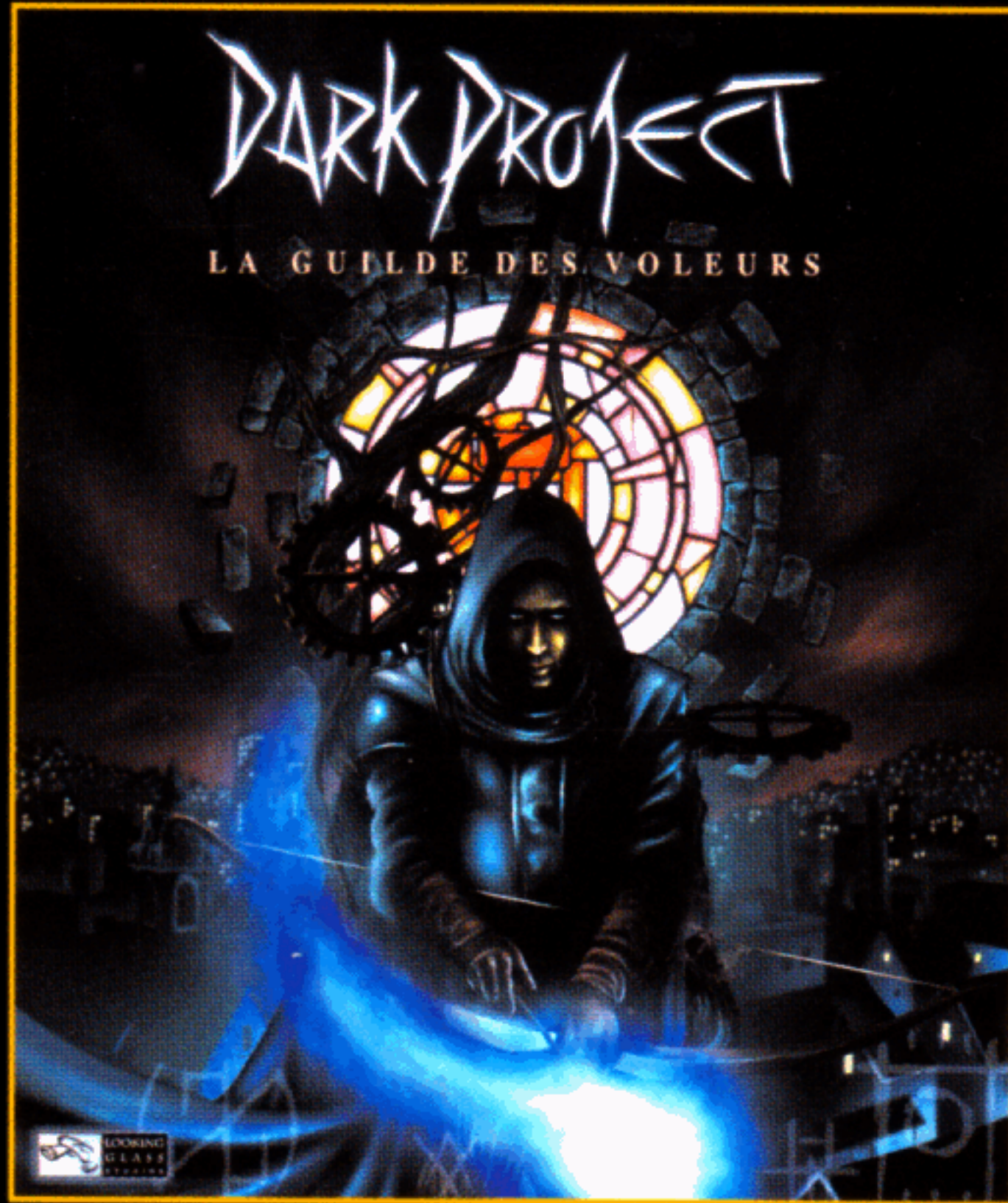


PREMIER COLLECTION



EIDOS
INTERACTIVE

93%

PCteam

18/20

PCFUN

9/10

PCMAX

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À 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.
- Évitez 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.

SOMMAIRE

POUR INSTALLER		COMBAT	15
« DARK PROJECT : LA GUILDE DES VOLEURS »	4	L'épee	16
DESINSTALLER		L'arc	16
« DARK PROJECT : LA GUILDE DES VOLEURS »	5	La matraque	17
INTRODUCTION	7	Points de vie	17
		Equipement du joueur	18
ECRANS DE JEU	8	FLECHES	18
Menu Principal	8	L'ART DU CROCHETAGE	20
Ecran nouvelle partie	8	BOMBES ET MINES	21
Options d'écran	8	POTIONS	21
Menu Mission en cours	10	LA BOUSSOLE	22
Niveaux de difficultés	10	LA GEMME DE VISIBILITE	22
Achat d'équipements	11	ASTUCES ET TACTIQUES	23
MOUVEMENT	12	CONFIGURATION DES TOUCHES	
Marcher et Courir	12	PAR DEFAUT - RECAPITULATIF	25
Escalader	12	DARK PROJECT TOUCHES CLAVIER	27
Nager	13	PREPARER VOTRE DISQUE DUR	28
INTERACTION AVEC LE MONDE DE DARK PROJECT	13	INSTALLATION ET CONFIGURATION	29
Utiliser des objets en general	13	ASSISTANCE TECHNIQUE	30
Utiliser des objets dans le monde de Dark Project	14	DARK PROJECT CREDITS	31
Utiliser les objets dans votre inventaire general	14	GARANTIE LIMITEE	35
Utiliser des objets de leinventaire avec			
des objets du monde de Dark Project	15		
Faire les poches des gens	15		

POUR INSTALLER « DARK PROJECT : LA GUILDE DES VOLEURS »

✚ Pour installer « Dark Project : La Guilde des Voleurs », il vous suffit d'insérer le CD dans le lecteur. Après quelques secondes, l'écran de lancement s'affiche :

REMARQUE :

Si l'écran de lancement n'apparaît pas lorsque vous mettez le CD dans le lecteur :

✚ Double-cliquez sur l'icône « Poste de travail », puis double-cliquez sur l'icône « CD-ROM » et enfin sur le fichier « SETUP.EXE » pour afficher l'écran de lancement OU :

1. Cliquez sur le bouton « Démarrer » ;
2. Sélectionnez « Exécuter... » ;
3. Tapez d:\setup (d: désignant ici le lecteur de CD-ROM) ;
4. Cliquez sur « OK » pour lancer l'installation du programme.

✚ Cliquez sur le bouton « Installer » pour lancer l'installation. L'écran d'accueil s'affiche alors.

✚ Cliquez sur le bouton « Suivant » pour continuer l'installation. Suivez ensuite les indications du programme pour terminer l'installation.

✚ Vous devrez tout d'abord sélectionner le chemin d'accès et le répertoire du jeu sur votre disque dur :

✚ Le répertoire par défaut est « c:\Dark Project ». Cliquez directement sur le bouton « Suivant » pour accepter le chemin d'accès et le répertoire par défaut ou cliquez d'abord sur le bouton « Parcourir... » pour choisir un autre emplacement.

✚ Vous serez invité à entrer le nom du dossier de programmes à créer si vous ne souhaitez pas utiliser le nom de dossier par défaut, « Dark Project ».

✚ Le programme d'installation vérifie ensuite si « Intel Codec 5 » est installé sur votre ordinateur. Si tel n'est pas le cas, il lancera le programme d'installation du Codec de Intel version 5. Suivez les instructions qui s'affichent pour procéder à l'installation.

- 1. Le programme d'installation vérifie si votre ordinateur nécessite l'installation de DirectX 6.0. Si l'installation de DirectX 6.0 est nécessaire, un écran d'informations sur son installation s'affiche.
- 2. Cliquez sur le bouton « Installer DirectX » pour poursuivre l'installation. (Vous pouvez décider de ne pas installer DirectX, mais dans ce cas vous ne serez pas en mesure de visualiser certaines parties du jeu). Le programme d'installation vérifie automatiquement si DirectShow doit être installé sur votre ordinateur et, le cas échéant, procède à son installation.

Si vous rencontrez des difficultés pour installer « Dark Project : La Guilde des Voleurs », consultez le chapitre Dépannage et Problèmes d'exécution dans le fichier Lisezmoi.

DÉSINSTALLER « DARK PROJECT : LA GUILDE DES VOLEURS »

Pour désinstaller « Dark Project : La Guilde des Voleurs », vous avez le choix entre les trois méthodes suivantes :

1. Insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM pour activer l'option lancement automatique. L'écran de lancement s'affiche alors. Cliquez sur le bouton « Désinstaller » et suivez les instructions qui s'affichent.
2. Cliquez sur le bouton « Démarrer » dans la barre des tâches de Windows 95*. Sélectionnez « Programmes ». Faites glisser la souris vers la droite et cliquez sur « Dark Project » ou sur le nom de dossier défini lors de l'installation. Cliquez sur « Désinstaller Dark Project » dans le menu suivant puis conformez-vous aux instructions qui s'affichent à l'écran.
3. Allez dans le « Panneau de Configuration » à partir du Menu « Démarrer » et choisissez « Ajout/Suppression de Programmes ». Cliquez sur « Dark Project », sélectionnez le bouton « Ajouter/Supprimer... » et suivez les instructions qui s'affichent. Si vous rencontrez des difficultés pour désinstaller « Dark Project : La Guilde des Voleurs », consultez le chapitre Dépannage et Problèmes d'exécution dans le fichier « Lisezmoi ».

DARK PROJECT : LA GUILDE DES VOLEURS

“Fouillez la terre de vos mains puis laissez l’argile et la poussière se répandre sur le sol. Laissez passer une année. Pensez-vous retrouver la même argile ? Maintenant, posez une pierre, une poutre ou une brique en terre cuite. Ils resteront non seulement une année, mais des siècles et des siècles.”

✠ Le Livre des Marteleurs

“Le lierre s’enracinera pour puiser la vie des hommes stupides. Là où le sang des arbres sera répandu, l’Homme de Feuilles se dressera et fera tomber les tours. Il fera repousser les arbres, racines et branches seront assoiffées et boiront le sang dans la joie et à ciel ouvert.”

✠ Manuscrit du Malin, anonyme

“Le monde est une gigantesque balance qui, envers et contre toutes les forces hostiles, doit s’efforcer de garder l’équilibre. La connaissance est un ensemble de poids à ajouter d’un côté ou de l’autre de la balance, selon les besoins. Notre tâche consiste à placer ces poids au fil des siècles, avec douceur et attention, afin de préserver l’équilibre suprême.”

✠ Extrait des lectures du Gardien de la Légende



INTRODUCTION

Dans « Dark Project : La Guilde des Voleurs » vous incarnez Garrett, un voleur expérimenté et endurci, dont le moins qu'on puisse dire est qu'il joue dans la cour des grands. L'ombre et le silence sont vos alliés. Le grand jour est votre pire ennemi. Votre ruse et votre habileté sont vos meilleurs atouts. Toutes les richesses du monde peuvent vous appartenir. Vous n'avez qu'à vous servir.

Vous exercez votre métier au cœur de la Cité. Vos cibles favorites sont les aristocrates fortunés et les marchands corrompus, qui, après tout, ne méritent pas plus leur richesse qu'un honnête voleur tel que vous. Cutty, votre fidèle receleur, est toujours prêt à vous mettre sur un bon coup. Il n'a encore jamais trahi votre confiance.

Le métier comporte évidemment quelques risques. Un seul faux-pas et vous pouvez vous retrouver poursuivi par un garde enragé brandissant un sabre tranchant. Pour parer à cette malheureuse éventualité, vous porterez une épée. Votre arsenal comporte en outre une matraque et un arc. De manière générale, vous préférez éviter d'en arriver à ces extrêmes, mais il n'est parfois aucune autre solution que de se battre.



Le plus souvent, la route qui mène aux richesses est sombre et silencieuse. Mais vous serez dotés de dispositifs divers, qui vous permettront de duper vos adversaires, de vous protéger ou d'atteindre des lieux difficilement accessibles. Vous êtes un voleur, pas un guerrier. Gardez les yeux ouverts et vous ne perdrez pas la vie.



ÉCRANS DE JEU

Menu Principal

- NOUVELLE PARTIE** - ce menu vous permet de commencer une nouvelle partie de « Dark Project : La Guilde des Voleurs ». Normalement vous n'appuierez sur cette touche qu'une seule fois. Vous découvrirez alors un écran intitulé "Nouvelle Partie", décrit ci-dessous.
- CHARGER LA PARTIE** - ce menu affiche un écran à partir duquel vous pouvez charger une partie sauvegardée.
- OPTIONS** - ce menu affiche un écran qui vous permet de régler la configuration de la vidéo, le volume des effets sonores et de la musique, etc. Pour plus de détails, voir ci-dessous.
- INTRO** - ce menu relance la séquence d'introduction du jeu.
- CREDITS** - ce menu affiche les noms des personnes qui ont participé à la création et au développement de « Dark Project : La Guilde des Voleurs ».
- QUITTER** - ce menu vous permet de quitter le jeu.

Écran nouvelle partie

A partir de cet écran vous choisissez le niveau de difficulté. Par défaut le niveau sélectionné est "Normal," mais si vous vous sentez particulièrement en forme, vous pouvez oser le niveau "Difficile". Enfin, si vous êtes vraiment très sûr de vous, sélectionnez l'option "Expert." Si vous jouez à « Dark Project : La Guilde des Voleurs » pour la première fois, nous vous conseillons vivement de commencer par la mission d'entraînement (« Suivre instructions »). Cette mission vous explique les bases du métier de voleur et vous donne les clés de la réussite dans ce domaine. Si vous avez déjà joué à « Dark Project : La Guilde des Voleurs », ou si par hasard vous êtes "de la partie", vous pourrez vous passer de cette mission.

Écran Options

COMMANDES - cet écran affiche une fenêtre à partir de laquelle vous pouvez reconfigurer les commandes. Pour réaffecter une commande, cliquez sur la fonction, puis cliquez sur Attribuer et sélectionnez la nouvelle touche ou le nouveau bouton.

OPTIONS VIDEO - Un écran d'options vidéo vous permettra de modifier ou d'activer, la carte accélératrice 3D, mode de résolution et correction du Gamma. Cette option « la correction du Gamma » est vitale pour rendre l'expérience de Dark Project encore plus époustouflante. Etant donné que les principaux moniteurs vous permettent de changer la valeur du Gamma, il est très important de bien régler cette option pour optimiser la jouabilité. Le meilleur réglage est celui qui vous permettra de voir les contours des terrains et les objets cachés dans les endroits sombres, vous devez réussir à jouer dans des endroits obscurs (et dans Dark Project, il y en a une grande quantité), analyser rapidement la situation ou tout simplement trouver des objets. Le plus simple pour le réglage du Gamma, est de se rendre, lors de la mission d'entraînement, dans le Hall principal où vous aurez des conseils sur la luminosité. Ajustez le Gamma avec les touches + et - votre clavier jusqu'à ce vous puissiez voir les murs des coins les plus obscurs de la pièce. Il vous faudra ajuster aussi la luminosité de votre écran. Utiliser la barre de réglage Gamma pour ajuster ceux-ci.

Note: Si votre carte 3D le permet, vous avez la possibilité de changer le Gamma sous DirectX 6. Au moment où nous imprimons, la plupart des cartes graphiques ne sont pas encore totalement compatible avec DirectX 6. Pour toutes informations sur les cartes compatibles ou les mises à jour, veuillez consulter le Read me, ou vous connecter au site Web de Looking Glass. Si votre carte accélératrice 3D ne supporte pas cette caractéristique, vous devrez modifier le gamma en passant par Settings/Control Panel/Display de votre barre de tâche Windows.



OPTIONS AUDIO - cet écran vous permet de définir différentes options audio, telles que le volume des effets sonores et le réglage des haut-parleurs. Les effets sonores jouent un rôle très important dans « Dark Project ». Lorsque vous rôdez autour d'une maison la nuit venue, vous devez être en mesure de percevoir d'où vient le garde armé, à quelle distance il se trouve et sur quel type de revêtement il se déplace. Si votre carte son est compatible audio A3D, nous vous conseillons vivement de l'utiliser lorsque vous jouez à « Dark Project ». Si vous n'êtes pas sûr que votre carte son supporte ce système, ou si vous ne savez pas comment cela fonctionne, référez-vous au manuel d'utilisation de votre carte (car vous l'avez soigneusement conservé, n'est-ce pas ?).

Menu Mission en cours

Vous pouvez afficher les menus d'options suivants en cours de mission, en appuyant simplement sur la touche ECHAP :

CONTINUER:

vous permet de retourner dans la mission en cours.

OPTIONS:

vous permet d'aller dans le menu Options, décrit ci-dessus.

ENREGISTRER PARTIE :

vous permet d'enregistrer la partie en cours.

CHARGER PARTIE:

vous permet de charger une partie sauvée précédemment.

REJOUER:

recommencer la mission

CARTE :

vous permet d'afficher la carte de votre mission.

OBJECTIFS :

vous permet d'afficher les objectifs de votre mission tout en vous informant, le cas échéant, de ceux que vous avez déjà atteints.

QUITTER :

vous permet de quitter la mission en cours.

NIVEAUX DE DIFFICULTES

Avant chaque mission, vous pourrez changer le niveau de difficulté avec lequel vous voudrez jouer. Vos options sont « Normal », « Dur », « Expert ». Vous ne pouvez pas changer la difficulté au cours des missions, préparez-vous à vivre avec votre choix. Le niveau de difficulté déterminera les objectifs de votre mission. parfois, vous devrez ammasser un minimum de trésors dans le niveau de difficulté « Expert ».

Quelques fois vous aurez des objectifs supplémentaires, comme obtenir un trésor spécifique, ou effectuer une tâche importante. Dans le mode expert, vous serez obligé d'effectuer votre mission sans tuer aucun être humain. Vous pouvez cliquer sur les différents modes de difficultés pour voir les objectifs des missions selon le mode, afin de prendre la bonne décision. Dans le mode expert, vous aurez des difficultés supplémentaires, les portes qui étaient ouvertes dans un autre mode, sont maintenant fermées, il y a moins d'objets ou de potions, et vos ennemis sont plus nombreux mais aussi plus puissants.

ACHAT D'EQUIPEMENT

Avant chaque mission, le tableau d'équipement vous permettra de visualiser tous les objets, armes ou potions disponibles pour la mission.

- La colonne de gauche, répertorie votre équipement de départ. Celui-ci variera selon les missions.
- La colonne de droite présente une sélection d'articles disponibles à la vente.
- La colonne du milieu vous montre les articles que vous avez déjà achetés..

Cliquez sur un objet affiché dans ces colonnes pour le sélectionner et afficher sa description, ainsi que son prix. Pour acheter un article, cliquez dessus dans la colonne « ARTICLES A VENDRE » puis déplacez-le dans la colonne « ARTICLES ACHETES » avec le bouton gauche de la souris. Le montant de votre cagnotte (indiqué sous votre équipement de départ) est débité du prix de votre achat. Si vous changez d'avis et décidez de renoncer à un achat, cliquez sur l'article dans la colonne « ARTICLES ACHETES » et remettez-le dans le magasin en le déplaçant avec le bouton droit de la souris (votre cagnotte est alors recreditée).

A partir de l'écran d'achat d'équipement, vous pouvez revoir les instructions de votre mission ainsi que vos objectifs. Vous pouvez dépenser votre argent uniquement dans la mission qui suit celle où vous l'avez gagné. De même, les articles trouvés ou achetés ne sont plus valables dans la mission suivante. Par conséquent vous n'avez aucun intérêt à ne pas dépenser votre argent pendant la session d'achat d'équipement ni à ne pas utiliser délibérément les articles que vous avez achetés. Vivez donc au présent !



Arme utilisée

inventaire

Niveau de Vie

Réserve d'air
(Visible seulement
en immersion)

Gemme de visibilité

MOUVEMENT

Marcher et Courir

Vous êtes un voleur, vous passerez donc la plus grande partie de votre temps à marcher ou plutôt à « rôder » comme on dit dans le métier. Courir peut s'avérer utile pour vous sortir d'un mauvais pas, mais la plupart du temps marcher est plus sûr, car c'est moins bruyant. Lorsque vous marchez, vous risquez moins d'être vu ou entendu, ce qui est généralement préférable. Pour le contrôle des mouvements, les touches affectées par défaut sont indiquées au dos du manuel.

Escalader

Attendez-vous à consacrer une partie importante de votre temps à escalader des murs, des échelles et vous hisser à l'aide de cordes. Il y a deux façons différentes de monter : grimper et se hisser. Grimper signifie monter le long d'échelles et de cordes. La fonction « se hisser » consiste à atteindre un endroit plus haut que le plan sur lequel vous êtes.

Pour grimper, mettez-vous en face de l'objet ou de la surface que vous voulez gravir et sautez dessus. Vous êtes ainsi « collé » à l'objet ou à la surface en mode Escalader. Pour accéder à une échelle à partir du haut, déplacez-vous avec précaution au-dessus de l'échelle. Une fois que vous êtes dans ce mode, utilisez les touches marcher et courir pour vous déplacer sur l'échelle, la corde ou la surface à escalader, dans la direction dans laquelle vous êtes orienté. Si vous voulez grimper à une échelle

ou à une corde, regardez vers le haut et avancez. Au contraire, pour descendre, regardez vers le bas et avancez. Si vous sautez alors que vous êtes en mode Escalader, vous tombez de l'objet ou de la surface à escalader. Pour vous hisser sur un rebord, vous devez vous placer face au rebord et vous déplacer dans sa direction, puis sauter. Notez que vous devrez maintenir la touche « Sauter » enfoncée pendant toute l'opération. Cette technique peut également être utilisée pour sortir de l'eau.

Nager

Dans certains cas, nager est la seule solution pour atteindre l'endroit dans lequel vous devez vous rendre. Dans d'autres cas, l'eau peut être une excellente cachette temporaire. Cependant, souvenez-vous que patauger dans l'eau fait du bruit et peut donc attirer l'attention sur vous, ce dont vous pouvez très bien vous passer.

Il est très facile de Nager : mettez-vous dans la direction dans laquelle vous voulez nager et avancez. Lorsque vous voulez sortir de l'eau, nagez jusqu'à un bord suffisamment bas pour que vous puissiez l'atteindre et sautez.

Le Courant : Dans certaines eaux, il y a du courant. Vous vous en apercevrez facilement. Si vous essayez de nager à contre-courant, vous avancerez moins vite que si vous nagez dans le sens du courant. Si le courant est vraiment fort, il vous sera impossible de nager à contre-courant.

Couler : Si vous restez trop longtemps sous l'eau, vous coulez. Pendant que vous êtes sous l'eau, une rangée de bulles apparaît en bas à droite de l'écran. Ces bulles vous indiquent la quantité d'air dont vous disposez. Lorsque vous êtes sous l'eau, elles disparaissent petit à petit. Lorsque la totalité des bulles a disparu, vous commencez à couler et à vous noyer, ce qui n'est jamais très agréable.

INTERACTION AVEC LE MONDE DE DARK PROJECT

Utiliser des objets en général

Dans « Dark Project », de nombreux objets peuvent être utilisés. Pour cela vous disposez d'un seul et unique bouton Utiliser (le bouton droit de la souris par défaut) qui peut servir pour tous les objets. Les conséquences de l'utilisation d'un objet dépendent de l'objet concerné. Si vous utilisez une porte qui n'est pas fermée à clef, la porte s'ouvre. Si vous utilisez un trésor, vous le ramassez. Si vous utilisez un livre, vous le lisez.

Utiliser des objets dans le monde de Dark Project

Pour utiliser un objet dans le monde, centrez-le dans la vue en 3 dimensions. Lorsqu'un objet est centré, il s'éclaire. Appuyez sur le bouton utiliser pour vous servir de l'objet mis en valeur. Lorsque vous utilisez un objet dans le monde, une des deux choses suivantes se produit, en fonction de l'objet utilisé :

- ✧ L'objet est manipulé directement dans le monde. Ainsi, les portes, les leviers ou encore les fonts d'eau bénite correspondent à cette description. Vous ne pouvez pas utiliser ces objets "fixes" lorsqu'un objet est sélectionné dans l'inventaire (voir ci-dessous).
- ✧ L'objet est sélectionné et ajouté à votre inventaire. Cela concerne des objets tels que des flèches, des trésors, des crânes, des clefs et des potions, qui sont automatiquement ajoutés à votre inventaire lorsque vous les utilisez. Une image de l'objet concerné apparaît en bas de l'écran. Sa position exacte est déterminée par le type d'objet.

Lorsque des objets sont ajoutés à votre inventaire, ils vont dans les catégories armes, inventaire général, ou bric-à-brac. Les armes sont les objets que vous lancez en direction des personnages ou que vous tirez avec votre arc, en utilisant le bouton attaquer (voir la section Combat ci-dessous). L'inventaire général regroupe tous les objets qui ne sont pas des armes mais que vous voulez conserver quand même. Il peut s'agir d'un butin intéressant ou encore de quelque chose que vous transportez et que vous utiliserez plus tard à l'aide du bouton utiliser. Le bric-à-brac concerne les objets que vous ne voudriez pas garder mais que vous pouvez déplacer, tels que des cadavres ou des débris ou que vous pouvez jeter pour distraire ou blesser un ennemi. Une fois que vous avez ramassé du bric-à-brac, vous pouvez soit le jeter, soit le laisser tomber. Pendant que vous transportez du bric-à-brac, vous ne pouvez ni attaquer, ni utiliser les objets de l'inventaire général. Avec le bouton utiliser vous pouvez jeter votre bric-à-brac et avec la touche lâcher (touche R par défaut) vous le laissez tomber, ce qui est généralement plus silencieux. (Remarque : les armes apparaissent en bas à gauche de l'écran, le bric-à-brac en bas au centre et l'inventaire général en bas à droite.)

Utiliser les objets dans votre inventaire général

Tous les objets que vous ramassez et qui ne sont ni des armes ni du bric-à-brac sont ajoutés à votre inventaire général. Vous pouvez consulter les éléments disponibles dans votre inventaire à l'aide de la touche TAB. L'objet qui apparaît en bas à droite de l'écran est sélectionné dans l'inventaire. Si vous disposez de plusieurs objets du même genre dans votre inventaire général, le nombre total

d'articles disponibles est affiché à côté de l'objet. Si vous avez ramassé plus d'un objet appartenant à la catégorie « butin », la valeur totale de votre butin apparaît. (Remarque: les objets appartenant aux catégories « butin » et « trésor » sont répertoriés dans l'inventaire, mais ne peuvent pas être utilisés.) Pour utiliser l'objet de l'inventaire que vous avez sélectionné, appuyez sur le bouton utiliser. S'il s'agit d'une potion, vous la buvez, si c'est un parchemin, vous le lisez, si c'est une grenade éblouissante, elle sera utilisée, et ainsi de suite.

Lorsque vous sélectionnez un objet de l'inventaire, il ne reste affiché que 5 secondes. Si aucun objet n'est éclairé dans le monde et que vous n'avez sélectionné aucun article dans votre inventaire, vous pouvez afficher le dernier objet sélectionné dans l'inventaire en appuyant sur la touche TAB.

Utiliser des objets de l'inventaire avec des objets du monde de Dark Project

Certains objets de votre inventaire (tels que des clés par exemple) peuvent être utilisés sur des objets du monde de « Dark Project ». Ainsi, pour utiliser une clés sur une porte, sélectionnez la clé et utilisez-la. L'icône de la clé glisse alors au centre de l'écran. Ensuite, mettez la porte au centre de l'écran afin qu'elle soit éclairée. Si vous utilisez la porte alors que la clé est centrée, la clé ouvre la porte.

Faire les poches des gens

L'avantage d'être un voleur, c'est de pouvoir s'emparer d'un objet à l'insu de son naïf propriétaire. Bien sûr, les poches n'ont pas encore été inventées, mais beaucoup de gens ont des clés ou des porte-monnaie bien remplis attachés à la ceinture. S'ils ne savent pas que vous rôdez dans les environs, vous pouvez vous emparer de tout ce qui est attaché à leur ceinture ! Pour cela il vous suffit de procéder exactement de la même façon que pour les autres objets (voir la section Utiliser des objets ci-dessus). La seule difficulté consiste à vous approcher suffisamment près pour prendre l'objet sans pour autant vous faire repérer par son propriétaire.

COMBAT

Il arrive que le vol soit facilité par une utilisation mesurée de la force. Le plus souvent, cela signifie utiliser votre épée ou votre arc - dans le dos de vos ennemis bien sûr - ou depuis une bonne cachette. Dans les situations les plus désespérées, un affrontement direct à un contre un peut être la meilleure alternative. Mieux vaut donc être préparé à toutes les éventualités ! /Pour attaquer, quelle que soit l'arme choisie, utilisez le bouton attaquer (par défaut il s'agit du bouton gauche de la souris).

L'épée

Pour dégainer votre épée, appuyez sur la touche "&". Une épée apparaît alors en bas à gauche de l'écran, vous indiquant ainsi l'arme sélectionnée. Quand votre épée est sortie, vous vous déplacez un peu plus lentement que d'habitude et vous êtes plus facilement repérable par vos ennemis. Pensez également que dans le monde, les personnes qui ne vous remarqueraient pas en temps normal peuvent être effrayées si elles vous voient avec votre épée à la main.

Pour attaquer avec l'épée, appuyez sur le bouton attaquer, maintenez-le enfoncé pour reculer la lame et relâchez-le pour porter l'assaut. Le temps pendant lequel vous maintenez le bouton enfoncé détermine la hauteur et la force du coup porté :

- Si vous maintenez le bouton attaquer enfoncé pendant un court instant, l'épée cingle l'air une fois de gauche à droite ou de droite à gauche.
- Si vous maintenez le bouton attaquer enfoncé plus longtemps, le coup sera porté plus en puissance et plus en hauteur.
- En maintenant le bouton attaquer enfoncé, vous remarquerez que l'épée prend différentes positions.
- Pour parer une attaque, appuyez sur la touche parer (par défaut, la barre d'espacement).

L'arc

Pour préparer une flèche, commencez par sélectionner le type de flèche que vous voulez lancer, en utilisant les touches situées au-dessus des lettres (la touche « sélectionne la flèche à tête large, les autres touches vers la droite jusqu'à la touche ç incluse désignent les types de flèches spéciaux décrits ci-dessous). En bas à gauche de l'écran, une image de la flèche s'affiche, vous indiquant ainsi quelle arme est sélectionnée. Lorsque votre arc est sorti, vous vous déplacez beaucoup plus lentement que d'habitude et vous êtes plus facilement repérable par l'ennemi. Comme pour l'épée, certaines personnes vous apercevant avec votre arc à la main pourraient, bizarrement, s'en offusquer.

Pour sortir votre arc, appuyez sur le bouton attaquer et maintenez-le enfoncé. Plus vous le maintenez enfoncé longtemps, plus la corde de l'arc est tendue et plus la flèche part loin lorsque vous lâchez la corde. Lorsque l'arc affiché à l'écran a atteint sa tension maximale, vous obtenez la puissance maximale

Après avoir tendu l'arc quelques secondes, l'affichage zoomera sur la cible, pour vous permettre de viser correctement et de tirer. Quelques secondes après, votre bras se fera plus lourd, votre vue se troublera légèrement et vous serez contraint à reposer l'arc. Vous pourrez le reprendre tout de suite après et recommencer.

Utilisez le viseur de l'arc pour viser. Vous aurez besoin d'entraînement pour savoir à quelle hauteur viser, pour apprendre à anticiper et pour atteindre les cibles mouvantes.

La matraque

La matraque est une arme contondante, utilisée pour assommer un ennemi rapidement et surtout silencieusement. Son principal inconvénient réside dans le fait que vous devez être juste derrière un ennemi pour pouvoir vous en servir et qu'elle ne sera pas efficace si votre ennemi est sur ses gardes. Ses principaux avantages sont : 1) votre victime n'aura pas le temps de crier et donc d'alerter d'éventuels ennemis alentours, et 2) son utilisation ne laisse pas de tâches de sang susceptibles d'être repérées. En outre, la matraque ne vous ralentit pas, même lorsque vous l'avez à la main. Enfin, contrairement aux autres armes, lorsqu'elle est sortie elle ne vous rend pas plus repérable. Pour sortir la matraque, appuyez sur la touche « é ». Une image de la matraque apparaît en bas à gauche de l'écran, vous indiquant quelle arme est sélectionnée.

Pour préparer l'attaque, appuyez sur le bouton attaquer et maintenez-le enfoncé. Relâchez-le pour frapper. Pensez à viser à la tête de votre adversaire. Il est en effet peu vraisemblable que vous réussissiez à l'assommer en lui donnant un coup dans les jambes. Il serait donc inutile de vous esmer à utiliser la matraque sur des créatures sans tête, si d'aventure vous en rencontriez... Pour ranger une arme, quel que soit son type, appuyez sur la touche « ” ».

Points de vie

Le vol est une activité qui présente certains risques. Un ennemi qui vise bien, une chute un peu brutale, un bain de lave peuvent nuire à votre santé. Vos points de vie sont représentés par une rangée de boucliers en bas à gauche de l'écran. Plus vous êtes mal en point et moins il y aura de boucliers. Lorsqu'il n'y a plus de bouclier, vous êtes mort.

Equipement du joueur

Garrett dispose, nous l'avons vu, d'une épée, d'un arc et d'une matraque. Il lui arrive d'avoir d'autres « accessoires », mais en quantité limitée. Il s'agit donc d'en user avec parcimonie.

FLECHES

Dans le monde de « Dark Project », il existe sept types de flèches décrits ci-dessous. Les flèches à tête large sont les plus classiques et sont disponibles dans toutes les missions. D'autres types de flèches - flèches à eau, flèches à feu, flèches à gaz et flèches à mousse - s'ajoutent à votre inventaire quand vous ramassez un cristal du type approprié (les Cristaux d'eau ajoutent des flèches à eau, les cristaux de feu ajoutent des flèches à feu, les Cristaux d'air ajoutent des flèches à gaz et les Cristaux de la Terre ajoutent des flèches à mousse). Vous pouvez également trouver ou acheter des flèches à corde et des flèches bruyantes. Pour ces deux types de flèches, les cristaux ne sont pas nécessaires.

Pour utiliser une flèche, sélectionnez-la à l'aide de la touche qui convient. Ensuite votre arc tirera automatiquement ce type de flèche jusqu'à ce que a) votre stock soit épuisé ou b) vous changiez d'arme.

Les touches d'activation des flèches sont les suivantes :

3 - Flèche à tête large

6 - Flèche à mousse

8 - Flèche à corde

4 - Flèche à eau

7 - Flèche à gaz

9 - Flèche bruyante

5 - Flèche à feu

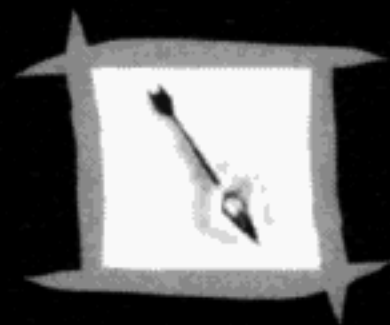
Flèche à eau -

La première fonction des flèches à eau est d'éteindre les torches, baissant ainsi la luminosité pour que vous puissiez plus facilement vous cacher. Vous pouvez également utiliser ces flèches pour nettoyer les tâches de sang sur n'importe quelle surface et vous en servir avec l'Eau bénite (voir ci-dessous) pour rendre les flèches encore plus efficaces contre les zombies



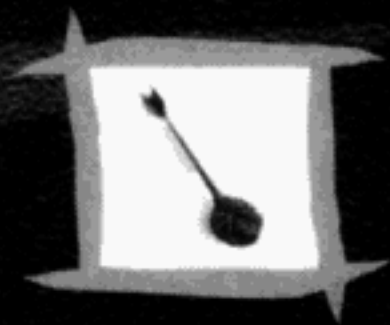
Flèche à feu

- Contrairement aux autres flèches, les flèches à feu ont une trajectoire rectiligne jusqu'à ce qu'elles touchent quelque chose. Lorsqu'elles atteignent le point d'impact, elles explosent, causant de gros dégâts sur tout ce qui se trouve aux alentours et brûlant tous les objets inflammables. Il est vrai qu'elles ne sont pas très discrètes, mais elles conviennent parfaitement pour faire diversion et font de gros dégâts. Dans certains cas, provoquer une violente explosion présente de gros avantages. Les Flèches à feu peuvent également servir à rallumer les torches que vous aviez éteintes.



Flèche à mousse

- Lorsqu'une flèche à mousse touche une surface quelconque, elle se transforme en un tapis de mousse. Lorsque cette mousse touche le sol (en supposant que vous n'avez pas tiré la flèche directement sur le sol), un certain nombre de parcelles de mousse se forment aux alentours. Si vous marchez sur cette mousse vous faites pratiquement aucun bruit. Si vous voulez vous approcher furtivement d'un garde, mais que pour cela vous devez traverser une zone carrelée, le fait de recouvrir le carrelage avec de la mousse vous permet de rendre votre approche des plus silencieuses.



Flèche à gaz

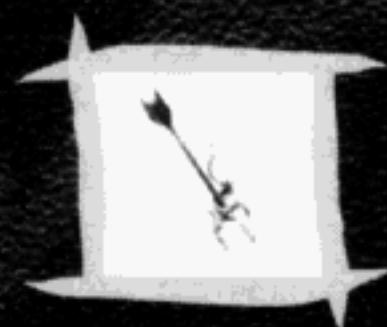
- Les flèches à gaz sont extrêmement puissantes. Elles créent un petit nuage de gaz soporifique à leur point d'impact, qui endort tous les humains et toutes les créatures. Si vous êtes un bon tireur, vous pouvez endormir plusieurs cibles avec une seule flèche à gaz, mais les victimes doivent être assez rapprochées. Comme les flèches à feu, les flèches à gaz ont une trajectoire rectiligne.



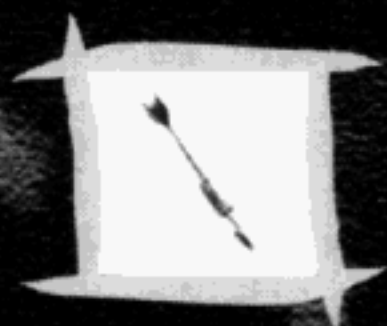
Deux conseils :

1. Les flèches à gaz sont chères et sont généralement difficiles à obtenir. Alors ne les gaspillez pas.
2. Si vous tirez accidentellement une flèche à gaz dans une zone dont vous êtes trop proche, vous serez vous aussi pris dans le nuage et vous en subirez les conséquences, ce qui risque d'être assez désagréable.

Flèche à corde - Les flèches à corde ne peuvent être tirées que sur du bois ou des éléments naturels. Lorsqu'elles atteignent leur cible, elles s'enfoncent dedans et une corde descend à partir du point d'impact. Vous pouvez grimper le long de cette corde comme à une échelle (voir la section escalader ci-dessus).



Flèche bruyante - Les flèches bruyantes sont très utiles pour faire diversion. Au moment de l'impact, elles émettent un bruit étrange. Elles peuvent être utilisées pour attirer les gardes loin de l'endroit où vous voulez vous rendre. Mais souvenez-vous que lorsque l'origine du bruit aura été découverte, ils seront probablement très suspicieux.



L'art du crochetage

Il arrive parfois que le voleur assidu se trouve confronté à une porte fermée, dont la clé n'est pas disponible. Dans ce type de situation, rien de tel qu'une paire de passe-partout pour en venir à bout. Certaines serrures sont un jeu d'enfant à ouvrir. Sélectionnez l'un de vos passe-partout, utilisez-le sur la porte et maintenez la touche enfoncée jusqu'à ce que la poignée cède. A mesure que vous utiliserez votre passe-partout, la porte commencera à grincer et basculer en position ouverte. Vous entendrez alors un clic sympathique : celui de la poignée qui cède. D'autres serrures sont plus complexes à ouvrir et nécessitent un passe-partout spécifique. Si, en utilisant l'un de vos passe-partout, seul un clic bref se fait entendre, utilisez l'autre passe-partout.

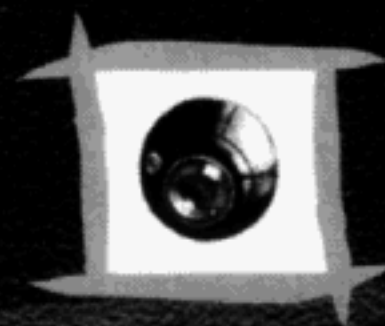
Avec les serrures les plus complexes, vous devrez utiliser les deux passe-partout. Vous ne réussirez peut-être, avec le premier de vos passe-partout, qu'à débloquer partiellement la porte. Si tel est le cas, utilisez l'autre passe-partout pour en venir à bout. Certaines serrures sont tellement bien construites que vous devrez utiliser vos passe-partout tour à tour et plusieurs fois de suite. Si vous tentez d'utiliser un passe-partout sur une porte non verrouillée sur laquelle des passe-partout ne peuvent être utilisés, vous entendrez un seul clic bref.

BOMBES ET MINES

Pour utiliser une bombe ou une mine, sélectionnez-en une dans votre inventaire et appuyez sur le bouton utiliser. La bombe ou la mine est alors jetée devant vous,

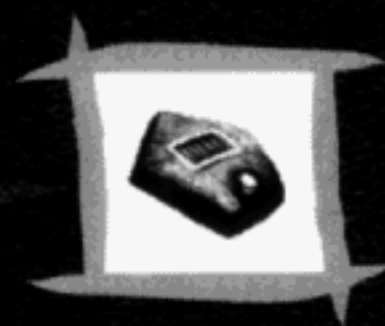
Grenade éblouissante

- Une grenade éblouissante explose au moment de l'impact, quelle que soit la surface atteinte ou l'objet touché, et étourdit momentanément toutes les créatures qui voient l'explosion (enfin toutes les créatures qui ont des yeux). Si vous regardez l'explosion, vous subirez des effets visuels secondaires.



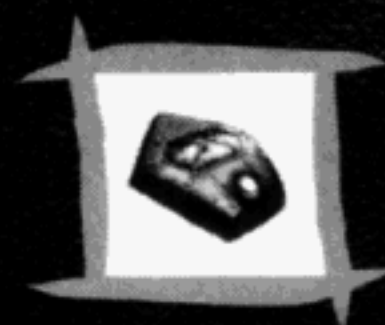
Mine

- Une mine explose lorsque quelqu'un passe à proximité, s'accompagnant de gros dégâts et d'un bruit assourdissant. Comme les flèches à feu, elles ne sont pas très discrètes, mais peuvent être très efficaces lorsqu'elles sont utilisées à bon escient.



Mine à gaz

- Les mines à gaz s'utilisent de la même manière que les mines classiques, mais au lieu d'exploser lorsqu'on les déclenche, elles libèrent un nuage de gaz soporifique puissant (voir la section Flèches à gaz ci-dessus).



POTIONS

Potion de guérison

- Cette potion a exactement le rôle auquel vous pensez. Sélectionnez-la dans votre inventaire et cliquez pour la boire.

Potion de souffle

- Cette potion vous fournit une ou deux bouffées d'air supplémentaires, ce qui peut s'avérer très utile lorsque vous êtes sous l'eau et que vous retenez votre souffle depuis trop longtemps. Sélectionnez-la dans votre inventaire, et cliquez pour la boire

Eau bénite

- L'eau bénite n'est pas destinée à être bue, mais sert à transformer toutes vos flèches à eau - si vous en disposez - en flèches à eau bénite, extrêmement efficaces contre les vampires. Notez toutefois que cette transformation ne dure que 30 petites secondes, après quoi vos flèches à eau retrouveront leur apparence et leur utilisation normales.

Potion de vitesse

- Ce breuvage magique vous permettra de vous déplacer à une vitesse exceptionnelle... mais uniquement pendant un court instant, le temps, par exemple, de vous sortir d'une situation périlleuse. Elle s'avérera également très utile lorsque vous devrez vous lancer à la poursuite d'un ennemi, avant qu'il n'ait le temps de décamper et mettre en garde ses amis.

LA BOUSSOLE

La boussole est un outil qui vous accompagnera tout au long de vos missions. Pour l'utiliser, sélectionnez-la comme élément actif de votre équipement. Cette boussole suivra vos mouvements, l'aiguille rouge indiquant toujours le nord (sur toutes les cartes de missions, les zones affichées en haut de la page se trouvent au nord). Lors de vos missions, vous serez amené à vous rendre dans des endroits que vous ne connaissez pas ; dans ce cas, la boussole vous sera d'une grande utilité.

LA GEMME DE VISIBILITE

Vous disposez d'un autre accessoire important, constamment actif. Il s'agit de la gemme de visibilité, une gemme jaune qui se trouve en bas de l'écran au centre. La gemme de visibilité est utilisée pour mesurer votre niveau de visibilité actuel, qui peut être affecté par un certain nombre de choses, comme le degré de lumière, la vitesse de vos mouvements et le fait d'avoir ou non une arme sortie. Si vous courez dans la rue sous un lampadaire avec votre épée sortie, la gemme atteindra son degré de luminosité maximale. Si vous êtes immobile dans un endroit très sombre, sans arme, la gemme sera foncée. La gemme peut avoir plusieurs degrés de luminosité qui correspondent à différents niveaux de visibilité. Si à un moment donné vous ne savez pas à quel point vous êtes visible, il vous suffit de regarder la luminosité de la gemme

ASTUCES ET TACTIQUES

Vous n'êtes pas un char.

La chose la plus importante dont vous devez vous souvenir dans « Dark Project » est que vous n'êtes pas une machine de combat que rien ne peut arrêter. Si vous avez l'intention de vous lancer dans des assauts de front, audacieux, face à plusieurs adversaires, vous pouvez choisir tout de suite la couleur de votre cercueil.

Essayez d'être invisible.

Pour vous, la meilleure façon de rester en vie est de passer inaperçu. Il existe de nombreuses façons d'éviter d'être vu par vos ennemis :

- Restez au maximum dans l'ombre et surtout, dans la mesure du possible, évitez les endroits très éclairés
- Vous êtes nettement plus visible lorsque vous bougez que lorsque vous êtes immobile.
- Vous avez plus de risques de vous faire repérer lorsque vous avez une arme à la main.
- Vous avez plus de chances de passer inaperçu si vous rasez discrètement les murs que si vous déambulez dans des endroits dégagés.

Souvenez-vous que si vous voulez traverser un endroit très éclairé, vous pouvez toujours utiliser des flèches à eau pour éteindre les torches et ainsi être plus en sécurité.

Mettez une sourdine.

Vos ennemis peuvent vous voir, mais ils peuvent également vous entendre. Vous êtes plus bruyant lorsque vous courez que si vous marchez. Alors ne courez qu'en cas de nécessité absolue. Faites attention à la surface sur laquelle vous évoluez. Marchez autant que possible sur des tapis ou de la pelouse. Les sols carrelés et les grillages métalliques sont beaucoup plus bruyants. Utilisez les flèches à mousse pour amortir le bruit de vos pas lorsque vous devez traverser ce type de surfaces.

Tendez l'oreille.

Vous pouvez apprendre énormément de choses sur la situation en écoutant. Ecoutez aux portes avant de les ouvrir. Soyez attentif lorsque vous arrivez au croisement des couloirs. La plupart des créatures font du bruit quand elles se déplacent. Elles sifflent, elles grognent ou font simplement du bruit en marchant.

Prenez de la hauteur.

Dès que vous le pouvez, choisissez les endroits qui vous permettent de dominer vos ennemis. Il y a moins de risques qu'ils vous repèrent si vous êtes perché en haut d'un mur. Même s'ils vous voient, ils auront du mal à vous atteindre. A moins qu'ils organisent une attaque rangée, mais vous aurez alors toujours le temps de vous enfuir.

Mettez toutes les chances de votre côté.

Si vous êtes confronté à plus d'adversaires que vous ne pouvez raisonnablement en affronter (ce qui signifie, dans la plupart des cas, à plus d'un adversaire), essayez de faire en sorte d'en provoquer un seul à la fois. Si vous réussissez à assommer un garde (et non à le tuer), il fera moins de bruit en tombant et risquera moins de donner l'alerte à ses collègues.

Cachez les preuves.

Si vous terrassez un de vos adversaires, cachez le corps dans l'ombre, de façon à ce que les éventuels passants ne soient pas informés de votre présence. Si vous avez des flèches à eau, utilisez-les pour faire disparaître les tâches de sang qui risquent de vous trahir. Enfin, fermez les portes derrière vous, cela peut éviter les soupçons.

CONFIGURATION DES TOUCHES PAR DEFAUT - RECAPITULATIF

Souris à 2 boutons		Souris à 3 boutons	
<i>Utiliser arme</i>	Bouton 1	<i>Utiliser arme</i>	Bouton 1
<i>Utiliser objet</i>	Bouton 2	<i>Utiliser objet</i>	Bouton 2
		<i>Parer</i>	Bouton 3

Courir	Z	8 du Pavé numérique	Flèche haut
Marcher	S	5 du Pavé numérique	
Reculer	X	2 du Pavé numérique	Flèche bas
Tourner à gauche	Q	4 du Pavé numérique	Flèche gauche
Tourner à droite	D	6 du Pavé numérique	Flèche droite
Pas à gauche	W	1 du Pavé numérique	Alt/Tourner à gauche
Pas à droite	C	3 du Pavé numérique	Alt/Tourner à droite
Se pencher à gauche	A	7 du Pavé numérique	
Se pencher à droite	E	9 du Pavé numérique	

Sauter/Parer	BARRE D'ESPACEMENT	<i>o du Pavé numérique</i>
S'accroupir	F	<i>Entrée du Pavé numérique</i>
Regarder en haut	T	<i>Page Avant</i>
Regarder en bas	G	<i>Page Arrière</i>
Centrer la vue	V	<i>du Pavé numérique</i>
Lâcher objet	R	
Carte	,	
Objectifs	O	
Menu	Echap	

Objet suivant	Tab	* _	Pavé numérique
Objet précédent	Maj+Tab	/ _	Pavé numérique
Ranger objet	Espace arrière		
Réglage Gamma	=)		

Ranger arme	"	Potion de souffle	F2
Epée	&	Eau bénite	F3
Matraque	é	Passe-partout 1	F4
Flèche à tête large	«	Passe-partout 2	F5
Flèche à eau	'	Grenade éblouissante	F6
Flèche à feu	{	Mine à gaz	F7
Flèche à mousse	-	Mine	F8
Flèche à gaz	è	Boussole	F9
Flèche à corde	_	Capture d'écran	F10
Flèche bruyante	ç	Sauvegarde rapide	F11
Potion de guérison	F1	Chargement rapide	F12

DARK PROJECT™

LA GUILDE DES VOLEURS



N'oubliez pas de lire le fichier LISEZMOI !

Merci de vous référer au fichier LISEZMOI joint sur le CD ROM pour les mises au point et les mises à jour non traitées dans le manuel de « Dark Project »

Préparer votre disque dur

Pour vous assurer que l'installation se déroule sans problème, vérifiez que votre disque dur et votre système de fichiers sont tous les deux configurés pour obtenir des performances maximales. Windows 95/98* sont fournis avec deux programmes utilitaires capables de trouver et de réparer toutes les erreurs et d'optimiser les performances de votre disque dur. Le premier programme s'appelle « ScanDisk ». « ScanDisk » regarde si votre disque dur a des problèmes et est capable de remédier à ceux qu'il détecte. Pour lancer « ScanDisk » cliquez sur le bouton « Démarrer » dans la barre des tâches de Windows 95/98*, puis sur « Programmes », ensuite sur « Accessoires », puis sur « Outils Système » et enfin sur « ScanDisk ».

Une fois que « ScanDisk » a terminé sa vérification, optimisez les performances de votre disque dur en lançant un programme appelé « Défragmenteur de disque ». Pour lancer le « Défragmenteur de disque », cliquez sur le bouton « Démarrer » dans le bureau de Windows 95/98*, allez dans « Programmes », puis dans « Accessoires » et « Outils Système » afin de cliquer sur « Défragmenteur de disque »..



INSTALLATION ET CONFIGURATION

Une fois que vous avez inséré le CD de « Dark Project » dans votre lecteur de CD-ROM, le menu de lancement de « Dark Project » doit apparaître automatiquement à l'écran. Si ce n'est pas le cas, allez dans le dossier « Poste de travail » et cliquez deux fois sur l'icône du lecteur de CD-ROM pour lancer le menu d'introduction de « Dark Project ». La première fois que vous mettez le CD-ROM de « Dark Project » dans votre lecteur, le menu doit contenir un bouton « Installer ». Cliquez simplement sur ce bouton et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation. Une fois l'installation de « Dark Project » terminée, le menu affiche un bouton « Jouer ». Cliquez sur ce bouton pour commencer à jouer au jeu.

Au secours ! Dark Project a endommagé mon système et je soupçonne DirectX d'être responsable. Comment puis-je restaurer mes gestionnaires d'origine ?

VOUS NE POUVEZ PAS ENLEVER DIRECTX DE VOTRE SYSTÈME, mais vous pouvez restaurer les gestionnaires audio et vidéo d'origine qui ont été remplacés lors de l'installation de DirectX. Si vous allez dans le dossier « Paramètres » puis « Panneau de configuration » de Windows 95/98* sans omettre de cliquer sur l'icône « Ajout/Suppression de programmes », vous découvrirez la liste de tous les programmes installés sous Windows 95/98* dans la fenêtre appelée « Propriétés de ajout/suppression de programmes ».

Si « Pilotes DirectX » apparaît dans la liste, cliquez deux fois dessus pour ouvrir la fenêtre Configuration DirectX. En bas de cette fenêtre, un bouton appelé « Restaurer les gestionnaires d'Affichage » apparaît. Cliquez sur ce bouton « restaurer les gestionnaires Vidéo d'origine ». Ensuite, cliquez sur l'autre bouton appelé « Restaurer les gestionnaires Audio » pour restaurer les gestionnaires audio d'origine. Une fois encore, vous remarquerez que si cette opération permet la restauration des gestionnaires d'origine qui avaient été remplacés par DirectX, **ELLE NE SUPPRIME PAS DirectX** de votre disque dur et elle ne résout pas non plus automatiquement les problèmes que vous pouvez avoir rencontrés lors de l'installation ou du lancement de « Dark Project ». Bien que DirectX reste installé dans votre système, la restauration des gestionnaires d'origine vous permet quand même de lancer le programme. Dans le cas contraire, contactez votre vendeur pour obtenir des gestionnaires compatibles à 100 % avec DirectX pour votre carte vidéo et/ou votre carte son OU visitez le site web des fabricants.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Distribué par Eidos Interactive France, 6 Boulevard du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex.

Pour plus d'information :

3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*
(2F23 la minute)

**Concours, Astuces et Solutions
Support Technique**

08 36 68 19 22*

3615 EIDOS*

www.eidos-france.fr

***2,23FF/minute**

Pour vérifier ou pour voir s'il déjà un correctif logiciel (« patch ») pour « Dark Project : La Guilde des Voleurs », éventuellement capable de traiter vos problèmes particuliers ou de vous permettre d'ajouter des caractéristiques qui n'étaient pas disponibles dans la version du jeu vendue dans le commerce, allez sur le site web de Looking Glass à l'adresse [http : www.lglass.com/cs](http://www.lglass.com/cs)

Pour consulter la toute dernière Foire aux Questions (FAQ) consultez le site web de Looking Glass à l'adresse <http://www.lglass.com/cs/>



DARK PROJECT CREDITS

EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

Les "chefs"

Greg LoPiccolo	Chef de projet
Tom Leonard	Responsable programmation
Mark Lizotte	Directeur artistique
Tim Stellmach	Responsable conception
Doug Church	dans son propre rôle

Producteur exécutif	Joseph Gilby
------------------------	--------------

Producteur	Josh Randall
------------	--------------

Programmeurs	Chris Carollo Kate Jenkins Marc "Mahk" LeBlanc Mat MacKenzie
--------------	---

Rendu 3D:	Sean Barrett
-----------	--------------

Rendu Matériel et Support D3D:	Kevin Wasserman
--------------------------------------	-----------------

Conception	Laura Baldwin Dorian Hart Mike Ryan Randy Smith Sara Verrilli
------------	---

Conception initiale et concept du scénario	Ken Levine
---	------------

Conception artistique	Daniel Thron Robb Waters
-----------------------	-----------------------------

Ingénieur du son	Eric Brosius
------------------	--------------

Support Audio-Visuel	Kemal Amarasingham Jennifer Hrabota
----------------------	--

Ont également participé à la programmation	Dan Schmidt Briscoe Rogers Jon Chey James Fleming Cynthia Monter Darren LaFreniere Mark Justin Waks Rob "Xemu" Fermier Zarko Bizaca Pat McElhatton
---	---

Ingénieur compilation	David Teichholtz
-----------------------	------------------

Ont également participé à la conception	Peggy O'Connell Ian Vogel Nate Wells Jeff Yaus
--	---

Ont également participé
au conception artistique

Steve Caniff
Erin Coughlan
Brennan Priest

Domestiques

Dorian Hart
Sara Verrilli

Marlon Violette
Nate Wells

Prisonniers

Geoffrey Stewart
Andy Meuse

Scenes cinématiques

Direction, graphismes
et animation

Daniel Thron

Co-direction et édition

Josh Randall

Musique et effets sonores

Eric Brosius

Scénario

Terri Brosius

Singe-monstre

Dan Thron

Gardien

Nate Wells

Cutty

Dan Thron

Murus

Randy Smith

Ramirez

Dan Thron

Renault

Dan Thron

L'Oeil

Dan Thron

Acteur de Motion
Capture

Jonathon Conant

Avec la
collaboration de :

Erin Coughlan
Jennifer Hrabota
Marlon Violette
Robb Waters
Nate Wells

Directeur du
Marketing

Michael Malizola

Responsable qualité

Steve Pearsall

Voix originales

Responsable
du testing

Michael J. Steinkrauss

Garrett
Constantine
Viktoria

Steven Russell
Joffrey Spaulding
Terri Brosius

Testeurs

David Sax
Kevin Callow
Tom Grealy
Alexx Kay
Lulu Lamer
Mike Romatelli
Chris Siegal
Natasha Swift

Guards

Steven Russell
Geoffrey Stewart
Stephen Russell
Joffrey Spaulding

Marteleurs

Manuel

Texte	Dorian Hart
Illustrations	Daniel Thron
Site Internet	Jennifer Hrabota Josh Randall Steve Pearsall
Administration Réseau	Rob Meffan Andy Meuse
Service Clients	Rob Caminos Jason Jope
Direction de Looking Glass	Paul Neurath Erik Gloersen Michael Alexander
Motion Capture Adaptive Optics	Dean Wormell Liz Hincks

Nous remercions tout particulièrement

Warren Spector, Constantine Hantzopoulos,
Sandra Smith, TTLG, Liz Hincks, Bill Carlson.

Un manuel de ACÉ

EQUIPE EDITION (EIDOS UK)

Producteur	Jonas Eneroth
Responsable de la Localisation	Flavia Timiani
Responsable qualité	Tony Bourne
Directeur du Marketing	Karen Ridley
Relations Publiques	Jonathan Rosenblatt

POUR EIDOS FRANCE

Chef de Produit	Stéphane Cormier
Responsable localisation	Stéphan Gonizzi

VERSION FRANÇAISE

Traduction	ExeQuo, Paris
Studio d'enregistrement	Dune Sound, Paris

Nous remercions tout particulièrement
MS-MBK

NOTES

34

GARANTIE LIMITEE

Eidos Interactive se réserve le droit d'améliorer à tout moment le produit décrit dans ce manuel, et ce sans préavis. Eidos Interactive n'offre aucune garantie expresse ou implicite de ce produit manufacturé, que ce soit sur sa qualité, sa commercialisation ou sa forme. Si un problème devait survenir sur le produit lui-même (et non sur le logiciel qui est fourni "tel quel") pendant les 90 jours de garantie limitée, veuillez le retourner dans son état initial à votre revendeur.

Une preuve d'achat vous sera réclamée pour que la garantie de 90 jours puisse être valable.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

EIDOS
I N T E R A C T I V E

www.eidos.com

**Dark Project : la Guilde des Voleurs est une marque déposée de Looking Glass Studios © 1998 Looking Glass Studios.
Tous droits réservés © 1998 3dfx interactive, Inc - Le logo 3dfx interactive est une marque déposée de 3dfx Interactive, Inc.
Tous droits réservés. Eidos interactive est une marque déposée de Eidos Plc © 1998 Eidos Interactive. Tous droits réservés.**

PTHIEPFR74