

MANUEL

LANDS OF LORE.

LES GARDIENS DE LA DESTINEE.



Westwood

Virgin INTERACTIVE

Oldiesrising.com

LANDS OF LORE

LES GARDIENS DE LA DESTINEE.

www.lesgardiens.com



Configuration Requite :

WINDOWS® 95

Ordinateur IBM ou compatible, Pentium 75 MHz, Windows 95, 16 Mo de RAM, carte graphique VGA/MCGA, au moins 105 Mo disponibles sur disque dur, lecteur de CD-ROM 4X, MSCDEX version 2.2 ou plus, souris compatible Microsoft et gestionnaire de souris.

POUR LES VOIX ET LA MUSIQUE : cartes sonores reconnues par Win95.

RECOMMANDEE : Pentium P-90, 16 Mo de RAM, 220 Mo sur disque dur.

Vous pouvez consulter notre site web à l'adresse : www.westwood.com

COMMANDE PAR TELEPHONE

Vous pouvez commander les derniers logiciels Westwood par téléphone.

Composez le 04.42.16.52.22.

DOS

Ordinateur IBM compatible, Pentium, MS-DOS version 5.0 ou plus, 16 Mo de RAM, carte graphique VGA/MCGA, au moins 130 Mo disponibles sur disque dur, lecteur de CD-ROM 4X, MSCDEX version 2.2 ou plus, souris compatible Microsoft et gestionnaire de souris.

POUR LES VOIX ET LA MUSIQUE : sons numériques et effets sonores : carte Sound Blaster ou 100 % compatible.

Musique numérique : carte Sound Blaster ou 100 % compatible.

Musique Midi : carte Yamaha XG ou Midi ou 100 % compatible

RECOMMANDEE : Pentium P-90, 16 Mo de RAM, 220 Mo sur disque dur.

Lands of Lore® et *Gardiens de la Destinée™* sont des marques déposées de Westwood Studios, Inc.

©1997 Westwood Studios, Inc. Tous droits réservés.

Virgin™ est une marque déposée de Virgin Enterprises, Ltd. Ce logiciel a été évalué par l'Entertainment Software Rating Board.

Pour plus de détails sur cette évaluation ou sur ses caractéristiques, contactez le ESRB au 1-800-771-3772.

Dans *Lands of Lore: Les Gardiens de la Destinée*, vous incarnez Luther, le fils de Scotia... la dernière sorcière de l'Armée Noire. Une ancienne malédiction pèse sur vous. Vous portez le fardeau des crimes commis par votre mère. Vous devez vous libérer de ce terrible sortilège.

Mais tout n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. Les forces du bien et du mal cherchent à vous détruire pour s'emparer de vos pouvoirs magiques.

Table des matières

Démarrage rapide.....	4
Commandes principales.....	5
Raccourcis clavier.....	5
Au commencement (Visite générale).....	6
L'aventure commence.....	21
Commandes du jeu.....	33
Présentation des combats.....	36
Niveau d'habileté.....	39
Pouvoirs magiques.....	40
Contrôle de votre malédiction.....	42
Objets magiques.....	43
Protection.....	44
Utilisations des armes.....	45
Carte automatique.....	46
Options.....	47
Dépannage.....	50
Assistance technique.....	55
Le «Westwood Chat».....	57
Légendes du Royaume.....	58
Crédits.....	64

Démarrage Rapide

WINDOWS® 95

Insérez le CD 1 de LOL 2 dans votre lecteur de CD-ROM. LOL 2 pour Windows 95 utilise la fonction «Autoplay» pour l'installation du jeu et ses différentes options.

Lorsque vous insérez un CD de LOL 2 dans le lecteur, la boîte de dialogue Autoplay doit apparaître.

Si vous n'avez pas encore installé le jeu, l'option «Installer» sera affichée. Cliquez sur cette option et suivez les instructions affichées à l'écran.

Si la fonction «Autoplay» ne fonctionne pas sur votre système, installez le logiciel en cliquant sur le bouton «Démarrer» de la barre de tâches Windows 95, dans le coin inférieur gauche de l'écran. Cliquez sur «Exécuter», puis tapez « D:\SETUP » (D désignant votre lecteur de CD-ROM). Cliquez sur OK et suivez les instructions affichées à l'écran.

Lorsque l'installation est terminée, l'écran de Windows s'affichera de nouveau. Lands of Lore 2 sera installé par défaut dans le répertoire :

C:\WESTWOOD\LOLG

DOS

Insérez le CD 1 de LOL 2 dans le lecteur de CD-ROM.

A l'invite C:\>, tapez «D:» [ENTREE], (D désignant votre lecteur de CD-ROM). A l'invite D:\>, tapez «SETUP» [ENTREE].

Suivez les instructions affichées. Lands of Lore 2 sera installé par défaut dans le répertoire :

C:\WESTWOOD\LOLG

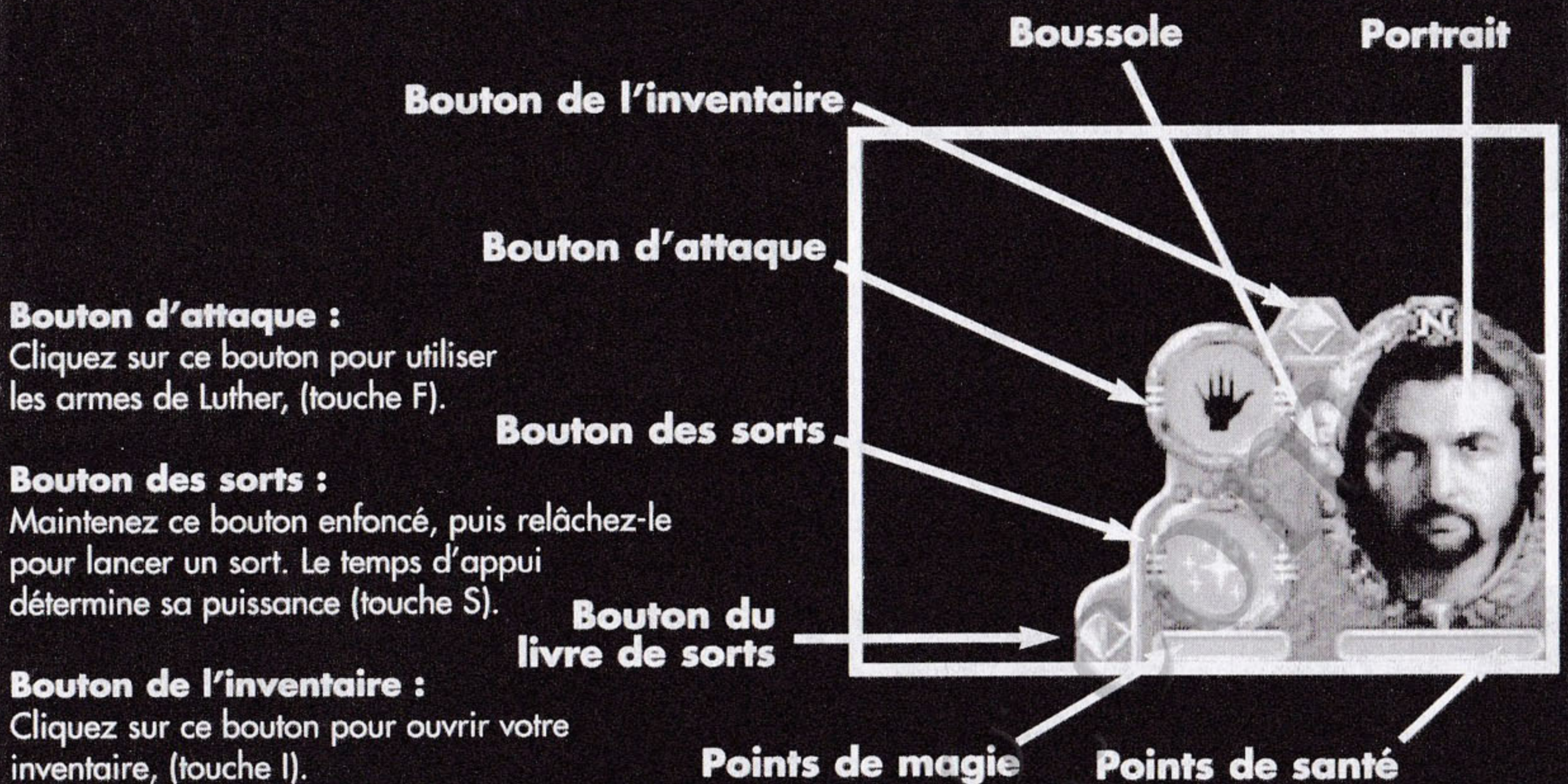
Remarque : Si vous installez la version DOS de LOL 2 sur un système Windows 95, suivez les instructions d'installation pour Windows 95. La version DOS sera installée dans un sous-menu «LOLG», dans le groupe de programmes «Westwood».

Windows pour Workgroups v.3.1 & v.3.1 1 (Version DOS uniquement)

Insérez le CD 1 DE LOL 2 dans le lecteur de CD-ROM. Sélectionnez le menu Fichier dans le Gestionnaire de programmes, puis cliquez sur «Exécuter». Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, tapez «D:\SETUP» (D désignant votre lecteur de CD-ROM). Cliquez sur OK et suivez les instructions affichées.

Une fois l'installation terminée, vous reviendrez à Windows et un groupe de programmes Westwood contenant les icônes de LOL 2 aura été créé. LOL 2 sera installé par défaut dans le répertoire C:\WESTWOOD\LOLG.

Commandes Principales



Bouton d'attaque :

Cliquez sur ce bouton pour utiliser les armes de Luther, (touche F).

Bouton des sorts :

Maintenez ce bouton enfoncé, puis relâchez-le pour lancer un sort. Le temps d'appui détermine sa puissance (touche S).

Bouton de l'inventaire :

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir votre inventaire, (touche I).

Bouton du livre de sorts : Cliquez sur ce bouton pour ouvrir le Livre de sorts, (touche « , « sous Windows 95 ou M sous MS-DOS).

Points de magie : Indique votre réserve de points de magie.

Points de santé : Indique votre réserve de points de santé.

Boussole : Une lumière bleue clignote autour du Portrait pour indiquer la direction suivie par Luther.

Portrait : Cliquez dessus pour ouvrir votre inventaire, (la touche B pour ouvrir complètement votre inventaire).

Mouvement:

Avant	↑/Num 8
Arrière	↓/Num 2
Gauche	Num 4
Droite	Num 6
Tourner à gauche	←/Num 7
Tourner à droite	→/Num 9
Lever les yeux	A
Baisser les yeux	W
Regarder droit devant	Q
Déplacement assisté	U
Courir	Maj
Déplacement réaliste	Alt
Sauter	Barre espace ou D
S'accroupir	C
Commande vitesse	Début

Combat:

Utilisation des armes	F
Viser	T
Mode Viseur	N

Raccourcis inventaire:

Ouvrir/Fermer l'Inventaire	I
Ouvrir le sac de l'inventaire	B
Ouvrir l'écran Equipement (corps)	O
Parcourir le sac de l'inventaire	" "
Jauge de force	G

Utilisation rapide d'Objets:

Utilisation 1er objet du sac inventaire	6
Utilisation 2ème objet du sac inventaire	7
Utilisation 3ème objet du sac inventaire	8
Utilisation 4ème objet du sac inventaire	9
Utilisation 5ème objet du sac inventaire	0

Mouvement de la souris:

Regard souris	L
Mode du regard	:
Mouvement de la souris	X
Mode de mouvement	V/dic D

Magie:

Lancer un sort	S
Ouvrir/fermer le livre des sorts . DOS: M/Win95: "	"
Charger Groupe de sorts Guérison	F1
Charger Groupe de sorts Etincelle	F2
Charger 3ème Groupe de sorts	F3
Charger 4ème Groupe de sorts	F4
Charger 5ème Groupe de sorts	F5
Charger 6ème Groupe de sorts	F6
Lancer 1er niv. du Groupe de sorts chargé ..	1
Lancer 2ème niv. du Groupe de sorts chargé ..	2
Lancer 3ème niv. du Groupe de sorts chargé ..	3
Lancer 4ème niv. du Groupe de sorts chargé ..	4
Lancer 5ème niv. du Groupe de sorts chargé ..	5

Contrôles divers:

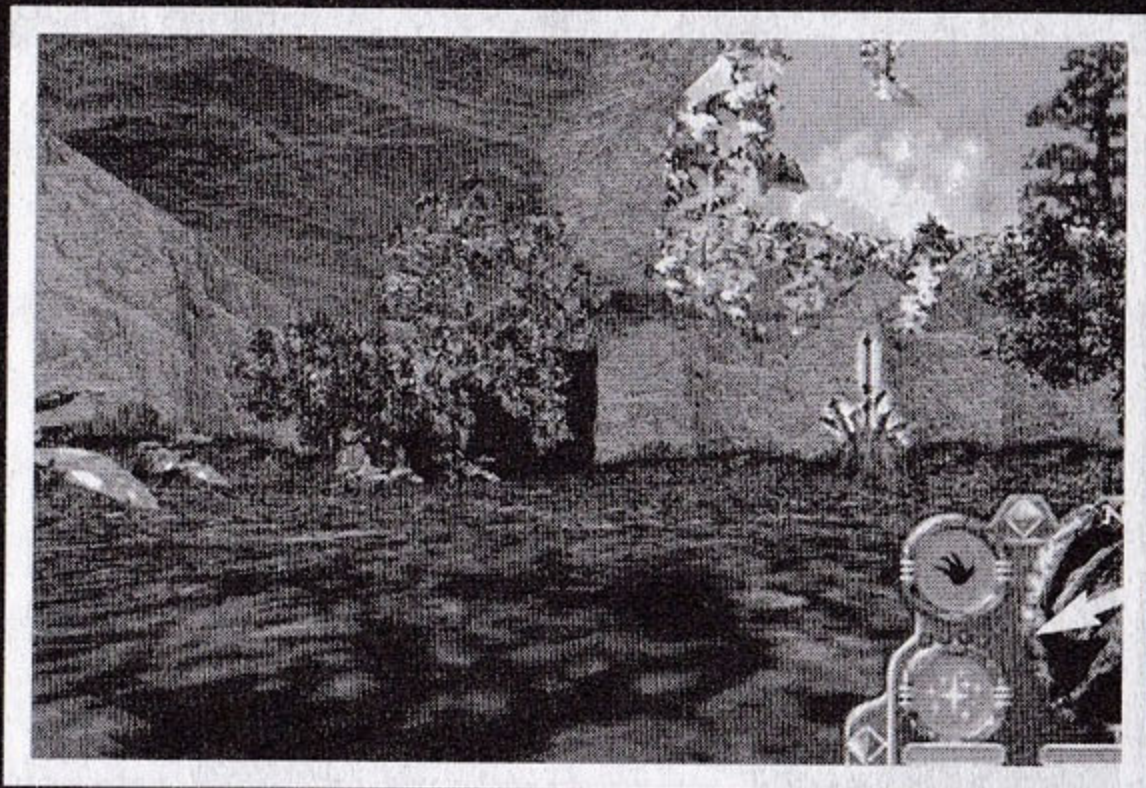
Sauvegarde rapide	F8
Menu d'aide	H
Sauter dialogue	K
Agrandir la fenêtre	=
Réduire la fenêtre)

Carte Automatique:

Fermer la carte	Echap, Barre espace, ou Tab
Vue vers le haut	↑
Vue vers le bas	↓
Vue gauche	←
Vue droite	→
Balayage rapide	Type de vue + Maj
Région suivante	Inser
Région précédente	Suppr
Section suivante	Page Haut
Section précédente	Page Bas
Zoom avant	Fin, Z, ou +
Zoom arrière	Début, A, ou -
Zoom rapide	Type de zoom + Maj
Centrer la vue	C
Centrer la vue sur le joueur	P

**Vous pouvez modifier la plupart des fonctions attribuées aux touches à partir du menu des options.*

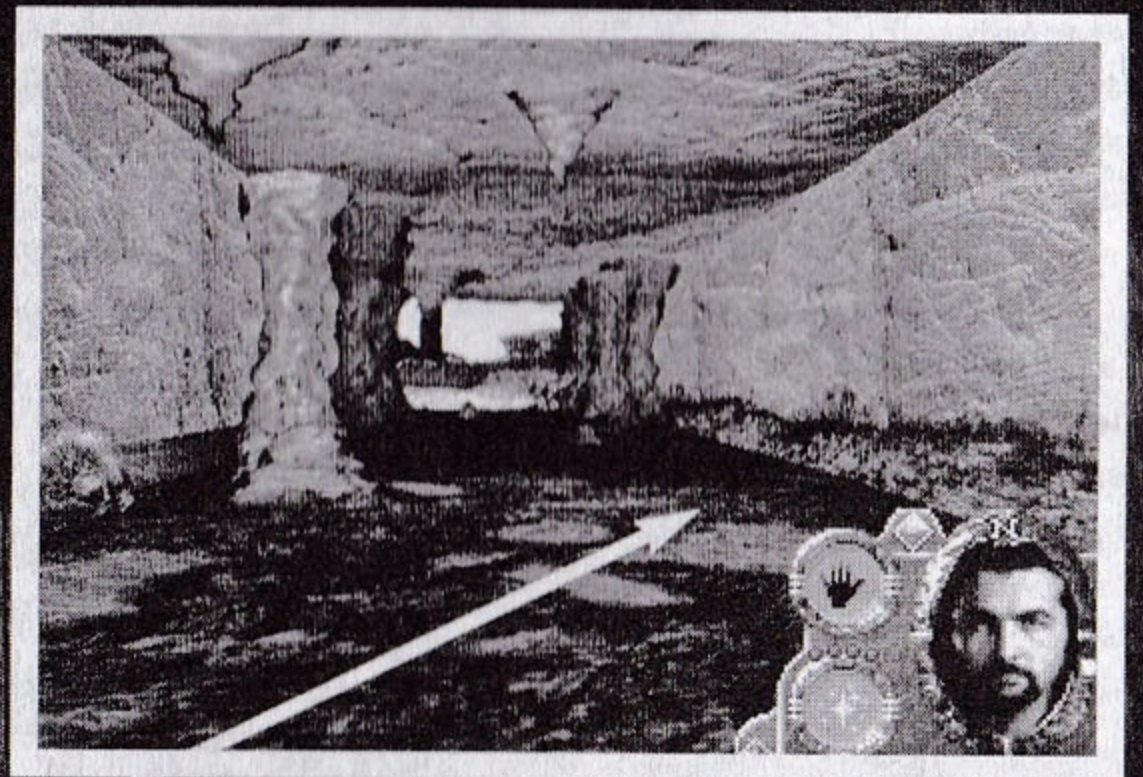
Au Commencement



Ça, c'est vous...
et là, vous êtes un lézard.

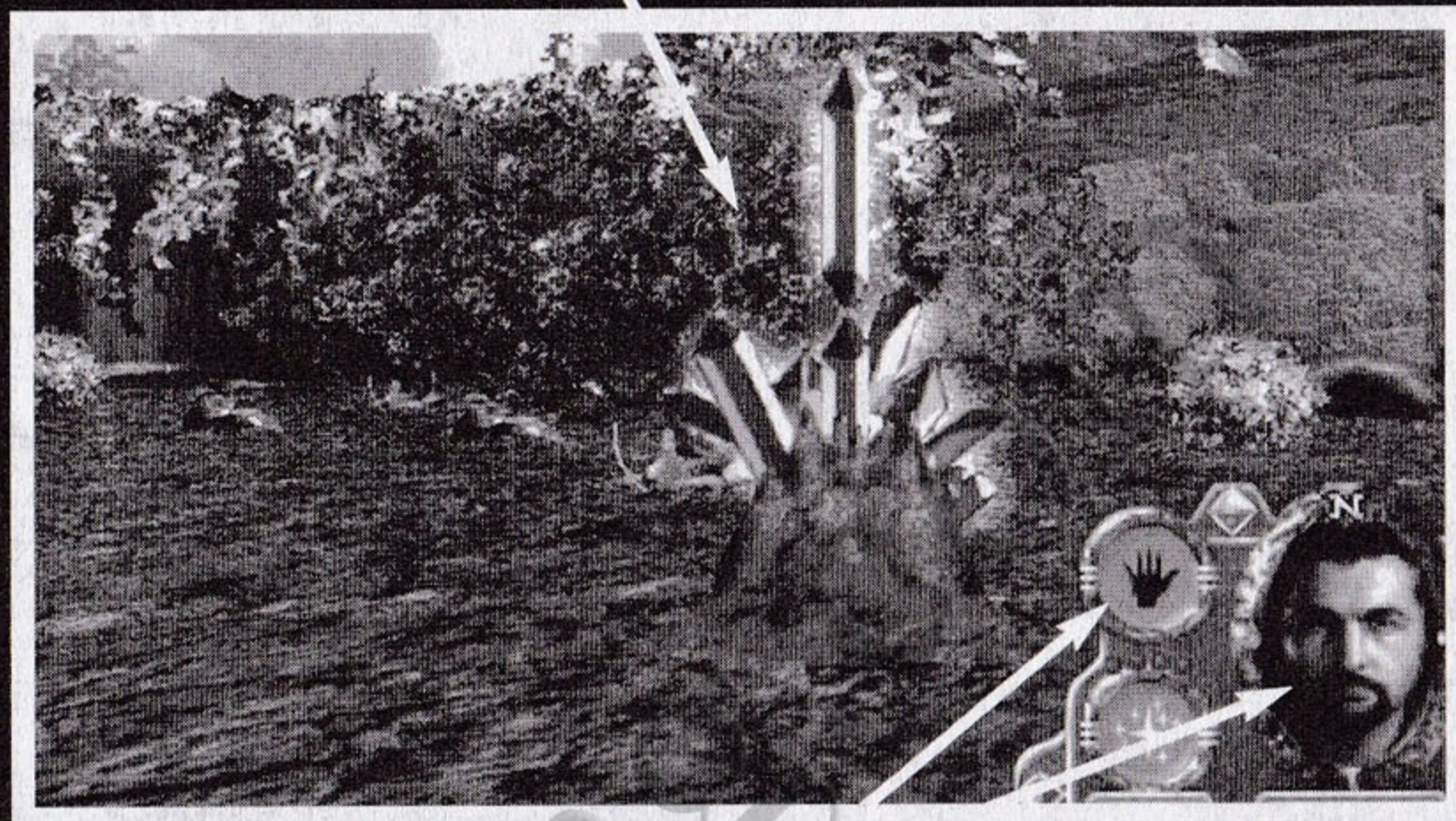
Ouf ! Vous venez de vous évader du donjon de Gladstone. (Vous vous souvenez de l'introduction ? La Bête s'est manifestée et vous vous êtes ensuite échappé sous forme de lézard... mais nous y reviendrons plus tard...) Vous reprenez votre apparence humaine dès votre réveil.

Ahh ! C'est mieux. Mais vos ennuis sont loin d'être terminés ! En fait, ils ne font que commencer...
Premier problème: vous n'avez pas d'armes.

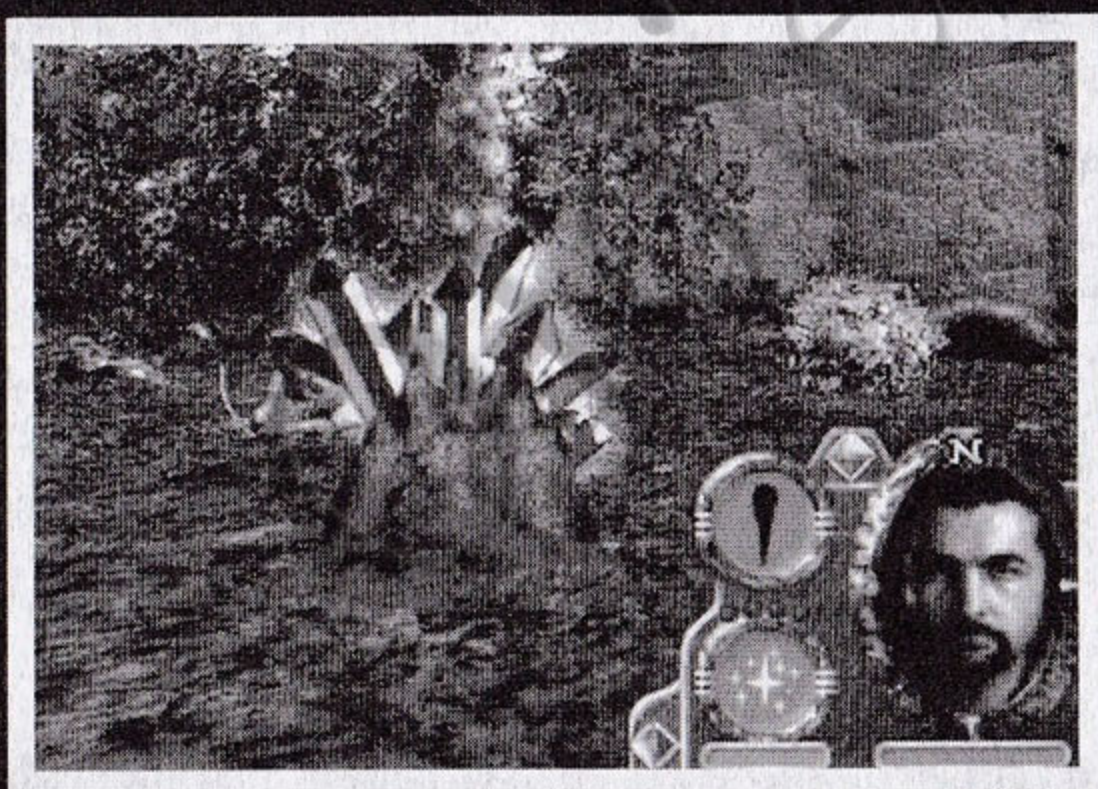


La main affichée sur le bouton d'attaque indique que vous n'avez aucune arme en main.

Aha ! Une stalagmite de cristal...
Cliquez dessus avec la souris pour la casser.



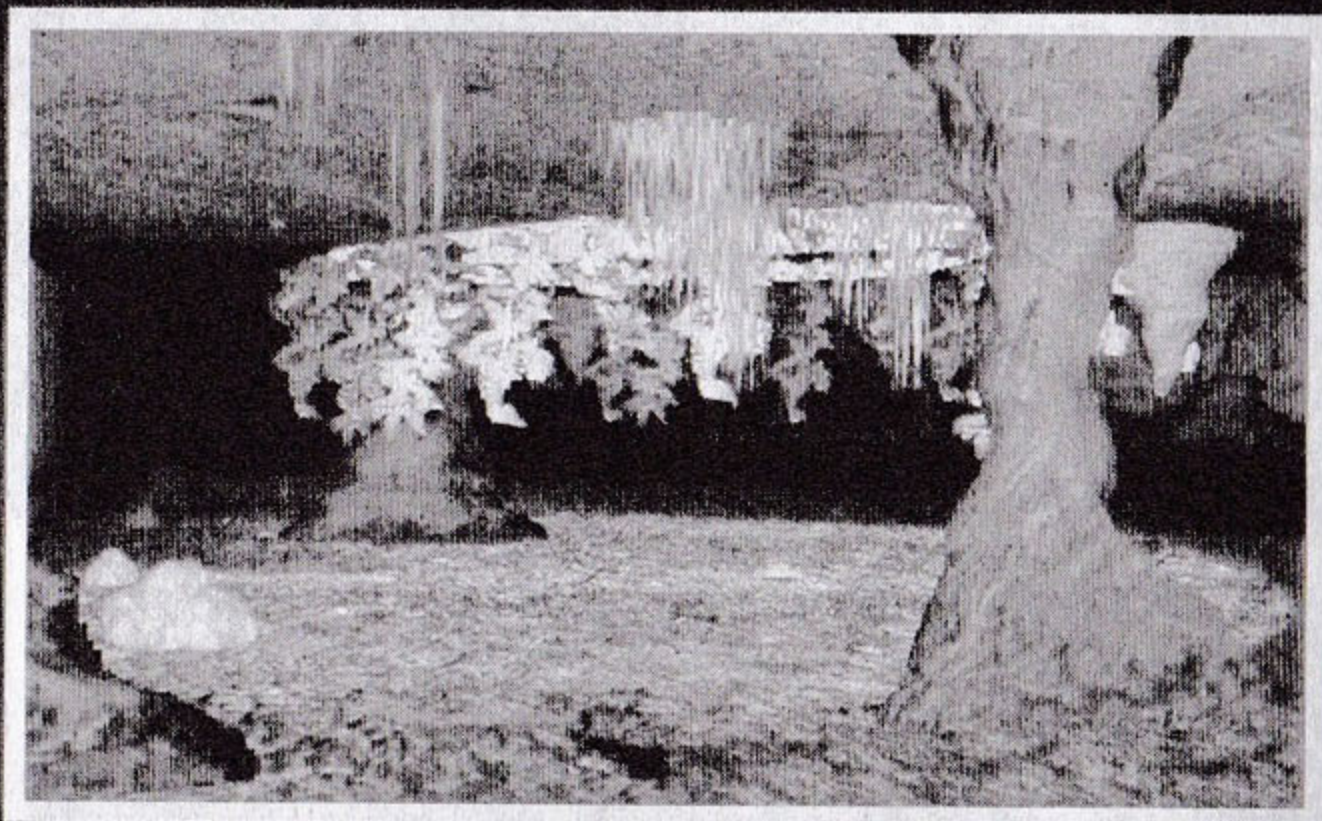
Amenez la stalagmite sur votre Portrait
ou cliquez avec le bouton droit sur le bouton
d'attaque pour vous équiper de cette arme.



Parfait ! Vous avez trouvé une
arme pour vous défendre:
vous remarquerez qu'elle
apparaît sur le bouton
d'attaque.

Maintenant, les vrais ennuis vont commencer...





Inutile d'espérer sortir de ces grottes en escaladant les parois.

La meilleure chose à faire pour l'instant, c'est de courir vers le nord pour rencontrer le Draracle. Il pourra peut-être vous accueillir provisoirement et vous fournir quelques réponses sur votre malédiction.

Les gardes de Gladstone vous pourchassent. Ils pensent que vous êtes responsable des crimes de votre mère.



Courir vers le nord ? Il faudrait d'abord apprendre à marcher ! Utilisez les flèches du clavier pour marcher. Vous pouvez appuyer sur la touche X pour activer le contrôle à la souris. Il vous suffit ensuite de la déplacer dans la direction de votre choix. Pour courir, appuyez sur la touche Maj pendant que vous marchez. Pour sauter, appuyez sur la barre espace, et sur la touche C pour vous baisser.

Lever les yeux = **A**
Baisser les yeux = **W**
Regarder droit devant = **Q**
Déplacer Objet = Cliquer/maintenir le bouton droit de la souris et bouger

Sauter = Barre espace ou **D**
S'accroupir = **C**

Profitez-en pour apprendre aussi à vous battre. Vous pouvez combattre avec des armes ou avec des sorts.

UTILISER UNE ARME : bouton d'attaque ou touche **F**

SORTS : bouton des sorts ou touche **S**

Changer le Groupe des Sorts : **F1 sélectionne Soins, **F2** sélectionne Etincelle.**

Le bouton bleu près du portrait sert à afficher le Livre des Sorts.

Les touches **1 **2** **3** **4** et **5** situées au-dessus des lettres du clavier correspondent aux niveaux du sort actuellement sélectionné.**

Soyez toujours prêt à répondre immédiatement aux attaques les plus inattendues !

Combat

Si vous êtes fou au point de vouloir engager le combat, sachez que vous pouvez attaquer votre adversaire de deux manières: soit avec un sort, soit avec une arme.



Utilisation des Sorts

Pour lancer un sort, vous pouvez :

1. Cliquer sur le bouton des sorts, puis le relâcher;
2. Appuyer sur la touche S du clavier;
3. Appuyer sur la touche 1 au-dessus des lettres du clavier.

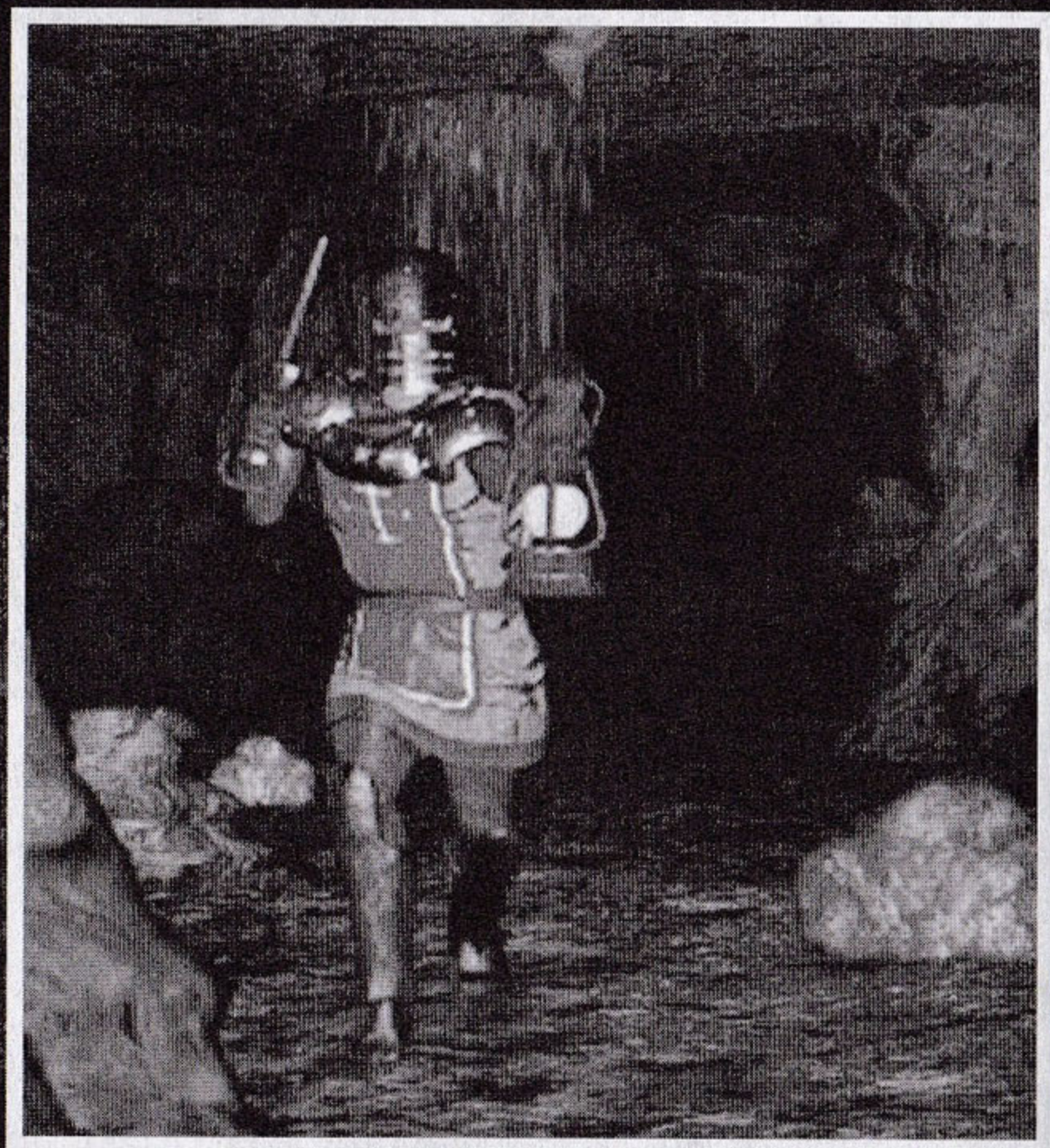
(Lorsque vous aurez suffisamment de pouvoirs magiques pour les sorts de haut niveau, vous pourrez appuyer sur les touches 1, 2, 3, 4 ou 5 pour choisir le niveau. Pour l'instant, vous ne pouvez lancer que des sorts de niveau 1.)

Vous disposez de deux groupes de sorts : Etincelle et Soins. Le groupe Etincelle est pour le moment activé. Pour changer de groupe et activer les Soins, cliquez sur le bouton du livre de sorts. Vous verrez les icônes représentant les groupes de sorts dont vous disposez. Cliquez sur l'icône des Soins (la fiole) : elle remplacera le groupe Etincelle sur le bouton des sorts. Si vous êtes blessé, cliquez dessus pour vous soigner.

Quand vous explorerez les cavernes, vous préférerez sans doute activer le groupe Etincelle, qui est un groupe de sorts de combat. Ne gaspillez pas inutilement vos pouvoirs magiques. Vos points de magie sont limités, et lorsqu'ils sont épuisés, vous devrez attendre qu'ils se renouvellent.



Le groupe de sorts Etincelle est activé, et prêt à être utilisé.



Utilisation des Armes

Cliquez sur le bouton d'attaque ou appuyez sur la touche F pour frapper avec votre arme.

L'écran de votre équipement est divisé en six parties correspondant aux différents types d'armes.

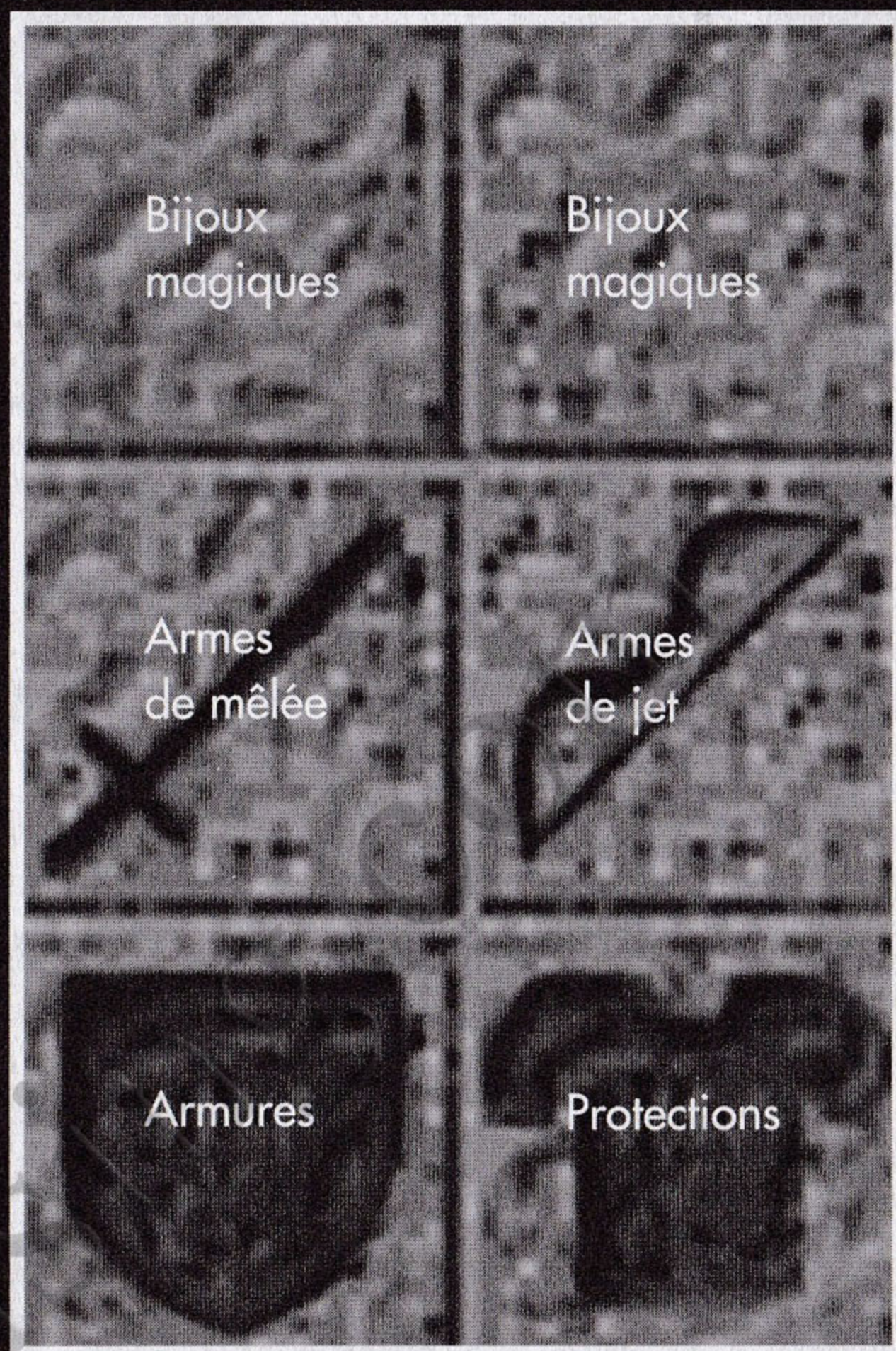
Armes de mêlée : épées, couteaux et autres armes de combat rapproché.

Armes de jet : arbalètes, pierres et autres armes de combat à distance.

Armures : boucliers, casques et équipement similaire.

Protections : cottes de maille, etc.

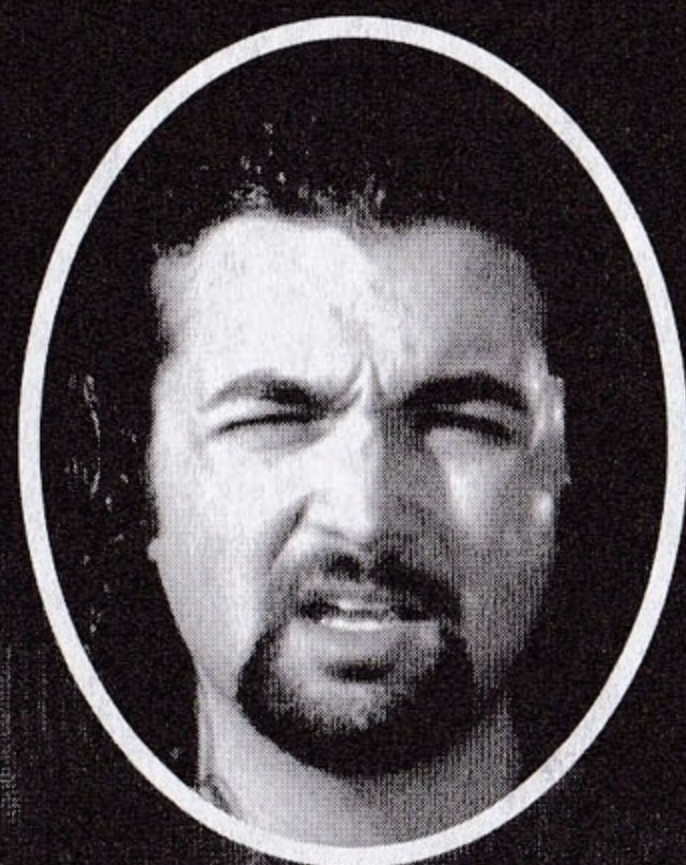
Bijoux magiques : amulettes, anneaux, jetons et autres bijoux protecteurs ou magiques.



La malédiction est en vous

Comme vous allez rapidement le constater, Luther est frappé d'une terrible malédiction.

A tout instant, il risque en effet de se transformer en Bête ou en Léopard.



Léopard, il est incapable d'utiliser des armes et ne résistera pas longtemps aux combats rapprochés.

Bête, il ne peut utiliser ni armes, ni magie... et a peu de chances d'obtenir un rendez-vous galant...



Mais il y a aussi quelques avantages

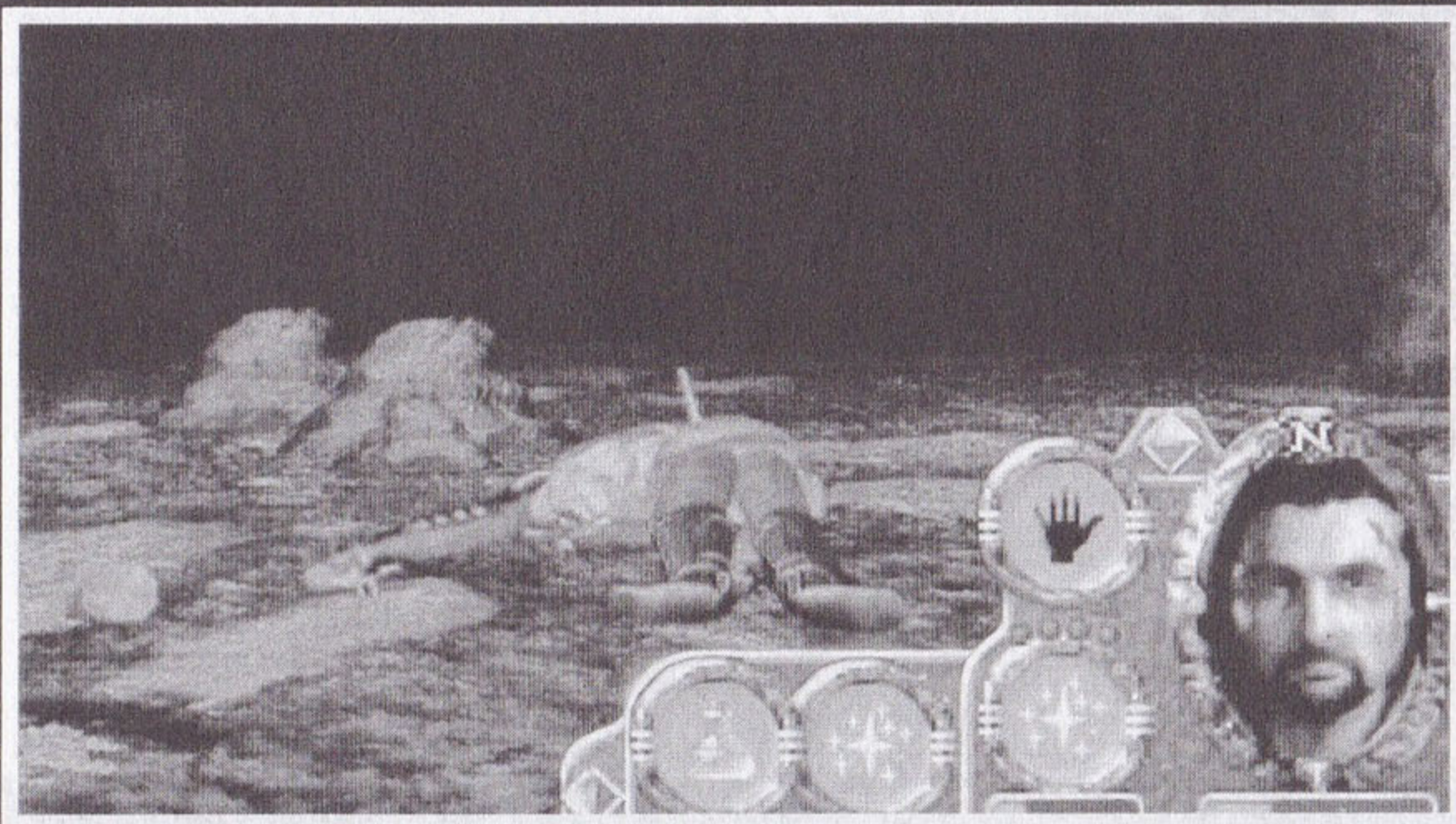


Le Lézard est un magicien, il est rapide et peut se faufiler dans des fissures et des passages inaccessibles pour Luther sous sa forme humaine.

Quant à la force brutale de la Bête, elle est très utile lorsqu'il s'agit de déplacer ou de détruire de gros objets. Elle est aussi plutôt efficace dans les combats rapprochés.

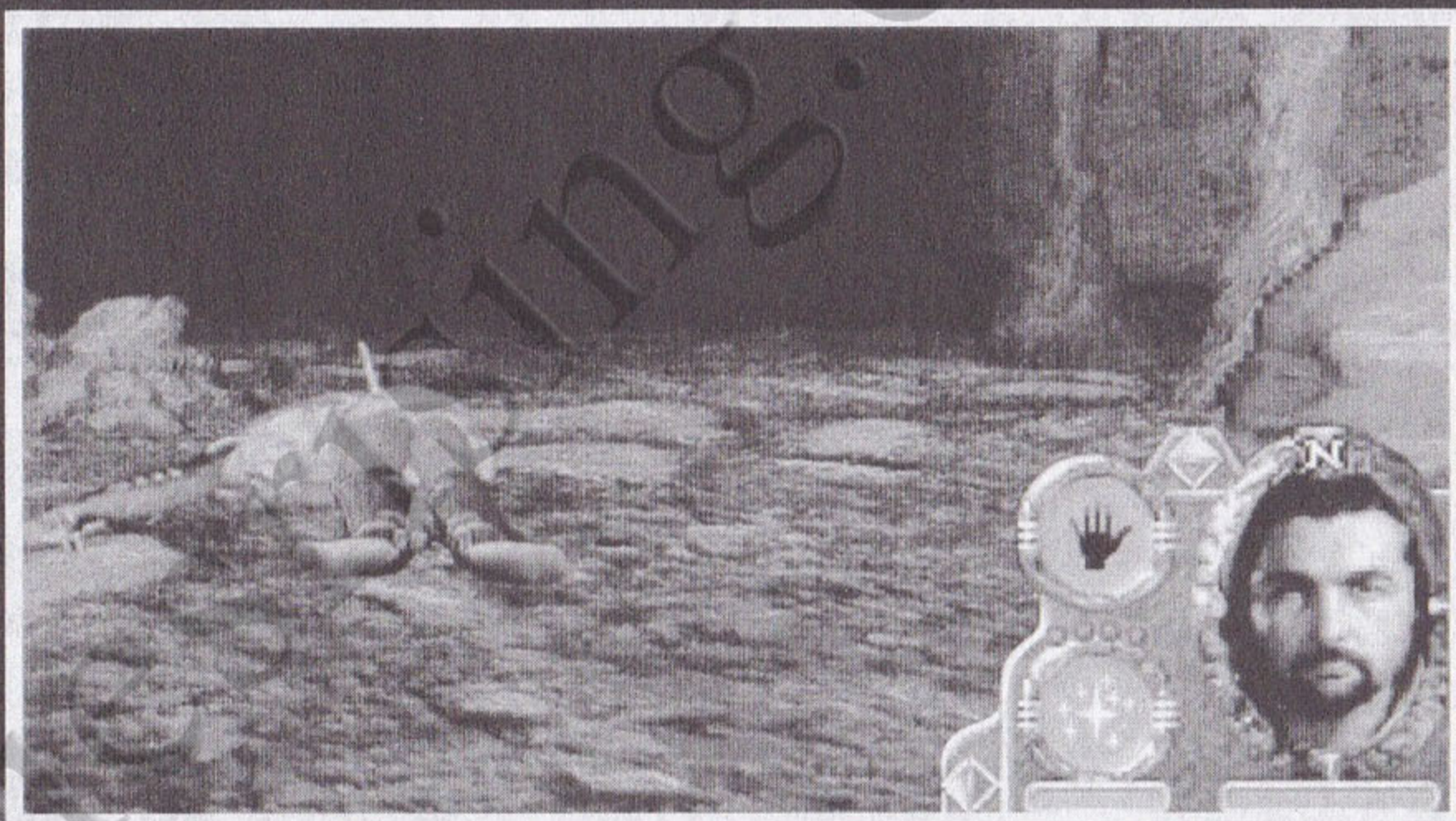


Remarque : Votre malédiction a aussi l'avantage de restaurer tous vos points de santé à chaque transformation.



Bon, d'accord...
Vous avez eu de la chance, et vous avez réussi à tuer un des gardes. Mais vous êtes plutôt mal en point. C'est le moment d'activer vos sorts de Soins pour panser vos blessures.

Ah ! Ca va mieux, hein ? Certainement mieux que le garde, en tout cas. N'oubliez pas de cliquer avec le bouton gauche sur son cadavre. Il a peut-être une arme que vous pourrez utiliser.



Herbes de guérison

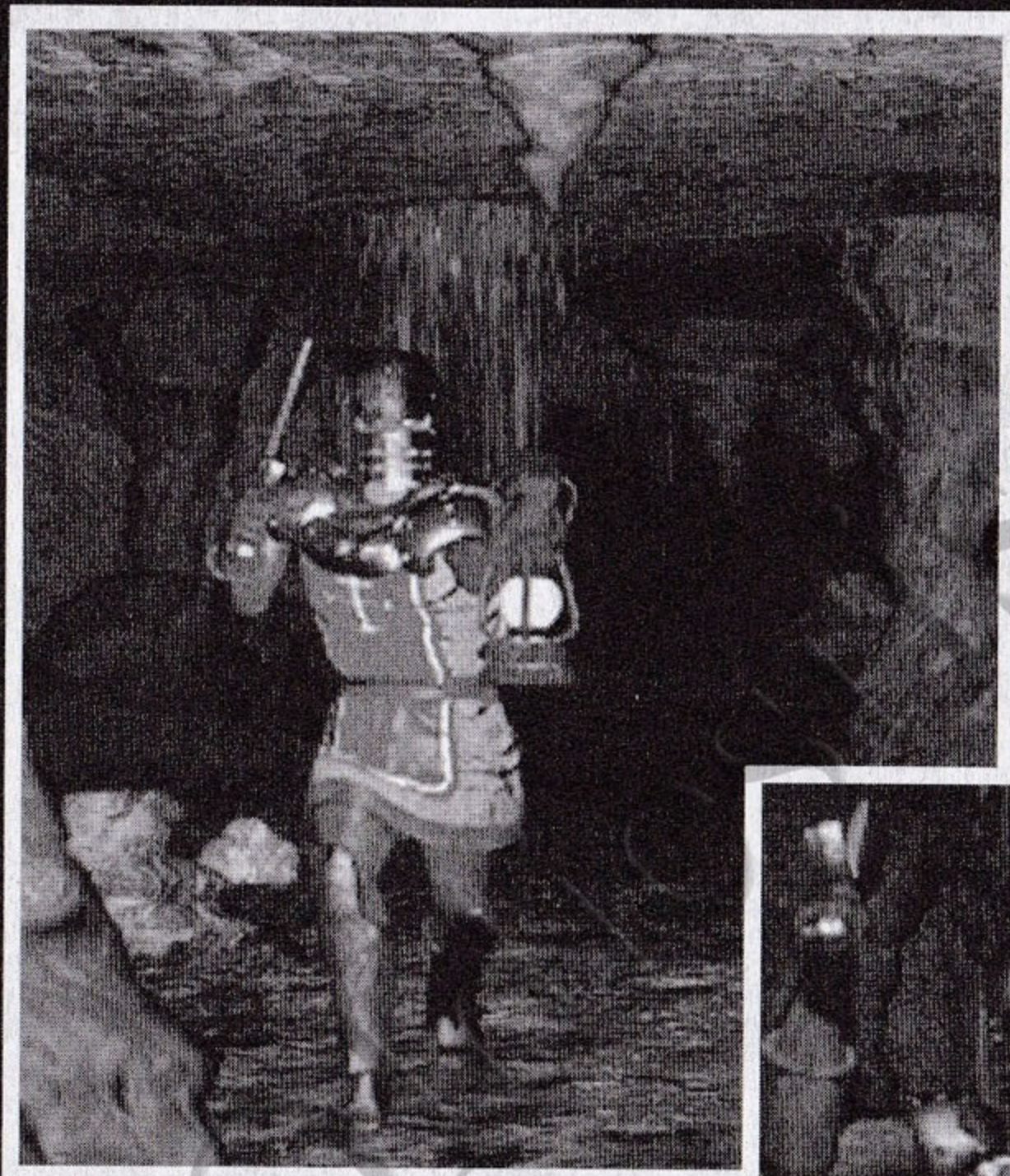
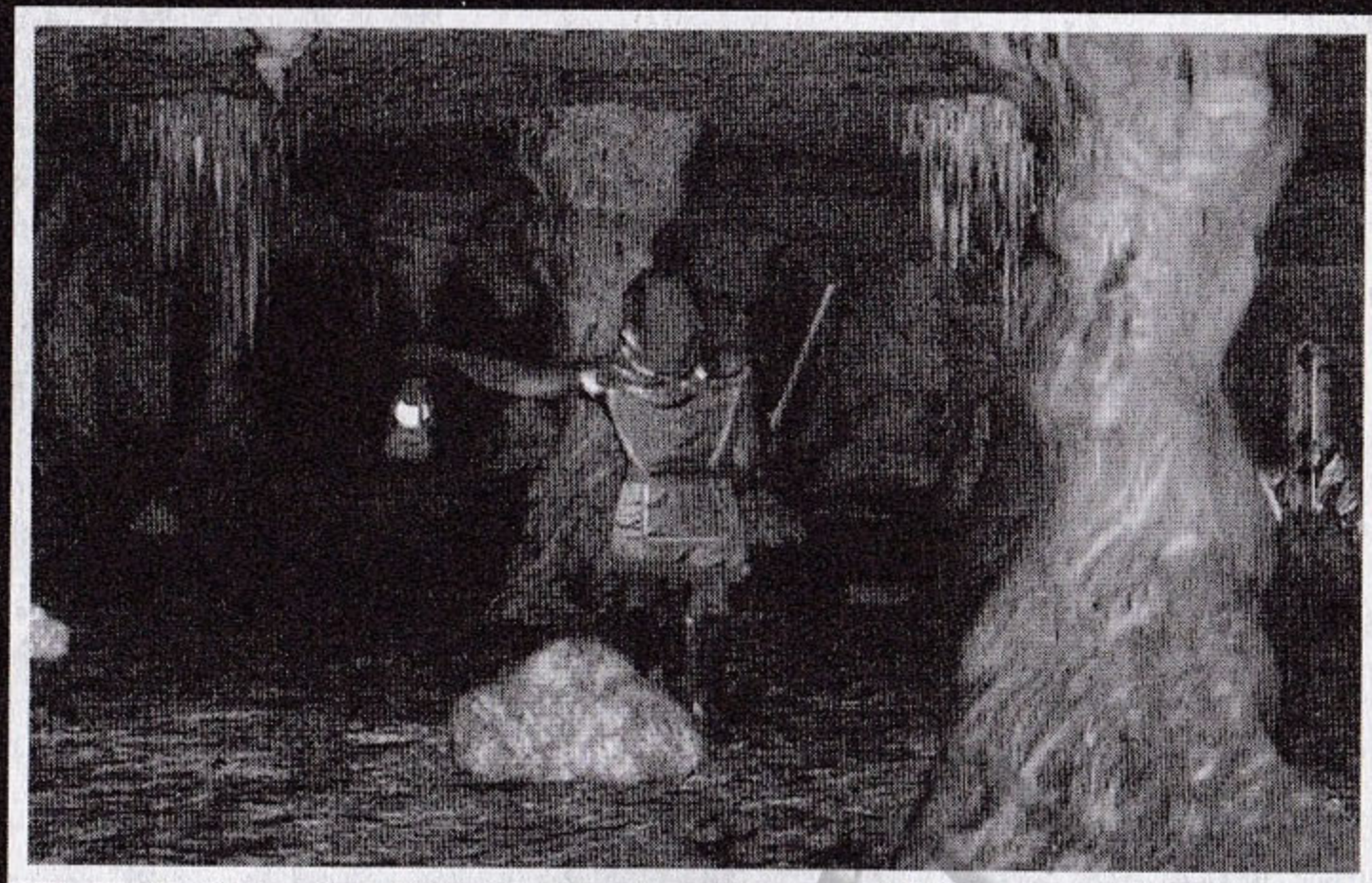
Vous avez des chances de trouver de l'aloès des cavernes dans ces grottes. Pour l'appliquer sur vos blessures, ramassez-le et cliquez sur votre portrait avec le bouton droit. (Si vous cliquez avec le bouton gauche, les objets seront placés dans votre inventaire. S'il s'agit d'un type d'arme que vous ne possédez pas, elle sera placée dans la case correspondante.)

Cliquez sur le bouton droit pour «utiliser» ou «consommer» des objets.

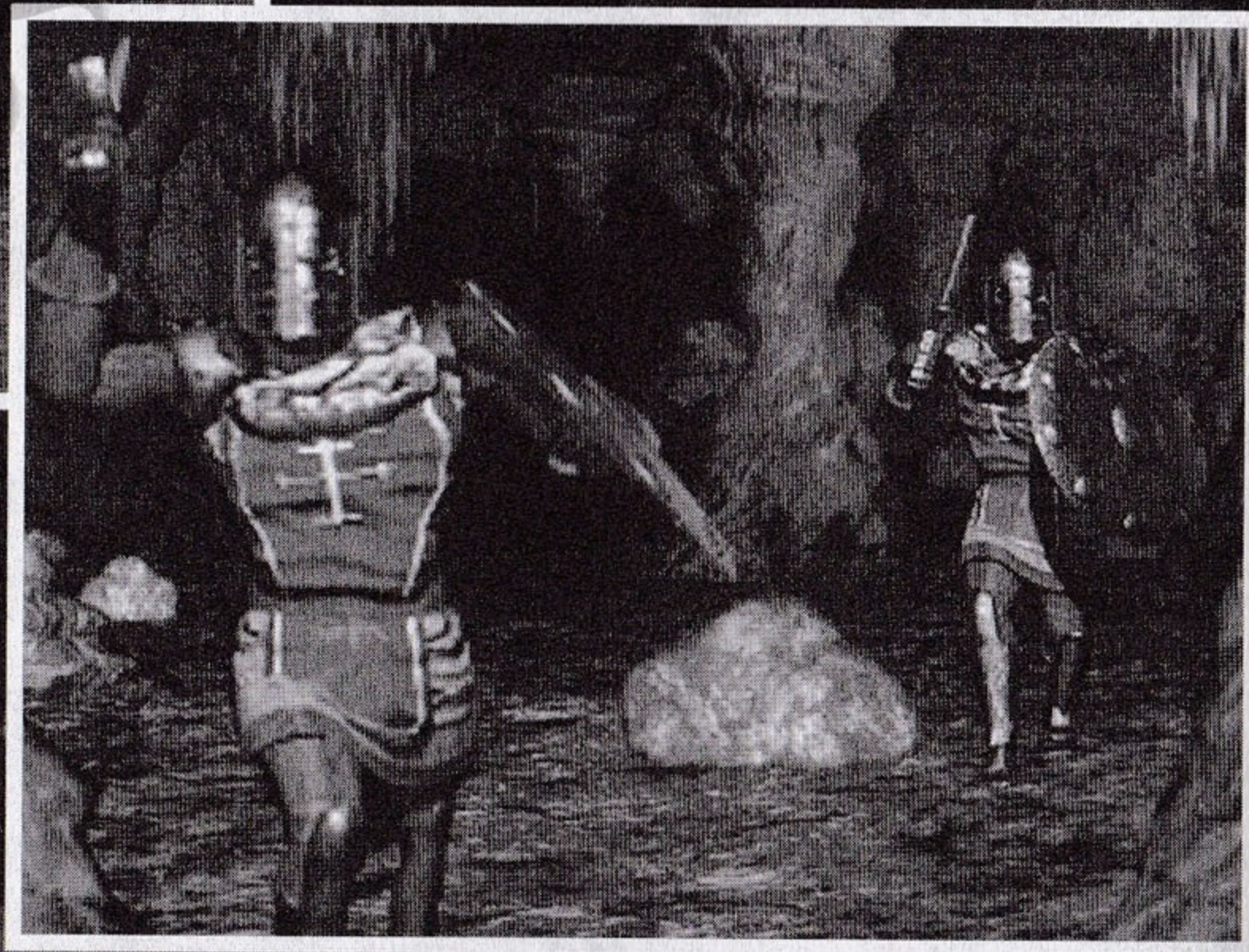


Ce garde à l'air préoccupé.
Pour pouvoir le tuer, glissez-
vous derrière lui et lancez-lui
un sort.

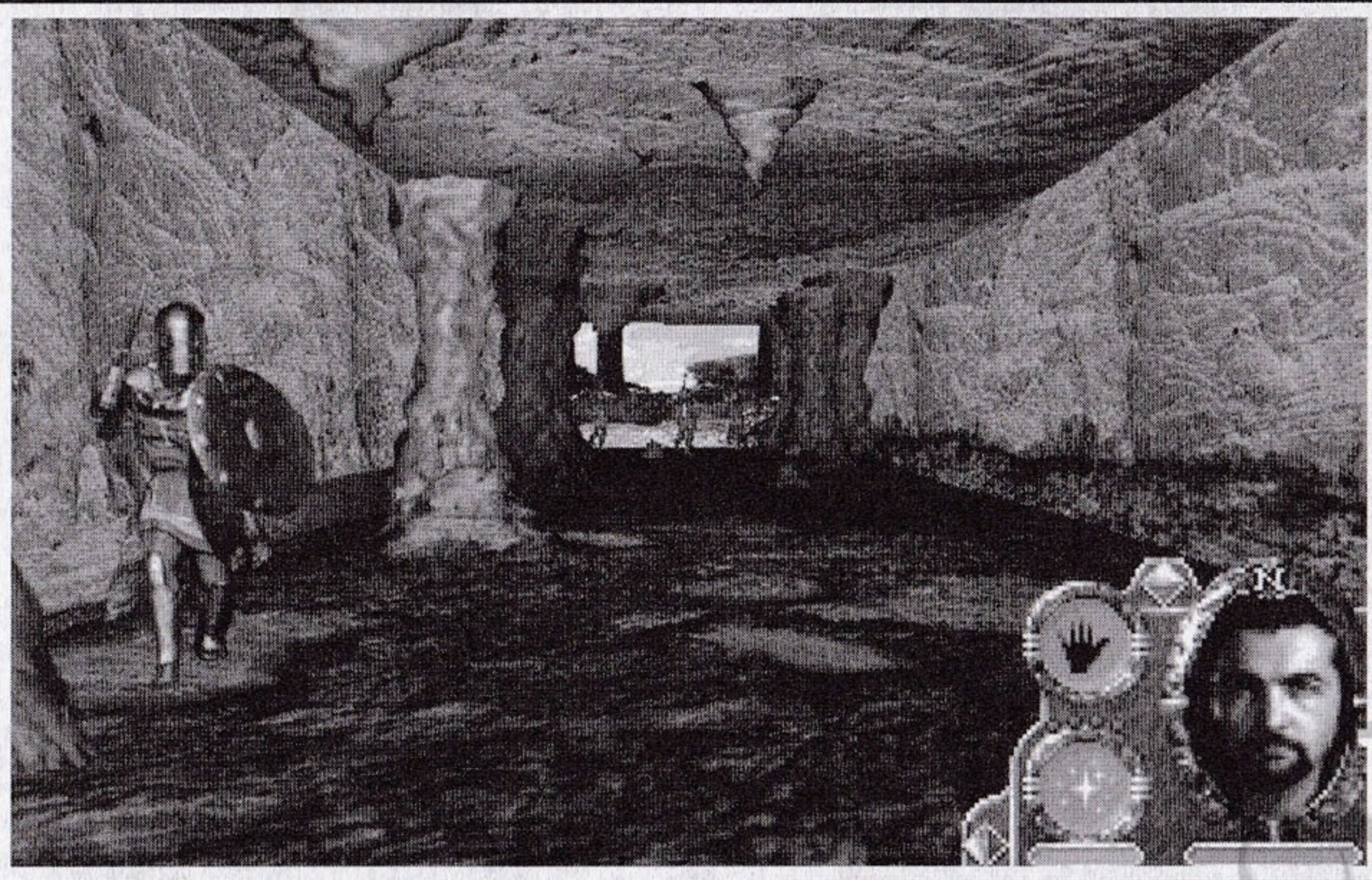
N'ayez pas de scrupules.
Il ferait la même chose.



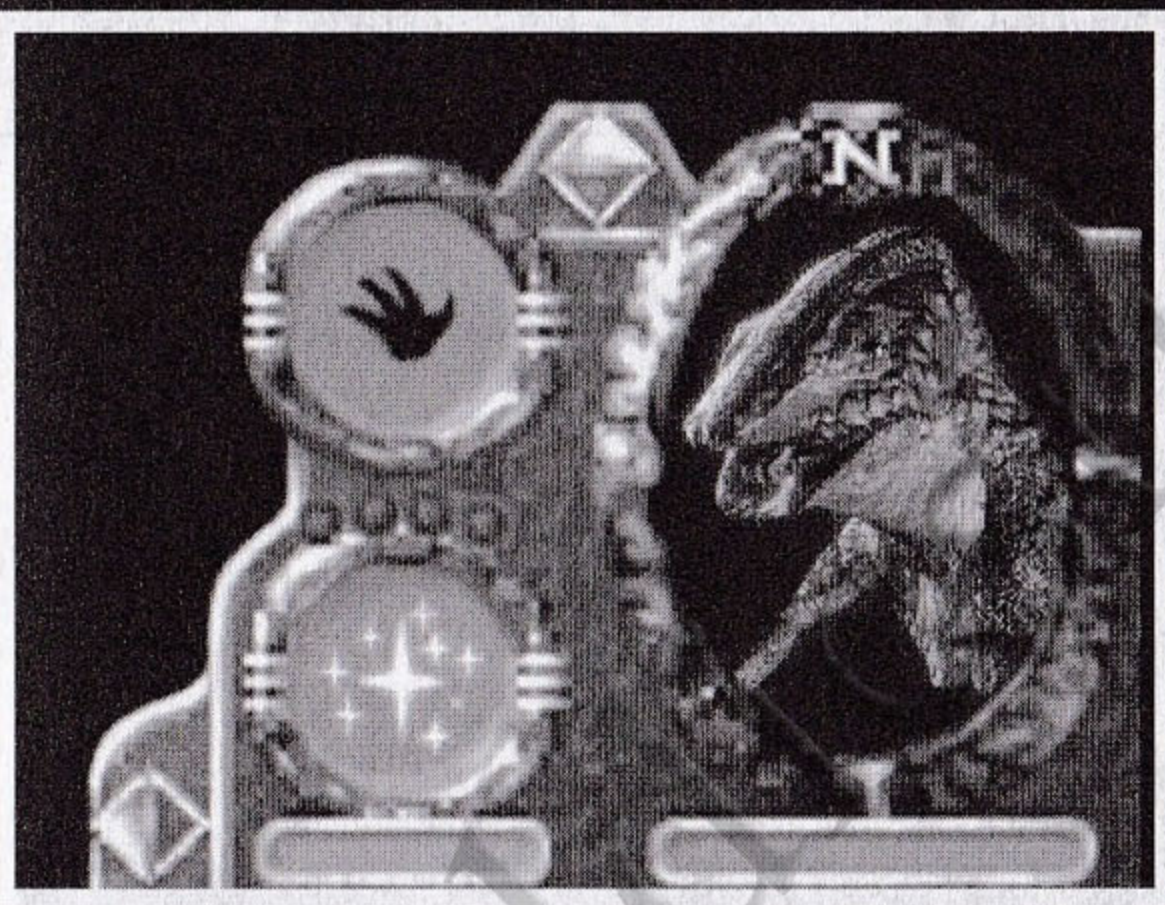
Aïe... il vous a entendu. Il vaudrait
peut-être mieux prendre la poudre
d'escampette...



Faites attention aux gardes. Pendant que vous attaquez ceux qui vous font face,
un autre peut essayer de vous frapper par derrière.



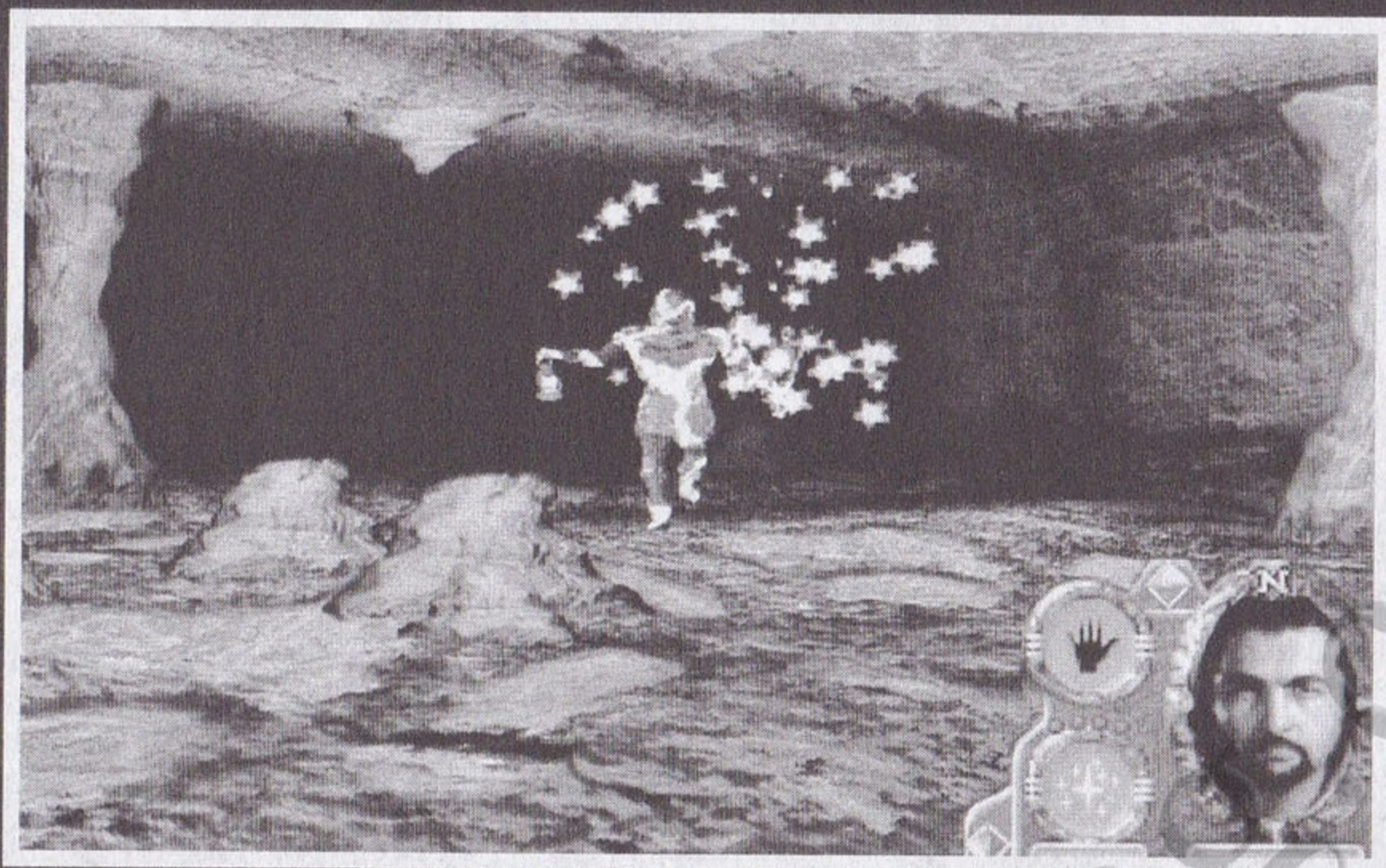
Je vous ai pourtant dit qu'il valait mieux vous enfuir!



Et c'est reparti ! Vous voici transformé en Léopard. Si vous n'êtes pas démesurément imbu de fierté, vous allez sûrement chercher une fissure ou un passage pour échapper aux gardes.

Tiens donc !? Dans votre excitation, vous vous êtes transformé en Bête. Contre ces gardes agressifs, c'est parfois très amusant. Avec votre force, pas besoin d'arme: un seul coup de patte suffit à les écraser ! Et ce n'est pas un énorme rocher qui va vous arrêter... poussez-le, tout simplement !





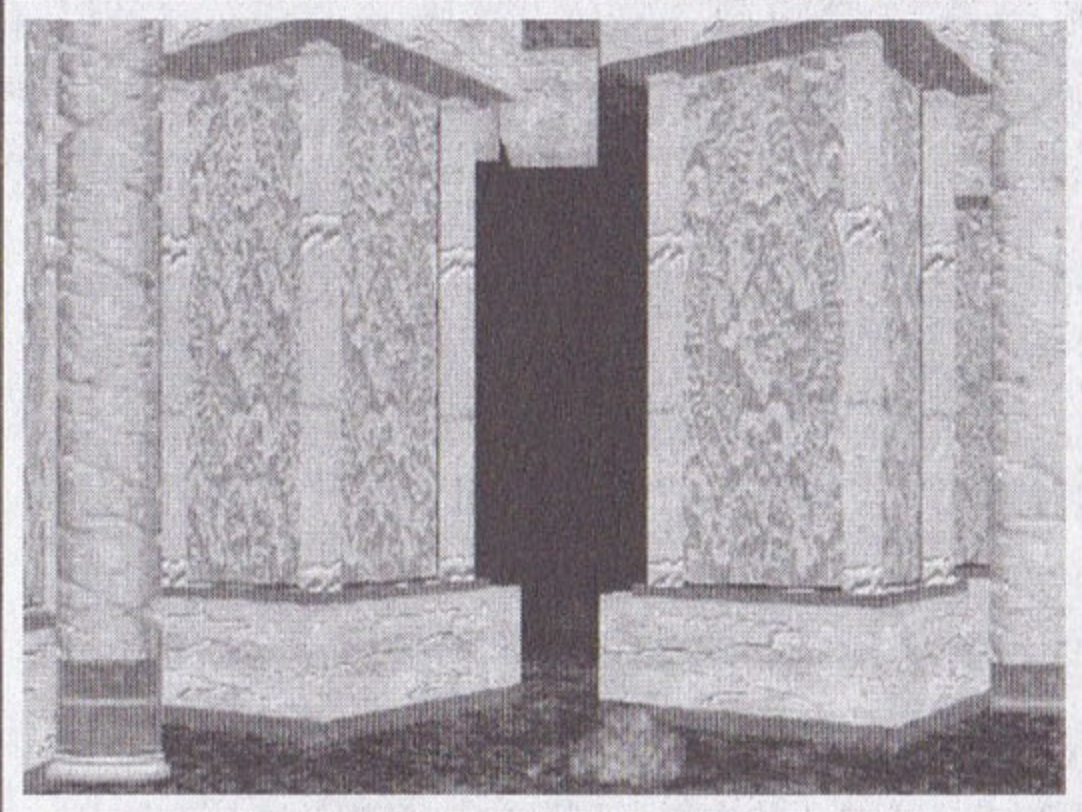
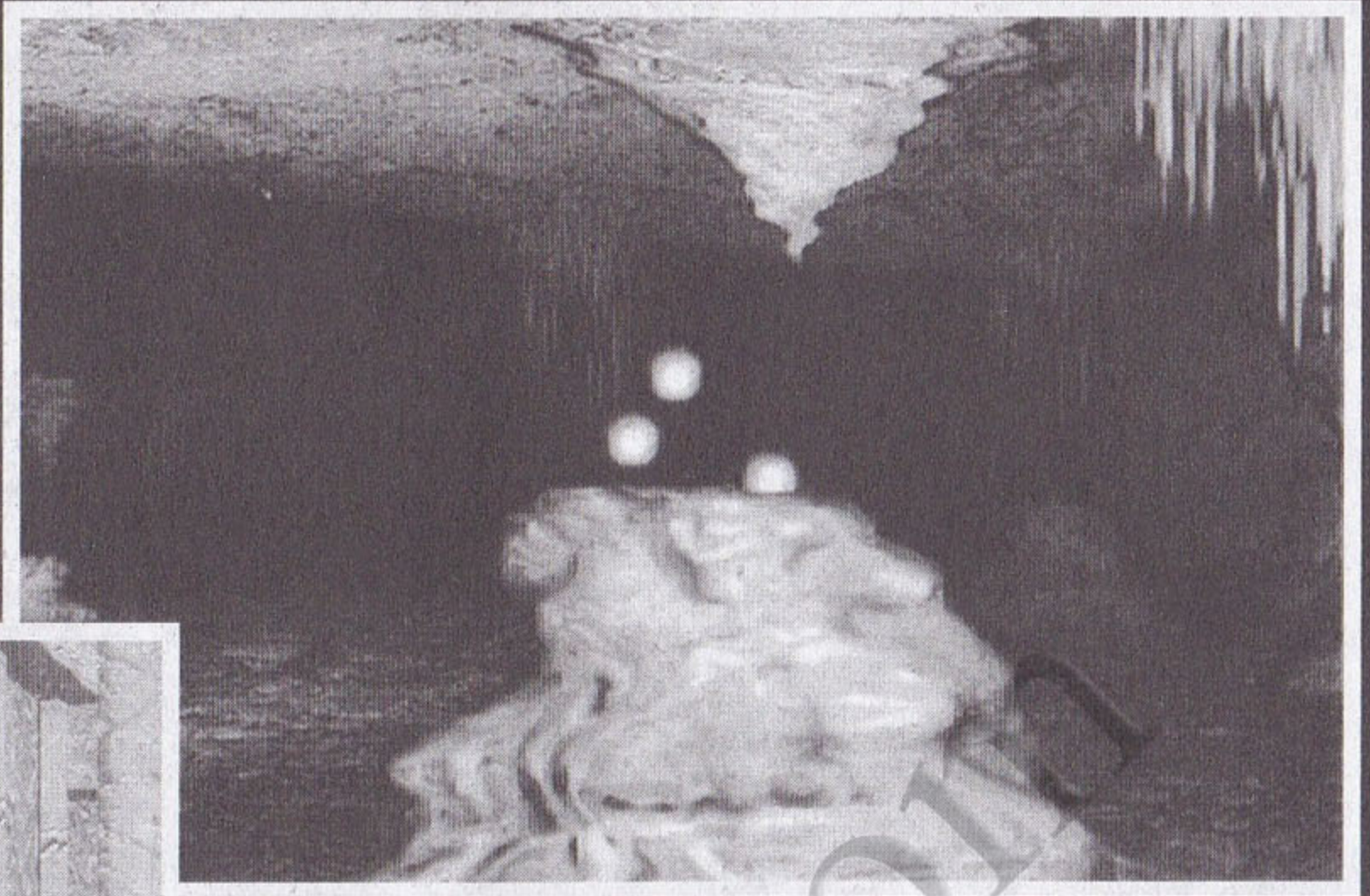
Le sort Etincelle est votre meilleure arme pour l'instant. C'est un sort de combat rapproché. Placez-vous le plus près possible de votre adversaire pour qu'il soit efficace.

Vous pouvez enflammer certains objets avec ce sort. Des nappes d'huile en feu peuvent par exemple avoir un effet redoutable.

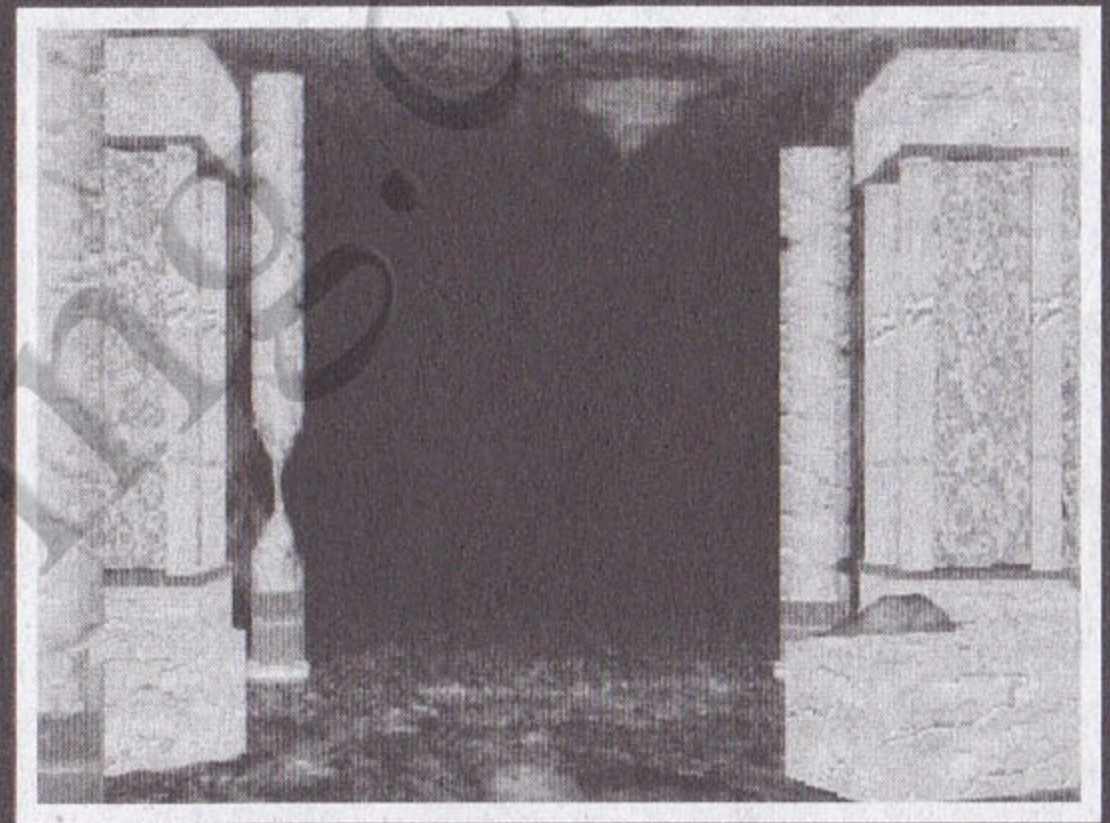


Inutile de songer à fuir par l'entrée de la grotte. Ces gardes sont trop coriaces.

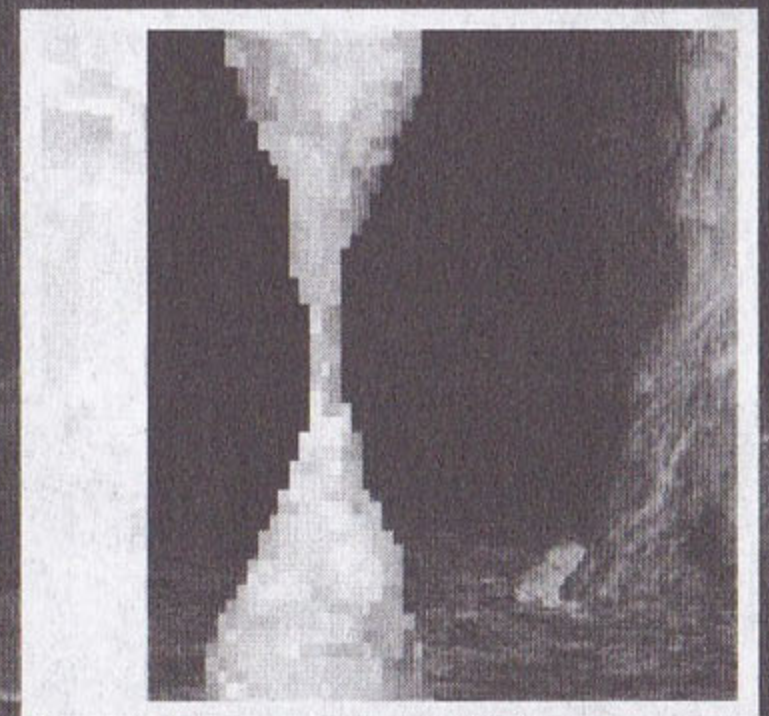
Il est assez facile de se repérer dans ces grottes. Mais si vous ne savez pas quelle direction choisir, cliquez sur les lucioles: elles vous guideront vers l'antre du Draracle.



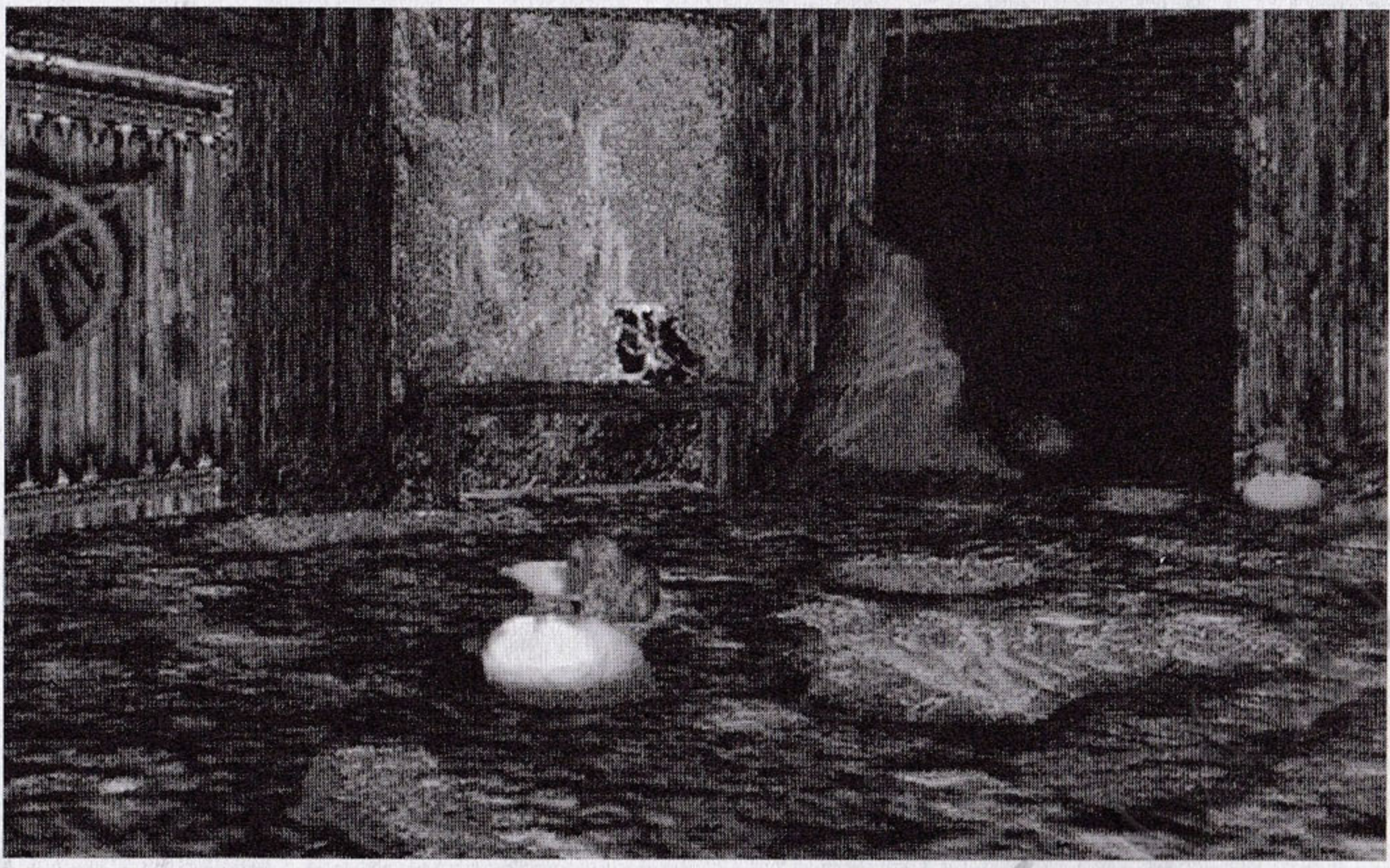
Vous devez SAISIR ces piliers pour les pousser. Cliquez dessus avec le bouton gauche et déplacez la souris en le maintenant enfoncé.



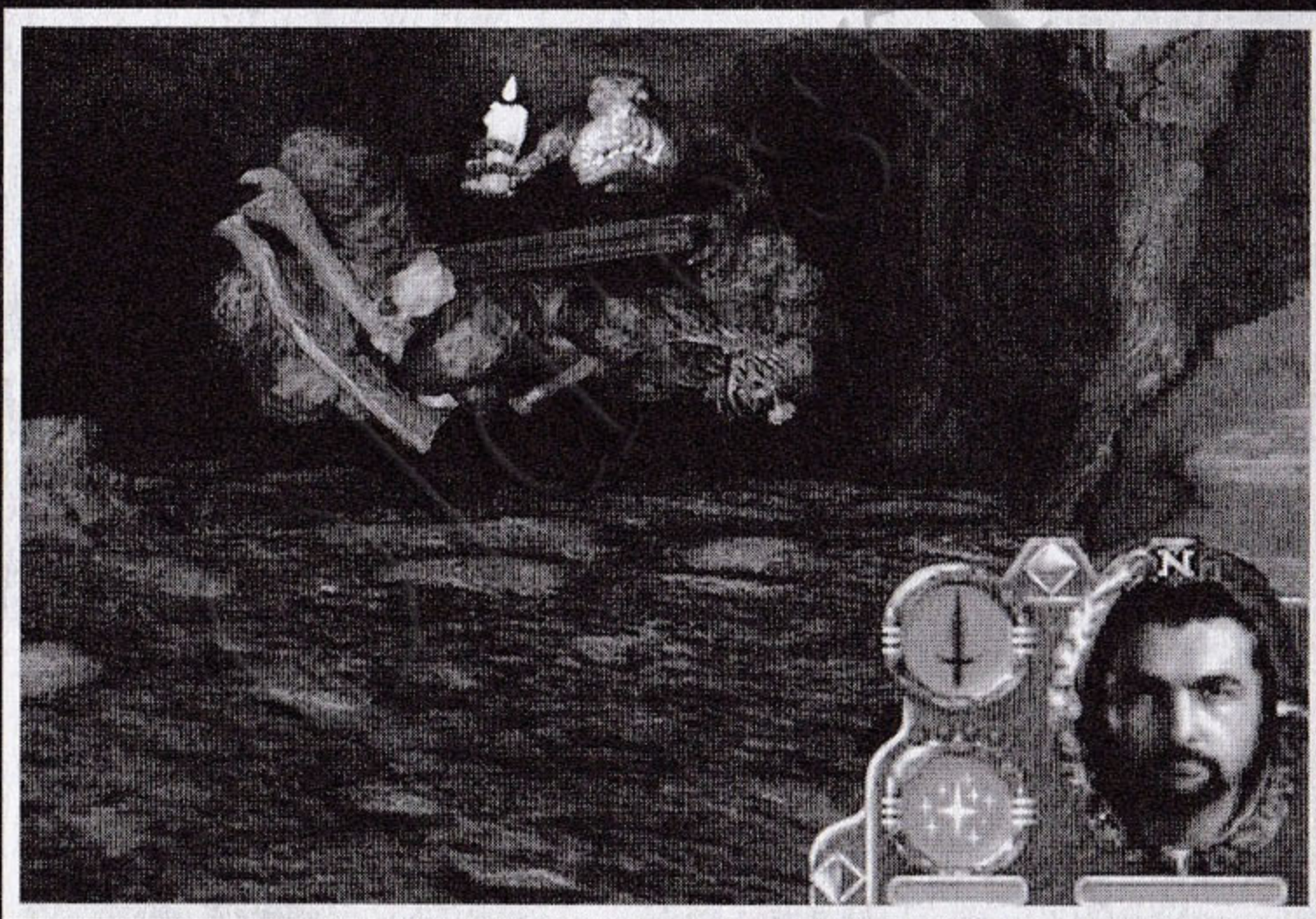
Oh, oh ! Ces satanés gardes sont décidément partout !



Si vous pouviez trouver un point friable sur un de ces piliers, vous pourriez peut-être jeter quelques pierres sur le garde.



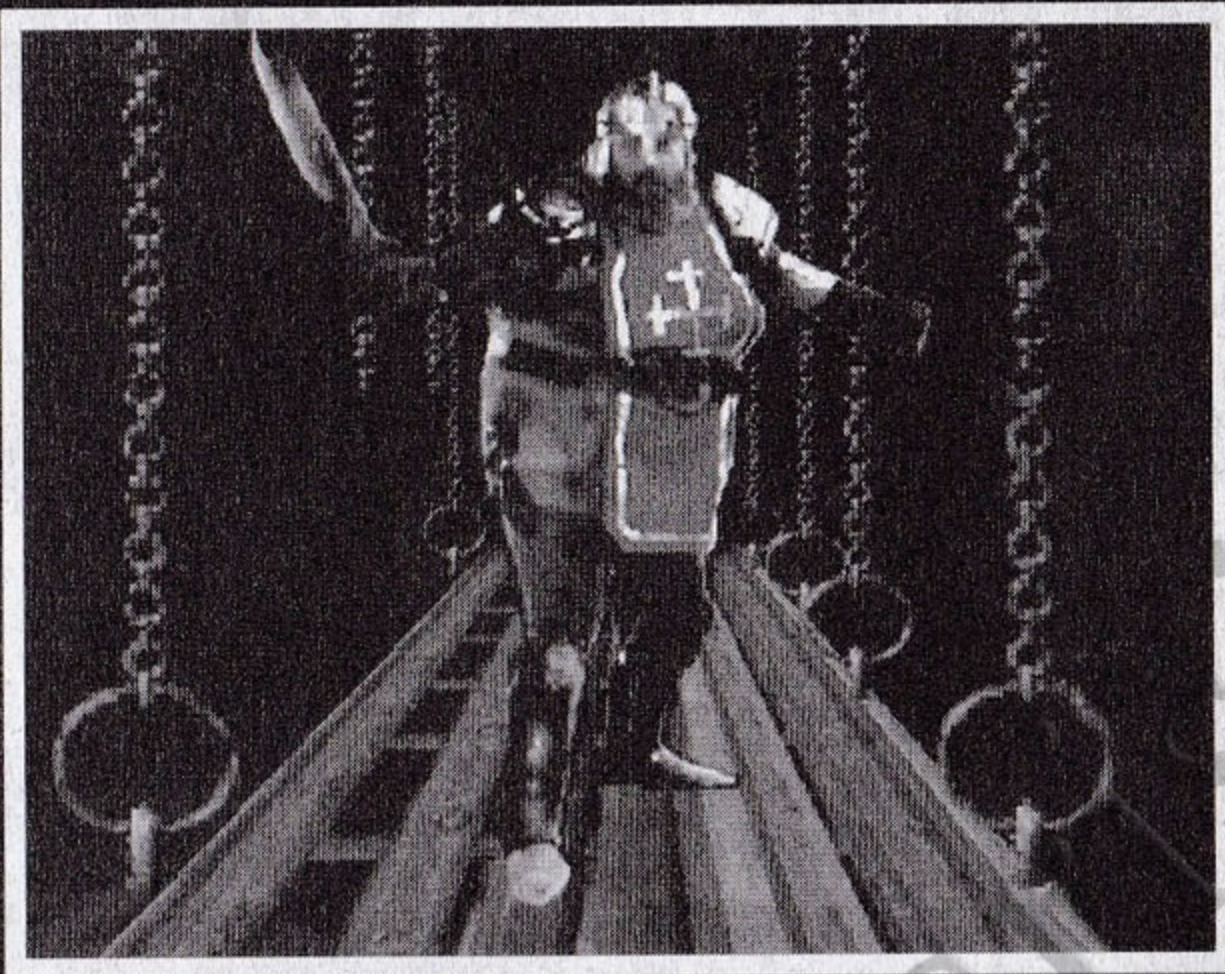
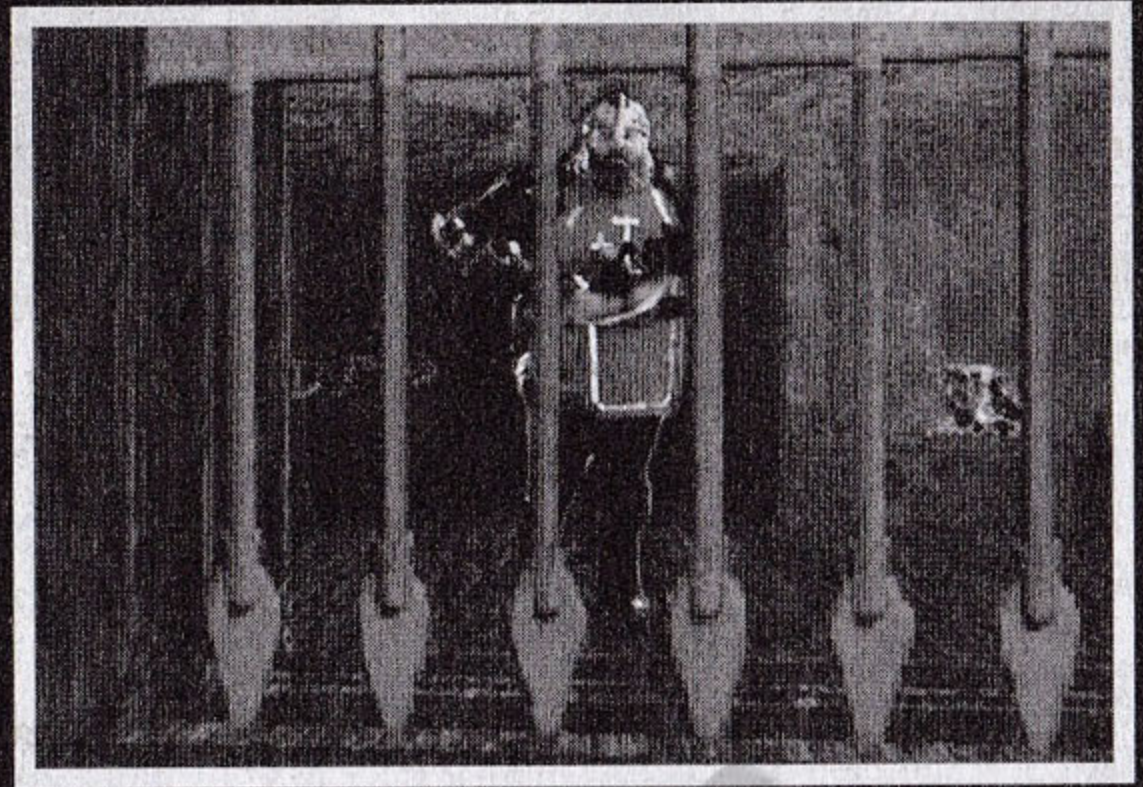
Si vous avez un tempérament d'aventurier, vous pouvez trouver les ruines d'un ancien camp secret de l'Armée Noire. Tout près de Gladstone, il était autrefois utilisé pour attaquer le donjon.



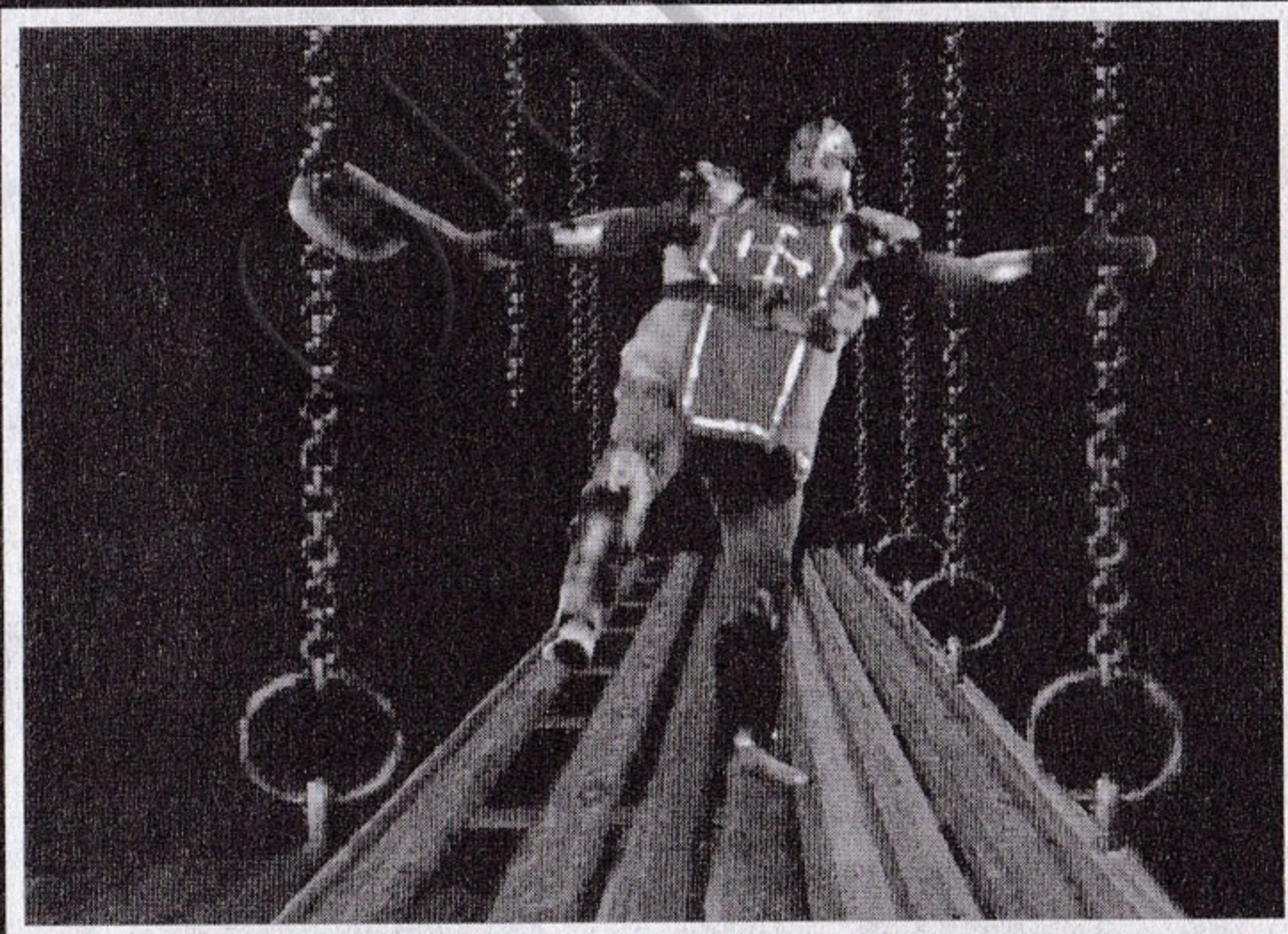
Aha ! Il y a aussi un bon vieil Orc dans le coin ! Ne vous inquiétez pas, vous ne faites pas partie de son menu. Vous êtes très connu dans certains milieux...

Formidable ! Vous êtes arrivé devant le pont qui mène à l'antre du Draracle. Vous avez franchi tous les obstacles de ces cavernes maléfiques. Vos ennuis sont peut-être bientôt terminés...

Oh, oh ! Kenneth a l'air furieux de voir que vous avez pu vous évader du donjon de Gladstone.



Il ne semble pas disposé à vous laisser vous échapper encore une fois. Mais sa fierté est nettement supérieure à ses talents de guerrier... et vous devriez pouvoir le faire tomber du pont sans problèmes.

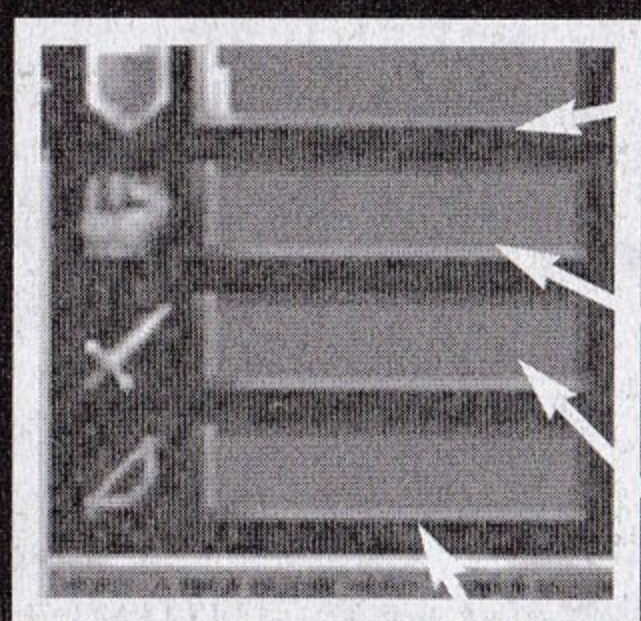


Fantastique ! Ah, qu'il est doux le son du Kenneth le soir au fond de l'eau ! Félicitations ! Vous avez réussi à sortir des cavernes sain et sauf !

Grâce à la générosité du Draracle, vous trouverez une épée, une cote de mailles et deux Pierres de Champion sur la table. C'est le moment de vous poser la question :

Quelle est ma force?

Au-dessus des cases d'équipement, vous pouvez voir votre force ou votre niveau. Cliquez dessus pour passer de l'un à l'autre.



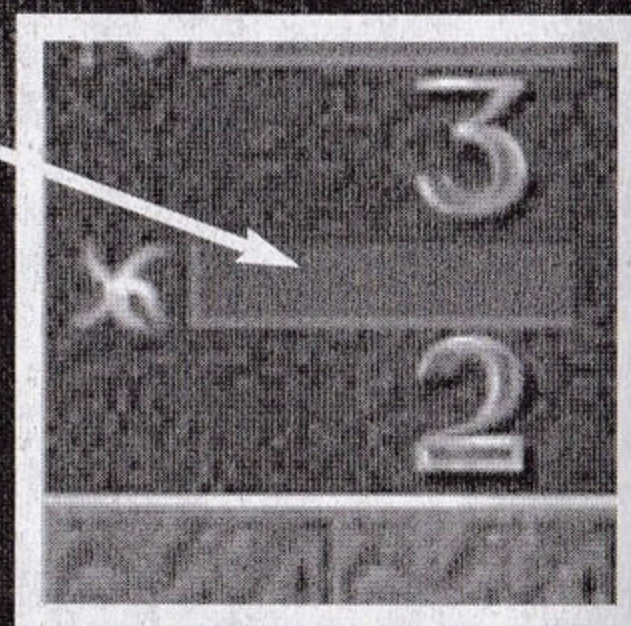
Cette barre indique le niveau de protection des boucliers, armures, etc.

Cette barre indique votre force physique.

Cette barre indique votre force en combat rapproché. Elle varie en fonction des armes que vous possédez.

Cette barre indique votre force en combat à distance. Elle varie en fonction des armes que vous possédez.

Votre niveau d'expérience pour les combats physiques et magiques est affiché ici, ainsi que votre progression vers le niveau supérieur.



L'Aventure Commence L'Antre du Draracle



Le "Dragon" Oracle.

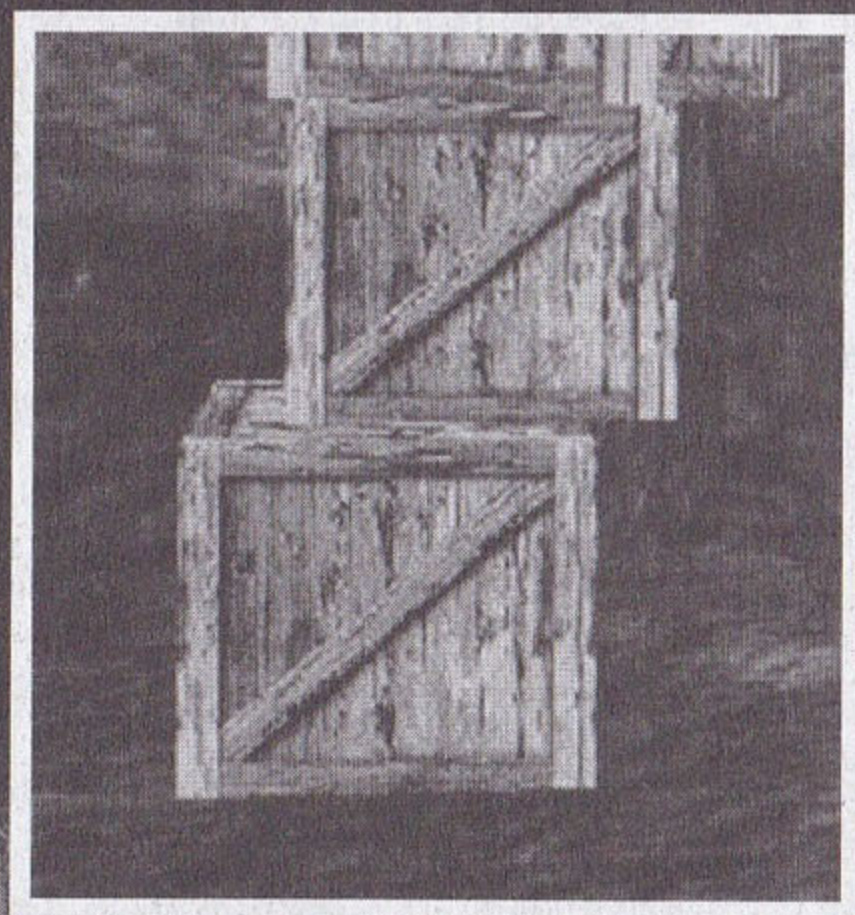
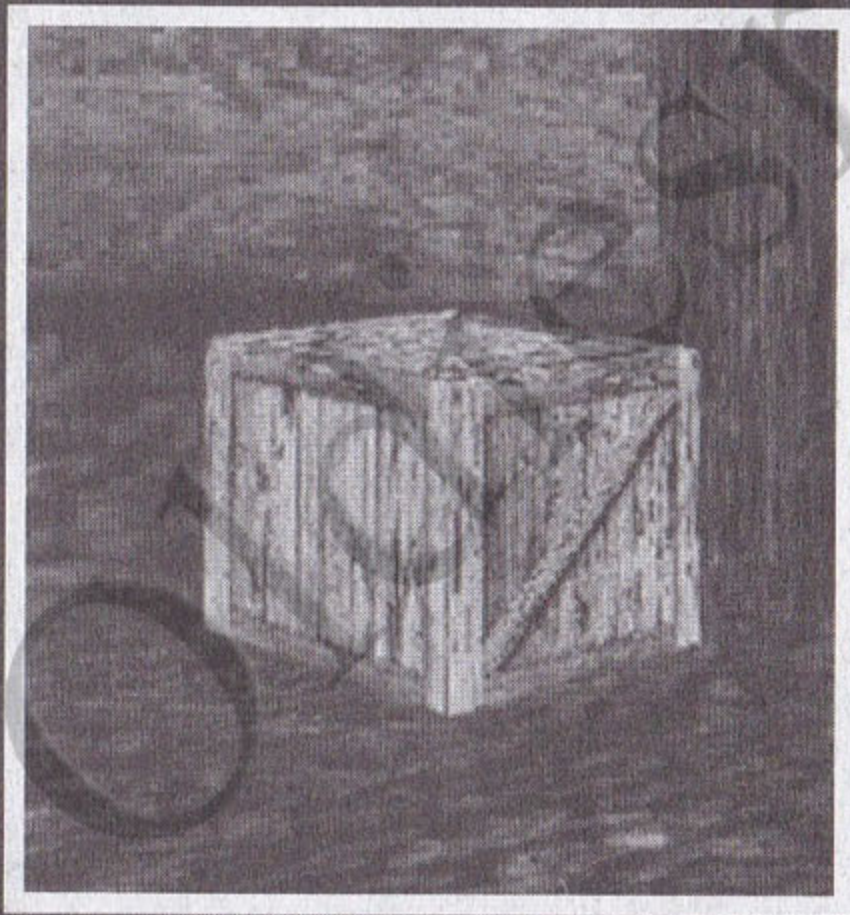
Considéré comme le dernier représentant des anciens dieux, le Draracle prévoit la météo pour les paysans et dispense ses mystérieux conseils aux mortels. Ne vous fiez pas à son air maussade, car le Draracle s'intéresse réellement à votre cas.

Pousser, tirer et empiler

Vous pourrez pousser ou tirer certains objets dans le jeu, et même empiler des caisses..

Pour PRENDRE un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche et maintenez-le enfoncé en déplaçant la souris.

Pour EMPILER des objets, placez-le sur un autre objet identique. Si cette action est possible, il sera placé automatiquement.



La Jungle Huline



La jungle Huline peut être très dangereuse.

Viser

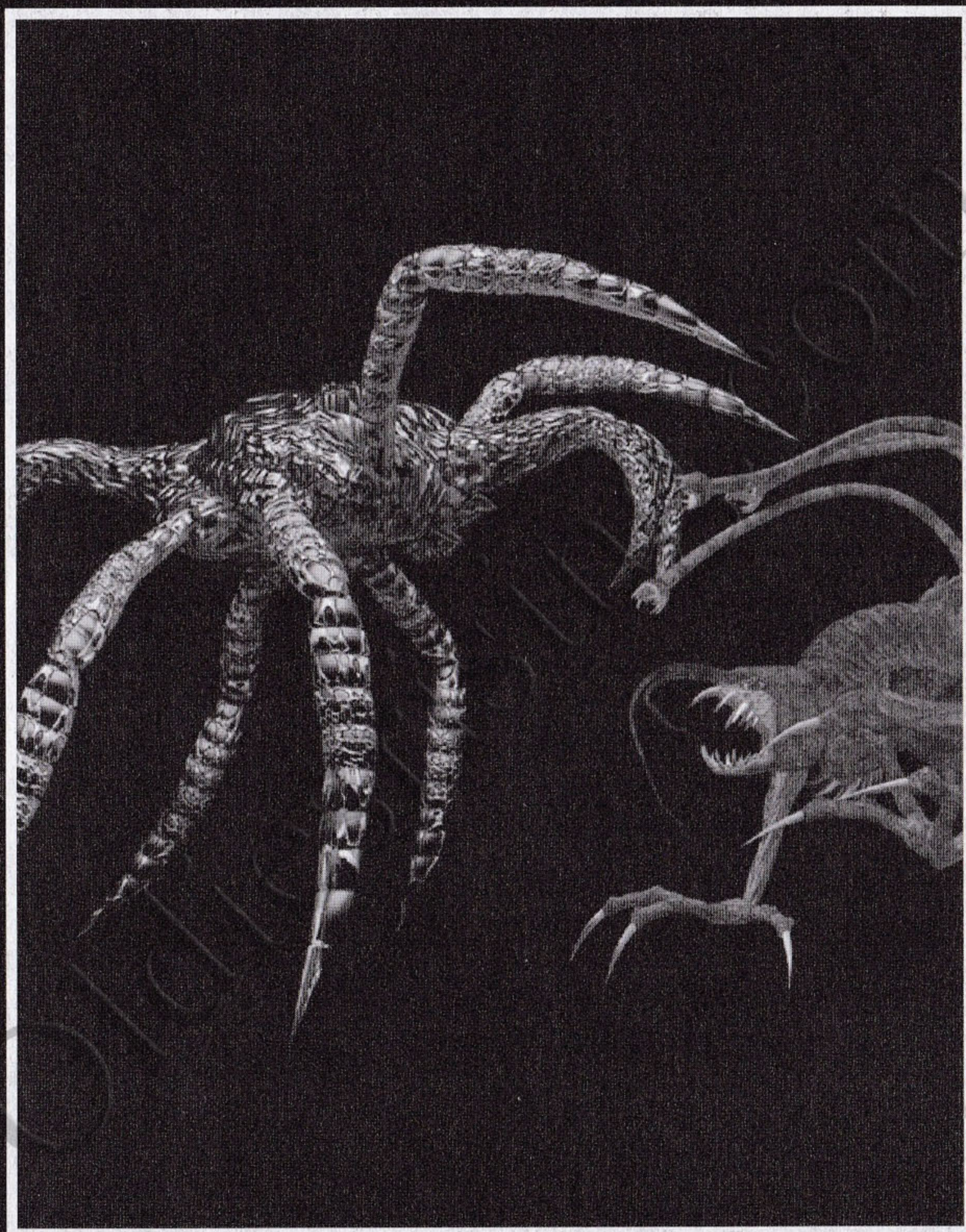
Lors d'une attaque, il y a deux manières de viser votre adversaire.

Sauf indications contraires de votre part, la visée est automatique. Si votre adversaire est visible, l'attaque sera dirigée contre lui. Si vous combattez plusieurs adversaires, vos attaques viseront automatiquement celui qui est le plus proche de vous.

Mais ce système automatique n'est pas infallible, et vous risquez de briser des lampes ou d'autres objets au lieu d'atteindre vos adversaires.

Pour un contrôle plus poussé, activez le viseur manuel avec la touche N. Le pointeur se transformera alors en viseur: déplacez-le pour diriger vos attaques et cliquez sur le bouton gauche pour utiliser votre arme, et sur le bouton droit pour lancer le sort sélectionné. Si vous lancez un sort, maintenez le bouton droit enfoncé pour faire défiler les niveaux, comme lorsque vous cliquez normalement avec le bouton droit sur le bouton des sorts.

Les Anciennes Cavernes

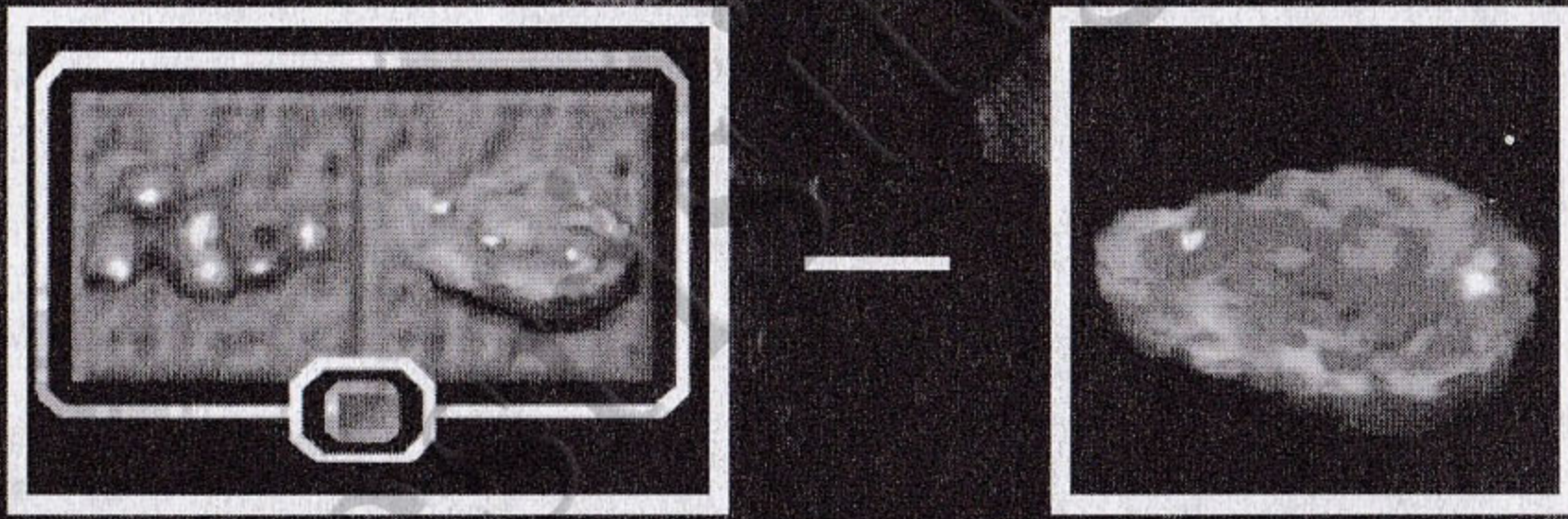


**Vous devrez parfois provoquer un éboulement
pour dégager un passage.**

Associer des Objets

Certains objets peuvent être associés pour obtenir un nouvel objet. Les combinaisons possibles sont le plus souvent de nature biologique ou pharmaceutique, et uniquement dans votre Inventaire.

Pour savoir si deux objets peuvent être associés, placez le premier sur le second dans votre Inventaire. Si cette action est possible, une fenêtre s'affichera, avec les deux objets et un bouton rouge. Cliquez sur ce bouton pour associer les deux objets. Le pointeur de la souris prendra alors la forme du nouvel objet créé.



L'association de la Sève de Bois-Fer et de l'Ambre donne une Pierre de Champion.

La plupart des objets ne peuvent pas être associés à d'autres. C'est le cas par exemple des pierres. Testez différentes combinaisons pour trouver les associations possibles. Mais attention ! Le plus souvent, vous n'obtiendrez qu'un objet totalement inutile (l'insigne de Praque).

Le Village Huline



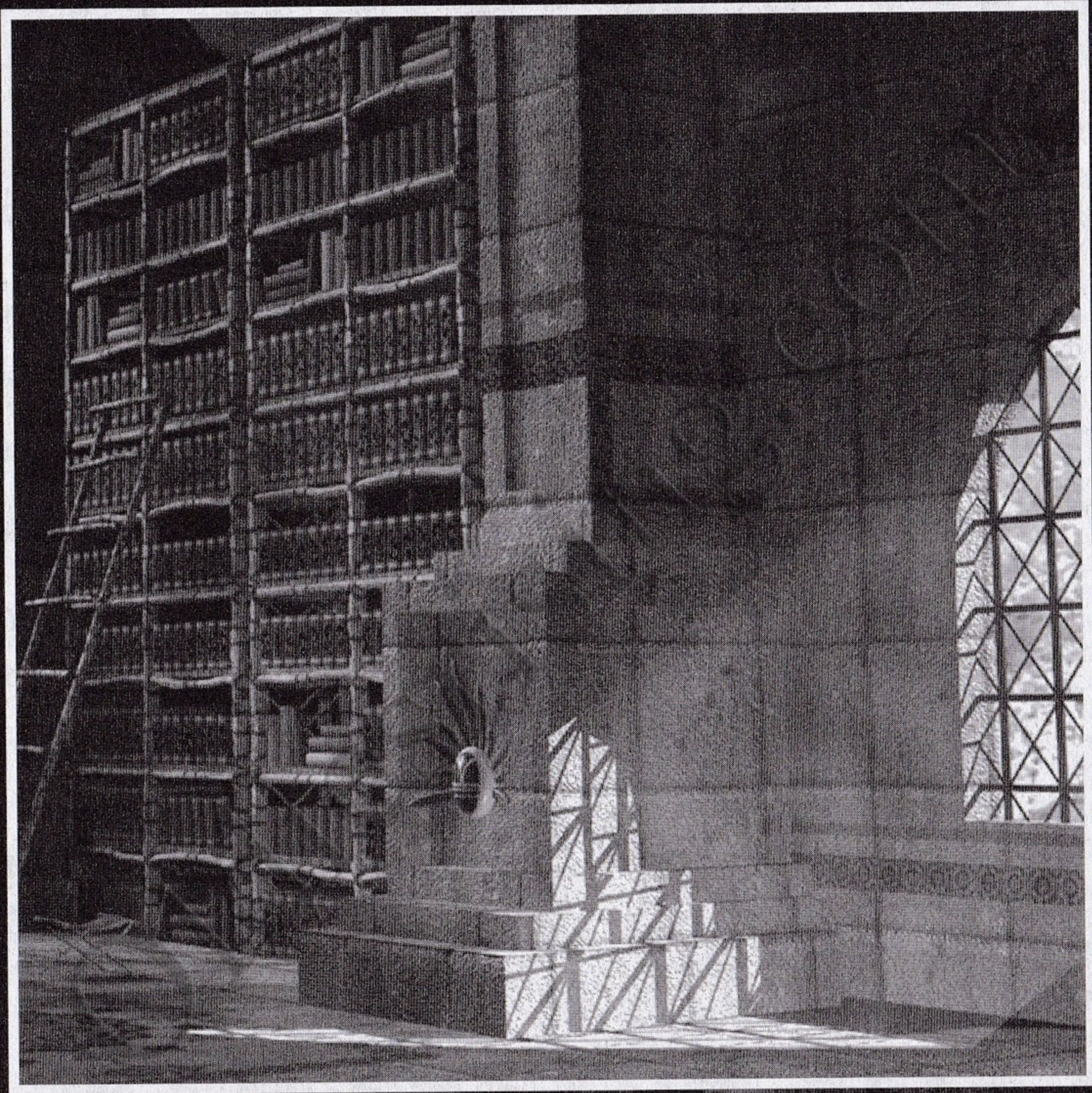
Le chef de la célèbre race Huline pourrait peut-être vous aider... ?

Sélection du Personnage

Dans ce jeu, votre personnage évolue en fonction de vos actions, et non par un processus de sélection. Cette évolution est par conséquent naturelle, au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Ainsi, si vous utilisez souvent vos pouvoirs magiques, vous progresserez plus vite dans ce domaine. De même, si vous combattez beaucoup avec votre épée, votre habileté à manier les armes augmentera plus rapidement.

Remarque : Vous ne gagnerez pas beaucoup d'expérience en vous attaquant à des adversaires plus faibles que vous. Ainsi, même si vous éliminez tous les Cafards dans les cavernes, vous n'obtiendrez pas forcément assez d'expérience pour passer au niveau supérieur. Si vous tenez à progresser rapidement, attaquez-vous à des adversaires plus forts que vous. Les Anciens Dieux apprécient particulièrement les démonstrations de violence gratuite...

Le Monastère



Voici la bibliothèque du Monastère. Il y a sûrement quelqu'un ici qui pourrait vous aider à résoudre vos problèmes.

Carte Automatique

La carte automatique vous montre les endroits que vous avez explorés.

Appuyez sur la touche Tab pour l'ouvrir. Lorsque vous saurez l'utiliser, elle vous permettra de vous guider vers les régions cachées ou inconnues. Pour sauvegarder cette carte sous forme de fichier graphique, appuyez sur les touches CTRL+IMPR

Options

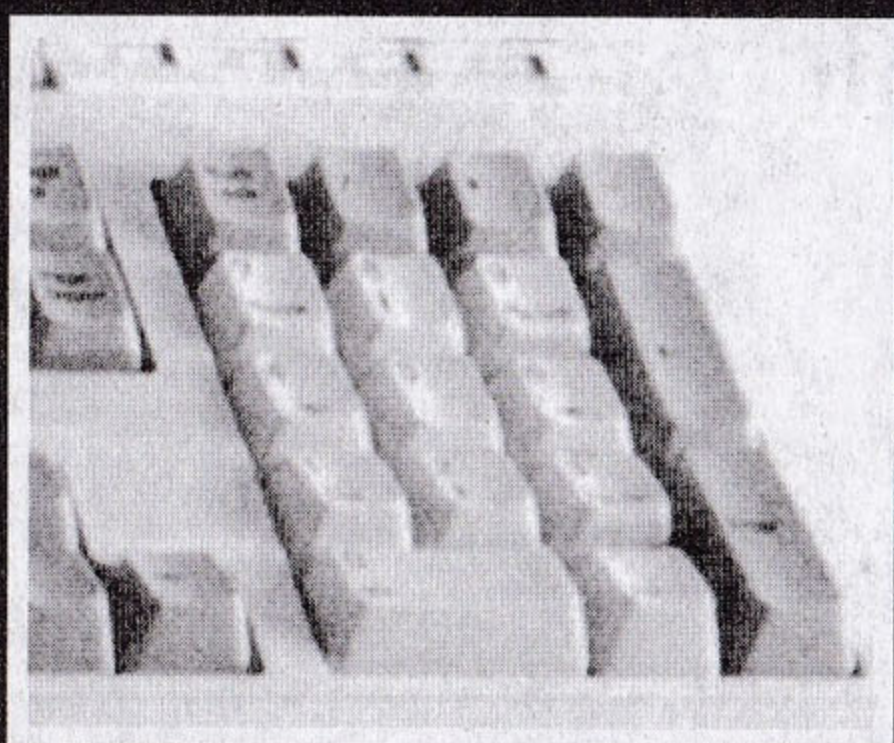
Appuyez sur la touche Echap pour ouvrir le menu des options, qui vous permet de quitter le jeu, de modifier les commandes, de voir le générique, d'activer l'aide et de charger ou sauvegarder des parties.

Nous vous conseillons de bien vous familiariser avec ces options. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 47 de ce manuel.

Au-delà de la Jungle



**C'est peut-être là que vous trouverez la réponse
à toutes vos questions...**



Touche 8 : avancer

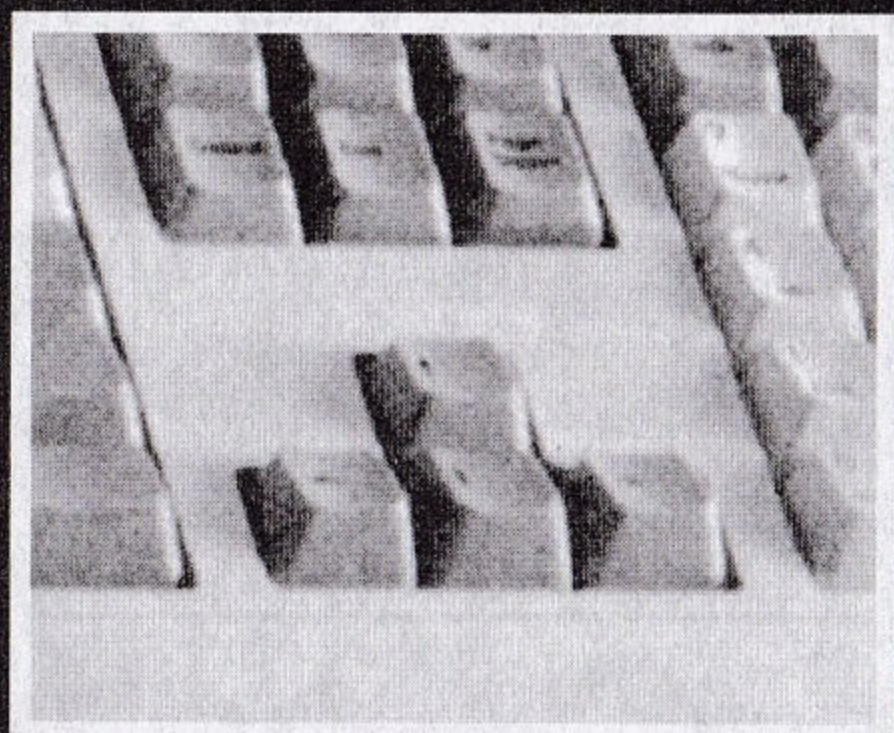
Touche 2 : reculer

Touche 7 : tourner à gauche

Touche 9 : tourner à droite

Touche 4 : déplacement latéral à gauche

Touche 6 : déplacement latéral à droite



Vous pouvez également utiliser les flèches du clavier pour vous déplacer dans les 4 directions de base.



Vous pouvez également utiliser la souris pour vous déplacer

Commandes du Jeu

Déplacements

Ce jeu vous permet de vous déplacer de plusieurs manières.

Les commandes par défaut et les plus habituelles sont les touches du pavé numérique.

Vous pouvez également utiliser les flèches du clavier et modifier les touches de contrôle à votre gré (voir Options).

Enfin, vous pouvez aussi vous déplacer avec la souris. Pour activer ce mode, cliquez sur le bouton droit.

Courir

Pour courir, maintenez la touche MAJ enfoncée.

Pour courir en continu, appuyez sur la touche Début.

Pour revenir à la marche, maintenez la touche MAJ enfoncée.

Déplacement assisté

Ce système permet au joueur d'éviter automatiquement les murs et les éléments du décor lorsqu'il se déplace, et facilite ainsi ses mouvements. Pour l'activer, ouvrez le menu des options.

Sauter

Pour sauter, appuyez sur la barre espace, ou sur la touche Entrée du pavé numérique. Vous sauterez plus haut si vous êtes en train de courir. Vous pouvez également modifier votre direction pendant le saut. Le Léopard peut sauter beaucoup plus loin que Luther sous sa forme humaine. En revanche, la Bête aura beaucoup de mal à sauter.

S'accroupir

Pour vous accroupir, appuyez sur la touche C. Vous pouvez aussi courir dans cette position.

Dans certaines circonstances, cette touche permet également de vous agenouiller (lorsque vous êtes dans un lieu sacré, par exemple).

Eau et noyade

Luther ne sait pas nager. Il peut barboter dans des eaux peu profondes, mais risque de se noyer s'il s'accroupit, ou s'il y a soudain trop de fond.

D'autres liquides peuvent se révéler dangereux pour lui et l'empoisonner ou le tuer. Ainsi, il est préférable d'éviter les coulées de lave ou les mares acides.

Il trouvera parfois des planches ou d'autres éléments qui lui permettront de traverser sans risque ces étendues liquides.

Boussole

Le point bleu clignotant autour du portrait fait office de boussole. Si Luther change de direction, ce point se déplace pour l'indiquer. Le «N» affiché au-dessus du portrait indique le nord. Donc, s'il apparaît juste au-dessous du N, Luther se dirige plein nord.

Regarder en haut et en bas

Pour regarder vers le haut, appuyez sur la touche A. Pour regarder vers le bas, appuyez sur la touche W. Pour revenir à votre vision normale, appuyez sur la touche Q.

Lorsque les mouvements sont contrôlés par la souris, appuyez sur la touche L pour vous arrêter et regarder autour de vous. Vous pouvez utiliser les flèches du clavier en maintenant la touche L enfoncée pour vous déplacer.

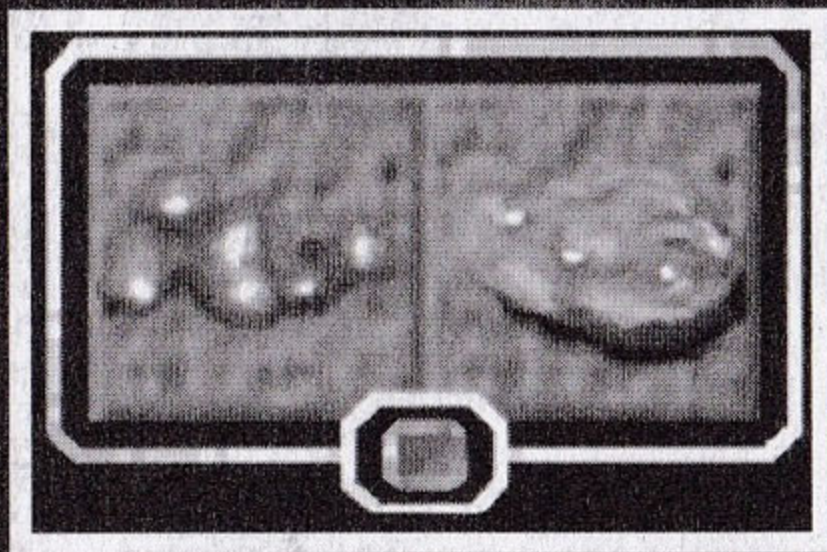
Commandes du Jeu

Pharmacopée

Luther pourra trouver de nombreux minéraux, herbes et autres produits naturels inhabituels. Certains ont des propriétés bénéfiques, d'autres sont toxiques. Par exemple, Luther doit absolument éviter d'avaler des poches de poison, mais elles peuvent être utiles pour empoisonner la lame de ses armes avant de combattre.

La plupart de ces produits naturels peuvent être associés à d'autres ingrédients. Les associations ainsi obtenues ne sont cependant pas toutes bénéfiques, et rarement utiles. Une combinaison utile pourra toutefois être employée aussi souvent que vous le désirez.

Certains personnages sont susceptibles d'apprendre ces recettes à Luther. Il pourra également en découvrir sur des parchemins, mais, d'une manière générale, il devra expérimenter lui-même pour découvrir les secrets cachés des plantes qu'il trouvera.



Fenêtre de combinaisons pharmaceutiques

Utilisation des objets

Pour utiliser des objets, prenez-les et cliquez sur votre portrait avec le bouton droit. Cette opération vous permet d'utiliser le pouvoir et la force de certains objets, et d'activer les objets magiques comme les cristaux explosifs.

Par contre, pour empoisonner la lame d'une arme, il vous suffit de prendre le poison et de cliquer avec le bouton droit sur le bouton d'attaque.

Vous pouvez aussi accumuler plusieurs objets de même type dans une case de l'inventaire, jusqu'à neuf maximum. Pour déplacer un groupe d'objets, faites-les glisser à l'emplacement de votre choix en maintenant le bouton droit enfoncé.

Ce jeu dispose aussi d'un système de rangement automatique: cliquez sur le bouton gauche avec un objet sur votre portrait pour qu'il soit rangé automatiquement dans l'inventaire sans avoir à l'ouvrir manuellement. De même, si vous cliquez sur le bouton gauche avec une arme sur votre portrait, elle sera rangée dans une case vide de votre équipement, ou dans l'inventaire normal s'il n'y a plus de place.

(Dans certains cas particuliers, vous disposerez d'une case d'inventaire supplémentaire provisoire pour vous permettre de stocker des objets si vous n'avez plus de place.)

Cliquez avec le premier objet sur le second dans l'Inventaire pour les associer.

Objets Inflammables

Votre aventure se déroulera dans des conditions climatiques clémentes, mais dans des terres généralement humides. Par conséquent, vous trouverez peu d'objets inflammables.

Les deux objets inflammables les plus courants sont les torches et l'huile. Leur degré de combustion est cependant limité. Ainsi, si un sort d'étincelle bien dirigé peut enflammer une torche ou une nappe d'huile, ce ne sera pas le cas d'une boule de feu, contrairement à ce qu'on pourrait croire.

Objets cassables

Le royaume que vous explorerez est aussi un endroit très rude. Les objets sont beaucoup plus résistants qu'il n'y paraît. Il n'y a guère que les formations géologiques fragiles, les ruines, certains vases et quelques surplombs rocheux qui soient vraiment cassables.

Pour savoir si un objet est cassable, frappez-le avec une arme lourde ou lancez un sort d'attaque.

Conversations

Lorsque vous rencontrerez certains personnages, le dialogue s'engagera automatiquement. D'autres, au contraire, devront être sollicités. Si la conversation s'arrête, cliquez sur le personnage pour savoir s'il a autre chose à vous dire.

A partir du menu des options, vous pouvez activer et désactiver les dialogues. Ensuite, pour ignorer un dialogue, appuyez sur la touche K du clavier.

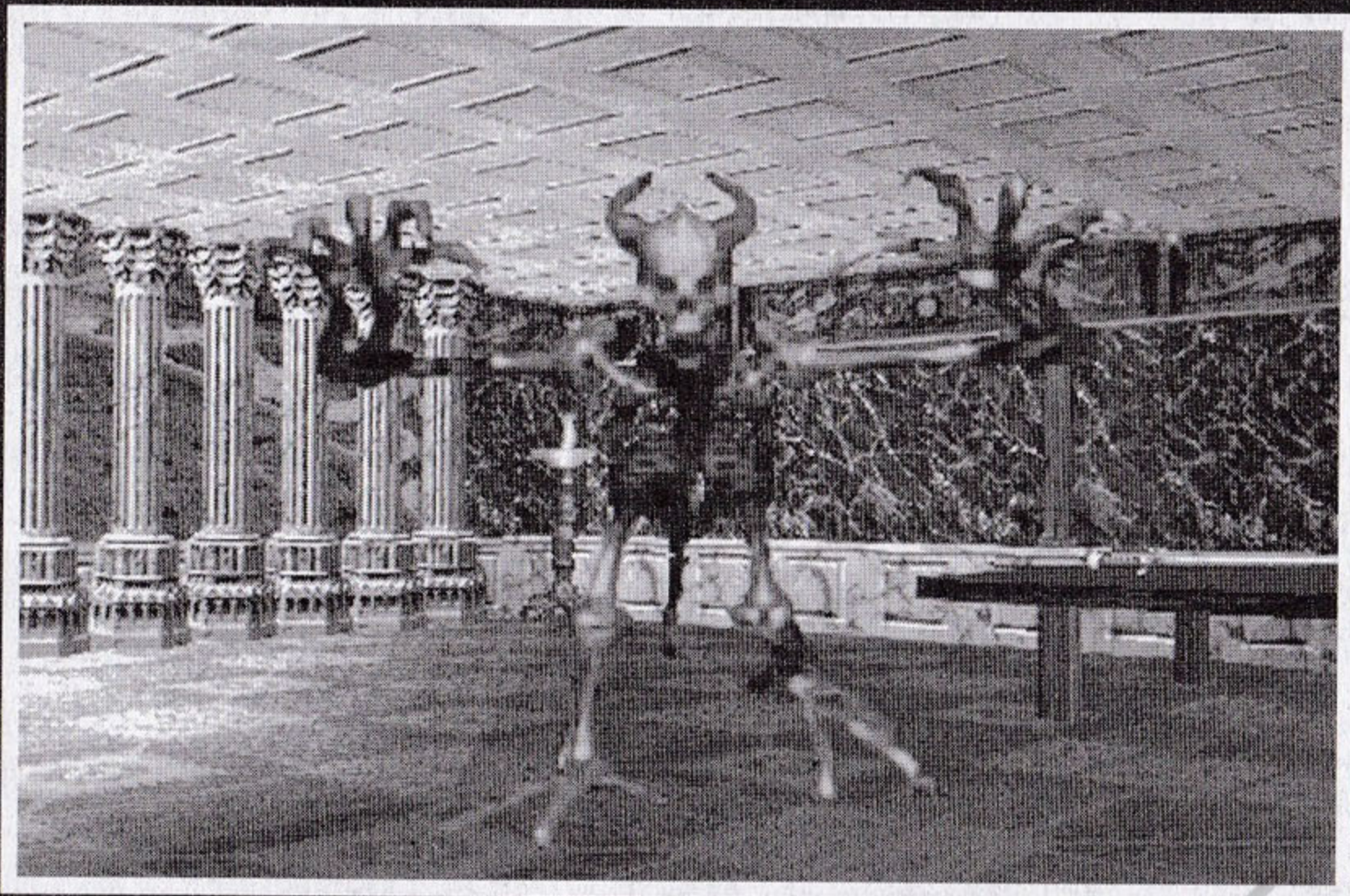
Certains personnages étant particulièrement bavards, cette option peut être très utile. Mais ne l'utilisez pas systématiquement, car certains d'entre eux peuvent vous fournir de précieux renseignements.

S'ils ne vous demandent pas un objet précis, les personnages ne s'intéresseront pas à ce que vous avez. Essayez de placer des objets sur ces personnages pour tester leur réaction, mais vous risquez d'être parfois déçu...

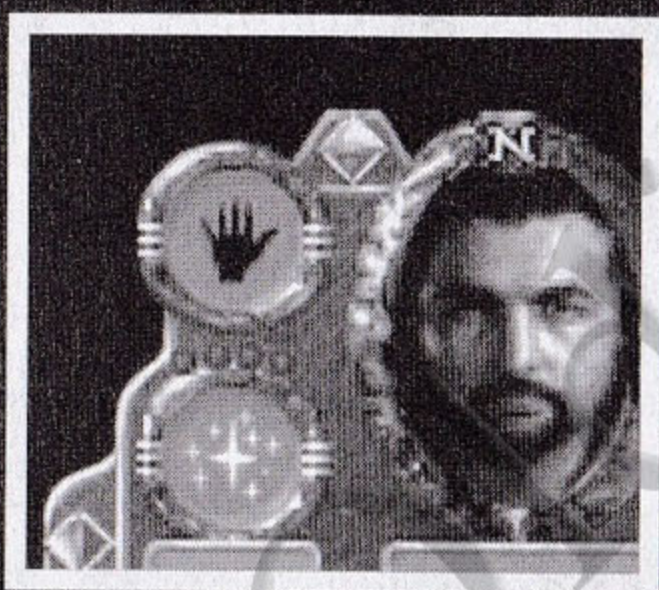
Si le pointeur se transforme en sablier, vous ne pourrez pas bouger. Profitez-en pour réfléchir à votre situation ! Les commandes du jeu seront temporairement désactivées jusqu'à la disparition du sablier.

Vous allez vivre un certain nombre d'événements, généralement avec un personnage rencontré dans une pièce. Pour y mettre un terme, déplacez le pointeur vers le bas de l'écran: il se transformera en flèche dorée. Cliquez sur cette flèche pour quitter l'événement.

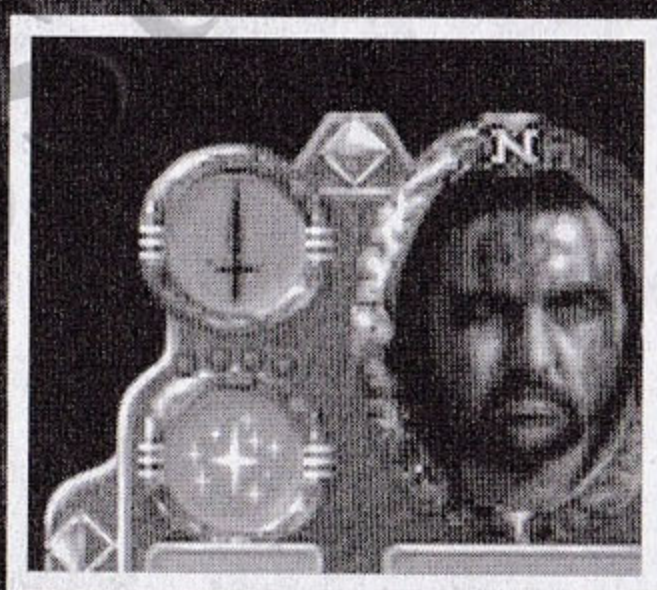
Combat



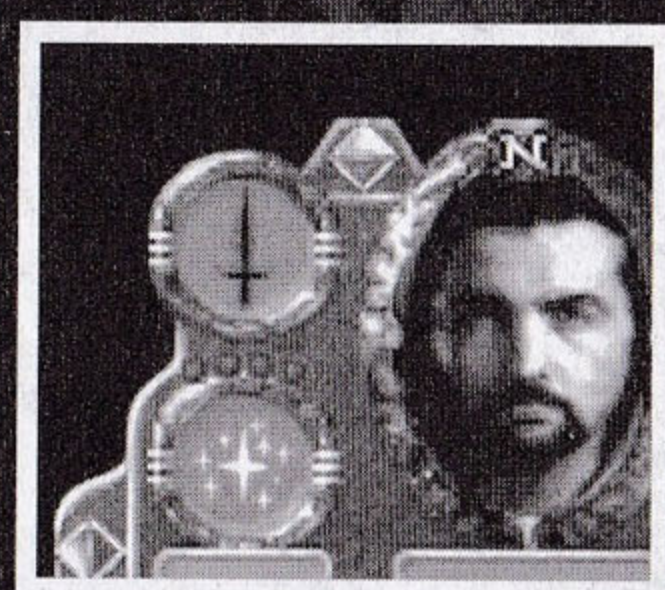
Les armes, les sorts, les protections, la récupération et les objets magiques entrent en compte dans un combat. Il ne vous suffit pas d'appuyer sur un bouton pour en sortir vainqueur. Votre succès dépendra de votre connaissance de toutes les fonctions et commandes du jeu.



Luther en bonne santé



Luther blessé



Luther empoisonné

Votre portrait reflète votre état général, et votre apparence physique changera si vous êtes empoisonné, blessé ou dans un état second.

Vos Adversaires

Vous constaterez rapidement que vos ennemis n'attendent pas de se faire tuer. La plupart des créatures du royaume sont en effet suffisamment intelligentes pour s'enfuir si elles sont blessées. Si elles se remettent rapidement de leurs blessures, elles partiront à votre recherche, en appelant éventuellement leurs amis à la rescousse.

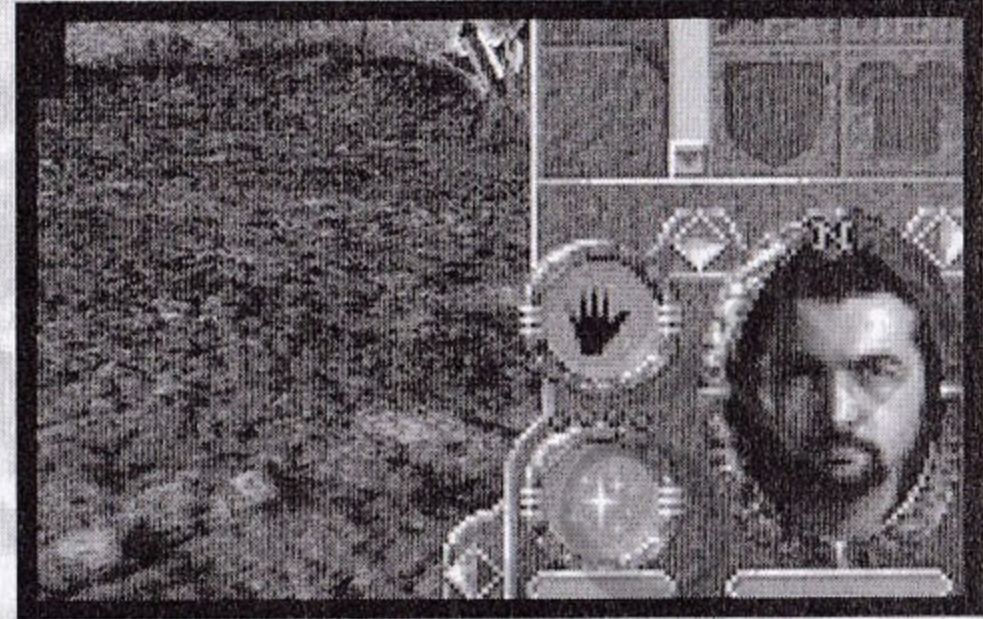
Elles disposent de nombreux moyens pour détecter votre présence. Elles peuvent bien sûr vous voir, mais aussi vous repérer au bruit ou à l'odeur. Sachant cela, vous pouvez traverser des ruisseaux, etc. pour effacer votre odeur.

Vos adversaires réagiront de manière différente à vos attaques. Certains sont immunisés contre les sorts, d'autres ne craignent pas les armes tranchantes. A vous de déterminer quelle arme vous devrez employer en fonction de votre ennemi.

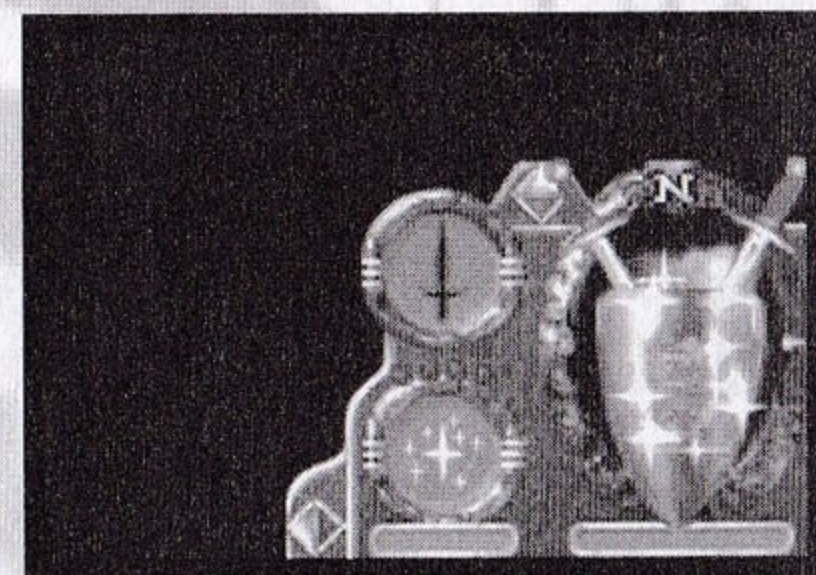
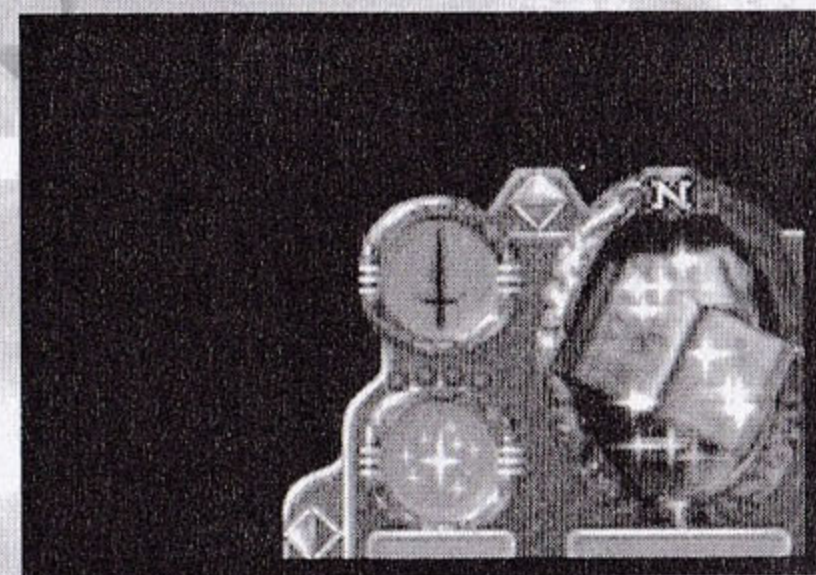
La plupart d'entre eux réagiront si votre attaque les a blessés. Vous pourrez également voir l'impact de vos coups sur l'écran.

Niveau d'habileté

En progressant dans le jeu, votre expérience augmentera lorsque vous franchirez de nouveaux obstacles. Vous pouvez visualiser cette progression sur le graphique de niveau d'habileté.



Lorsque vous aurez suffisamment d'expérience pour passer au niveau supérieur, un bouclier et une épée (combat) ou un livre translucide (magie) apparaîtront quelques instants sur votre portrait.



Plus votre niveau sera élevé, plus le taux de régénération de vos points de magie et de santé sera rapide.

Niveau d'Habilité

Au début du jeu, votre expérience des combats et de la magie est limitée au niveau 1. Après avoir traversé les premières cavernes, vous devriez avoir vaincu suffisamment d'ennemis et d'obstacles pour passer au niveau 2. Au cours du jeu, vous pourrez accumuler de l'expérience dans de nombreux domaines.

Les combats ne sont pas le seul moyen de gagner de l'expérience. Vous devrez également faire preuve de stratégie et d'ingéniosité.

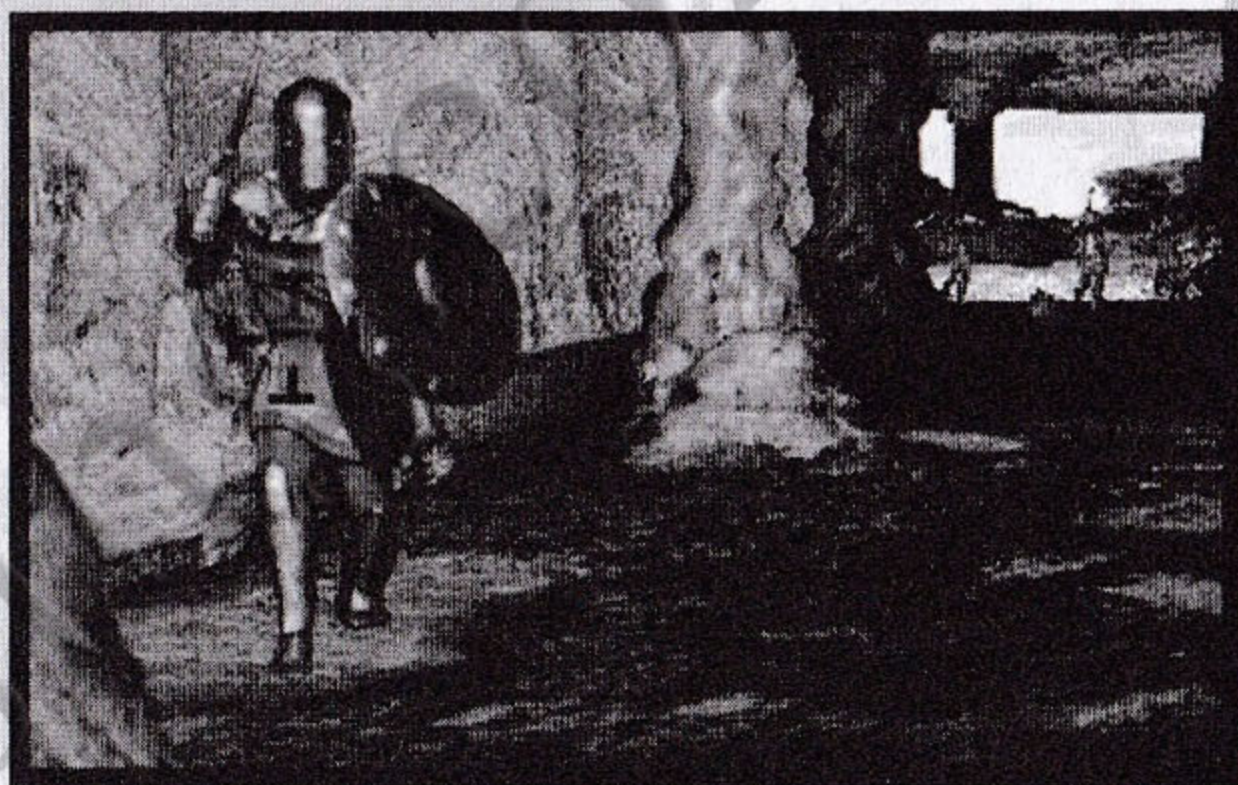
Vous ne gagnerez rien en réagissant comme une brute et en attaquant des adversaires moins habiles que vous.

Lorsque vous rencontrez un adversaire trop fort pour vous, commencez par gagner de l'expérience contre des ennemis moins puissants avant d'essayer de le combattre.

Le jeu comporte 3 niveaux de difficultés. Le niveau intermédiaire est activé par défaut, mais vous pouvez le modifier dans le menu des options.

Comment Viser

Au début du jeu, le système de visée automatique est activé. Par conséquent, vos attaques seront automatiquement dirigées contre l'adversaire ou l'objet le plus proche. Si aucune cible n'est à portée, vous ne pourrez pas attaquer. Ce système permet d'attaquer plusieurs adversaires à la fois si vous disposez des armes ou des sorts nécessaires.



Appuyez sur la touche N pour activer la visée manuelle. Le pointeur de la souris se transformera alors en viseur. Pour l'activer seulement temporairement, appuyez sur la touche T.

Cliquez ensuite sur la cible avec le bouton gauche pour attaquer avec une arme, ou avec le bouton droit pour lancer un sort.

Combats Rapprochés ou à Distance

Il y a deux types de combats dans le jeu: rapproché (corps à corps) ou à distance (armes de jet). Quand vous cliquez sur le bouton d'attaque, l'action la plus appropriée sera automatiquement choisie, en fonction de la distance qui vous sépare de votre adversaire ou de votre cible. Si la distance est inférieure à 2 mètres, vous utiliserez une arme de combat rapproché, et une arme de jet au-delà de 2 mètres.

Il existe également des sorts de combat rapproché ou à distance.

Certaines armes et sorts permettent d'attaquer simultanément à distance et au corps à corps.

Les cases de votre équipement ne peuvent contenir qu'une seule arme de combat ou de jet. Vous ne pouvez donc pas utiliser simultanément deux armes de même type.

Sorts

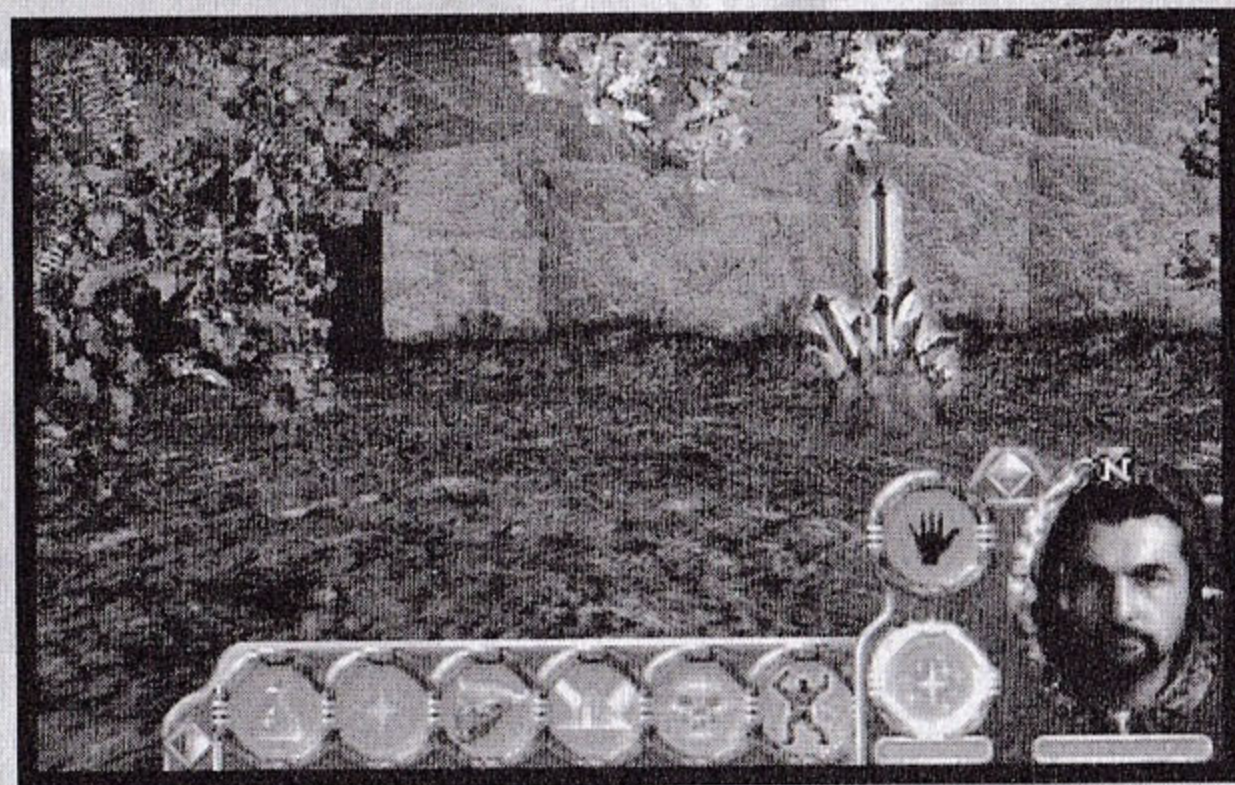
Au début du jeu, Luther ne dispose que de deux groupes de sorts dans son livre. En progressant dans le jeu, il pourra accéder à quatre autres groupes, dont un groupe spécial qui lui permet de contrôler sa malédiction.

Chaque groupe comporte 4 niveaux progressifs de Magie humaine, et un dernier niveau d'Ancienne Magie.

Pour changer de groupe de sorts, cliquez sur le bouton du livre de sorts, à côté de celui des sorts. Tous les groupes disponibles seront affichés. Cliquez sur l'icône du groupe que vous voulez activer.

En cliquant sur le bouton des sorts avec le bouton droit, vous pouvez également faire défiler les groupes disponibles et activer celui de votre choix.

Enfin, vous pouvez appuyer sur les touches F1 à F6 pour accéder directement au groupe de sorts correspondant.

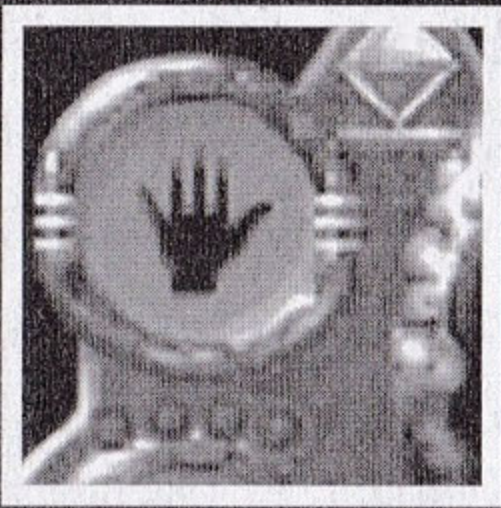


Utilisation des Sorts

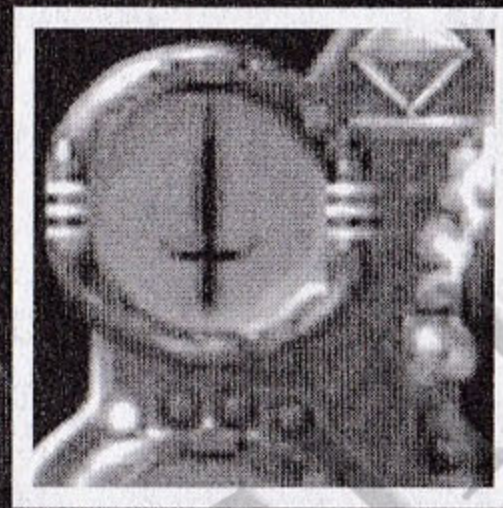
Pour lancer une attaque magique, maintenez la touche S enfoncée ou cliquez sur le bouton des sorts en le maintenant enfoncé. Les points bleus visibles à l'écran se déplaceront dans les différents sorts du groupe de sorts sélectionné. Plus votre expérience et vos pouvoirs magiques seront élevés, plus vous aurez de sorts disponibles.

Pour lancer un sort, relâchez la touche ou le bouton de la souris lorsque vous avez atteint le niveau désiré.

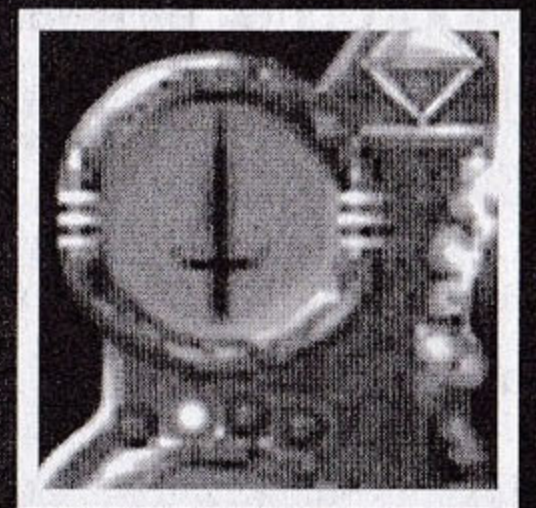
Vous pouvez également appuyer sur les touches 1, 2, 3, 4 et 5 du clavier.



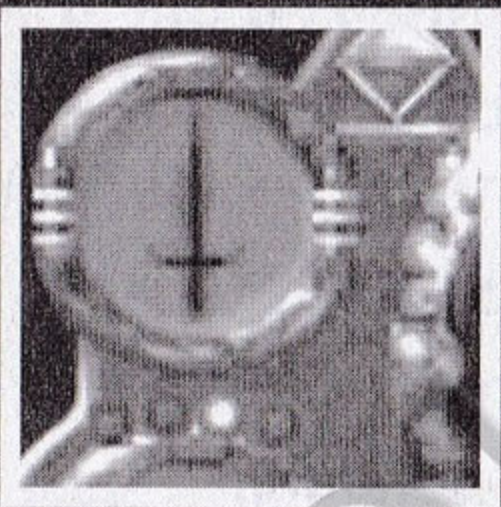
Début



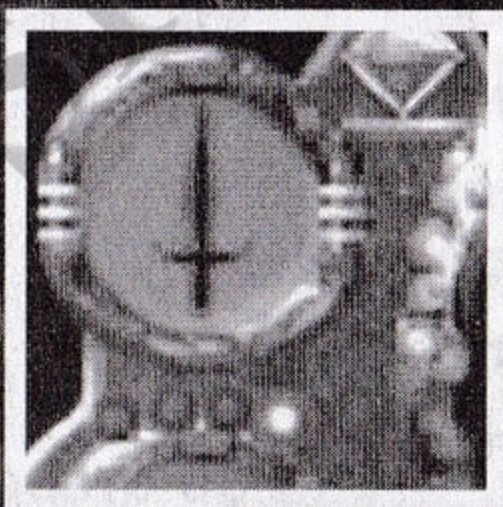
Niveau 1



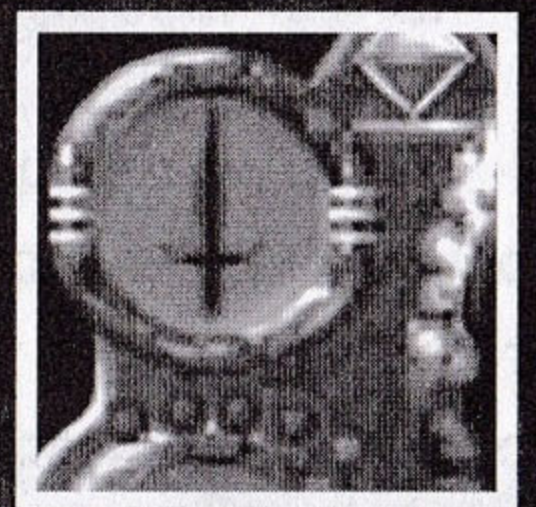
Niveau 2



Niveau 3

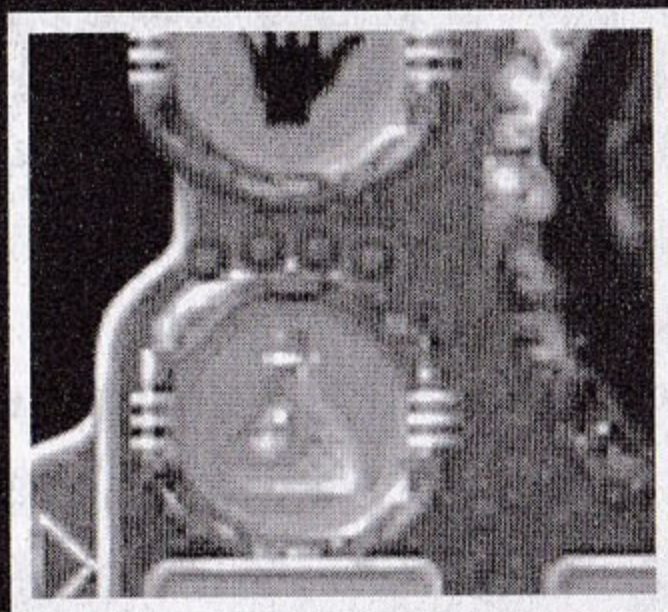


Niveau 4



Niveau
d'Ancienne Magie

Les points bleus visibles au-dessus du bouton des sorts indiquent le niveau du sort sélectionné.



Soins

Groupe de sorts :

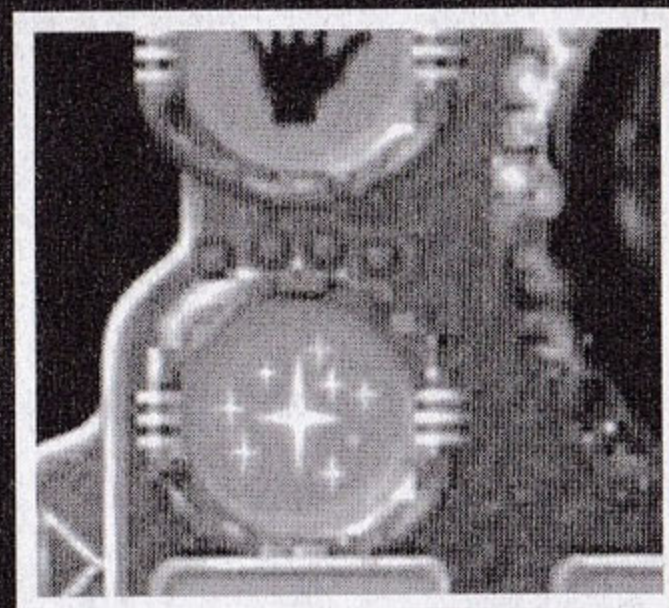
Soins légers

Soins intensifs

Antidote

Ecran de Protection

Régénération



Etincelle

Groupe de sorts :

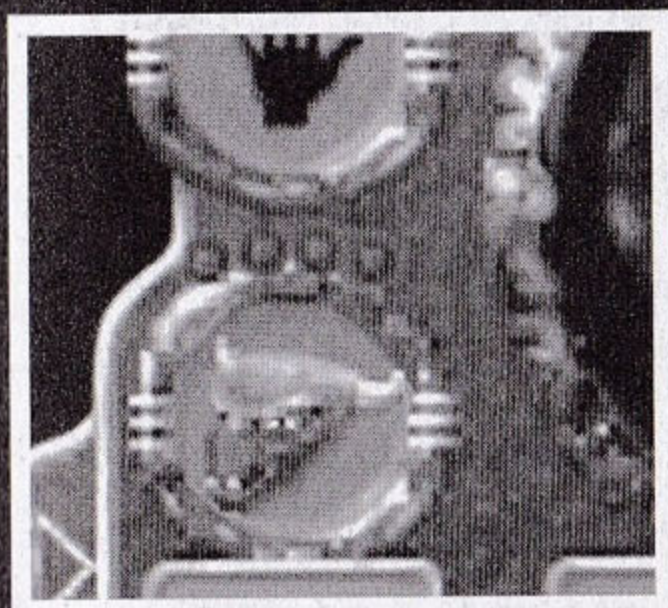
Petite étincelle

Grande étincelle

Réaction en chaîne

Foudre

Tempête de foudre



Invocation

Groupe de sorts :

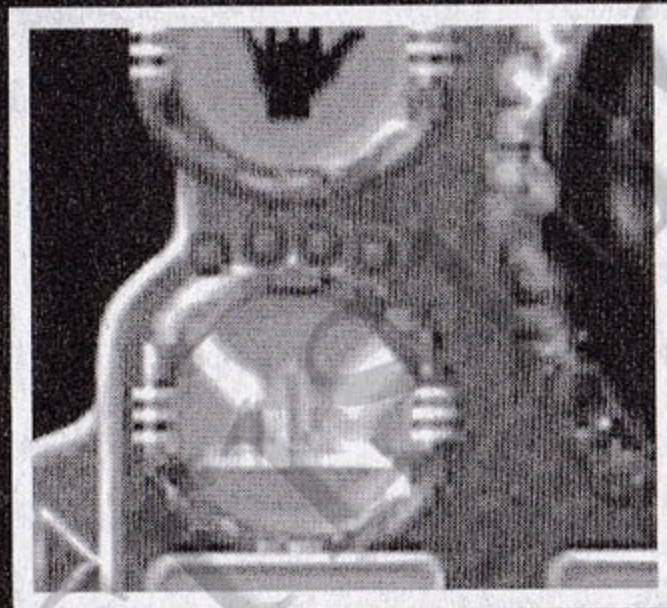
Petit lutin

Lutin

Ancien lutin

Seigneur lutin

Exil



Prisme

Groupe de sorts :

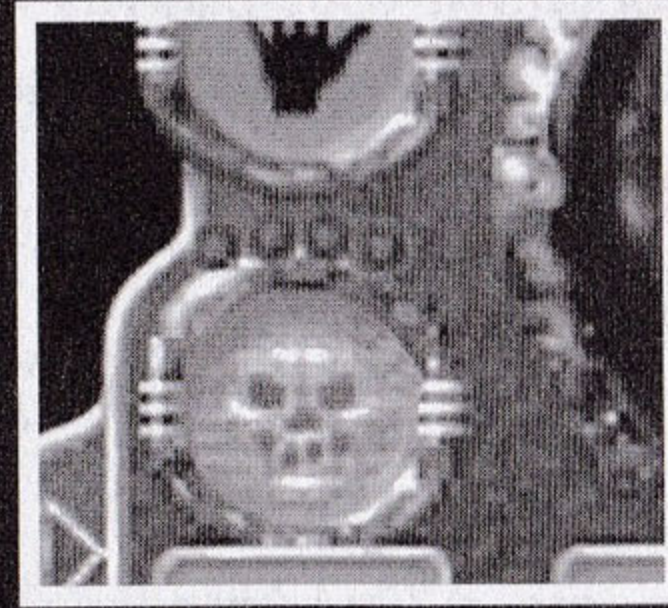
Aveuglement

Invisibilité

Hologramme

Lame photon

Trinité



Brumes du destin

Groupe de sorts :

Petite apparition

Grande apparition

Fantôme

Spectres

Liche

Remarque : L'utilisation d'un Pyramodule, combinaison d'objets pharmaceutique, transforme temporairement les sorts Etincelle en sorts de Feu.

Utilisation de l'ancienne Magie

D'une manière générale, la magie à laquelle vous avez accès est la magie des mortels. L'ancienne magie est peu connue et ses pouvoirs sont beaucoup plus puissants que ceux de la magie pratiquée par les mortels. Bien que votre malédiction soit du ressort de l'ancienne magie, vous n'avez aucun moyen d'utiliser celle-ci. (Si vous avez de la chance, vous y parviendrez peut-être, plus tard.)

Toutefois, vous pouvez trouver des pierres de l'ancienne magie dans certains lieux très spécifiques.

Vous avez la possibilité d'accéder à l'ancienne magie, cinquième niveau de sort, dans les groupes de sorts. Vous devez trouver une pierre de l'ancienne magie et vous approprier ses pouvoirs. Pour ce faire, placez la pierre sur le bouton du sort choisi en cliquant avec le bouton droit de la souris.

Remarque sur le sort Invisibilité :

Luther est parfois gêné d'utiliser ce sort parmi les gens qui l'entourent. Aussi, s'il est activé alors que vous rencontrez quelqu'un, il se désactive automatiquement afin que vous puissiez engager le dialogue avec cette personne.

Contrôle de votre Malédiction

Vos transformations physiques s'effectuent totalement au hasard : vous devenez alors une Bête monstrueuse ou un petit Lézard. Puis, après un certain laps de temps, vous reprenez votre forme humaine. Ces transformations sont, selon les circonstances, ennuyeuses ou opportunes. En effet, si la Bête est puissante et peut écraser les Tigres Cerebus comme de simples fourmis, elle est incapable d'utiliser une arme ou de lancer un sort. Le Lézard, quant à lui, est rapide et bon sauteur, il peut lancer des sorts mais ne se sait pas tenir une arme. Enfin, votre malédiction présente l'avantage de vous permettre de recouvrer une santé parfaite à chaque transformation.

Au fil de vos aventures, vous parviendrez peut-être à acquérir un groupe de sorts qui vous donnera le moyen de contrôler quelque peu ces transformations. Vous ne pourrez accéder aux différents niveaux de ce groupe de sorts que lorsque vous posséderez le sort en question.

Le premier niveau de sort permettant ce contrôle est le sort Dampen. Utilisez-le pour stopper une transformation.

Le deuxième niveau est le sort Humain, qui vous permet de retrouver votre apparence humaine.

Le troisième niveau est le sort Lézard, qui vous permet de vous transformer en lézard quand vous le souhaitez.

Le quatrième niveau est le sort Bête, qui vous permet de vous métamorphoser en Bête quand vous le souhaitez.

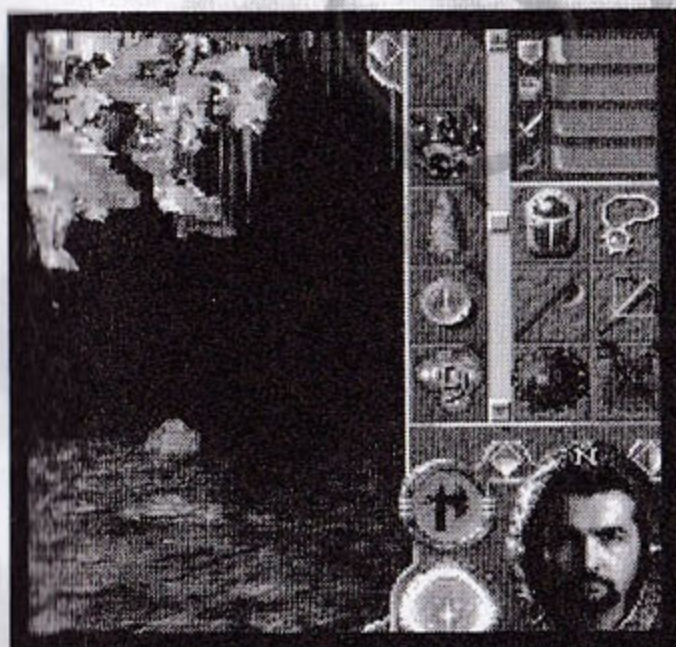
Objets Magiques

Luther peut trouver divers objets dotés de propriétés magiques ou qui deviennent magiques s'il les utilise avec ses propres pouvoirs magiques.

Certains doivent être utilisés. Les pierres de l'ancienne magie, par exemple, offrent à Luther un niveau d'ancienne magie supplémentaire, qu'il peut utiliser avec ses propres groupes de sorts. Toutefois, elles doivent être utilisées pour lui conférer ce pouvoir supplémentaire. (Placez la pierre de l'ancienne magie sur le bouton des sorts en cliquant sur le bouton droit de la souris pour l'activer.)

D'autres objets peuvent être intégrés en les plaçant sur le portrait de Luther ou ajoutés à son équipement. Par exemple, pour qu'une Poche de poison soit associée à une arme lors d'un combat et cause une blessure empoisonnée, vous devez cliquer dessus avec le bouton droit de la souris et la placer sur le bouton d'attaque.

Pour activer les Cristaux explosifs, placez-les sur le portrait en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris. (Consultez également la partie Utilisation rapide des objets, page suivante.)



Les deux cases supérieures de votre écran Equipement sont réservées aux bijoux magiques.

Pour utiliser les anneaux magiques, les amulettes et les autres bijoux magiques, stockez-les dans l'une des deux cases réservées aux bijoux dans votre écran

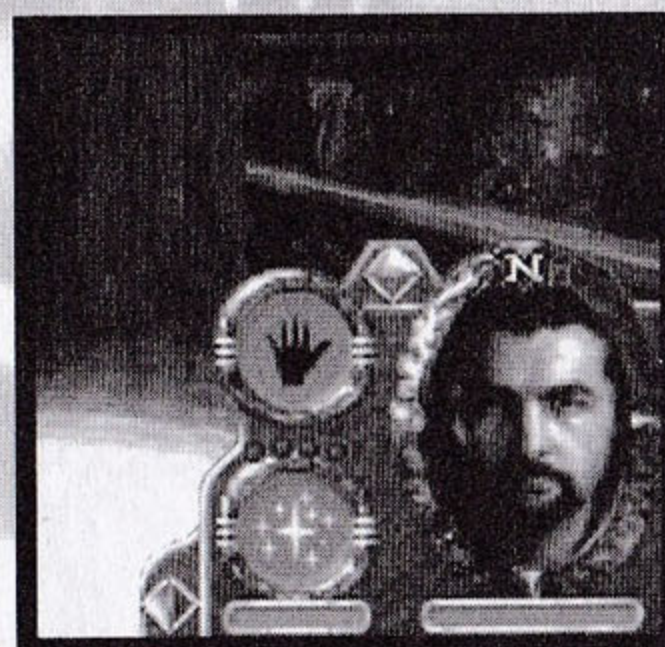
Equipement. Ces objets vous assurent souvent une protection magique.

Certains adversaires cherchent à diminuer à la fois vos forces physiques et vos pouvoirs magiques. Dans ce cas, vous verrez apparaître sur l'écran de petites billes colorées, passant de vous à votre adversaire.



Voler les pouvoirs de l'adversaire

Certaines armes vous permettent de diminuer les forces physiques et les pouvoirs magiques de votre adversaire. Toutefois, les forces et les pouvoirs que vous obtenez de cette façon ne servent qu'à combler les espaces vides de vos barres Santé et Sort et ne peuvent en aucun cas accroître vos capacités physiques ou magiques.



Se faire voler ses propres pouvoirs

Utilisation Rapide d'Objet

Vous pouvez utiliser rapidement les cinq premières cases de l'inventaire, c'est-à-dire celles que vous voyez lorsque le sac est partiellement fermé, en appuyant sur les touches 6, 7, 8, 9 ou 0 du clavier. Cette fonction est particulièrement utile lors d'un moment de panique, au cours d'un combat.

Chargements Multiples

Il existe plusieurs cas dans lesquels vous pouvez vous « charger » avant un combat. Ainsi, placez un poison sur le bouton d'attaque en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris afin de charger votre arme de poison et d'infliger à votre adversaire une blessure empoisonnée lors du prochain combat. Les pierres de l'ancienne magie constitue également un exemple de cette opération. En effet, placez une pierre de l'ancienne magie sur votre portrait ou sur le bouton des sorts en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris afin de vous charger de la capacité à lancer le cinquième niveau des groupes de sorts dont vous disposez. Il est plus pratique de charger plusieurs fois votre arme de poison à l'avance afin d'éviter de vous arrêter au cours d'un combat. Pour connaître la quantité de chargements que vous avez effectués, cliquez quelques secondes sur les boutons Sort ou Attaque.



Les boutons
Attaque et Sort
scintillent
lorsqu'ils sont
chargés.

Protections

Vous disposez de plusieurs pièces d'équipement et d'objets divers pour vous protéger.

Casques, cottes de mailles et gants vous protégeront lors d'un combat. Vérifiez le degré de protection des différentes pièces qui apparaît sur la barre d'état lorsque vous les essayez.

Le graphique de protection indique votre propre degré de protection ainsi que celui des éléments de l'équipement matériel ou magique dont vous pouvez vous munir.

Les sorts Antidote et Protection vous garantissent également une protection mais leurs effets ne sont pas quantifiés dans la barre d'état.

Certaines armes sont autant protectrices qu'offensives. Si vous en possédez, elles apparaîtront dans la barre d'état.

Force

Lorsque l'écran Inventaire est affiché, accédez à la fenêtre Equipement en appuyant sur la touche O. La barre d'état située au-dessus des cases de cet écran permet de visualiser vos niveaux d'habileté et quatre catégories :

Protection

Puissance

Force au combat rapproché

Force au combat à distance

La puissance représente la force personnelle dont vous faites preuve lors d'une rencontre. Certains objets, tels les Pierres de Champion, vous permettent d'accroître cette puissance.

La force au combat rapproché désigne votre habileté au cours d'un combat au corps à corps. La valeur d'une arme de ce type apparaît sur la barre d'état lorsque vous la testez.

La force au combat à distance désigne votre habileté au cours d'un combat éloigné. La valeur d'une arme de ce type apparaît sur la barre d'état lorsque vous la testez.

De nombreuses armes conviennent à la fois pour les combats rapprochés et pour les combats à distance et peuvent par conséquent contribuer à améliorer ces deux catégories de force.

(Dans certains cas, une arme se révèle plus efficace que ne l'avait indiqué la barre d'état. Il s'agit en particulier des armes tranchantes recouvertes d'un poison.)

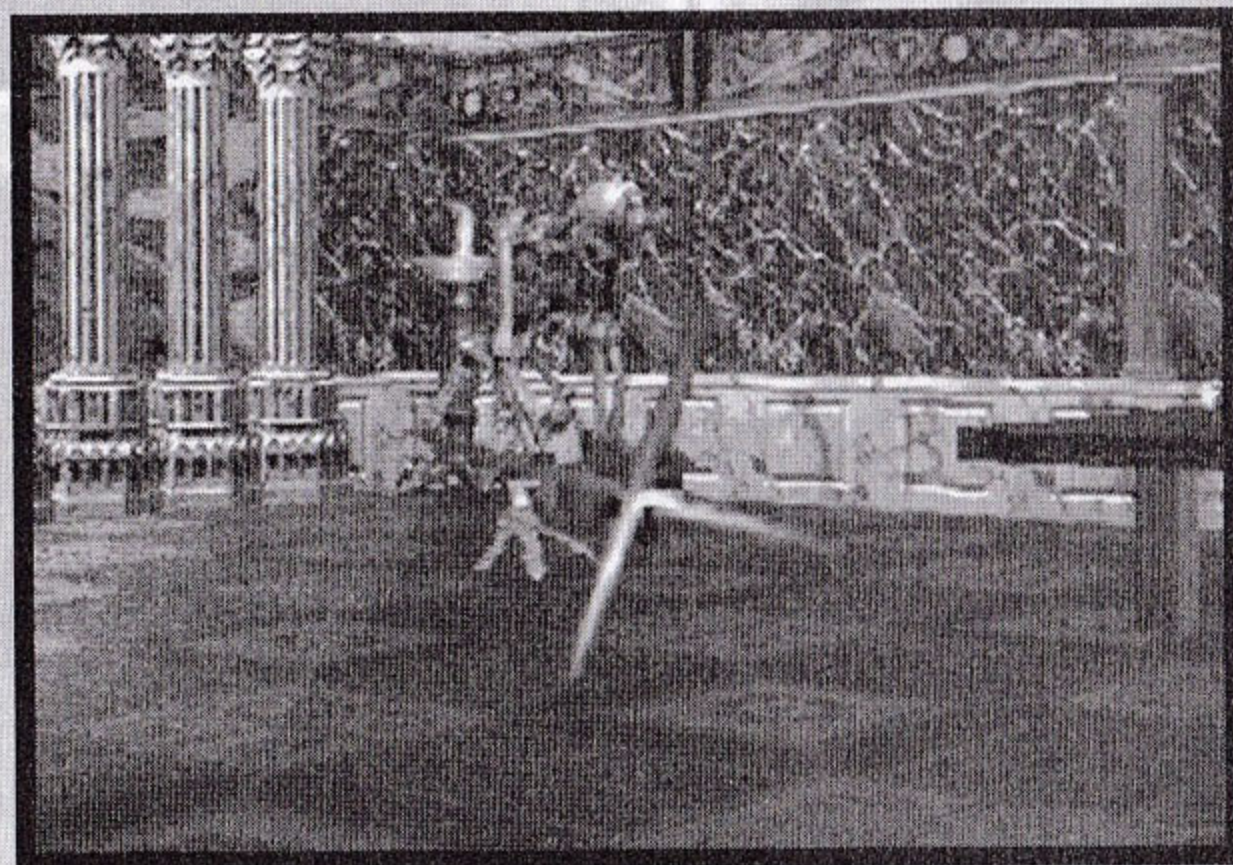
Armes de combat à distance

Vous disposerez toujours de munitions pour les armes de combat à distance et vous n'aurez donc pas à parcourir le monde à la recherche de flèches pour votre arbalète, par exemple. Si votre arc est équipé dès le départ, sachez que vous aurez suffisamment de munitions pour tous les combats.

Certaines armes de cette catégorie peuvent tirer plusieurs projectiles à la fois et permettent de « mitrailler » les adversaires.

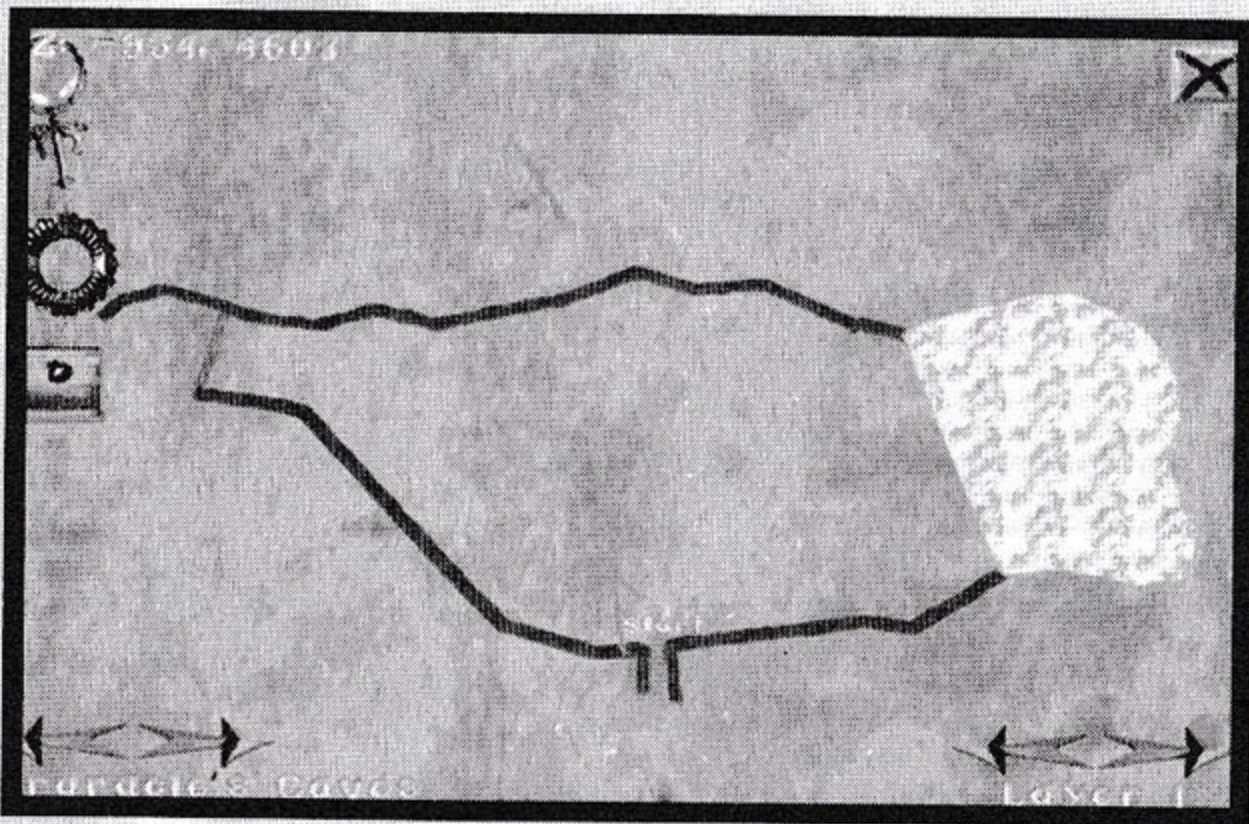
Certaines sont également des armes de combats rapprochés. Pour pouvoir les utiliser dans ces deux types de combat, placez-les dans la case Armes de mêlée de l'écran Equipement, en laissant vide la case Armes de jet. Une image transparente les représentera dans cette dernière case, indiquant ainsi leur double fonction.

Certaines armes de lancer, tels les poignards et les pierres, peuvent être incluses dans la case Armes de jet.



Carte Automatique

Ce système établit automatiquement une carte des régions que vous avez explorées. Il vous permet de vous orienter dans des zones difficiles et parfois de trouver des passages inconnus ou secrets. **Appuyez sur la touche Tab pour ouvrir l'écran Carte automatique.**



Épingles : déplacez-les aux endroits que vous souhaitez marquer.

Cercles : cliquez dessus pour centrer la vue sur un joueur.

Loupe : permet d'obtenir une vue rapprochée ou éloignée.

Bouton X : cliquez dessus pour quitter la carte automatique.

Flèches de sections : permettent de visualiser d'autres zones de cette région.

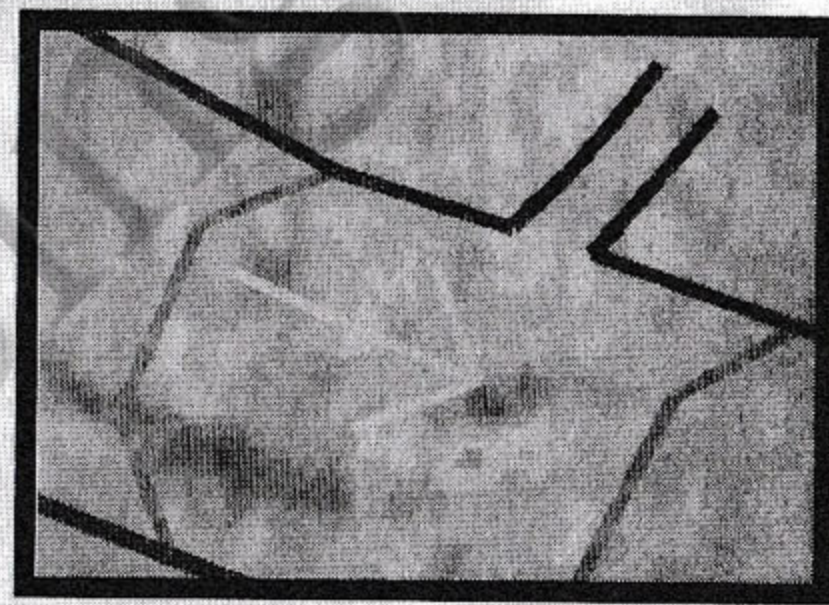
Flèches de niveaux : permettent de visualiser des cartes d'autres régions.

La carte automatique vous permet d'une part de situer les murs et les étendues d'eau ou d'autres liquides, et, d'autre part, de visualiser la topographie des lieux à l'aide de bandes colorées placées sur les chemins afin d'indiquer un dénivelé. Les escaliers et les gouffres sont signalés de cette façon. Les différents étages d'un bâtiment sont en revanche affichés dans plusieurs écrans, auxquels vous accédez en cliquant sur les flèches de sections.

La carte automatique n'est qu'une

carte, comme son nom l'indique. Cela signifie que vous ne pouvez pas vous déplacer dessus en la visualisant. La consultation de la carte marque un temps de pause dans le jeu : vos adversaires ne peuvent pas vous attaquer à ce moment-là. Votre position lors de la consultation de la carte est indiquée par une flèche rouge clignotante. Cliquez sur le cercle doré pour centrer la vue sur vous.

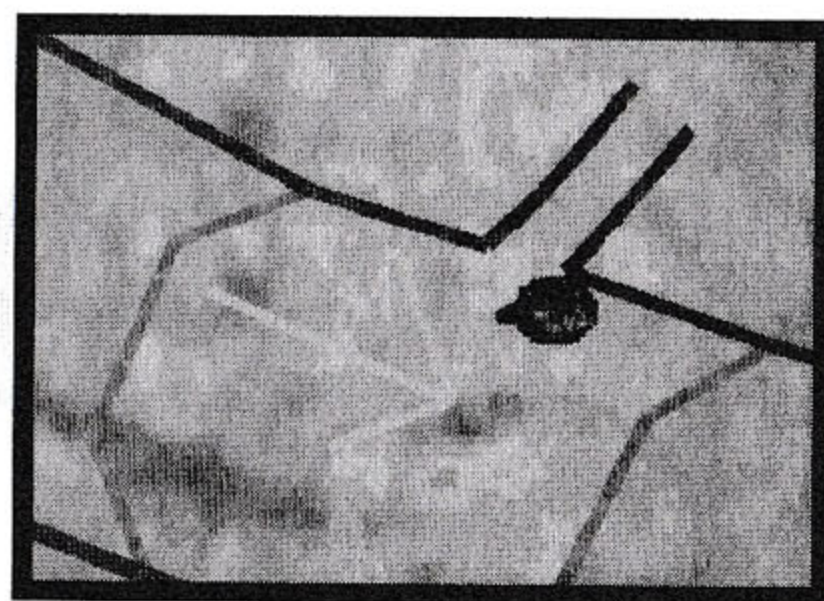
Placez-vous sur la loupe et cliquez avec le bouton gauche de la souris pour obtenir une vue rapprochée, avec le bouton droit pour obtenir une vue éloignée.



Des passages secrets sont parfois indiqués sur la carte. Ici, un tunnel qui n'a encore jamais été

exploré et qui n'est probablement accessible qu'au Lézard, apparaît comme une faille dans le mur.

Cliquez sur les Épingles pour en prendre une avec le pointeur, puis, placez-la sur la carte à un endroit que vous souhaitez marquer. Un écran s'ouvre alors afin que vous tapiez un message personnel. Appuyez sur la touche Entrée afin que votre message soit intégré dans la carte, à l'endroit où



vous avez piqué l'épingle. Cliquez ensuite sur celle-ci pour lire le message.

Options

Le menu des options, auquel vous accédez en appuyant sur la touche Echap, comprend les fonctions suivantes : Nouvelle partie, Sauvegarder, Charger, Charger sauvegarde auto, Options, Surprises, Aide, Quitter, Retour au jeu.

Nouvelle Partie

Cette fonction vous permet de redémarrer le jeu. Vous visualisez l'introduction et le jeu commence au début. C'est à ce moment que vous pouvez sélectionner un niveau de difficulté.

Sauvegarder

Cette fonction vous permet de sauvegarder la partie en cours. Une fenêtre dans laquelle vous pouvez attribuer un nom à la partie enregistrée s'affiche. Vous pouvez théoriquement enregistrer 250 parties, mais le nombre des sauvegardes possibles est en fait limité par l'espace disponible sur votre disque dur.

Les parties sauvegardées peuvent être supprimées en appuyant sur la touche Suppr lorsqu'elles sont en surbrillance dans l'écran

Charger

Cette fonction vous permet de charger une partie que vous avez enregistrée. Un écran contenant une liste déroulante de toutes les parties sauvegardées s'affiche.

Charger sauvegarde auto

Cette fonction permet de charger l'une des parties enregistrées créées par le système de sauvegarde automatique. Celui-ci est actif sauf si vous l'avez désactivé à partir de l'option Sauvegarde auto.

Options

Cette fonction comporte les éléments suivants : Contrôles audio, Contrôles vidéo, Contrôles de sauvegarde auto, Configuration du clavier, Contrôles divers, <-Retour.

Contrôles Audio

Cette fonction permet de régler le volume des effets sonores, le volume de la musique et le volume des voix à l'aide de curseurs que vous faites glisser pour obtenir le volume sonore souhaité. Vous avez la possibilité d'ajuster le nombre de canaux disponibles (de 4 à 16) pour le son. Plus vous utilisez de canaux, plus les sons seront simultanés et plus l'environnement sonore sera riche. Toutefois, le jeu risque d'être plus lent. La fonction Inversion vous permet de différencier vos haut-parleurs droits et gauches. Vous pouvez ainsi corriger un problème d'inversion fréquemment posé par les cartes sonores courantes. Dans Type de musique, sélectionnez Numérique, Midi ou Non.

Contrôles Vidéo

Cette fonction vous permet de régler la taille de l'écran et d'autres paramètres influant sur la visualisation des images. La Résolution du jeu vous permet de définir la résolution des images (Haute ou Basse). Un jeu de résolution basse est souvent plus rapide qu'un jeu de résolution haute.

La Résolution des vidéos vous permet de définir la résolution des vidéos (Haute ou Basse). Un jeu de résolution vidéos basse est souvent plus rapide. Toutefois, une résolution haute permet de visualiser davantage de détails.

Utilisez la fonction Taille de la fenêtre pour ajuster la taille de l'écran du jeu. Un écran de taille réduite permet souvent au jeu de tourner plus rapidement.

La fonction Résolution des textures permet de définir la résolution des textures (Haute ou Basse) de l'environnement du jeu. Dans ce cas également, un jeu de résolution basse sera plus rapide.

La fonction Cache pour les textures vous permet de déterminer le volume de votre disque dur consacré au cache des textures utilisées dans le jeu. Plus le volume est grand, plus les textures sont cachées et retirées rapidement, et, par conséquent, plus le jeu tourne rapidement.

La fonction Correction gamma vous permet de régler la luminosité de votre écran.

Contrôles de Sauvegarde Auto

Cette fonction vous permet d'activer ou non le système de sauvegarde automatique. Si la sauvegarde automatique est inactive (« non »), les parties ne sont pas enregistrées automatiquement. Si elle est sur « activée (toujours) », des enregistrements sont effectués à intervalles réguliers, à chaque nouveau chargement et à des moments critiques du jeu. Si vous choisissez l'option « activée (intelligente) », les enregistrements sont effectués à intervalles réguliers, à chaque nouveau chargement et à des moments critiques du jeu, SAUF pendant les combats ou les dialogues.

Le Minuteur vous permet de définir la fréquence des sauvegardes automatiques, entre 5 et 60 minutes. Il n'y a pas de sauvegarde automatique si le joueur est en train de perdre. Chaque nouvelle sauvegarde écrase la précédente. La touche de raccourci pour les sauvegardes automatiques (Sauvegarde rapide) vous permet d'effectuer rapidement cet enregistrement. La touche définie par défaut à cet effet est la touche F8.

La fonction Configuration clavier vous permet de personnaliser les commandes du clavier. Vous pouvez attribuer la même fonction à deux touches différentes. Il est en effet pratique de disposer de deux commandes pour la même tâche, selon les moments du jeu.

Contrôles divers

Ils comprennent le réglage des Niveaux de difficulté, de la Sensibilité de la souris et des Déplacements réalistes.

Vous pouvez choisir entre trois niveaux de difficulté : Normal, Difficile, Extrêmement Difficile.

La Sensibilité de la souris se règle à l'aide d'un curseur qui permet de l'augmenter ou de la diminuer.

Si vous activez la fonction Déplacements réalistes, les mouvements effectués par un personnages seront plus réalistes.

Surprises

Le menu Surprises comprend les éléments suivants : Introduction, Aperçu, Hommage, Blade Runner, Générique et <-Retour.

Cliquez sur Introduction pour redémarrer l'introduction de LOL:G.

Cliquez sur Aperçu pour avoir un aperçu général de LOL:G.

Cliquez sur Hommage pour lancer la vidéo consacrée à Rick Parcks.

Cliquez sur Blade Runner pour lancer un aperçu du jeu Blade Runner.

L'option Générique vous permet de visualiser les noms de toutes les personnes ayant participé à la réalisation du jeu LOL:G. Il défile automatiquement à la fin du jeu. Pour passer à la page suivante, appuyez sur la barre espace.

Remarque : Pour visualiser l'introduction, les aperçus et le générique, vous devez insérer dans votre lecteur le premier CD-ROM.

Aide

Cette section vous offre des conseils pour atteindre vos objectifs et résoudre les problèmes stratégiques rencontrés dans le jeu. Ces conseils peuvent vous sembler mystérieux. Ils ont été élaborés avec soin afin de vous donner des indices sans retirer au jeu tout son attrait.

Quitter

Cliquez sur cette fonction pour sortir du programme LOL:G et retourner sous DOS ou Windows.

Dépannage

Important : pour prendre connaissance des modifications de dernière minute, veuillez consulter le fichier readme. Sous DOS, ouvrez le répertoire du jeu (en principe, C:\WESTWOOD\LOLG) et tapez README, puis appuyez sur Entrée. Sous Windows 95, cliquez sur le raccourci créé pour « Programmes/Westwood/Lands of Lore Les Gardiens de la Destinée/Readme Lands of Lore Gardiens » dans le menu Démarrer. Le fichier readme existe aussi dans le répertoire racine du CD-ROM sous la forme d'un fichier texte (readme.txt) et d'un fichier Windows.WRI (readme.wri).

Le jeu Lands of Lore a été testé sur de nombreux ordinateurs. Si vous rencontrez un problème, il est probable qu'il soit dû à la configuration de votre système. Nous vous conseillons par conséquent de vérifier les éléments suivants :

- Lisez la partie Dépannage de ce manuel. S'il s'agit d'un problème fréquemment posé, vous y trouverez probablement la solution.
- Consultez notre site web (www.westwood.com). Visitez ce site (ou votre service en ligne préféré) pour être tenu informé des dernières mises à jour de LOL 2. Lisez également la rubrique des messages pour savoir si d'autres personnes ont rencontré les mêmes problèmes que vous et de quelle façon elles les ont résolus.
- Ecrivez-nous ou téléphonez-nous.

Logiciel Agent Système pour Windows 95 et LOL 2

Le logiciel Agent Système, disponible avec Windows 95, peut gêner le processus de configuration de LOL 2. Si le programme de configuration, démarré à partir du disque dur, lance une réinstallation complète, arrêtez le logiciel Agent Système.

Pourquoi ne puis-je pas installer LOL 2 sur mon disque dur ?

Windows 95 et DOS : Vérifiez que vous disposez de suffisamment d'espace sur le disque dur. Sous Windows 95, LOL 2 a besoin de 105 Mo et de 130 Mo sous DOS. Si vous utilisez un système de compression du disque (tel que DriveSpace), doublez le volume de disque nécessaire à l'installation car tous les fichiers ne peuvent pas être compressés à 2:1. D'une manière générale, nous déconseillons l'utilisation de ces systèmes de compression avec LOL 2.

Pourquoi LOL 2 ne se charge-t-il pas ?

Windows 95 : Vérifiez que vous avez suffisamment d'espace disque disponible (voir ci-dessus). Si vous disposez de peu de mémoire RAM (16 Mo par exemple), Windows 95 va essayer de créer un fichier swap temporaire sur le disque dur. S'il n'y parvient pas, LOL 2 sera exécuté très lentement, voire pas du tout.
DOS : Vérifiez que vous avez suffisamment d'espace disque disponible. LOL 2 a besoin de 25 Mo pour être exécuté.

Est-il nécessaire d'avoir une configuration mémoire particulière, telle que EMS ou XMS, pour exécuter LOL 2 ?

Windows 95 : aucune configuration particulière n'est requise.

DOS : LOL 2 est conçu pour fonctionner avec de multiples configurations mémoire. A l'invite C:\>, vérifiez que vous disposez de suffisamment de mémoire en tapant MEM/C, puis en appuyant sur Entrée. Vous devez avoir au moins 14 Mo de mémoire XMS ou EMS disponibles pour pouvoir exécuter LOL 2.

Pourquoi l'écran devient-il noir lorsque je clique sur l'icône LOL 2 ?

Windows 95 : Certaines cartes vidéo n'accepte pas le mode vidéo 640X400 pour lequel LOL 2 est paramétré par défaut (contrairement à ce qu'elles indiquent).

Pour savoir si c'est le cas de la votre, utilisez l'utilitaire Configuration de LOL 2 pour Windows 95 (accessible à partir du menu Démarrer et du raccourci créé pour « Programmes/Westwood/Lands of Lore Les Gardiens de la Destinée/Setup Lands of Lore Gardiens Windows 95 ») afin de modifier la résolution par défaut en 640X480, cette résolution étant acceptée par toutes les cartes. Seuls les graphiques risquent d'apparaître un peu écrasés dans ce mode de résolution. Si vous ne pouvez pas exécuter l'ensemble du jeu, contactez votre fabricant informatique pour savoir s'il existe d'autres pilotes pour votre carte vidéo.

Pourquoi le son ne fonctionne-t-il pas ?

Windows 95 : Vérifiez que les haut-parleurs sont branchés et connectés à

votre PC et que le volume sonore est correctement réglé. Si votre carte sonore n'est pas acceptée en mode originel par Microsoft Direct Sound, vous risquez d'avoir un son de mauvaise qualité. Si le son ne fonctionne toujours pas après ces vérifications, contactez votre fabricant informatique pour savoir s'il existe d'autres pilotes pour votre carte sonore.

DOS : Vérifiez que les haut-parleurs sont branchés et connectés à votre PC.

Exécutez SETUP.EXE à partir du répertoire du jeu (par exemple, C:\WESTWOOD\LOLG) pour vous assurer que la carte sonore sélectionnée est celle qui convient. Si le son ne fonctionne toujours pas, cela peut-être dû au fait que le code d'auto-détection n'a pas détecté votre configuration. Dans ce cas, entrez manuellement les paramètres IRQ, DMA et PORT de votre carte dans le programme SETUP. Reportez-vous à la documentation livrée avec votre carte sonore pour avoir les paramètres corrects.

Que dois-je faire si ma carte sonore ne figure pas dans les options de configuration ?

DOS : Votre carte doit être compatible à 100 % avec l'une des cartes recommandées pour le jeu.

Pourquoi le son MIDI ne fonctionne-t-il pas ?

Windows 95 et DOS : Si le message « Impossible d'initialiser le pilote sonore MIDI. Erreur 7 » s'affiche lorsque vous sélectionnez la configuration MIDI, essayez la sélection SB16. Certaines versions des pilotes MIDI AWE32 ne fonctionnent pas correctement avec LOL 2.

Pourquoi est-il impossible de déplacer le pointeur de la souris dans LOL 2 ?

DOS : Vérifiez que votre pilote de souris est chargé. La procédure de chargement du pilote varie selon les marques. En cas de doute, consultez la documentation fournie avec votre ordinateur. Si les mouvements du pointeur sont irréguliers, contactez votre fabricant informatique pour vous procurer un nouveau pilote.

Pourquoi la souris ne fonctionne-t-elle pas correctement ?

DOS : En cas de problèmes avec la souris, tels que des mouvements irréguliers, commencez par installer une mise à jour de votre pilote. Ce type de problèmes, bien que peu fréquent, est en effet généralement causé par les anciens pilotes de souris. Contactez votre revendeur informatique pour vous procurer la dernière version de ce pilote adaptée à votre ordinateur.

Pourquoi l'installation s'arrête-t-elle ?

DOS : Si le programme d'installation n'est pas compatible avec votre pilote de souris, installez LOL 2 avant de charger le pilote. Quittez ensuite le jeu et installez le pilote avant de commencer à jouer.

Le jeu est exécuté lentement. Que puis-je faire ?

Windows 95 : Utilisez l'utilitaire Configuration de LOL 2 pour Windows 95 (accessible à partir du menu Démarrer et du raccourci créé pour « Programmes/Westwood/Lands of Lore Les Gardiens de la Destinée/Setup Lands of Lore Les Gardiens ») et désélectionnez

la case « Mémoire tampon sur carte graphique ». Cette case devrait être cochée et sa désélection risque d'entraîner de graves problèmes d'exécution du jeu. Aussi, essayez de lancer le jeu avec et sans cette option pour trouver la solution la plus appropriée à votre système. En cas de doute, laissez cette option activée.

Pourquoi les images vidéo ne sont-elles pas nettes ?

Windows 95 et DOS : LOL 2 nécessite un lecteur de CD-ROM d'une vitesse d'au moins 600 Ko par seconde (4X). Pour améliorer la qualité des images vidéo, procédez de la façon suivante : Dans le menu Démarrer, cliquez sur Paramètres, puis sur Panneau de configuration. Double-cliquez sur l'icône Système. Cliquez sur l'onglet Performances, puis sur le bouton Système de fichiers. Sélectionnez l'onglet CD-ROM. Faites glisser le curseur Taille de l'antémémoire supplémentaire le plus à droite possible. Souvenez-vous cependant qu'en augmentant la taille de l'antémémoire, vous réduisez la taille de la mémoire disponible pour le reste du système tant que vous êtes sous Windows. Dans la fenêtre Optimisation des accès pour, sélectionnez le lecteur de CD-ROM correspondant au votre. Cliquez sur le bouton Appliquer. Un message vous demandant de redémarrer votre ordinateur s'affiche. Effectuez cette opération. Après avoir redémarré l'ordinateur, exécutez le jeu normalement. Ces modifications devraient améliorer les performances de votre lecteur de CD-ROM.

La version de LOL 2 pour DOS fonctionnera-t-elle à partir de Windows 3.X ?

DOS : Oui. La version de LOL 2 pour DOS utilise un mode spécial (appelé TrueDOS) qui permet de lancer le jeu dans un environnement Windows 3.X. TrueDOS nécessite que toutes les applications Windows 3.X soient fermées pour que toute la puissance de votre ordinateur soit consacrée à LOL 2. Pendant l'exécution du jeu, vous ne pourrez accéder à aucune applications Windows.

La version de LOL 2 pour DOS fonctionnera-t-elle à partir de Windows 95 ?

DOS : Oui. Consultez la partie Démarrage au début de ce manuel pour obtenir davantage de détails sur l'exécution de la version de LOL 2 pour DOS sous Windows 95.

Quelle carte sonore choisir pour exécuter la version de LOL 2 pour DOS sous Windows 95 ?

Fenêtre DOS sous Windows 95 : DOS est lancé dans une fenêtre Windows 95 (qui est toujours exécuté en arrière plan) et cela nuit à l'autodétection de la carte sonore. Dans ce cas, vous devez vous-même repérer votre carte sonore et tapez les paramètres PORT, DMA et IRQ lorsque la fenêtre correspondant à la carte s'affiche au cours de l'installation, (voir la rubrique Problèmes de carte sonore).

Mode DOS sous Windows 95 : Si Windows 95 est installé sur votre ordinateur mais que vous souhaitez exécuter la version de LOL 2 pour DOS, nous vous conseillons de démarrer votre

ordinateur directement en mode DOS. Si vous avez la possibilité de choisir l'option Redémarrer en mode MS-DOS dans le menu Démarrer/Arrêter tout en conservant un accès au lecteur de CD-ROM, vous pouvez essayer de lancer le jeu de cette façon. La réussite de cette opération dépend essentiellement du fonctionnement correct des pilotes dans un environnement DOS.

J'ai des problèmes de carte sonore sous DOS, pouvez-vous me donner des conseils ?

DOS : En raison des multiples configurations possibles, LOL 2 risque de ne pas détecter votre carte ou de mal l'identifier. Par conséquent, considérez la carte détectée automatiquement comme une simple proposition. Si vous êtes certain qu'il ne s'agit pas de la bonne carte, ignorez la sélection et choisissez la carte correcte à partir du programme de configuration. Si une carte incorrecte est sélectionnée, votre ordinateur risque de se bloquer et la carte de cesser de fonctionner. Pour remédier à ces incidents, arrêtez votre ordinateur et patientez une quinzaine de secondes avant de le remettre en marche.

Ci-dessous, quelques remarques concernant certaines cartes en particulier :

Creative Labs : Carte

Soundblaster 1.0/1.5. Ces anciennes cartes Soundblaster ne possèdent pas toutes les caractéristiques qui ont été intégrées dans les cartes suivantes. Leur qualité sonore peut par conséquent s'en ressentir.

Cartes compatibles Soundblaster :

Le code Soundblaster de LOL 2 a été défini pour des cartes sonores compatibles à 100 % avec des cartes Soundblaster fabriquées par Creative Labs. Si votre carte est d'une autre marque, le son risque d'être défectueux, voire inexistant.

Si vous n'êtes pas certain des paramètres PORT, IRQ et DMA de votre carte compatible Soundblaster, tapez SET à l'invite DOS. Si votre ordinateur a été configuré avec une variable d'environnement BLASTER, une ligne semblable à celle indiquée ci-après doit figurer dans le fichier AUTOEXEC.BAT :

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 T4
```

Le chiffre inscrit après la lettre A est le numéro de port, celui après la lettre I, l'IRQ et celui après la lettre D, le canal DMA. Vous pouvez ensuite sélectionner vous-même la carte sonore dans le programme de configuration et tapez les données de PORT, d'IRQ et de DMA dans les fenêtres correspondantes. Si vous possédez une carte sonore Soundblaster 16 ou AWE32 et que la détection automatique ne s'effectue pas correctement, procédez de la même façon en veillant toutefois à entrer éventuellement le paramètre DMA après la lettre H, en fonction de votre configuration.

Ordinateurs Compaq : Certains ne détectent pas les cartes sonores. Dans ce cas, sélectionnez Sound Blaster pro/pro2 à partir du programme de configuration.

Sound Galaxy Basic 16 : Cette carte compatible Soundblaster est parfois confondue avec une Soundblaster Pro ou une Soundblaster 16, source de problèmes inattendus. Nous vous conseillons par conséquent de sélectionner vous-même et de taper les valeurs PORT, IRQ et DMA

correspondantes. Reportez-vous aux commentaires concernant les cartes compatibles Soundblaster ci-dessus.

ESS AudioDrive : Cette carte est parfois identifiée par erreur comme une Soundblaster 16. Dans ce cas, ignorez la sélection proposée et choisissez la carte correcte en entrant vous-même les valeurs correspondantes.

Adlib Gold : Les données de Port, d'IRQ et de DMA sont parfois incorrectes. Si cette carte sonore ne fonctionne pas bien, essayez de la sélectionner vous-même dans le programme de configuration et d'entrer les paramètres PORT, IRQ et DMA correspondants.

Golden Sound Pro 16 : Pour obtenir des résultats optimum avec cette carte, nous vous conseillons de réduire le volume sonore du jeu à partir du menu de commande du son intégré au jeu. Placez les curseurs environ au milieu de la réglette.

Gravis Ultrasound : Certains détenteurs de cette carte nous ont signalé que le son était défectueux ou que les performances du jeu étaient altérées. Dans ce cas, nous vous conseillons d'essayer de réduire au minimum le volume sonore.

Pourquoi est-il impossible d'accéder à d'autres programmes Windows lorsque LOL 2 est exécuté sous Windows 3.X ?

LOL 2 utilise un code spécial pour démarrer à partir de l'icône Windows et ferme toutes les applications Windows. Par conséquent, vous ne pouvez pas accéder à d'autres programmes Windows tant que LOL 2 est actif.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Avant de contacter l'assistance technique :

Si vous rencontrez des difficultés, lisez tout d'abord la partie Dépannage de ce manuel. Si vous nous contactez, merci de nous fournir les informations suivantes, afin que nous puissions répondre au mieux à votre demande :

1. Nom correct du jeu.
2. Type d'ordinateur sur lequel est exécuté le jeu.
3. Informations affichées en cliquant sur l'icône correspondant à votre ordinateur sous Windows 95. Il s'agit de la version de Windows 95, du volume de mémoire disponible et du type de CPU.

Contenu exact du message d'erreur affiché, le cas échéant.

Contenu des fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.

Comment Contacter l'Assistance Technique ?

INTERNET : WORLD WIDE WEB

Pour accéder à la page Westwood sur le web, vous avez besoin d'un navigateur («browser» en anglais).

Notre adresse :

<http://www.westwood.com>

Notre site répertorie toutes les questions les plus fréquemment posées et proposent des solutions rapides. Il est mis à jour toutes les semaines et peut être consulté en permanence.

INTERNET : FTP

Si vous désirez obtenir les derniers fichiers de nos programmes, vous pouvez vous les procurer sur notre site ftp à l'adresse <ftp.westwood.com>.

INTERNET : E-MAIL

Envoyez-nous un message, en anglais, par courrier électronique si certaines de vos questions restent sans réponse : support@westwood.com.

ASSISTANCE TELEPHONIQUE

Vous pouvez joindre l'assistance technique de Virgin Interactive de 8 à 22 heures 7 jour sur 7 au 08.03.09.41.64. Soyez prêt à prendre des notes et ayez si possible votre ordinateur allumé. Aucune astuce de jeu ne vous sera communiquée à ce numéro.

DISCUSSION EN LIGNE

Consultez sur notre site l'agenda de nos sessions de dialogue (Westwood WCHAT). Pour obtenir davantage de détails à ce sujet, consultez la partie Discussion avec Westwood de ce manuel.

AMERICA ONLINE

Sélectionnez l'option Aller à, puis Mot clé. Tapez Westwood Studios, puis cliquez sur Aller. Vous pourrez ainsi participer à des forum publics ou envoyer des messages privés à nos studios en les adressant à Westwood S.

COMPUSERVE

Connectez-vous normalement, puis cliquez sur le feu de signalisation situé en haut de l'écran. Dans la fenêtre qui s'affiche, tapez GAMB PUB pour « forum B de Game Publishers ». Les messages et les fichiers relatifs aux studios Westwood sont situés dans la partie Westwood Studios. Notre adresse électronique sur CompuServe est la suivante : 71333,2405.

PRODIGY

Lorsque le menu principal s'affiche, appuyez sur les touches Ctrl-J et tapez WESTWOOD SUPPORT. Vous pouvez envoyer un message, en anglais, ou consulter nos bulletins d'informations.

GENIE

Utilisez le mot clé Scorpia, puis sélectionnez la zone de message 33 dans le menu. Vous pouvez nous laisser un message ou télécharger un fichier à partir de notre bibliothèque.

AUTRES SERVICES

Trouvez toutes les astuces, les infos et gagnez des cadeaux sur le minitel en tapant 3615 code Landsoflore2 (2F23/minute).

Site opérationnel jusqu'au 31 décembre 1997.

GUIDE D'ASTUCES

Vous pouvez vous procurer le Guide stratégique officiel Lands of Lore - Les Gardiens de la Destinée chez votre libraire ou vendeur de logiciels.

ALLO ASTUCES

Virgin Interactive Entertainment met une ligne à disposition de tous les apprentis aventuriers (2,23 Francs la minute). Composez le 08.36.68.94.95 sur un téléphone à touche. Si vous êtes mineur, obtenez au préalable l'autorisation de vos parents. Au Canada, composez le 1-900-451-4422. L'appel vous est facturé 50c la première minute, puis 1,25 \$ par minute supplémentaire.

Les conseils et astuces sont également accessibles sur les services en ligne mentionnés plus haut.

DISCUSSION AVEC WESTWOOD

(Westwood Chat)

De quoi s'agit-il ?

Westwood Chat est un service de jeu en ligne proposé par les studios Westwood à des personnes de tous âges et de tous horizons. Elles peuvent s'y retrouver pour dialoguer, jouer à des jeux sur Internet, tels que Command & Conquer, Red Alert ou le jeu du Monopoly sur CD-ROM. Ce service offre également une assistance technique pour les jeux réalisés par les studios Westwood. Dans la mesure où il dispose d'un bouton d'adresse IP, vous pouvez accéder à tous les jeux qui requièrent une adresse IP pour la connexion.

Westwood Chat étant accessible dans le monde entier, vous y trouverez des conversations dans de nombreuses langues. Vous pouvez jouer aux jeux compatibles Internet quel que soit votre lieu de connexion, votre langue et votre plate-forme de jeu (ainsi, un utilisateur de Macintosh en France peut jouer avec un utilisateur de PC au Royaume Uni).

Westwood Chat est un forum de discussion et de rencontre qui reste toujours courtois et amical.

(Remarque : Westwood Chat n'est pas un fournisseur d'accès à Internet. Vous ne pouvez accéder au web par son intermédiaire, ni envoyer de message électronique. Le coût de connexion n'est cependant pas plus élevé que celui facturé lors d'une connexion à un fournisseur d'accès Internet.)

Combien cela coûte-t-il ?

Le service Westwood Chat, le logiciel et le numéro d'abonné sont gratuits. Vous devez uniquement disposer d'un fournisseur d'accès à Internet. Dans la mesure où vous accédez à Westwood Chat via Internet, vous ne payez pas de communications longues distances ni de frais supplémentaires.

Comment se connecter à Westwood Chat ?

*Un ordinateur :

- Pour les utilisateurs de PC : Windows 95
15 Mo d'espace disque disponible

*Une connexion SLIP ou PPP à Internet

*Une copie du logiciel Westwood Chat pour PC ou MAC

*Un numéro d'abonné

Comment obtenir le logiciel et le numéro d'abonné ?

Vous pouvez télécharger le logiciel sur le site web des studios Westwood à l'adresse suivante :

<http://www.westwood.com>. Il est également proposé avec de nombreux logiciels Westwood vendus en magasins. Enfin, l'obtention du numéro d'abonné gratuit ne prend que quelques minutes.

Lands of Lore

Les Gardiens de la Destinée

Il ne peut y avoir aucun doute, même parmi les sceptiques: les anciens dieux sont venus autrefois dans notre dimension mortelle. Les preuves de leur passage sont rares ou inexistantes, car cela se passait il y a fort longtemps, mais les légendes les plus diverses sont encore là pour en témoigner. Le mythe de la création, quelle que soit la civilisation, mentionne toujours des êtres immortels qui ont bâti les fondations sur laquelle notre existence mortelle est basée.

Nous pouvons donc être certains que quelque chose s'est vraiment passé, mais qui étaient au juste ces dieux? Et pourquoi ont-ils disparu? Les réponses à ces questions sont dans Les Gardiens de la Destinée.

La plupart des théologiens pensent que les grands immortels sont peut-être venus pour créer un monde en voulant réaliser un rêve inaccessible aux êtres omnipotents comme eux, pour ne pas en avoir la responsabilité de s'en occuper.

La vie d'un ancien dieu est en effet d'une monotonie horrible. Un ancien dieu ne connaît ni surprises, ni mystères... Tout ce qui nous arrive est leur volonté

L'autre hypothèse voudrait que notre monde mortel soit un centre de vacances pour les dieux, créé pour que ces créatures aux pouvoirs immenses puissent trouver un sillon pour y déposer les graines de leur pouvoir et enfin ressentir cette merveilleuse émotion: Ne Pas Etre

Responsable (ce phénomène est également considéré comme le fait «d'être l'effet», à l'opposé «d'être la cause»).

Le fait «d'être l'effet» doit certainement provoquer une sensation fantastique de bien-être pour un individu qui a supporté des siècles en «étant la cause», comme tous les dieux. Le plaisir est une émotion en soi, mais qui reste inaccessible dans la vie d'un être omnipotent. Et c'est pourquoi notre monde, sorte de «cabane au Canada» des anciens, fut un jour créé.

Bien que l'intention divine ait été nécessaire pour la création de notre univers, il devint un jour évident pour tous qu'un tel ensemble, mélange de mortels et d'immortels, ne pourrait fonctionner que si les immortels n'intervenaient pas. Car l'Effet ne peut pas avoir lieu s'il est constamment interrompu par la Cause.

Et c'est ainsi que notre monde, celui de l'Effet, ne fut pas affecté par les actions des anciens dieux, selon leur commun accord. L'Effet pouvait être observé se répandant à la surface de notre nouveau monde. Cet Effet pouvait même être ressenti par ceux qui choisissaient de renoncer à leur immortalité pour rejoindre les mortels, mais aucun de ceux qui restaient des dieux ne pouvait plonger dans cet océan. Et ses pouvoirs façonnèrent la dimension des mortels

Après des générations d'éons, le

sentiment de nouveauté commença à s'émousser, et certains individus, insensibles à l'équilibre précaire entre la vie mortelle et immortelle, voulurent rendre ce nouveau jouet encore plus excitant.

Les proscriptions, la prohibition et les préoccupations morales virant à l'impensable, l'impensable se produit effectivement. Un dieu maléfique fut le premier à briser cette règle de non-interférence. Son nom était Béliat.

Béliat, afin d'ajouter un peu de piment dans sa vie si monotone, examina le monde des mortels pour choisir une race digne de son attention: les Dracoïdes. Avec un sourire malsain, l'ancien dieu cornu déambula parmi les Dracoïdes terrorisés, leur distribuant des armes fabuleuses et des fragments d'ancienne magie, comme s'il jetait des bonbons à une foule d'enfants gourmands.

Jusque là, les mortels s'étaient contentés de régler leurs désaccords avec les armes dont ils disposaient. Les arcs et les massues étaient taillés dans les arbres des forêts, les pointes des lances et les lames d'épée étaient forgés dans les métaux extraits de la terre, et les forces magiques naturelles servaient aussi à renforcer leur défense.

Mais les nouvelles armes de l'ancienne magie, d'une puissance incroyable, allumèrent les flammes du militarisme chez les paisibles Dracoïdes, en faisant un peuple possédé par le mal... La guerre occupait leur esprit et les conquêtes peuplaient leurs rêves.

Les anciens dieux n'ont pas l'habitude

de ses critiquer entre eux, et les premières incursions de Béliat chez les mortels passèrent presque inaperçues aux yeux des autres immortels. Mais lorsque les Dracoïdes commencèrent à semer la désolation dans les civilisations voisines, certains dieux demandèrent poliment à Béliat de cesser d'interférer dans le monde des mortels.

Et comme c'est souvent le cas, la courtoisie eut un effet inverse sur son âme maléfique. Plus les dieux lui demandaient poliment d'arrêter, plus Béliat encourageait et équipait les Dracoïdes, devenus un peuple de guerriers.

Même la censure du très officiel Conseil des Anciens ne provoqua qu'un gloussement de rire chez Béliat, et ses visites et cadeaux aux Dracoïdes furent de plus en plus fréquents.

Les plus proches voisins des Dracoïdes étaient les Hulines, et ils furent les premiers balayés par leur tempête de violence. Les Hulines étaient de vaillants guerriers, mais leurs armes ne faisaient pas le poids contre l'énorme puissance des Dracoïdes. Vague après vague, les courageux soldats Hulines tombaient en essayant vainement de protéger leurs terres. Mais leur lutte était inutile, et leur royaume autrefois luxuriant fut rapidement calciné, comme les braises d'un immense feu de camp.

L'infortune des Hulines provoqua une certaine sympathie à leur égard parmi les Anciens, mais ils restaient fermes sur leur volonté de non-interférence, et aucun immortel ne pouvait intervenir pour les aider.

Plusieurs générations passèrent, mais les Dracoïdes, armés de la puissance de leur ancienne magie, piétinaient toujours les restes de la fière race Huline dans la boue des champs de bataille.

Enfin, lorsque la race Huline fut réduite à un petit groupe d'individus et que leur extinction totale devint inéluctable, un des anciens dieux ne put se résoudre à rester inactif. Anu, baptisé plus tard par les mortels du nom de Draracle, décida de sauver la race Huline de l'extermination. L'ancienne magie fit alors son apparition également dans le camp des Hulines, et les combats devinrent moins inégaux.

Si cette action était juste et bonne, elle n'en constituait pas moins une violation du code de non-interférence des mortels, et le Draracle finit par payer très cher son aide envers les Hulines, car ses mains étaient couvertes de sang, tout comme Béliat. Pour le Conseil des Anciens, ils étaient tous deux coupable du crime d'interférence.

Mais si ce crime était le même vis-à-vis de la loi, les Anciens comprenaient les bonnes intentions du Draracle. Mais l'attitude de Béliat ne tolérait aucune circonstance atténuante, et ses actions embarrassaient toute la communauté des Anciens.

Indignés de voir que leur censure officielle avait été ignorée aussi brutalement, les Anciens réunirent à nouveau leur Conseil et décidèrent de prendre toutes les mesures nécessaires pour faire cesser à jamais les interférences de Béliat.

Jamais un Ancien n'avait volé la vie d'un autre être, mais leur vote condamna Béliat à mort.

Pour mettre rapidement cette sentence à exécution, le Draracle fut choisi pour éliminer Béliat. Après tout, ses mains étaient déjà sales, et c'était la meilleure solution. Le Conseil des Anciens voulait utiliser un criminel pour en supprimer un autre, en préservant ainsi le reste de leur communauté.

Sachant que son exécution était imminente et inévitable, Béliat mit au point un plan qui lui permettrait de renaître après sa mort. Dans son domaine souterrain, sous la majestueuse Cité des Anciens, il créa une immense Bête Mère.

Cette Bête Mère était une énorme antenne capable d'absorber les radiations de la magie des Anciens. Lorsqu'elle aurait accumulé suffisamment d'Ancienne Magie, la Bête Mère concentrerait ses pouvoirs dans la création d'un nouveau dieu, et Béliat pourrait ainsi renaître.

La faille du plan de Béliat devint apparente lorsque les immortels décidèrent, après son exécution, de quitter à jamais la Cité des Anciens et la dimension des mortels. Sans la présence des Anciens, les radiations de l'Ancienne Magie devinrent extrêmement faibles. Ne disposant pas d'un pouvoir suffisant pour la renaissance de Béliat, la Bête Mère entra en léthargie et s'endormit dans l'attente.

Tous les Anciens partirent, et la Cité des Anciens fut engloutie par les flots.

Mais un des Anciens était resté. Le Draracle, convaincu que quelqu'un devait

rester pour veiller sur la dimension des mortels et s'assurer que Béliar ne puisse jamais renaître, décida de jouer lui-même ce rôle de gardien.

Déterminé à laisser notre monde suivre sa destinée sans d'autres interventions d'un dieu maléfique, le Draracle se nomma lui-même gardien de notre destinée.

L'hibernation de la Bête Mère et la vigilance du Draracle se poursuivirent ainsi pendant plusieurs millénaires mortels. Le Draracle quitta la Continent Sud et s'installa près du royaume humain de Gladstone, se consacrant à dispenser ses mystérieux conseils aux agriculteurs et prévoyant la météo pour les paysans. Au fil des années, les connaissances des Anciens furent oubliées des mortels.

Tout aurait pu continuer ainsi pendant des années, mais c'était sans compter sur la rapacité de Scotia, la dernière sorcière de l'Armée Noire.

Amante du Prince Richard de Gladstone dans sa jeunesse, Marguerite Fiston gardait une rancune tenace envers la maison royale. Elle finit par épouser un riche propriétaire terrien et lui donna un fils qu'ils baptisèrent Luther.

Après des années de paix, la guerre entre l'Armée Noire et l'Armée de Lumière de Gladstone reprit à nouveau. Un de ses premières victimes fut le père de Luther, tué lors d'une attaque sur la route de Gladstone alors qu'il se rendait au marché avec ses chariots.

Marguerite était furieuse. Blâmant la manque de sécurité à Gladstone pour la perte de son mari, son ancienne rancune

et sa nouvelle haine la firent sombrer dans une psychose totale et elle perdit la raison. Se tournant avec enthousiasme vers le mal, elle prit le nom de Scotia et se consacra à l'étude de la magie noire.

Le pauvre Luther, qui n'était encore qu'un adolescent, travailla à la ferme pendant environ une année avant de délaisser Gladstone et ses corvées pour aller chercher fortune ailleurs. Sa mère, Scotia, apprenait vite. Ses pouvoirs magiques et sa haine viscérale envers Gladstone lui gagnèrent rapidement le respect de l'Armée Noire. Elle régnait en maîtresse comme la plus grande sorcière de son temps. Mais son succès ne suffisait pas à la satisfaire, et elle restait déterminée à utiliser ses nouveaux talents pour provoquer la mort du roi Richard.

Mais Richard n'était pas dupe, et ses gardes veillait jalousement sur sa personne, craignant qu'un espion de l'Armée Noire ne vienne l'empoisonner ou ne prépare une autre machination maléfique. Toutes les tentatives de Scotia de l'approcher se soldèrent par un échec.

Se basant sur des rumeurs trouvées dans ses grimoires magiques, Scotia se mit en quête de retrouver un ancien artefact magique, le Masque des Ténèbres. Il permettait à celui ou celle qui le posséderait de changer de forme, ce qui lui permettrait d'approcher Richard pour le tuer.

Mais Scotia ne savait pas que le Masque des Ténèbres était une des rares sources d'Ancienne Magie encore cachées dans notre monde. Lorsqu'elle le

trouva enfin, dans la boue où il était enfoui depuis des millénaires, les radiations de l'Ancienne Magie firent sortir la Bête Mère de son hibernation.

Et au moment même où elle croyait réussir, Scotia vit s'écrouler ses plans maléfiques, et fut tuée par un des héros de Gladstone. Dans son agonie, elle tenta d'envoyer son bien le plus précieux à son fils Luther, mais la transmission fut brouillée dans l'éther et Luther hérita d'une version corrompue de la magie qui lui permettrait de changer de forme.

Luther pouvait changer de forme, mais il n'avait aucun contrôle. En un instant, sans même pouvoir intervenir, il quittait sa forme humaine pour se transformer en lézard ou en bête hideuse.

En rentrant péniblement vers Gladstone pour y trouver le remède contre sa malédiction, Luther fut capturé par les soldats de l'Armée de Lumière et emprisonné dans le donjon de Gladstone. Dans la confusion et la douleur, il payait pour les crimes de sa mère.

Aujourd'hui, la Bête Mère est toujours avide d'accumuler suffisamment d'Ancienne Magie pour faire renaître Béliel. En sortant de sa léthargie, elle a commencé à enfanter ses premiers rejetons avant sa maternité finale. De grotesques créatures arachnéennes sortent de ses entrailles et remontent vers la surface pour y chercher les dernières traces d'Ancienne Magie.

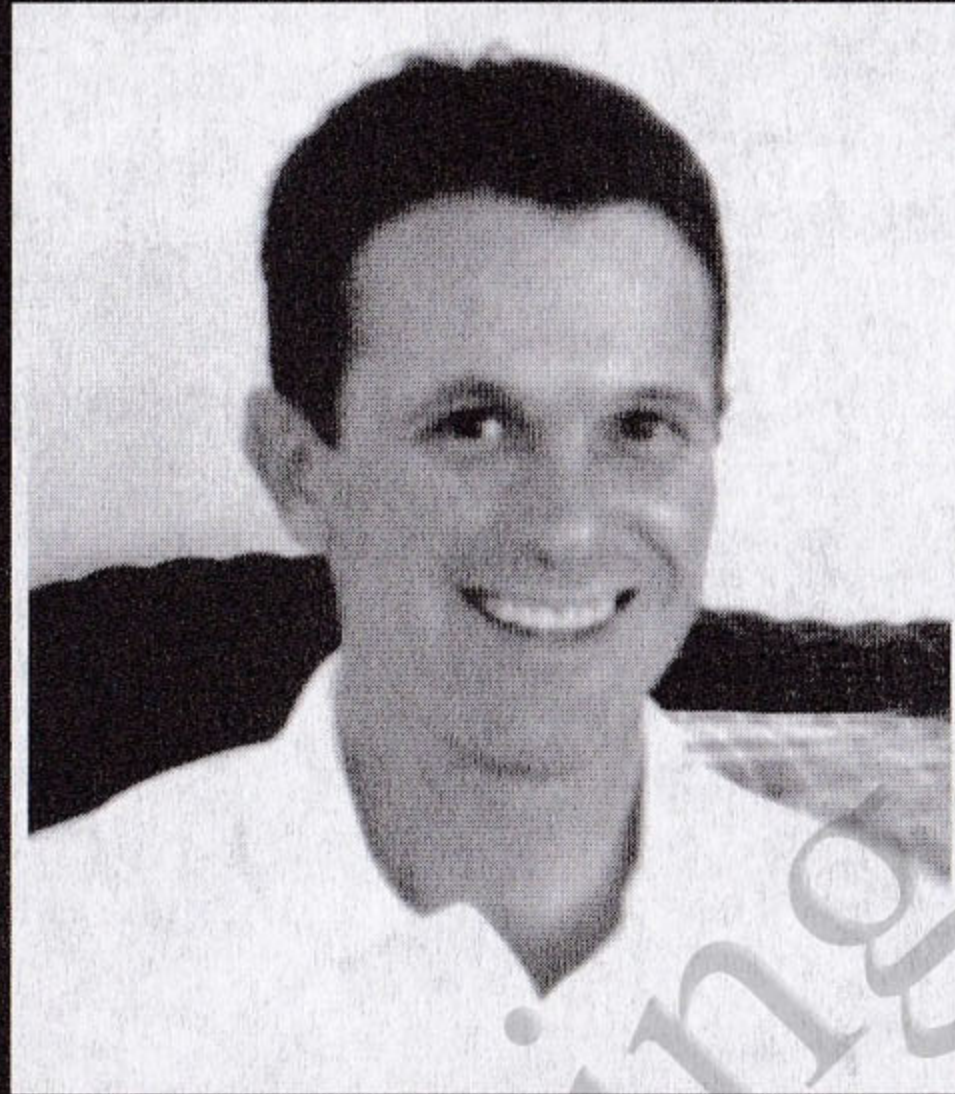
Grâce à une transformation temporaire, Luther a pu s'évader du donjon sous la forme d'une bête redoutable et il a pu parvenir jusqu'au

Draracle, espérant que ses mystérieux oracles l'aideraient à trouver le remède à son mal. Toujours conscient de son serment de non-interférence dans les affaires mortelles, le Draracle a envoyé Luther vers le Continent du Sud.

Dawn, la mystique de Gladstone, alarmée après avoir appris l'existence de mystérieuses créatures inconnues semant la désolation sur le Continent Sud, est elle aussi venue consulter le Draracle. Insatisfaite de ses paroles énigmatiques, elle a également décidé de partir vers le sud pour mettre fin à ce fléau qui pourrait menacer directement Gladstone.

Le bien et le mal ont tous deux besoin de l'ancienne magie de la malédiction de Luther. Les serviteurs de Béliel ont hâte de tuer Luther et de s'approprier l'Ancienne Magie de sa malédiction pour que Béliel puisse renaître. Dawn et ses alliés veulent eux aussi cette Ancienne Magie pour pouvoir empêcher la résurrection de Béliel.

Luther sera la clef qui permettra de résoudre cette énigme, mais il ne sait pas encore quel sera son rôle. Il n'aura peut-être aucune chance.



Lands of Lore Les Gardiens de la Destinée est
dédié à notre ami

Robert Richter Parks.

Rick, suivant ton exemple, nous avons toujours
essayé de nous connaître davantage. La plupart
d'entre nous ne pourra jamais t'égaliser mais ce
fût un immense privilège que de te côtoyer.
L'équipe de Lands of Lore

Crédits:

Producteurs:

Louis Castle
Rob Powers

Equipe de Programmation:

Scott Bowen, Lead Programmer
Bill Petro, Windows 95 Lead Programmer
Ian Leslie
Mike Lytle
David Dettmer

Musique Originale:

Frank Klepacki
David Arkenstone
Production Musicale Westwood :
Dwight Okahara
Paul Mudra
Autre Production Musicale:
David Arkenstone
Keith Arem
Mical Pedriana
David Fries
Eight Ball Sound Services
Toni Foster
Directeurs Techniques:
Eric Wang
Steve Wetherill

Assistants de Programmation:

Michael B. Legg
Mike Grayford
Maria del Mar McReady Legg

Scénariste:

Rick Gush

Equipe de conception:

Jeff S. Filhaber, Lead Designer
Jesse Clemit

Equipe Artistique:

Rick Parks, Lead Artist
Elie Arabian
Shelly Johnson

Jason Curtice
Xing Yuan
Julio Jerez

Artistes:

Eric Gooch
Brian White
Paul Wesberry
Ferby Miguel
Cary Averett
Jack Martin
Ren Olsen
Damon Redmond
David Potter
Gary Freeman
Gerald Deloof
Joseph B Hewitt IV
Dan Smith
Felix Kupis

Consultants en Conception:

Brett Sperry

Philip Gorrow
David Leary
David Kennedy
Ron Smith
Egan Hirvela
Production Audio/Vidéo
Joseph Kucan, Director
Paul Bastardo
Richard Rasmussen
Donny Blank
Wendy Bagger

Production Post-Vidéo
Kevin Bequet
Patience Bequet
Tim Fritz
Patrick Connely

Comédiens

Dawn
Paige Rowland

Luther
Paul Bastardo

Kenneth
Andrew Craig

Kit'yara
Julie Neumar

Mauri
Christopher Neiman

Julian
Vincent Schiavelli

Morgan Gary Marshal
Kelsrick Charlie Thomas
Ra'Shar Gary Colombo
Rix Greg Zumiga
Anyar Tyde Kierney

Confident Troy Tinker
Barmaid Fritzi
Ivrogne Gary Marshal
Shalla Claire Jaget
Villageois Scott Stevensen
Chercheurs 1,3 Amie Austin
Chercheurs 2,4 Susan Lowe
Esclave 1 Shelley Lyden
Esclave 2 Andrew Craig
Esclave 3 Claire Jaget
Garde Wren Thorne
Garde 2 Billy Wade
Garde ivre Kenny Dunne
Officier Bruce Johnson
Caporal Edward Del Castillo
Scotia Barbara Costa
Luncher Glenn Sperry
Ja Kel Issac Bickerstaff
Fille Huline Jamie Woodard

Voix françaises:

Luther Emmanuel Curtil
Dawn Marjorie Frantz
Bacatta Hubert Drach
Belial Patrice Melennec
Le Draracle Benoît Allemane
Kenneth Michel Turgot-Doris
Daniel Patrick Laplace
JaKel Gilbert Levy
Guide du Jeu Kris Benard
Guide Musée Danièle Hazan
Orc Jean Ruppert
Julian Denis Boileau
Kelsrick Christian Pélissier
Mauri Denis Boileau
Anyar Michel Turgot-Doris
Prêtre Hervé Caradec
Prêtre Ssar Michel Turgot-Doris
Femme Huline Vér.Desmadryl
Le sauvage Olivier Jankovic
L'ami du Draracle H.Caradec
Officier Olivier Jankovic
Shaman Jean Ruppert

Herboriste Véronique Desmadryl
Shalla Véronique Desmadryl
Scotia Danièle Hazan
Empereur Jean Ruppert
Cinéaste 1 Gilbert Levy
Cinéaste 2 Olivier Jankovic
Caporal Denis Boileau
Mercenaire Patrick Laplace
Petit Elfe Patrice Melennec
Elfe moyen Denis Boileau
Grand Elfe Christian Pélissier
Elfe ancien Benoît Allemane
Elfe de Belial M.Turgot-Doris

Virgin Interactive France:

Responsable Localisation :
Sophie Cristobal

Chef de produit :
Arnaud Blacher

Tests version française :
Stéphan Gonizzi

Version française:

Traduction: Stéphane Radoux
Enregistré au Lotus Rose, Paris
Directeur Artistique: Kris Bénard
Ingénieur du son: David E.A.Lapp

Assurance Qualité :

Glen Sperry

Conception de la Boîte:

Pennina Finger
Victoria Hart
Red Cloud

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

Par téléphone
7 jours sur 7
de 8h à 22h

au 0803 094 164

(1,49 F TTC/minute)

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

Sur le **36 15 Virgin Games**

(2,23 F TTC/minute), vous pourrez
poser toutes vos questions.

Une réponse personnalisée vous sera envoyée, que
demander de plus !

Encore plus de soluces, de trucs, d'astuces, d'infos
produits,
de jeux concours...



**Quoi de plus énervant
que de rester bloqué
sans savoir comment
s'en sortir !**

24H/24 V.I.E. 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 ou réponses sous 48h &
hint lineurs
en direct de 17h à 19h mercredi et samedi),
et aussi des infos produits, des jeux concours, etc.

Tél : 08 36 68 94 95

(2,23 f ttc/minute)

Sur le WEB «on line»

vous pourrez accéder
à toutes les infos et actualités
www.virgininteractive.fr
ou
www.logicfactory.com

**Vous n'avez pas encore trouvé
votre bonheur, des questions
restent encore sans réponse...**

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :

Virgin Interactive
BP 319800
13793 Aix en Provence CEDEX,
ou contactez-nous par fax au :
04 42 16 52 13

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à 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, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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

- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Westwood Studios et Virgin Interactive Entertainment, Inc. se réservent le droit d'apporter des modifications au produit décrit dans ce manuel sans avertissement préalable.

Le fonctionnement de ce programme sera d'une manière générale conforme aux informations publiées, à la documentation et à la publicité autorisée. Si Westwood Studios ou Virgin Interactive Entertainment, Inc. sont avertis de défauts significatifs dans un délai de 90 jours après la date d'achat du produit, ils décideront à leur convenance de 1) corriger les erreurs au sein de la documentation et du programme dans un délai raisonnable ; ou 2) fournir au client un CD-ROM du même produit en bon état.

Si le CD-ROM est endommagé dans les 90 jours suivant la date d'achat, Westwood Studios ou Virgin Interactive Entertainment Europe s'engagent à remplacer le CD-ROM défectueux dans un délai raisonnable à compter de la date de réception du CD-ROM endommagé par ladite société.

Westwood Studios et Virgin Interactive Entertainment, Inc. ne garantissent pas que les fonctions du logiciel répondront à toutes vos attentes, ni qu'il fonctionnera sans erreur et sans interruption. Westwood Studios et Virgin Interactive Entertainment, Inc. ont fait des efforts raisonnables pour minimiser les risques d'erreurs du logiciel. Tout dommage ou incapacité à utiliser le logiciel est au risque du client.

Westwood Studios et Virgin Interactive Entertainment, Inc. n'offrent aucune autre garantie, formelle ou implicite, concernant le manuel ou le logiciel décrit dans le manuel. Westwood Studios et Virgin Interactive Entertainment, Inc. ne peuvent en aucun cas être tenus pour responsables en cas d'éventuels dommages directs ou indirects, accidentels ou non, causés par un défaut du logiciel, et ce même si ladite société a été avertie de la possibilité de tels dommages.

Lands of Lore® et Les Gardiens de la Destinée™ sont des marques déposées de Westwood Studios, Inc. ©1997 Westwood Studios, Inc. Tous droits réservés.

Virgin™ est une marque de Virgin Enterprises, Ltd. Ce logiciel a été évalué par l'Entertainment Software Rating Board. Pour plus de détails sur cette évaluation ou sur ses caractéristiques, contacter le ESRB au 1-800-771-3772.

Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs sociétés respectives.

- NE PIRATEZ PAS CE LOGICIEL.

Oldiesrising.com

LANDS OF LORE.

LES GARDIENS DE LA DESTINEE.

Westwood
STUDIOS

Virgin INTERACTIVE

Lands of Lore™ et Les Gardiens de la Destinée™ sont des marques déposées de Westwood Studios, Inc.
©1997 Westwood Studios, Inc. Tous droits réservés.
Edité par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Tous droits réservés. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd.

Published 1997 by VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED 2 Kensington Square, London, W8 5BB.
www.westwood.com • www.vic.co.uk • www.virgininteractive.fr