

Virgin INTERACTIVE



LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL™

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET II™

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.

Ne vous tenez pas trop près de l'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.

Les Boucliers de Quetzalcoatl - Les Chevaliers de Baphomet TM & © 1997
Revolution Software Ltd. Published by Virgin Interactive Entertainment
(Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin
Enterprises

TABLE DES MATIÈRES



INTRODUCTION.....	5
DÉMARRAGE	
Matériel nécessaire.....	6
Installer et lancer le jeu.....	7
GUIDE DU JEU	
Se déplacer.....	8
Ramasser des objets.....	9
L'inventaire.....	9
Utilisation d'autres objets.....	10
Dialoguer avec les personnages.....	10
Choisir une destination.....	11
Menu des commandes.....	11
Mode «Pause».....	12
GUIDE POUR JOUEUR DÉBUTANT.....	16
PROBLÈMES TECHNIQUES.....	22
ASSISTANCE TECHNIQUE.....	30



INTRODUCTION

Ceux qui ont eu la chance de jouer aux CHEVALIERS DE BAPHOMET connaissent déjà George Stobhart, un Américain perspicace et débrouillard. Dans ce jeu, George s'est retrouvé, bien malgré lui, plongé au coeur d'une ténébreuse affaire de néo-Templiers. Après avoir brillamment déjoué le complot de cette secte prête à dominer le monde, George a dû rentrer précipitamment aux USA pour s'occuper de son père mourant. Lorsque Les Boucliers de Quetzalcoatl commence, George va revoir Nico, la femme de sa vie, après plusieurs mois de séparation. Mais l'Américain ne tarde pas à comprendre qu'un danger mortel menace encore une fois sa jolie fiancée.

En enquêtant sur un trafic de drogues international, Nico a mis la main sur une statuette d'obsidienne qui fait partie d'un plan machiavélique. Accompagnée de George, la journaliste se rend chez le professeur Oubier, un spécialiste de l'art Maya, pour obtenir des informations sur la statue. Mais une fois chez l'archéologue, Nico est enlevée et George est laissé en pâture à une énorme tarentule. Cette situation périlleuse n'est que la première des péripéties qui attendent George. Bientôt, il devra contrecarrer les plans d'un dangereux criminel qui souhaite accomplir une prophétie visant à détruire notre planète.

DÉMARRAGE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Avant d'essayer de jouer aux Boucliers de Quetzalcoatl, assurez-vous de posséder le matériel nécessaire.

Ordinateur :

Le jeu fonctionne sur un PC IBM (ou 100% compatible) équipé au minimum d'un processeur 486DX2. L'utilisation d'un processeur Pentium est recommandée.

Système d'exploitation :

Les Boucliers de Quetzalcoatl est utilisable sous Windows 95 uniquement.

Mémoire :

Un minimum de 16 Mo est nécessaire pour lancer une partie.

Lecteurs :

Assurez-vous de posséder au moins 66 Mo d'espace libre sur votre disque dur. Votre lecteur de CD-ROM doit être au minimum un double vitesse. Il est recommandé d'utiliser un lecteur quadruple vitesse et de posséder 280 Mo d'espace disponible sur le disque dur.

Vidéo :

Il vous faudra une carte compatible Direct Draw™ Windows 95 avec un Mo de RAM au minimum.

Son :

Les Boucliers de Quetzalcoatl reconnaît toutes les cartes sonores compatibles Direct Sound™ Windows 95.

Contrôle : Un clavier pour PC et une souris Microsoft (ou 100% compatible) sont nécessaires.

INSTALLER ET LANCER LE JEU

Placez le CD des Boucliers de Quetzalcoatl dans votre lecteur de CD-ROM et attendez que le menu principal s'affiche à l'écran. La première fois que vous utilisez le CD du jeu, l'option Installation des Boucliers de Quetzalcoatl est disponible. Choisissez cette option en cliquant dessus, puis suivez les indications afin d'installer Direct X Version 5.0 (obligatoire pour pouvoir jouer) sur votre PC. Ce menu permet aussi de déterminer la taille de l'installation, de préciser le répertoire de destination et d'indiquer dans quel dossier vous souhaitez placer un raccourci. Si Direct X 5.0 (ou une version plus récente) est déjà installé sur votre ordinateur, il est conseillé de sélectionner l'option Ne pas installer Direct X.

Si le Menu d'installation ne s'affiche pas automatiquement, vous pouvez l'activer avec l'Explorateur de Windows. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Problèmes techniques.

Une fois que le jeu est installé sur votre disque dur, les options suivantes s'affichent.

JOUER AUX BOUCLIERES DE QUETZALCOATL
VOIR LES CREDITS

- Choisissez cette option pour faire une partie du jeu.
- Pour connaître le nom des créateurs des Boucliers de Quetzalcoatl.

VOIR LA DÉMO DES CHEVALIERS DE BAPHOMET

- Pour visionner la bande-annonce du premier jeu de la série.

ACCÉDER AU SITE WEB DES BOUCLIERES DE QUETZALCOATL

- Si vous possédez un accès Internet, vous pouvez vous connecter directement au site World Wide Web du jeu.

DÉSINSTALLER LES BOUCLIERES DE QUETZALCOATL

- Pour effacer le jeu de votre disque dur. Vous devez confirmer ce choix pour que les fichiers soient supprimés. Une option vous permet de ne pas effacer les parties sauvegardées.

QUITTER

- Pour retourner à Windows 95.

Une fois installé, Les Boucliers de Quetzalcoatl peut être lancé à partir du dossier qui contient tous les éléments du jeu. Pour cela, cliquez sur le bouton Démarrer, ensuite sur Programmes, puis sur Revolution et enfin sur Les Boucliers de Quetzalcoatl (le chemin sera différent si vous l'avez modifié pendant l'installation).

GUIDE DU JEU

Pour connaître les actions réalisables par George, il suffit de regarder l'icône du pointeur. Lorsque vous déplacez la souris, le pointeur à l'écran change de forme et vous indique que George peut se déplacer, parler à une personne, examiner un lieu ou manipuler un objet. Voici la liste des actions possibles, selon que vous cliquez sur le bouton droit ou gauche de la souris.

SE DÉPLACER



Cette icône en forme de flèche est visible lorsque le pointeur est placé sur un objet sans importance.

Bouton gauche ou droit : Si l'endroit est accessible, George se dirige vers l'emplacement où vous venez de cliquer. Si la flèche est placée en dessous de l'écran de jeu, l'inventaire de George apparaît. Si vous placez le pointeur en haut de l'écran, les options du jeu s'afficheront.



La main fait signe de venir lorsque l'écran n'affiche qu'une partie du lieu où se trouve George. Vous pouvez continuer l'exploration du paysage en vous dirigeant dans cette direction.

Bouton gauche ou droit : George se déplace vers la destination indiquée pour découvrir une autre partie du décor.



Le pointeur prend la forme d'une main au doigt tendu pour vous indiquer la sortie du décor.

Bouton gauche : George sort de l'endroit où il se trouve en passant par cette issue. Si vous double-cliquez sur la sortie au moment où George s'en approche, il quittera instantanément la scène. C'est une technique à retenir si vous êtes pressé.

Bouton droit : Pour obtenir une description du décor accessible par cette sortie.

RAMASSER DES OBJETS

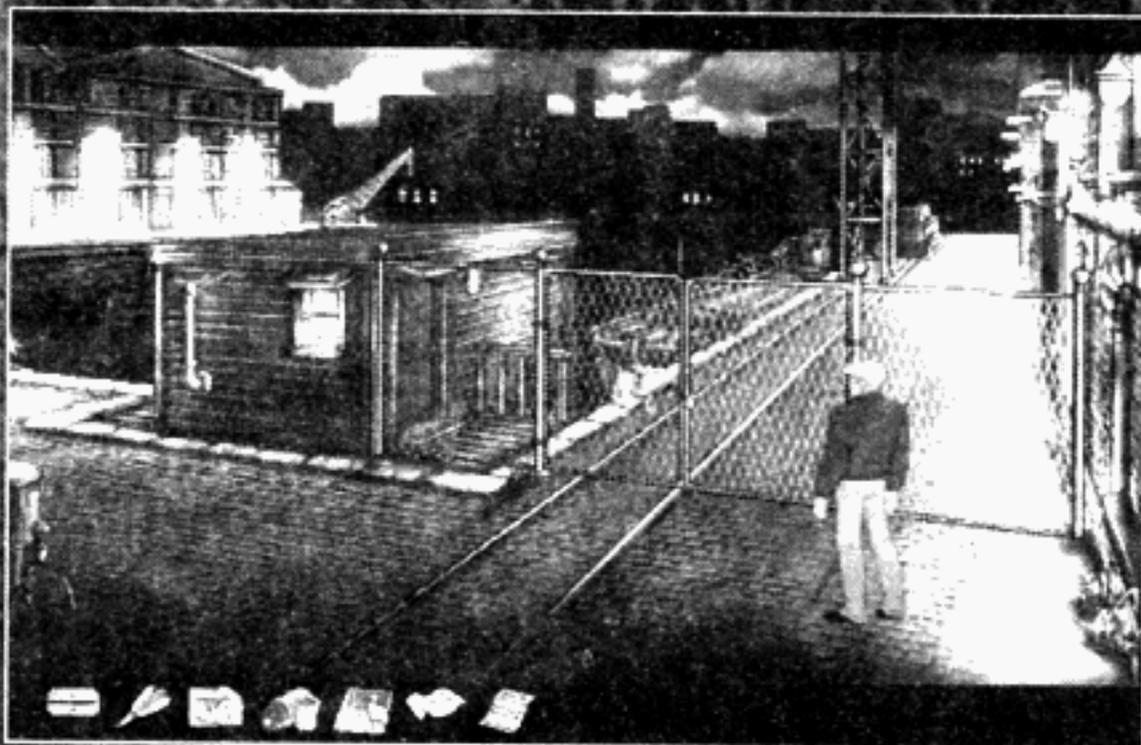


George peut garder sur lui une grande quantité d'objets. Il est donc recommandé de ramasser tout ce qui pourrait vous être utile au cours de la partie. Lorsque vous souhaitez prendre un objet, placez le pointeur dessus, si l'icône se transforme en une main en train de saisir un objet, c'est que vous pouvez le placer dans l'inventaire.

Bouton gauche ou droit : George essaie de s'emparer de l'objet.

Bouton droit : George vous donne une description de l'objet.

L'INVENTAIRE



En plaçant le pointeur vers le bas de l'écran, vous faites apparaître tous les objets que George a en sa possession.

Bouton gauche : Pour que George utilise un objet de son inventaire, vous devez cliquer sur cet objet avec le bouton gauche. L'icône du pointeur prend alors la forme de l'objet sélectionné. Cliquez ensuite sur la partie du décor où vous souhaitez que George utilise cet objet. C'est

également en cliquant avec le bouton gauche que vous pouvez saisir un objet pour le montrer ou le donner à un personnage du jeu. Les objets de l'inventaire peuvent être associés ou combinés. Pour cela, il suffit d'en saisir un et de le cliquer sur un autre. Si vous avez sélectionné un objet mais que vous ne souhaitez finalement pas l'utiliser, replacez-le dans l'inventaire (là où son icône est devenue grise) et cliquez une nouvelle fois sur le bouton gauche de la souris. Ensuite, il suffit de ramener le pointeur sur le décor pour continuer la partie.

Bouton droit : Pour que George étudie un des objets en sa possession, vous devez cliquer dessus avec le bouton droit de la souris. Attention: certaines informations vitales sont parfois révélées lors de ces inspections.

UTILISATION D'AUTRES OBJETS



Le moyen d'utiliser des objets de l'inventaire est décrit ci-dessus, toutefois, il est parfois possible d'utiliser directement des objets du décor. Si cela est nécessaire, George commencera par s'en approcher. S'il ne se passe rien, trouvez quel instrument de l'inventaire pourrait être utilisé pour obtenir le résultat recherché.

Bouton gauche : George essaie de faire fonctionner l'objet du décor.

Bouton droit : George donne une description de l'objet.

DIALOGUER AVEC LES PERSONNAGES



Au cours de ses déplacements, George va rencontrer de nombreux personnages, certains seront sympathiques d'autres pourront lui être fatals. Pour entamer une conversation, placez le pointeur sur le personnage qui vous intéresse, le pointeur prendra la forme d'une bouche.

Bouton gauche : Pour commencer une conversation, vous pouvez cliquer directement avec le bouton gauche, ou bien prendre un objet et cliquer avec cet instrument sur la personne que vous souhaitez

interroger. En général, George mène la conversation tout seul, mais il aura besoin de votre aide pour sélectionner les sujets à aborder.

Les sujets de conversation sont représentés sous la forme d'une icône sous l'écran de jeu. Placez le pointeur sur le thème qui vous intéresse et cliquez dessus avec le bouton gauche. Si l'icône du sujet ne disparaît pas, c'est qu'il reste d'autres questions à poser sur ce thème. Vous pouvez

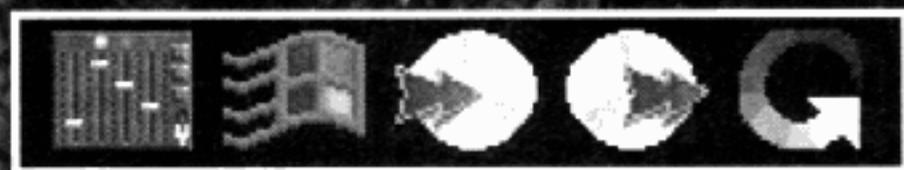


poser des questions sur plusieurs sujets à la fois, mais en général il est conseillé de poursuivre un thème jusqu'à ce qu'il soit épuisé. Pour mettre fin à une conversation, cliquez sur la flèche enroulée sur elle-même, à droite de l'écran. Il est possible de recommencer à questionner un même personnage si vous avez découvert un nouveau lieu, un sujet inédit ou un nouvel objet.
Bouton droit : George donne des informations sur le personnage.

CHOISIR UNE DESTINATION

Au cours d'une partie, vous aurez parfois à sélectionner une destination. Les lieux à explorer sont affichés sous l'écran de jeu. Il suffit de cliquer sur l'icône de votre choix pour rejoindre ce lieu.

MENU DES COMMANDES



En plaçant le pointeur vers le haut de l'écran, vous faites apparaître le Menu des commandes. Il permet d'accéder aux options du jeu, de sauver la partie en cours, de charger une partie sauvegardée, de recommencer une partie au début ou de revenir à Windows. Pour poursuivre la partie en cours, il suffit de ramener le pointeur dans l'écran de jeu.

L'ÉCRAN D'OPTIONS

Il permet de paramétrer le jeu. Vous pouvez choisir «d'étiqueter» tous les objets du jeu, d'afficher les sous-titres, de désactiver la musique, les effets sonores et les dialogues. Des curseurs vous permettent aussi de régler le niveau de ces trois sortes de sons. Une option 'stéréo inversée' permet d'intervertir le fonctionnement des haut-parleurs de votre ordinateur. Enfin, un curseur vous permet de déterminer le niveau de résolution de l'image. Plus ce niveau sera bas, plus le jeu sera fluide. Cliquez sur OK pour confirmer votre paramétrage, ou sur Annuler si vous souhaitez retourner à la configuration d'origine.

PASSER A WIN95

Choisissez cette option si vous voulez arrêter la partie en cours. Avant de quitter le jeu, vous pouvez sauvegarder la partie en cliquant sur le bouton correspondant. Pas d'inquiétude à avoir si vous cliquez sur 'Passer à Windows 95' par erreur, l'ordinateur vous demandera toujours de confirmer ce choix.

SAUVER

Cette option permet de sauvegarder la partie sur votre disque dur, afin de la poursuivre plus tard. Plusieurs espaces vides apparaissent à l'écran, ils sont destinés à recevoir le nom que vous allez donner à la partie sauvegardée. Ceci fait, cliquez sur la touche Entrée ou cliquez sur le symbole Sauver. Si vous avez changé d'avis, cliquez sur Annuler. Il est possible de sauvegarder une partie par-dessus un ancien fichier. L'ordinateur vous demandera si vous souhaitez écraser l'ancienne partie. Pour monter ou descendre dans la liste des espaces disponibles, utilisez les boutons de défilement à droite de la fenêtre.

RELANCER

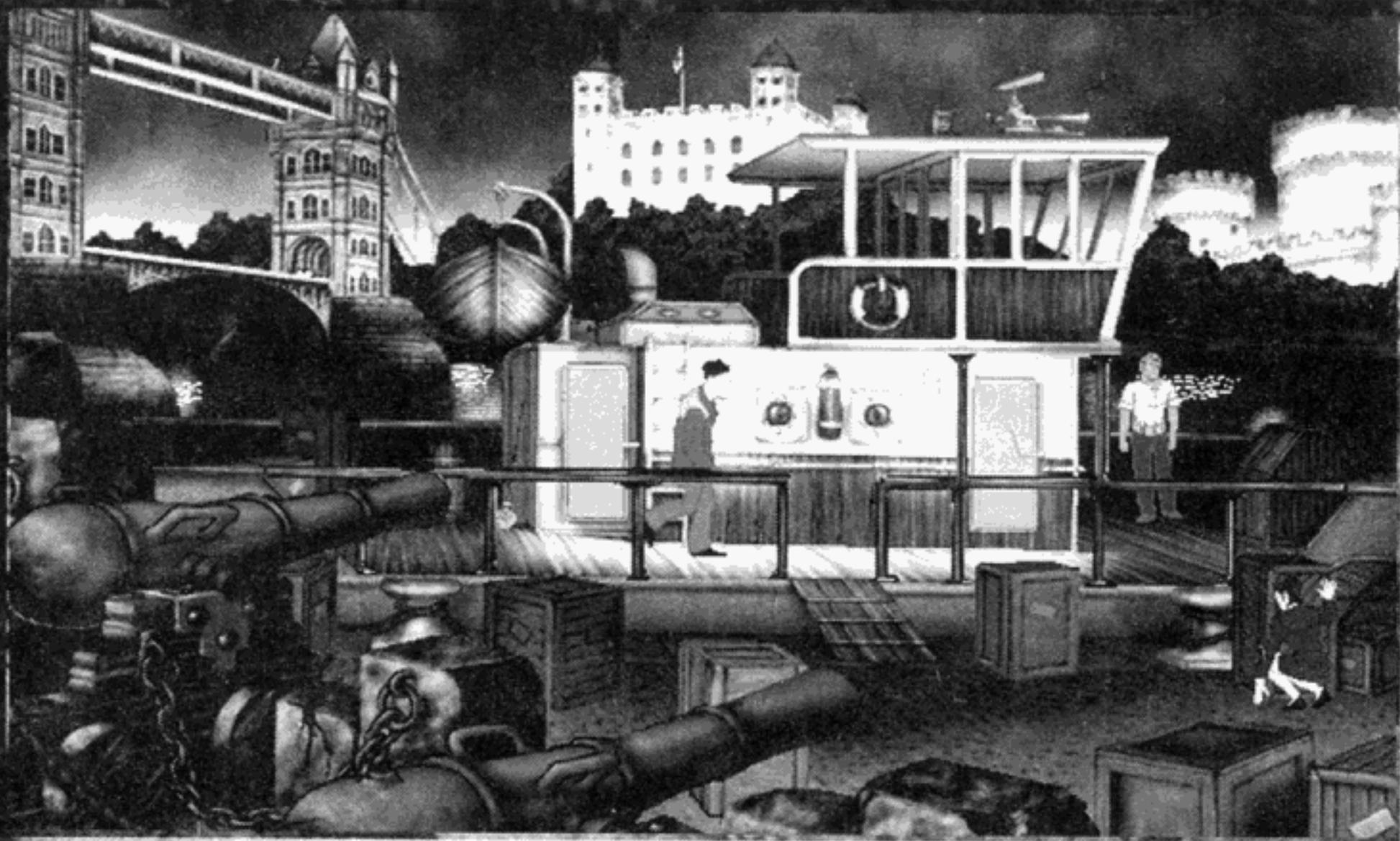
Pour reprendre une ancienne partie, cliquez dessus dans la liste affichée à l'écran puis sur le symbole Relancer. Cliquez sur le symbole Annuler pour invalider l'opération et retourner à la partie en cours. Pour vous déplacer dans la liste des sauvegardes, utilisez les boutons de défilement.

REDEMARRER

Cette option vous permet d'abandonner la partie en cours et de recommencer à partir du début. L'ordinateur vous demandera de confirmer votre choix.

MODE PAUSE

Pour arrêter momentanément la partie en cours, appuyez sur la lettre «P» de votre clavier. Pour poursuivre la partie, appuyez de nouveau sur «P».





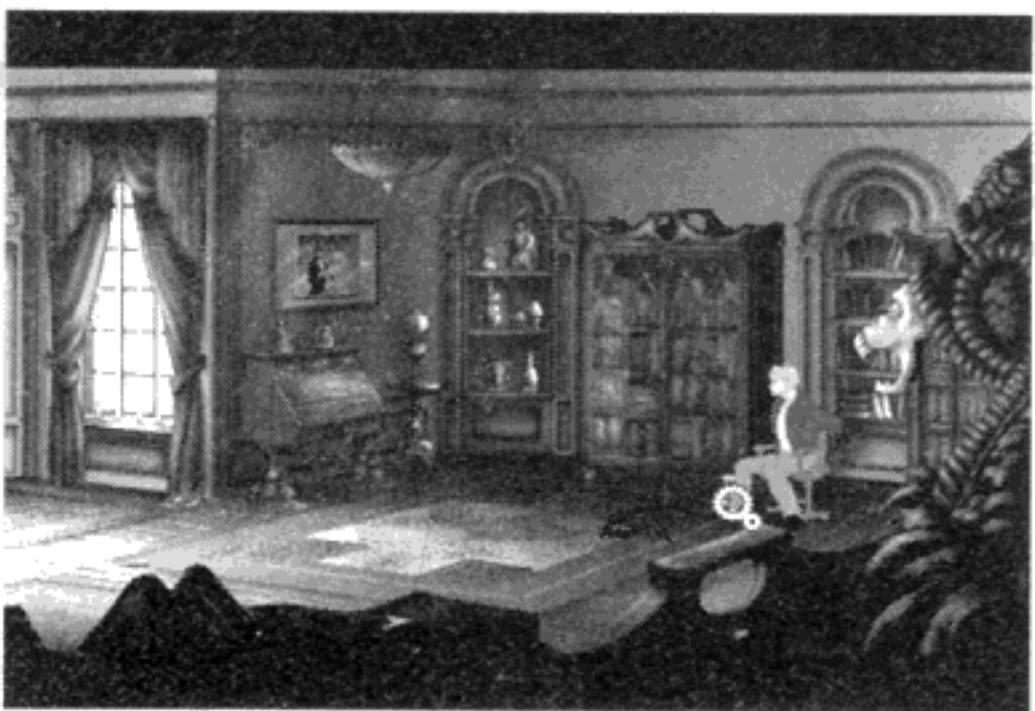


GUIDE POUR JOUEUR DÉBUTANT

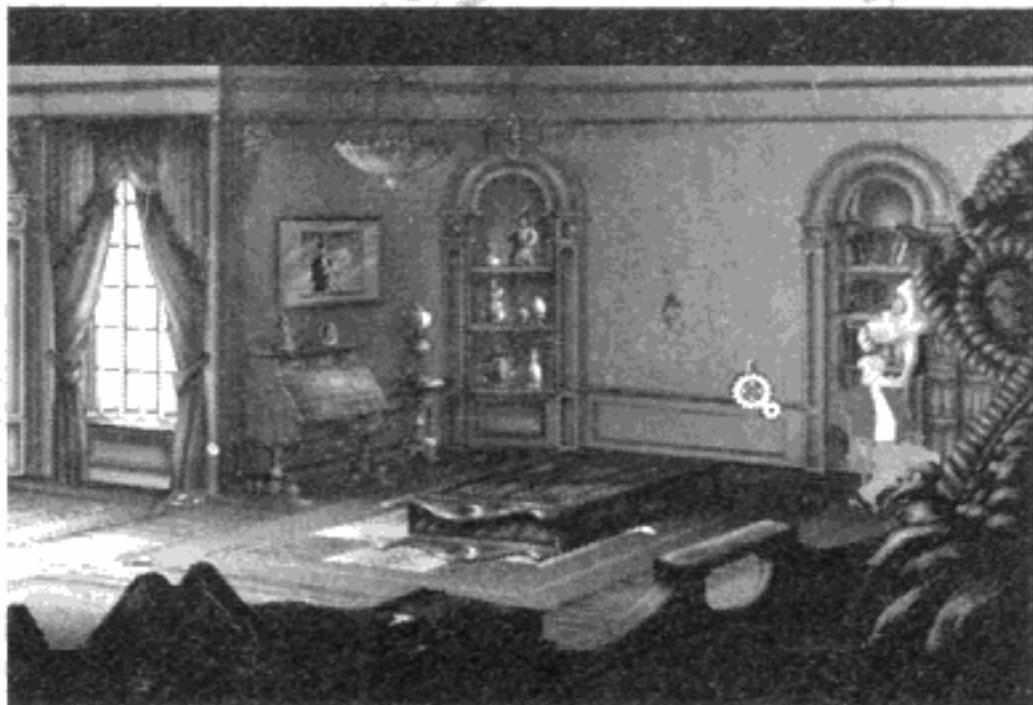
Les indications ci-dessous décrivent les actions à accomplir pour que George échappe au danger qui le menace au début du jeu. Ces indices ne concernent que les premières minutes de la partie. Utilisez-les si vous êtes vraiment coincé.



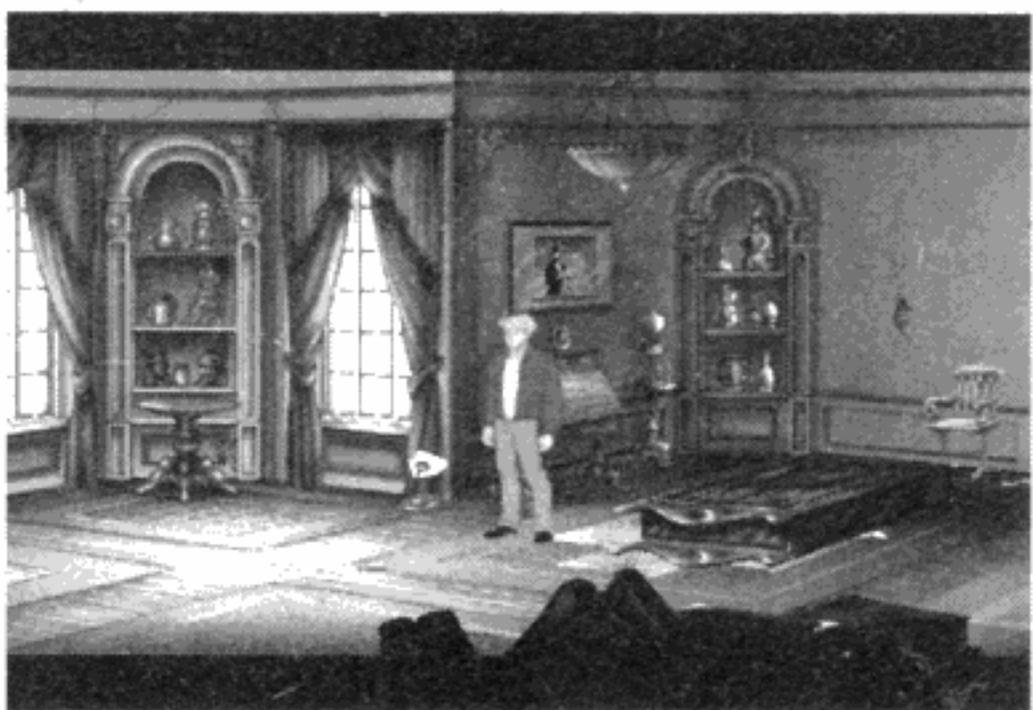
Le jeu devient interactif après que Nico ait été kidnappée, lorsque George reprend ses esprits, solidement attaché à une chaise. Il voit avec horreur une énorme tarentule se diriger vers lui. Pour s'en débarrasser, George doit utiliser un objet proche de lui. Jetez un coup d'œil à la bibliothèque qui se trouve sur sa gauche. En cliquant dessus avec le bouton droit, vous apprendrez qu'un des pieds du meuble est un simple morceau de bois.



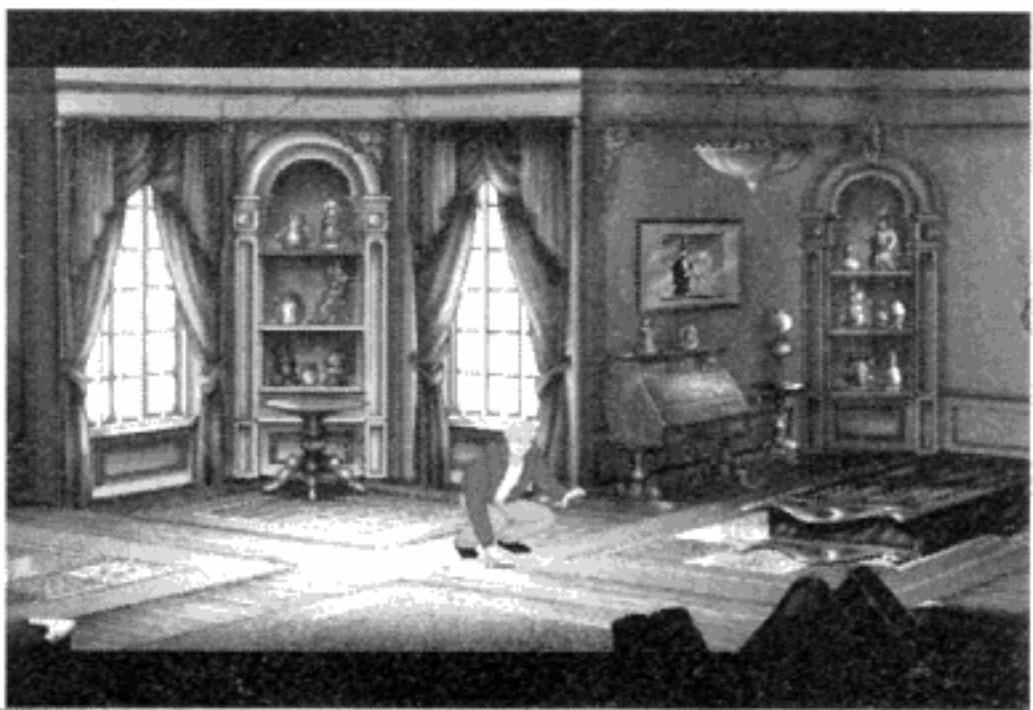
Cette cale de bois va permettre à George de transformer la bibliothèque en une arme capable d'écraser l'araignée. En plaçant le pointeur sur le morceau de bois, vous verrez apparaître des roues dentées. Cela signifie qu'une action est réalisable. Appuyez sur le bouton gauche pour que George donne un coup de pied dans la cale.



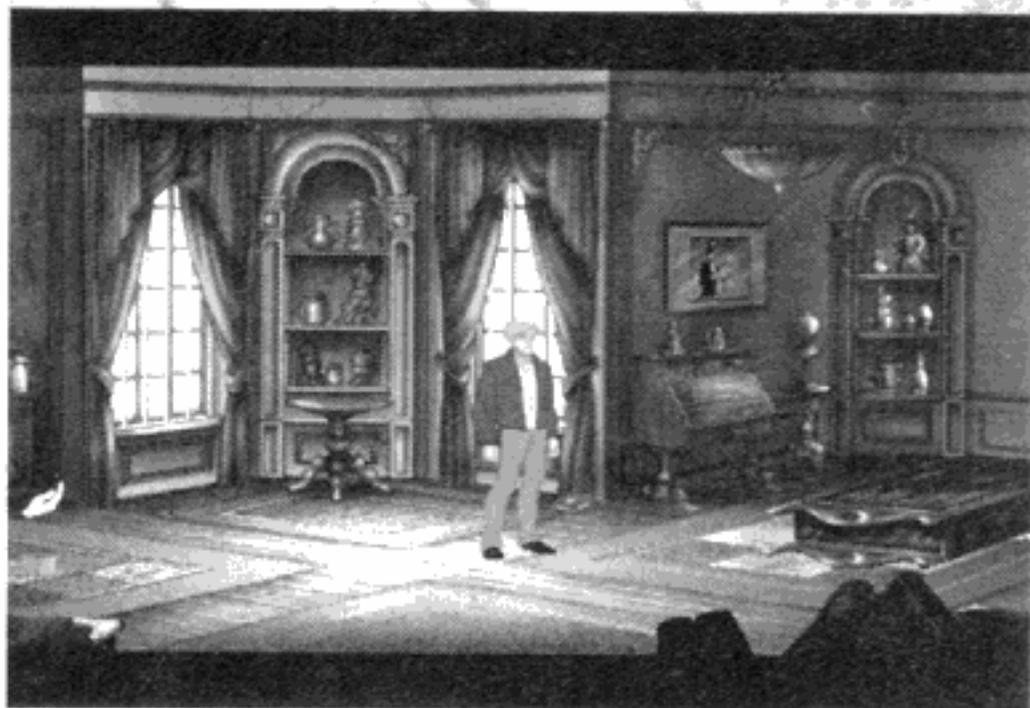
La tarentule est maintenant bien aplatie, mais George doit se détacher de la chaise s'il veut sortir vivant de la maison d'Oubier. Utilisez un des morceaux de métal qui sortent du mur pour couper ses liens. Il vous suffit de placer le pointeur dessus et de cliquer avec le bouton gauche de la souris.



Nico a dû laisser tomber son sac lorsqu'on l'a enlevée. Vous y trouverez peut-être des indices sur ses ravisseurs. Cliquez dessus avec le bouton gauche pour inspecter le sac à main. George fouillera dedans et en retirera les objets qui pourraient lui être utiles.



Près du sac, vous trouverez la fléchette qui a servi à endormir Nico. Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. George se dirige alors vers l'objet à ramasser (la « caméra » se déplace aussi pour suivre George).



Vous pouvez demander à George d'explorer un secteur hors de l'écran. Déplacez le pointeur vers la partie gauche du décor, l'icône se transformera en une main faisant signe de venir. En cliquant sur le bouton gauche, George se déplace dans la direction choisie.



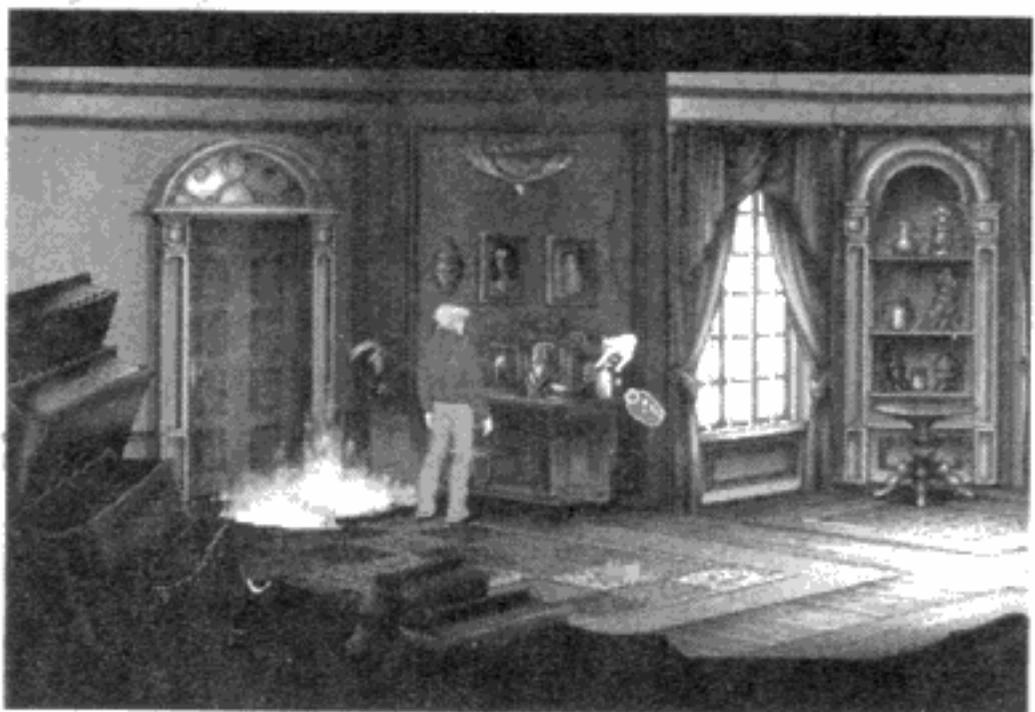
Essayez d'ouvrir la commode en plaçant le pointeur dessus et en cliquant. Il ne se passe rien? Vous pourriez peut-être utiliser un objet pointu pour crocheter la serrure du meuble. Amenez le pointeur en bas de l'écran pour faire apparaître l'inventaire de George. Placez le pointeur sur la flèche et cliquez dessus avec le bouton gauche.



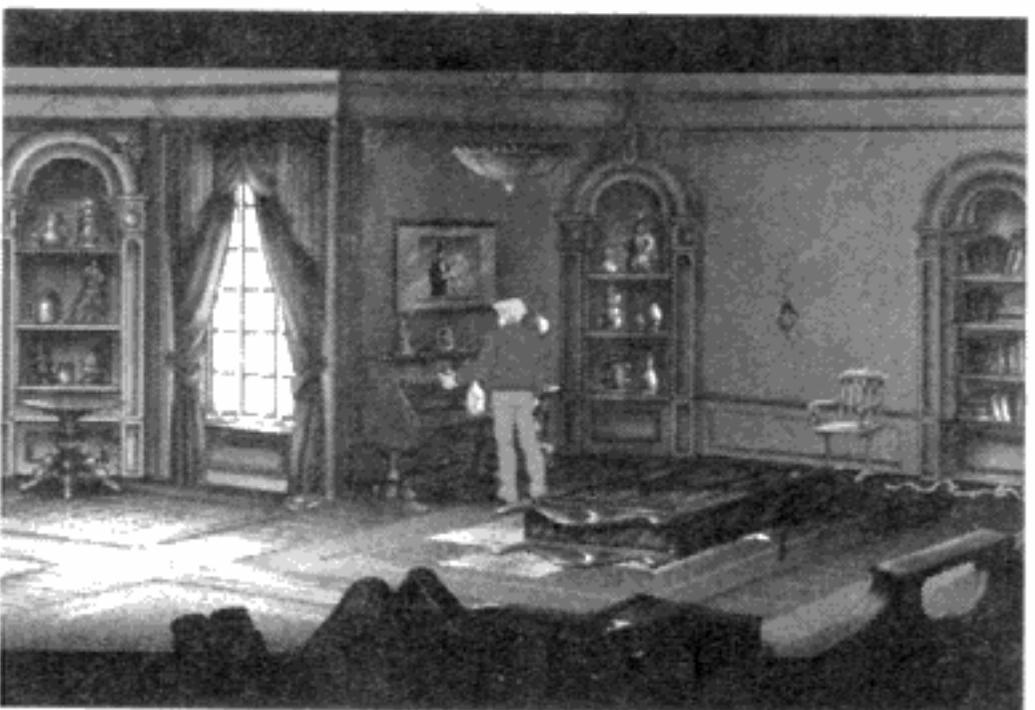
Lorsque vous ramenez le pointeur dans l'écran de jeu, l'icône a pris la forme de l'objet sélectionné. Cela signifie que la flèche est désormais utilisable sur un objet du décor. Cliquez sur la commode avec la flèche pour forcer la serrure du meuble.



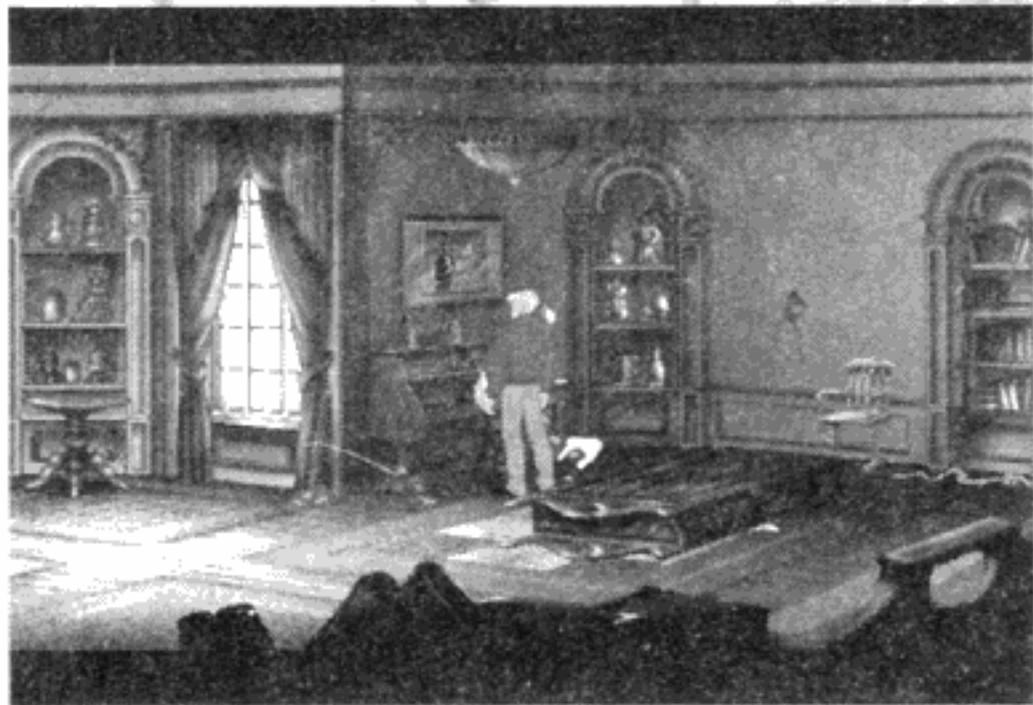
Regardez maintenant le contenu de la commode. Vous y trouverez deux cylindres, l'un a explosé et l'autre est plein, mais il est trop chaud pour être saisi à main nue. Voilà l'occasion d'utiliser la culotte de Nico. Comme pour la fléchette, sélectionnez la culotte rouge en bas de l'écran, puis cliquez sur le cylindre brûlant.



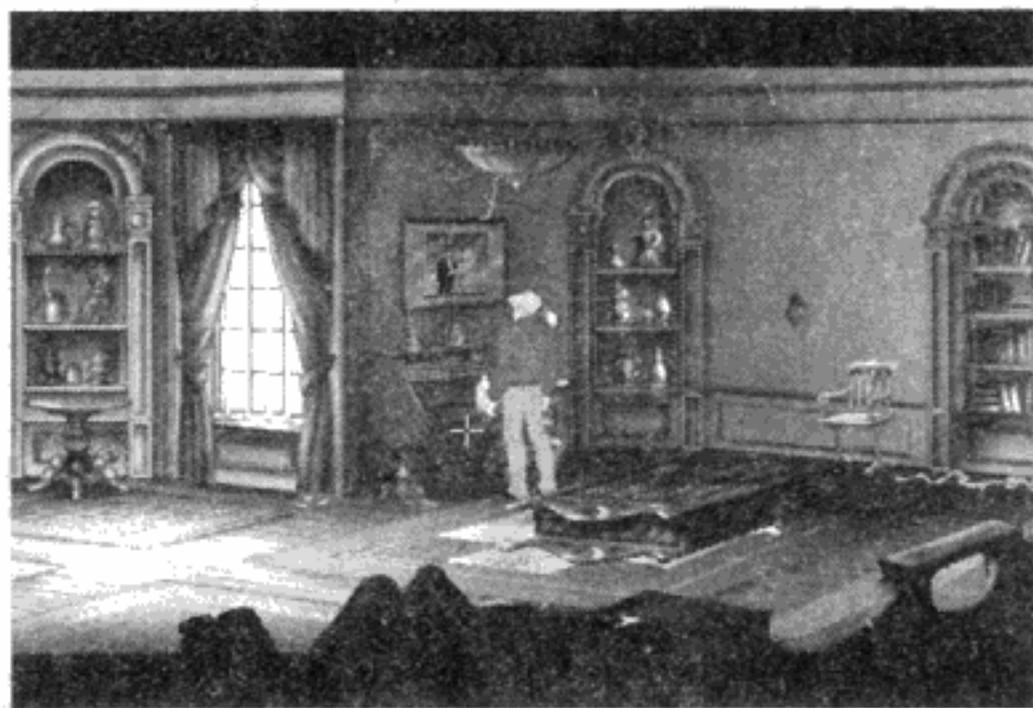
Ça a marché ! Le cylindre fait désormais partie de l'inventaire de George. Associez maintenant le cylindre de gaz à la bouteille de soda qui se trouve sur le meuble. Comme précédemment, sélectionnez le cylindre dans l'inventaire puis placez l'icône en forme de cylindre sur la bouteille de soda et cliquez dessus. Utilisez ce siphon en état de marche pour éteindre le feu en cliquant dessus. Mais avant d'essayer de quitter cette pièce, assurez-vous de n'avoir oublié aucun objet important.



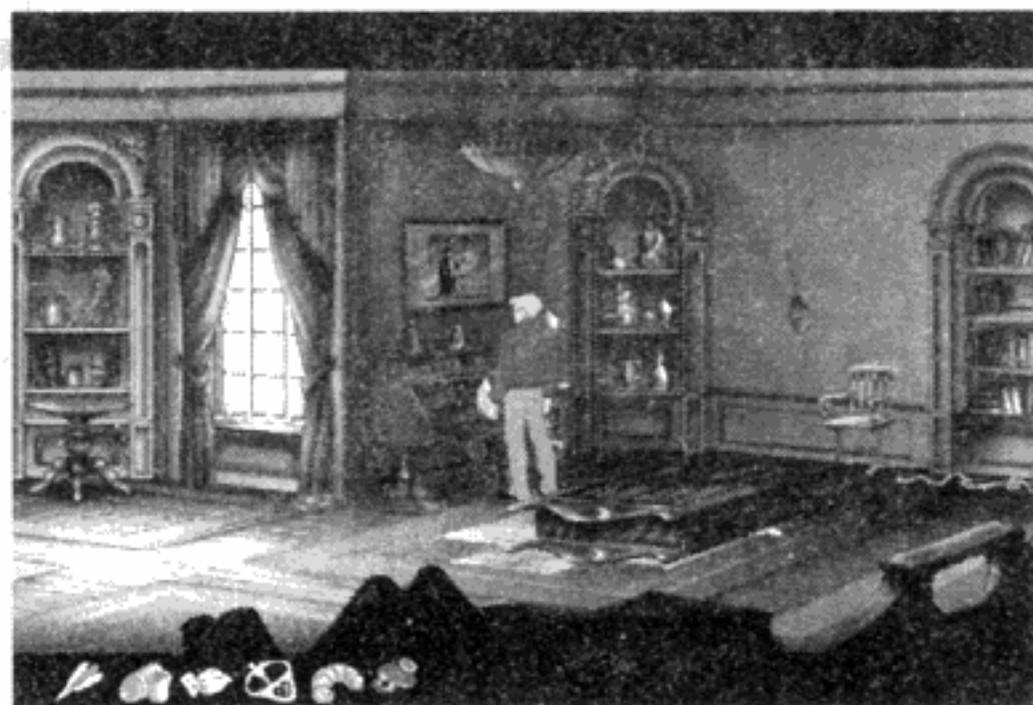
Retournez vers le bureau, près de la bibliothèque, et cliquez sur sa partie supérieure. George ouvrira le rideau coulissant pour faire apparaître une bouteille de tequila. Vu les circonstances, un peu d'alcool ne lui fera pas de mal, alors cliquez sur la bouteille...



Le ver qui se trouvait au fond de la bouteille n'est peut-être pas du goût de George, mais il lui sera sans doute utile plus tard. Pour ramasser le ver, placez le pointeur dessus et cliquez avec le bouton gauche.



Le bureau possède un tiroir. Cliquez dessus pour que George regarde à l'intérieur. Il y trouvera un petit récipient. Emparez-vous de ce pot.



Placez le pointeur en bas de l'écran, l'inventaire apparaît. Cliquez sur le pot avec le bouton DROIT. George l'inspectera et il pourra découvrir une petite clef à l'intérieur.



Avec les objets de son inventaire, George est prêt à parcourir le monde pour retrouver sa Nico. Ramenez-le vers la sortie et cliquez sur la porte pour qu'il quitte la pièce. La destinée de George - et de notre civilisation - est maintenant entre vos mains.

Si vous êtes de nouveau coincé, pensez à bien examiner le décor et les objets de l'inventaire pour découvrir un indice. Réfléchissez à l'objectif que vous souhaitez atteindre et en quoi les objets que vous possédez peuvent vous aider à réaliser ce but. Il y a toujours une solution logique aux problèmes que vous allez rencontrer.

Bonne chance !



PROBLÈMES TECHNIQUES

Q. Lorsque j'insère le CD, le menu n'apparaît pas automatiquement.

R. Si l'insertion automatique (Autoplay) n'est pas activée sur votre ordinateur, vous devez effectuer l'installation manuellement. Placez le CD 1 dans votre lecteur et cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez ensuite l'option Exécuter. Cliquez sur le bouton Parcourir et sélectionnez votre lecteur de CD-ROM. Double-cliquez sur Setup.exe dans le répertoire racine. Vous repassez alors à la fenêtre Exécuter qui doit contenir la ligne «D\SETUP.EXE» (ou une autre lettre, si D ne correspond pas à votre lecteur de CD-ROM), cliquez enfin sur OK. L'écran d'installation apparaîtra.

Q. L'utilitaire de test du système ne répond pas correctement.

R. Si cet utilitaire découvre un problème sur votre système, votre ordinateur risque de se bloquer. Dans ce cas, lisez le fichier PROFILE.TXT dans le répertoire d'installation des Boucliers de Quetzalcoatl. Ce document vous permettra sans doute de découvrir la nature du problème. Le jeu peut être lancé même si le test système échoue. Vous devrez paramétrer le niveau des graphismes manuellement dans le panneau de contrôle.

Q. Lorsque je lance une partie, le message «Mémoire insuffisante» apparaît.

R. Votre ordinateur doit être équipé d'au moins 16 Mo de mémoire physique pour pouvoir lancer Les Boucliers de Quetzalcoatl. Vous devez fermer toutes les applications avant de lancer le jeu.

Q. Le pointeur de la souris clignote lorsque je le place au bord de l'écran.

R. La barre d'outils de Microsoft Office (ou d'autres barres d'outils) peut entrer en conflit avec les applications de Direct X. Il est conseillé de fermer toutes les barres d'outils avant de lancer le jeu.

Q. Le pointeur clignote lorsque je le déplace sur l'écran.

R. Ce problème peut survenir si vous utilisez un pointeur animé. Remplacez ce pointeur animé par le pointeur standard de Windows.

Q. Le jeu est trop lent.

R. L'utilitaire de test système paramètre les graphismes en fonction des performances de votre PC. Si le jeu 'tourne' trop lentement, accédez au panneau de contrôle et diminuez le niveau de résolution de l'image (faites glisser le curseur vers la gauche).

Q. Peut-on faire apparaître les sous-titres pendant la séquence d'introduction?

R. Le paramétrage par défaut n'affiche pas les sous titres. Vous ne pouvez accéder à l'option de sous-titrage que lorsque le jeu passe en mode interactif. Quand c'est possible, accédez au panneau de contrôle, affichez les sous-titres et appuyez sur OK pour revenir à la partie. Cliquez ensuite sur l'icône Redémarrer dans la barre supérieure et appuyez sur OK pour relancer la séquence d'introduction.

Q. La séquence d'introduction est saccadée.

R. L'intro du jeu nécessite un taux de transfert CD de 600 Ko par seconde. Si l'utilitaire de test système vous indique que votre taux de transfert est inférieur à ce niveau, l'image risque de se bloquer à certains endroits.

Q. L'intro du jeu et les animations entre les scènes ne s'affichent pas.

R. Cela peut être causé par la présence de plusieurs versions du smacker.dll sur votre ordinateur. Regardez dans le chemin d'accès si vous possédez des copies de smackw32.dll. Remplacez ces anciennes versions par celle qui se trouve dans le répertoire des Boucliers de Quetzalcoatl.

Q. Le son ne fonctionne pas.

R. Les Boucliers de Quetzalcoatl nécessite l'emploi d'une carte sonore compatible Direct X Windows 95. Assurez-vous qu'aucune application n'utilise la carte son lorsque vous lancez le jeu. Ce périphérique ne peut être utilisé que par une seule application à la fois.

Q. Le jeu se bloque.

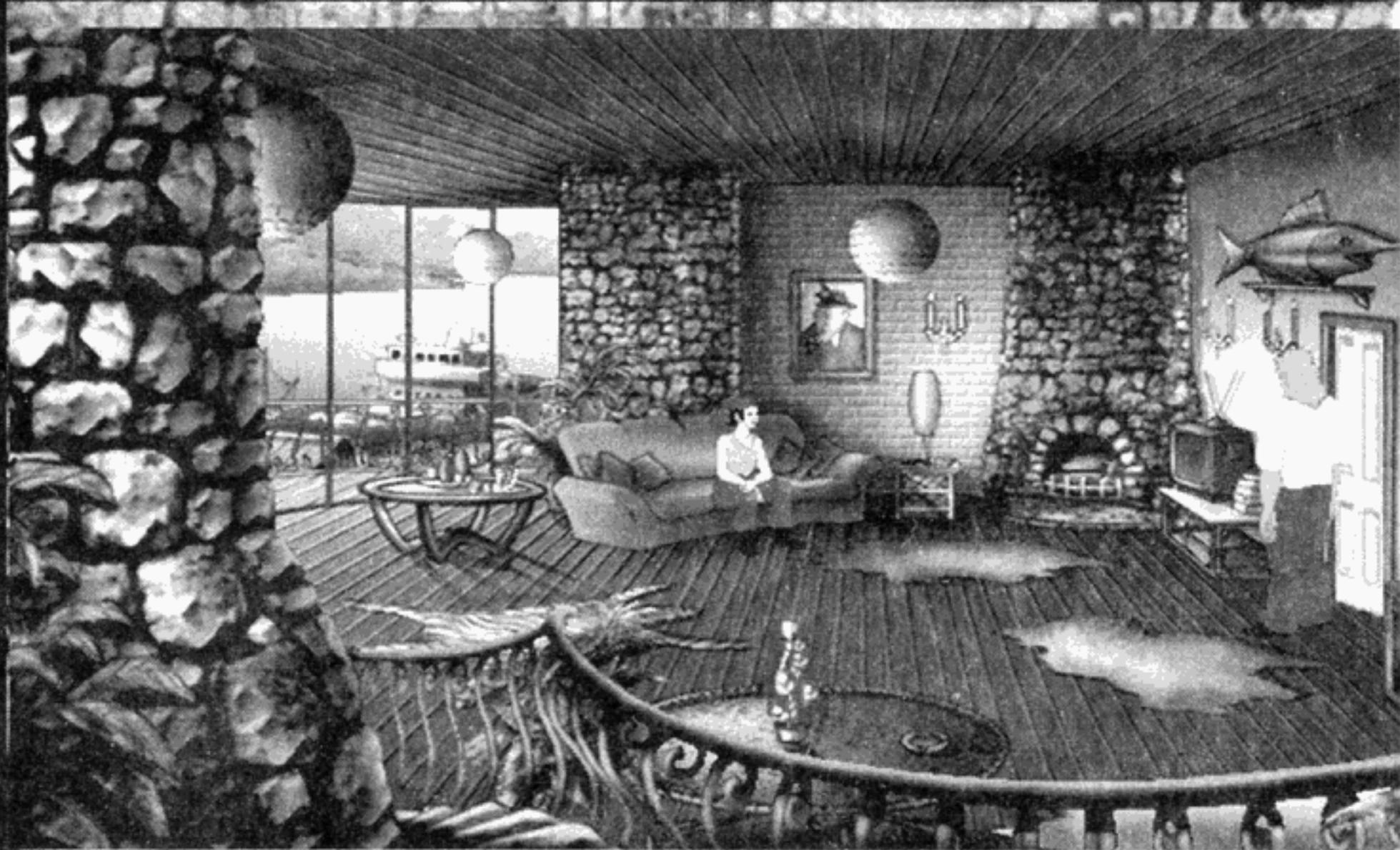
R. Si la partie se bloque et que vous ne trouvez aucune solution à ce problème, essayez de jouer à partir d'une ancienne partie sauvegardée. Il est possible que la dernière sauvegarde soit corrompue.

Q. Comment conserver mes parties sauvegardées quand je désinstalle et réinstalle le jeu?

R. En désinstallant le jeu à partir du bouton Désinstaller du menu principal, le programme vous demande si vous souhaitez conserver les sauvegardes. Si vous décidez de ne pas effacer ces parties sauvegardées, elles seront disponibles après la prochaine installation du jeu.

Q. Lorsque je change de CD, l'écran devient bleu et le programme me demande d'insérer le dernier CD.

R. Assurez-vous que la fenêtre Autorun n'est pas ouverte, puis lancez le jeu manuellement. En général, ne changez pas de CD si l'ordinateur ne vous le demande pas.







IMPORTANT: VEUILLEZ LIRE CE TEXTE AVANT D'INSTALLER DIRECT X™ 5.0 SUR VOTRE ORDINATEUR.

La technologie Direct X™ 5.0 a été développée par Microsoft pour être utilisée exclusivement sur les systèmes d'exploitation Windows™ 95 et NT. Grâce à Direct X™, vos jeux sont plus rapides et la définition des images est nettement supérieure à la moyenne. Toutefois, pour que Direct X™ 5.0 fonctionne correctement, vous devez vous assurer que votre ordinateur possède bien les gestionnaires compatibles nécessaires.

Remarque : Les utilisateurs de Windows™ NT doivent savoir que NT possède ses propres gestionnaires Direct X™. Si vous avez des problèmes d'utilisation, contactez Microsoft™ afin d'obtenir une mise à jour de ces gestionnaires.

Pour vérifier la compatibilité de votre système, suivez les instructions ci-dessous:

Cliquez sur le bouton Démarrer, choisissez Rechercher, puis l'indication 'Fichiers ou dossiers'. Dans la fenêtre Nommé, tapez DXSETUP.EXE et dans la fenêtre 'Rechercher dans', assurez-vous que le lecteur de CD-ROM est bien sélectionné (il s'agit normalement de la lettre D:). Cliquez sur le bouton 'Rechercher maintenant'. Une fois que la recherche est terminée, double-cliquez sur l'icône DXSETUP.EXE avec le bouton gauche de la souris. Une fenêtre apparaît alors, elle contient la liste des gestionnaires reconnus par Direct X™ 5.0.

Si certains périphériques n'ont pas la mention Certifié, dans la troisième colonne, lisez les informations ci-dessous.

La version de Direct X™ qui est installée sur votre ordinateur vous a été fournie par le fabricant du périphérique. La mention Certifié n'est pas présente dans la zone d'affichage du gestionnaire, mais son utilisation ne devrait pas poser de problème du fait de sa compatibilité avec Direct X™ 5.0.

Si le gestionnaire n'est pas certifié et qu'il n'a pas de numéro de version, vous aurez certainement des problèmes d'utilisation. Nous vous recommandons de contacter

le vendeur du matériel ou son fabricant (celui de la carte vidéo, par exemple), afin d'obtenir la dernière version des gestionnaires compatibles Direct X™ 5.0.

Si le gestionnaire possède un numéro de version mais que la mention Certifié n'est pas présente, c'est que ce gestionnaire n'a pas été installé avec la version actuelle de Direct X™. Toutefois, il est compatible avec la version 5.0. Essayez d'installer la version présente sur Les Boucliers de Quetzalcoatl ou contactez le vendeur du matériel ou son fabricant, afin d'obtenir la dernière version compatible du gestionnaire.

Si le message 'Matériel non reconnu' apparaît, c'est que ce gestionnaire n'est pas reconnu par Direct X™ 5.0. Dans ce cas, il est probable que le programme ne fonctionnera pas du tout. Si le programme fonctionne quand même, il mobilisera une grande partie de la puissance du processeur. Là encore, nous vous recommandons de contacter le vendeur ou le fabricant de votre matériel pour obtenir la dernière version du gestionnaire compatible Direct X™ 5.0.

Remarque : Dans la plupart des cas, les erreurs de Direct X™ 5.0 sont liées à l'utilisation de la carte vidéo ou de la carte sonore. Contactez le vendeur ou le fabricant de votre matériel pour vérifier que vous possédez bien les tout derniers gestionnaires compatibles Direct X™ 5.0 pour ces périphériques. En cas de problème, vous pouvez toujours restaurer vos anciens gestionnaires en utilisant DXSETUP.EXE (comme indiqué précédemment) puis en choisissant les options Restaurer gestionnaires son ou Restaurer gestionnaires vidéo.

Si vous n'avez jamais installé Direct X™ 5.0 auparavant, un message apparaîtra au moment de l'installation des Boucliers de Quetzalcoatl pour vous demander si vous souhaitez remplacer les gestionnaires existants par ceux de Direct X™ 5.0. Nous vous recommandons de ne PAS choisir cette option si vous n'êtes pas certain que vos gestionnaires soient parfaitement compatibles avec Direct X™ 5.0. Pour obtenir plus d'information sur la compatibilité de vos gestionnaires, contactez le revendeur ou le fabricant de votre matériel.

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

Par téléphone
7 jours sur 7
de 8h à 22h au
0803 094 164
(1,49 FTTC/minute)

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**
(2,23f ttc/minute)

..... Vous ne trouvez pas un passage,
quelque chose vous échappe ?
Sur le 36 15 LesBoucliers

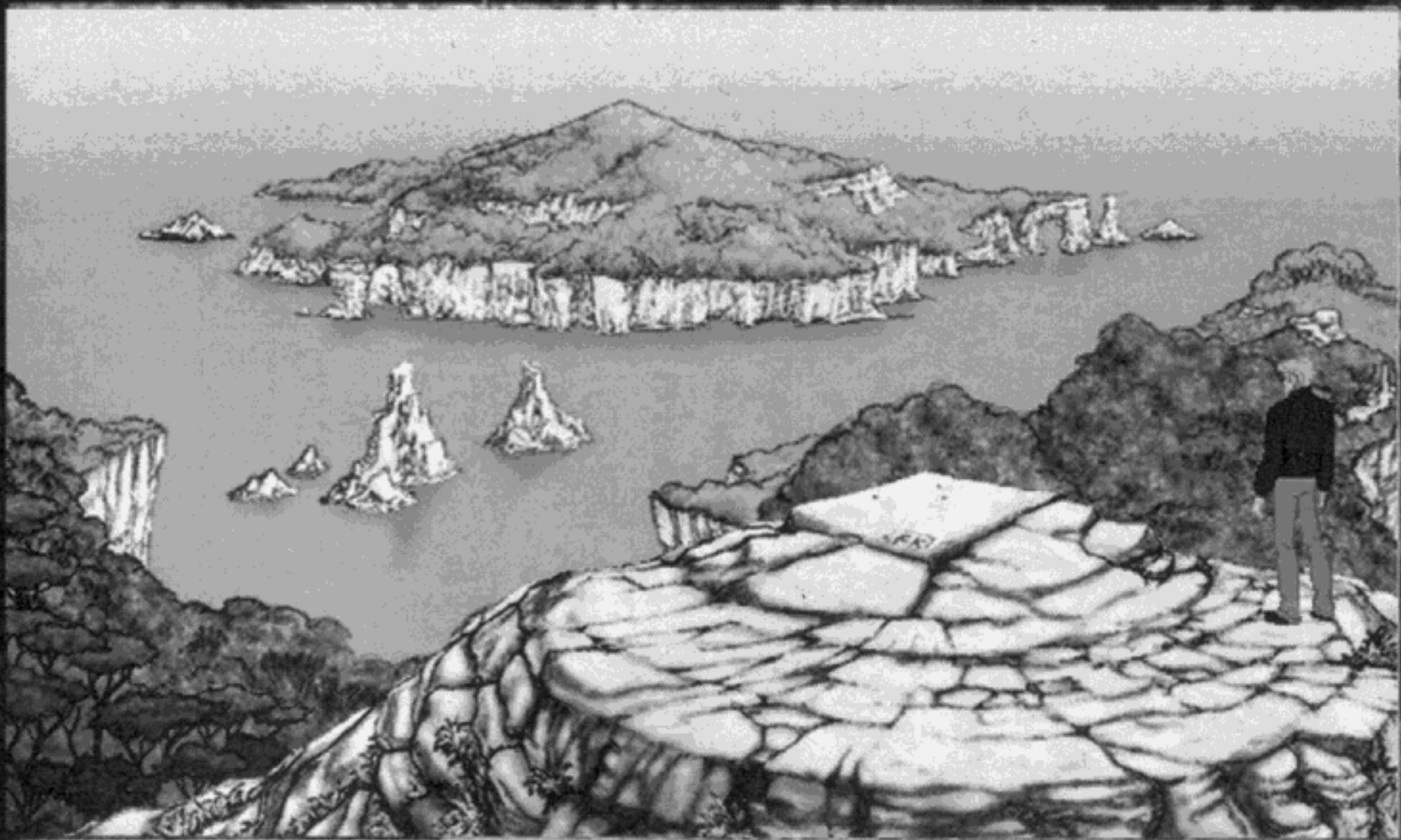
(2,23 F TTC/minute),
vous pourrez poser
toutes vos questions.
Une réponse personnalisée
vous sera envoyée, que
demander de plus !
Encore plus de soluces,
de trucs, d'astuces, d'infos
produits, de jeux concours...



.....
Sur le WEB «on line»
vous pourrez accéder à toutes
les infos et actualités V.I.E
www.virgininteractive.fr

.....
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





LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL™

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET II™



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT SARL
233 RUE DE LA CROIX NIVERT, 75015 PARIS, FRANCE

LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL - LES CHEVALIERS DE BAPHOMET II™ © 1997 REVOLUTION SOFTWARE LTD. PUBLISHED BY VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD.

PACKAGING DESIGN BY BILL SMITH STUDIO, LONDON