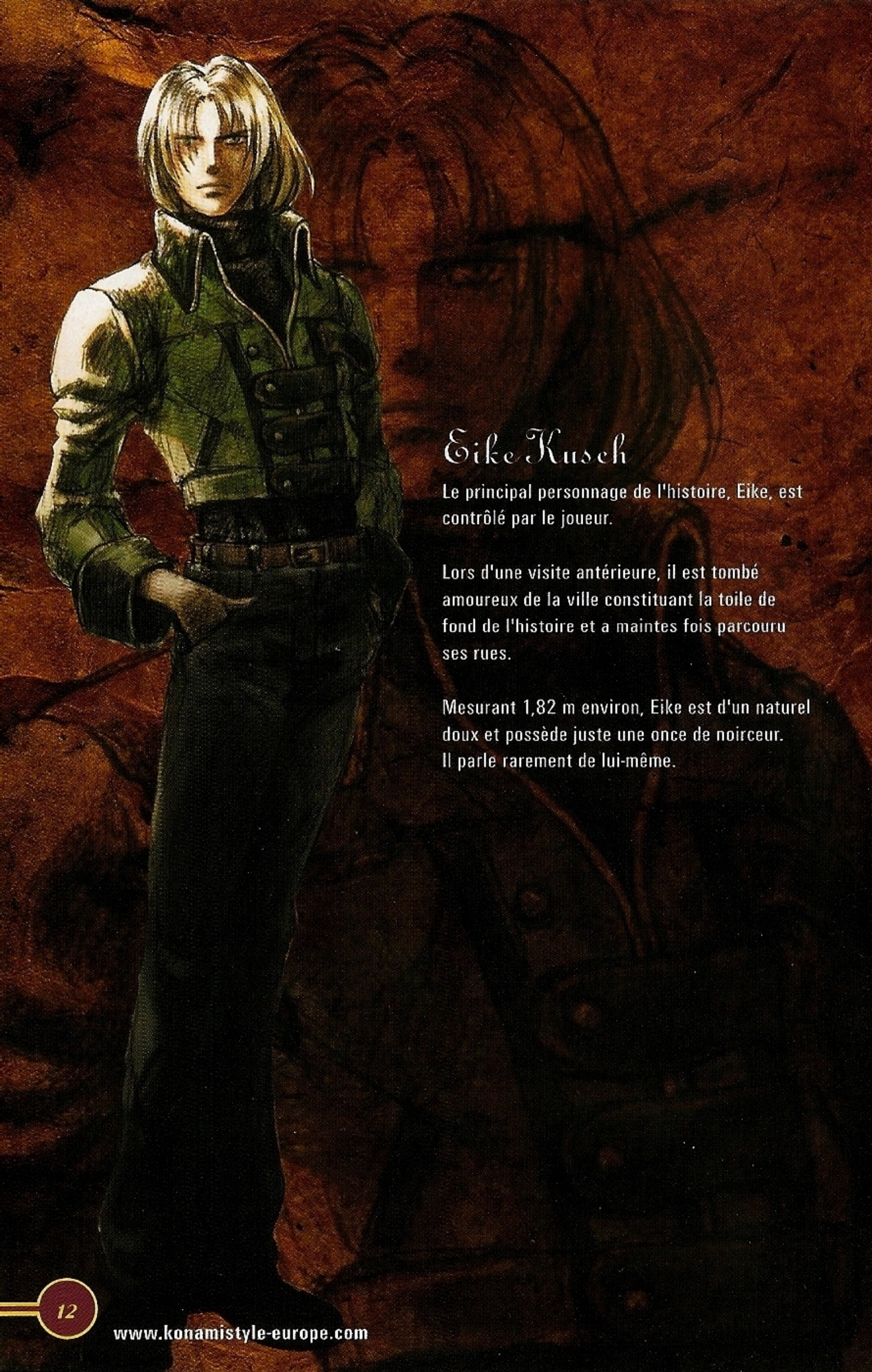
Passage normal du temps : Le temps s'écoule en temps réel chaque fois que tu te déplaces normalement dans l'écran de la carte.

Durée de l'événement

Lorsqu'un événement se produit, le délai écoulé pendant ce dernier est affiché à l'écran à la fin de l'événement.
Le temps écoulé est prédéterminé pour chaque événement et diffère de l'écoulement du temps réel.

Le SCA (système de crise aiguë)

Le jeu entre dans ce mode chaque fois qu'il reste très peu de temps avant la survenue du décès malheureux de Eike.
Dans certaines scènes du jeu, Eike peut uniquement échapper à son destin en prenant les mesures appropriées avant l'écoulement du délai de ce mode.



Eike Kusch

Le principal personnage de l'histoire, Eike, est contrôlé par le joueur.

Lors d'une visite antérieure, il est tombé amoureux de la ville constituant la toile de fond de l'histoire et a maintes fois parcouru ses rues.

Mesurant 1,82 m environ, Eike est d'un naturel doux et possède juste une once de noirceur. Il parle rarement de lui-même.



Dana

Elle travaille à temps partiel dans la cafétéria où Eike renaît à la vie pour la première fois. Elle n'a pas de parents proches.

Derrière une nature légèrement timide, ce personnage cache une très forte personnalité.

Légèrement égocentrique, elle ne cesse de ressasser le fait qu'elle est seule dans un monde où elle n'est vraiment comprise de personne.



Margarete Wagner

Fille d'un alchimiste vivant au Moyen Age, cette jeune femme intelligente n'hésite pas à mettre ses pensées en pratique.

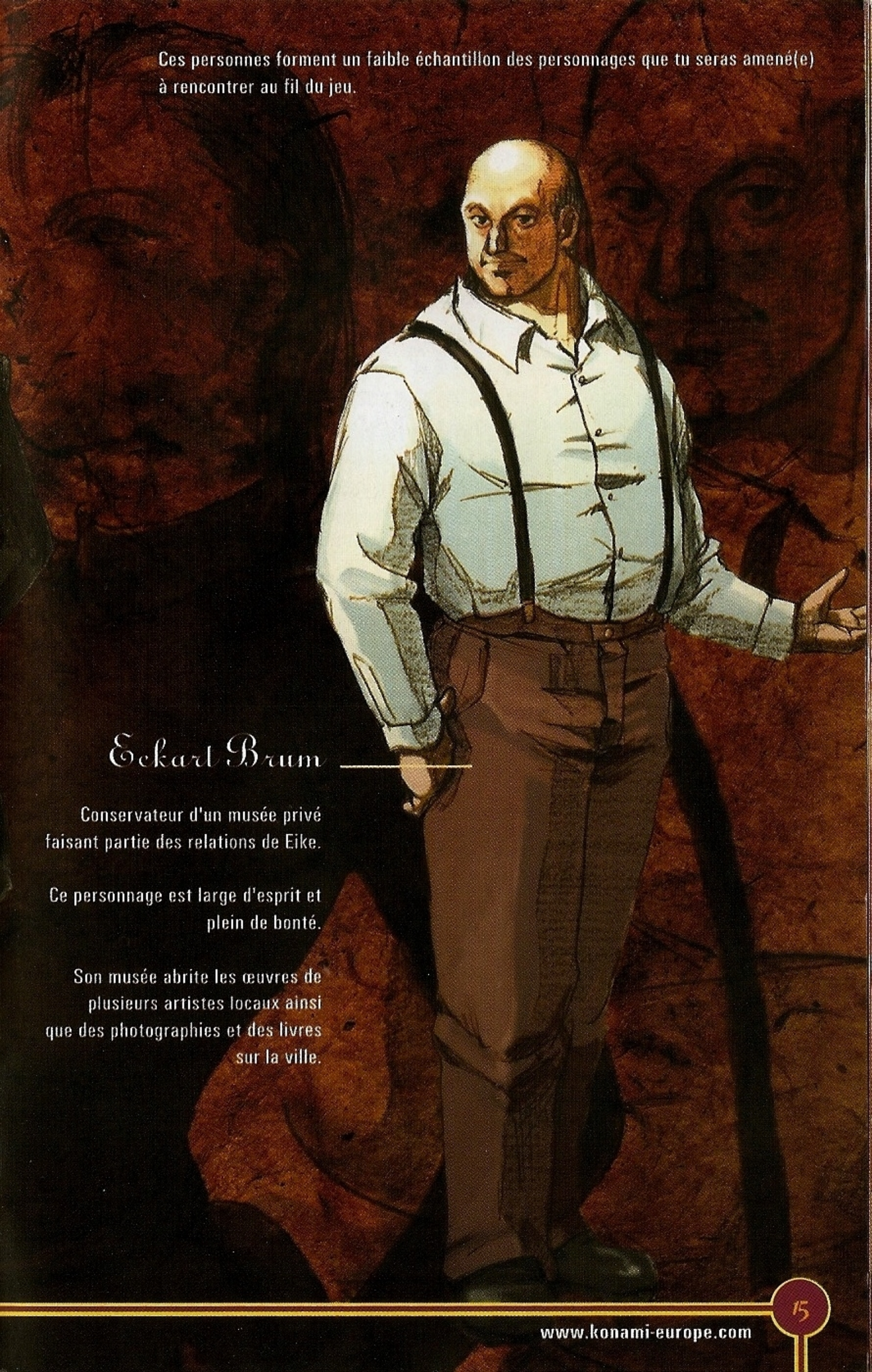
Accablée de travaux ménagers, elle espère pouvoir un jour abandonner sa vie médiocre.

Au fil de ses rencontres avec Eike, elle se découvre un attrait croissant pour son monde dans le présent.

Homunculus

Etre mystérieux assistant Eike dans sa lutte contre la mort.

Ces personnes forment un faible échantillon des personnages que tu seras amené(e) à rencontrer au fil du jeu.



Eckart Brum

Conservateur d'un musée privé faisant partie des relations de Eike.

Ce personnage est large d'esprit et plein de bonté.

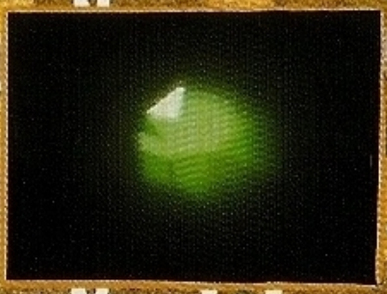
Son musée abrite les œuvres de plusieurs artistes locaux ainsi que des photographies et des livres sur la ville.

Major findings:



DIGIPAD

Article mystérieux donné à Eike par Homunculus en début de partie. Ce dispositif permet à Eike de voyager dans le temps moyennant une unité d'énergie par saut temporel.



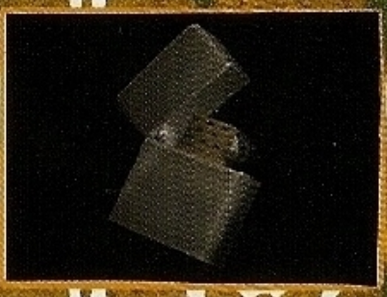
UNITES D'ENERGIE

Les unités d'énergie se présentent sous la forme d'un matériau brut nécessaire à l'actionnement du DIGIPAD. Ce matériau est disponible presque partout dans le monde.



PIERRE ROUGE

Article-clé du jeu.



BRIQUET

Article possédé par Eike au début du jeu.



TELEPHONES PORTABLES

Il arrive à Eike de recevoir des appels sur son téléphone portable. Lui-même n'appelle jamais personne sur son appareil, mais qui sait, il risque d'utiliser son appareil à d'autres fins.

DESCRIPTION DU JEU

La section suivante donne une brève description du contenu et des options disponibles au début du jeu :

- Début du prologue
- Survenue du premier événement

Après son décès, Eike se réveille dans une cafétéria et fait la connaissance d'une diseuse de bonne aventure, qui lui révèle l'heure de sa rencontre avec la mort.
Pendant le prologue, le fait de parler avec la diseuse de bonne aventure permet à Eike de voyager dans le temps.

A partir de ce moment :

- Eike peut se déplacer librement jusqu'à la survenue de l'heure fatale. En outre, il peut parler aux gens, collecter des informations à divers endroits de la ville, voyager dans le passé, etc.
- Eike peut retourner dans le passé et prendre des mesures à même de modifier le cours des événements présents.
- Eike peut essayer de revenir vers le présent...

TUYAUX

Lis les notes rédigées par Eike. Chaque fois que ce dernier découvre un élément important, il le griffonne sur son calepin. Chaque fois que tu te trouveras dans une impasse, pendant le jeu, tu verras qu'il est utile de relire ses notes.

ENGRANGE DES UNITÉS D'ÉNERGIE

Il arrive que Eike doive involontairement voyager dans le temps. Par conséquent, il est bienvenu d'amasser le plus grand nombre possible d'unités d'énergie.

VOYAGE VERS D'AUTRES ÉPOQUES

En visitant d'autres époques, tu risques de faire des découvertes inattendues.

Amélioration des performances et problèmes courants



Si vous êtes confronté à des problèmes de performances, assurez-vous que vous utilisez les derniers pilotes vidéo et carte mère, et qu'aucun programme ou travail ne s'exécute en arrière-plan. Ceci inclut les programmes antivirus, utilitaires de mise en page de l'écran; lecteurs audio ou programmes de discussion en ligne.

Pour améliorer la trame, modifiez les options graphiques jusqu'à obtention des paramètres optimums pour votre ordinateur. Les paramètres graphiques peuvent être modifiés dans le menu Graphiques.

SCREEN RESOLUTION (RÉSOLUTION DE L'ÉCRAN)

Définit la résolution du jeu. (Réduisez à 640x480 pour de meilleures performances).

DRAW DISTANCE (DISTANCE DE TRACÉ)

Définir sur High (Élevé), Medium (Moyen) ou Low (Bas).

FOCUS, BLUR AND FADES (MISE AU POINT, FLOU ET FONDUS)

On (Activé) ou Off (Désactivé).

SHADOW CASTING (PROJETER UNE OMBRE)

Multiple, On (Activé) ou Off (Désactivé).

Il est important de noter que selon les caractéristiques de votre carte vidéo, certaines de ces options ne peuvent pas être prédéfinies. (Veuillez consulter la rubrique Carte vidéo ci-dessous)

Les utilisateurs exécutant le jeu sous Windows 95 peuvent expérimenter des performances légèrement plus lentes que sous Windows 98.

Shadow of Memories ne prend pas en charge le mode multitâche de Windows (Alt-Tab, Alt-Entrée). Pour quitter le jeu, utilisez l'option EXIT (QUITTER) dans le menu principal

DIRECTX

Assurez-vous que vous exécutez la dernière version de DirectX. DirectX-8 est fourni avec le CD d'installation de Shadow of Memories. La dernière version de DirectX peut être téléchargée sur www.microsoft.com/directx

LIENS VERS DES CARTES VIDÉO

Shadow of Memories exige une carte vidéo AGP 16 Mo compatible DirectX-8. Si votre carte ne prend pas en charge DirectX-8 ou ne répond pas aux conditions requises en matière de RAM, nous ne pouvons garantir le bon fonctionnement du jeu.

Pour mettre à jour vos pilotes, veuillez contacter le fabricant de votre carte ou rendez-vous sur son site Web. Voici une liste des sites Web des fabricants les plus courants :

ATI	(http://support.ati.com)
NVIDIA	(www.nvidia.com)
	Le jeu a été testé avec Detonator 3 v12.41
Matrox	(www.matrox.com)
3dfx	(www.3dfx.com)
Intel	(www.support.intel.com)

Shadow of Memories n'est pas compatible avec Voodoo Banshee, Voodoo 1, Voodoo 2 ou Matrox G550.

Notes

Notes

Crédits

KONAMI EUROPE RESEARCH AND DEVELOPMENT

PD Manager	Tony Bickley
Producer	Phil McDonnell
Senior European Brand Manager	Hans-Joachim Amann
Quality Assurance and PlayTesting	Roppongi Monitoring Center Inc. Japan (RMC)
PC Compatibility Testing	Babel Media
Special Thanks To:	Kunio Neo, Nobu Kawakami, Makoto Ichikawa, Shinji Muto, Andrea D'Orta, D Paw, Saza, John Sylvester, Joseph Sylvester, everyone@KOE

Everyone at KCET for their support and creation of the original game.

RUNECRAFT

Development Manager	Dave Lee
Producer	Ken Jordan
Lead Programmers	Michael Lister
	Tom Kuhn
	David Smethurst
Additional Programming	Paul Tankard
Sound	Kevin Saville
	Matt Sugden
Additional Artwork	Bob Davies
	Daryl Marples
	Tina Palmer
Design Department Manager	Dave Lago
Art Co-ordination Manager	Derek Ham
QA Manager	Mark Hooley
Lead Tester	Tom Armstrong
Testers	John Webb
	Adrian Gray
Commercial Director	Andrew Wall
CEO	Kevin Devine

The MPEG data featured in this game was created utilizing „TMPGEnc".

Customer Support

KONAMI of Europe GmbH
23 Rue Cambon
75001 Paris
FRANCE

Hot Line: 08 92 68 16 15 (Euro 0,35/Mn)

KONAMI® www.konami-europe.com

SHADOW OF MEMORIES™ © 2001-2002 KONAMI CORPORATION AND KCE TOKYO. All Rights Reserved. Shadow of Memories™ is an original game product created by Konami CO.,LTD. and KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO CO. LTD which reserves all the copyrights, trademarks and other intellectual property rights with respect to this game. The exclusive distribution rights to the game are retained by KONAMI CO., LTD.
FMOD sound and music system, copyright © Firelight Multimedia, 1994-2001.
All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.

Commandes clavier

COMMANDES CLAVIER

Touches fléchées (Haut, Bas, Gauche, Droite)	Orientation
Suppr	Rotation de la caméra vers la gauche
Page suivante	Rotation de la caméra vers la droite
Fin	Changer la vue
	Intérieur : basculer la perspective sur la première personne
	Extérieur : retourner la perspective der rière le joueur
Ctrl droit	Afficher l'inventaire
MAJ droit	Afficher la carte de la ville
Entrée/Retour	Parler/Inspecter/Entrer/Sélectionner
Retour arrière	Annuler/Passer une scène
P	Pause et afficher le menu
Alt+F4	Quitter le jeu

COMMANDES SOURIS

Déplacer la souris vers la gauche	Rotation de la caméra vers la droite
Déplacer la souris vers la droite	Rotation de la caméra vers la gauche
Bouton gauche	Parler/Inspecter/Entrer/Sélectionner
Bouton droit	Annuler/Passer une scène
Molette	Faire défiler l'inventaire ou Rotation immédiate de 180° de Eike

MANETTES

Shadow of Memories prend en charge les manettes de jeu, à condition toutefois qu'elles soient correctement configurées dans le panneau de configuration Contrôleurs de jeu de Windows et qu'un profil de jeu ait été créé dans le logiciel de votre manette.
Une fois la configuration terminée, lancez Shadow of Memories et sélectionnez 'Manette de jeu' dans le menu Options\Manette.