

FABLES & FIENDS™

THE LEGEND OF HYRANDI

BOOK THREE



1/1
Virgin

Westwood®
STUDIOS

PC CD-ROM

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 avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

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

"The Legend of Kyrandia - Book 3"™ © 1994 Westwood Studios. Tous droits réservés.
Publié 1994 par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

FABLES & FIENDS™

THE LEGEND OF HYRANDIAP

BOOK THREE

Table des matières:

L'histoire de Malcolm et de Kallak	2
Le jeu	4
Conseils de base	9
Problèmes d'installation	10
Assistance technique	16
Credits	19
Installation	22

3615



VIRGIN GAMES

Vous avez besoin d'un coup de main?

Appelez le **1.53.68.10.00**

ou faites le **3615** code **VIRGINGAMES** sur votre minitel

Vous devez être âgé de 18 ans ou avoir la permission de vos parents pour appeler ces services.

Modifications de l'introduction

Le programme effectuera un test interne de votre système lorsque vous mettrez pour la première fois le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Si votre ordinateur n'a pas les caractéristiques nécessaires pour afficher les graphismes de l'introduction en plein écran, le test automatique déterminera quelle est la meilleure méthode d'affichage des graphismes, et un message sera affiché sur l'écran pour vous prévenir.

L'histoire de Malcolm et de Kallak

Malcolm et William étaient cousins. Leurs mères étaient soeurs: les Princesses Jumelles, Thelia et Floreen, filles du Roi Grégoire, et soeurs de Victor, le Prince Merveilleux.

La petite société de Kyrandia n'offrait pas beaucoup de distractions aux princesses, et on les voyait souvent s'amuser avec les serviteurs du château. Ce ne fut donc une surprise pour personne lorsque la Princesse Thelia épousa Heinwald, le bouffon de la cour. Thelia et Heinwald enfantèrent Malcolm peu de temps après. Celui-ci suivit les traces de son père et apprit le métier de bouffon dès son plus jeune âge.

La Princesse Floreen épousa finalement Johannes, le fils idiot de la puissante famille Fanulo, une décision qui, d'après de nombreux historiens de Kyrandia, permit de sauver le royaume de la faillite.

Floreen donna naissance à un fils, William, et nombreux furent ceux qui prétendirent qu'il ressemblait en fait à Bertrando, le forgeron local. En grandissant, William devint un homme loyal, honnête, et au physique avantageux. Il ne se passait pas un jour sans qu'il apprécie la compagnie et l'humour de son cousin Malcolm.

Lorsque le malheur frappa Kyrandia, et que le Roi Grégoire et le Prince Victor périrent dans un horrible accident à cause d'un couteau enchanté, Kallak Fanulo, un oncle lointain de Johannes, fut le principal dirigeant du mouvement politique qui réussit à mettre le jeune William sur le trône en tant que nouveau Roi de Kyrandia. Kallak, dont l'ambition était grande, s'arrangea même pour que le Roi William épouse sa fille, Katherine Fanulo.

Malcolm ne se sentait pas du tout concerné par ces nouvelles fonctions au service de la monarchie, et il avait décidé de soutenir William, son cousin bien-aimé, et de le protéger de tout danger. Malcolm s'était notamment fixé un but: proposer à chaque fois des alternatives aux conseils intéressés prodigués si généreusement à William par Kallak, son beau-père.

Tout allait bien dans le royaume de Kyrandia (ou du moins, tous les problèmes étaient assez faciles à résoudre) jusqu'à ce que le malheur frappe à nouveau: le Roi William et la Reine Katherine furent eux aussi assassinés de la même manière horrible, et par le couteau enchanté qui avait déjà occis le Roi Grégoire et Victor.

Kallak accusa publiquement Malcolm de ce double meurtre et prit rapidement le contrôle du gouvernement de Kyrandia. Avant même qu'une enquête puisse déterminer s'il était vraiment coupable, Kallak enferma Malcolm dans le château à l'aide d'un sortilège, et fit emmener le jeune prince Brandon, qui n'était encore qu'un enfant, dans l'endroit le plus isolé de Kyrandia, plus connu sous le nom de Forêt des Brumes.

Après avoir enfermé et isolé Malcolm, Kallak régna sans opposition pendant 18 ans, au titre de Régent de Kyrandia. Malcolm, toujours enfermé dans le château pendant ces longues années, devint acerbe et aigri à cause de cet emprisonnement interminable. Il passait son temps à ruminer sa haine envers Kallak, préparant sa vengeance contre ce royaume qui avait cru les mensonges de Kallak et abandonné le bouffon royal.

Le jeu

Lancement du jeu

Vous verrez la séquence d'introduction de la Revanche de Malcolm dès le lancement du jeu. Si vous êtes vraiment pressé(e), ou si vous avez déjà vu cette séquence d'introduction, appuyez sur n'importe quelle touche pour passer directement au jeu. Dans ce cas, le menu de chargement sera affiché, et vous pourrez charger une partie sauvegardée ou commencer une nouvelle partie.

L'écran de jeu

L'écran de jeu de La Revanche de Malcolm est divisé en deux zones distinctes: le Haut et le Bas. La fenêtre du haut est celle où sont affichées les scènes du jeu. Le héros (Malcolm) pourra se déplacer dans ces scènes, prendre et utiliser des objets, et parler aux différents personnages qu'il rencontrera.

Inventaire “Jet Pop” à affichage immédiat

La partie inférieure de la fenêtre comprend le nouveau système d'inventaire “Jet Pop” qui s'affiche sans que vous ayez besoin de cliquer sur un bouton. La quasi-totalité de la fenêtre de jeu est ainsi réservée à l'affichage des scènes de La Revanche de Malcolm. Ce nouveau système est très simple à utiliser: il vous suffit de déplacer le pointeur de la souris vers le bas de l'écran pour que l'inventaire apparaisse. Si vous déplacez ensuite le pointeur de la souris vers le haut de l'écran, l'inventaire disparaîtra aussi rapidement qu'il est apparu. Vous n'avez même pas besoin de cliquer sur un des boutons de la souris!

Options

La barre d'inventaire est divisée en quatre parties. A gauche, vous verrez une gemme verte marquée du mot OPTIONS. En cliquant sur cette gemme, vous mettrez le jeu en pause et activerez un menu comportant un certain nombre d'options comme “Sauvegarder cette partie”, “Contrôles du jeu”, “Quitter”, “Reprendre le jeu”, etc...

Inventaire

Le centre de la barre d'inventaire comporte deux rangées d'emplacements qui permettent de ranger des objets. Cette série d'emplacements pourrait s'appeler "Inventaire des Objets de Malcolm". Les objets récupérés à l'aide de la souris peuvent être stockés à cet endroit pour être utilisés plus tard dans le jeu.

Humeuromètre

La partie droite de la barre d'inventaire est réservée à l'Humeuromètre de Malcolm. Celui-ci permet de modifier le comportement verbal de Malcolm jusqu'à un certain point. L'Humeuromètre comprend trois réglages: Gentil, Normal et Menteur. Si vous cliquez sur une des trois zones de l'Humeuromètre, la flèche dorée se déplacera sur cette zone... et les dialogues de Malcolm changeront en conséquence (ce qui affectera la manière dont Malcolm parle aux autres personnages du jeu).

Bâton de Bouffon

Le Bâton de Bouffon de Malcolm est un des objets très spéciaux de ce jeu. Malcolm ne l'aura pas au début du jeu, mais il pourra le trouver dans son appartement, et il peut être à la fois amusant et utile. Lorsqu'il aura le Bâton en sa possession, il doit être rangé (lorsqu'il n'est pas utilisé) dans le réceptacle spécial de la barre d'inventaire, entre les emplacements pour les objets et l'Humeuromètre.

Utilisation de la souris dans le jeu

Dans *La Revanche de Malcolm*, toutes les actions peuvent être effectuées très simplement avec la souris. Vous n'aurez besoin que du bouton gauche pour jouer. Le bouton de droite et le bouton central (si vous avez une souris à 3 boutons) n'ont aucune utilité dans le jeu.

La souris est en relation directe avec la flèche (ou pointeur) qui est affichée sur l'écran de votre moniteur, et tout mouvement de la souris résultera en un déplacement correspondant du pointeur sur l'écran.

Pour jouer, vous déplacez le pointeur sur une zone ou un objet, et vous cliquez ensuite sur le bouton gauche de la souris. Vous pouvez ainsi décider des actions, voire même du destin de Malcolm en cliquant pour lui dans les différentes scènes du jeu. Si par exemple vous cliquez à droite d'une scène, Malcolm marchera dans cette direction. Si vous cliquez à gauche, il ira à gauche.

Quitter un endroit

Si vous voulez que Malcolm quitte un endroit, il vous suffit de cliquer sur un des bords de l'écran, dans la direction où vous voulez qu'il se dirige. S'il existe une sortie possible, la flèche du pointeur se transformera en une grosse flèche blanche bien grasse. Cliquez sur la grosse flèche blanche bien grasse, et Malcolm quittera le lieu où il se trouve pour arriver dans un autre endroit.

Chargement d'un jeu

Cliquez sur l'option 'Charger une partie' dans le menu des options principales pour activer le menu de chargement des sauvegardes. Vous pourrez ensuite choisir de recommencer une nouvelle partie, ou de recharger une partie préalablement sauvegardée. Vous pouvez sauvegarder un grand nombre de parties différentes, mais seulement cinq d'entre elles seront affichées simultanément sur l'écran. Cliquez sur les flèches de défilement pour faire défiler la liste complète de vos sauvegardes vers le haut ou le bas.

Sauvegarde des parties

Cliquez sur l'option 'Sauvegarder une partie' dans le menu principal pour activer le menu de sauvegarde des parties. Lorsque vous sauvegardez une partie en cours, vous pouvez choisir un emplacement vide, ou utiliser un emplacement déjà occupé par une autre sauvegarde. Si vous sauvegardez une partie en cours dans un emplacement déjà occupé par une sauvegarde précédente, celle-ci sera effacée pour enregistrer votre nouvelle sauvegarde.

Cliquez sur les flèches de défilement pour faire défiler la liste complète des sauvegardes vers le haut ou le bas. Lorsque vous choisissez de sauvegarder une partie, une fenêtre sera affichée pour vous permettre de donner un nom à cette sauvegarde.

En règle générale, il vaut mieux sauvegarder souvent une partie en cours lorsque vous progressez dans le jeu. Nous vous conseillons notamment de sauvegarder systématiquement la partie en cours avant de vous aventurer dans certaines situations qui peuvent être dangereuses pour Malcolm.

Dans le menu des options, vous trouverez également une option qui vous permet d'effacer n'importe quelle partie sauvegardée.

REMARQUE: Si vous ne voyez pas l'emplacement marqué "Emplacement vide" lorsque vous sauvegardez une partie, cela veut dire qu'il n'y a plus assez de place sur votre disque dur pour sauvegarder un autre fichier. Dans ce cas, vous pouvez effacer certaines sauvegardes précédentes pour libérer de l'espace sur votre disque dur. Vous pouvez également sauvegarder la partie en cours dans un emplacement occupé par une sauvegarde précédente, mais celle-ci sera effacée définitivement pour être remplacée par la nouvelle.

Contrôles du jeu

Vitesse de marche: Cette option vous permet de choisir la vitesse de Malcolm. Cliquez sur ce bouton pour voir les options disponibles.

Voix dessin animé: Cette option vous permet d'activer les voix normales ou le mode spécial "dessin animé". Cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver cette option.

Langue: Cette option vous permet de choisir la langue utilisée pour les textes affichés dans le jeu : Anglais, allemand ou français (les voix digitalisées sont toujours en anglais).

Réactions du public: Cette option vous permet d'activer ou non les réactions et les rires du public.

Texte des dialogues: Cette option vous permet d'activer ou non l'affichage du texte des dialogues.

Interruption des voix: Cette option vous permet de passer rapidement les conversations que vous connaissez déjà. Cliquez sur un bouton de la souris pour couper la voix et passer à la suite.

Contrôles Audio

Musique: Cette option vous permet d'activer ou non les musiques du jeu et de régler leur volume. Vous pouvez également régler le volume de vos haut-parleurs ou de votre système de reproduction sonore.

Son: Cette option vous permet d'activer ou non les effets sonores et de régler leur volume.

VOIX: Cette option vous permet d'activer ou non les voix, et permet de régler le volume des dialogues parlés.

Conseils de base

Au début du jeu, Malcolm est persona non grata à Kyrandia, et il doit trouver un moyen de quitter l'île. Il devra parfois utiliser plusieurs objets (en cliquant sur le clou tordu et la ficelle à la noix, il obtiendra une ficelle avec clou tordu, qu'il pourra utiliser pour pêcher et d'autres mauvaises actions), et même se déguiser pour éviter de se faire capturer et emprisonner.

Sur l'île des Chats, Malcolm devra traverser une jungle mystérieuse. Il devra soutenir la révolution des Chats pour pouvoir obtenir des pouvoirs magiques, qui lui permettront ensuite d'embaucher les pirates pour aller attaquer Kyrandia.

Au bout du monde, Malcolm devra louer l'équipement adapté pour pouvoir franchir la chute et la dernière grotte des merveilles.

A Limbo et dans le Monde Souterrain, Malcolm devra être plus fort que la reine avant qu'il ne puisse.... mais ça suffit!

Problèmes d'installation

Avant d'appeler notre service technique, vous pouvez vérifier vous-même plusieurs éléments.

Matériel nécessaire:

Ce jeu nécessite 10 Mo d'espace disponible sur disque dur, un minimum de 560 Ko de RAM (573, 440 octets), et au moins 2 Mo de mémoire étendue XMS ou EMS.

Problèmes d'installation:

Si le programme d'installation ne fonctionne pas ou affiche un message d'erreur, ou s'il vous demande un fichier ou un lecteur qui n'existent pas, il est fort probable que vous n'avez pas assez de place sur votre disque dur. Un programme résident en mémoire peut également provoquer un conflit. Dans ce cas, nous vous conseillons d'utiliser une disquette de boot (voir le paragraphe Disquettes de boot, un peu plus loin).

Vous aurez en général besoin de 10 Mo environ pour pouvoir installer le jeu sur disque dur.

Après avoir lancé le programme d'installation, ouvrez le lecteur C et entrez DIR au message d'attente (C:\>). Vous verrez alors la liste des répertoires du lecteur C, et également le nombre d'octets disponibles sur le lecteur C. Si la valeur indiquée est inférieure à 10 Mo (1 Mo = environ 1 million d'octets), vous n'avez probablement pas assez de place pour installer le programme. Vous pouvez dans ce cas effacer des programmes ou des fichiers que vous n'utilisez plus. La plupart des disques durs comportent plusieurs partitions (par exemple C et D) et vous devez dans ce cas examiner chaque partition pour voir si vous avez assez de place sur une d'entre elles.

Manque de Mémoire

Si vous obtenez un message "Mémoire conventionnelle insuffisante" ou "Nombre de Ko trop grand", vous devez libérer de la mémoire conventionnelle pour pouvoir lancer le jeu.

Pour connaître la taille de la mémoire disponible, entrez MEM au message d'attente du DOS (C:\>). Un certain nombre d'informations seront affichées sur l'écran, notamment la "taille du plus gros programme exécutable". Le jeu a besoin d'au moins 560 Ko pour fonctionner.

Si vous utilisez le MS-DOS version 5.0 ou ultérieure, le chapitre 12 du manuel du DOS vous explique comment libérer de la mémoire. Il contient également de nombreux conseils pour résoudre ce problème. Si vous n'arrivez pas à libérer suffisamment de mémoire, vous devrez créer une disquette de boot.

Si vous utilisez le MS-DOS version 6.0 ou ultérieure, vous pouvez utiliser le programme MemMaker pour libérer de la mémoire. Pour le lancer, entrez MEMMAKER au message d'attente du DOS (C:\>). Appuyez sur la touche Entrée pour continuer et choisissez la "Configuration Express". Lorsque le programme vous demande si vous utilisez des programmes nécessitant de la mémoire étendue, répondez NON. MemMaker relancera votre ordinateur deux fois pour reconfigurer votre système. Si MemMaker ne donne aucun résultat, essayez d'utiliser une disquette de boot.

Manque de mémoire étendue XMS/EMS

Si le programme affiche un message “Manque de mémoire XMS/EMS”, assurez-vous tout d’abord que votre ordinateur correspond bien aux spécifications techniques minimum pour ce jeu: vous devez disposer de 4 Mo de mémoire (voir *Matériel nécessaire*).

Pour connaître la taille de la mémoire XMS disponible, entrez MEM au message d’attente du DOS (C:\>). Regardez la taille de la mémoire XMS disponible qui est affichée. Le jeu nécessite au moins 560 Ko de disponibles.

Pour libérer de la mémoire XMS, vous devrez réduire la taille de la mémoire allouée à SMARTDRV. Pour ce faire, entrez “EDIT AUTOEXEC.BAT” au message d’attente du DOS (C:\>) et cherchez une ligne à la structure suivante:

```
LH C:\DOC\SMARTDRV.EXE 1024 256 /x.
```

Cette ligne indique que SMARTDRV utilise 1024 Ko de mémoire XMS. (Si aucun chiffre n'est indiqué, il utilise 1024 Ko par défaut). Vous devez réduire cette valeur pour libérer de la mémoire XMS. Si vous êtes en dessous de 512 Ko par rapport au minimum nécessaire (ex: vous disposez de 1600 Ko mais le jeu nécessite 2000 Ko), essayez de réduire le premier chiffre à 512. Vous devrez relancer votre système après avoir modifié cette ligne pour que les modifications soient prises en compte. Vous pouvez constater immédiatement les changements en entrant “MEM” au message d’attente du DOS (C:\>).

Problèmes de son

Si le programme ne reconnaît pas votre carte sonore, ou si vous n'entendez pas de son, essayez les solutions suivantes:

Assurez-vous que le fichier AUTOEXEC.BAT contient bien une ligne avec: SET BLASTER=A220 I5 D1 T3

Les paramètres peuvent être différents en fonction de votre configuration. Par exemple, de nombreuses cartes sonores utilisent également le paramètre "I7". Vérifiez que ces paramètres correspondent à la configuration de votre carte sonore, et que cette ligne est en majuscules. Si vous la modifiez, vous devrez relancer votre système pour que les modifications soient prises en compte. Vous devrez également relancer le programme de configuration SETUP pour qu'il prenne en compte vos modifications.

Si vous ne savez pas quel type de carte sonore équipe votre système, utilisez la commande SET BLASTER ci-dessus, et choisissez ADLIB pour la musique et SOUNDBLASTER pour les voix et les effets sonores.

Création d'une disquette de boot

Si vous n'avez pas assez de mémoire ou que vous avez des problèmes inexplicables ou des messages d'erreur EMM386 (notamment l'erreur 12), essayez de lancer le programme avec une disquette de boot.

Pour créer une disquette de boot:

1. Placez une disquette vierge dans le lecteur A et entrez "Format A: /S". Cette commande permet de formater une disquette système. Lorsque le programme vous demande le nom de volume, appuyez sur la touche Entrée.
2. Vous devez ensuite copier les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS de votre disque dur sur la disquette de boot. Pour ce faire, ouvrez le lecteur A et entrez "COPY C:\AUTOEXEC.BAT" au message d'attente A:\>. Faites la même chose pour le fichier CONFIG.SYS.
3. Editez ces fichiers et supprimez toutes les lignes qui ne sont pas indiquées ci-dessous, et modifiez celles qui ne sont pas spécifiques à votre système (entrez "EDIT AUTOEXEC.BAT" au message d'attente A:\>. Ne supprimez aucune des lignes correspondant à votre carte sonore).
4. Si vous voyez le paramètre "/L:1,xxx" après DEVICEHIGH ou LH, supprimez-le pour que la ligne soit de la forme "DEVICEHIGH=C:\..." ou LH C:\...". Si vous voyez la ligne "DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\...", changez-la en "DEVICEHIGH=C:\...".
5. Sauvez le fichier en cliquant sur "Fichier", puis sur "Sauver". Après avoir modifié ces deux fichiers, relancez votre système en laissant votre disquette de boot dans le lecteur A:.

Exemples de configuration pour les cartes sonores SoundBlaster 16 et ProAudio Spectrum 16:

CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS

DOS=HIGH,UMB

FILES=40

BUFFERS=40,0

DEVICEHIGH=Votre lecteur de CD-ROM (Il s'agit de la ligne contenant la commande /D:MSCD001 ou une commande similaire)

Si vous utilisez DoubleSpace, vous devrez consulter votre manuel pour les lignes à rajouter dans les fichiers.

AUTOEXEC.BAT

PROMPT \$P\$G

SET BLASTER=A220 I5 D1 T3 (Ne modifiez pas vos paramètres)

SET PATH=C:\DOS;C:\

LH C:\MOUSE\MOUSE.EXE (Gestionnaire de souris)

LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:20 N (Assurez-vous que le /D: correspond au fichier CONFIG.SYS)

Assistance Technique

Avant d'appeler notre service technique, assurez-vous que tous les points indiqués ci-dessous ont été vérifiés:

- Les spécifications techniques de votre système sont suffisantes ou supérieures à celles spécifiées pour le jeu (voir l'autocollant sur la boîte de jeu).
- Assurez-vous qu'aucun programme résident (TSR) installé sur votre système ne provoque de conflit avec le jeu. Certains programmes TSR courants sont les anti-virus ou les économiseurs d'écran. Examinez vos fichiers de configuration pour déterminer quels programmes sont chargés en mémoire au démarrage de votre système.
- Assurez-vous de disposer de la mémoire EMS/XMS et de la mémoire conventionnelle nécessaires avant de lancer le programme. Dans le cas contraire, consultez votre manuel du DOS pour savoir comment libérer de la mémoire. Vous pouvez également entrer MEM au message d'attente du DOS pour déterminer la taille de la mémoire disponible.

Si vous avez des problèmes, nous serons heureux de vous aider. Appelez-nous au (1)53.68.10.00 et restez près de votre ordinateur pour nous communiquer les informations techniques dont nous pourrions avoir besoin.

FAX

Si vous avez accès à un fax, vous pouvez nous faxer une description de vos problèmes au (1)53.68.10.30. N'oubliez pas de nous préciser votre numéro de téléphone ou de fax, de joindre une description détaillée des problèmes rencontrés et de la configuration de votre système, ainsi que le contenu de vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.

Serveurs

Si vous disposez d'un modem ou d'un programme de télécommunications, Westwood Studios dispose d'un BBS et peut également communiquer via des réseaux comme America Online, Compuserve, Genie et PRODIGY.

Ces 5 services proposent des informations récentes sur nos produits, nos mises à jour, nos démos et une assistance technique.

BBS Westwood

Choisissez une vitesse de transmission comprise entre 2,400 et 56,600 bauds, pas de parité, 8 bits de données et 1 bit d'arrêt. Ensuite, appelez le 19.1.(702) 368-2319 en utilisant votre programme de communications. L'accès à notre BBS est gratuit, mais le prix de la communication téléphonique reste à votre charge. Notre BBS est ouvert 24h/24.

America Online

Une fois que vous êtes connecté sur America Online, cliquez sur l'icône "GO TO" en haut de l'écran et entrez "WESTWOOD". Pour envoyer des messages privés directement à Westwood Studios, cliquez sur l'icône avec le stylo et le papier, dans le coin supérieur gauche de l'écran et envoyez vos messages à "WESTWOOD S".

CompuServe

Une fois que vous êtes connecté sur CompuServe, utilisez la souris pour cliquez sur l'icône "GO", puis entrez "GAMBPUB" pour entrer dans le Forum Game Publishers B. Vous pouvez ensuite sélectionner notre service de fichiers (File) ou de messages en choisissant Westwood Studios dans la liste des éditeurs de jeu, ou nous envoyer des messages en EMAIL en choisissant la commande "MAIL" en haut de l'écran. Envoyez tous vos messages privés EMAIL à l'adresse de Westwood: 71333,2405.

Disquettes défectueuses

Si une ou plusieurs disquettes s'avèrent défectueuses, nous les remplacerons pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Envoyez-nous simplement la ou les disquettes défectueuses avec une copie de votre facture dans une enveloppe normale, avec une lettre nous expliquant les problèmes rencontrés, sans oublier la configuration utilisée et votre adresse.

Si vos disquettes sont défectueuses après le délai de 90 jours de cette garantie, contactez VIE France pour savoir comment procéder à un échange de disquettes. N'envoyez pas la boîte complète du jeu. Si vous désirez un remboursement, vous devez contacter directement votre revendeur pour vous faire rembourser ou échanger le jeu.

Renvoyez vos disquettes défectueuses à l'adresse suivante:

Virgin Interactive Entertainment SARL
233, Rue de la Croix Nivert
75015 - PARIS

Remplacement des manuels

Si vous voulez un manuel de remplacement, contactez VIE France pour de plus amples informations.

Crédits

Producteur exécutif

Brett W. Sperry

Produit, écrit et dirigé par

Rick Gush

Programmé par

Michael Legg et Michael Grayford

Responsable de la Production Complémentaire

Dave Pokorny

Graphistes

Shelly Johnson, Cary Averett, Ferby Miguel, Chuck Carter, Fei Cheng, Jack Martin, Jerry Moore Lenny Lee, Ren Olsen, Cindy Chinn, Penina Finger

Graphismes de l'introduction

Chuck Carter, Rick Parks, Eric Gooch, Frank Mendeola, Lenny Lee

Musique & Effets sonores

Paul Mudra, Frank Klepacki, Dwight Okahara

Edition et échantillonnage des voix

Patrick Collins, Brad Roberts

Direction Technique

Steve Wetherill, Christopher D. Yates

Assistance à la programmation

Joe Bostic, Bill Randolph, Maria Legg, David Dettmer, Denzil Long

Assurance Qualité

Glenn Sperry, Michael Lightner, Kenneth Dunne, Jesse Clemit, Troy Leonard, Chris Rubyor, Jim Fowler, John Sweeny, Paul Villanueva, Pat Pannullo

Direction artistique des voix

Joe Kucan

Assistante de production pour les voix

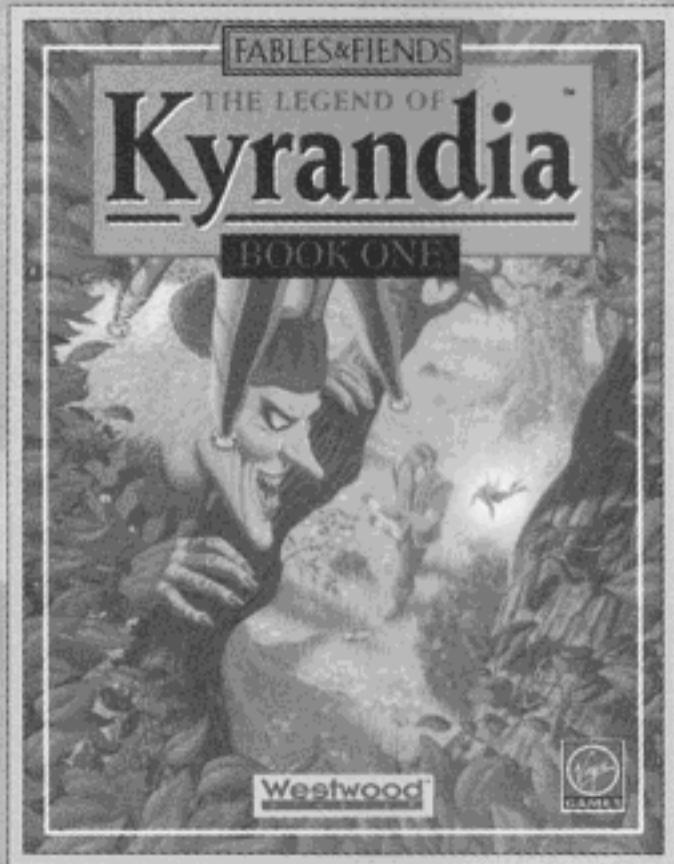
Wendy Bagger

Acteurs:

Le narrateur	<i>Douglas H. Baker</i>	Louie	<i>Gary W. Hyatt</i>
Malcolm	<i>Eric Randall</i>	Dubert	<i>Jason Buchanan</i>
Gunther	<i>Eric Randall</i>	Hubert	<i>Brian Strom</i>
Zanthia	<i>Bonnie Lynn Toups</i>	Le chat de la charrette	<i>Karen McKenny</i>
Darm	<i>Eric Martin</i>	Le chien de la charrette	<i>Douglas H. Baker</i>
Brandy	<i>Barbara A. Costa</i>	La reine des poissons	<i>Elena Ferrante</i>
Herman	<i>Gary W. Hyatt</i>	L'homme-sirène	<i>Chip Mosher</i>
Katherine	<i>Julie Stainer</i>	Le roi	<i>Robert D. Blomgren</i>
Le garde du cirque	<i>Ian Pugh</i>	Le professeur	<i>Ray Favero</i>
Le serveur du bar	<i>Bill Collins</i>	La chauve-souris	<i>Douglas H. Baker</i>
Rowena	<i>Merri O'Neal Contino</i>	Ed	<i>Bill Collins</i>
L'enfant	<i>Wendy Bagger</i>	Le type de la file d'attente	<i>Jason Buchanan</i>
La sculpture	<i>David E. Cousin</i>	L'employée de bureau	<i>Wendy Bagger</i>
Le garde	<i>Ray Favero</i>	Le préposé	<i>Jane Gallagher</i>
Le contremaître	<i>Chip Mosher</i>	Le surfeur	<i>Cliff Lawrence</i>
Le prisonnier	<i>Douglas H. Baker</i>	Bill	<i>Eric Martin</i>
Le maître de galère	<i>Robert D. Blomgren</i>	Laurie	<i>Bonnie Lynn Toups</i>
Le Roi Brandon	<i>Joe Kucan</i>	William	<i>Kenneth Kucan</i>
Le fantôme	<i>Brian Strom</i>	Stewart	<i>Eric Randall</i>
Kallak	<i>Harley Akers</i>	Le vendeur d'aspirateurs	<i>Ian Pugh</i>
Le garde chien	<i>Ray Favero</i>	Malcolm Junior	<i>Anthony Castle</i>
Fluffy	<i>Eric Martin</i>		
Jean-Claude	<i>Eric Martin</i>		

Adaptation française

Art of Words - Stéphane Radoux



Vous voulez connaître toute l'histoire?

The Legend of Kyrandia Book One, et Book Two: The Hand of Fate

Disponibles sur CD-ROM et disquettes.

Installation

REMARQUE: Dans les instructions suivantes, nous considérons que votre lecteur de CD-ROM est le lecteur E:. Si votre lecteur de CD-ROM est identifié par une autre lettre, remplacez E par cette lettre dans les commandes indiquées.

Démarrage rapide

DOS: Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Pour accéder à ce lecteur, entrez E: au message d'attente du DOS et appuyez sur la touche <ENTREE>. Ensuite, entrez "INSTALL" et appuyez sur la touche <ENTREE>. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour installer La Revanche de Malcolm sur votre disque dur. Entrez "SETUP" pour lancer le programme de configuration et appuyez ensuite sur la touche <ENTREE>. Choisissez la carte sonore et les autres paramètres en fonction de votre système. Lorsque la configuration du programme sera terminée et que vous serez revenu au DOS, entrez "K3" pour lancer le jeu.

WINDOWS: Lancez Windows™ et insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Choisissez ensuite l'option "Exécuter" du menu "Fichier" dans le Gestionnaire de Programmes. Entrez "E:\INSTALL" dans la boîte de dialogue "Exécuter" et cliquez sur "OK" ou appuyez sur la touche <ENTREE>. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour installer La Revanche de Malcolm sur votre disque dur. Deux icônes, une pour le jeu et l'autre pour le programme de configuration SETUP, seront affichées sur votre écran. Choisissez la carte sonore et les autres paramètres en fonction de votre système. Lorsque la configuration aura été effectuée, quittez et relancez Windows™, puis double-cliquez sur l'icône de La Revanche de Malcolm pour lancer le jeu.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)