PC CD ROM

MANUEL
HANDBUCH
MANUALE

BLAIR WITCH

VOLUME II : LA LEGENDE DE COFFIN ROCK
VOLUME II: DIE LEGENDE VON COFFIN ROCK
VOLUME II: THE LEGEND OF COFFIN ROCK



™

humanhead

BLAIR WITCH

VOLUME II : LA LÉGENDE DE COFFIN ROCK

Nous sommes en l'an 1886.

Pendant un demi-siècle le mal latent qui encerclait Burkittsville s'est caché dans les Collines noires du Maryland – la terreur qu'il inspirait, et tout ce qu'elle impliquait, n'existant plus que dans la conscience collective des citadins, à jamais marqués par les légendes de leur sombre passé.

Mais le cauchemar est de retour. Une jeune fille a disparu, et l'équipe de secours envoyée pour la retrouver a suivi la même destinée toujours sans laisser de traces. Une fois de plus, Burkittsville est en proie à une peur à glacer le sang qui réveille à nouveau les anciens et terribles mythes de la forêt.

SOMMAIRE

La légende de Coffin Rock 2
Démarrage 4
Pour installer le jeu 4
Pour jouer 5
Menus et Options 5
Commandes du jeu 8
Astuces principales 10
Localisation des pannes 11
Crédits 16
Support technique 19
Contrat de licence logicielle 20

AVERTISSEMENT SUR L' EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont succeptibles de faire des crises d'épilepsie ou D'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées 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 medecin 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 votre médecin.

LA LÉGENDE DE COFFIN ROCK

UN SIMPLE AFFLEUREMENT DE PIERRES

On désignait ce lieu sous le nom de Coffin Rock – un simple affleurement de pierres surplombant une crique paisible au milieu des bois - facilement identifiable par sa forme et sa ressemblance à un cercueil. Mais dans ces terres de terreurs sourdes et de légendes murmurées, même le repère le plus inoffensif peut être lourdement chargé de sens. Les habitants de Burkittsville ont toujours su que leurs forêts renfermaient un mal puissant, et que celui-ci pouvait se manifester à tout moment, à n'importe quel endroit dans les bois sombres.

Et c'est ainsi qu'à Coffin Rock, un acte de torture rituelle, innommable et terrible, ralluma les peurs ensommeillées de toute une population, et jeta une fois de plus une paisible petite ville à la merci de forces surnaturelles malveillantes.

UN HOMME DU NOM DE LAZARUS



" Allez Monsieur, vous allez y arriver. C'est pas si loin qu'ça... "

Vous vous éveillez au son de la voix d'une petite fille, et une douleur paralysante vous envahit la tête. Vous touchez la source de votre souffrance et découvrez que votre main est couverte de sang. Vous essayez de vous concentrer, et peu à peu son visage apparaît plus clairement – une fillette, de tout au plus huit ans, dont les lèvres s'étirent en un sourire malicieux.

Vous vous levez – désorienté, grimaçant de douleur – et remarquez que vos vêtements sont en lambeaux : l'uniforme élimé d'un officier de l'armée des Etats-Unis. Mais rien ne vous paraît immédiatement familier, connu, pas plus votre environnement que votre personnage. A votre grande frayeur, vous réalisez que vous ne vous souvenez même plus de votre nom.

Mortellement touché et souffrant d'amnésie, vous suivez la petite fille à l'extérieur de la forêt, en direction de la maison de sa grand-mère – une vieille femme gentille mais bizarre, qui vous remet sur pied et vous surnomme Lazarus, en l'honneur de Lazare, le personnage biblique revenu d'entre les morts.

DISPARUE, SANS LAISSER DE TRACES

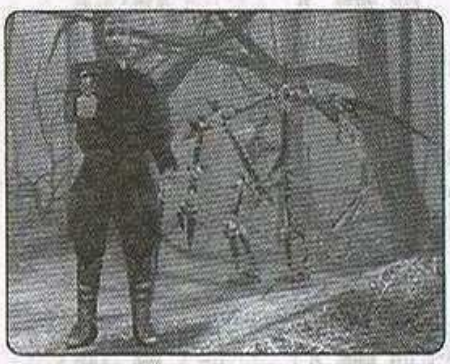


" Ces bois damnés m'ont pris ma Robin. Mon bébé... "

Vous vous éveillez à nouveau – cette fois-ci dans l'enceinte rassurante de la ferme de la mère Weaver. Des cauchemars étranges et menaçants, des indices insaisissables de votre passé perdu et de votre futur incertain s'entremêlent dans votre esprit. Une fois de plus, bien que conscient, vous êtes plongés dans la plus grande des confusions.

Vous demandez à voir la fillette – vous voulez la remercier de vous avoir sauvé la vie – mais apprenez qu'elle a mystérieusement disparu dans les bois. Non-initié aux légendes de la forêt, vous êtes surpris lorsque la femme vous demande, follement, de retrouver sa petite-fille. Une équipe de secours a été envoyée, mais elle prédit une fin tragique pour ses membres, et insiste en disant que vous êtes le seul espoir de retour de Robin Weaver, saine et sauve.

VOTRE MISSION



" Je vous ai ramené d'entre les morts, vous avez une dette envers moi désormais. Je veux que vous remboursiez cette dette en retrouvant ma petite Robin... "

Vous acceptez la mission de Grand-mère Weaver, en partie par gratitude envers sa gentillesse, et en partie poussé par un sens de l'obligation. Armé d'un pistolet et d'un crucifix, vous partez pour la forêt. En chemin, vous devrez parler aux citadins et assimiler leurs légendes locales – non seulement celle de la " sorcière Blair Witch ", mais aussi celle d'un ancien mythe des Indiens d'Amérique, un monstre hideux seulement identifié comme le Snallygaster ; enfin, vous devrez écouter les déclarations selon lesquelles des fantômes de soldats de la Guerre Civile auraient été aperçus.



Il vous faudra voyager les yeux grand ouverts, et ne jamais sous-estimer l'utilité d'un objet ou de certaines informations. Même l'information ou l'objet le plus insignifiant pourraient faire toute la différence entre votre succès et votre échec.

En tant que témoin du sort horrible de l'équipe de secours à Coffin Rock, vous êtes le seul à pouvoir démêler les mystères de la forêt, combattant successivement diverses incarnations du mal tandis que vous essayez de sauver la fillette, et de recomposer le puzzle de votre propre passé à partir des fragments brisés de votre mémoire. Grâce à une série de flash-back dérangeants, vous découvrirez des indices sur votre propre identité et sur la vraie nature du mal qui vous entoure.

DÉMARRAGE



Configuration requise

Windows 98, Windows NT 4.0, ou Windows 2000
Pentium2, Celeron, Pentium3 ou UC AMD Athlon
RAM système (mémoire vive) 64 Mo (96 Mo pour accélération matérielle 3D)
Sound Blaster Live! Pour les effets audio d'ambiance
Matrox G200/G400, ATI Rage 128, ou TnT/TnT2/GeForce recommandés pour l'accélération matérielle 3D
850 Mo d'espace disponible sur le disque
200 Mo de mémoire virtuelle disponible

POUR INSTALLER LE JEU

1. Introduisez le CD-ROM intitulé Blair Witch Vol. II dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Si l'Exécution automatique est activée sur votre lecteur de CD-ROM, le CD présentera automatiquement l'installation de Blair Witch.
3. Si l'Exécution automatique est désactivée sur votre lecteur de CD-ROM, vous pouvez installer le jeu en cliquant sur le bouton DEMARRER de Windows, puis en sélectionnant EXECUTER, et en tapant D:\setup.exe – si " D " est la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM. Vous pouvez également ouvrir le Gestionnaire de Fichiers de Windows, y localiser votre lecteur de CD-ROM, et double-cliquer sur SETUP.EXE dans le menu de fichier du CD.
4. Sélectionnez la langue que vous préférez, puis suivez les messages pour installer le jeu.
5. Veuillez noter que le disque dur du PC devra disposer de 850 Mo pour y installer Blair Witch Volume II – The Legend of Coffin Rock.
6. Pour jouer à Blair Witch, Direct X 6.1 est nécessaire, nous vous recommandons toutefois d'utiliser DirectX 7a. Si ce dernier n'est pas installé sur votre système, veuillez visiter http://www.microsoft.com/directx/ et télécharger Direct X 7a. Si Direct X 6.1 ou une version ultérieure est déjà installé sur votre système, passez à l'Etape 7.
7. Une fois l'installation terminée, le fichier README.TXT du répertoire Blair Witch sera automatiquement affiché. Nous vous recommandons fortement de lire ce fichier, car il est possible que le jeu ait fait l'objet de modifications depuis l'impression de ce manuel, auquel cas ce fichier détaillera celles-ci. Un raccourci au fichier readme.txt est inclus dans le dossier Blair Witch créé lors de l'installation.

POUR JOUER

Le programme d'installation a placé un raccourci Blair Witch sur votre Bureau Windows. Double-cliquez sur l'icône intitulée Blair Witch Volume II – The Legend of Coffin Rock pour lancer la partie. Vous pouvez également ouvrir le MENU DEMARRER de Windows et sélectionner PROGRAMMES, puis Blair Witch Volume II – The Legend of Coffin Rock. Cliquez sur l'icône intitulée Blair Witch Volume II – The Legend of Coffin Rock dans le menu suivant pour lancer la partie.

MENUS ET OPTIONS

MENU PRINCIPAL

Vous disposez de quatre choix dans le Menu Démarrer : Démarrer, Options, Charger et Quitter. Explorez le menu à l'aide des flèches HAUT / BAS. La touche ENTREE sélectionne une entrée du menu, et ECHAP revient au menu actuel. Dans le Menu principal, ECHAP permet de sortir de la partie.

DÉMARRER

Sélectionnez Démarrer pour commencer à jouer.

OPTIONS

Le menu Options vous permet de régler les paramètres du jeu de manière à ce que ceux-ci soient parfaitement adaptés à votre système et à vos préférences particulières. Les trois choix dont vous disposez sont les suivants : options Graphismes, Son, et Commandes.

OPTIONS GRAPHISMES

Utilisez ce menu pour mettre au point les aspects visuels du jeu. Soyez prudent lors du réglage de ceux-ci, car certains ordinateurs ne peuvent prendre en charge les paramètres les plus élevés des options.

Résolution : le moteur Nocturne prend en charge des résolutions allant de 320x200 à 1280x1024. Passez d'une résolution à l'autre à l'aide des flèches GAUCHE / DROITE. Veuillez noter que les résolutions supérieures à 640x480 nécessitent une accélération matérielle. Le jeu est optimisé pour une résolution 640x480.

Matériel 3D : bascule l'option de matériel de rendu d'image. Sur certains systèmes disposant de cartes vidéo 16-bit, il est probablement plus sage de désactiver l'option " matériel " afin de pouvoir jouer avec le logiciel supérieur de rendu d'image, Nocturne 32-bit.

API 3D : affiche une liste des pilotes DirectX disponibles, s'il y a lieu : uniquement approprié si " Matériel 3D " est activé.

Carte 3D : affiche une liste du Matériel 3D détecté par le système. Vous pouvez sélectionner la carte que vous souhaitez utiliser. Si aucune carte n'est disponible, vous serez informé qu'" Aucun Matériel 3D n'a été détecté. "

Bits par pixel : le moteur Nocturne est optimisé pour un rendu d'image 32-bit, bien qu'il soit capable de descendre à 16-bit si nécessaire.

Etalonnage du moniteur : cette option vous entraîne dans le processus d'étalonnage qui permet à votre moniteur d'afficher le jeu tel qu'il doit l'être. Il est conçu de manière à configurer le noir de votre moniteur sur noir véritable pour que vous puissiez bénéficier de la qualité de " film noir " apportée par le moteur Nocturne.

Sous-titres : il s'agit uniquement d'une question de goût ; cette option permet d'activer ou de désactiver le texte affiché au cours des conversations des personnages. Il n'affecte aucunement les performances du jeu.

OPTIONS SON

Le son, la musique et les dialogues jouent un rôle majeur dans ce jeu. Nous vous encourageons à trouver les meilleurs paramètres pour votre ordinateur. N'oubliez pas que les paramètres les plus élevés de certaines options peuvent avoir un impact sur la performance de certains ordinateurs.

Son : Activé ou Silencieux.

Vol. des effets sonores : utilisez les flèches GAUCHE / DROITE pour augmenter ou diminuer le volume des effets sonores.

Vol. du Dialogue : utilisez les flèches GAUCHE / DROITE pour augmenter ou diminuer le volume du dialogue.

Vol. de la musique du menu : utilisez les flèches GAUCHE / DROITE pour augmenter ou diminuer le volume de la musique du Menu.

Vitesse de sortie audio : le programme établira généralement celle-ci au cours de l'installation, mais vous pouvez effectuer des modifications à tout moment par la suite. Qualité de sortie audio : 8-bit et16-bit.

Type de sortie audio : Stéréo ou Mono.

Périphérique : la touche ENTREE présente une liste de toutes les périphériques disponibles. Si une périphérique de votre système ne réagit pas correctement, vous pouvez utiliser le pilote logiciel de Nocturne WavOutWrite.

OPTIONS COMMANDES

Cette option vous permet de modifier les commandes.

Commande : Clavier / Souris, Clavier, Gamepad, ou Souris.

Editer les paramètres de la touche : vous permet de redéfinir l'affectation de toutes les touches de commande.

Toujours courir : si Toujours courir est activé, le héros courra par défaut. La touche Courir la fera ralentir, puis marcher.

Viser : mode Automatique ou Manuel. Avec le mode automatique Viser, le héros vise automatiquement des cibles dans son périmètre, à condition que celles-ci apparaissent dans son champ de vision. Le mode manuel Viser est beaucoup plus stimulant.

Utiliser Santé automatiquement : le paramètre recommandé est OUI. Si le héros possède des réserves de guérison, il les utilisera automatiquement lorsqu'il en a besoin.

Inverser l'Axe Y de la souris : paramétrez cette option sur OUI si vous préférez que le mouvement vertical de la souris tienne des commandes aériennes (pousser pour regarder vers le bas, tirer vers soi pour regarder vers le haut).

Sensibilité de l'Axe X de la souris : règle la vitesse de réaction latérale de la souris. Appuyez sur ENTREE pour obtenir un curseur de réglage. Déplacez la souris vers la gauche puis vers la droite pour établir le niveau, puis appuyez à nouveau sur ENTREE.

Sensibilité de l'Axe Y de la souris : règle la vitesse de réaction haut / bas de la souris. Appuyez sur ENTREE pour obtenir un curseur de réglage. Déplacez la souris vers la gauche puis vers la droite pour établir le niveau, puis appuyez à nouveau sur ENTREE.

CHARGER

Sélectionnez à partir du menu la partie que vous souhaitez charger.

QUITTER

Cette option vous renvoie à votre bureau.

Pendant la partie, la touche ECHAP affiche le menu suivant :

Retour à la partie : reprise de la partie.

Options : apparition du menu d'Option, vous permettant de régler les options de Graphismes, de Son et de Commandes.

Charger la partie : identique à son homonyme dans le Menu principal.

Enregistrer la partie : vous permet d'enregistrer votre partie dans la situation exacte où vous vous trouvez.

Quitter : met fin à la partie en cours et vous renvoie au menu principal.

Sauter la séquence d'animation : si le jeu présente une séquence d'animation, cette option vous permet de sauter entièrement celle-ci. Utile si vous avez déjà vu cette séquence particulière.

COMMANDES DU JEU

MODES STANDARD (CLAVIER, SOURIS / CLAVIER OU GAMEPAD)

Navigation

Les modes de commande standard déplacent le héros en le " conduisant ". La touche Marcher le fait avancer. Les Flèches gauche / droite (ou gauche et droite avec la souris) le font tourner dans cette direction. Il s'agit de la navigation la plus simple.

Navigation détaillée

Lazarus peut également faire un pas de côté, reculer et tourner rapidement. Vous pouvez à tout moment, en appuyant sur les touches Aller à gauche (mitrailler) ou Aller à droite (mitrailler), faire faire un pas de côté à Lazarus dans la direction de votre choix. La touche Arrière le fait reculer. La touche Demi-tour rapide fait pivoter le héros de 180 degrés. Si vous voulez le faire ralentir ou le faire courir rapidement, appuyez sur la touche Courir, qui vous permettra de basculer entrer les modes courir et marcher.

Manipulation

Lorsque Lazarus s'approche d'objets ou de portes qu'il peut manipuler, ceux-ci sont légèrement éclairés pour indiquer qu'il est à leur porté et peut les activer. Appuyez sur la touche Action pour faire un mouvement (ouvrir la porte, prendre un objet, appuyer sur un interrupteur, etc.)

Combat

Appuyez sur la touche Dégainer pour aider Lazarus à dégainer ses armes. Lorsque ses pistolets sont dégainés, la touche Action le fera tirer. C'est à vous de viser un ennemi. En mode Autoviser, vous avez simplement à faire face à un ennemi. En mode Manuel Viser, vous visez vous-même votre cible.

Navigation

A l'aide de la souris, positionnez le curseur là où vous aimeriez que Lazarus se rende, et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Il ira le plus près possible de sa destination.

Manipulation

Déplacez votre souris sur une porte ou un autre objet pouvant être manipulé, et il sera éclairé. Lorsque vous cliquez sur celui-ci avec le bouton gauche de la souris, Lazarus se rendra vers cet objet et l'activera (ouvrir une porte, prendre un objet, etc.). Cliquer avec le bouton droit de la souris aura le même effet que la touche Action dans les autres modes de commande. Si Lazarus se trouve déjà sur son lieu de destination, vous pouvez simplement cliquer avec le bouton droit de la souris pour agir sans avoir à le déplacer.

Combat

Utilisez la touche Dégainer pour dégainer une arme. Une fois l'arme sortie, cliquez avec le bouton droit de la souris pour tirer. Un clic du bouton droit de la souris fait toujours tirer une arme dégainée. Pour viser un ennemi, cliquez avec le bouton droit de la souris sur celui-ci. Le curseur changera d'aspect pour vous indiquer que vous visez cet ennemi particulier. Les pistolets de Lazarus se concentreront sur cette cible jusqu'à ce que l'individu meure ou qu'un autre ennemi soit sélectionné. La navigation ne change pas : cliquez n'importe où avec le bouton gauche de la souris, et Lazarus se déplacera sur le côté (en mitraillant) ou reculera en courant, selon le cas, pour atteindre sa destination sans avoir à tourner le dos à l'ennemi visé.

RÉFÉRENCE RAPIDE DES COMMANDES

Contrôles du clavier

Marcher	Z
Faire demi-tour	S
Courir	Shift
Avancer avec précaution	Alt
Déplacement latéral gauche	Q
Déplacement latéral droite	D
Tourner à droite	Flèche droite
Tourner à gauche	Flèche gauche
Tirer	Ctrl
Utiliser objet	Entrée
Torche	A
Lancer arme	F
Viser haut	haut
Viser bas	bas
Sélectionner Révolver	1
Sélectionner Epée/axe	2
Sélectionner Croix	3
Arme suivante	=
Arme précédente	]
Objet suivant	^
Objet précédent	$
Description objet	P
Munition suivante	<
Poser objet ou arme	E

Contrôles clavier/souris

Marcher	Z
Faire demi-tour	S
Courir	Shift
Avancer avec précaution	Alt
Déplacement latéral gauche	Q
Déplacement latéral droit	D
Tourner à gauche	Souris Axe X
Tourner à droite	Souris Axe X
Tirer / Action	Souris B1
Utiliser objet	Enter
Torche	A
Lancer Arme	Souris B2
Orienter haut	Souris Axe Y
Orienter bas	Souris Axe Y
Sélectionner révolver	1
Sélectionner Epée/axe	2
Sélectionner Croix	3
Arme suivante	=
Arme précédente	]
Objet suivant	^
Objet précédent	$
Description objet	P
Munition suivante	<
Poser objet ou arme	E

Contrôles Manette

Marcher	Haut
Faire demi-tour	Bas
Courir	Shift
Avancer avec précaution	Alt
Déplacement latéral gauche	Q
Déplacement latéral droit	D
Tourner à gauche	gauche
Tourner à droite	droite
Tirer / Action	Bouton 1
Utiliser objet	Bouton 3
Torche	A
Lancer arme	Bouton 2
Orienter haut	haut
Orienter bas	bas
Sélectionner revolver	1
Sélectionner Epée / axe	2
Sélectionner Croix	3
Arme suivante	=
Arme précédente	]
Objet suivant	^
Objet précédent	$
Description objet	P
Munition suivante	<
Poser objet ou arme	E

ASTUCES PRINCIPALES

Enregistrez TRES REGULIEREMENT. Vous ne savez jamais quels dangers se cachent au coin de la rue. La touche F6 est la touche d'Enregistrement rapide et la touche F9 est la touche de Chargement rapide.

Utilisez l'étalonnage du moniteur dans le menu d'Options Graphismes pour régler la luminosité / le contraste de votre affichage sur les paramètres optimaux.

Une fois que votre moniteur est réglé, jouez, si possible, dans l'obscurité totale. Si vous jouez dans une pièce éclairée, vous pourriez manquer de remarquer d'importants détails dans votre environnement.

Utilisez les touches F11 et F12 pour régler le gamma si le jeu est trop clair ou trop foncé.

Lorsque vous modifiez les commandes, allez en haut du menu de configuration des commandes, et sélectionnez " Restaurer paramètres par défaut " pour retourner aux paramètres par défaut.

Pour apprendre les commandes pendant que vous jouez, appuyez sur F1 pour afficher les affectations des commandes.

Gardez à portée de main les objets de santé, comme par exemple la nourriture, en les sélectionnant à l'aide des touches [et]. Pour recouvrer la santé, appuyez sur ENTREE. Suite à quoi la fenêtre se soulèvera pour vérifier que vous avez bien l'intention d'utiliser l'objet. Appuyez à nouveau sur ENTREE pour l'utiliser. Vous pouvez également activer " Utiliser Santé automatiquement " dans le menu des options Commandes (ACTIVE par défaut).

Parfois, il vous suffit simplement de prendre vos jambes à votre cou pour éviter les monstres. Vous verrez, ce jeu d'action n'est certainement pas typique !

Il vous arrivera de n'avoir quasiment plus de munitions – mais il vaut mieux se sauver et survivre que se battre et mourir.

Si vous voulez que Blair Witch Volume II – Coffin Rock soit encore plus excitant, désactivez le mode " Viser automatiquement " dans le menu des commandes.

L'accélération matérielle est désactivée par défaut. Si votre carte vidéo prend en charge l'accélération matérielle, essayez de l'activer.

Assurez-vous que vous possédez les pilotes les plus récents pour votre carte vidéo. Si vos pilotes ont plus de 3 mois, ils seront très certainement obsolètes.

Eloignez-vous de vos ennemis lorsque vous passez à l'offensive (même quand vous utilisez des armes de mêlée). La majorité d'entre eux ne possèdent que des possibilités d'attaques à courte portée, par conséquent, si vous savez garder vos distances, Lazarus aura la main haute.

VOIR DANS L'OBSCURITÉ

LANTERNE

Allumez et éteignez la lanterne en appuyant sur la touche Lanterne. (F pour tous les modes)

LOCALISATION DES PANNES

PROBLÈMES IDENTIFIÉS

Lorsque vous êtes en mode pointer-cliquer, si vous cliquez très rapidement plusieurs fois sur un personnage, et que vous possédez une carte son d'origine Aureal, il est possible que Blair Witch s'interrompe soudainement.

Si vos pilotes de cartes son ou vidéo ont plus de 2 mois, ils sont très probablement obsolètes. Veuillez télécharger les tous derniers pilotes pour vos cartes vidéo et son. Si vous ne savez où vous procurer ceux-ci, visitez http://www.nocturnegame.com/nocsupport/

LOCALISATION DES PANNES

Q je possède une carte vidéo avec seulement 1 Mo de mémoire. Toutes les autres configurations requises sont correctes. Puis-je jouer avec Blair Witch Volume II – Coffin Rock ?

R : Blair Witch Volume II – Coffin Rock nécessite une carte vidéo ayant au moins 2 Mo de mémoire. Désolé, vous allez devoir mettre votre carte vidéo à niveau.

Q : Blair Witch Volume II - Coffin Rock me paraît très lent et instable. Mon système est relativement minime et j'aurais aimé jouer...

R : dans le menu d'Options Graphismes, essayez de baisser votre résolution d'écran. La résolution par défaut est 640 X 480, mais la vitesse de trame sera plus rapide avec des résolutions plus faibles. Malheureusement, certaines cartes vidéo peuvent présenter des problèmes avec les résolutions plus faibles. Si cela est votre cas, essayez de varier les résolutions au cours d'une partie pour voir laquelle vous donne la meilleure performance.

Q : je possède Voodoo4/Voodoo5, et lorsque j'exécute en 32 bit couleur, la vitesse de trame est extrêmement lente. Lorsque mon paramètre est en 16 bit couleur, la vitesse de trame revient à la normale. Que se passe-t'il ?

R : nous pensons que les nouveaux pilotes Voodoo4/Voodoo5 présentent un bogue. Mais comme nous n'en sommes pas sûrs, nous travaillons avec 3Dfx pour essayer de traiter ce problème. Si ce dernier est dû à leurs pilotes, vous devriez essayer 32 bit couleur après la mise à jour de chaque pilote par 3Dfx. Si le problème réside dans notre rendu d'image, nous essaierons de corriger celui-ci dans une modification de programme.

Q : Blair Witch Volume II - Coffin Rock présente un message d'erreur après le chargement / quand je commence une mission.

R : désactivez l'accélération 3D dans le menu d'Options Graphismes. Certaines cartes ne peuvent prendre en charge correctement l'accélération matérielle 3D.

Q : ma carte prend en charge l'accélération 3D. J'en suis certain. Je voudrais une vitesse de trame supérieure !

R : activez l'accélération 3D dans le menu d'Options Graphismes. Si le programme bloque quand vous chargez une mission, veuillez lire la Q & R ci-dessus.

Q : je possède une carte d'origine 3Dfx. Blair Witch Volume II – La légende de Coffin Rock pourra-t'il utiliser cette carte ?

R : Blair Witch Volume II – La légende de Coffin Rock prend en charge Voodoo2, Voodoo Banshee, Voodoo3, et Voodoo5.

Q : est-ce que Blair Witch Volume II – La légende de Coffin Rock fonctionne sur Voodoo2, Voodoo Banshee ou Voodoo3 ?

R : nous ne recommandons pas l'usage de Voodoo1 et Voodoo2 car il ne s'agit pas de cartes AGP. Blair Witch Volume II – La légende de Coffin Rock fonctionnera sur celles-ci, mais pas aussi rapidement qu'avec des cartes AGP.

En ce qui concerne Voodoo3, Blair Witch Volume II – La légende de Coffin Rock peut fonctionner en mode 16bpp, 640 X 480. En ce qui concerne Voodoo5, Blair Witch Volume II – La légende de Coffin Rock peut fonctionner avec des résolutions supérieures, en 32 bit couleur.

Q: je possède Voodoo3 – Puis-je utiliser des résolutions supérieures à 640x480 ?

R : les cartes Voodoo3 ne prennent pas en charge les textures importantes utilisées par Blair Witch Volume II – La légende de Coffin Rock. Si nous pouvons trouver un moyen pour palier à cela, sans rendre le jeu encore plus flou (qu'il ne le serait actuellement sur Voodoo3), nous le ferons.

Q : est-ce que Blair Witch Volume II – La légende de Coffin Rock fonctionne avec le logiciel de rendu d'image ?

R : Blair Witch Volume II – La légende de Coffin Rock fonctionne très bien avec le logiciel de rendu d'image – mieux qu'il ne le fait avec l'accélération matérielle en 16 bit couleur dans la majorité des cas. Sélectionnez le mode 32-bit dans le menu Options Graphismes. Si la fréquence de votre ordinateur est inférieure à 500MHz, vous pourriez, si vous le souhaitez, exécuter Blair Witch Volume II – Coffin Rock en mode 512x384 ou 320x240. Blair Witch Volume II – La légende de Coffin Rock détecte automatiquement la résolution d'écran optimale pour votre ordinateur. La résolution d'écran peut être modifiée dans le menu d'Options Graphismes.

Q: le jeu fonctionne, mais je ne vois que des ombres. Qu'est-ce qui ne marche pas ?

R : vous avez probablement une carte d'origine TnT ou TnT2. Téléchargez les tous derniers pilotes vidéo de référence sur le site Internet de NVidia.

Q: je veux avoir des résolutions supérieures à 640x480.

R : il vous faut 16 Mo sur la carte vidéo. 32-bit couleur nécessite une mémoire vidéo importante et les cartes ayant moins de 16 Mo de mémoire vidéo ont du mal à gérer celle-ci. De plus, certaines cartes n'ayant pas 16 Mo de mémoire vidéo ou plus ne peuvent prendre en charge Blair Witch Volume II – Coffin Rock avec les résolutions supérieures.

Q: le mode 1280x1024 est lent.

R : ce mode ne fonctionne rapidement que sur les cartes vidéo Matrox G400, ATI Rage 128 et GeForce.

Q: Blair Witch Volume II – Coffin Rock quitte vers le bureau lorsque je l'exécute en mode 512x384.

R : n'exécutez pas en mode 512x384. Certaines cartes vidéo anciennes ont du mal à prendre celui-ci en charge.

Q: le jeu dit qu'il me reste moins de 200 Mo de Mémoire virtuelle disponible. Comment puis-je résoudre ce problème, afin d'utiliser au mieux Blair Witch Volume II – Coffin Rock ?

R : sélectionnez Panneau de configuration, puis Système, puis Performance, puis Mémoire virtuelle. Il vaut mieux changer ce paramètre pour que Windows fonctionne avec la mémoire virtuelle.

Q: le jeu me donne un message d'erreur disant que je n'ai plus de mémoire.

R : il vous faut plus de mémoire virtuelle. Veuillez lire les Q & R pour voir comment modifier les paramètres de votre mémoire virtuelle.

Q : les niveaux de Blair Witch Volume II - Coffin Rock ne chargent pas aussi rapidement que je le souhaite.

R : ajoutez davantage de mémoire vive à votre ordinateur. Plus vous avez de mémoire vive, dans les limites du raisonnable, plus Blair Witch Volume II – Coffin Rock chargera et s'exécutera rapidement.

Q : les dialogues sautent, disparaissent ou sursautent. Je possède une carte SoundBlaster Live. Votre boîte m'indique que cette carte est prise en charge. Que se passe-t'il ?

R : vous possédez des pilotes et logiciels LiveWare anciens. Visitez le site Internet de Creative Labs et téléchargez LiveWare 3.0 ou la version supérieure.

Q : je n'ai pas de carte SoundBlaster Live, mais mes dialogues sautent, disparaissent ou sursautent. Que m'arrive-t'il ?

R: il faudrait télécharger et installer les tous derniers pilotes de votre fabricant de carte. Si vous avez une carte d'origine Aureal (comme la carte Diamond Monster Sound), téléchargez les tous derniers pilotes sur http://www.a3d.com/html/download/drivers/.

Q : je possède les tous derniers pilotes et je suis sûr que tout fonctionne. Comment puis-je obtenir des effets encore plus cool avec ma carte son ?

R: dans le menu d'Options Son, activez Mixage matériel. Si vous rencontrez des problèmes de son, désactivez cette option (par défaut).

Q : les pistolets font parfois un son vraiment bizarre . On dirait qu'ils sont coupés. Que se passe-t'il ?

R: je pense que le son de votre Mélangeur Windows est trop élevé. Chargez le mélangeur de votre carte son et assurez-vous que le volume n'est pas supérieur à 75%. Ensuite, si vous voulez des sons plus forts, montez le son de vos haut-parleurs, mais pas celui du mélangeur.

Q : dois-je utiliser DirectX 7a avec Blair Witch Volume II – Coffin Rock ?

R : oui. DirectX 7a est nécessaire.

Q : l'écran présente, en haut et en bas, une barre noire (boîte aux lettres), mais rien ne se passe et la partie ne veut pas se poursuivre. Que dois-je faire ?

R : appuyez sur la touche ECHAP de votre clavier et choisissez de sauter la séquence d'animation.
Q : j'ai configuré mes commandes de manière à pouvoir utiliser les touches du pavé numérique. Mais je n'arrive pas à faire marcher les combinaisons de touches (par ex. courir et sauter en même temps). Pourquoi ?

R : parce qu'il fonctionne d'une manière différente, le pavé numérique ne comprend pas ce qu'on lui demande si deux de ses touches sont enfoncées en même temps. Veuillez reconfigurer vos commandes pour ne plus jamais avoir à appuyer sur deux touches du pavé numérique en même temps (par ex. courir et sauter pour un saut effectué en courant.)

Q : est-ce que Blair Witch Volume II – Coffin Rock tournera sur un processeur AMD-K6 ?

R : oui.

Q : le jeu est trop sombre, même quand j'essaie de l'étalonner. Que puis-je faire ?

R : utilisez les touches F11 et F12 pour régler le gamma du jeu.

Q : comment désinstaller Blair Witch Volume II – Coffin Rock ?

R : allez au Panneau de configuration et sélectionnez Ajout / Suppression de programmes.

Q : j'ai Windows NT. puis-je jouer avec des graphismes accélérés par le matériel ?

R : Blair Witch Volume II - Coffin Rock prend en charge Windows NT en mode logiciel. Il vous faudra Windows 2000 et les pilotes adéquats du fabricant de carte vidéo pour fonctionner en accéléré avec Direct3D. Windows NT ne prend pas en charge DirectX 5 ou les versions supérieures (c'est de cela dont Blair Witch Volume II – Coffin Rock a besoin pour fonctionner correctement avec l'accélération).

CRÉDITS

Conçu et développé par Human Head Studios

Programmation	Matt Sweeney
Directeur artistique	Rowan Atalla
Directeur commercial / Chef de projet	Timothy S. Gerritsen
Conception	Human Head Studios, Incorporated
Conception des niveaux	Rowan Atalla Mike Flynn Jean Paul LeBreton
Animation	David Gulisano Brett Hawkins
Textures des environnements	Brian Frank Eli Quinn
Maquettes des personnages et textures	David Gulisano Brett Hawkins
Maquettes supplémentaires	Brian Frank
Conception artistique	David Gulisano Brett Hawkins Greg Marshall
Manuel	William Haskins
Relations publiques et Support marketing	Timothy S. Gerritsen Trish 'Kazi Wren' Harris Chad Savage

Crédits audio pour Blair Witch

Direction et Production	Michael Larson
Effets sonores	Michael Larson
Musique	Romulus Mars Priscus Michael Larson Psychonaut Productions haloblack

Voix hors champ	Michael Harold Lee Ernst Paul Bentzen Michael Skewes Philbin deGot Debra Glick
Scripts oraux	Timothy S. Gerritsen
Révision des Scripts	William Haskins
Assistant	Sae Choon Chung
Co-édité avec Gathering of Developers	
Licence / Relations publiques	Mike Wilson
Producteur	Josh Galloway
Relations publiques	Lori Mezoff Andrea Schneider Jeff Smith
Partenariat international	Harry Miller
Marketing	Jim Bloom, Mike Wilson, Devin Winterbottom, Jenny Jemison, Toni Devaldenbro
Ventes	David Gershik
Production Audio / Visuelle	Doug Myres
Contrôleur	Rick Stults
Editeur en chef	William Haskins
Support en ligne	Jordan Allen, Mike Donahue, Ian Armstrong, Jerry Wolski, Scott Dudley, Scott Farrell, Bill Nadalini, Dave Cash
Assurance Qualité / Support technique	Rich Vos
Administration	Joanna Carr-Brown Franke

Testeurs pour Gathering of Developers	Jason Birdwell Shane Love Jerrod Lai

Nous remercions tous nos amis et nos familles pour leur soutien permanent. Ceci n'aurait pas été possible sans vous.

Remerciements à Haxan et à Artisan pour vos excellents matériaux.

Testeurs Human Head

Brandi Quamme
Dan Baker
Seth Johnson
Travis Soumis

CO-ÉDITÉ AVEC TAKE 2 INTERACTIVE

Producteur	Mike Wenn
Producteur en chef	Darren Anderson
Relations publiques & Marketing	Emma Rush Manab Roy, Sarah Seaby
Production	Jon Broadbridge Chris Madgwick

Testé par Tarantula Studios

QA Supervisor	Mark Lloyd
Lead Tester	Andy Mason
Testers	Julian Turner Chris Brown Rob Dunkin

Guide de l'utilisateur et tous les éléments de l'emballage conçus par Head First

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE:

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contactez notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

CONTACTS :

- Votre nom,
- Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète,

VOTRE SYSTÈME :

- Marque et modèle de votre PC,
- Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...),
- Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur,
- Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom,
- Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ...
- Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo,
- Fabricant et modèle de votre carte sonore,

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

NOTE : NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE TAKE2 POUR UNE SOLUTION DE JEU. Les solutions de nos jeux sont disponibles en contactant notre serveur vocal dont vous trouverez le numéro de ci-dessous.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE :

Téléphone : +33 (0)1.41.06.59.95
(du lundi au vendredi de 10h00 à 13h00, hors jours fériés)

Télécopie : +33 (0)1.41.06.44.48
A l'attention du Service Technique TAKE 2 INTERACTIVE

Demande de Patch ou mise à jour par e-mail : take2sav@loisir.net

Site Internet : www.take2games.com

Courrier : TEOFIL
Service Consommateurs TAKE 2 INTERACTIVE
6, Bd du Général LECLERC
92115 Clichy Cedex

" Solutions de jeux, nouveautés, et jeux concours "

Serveur Vocal * 08.36.68.57.75
Serveur Minitel * 3615 code TAKE2
*** 2,21 Frs / Mn**

GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE

Cette GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE (ce Contrat), y compris la Garantie limitée et autres stipulations particulières, est un accord juridique entre Vous (individu ou entité) et HumanHead et Take 2 Interactive Software, (collectivement, le Propriétaire) en ce qui concerne ce produit logiciel et les matériaux contenus dans celui-ci et qui s'y rapportent. Votre acte d'installation et/ou de toute autre utilisation du logiciel constitue Votre contrat auquel vous serez lié par les conditions de ce Contrat. Si Vous n'êtes pas d'accord avec les conditions de cet Accord, veuillez retourner immédiatement l'emballage, le logiciel et tous les matériaux qui les accompagnent (y compris tout le matériel, les guides et autres matériaux écrits et emballages) là où Vous les avez obtenus, accompagnés de votre ticket de caisse, pour obtenir un remboursement intégral.

Attribution de Licence non exclusive limitée. Cet Accord Vous permet d'utiliser une (1) copie du/des programme(s) logiciel(s) (le LOGICIEL) compris dans cet emballage pour votre utilisation personnelle sur un ordinateur unique à domicile ou un ordinateur portable. Le LOGICIEL est utilisé sur un ordinateur lorsqu'il est chargé dans la mémoire temporaire (c.-à-d. la mémoire vive –RAM-), ou installé dans la mémoire permanente (par ex. disque dur, CD-ROM ou autre périphérique de stockage) de cet ordinateur. L'installation sur un serveur de réseau est strictement interdite, sauf si vous obtenez du Propriétaire une licence spéciale et individuelle pour réseau. Cet Accord ne tiendra pas lieu

de licence spéciale et individuelle pour réseau susmentionnée. L'installation sur un serveur de réseau constitue une utilisation, laquelle devra être conforme aux conditions de cet Accord. Cette licence n'est pas une vente du LOGICIEL d'origine ou de toute autre copie qui s'y rattache. Vous n'êtes pas autorisé à vendre, louer, prêter ou de quelque autre manière que ce soit transférer le LOGICIEL et/ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à tout autre individu ou entité.

Propriété intellectuelle. Le Propriétaire conserve tous les droits, titres et intérêts relatifs à ce LOGICIEL et le/les guide(s) l'accompagnant, ainsi que les emballages et autres matériaux écrits (collectivement, les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS), y compris, mais sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques déposées, secrets de fabrication, noms de fabrications, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, cadres, travaux d'art, effets sonores, musiques et droits moraux. Le LOGICIEL et MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS sont protégés par les lois de copyright des Etats-Unis et les traités et lois de copyright en vigueur à travers le Monde. Tous les droits sont réservés. Il est interdit de copier ou de reproduire le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de quelque manière ou moyen que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Propriétaire. Toute personne qui copiera ou reproduira la totalité ou une partie du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, de quelque manière ou moyen que ce soit, violera consciemment les lois du copyright et sera passible de poursuites civiles ou criminelles. Il est interdit de vendre, de louer, de prêter ou de transférer de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à un autre individu ou une autre entité.

Sauvegarde ou Archivage du LOGICIEL. Quand vous aurez installé le LOGICIEL sur la mémoire permanente d'un ordinateur, vous pourrez conserver et utiliser le/les disque(s) d'origine et/ou le CD-ROM (le Support de stockage) uniquement dans une optique de sauvegarde ou d'archivage.

Restrictions. En supplément à ce que ce Contrat couvre de manière spécifique, Vous n'êtes pas autorisé à copier ou à reproduire de quelque manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à modifier ou à préparer des copies dérivées basées sur le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à distribuer des copies du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS en les vendant ou par tout autre moyen de transfert de propriété ; à louer, ou prêter le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; ou à exposer publiquement le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. Il est strictement interdit de transmettre le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de manière électronique ou de quelque autre manière que ce soit sur Internet ou par tout autre moyen ou à tout autre tiers. Il est strictement interdit de vendre ou d'utiliser de quelque autre manière que ce soit dans un but lucratif les décors, cartes, niveaux, packs de niveaux, packs supplémentaires, suites, personnages ou autres composants ou éléments basés sur ou correspondant au LOGICIEL ou aux MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. IL EST INTERDIT DE MODIFIER, DECOMPILER OU DESASSEMBLER LE LOGICIEL DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. Toute copie du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS non autorisée de manière spécifique dans cet Accord est une violation de cet Accord.

Garantie limitée et Renonciations de garantie.

GARANTIE LIMITEE. Le propriétaire garantit que le Support de stockage du LOGICIEL ne comprend aucun défaut matériel ou défaut de vice en cas d'utilisation et de service normal pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat prouvée par Votre ticket de caisse. Si pour quelque raison que ce soit Vous trouvez des défauts sur le Support de stockage ou ne parvenez pas à installer le LOGICIEL sur votre ordinateur personnel ou votre ordinateur portable, vous êtes autorisé à renvoyer le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS là où vous les avez obtenus et vous recevrez un remboursement intégral. Cette garantie limitée ne s'applique pas si Vous avez endommagé le LOGICIEL par accident ou intentionnellement.

RECOURS CLIENTELE . Vos recours exclusifs, et la responsabilité entière du Propriétaire, (i) remplaceront tout Support de stockage d'origine par le LOGICIEL ou (ii) par un remboursement intégral du prix payé pour ce LOGICIEL. En ouvrant l'emballage scellé du logiciel, en installant et/ou en utilisant de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, vous vous engagez par la présente à renoncer à tout autre recours qui vous est possible légalement ou par action ordinaire. Tout recours de ce type auquel vous ne pouvez par renoncer pour une raison publique, vous cédez par la présente, ou céderez lorsqu'ils seront disponibles, au Propriétaire.

RENONCIATIONS DE GARANTIE. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE EXPRESSE DEFINIE CI-DESSUS, LE PROPRIETAIRE NE DONNE AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, ORALE OU ECRITE, EN CE QUI CONCERNE LES PRODUITS OU TOUT COMPOSANT S'Y RAPPORTANT. TOUTE GARANTIE TACITE POUVANT ETRE IMPOSEE PAR LES LOIS EN VIGUEUR SE LIMITE A TOUS EGARDS A LA GARANTIE MAXIMALE AUTORISEE ET A LA DUREE DE LA GARANTIE LIMITEE. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS, ET NE GARANTIT PAS LA QUALITE OU LA PERFORMANCE DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS AUTRES QUE LE LOGICIEL ET LES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS DEFINIS PAR LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS OU NE GARANTIT PAS NON PLUS QUE LES 'CAPACITES' DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS REPONDRONT A VOS ATTENTES OU QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA EN PERMANENCE, NE COMPRENDRA AUCUNE ERREUR, OU QUE LES PROBLEMES SERONT CORRIGES. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS A CE QUE LE LOGICIEL FONCTIONNE DANS UN ENVIRONNEMENT A MULTIPLE UTILISATEURS.

IL NE SERA EN AUCUN CAS POSSIBLE DE CREER AVEC LES INFORMATIONS ORALES OU ECRITES OU AVEC LES CONSEILS DONNES PAR LE PROPRIETAIRE, SES REVENDEURS, SES DISTRIBUTEURS, SES DIRECTEURS, SES OFFICIERS, SES EMPLOYES, SES AGENTS, SES CONTRACTUELS OU SES FILIALES TOUTE AUTRE GARANTIE OU TOUTE EXTENSION OU DEVELOPPEMENT DE LA PORTEE DE CETTE GARANTIE. VOUS N'ETES PAS AUTORISE A ATTENDRE QUOI QUE CE SOIT DE CES INFORMATIONS OU DE CES CONSEILS.

CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'IMPOSITION DE LIMITES SUR LE TEMPS DE DUREE D'UNE GARANTIE TACITE, LA LIMITE CI-DESSUS PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE LIMITEE VOUS DONNE DES DROITS JURIDIQUES PARTICULIERS ET IL EST POSSIBLE QUE VOUS BENEFICIIEZ D'AUTRES DROITS LEGAUX QUI VARIERONT EN FONCTION DU PAYS.

LIMITATION DE RESPONSABILITE Selon le maximum autorisé par la loi en vigueur, et sans prendre en compte l'échec ou la réussite de l'objectif primordial du recours préalablement défini, EN AUCUN CAS, LE PROPRIETAIRE, SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS OU FILIALES OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE IMPLIQUE DANS LE DEVELOPPEMENT, LA FABRICATION OU LA DISTRIBUTION DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, NE SAURONT ETRE TENUS POUR RESPONSABLES DE QUELQUES DEGATS QUE CE SOIT Y COMPRIS, ET SANS S'Y LIMITER, DIRECTS OU INDIRECTS ; SECONDAIRES ; OU IMPORTANTS, DANS LE CAS DE DOMMAGES LIES A UN PREJUDICE PERSONNEL, AUX EFFETS PERSONNELS, A LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, A LA PERTE D'EXPLOITATION, A LA PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, A LA PERTE DE TEXTE OU DE DONNEES CONSERVEES OU UTILISEES AVEC LE LOGICIEL, Y COMPRIS LE COUT DE RECUPERATION OU DE REPRODUCTION DU TEXTE OU DES DONNEES, OU TOUTE AUTRE PERTE PECUNIAIRE LIEE A L'UTILISATION OU A L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DE CE LOGICIEL. CETTE LIMITE DE RESPONSABILITE S'APPLIQUE MEME SI VOUS-MEME OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE A INFORME LE PROPRIETAIRE OU TOUT AUTRE REPRESENTANT AUTORISE DE CELUI-CI DE LA POSSIBILITE DE CES DEGATS. MEME SI CEUX-CI SONT CAUSES PAR, OU RESULTENT DE LA NEGLIGENCE ORDINAIRE, STRICTE, INDIVIDUELLE OU PARTAGEE DE SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS, CONTRACTUELS OU FILIALES. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITE DE DEGATS SECONDAIRES OU IMPORTANTS, LA LIMITE CI-DESSUS OU L'EXCLUSION PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS.

Support produit et mise à jour. Ce LOGICIEL est conçu pour être facile d'utilisation et le Propriétaire fournit une assistance limitée au produit, telle qu'elle est définie dans les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS.

Juridiction. LES LOIS ANGLAISES REGISSENT CET ACCORD, QUEL QUE SOIT LE CHOIX DE PRINCIPES JURIDIQUES DE CHAQUE PAYS, AVEC UN FORUM ET UN LIEU DE JUGEMENT A LONDRES, ANGLETERRE. Cet accord ne peut être modifié que par un instrument écrit spécifiant quelle est la modification, et exécuté par les deux parties. Au cas ou une disposition de cet Accord soit déclaré inexécutoire, celle-ci devra être appliquée au maximum, et les autres dispositions de cet Accord demeureront entièrement en vigueur.

Accord entier. Cet Accord représente l'accord entier entre les parties, et remplace toute communication orale ou écrite, toute proposition ou accord préalable entre les parties ou tout revendeur, distributeur, agent ou employé.

Résiliation. Cet Accord est valable jusqu'à sa résiliation. Cet Accord cesse automatiquement (sans autre avertissement) si Vous ne respectez pas les dispositions de l'Accord. Vous pouvez également résilier cet Accord en détruisant le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et toutes les copies et reproductions du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et en effaçant et en purgeant de manière permanente le LOGICIEL de tout serveur client ou de l'ordinateur sur lequel il a été installé.

Recours équitables. Vous convenez par la présente, que si les conditions de cet Accord ne sont pas exécutées spécifiquement, le Propriétaire sera irrémédiablement endommagé, et par conséquent vous acceptez que le Propriétaire aura le droit, sans obligation, autre sécurité, preuve des dégâts, à des recours équitables adéquats en ce qui concerne tout (tous) manquement(s) à cet Accord, en supplément à tout autre recours disponible

Propriétaire. Si vous avez quelque question que ce soit sur cet Accord, les matériaux accompagnateurs, ou autre, veuillez contacter par écrit :

Take 2 Interactive Software
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN
Royaume-Uni

© 2000 Artisan Pictures Inc. Tous droits réservés. Le "Stickman" est une marque déposée et marque de service d'Artisans Pictures Inc. Tous droits réservés. © 2000 Human Head Studios, Inc. Human Head Studios et le logo de Human Head sont des marques déposées de Human Head Studios, Inc. Gathering of developers et godgames sont des marques déposées de Gathering of developers, Inc. © 2000 Gathering of Developers, Inc. Le logo de Take 2 et Take 2 Interactive Software sont des marques déposées de Take 2 Interactive Software. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et noms commerciaux appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Microsoft et Windows 95, Windows 98 et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques déposées et marques de fabrique appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Produit au Royaume-Uni.

BLAIR WITCH

VOLUME II: DIE LEGENDE VON COFFIN ROCK

Man schreibt das Jahr 1886.

Ein halbes Jahrhundert hat das Böse in den Black Hills um Burkittsville, Maryland geschlummert. Der Terror - in seinem ganzen Ausmaß- existierte nur noch in den Erinnerungen, der durch dunkle Legenden der Vergangenheit für immer geprägten, Einwohner.

Jetzt ist das Böse wieder zurück. Ein junges Mädchen ist spurlos verschunden und mit ihr der nach ihr gesandte Suchtrupp. Wieder einmal hat kalte Angst Burkittsville ergriffen und die furchterregenden Legenden des Waldes wieder zum Leben erweckt.

INHALT

Die Legende von Coffin Rock 26

Vorbereitung 28

Installation 28

Das Spiel starten 29

Menüs und Optionen 29

Kontrollfunktionen 33

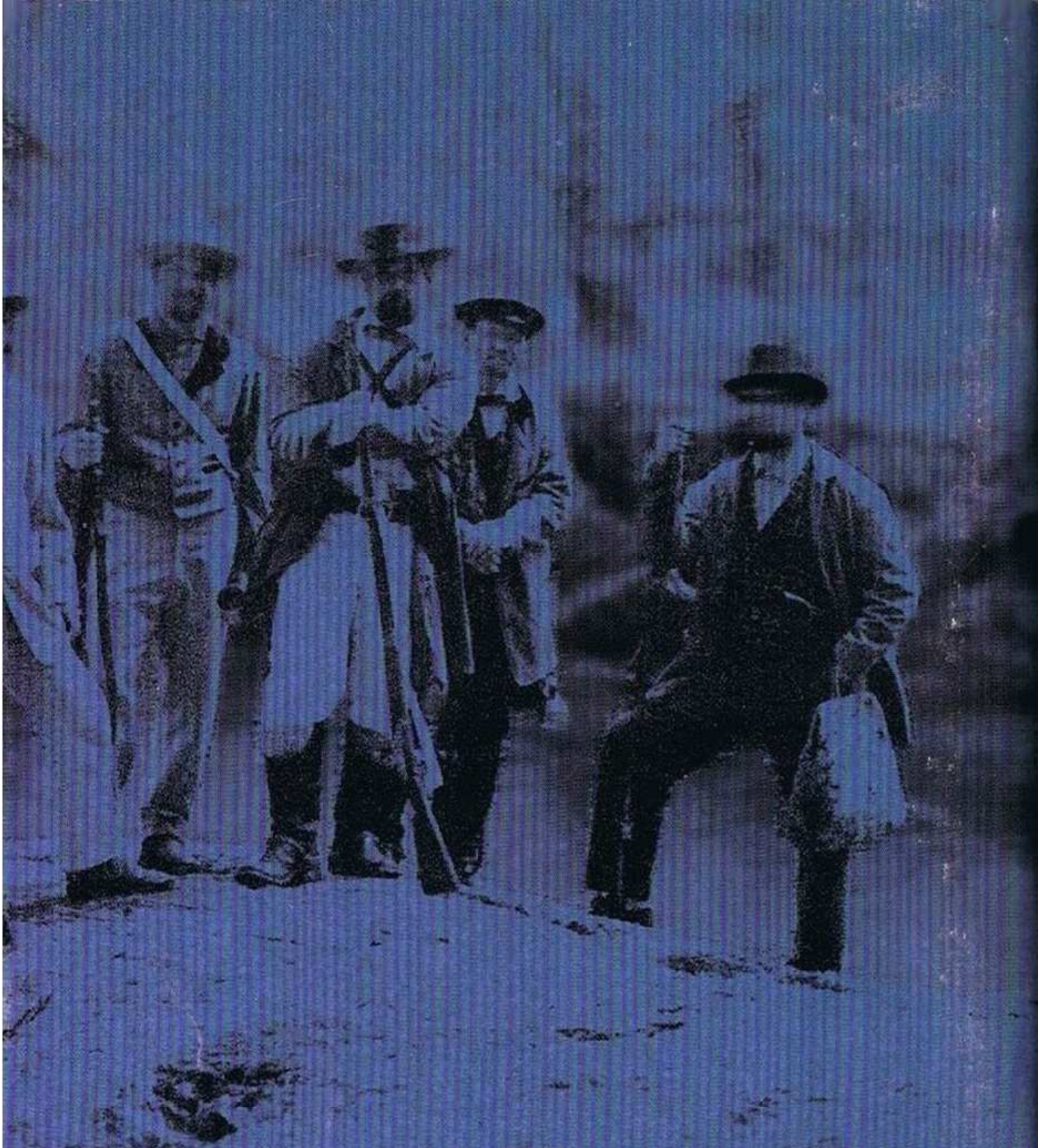
Allgemeine Hinweise 34

Problembeseitigung 35

Mitwirkende 39

Technische Hilfe 42

Softwarelizenz-Vereinbarung 44



CREATED BY

www.humanhead.com

CO-PUBLISHED BY

TAKE 2

www.take2games.com
www.take2.de

GATHERING OF DEVELOPERS

www.godgames.com

BW2/MANUAL/F/G/I