

the **Scarecrow**



PC CD-ROM



COMMENCER	4	DEPANNAGE	15
Matériel Minimum	4	Programme d'installation	15
Matériel Recommandé	4	Charger un gestionnaire VESA	15
		Que faire si vous n'êtes pas sur de la marque et du modèle de votre carte vidéo.....	16
INSTALLER ET LANCER THE 7TH GUEST	4	Cartes vidéo suportées directement	16
Le Programme d'installation	5	Votre programme vous signale une erreur et le message "XMI hardware not found" (ne trouve pas hardware XMI) apparaît	17
Sélection disque dur.....	5	Votre programme vous signale une erreur et le message "PCM hardware not found" (ne trouve pas hardware PCM) apparaît.....	17
Nom du répertoire.....	5	Les dialogues sont "saccadés" ou s'arrêtent de temps en temps	19
Performance du système et sélection du mode vidéo	5	Pas de musique pendant la scène d'ouverture.....	20
Sélection du matériel sonore	5	Il n'y a aucun dialogue.....	20
Accepter vos choix	6	L'introduction commence mais le programme s'arrête avant la fin de l'introduction.....	20
Commencer le jeu à partir de l'invite DOS	6	Le jeu marchait mais ne marche plus.....	20
		La vitesse de l'affichage vidéo est très lente.....	21
JOUER	7	GLOSSAIRE	22
Où vas-tu, Ego?.....	7	CREDITS	26
L'énigme du Sphinx	7	LA BANDE ORIGINALE DE THE 7TH GUEST	27
Quel commencement!.....	7		
Règles de la maison.....	7		
Fouillez bien chaque pièce.....	9		
Résoudre un casse-tête et obtenir un indice	9		
Ouvrir la maison.....	10		
Charger et sauvegarder	10		
Instructions d'installation détaillés	11		



COMMENCER

MATERIEL MINIMUM

Machine compatible MPC 1 avec: • Processeur 386DX minimum • 2 Mo de RAM • Carte vidéo SVGA 16 bits, avec au moins 512 Ko de mémoire • Lecteur CD-ROM avec une vitesse de transfert minimum de 150 Ko par seconde • Carte(s) sonore(s) avec supports sonores FM et PCM • Souris • Disque dur, avec 10 Mo d'espace disponible • MSCDEX, version 2.2 ou plus • DOS 5.0 ou plus

MATERIEL RECOMMANDE

• 486SX 20 Mhz ou processeur plus rapide • 4 Mo de RAM • Carte vidéo rapide SVGA 16 bits, avec 1 Mo de mémoire ou bus vidéo local • Lecteur CD-ROM avec une vitesse de transfert de 300 Ko par seconde et un temps d'accès de moins de 300 millisecondes • Dispositif General MIDI (par exemple, Sound Canvas) et carte sonore PCM de 16 bits

INSTALLER ET LANCER THE 7TH GUEST

Ces instructions ont été conçues pour vous permettre de commencer à jouer le plus rapidement possible. Si vous avez la moindre difficulté à les suivre, ou besoin de conseils supplémentaires, reportez-vous à la section Installation Détaillée et Dépannage à la fin de ce manuel.

Vérifiez que votre ordinateur remplit bien les conditions minimum nécessaires pour lancer The 7th Guest.

Introduisez le disque compact "The 7th Guest" dans votre lecteur CD-ROM.

Tapez la lettre de votre lecteur CD-ROM, puis deux-points. Appuyez sur ENTER.

Tapez INSTALL et appuyez sur ENTER.



LE PROGRAMME D'INSTALLATION

Le programme d'installation commence par un court message, décrivant le rôle de ce programme avant de vous dire de continuer. Appuyez sur ENTER quand vous avez fini de lire ces informations.

SELECTION DISQUE DUR

Un certain nombre de fichiers doivent être copiés sur votre disque dur. Utilisez les flèches HAUT et BAS pour déplacer la barre de surbrillance sur les lecteurs présents dans la fenêtre de sélection de lecteur. (La sélection par défaut est C:\)

NOM DU REPERTOIRE

Entrez le nom du répertoire sur lequel vous souhaitez copier les fichiers et appuyez sur ENTER pour continuer. (Sélection par défaut: C:\T7G)

PERFORMANCE DU SYSTEME ET SELECTION DU MODE VIDEO

Le programme testera les performances vidéo et CD de votre ordinateur. Vous pouvez ensuite choisir le mode graphique que vous désirez. Bien que le programme supporte le mode MGCA, The 7th Guest a été conçu pour le mode haute définition SVGA.

SELECTION DU MATERIEL SONORE

The 7th Guest a deux systèmes sonores de base. Le premier système est utilisé pour la musique de fond ou musique MIDI et le second pour les dialogues. Selon les capacités de votre système, cela pourra être la même carte ou vous aurez besoin de deux cartes sonores différentes.

D'abord, utilisez les flèches haut et bas pour mettre en surbrillance la carte sonore que vous voulez utiliser pour la musique et appuyez sur ENTER pour faire votre sélection.

Puis, sélectionnez la carte sonore que vous voulez utiliser pour les dialogues. Certaines cartes sonores peuvent supporter musique MIDI et musique digitalisée; dans ce cas, le programme d'installation mettra la carte que



vous utilisez pour la musique en surbrillance. Mais, si vous voulez sélectionner une carte sonore différente, utilisez les flèches HAUT et BAS pour mettre la carte voulue en surbrillance, puis appuyez sur ENTER.

La plupart des cartes sonores ont plusieurs configurations possibles. Si le programme d'installation ne détecte pas une ou plusieurs de vos cartes sonores, vous n'utilisez probablement pas le réglage par défaut pour cette carte. Si vous n'êtes pas sûr des réglages de votre ordinateur, sélectionnez le réglage par défaut pour chacune de vos cartes. Si vous avez des difficultés à lancer The 7th Guest, consultez le Guide Installation et Dépannage, à la fin de ce manuel.

ACCEPTER VOS CHOIX

Après avoir sélectionné votre matériel audio, le programme d'installation affichera vos choix et vous demandera d'accepter ces réglages. Quand vous êtes satisfait, mettez en valeur la ligne "ACCEPT THESE CHOICES" (Accepte ces choix), puis appuyez sur ENTER. Si vous souhaitez modifier un des trois réglages affichés, mettez ce réglage en surbrillance et appuyez sur ENTER. Cela fera apparaître l'écran d'options correspondant, où vous pourrez apporter tous les changements nécessaires à vos sélections précédentes.

Quand vous aurez mis en valeur "ACCEPT THESE CHOICES" et appuyé sur ENTER, le programme d'installation copiera tous les fichiers nécessaires de votre CD sur le lecteur et le répertoire que vous avez sélectionné sur votre disque dur. Il créera alors un lot de traitement de démarrage et un fichier d'initialisation "Groovy".

COMMENCER LE JEU A PARTIR DE L'INVITE DOS

Bootez votre ordinateur avec le DOS.

Entrez la lettre du lecteur où The 7th Guest est installé, puis deux-points. Appuyez sur ENTER.

Tapez CD\ puis le nom du répertoire où est installé The 7th Guest. Appuyez sur ENTER.

Tapez T7G et appuyez sur ENTER.

JOUER

Où vas-tu, Ego?

Dans l'univers de The 7th Guest, considérez que vous êtes une entité active et mystérieuse, connue seulement sous le nom d'Ego. Votre rôle, votre identité et votre raison d'être ne sont pas montrés ou expliqués, mais semblent faire partie intégrante de l'environnement qu'est le manoir Stauf. Puisque vous regardez de l'intérieur vers l'extérieur, vous ne pouvez pas vous voir, mais votre moi intérieur a une voix. Écoutez-la.

L'énigme du Sphinx

The 7th Guest a un système de menus unique, sous la forme d'un oracle appelé le Sphinx (ou tableau Ouija). La plupart des fonctions de jeu majeures, comme Charger, Sauvegarder, Quitter, sont contrôlées par le Sphinx. La façon d'utiliser le Sphinx vous sera expliquée plus tard, dans la section Charger et Sauvegarder. Cet écran est le premier à apparaître quand vous commencez The 7th Guest.

Quel commencement!

Au tableau Sphinx, vous pourrez soit commencer un nouveau jeu, soit charger un jeu sauvegardé auparavant. Si vous décidez de charger un jeu sauvegardé ("LOAD"), un nouveau menu apparaîtra. Vous pouvez choisir de charger un jeu sauvegardé en sélectionnant le numéro correspondant à ce jeu, puis en sélectionnant "OK". Si vous décidez de commencer un nouveau jeu ("START NEW GAME"), le jeu commencera au tout début, l'introduction de 8 minutes y compris.

Règles de la maison

The 7th Guest est conçu pour être joué en utilisant une souris. Pour vous déplacer dans la maison, déplacez simplement le curseur animé sur l'écran. La maison contient un certain nombre de points psychocinétiques. Quand le curseur se trouve sur l'un de ces points, il se transforme selon la nature de ce point. En appuyant sur le bouton gauche de la souris, vous libérerez l'énergie psychocinétique. Voici une liste des différents types d'icônes et effets rencontrés:

Doigt qui fait non

Cela signifie qu'aucune action ne peut être effectuée à cet endroit.



Main qui fait signe vers l'avant

Cette icône vous fait signe de vous avancer. Cliquer quand elle est affichée vous fera avancer plus avant à l'intérieur de la maison.

Main qui fait signe vers la gauche

Cette icône vous fait signe de vous diriger vers la gauche. Elle est située le plus souvent à gauche de l'écran. Cliquez dessus et vous vous déplacerez vers la gauche ou tournerez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Main qui fait signe vers la droite

Cette icône vous fait signe de vous diriger vers la droite. Elle est située le plus souvent à droite de l'écran. Cliquez dessus et vous vous déplacerez vers la droite ou tournerez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Masque de théâtre

Vous verrez une animation théâtrale fantomatique si vous cliquez à un endroit où se trouve cette icône. Si vous voulez la voir une seconde fois, il suffit en général de placer votre curseur sur la partie noire en bas de l'écran, puis de cliquer.

Cerveau qui réfléchit

Cette icône vous informe qu'il y a un casse-tête à résoudre.

Dents qui claquent

C'est une icône spéciale, indiquant la présence d'un événement surnaturel. Des choses très étranges et mystérieuses se passeront quand vous cliquerez lorsque cette icône est présente.

Pointeur-Sphinx

Cette icône est utilisée pour invoquer les pouvoirs de contrôle mystiques du Sphinx. Le Sphinx, avec cette icône, contrôle toutes les fonctions de jeu principales. Cela comprend Charger et Sauvegarder, Quitter, Recommencer, etc.

L'œil diabolique

Cette icône sert à jouer aux différents casse-tête que Stauf a créés et dispersés dans la maison pour amuser ses invités.

FOUILLEZ BIEN CHAQUE PIECE

Vous ne pouvez pas accéder à certaines parties de la maison si vous n'avez pas satisfait à certains critères. Par exemple, vous ne pouvez pas voir le casse-tête de la Porte d'Entrée avant d'avoir trouvé et résolu le casse-tête de la Salle à Manger.

Si vous visitez un endroit une deuxième fois, vous assisterez peut-être à des événements dramatiques ou des phénomènes surnaturels nouveaux. C'est une bonne idée de refaire le tour des pièces après avoir réalisé quelque chose d'important, comme, par exemple, résolu un casse-tête ou vu une scène dramatique.

Revoir un événement dramatique

Si vous voulez revoir un événement dramatique, vous devez placer le curseur en bas de l'écran. Le Masque de Théâtre apparaîtra. Cliquez sur le bas de l'écran et vous reverrez cette scène. Cela ne marchera que si vous n'avez rien fait depuis que vous avez vu la scène, et cela ne marche pas pour toutes les scènes. Exemple: si vous êtes le témoin d'un événement dramatique, et si vous vous détournez de l'endroit où cela a pris place puis vous tournez vers lui à nouveau, vous ne pourrez pas revoir la scène.

RESOUDRE UN CASSE-TETE ET OBTENIR UN INDICE

La maison de The 7th Guest est pleine de casse-tête diaboliquement astucieux qui testeront votre intelligence et vous effraieront. Pour terminer le jeu, vous devez résoudre tous les casse-tête qui se trouvent dans la maison, et, là seulement, les secrets du fou, Henry Stauf, vous seront-ils révélés.

Un secret qu'il a bien gardé est la façon de résoudre les casse-tête. Dans la plupart des cas, si vous essayez de jouer avec les morceaux du casse-tête, cela vous donnera assez d'indices pour comprendre la nature de ce casse-tête. Si vous êtes vraiment coincé, ne désespérez pas: Stauf a laissé un Livre d'Indices dans la bibliothèque.

Si vous avez besoin d'aide pour le casse-tête que vous essayez de résoudre, allez à la bibliothèque et cliquez sur le livre qui se trouve sur la table basse, grand ouvert. Si vous cliquez alors sur le centre du livre, la page tournera et vous serez ramené, comme par magie, au casse-tête. Vous remarquerez que le casse-tête a été redisposé et vous devrez recommencer depuis le début.



Si vous êtes toujours coincé, vous pouvez retourner voir le Livre d'Indices et obtenir un indice plus important pour ce casse-tête, à condition que ce casse-tête soit le dernier que vous ayez vu. Si vous retournez voir ce livre une troisième fois, le casse-tête sera résolu automatiquement. Il y a un prix à payer quand vous vous servez du Livre d'Indices, nous vous conseillons donc fortement d'essayer de résoudre les casse-tête par vous-même.

Si vous voulez recommencer le casse-tête, cliquez en bas de l'écran. Si vous voulez l'abandonner, cliquez à droite ou à gauche de l'écran.

Vous devriez prêter attention aux commentaires d'Ego et de Stauf pendant que vous essayez de résoudre un casse-tête. Il s'y trouvera peut-être une astuce pour le résoudre. Mais, attention! Il arrive que Stauf vous induise en erreur.

Une fois que vous avez résolu un casse-tête, vous ne pouvez plus y jouer dans le jeu en cours.

OUVRIR LA MAISON

Résoudre un casse-tête ouvre souvent une porte ou des portes. Vous pouvez explorer le manoir, porte après porte, pour essayer de trouver les pièces nouvellement ouvertes, ou vous pouvez vous servir de l'option carte ("MAP") qui se trouve sur le tableau Sphinx (voir Charger et Sauvegarder un jeu, ci-dessous).

Lorsque vous aurez terminé The 7th Guest avec succès et que vous commencerez un nouveau jeu, vous verrez que toutes les portes sont ouvertes et que les casse-tête sont à votre disposition pour être joués et rejoués à loisir. Maintenant, si vous cliquez sur l'un des coins du tableau Sphinx, un nouvel écran apparaîtra, représentant en détail toutes les pièces du manoir. Choisissez sur ce menu pour vous retrouver directement dans la pièce sélectionnée.

CHARGER ET SAUVEGARDER

Pour charger et sauvegarder un jeu, placez votre curseur tout en haut de l'écran, là où il se transforme en pointeur-sphinx, puis cliquez.

Le tableau Sphinx apparaîtra alors, avec le message "Choose a Game Option" (Choisir une option de jeu). Il y a quatre options principales.

Si vous cliquez sur "SAVE" (Sauvegarder), un écran avec tout l'alphabet et les chiffres de 0 à 9 apparaîtra. Il y a dix emplacements où vous pouvez sauvegarder un jeu.

Vous verrez alors le message "Please Select a Number" (Choisissez un chiffre). Cela sera l'emplacement que vous utiliserez pour sauvegarder le jeu. Pour choisir un emplacement, appuyez sur l'un des chiffres en bas de l'écran, puis sélectionnez "OK".

Vous devrez maintenant donner un nom au jeu que vous voulez sauvegarder. Vous pouvez utiliser jusqu'à 13 caractères. Tapez ces lettres au clavier ou servez-vous de la souris pour mettre chaque lettre en valeur. Quand vous êtes satisfait du nom, appuyez sur "ENTER" ou cliquez sur "OK" sur le tableau Sphinx.

Si vous sélectionnez "MAP" (carte), une carte du rez-de-chaussée s'affichera. Les pièces où les casse-tête ont été résolus apparaîtront immédiatement. Les pièces où il y a des casse-tête non résolus et qui sont accessibles apparaissent peu après. Cliquez sur les escaliers pour aller d'un étage à l'autre. Sélectionnez "GOOD BYE" pour retourner au menu principal.

Si vous sélectionnez "RETURN" (Retourner), vous retournerez à l'endroit où vous avez quitté le jeu.

Si vous sélectionnez "RESTART" (Recommencer), le Sphinx se transforme, vous permettant de charger un jeu ou d'en commencer un nouveau. A ce point, vous pouvez donc choisir de charger un jeu sauvegardé auparavant ou d'en commencer un nouveau.

Si vous sélectionnez "GOOD BYE", vous quitterez le jeu en cours et retournerez au message DOS.

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION DETAILLEES

Introduisez le disque compact "The 7th Guest" dans votre lecteur CD-ROM.

Tapez la lettre de votre lecteur CD-ROM, puis deux-points. Appuyez sur ENTER.

Tapez "INSTALL" et appuyez sur ENTER.

Vérifiez que vous avez bien un gestionnaire CD-ROM, un gestionnaire de souris et, au moins, 512 Ko de mémoire basse disponible, en plus d'un gestionnaire de mémoire haute, tel que HIMEM.SYS, EMM386.EXE, QEMM386 *, etc.



Le programme d'installation

Le programme d'installation commence par un court message, décrivant le rôle de ce programme avant de vous dire de continuer. Appuyez sur ENTER quand vous avez fini de lire ces informations.

Sélection disque dur

Un certain nombre de fichiers doivent être copiés sur votre disque dur. The 7th Guest vous demandera maintenant la lettre du disque dur sur lequel vous souhaitez copier vos fichiers. Utilisez les flèches HAUT et BAS pour déplacer la barre de surbrillance sur les lecteurs présents dans la fenêtre de sélection de lecteur. Lorsque vous faites défiler cette liste, la petite fenêtre sur l'écran indiquera la quantité d'espace disponible sur chaque lecteur. Vous devez avoir un minimum de 5 Mo d'espace disponible sur votre disque pour copier tous les fichiers nécessaires. Après avoir mis en valeur le lecteur sur lequel vous voulez copier les fichiers, appuyez sur ENTER pour sélectionner ce lecteur et continuer. (La sélection par défaut est C:\)

Nom du répertoire

On vous demande maintenant d'entrer le nom d'un répertoire sur lequel copier les fichiers d'installation. (Vous pouvez entrer n'importe quelle arborescence de répertoire, jusqu'à 8 caractères par répertoire, avec un total de 34 caractères). Entrez le répertoire sur lequel vous souhaitez copier les fichiers et appuyez sur ENTER pour continuer. (Sélection par défaut: C:\T7G)

Performance du système et sélection du mode vidéo

Une fois les fichiers copiés, The 7th Guest déterminera les capacités de votre système, en testant la vitesse de l'écran, la vitesse du processeur et la vitesse de transfert du CD-ROM. Après chaque test, vous recevrez une évaluation générale de la performance de votre machine et le programme d'installation vous recommandera un mode vidéo convenant à la vitesse de votre machine. Utilisez les flèches HAUT et BAS pour mettre le mode vidéo que vous voulez utiliser en surbrillance et appuyez sur ENTER pour sélectionner ce mode vidéo et continuer.

Bien que le programme supporte le mode MCGA, The 7th Guest a été conçu pour le mode haute définition SVGA. Si votre système n'est pas assez puissant pour supporter ce mode, nous vous suggérons d'améliorer les spécifications de votre système.

REMARQUE POUR LES UTILISATEURS DE CARTES VIDÉO ACCÉLÉRATRICES: les cartes vidéo compatibles S3 ou 8514 ne seront peut-être pas assez performantes pour cette application particulière.

Sélection de la carte sonore pour la musique

Le programme d'installation vous permet de configurer votre réglage pour qu'il marche avec la carte sonore de votre système. Le programme vous autorisera à choisir un réglage son différent, au cas où vous voudriez utiliser un réglage différent de celui qui est installé. Utilisez les flèches haut et bas pour mettre la carte sonore que vous désirez en surbrillance et appuyez sur ENTER pour faire votre sélection. The 7th Guest a deux systèmes sonores de base. Le premier système est utilisé pour la musique de fond ou musique MIDI.

Sélection de la carte sonore pour les dialogues

C'est le second système sonore utilisé par The 7th Guest. Il est utilisé pour les sons digitalisés (dialogues et effets sonores). Certaines cartes sonores peuvent supporter musique MIDI et musique digitalisée; dans ce cas, le programme d'installation mettra la carte que vous utilisez pour la musique en surbrillance. Mais, si vous voulez sélectionner une carte sonore différente, utilisez les flèches HAUT et BAS pour mettre la carte voulue en surbrillance, puis appuyez sur ENTER.

La plupart des cartes sonores ont plusieurs configurations possibles. Si le programme d'installation ne détecte pas une ou plusieurs de vos cartes sonores, vous n'utilisez probablement pas le réglage par défaut pour cette carte. (Il est aussi possible qu'il y ait un problème de compatibilité entre votre ordinateur et votre carte sonore ou le réglage actuel de votre système). Une fois que vous avez sélectionné une carte sonore, le programme d'installation affichera un menu de variables de hardware potentielles (Niveaux IRQ, canaux DMA, adresses I/O de base, etc.) Chaque menu vous montrera le réglage par défaut. Si vous n'êtes pas sûr des réglages de votre ordinateur, sélectionnez le réglage par défaut pour chacune de vos cartes. Si vous avez des difficultés à lancer The 7th Guest, consultez les manuels de référence de vos cartes sonores et cherchez les incompatibilités avec votre système. Si le problème persiste, contactez le fabricant de votre carte sonore et/ou le Service Après-Vente de Virgin Games.

Accepter vos choix

Après avoir sélectionné votre matériel audio, le programme d'installation affichera vos choix et vous demandera d'accepter ces réglages. Quand vous êtes satisfait, mettez en valeur la ligne "ACCEPT THESE CHOICES"



(Accepte ces choix), puis appuyez sur ENTER. Si vous souhaitez modifier un des trois réglages affichés, mettez ce réglage en surbrillance et appuyez sur ENTER. Cela fera apparaître l'écran d'options correspondant, où vous pourrez apporter tous les changements nécessaires à vos sélections précédentes.

Quand vous avez mis en valeur "ACCEPT THESE CHOICES" et appuyé sur ENTER, le programme d'installation copiera tous les fichiers nécessaires de votre CD sur le lecteur et le répertoire que vous avez sélectionné sur votre disque dur. Il créera alors un lot de traitement de démarrage et un fichier d'initialisation "Groovy".

Commencer le jeu à partir de l'invite DOS

Bootez votre ordinateur avec le DOS. Enlevez tous les programmes résidents TSR ou gestionnaires inutiles de vos fichiers autoexec.bat et config.sys. Cela vous évitera des incompatibilités de logiciel quand vous lancerez The 7th Guest et cela libérera également autant de mémoire que possible.

Nous vous suggérons de n'utiliser qu'un gestionnaire de mémoire XMS (Un gestionnaire d'EMS ralentirait The 7th Guest), un gestionnaire de souris, un lecteur CD-ROM et une petite antémémoire de disque (de 512 à 1024 Ko) avec le DOS en mémoire haute. *

Entrez la lettre du lecteur où The 7th Guest est installé, suivie de deux-points. Appuyez sur ENTER.

Tapez CD\ puis le nom du répertoire où est installé The 7th Guest, suivi de deux-points. Appuyez sur ENTER.

Tapez T7G et appuyez sur ENTER.

Changer les réglages de votre système après avoir installé The 7th Guest

Si vous avez déjà installé The 7th Guest sur votre système et que vous désirez modifier une ou plusieurs des caractéristiques de démarrage de The 7th Guest, relancez simplement le programme d'installation et sélectionnez les changements que vous voulez apporter à votre système.

Si vous apportez des changements majeurs au hardware que vous utilisez dans votre système, nous vous suggérons d'effacer tous les fichiers T7G de votre système et de recommencer la procédure d'installation. Cela permettra au programme d'installation de tester les nouveaux paramètres de votre système et de vous suggérer les réglages optimaux pour jouer à The 7th Guest.

Le programme d'installation a plusieurs fonctions. D'abord, il cherche une carte vidéo, des cartes sonores, un gestionnaire de souris, de la mémoire disponible, de la mémoire haute et autres dans votre ordinateur.

Si le programme d'installation signale une erreur et que le message "SVGA OR VESA COMPATIBLE VIDEO CARD NOT FOUND" (Ne trouve pas carte vidéo compatible SVGA ou VESA) apparaît, vous avez une carte vidéo que The 7th Guest ne reconnaît pas directement. Dans ce cas, vous devrez charger un gestionnaire VESA.

CHARGER UN GESTIONNAIRE VESA

Un gestionnaire VESA est un petit programme qu'une carte vidéo peut charger et qui standardise de nombreuses routines informatiques, rendant votre carte vidéo compatible avec la plupart des programmes vidéo haute résolution, comme The 7th Guest.

En général, lorsque vous achetez un ordinateur ou une carte vidéo, différentes disquettes de support, qui contiennent différents gestionnaires pour les différents programmes logiciels que vous achèterez, sont incluses. Vous devriez trouver un gestionnaire VESA pour votre carte vidéo sur l'une de ces disquettes. Localisez ce gestionnaire, lancez-le et relancez le programme d'installation.

Que faire si vous n'avez pas de disquettes de support pour la carte vidéo de votre ordinateur?

Vous trouverez une vaste sélection de gestionnaires VESA sur le second CD dans le répertoire VESA. Dans le répertoire VESA, localisez le répertoire qui porte le nom du fabricant de votre carte vidéo et lancez le gestionnaire VESA qui correspond au MODELE de carte vidéo qui se trouve dans votre système. Si vous ne connaissez pas ou n'êtes pas sûr du modèle de votre carte vidéo, vous devrez peut-être essayer plusieurs gestionnaires, jusqu'à ce que vous en trouviez un qui fonctionne correctement avec votre carte vidéo. *

QUE FAIRE SI VOUS N'ETES PAS SUR DE LA MARQUE ET DU MODELE DE VOTRE CARTE VIDEO?

Si vous ne connaissez pas le fabricant de votre carte vidéo, vous avez un choix limité. Cherchez des informations concernant votre système d'affichage vidéo, dans tous les documents qui se trouvaient avec votre ordinateur quand vous l'avez acheté.



Si vous réinitialisez votre ordinateur (en utilisant le bouton reset ou l'interrupteur), regardez le tout premier message à apparaître: le système de gestion des entrées et des sorties (BIOS) de beaucoup de cartes vidéo affichera des informations quant à la marque et au modèle de la carte durant la séquence initiale de boot.

Appelez le détaillant auquel vous avez acheté votre carte vidéo ou votre ordinateur.

CARTES VIDEO SUPPORTEES DIRECTEMENT

The 7th Guest supporte la plupart des cartes des grandes marques directement. Voici une liste de cartes que The 7th Guest reconnaîtra directement et qu'il supportera:

- Carte vidéo compatible Cirrus
 - Cirrus
 - MaxLogic
- Carte vidéo compatible Everex
- Carte vidéo compatible Paradise
 - Paradise
 - Western Digital
 - HP
- Carte vidéo compatible Tseng 3000
 - Orchid
 - Quadram
 - Sota
 - STB
 - Tecmar
 - Willow
- Carte vidéo compatible Trident
 - Trident
 - Everex
- Carte vidéo compatible T8900
- Carte vidéo compatible ATI
- Carte vidéo compatible Ahead Type A
- Carte vidéo compatible Ahead Type B
- Carte vidéo compatible Oak
- Carte vidéo compatible Vidéo 7
- Carte vidéo compatible Chips and Technologies
 - C&T
 - Boca
- Carte vidéo compatible Tseng 4000
 - Orchid
 - Diamond Speedstar
 - Sigma
- Carte vidéo compatible Genoa
- Carte vidéo compatible NCR
- Carte vidéo compatible Compaq
- Carte vidéo compatible S3 86C911
 - Diamond Stealth VRAM
 - Orchid Fahrenheit 1280
 - Actix Graphics Engine Display Accelerator
 - CSS Maxgraphics/16
 - Genoa Windows VGA
 - Pixel Turbo Windows Accelerator
 - Portacom Eclipse II
 - STB Wind/X
- Toutes les cartes vidéo compatibles VESA

Si votre ordinateur utilise une carte vidéo qui se trouve sur cette liste, vous n'aurez probablement pas besoin de charger un gestionnaire VESA. Si vous utilisez un gestionnaire de mémoire haute ou si vous avez chargé un gestionnaire VESA et que vous rencontrez des problèmes avec l'une de ces cartes, vérifiez que vous n'avez pas exclu l'adresse de mémoire où cette carte vidéo réside.

Si votre carte vidéo n'est pas dans la liste ci-dessus ou si vous savez qu'elle n'est pas directement compatible avec The 7th Guest, essayez de charger un gestionnaire VESA.

VOTRE PROGRAMME VOUS SIGNALE UNE ERREUR ET LE MESSAGE "XMI HARDWARE NOT FOUND" (NE TROUVE PAS HARDWARE XMI) APPARAÎT

Si vous recevez ce message, cela signifie que la carte sonore que vous avez sélectionnée pour la musique MIDI, lors du programme d'installation, n'a pas été trouvée. Relancez le programme d'installation et vérifiez que vous avez sélectionnée la bonne carte sonore pour votre système.

Si vous êtes sûr d'avoir sélectionné la bonne carte sonore et que le problème persiste, il est probable que vous ayez un problème de hardware, tel qu'un numéro IRQ commun ou une adresse commune de port I/O de base. Si votre carte sonore n'est pas réglée sur le réglage par défaut, vérifiez que vous avez signalé le(s) réglage(s) utilisé(s) pour votre carte sonore au programme d'installation.

Si l'erreur persiste, lancez le logiciel d'installation de votre carte sonore et vérifiez que la carte sonore est bien à l'adresse spécifiée dans le programme d'installation. Si le logiciel d'installation de votre carte sonore vous informe que votre carte correspond à une adresse de port I/O de base et un numéro IRQ spécifiques et utilise un certain canal DMA, que tout ceci correspond exactement à ce dont vous avez informé le programme d'installation et que le message "XMI hardware not found" est toujours là, contactez le Service Technique de Virgin Games pour vous aider à trouver la solution.

VOTRE PROGRAMME VOUS SIGNALE UNE ERREUR ET LE MESSAGE "PCM HARDWARE NOT FOUND" (NE TROUVE PAS HARDWARE PCM) APPARAÎT

Problème similaire au précédent: le système n'a pas pu localiser la carte de dialogues ou de sons digitalisés que vous avez sélectionnée lors du programme d'installation. Relancez le programme d'installation et vérifiez que



vous avez bien sélectionné la carte sonore qui est installée dans votre système.

Si le problème persiste, deux choses peuvent être en train de se passer: soit les réglages d'IRQ et/ou d'adresse de port I/O de base sélectionnés dans le programme d'installation sont incorrects, soit vous avez un problème de compatibilité entre votre ordinateur ou votre logiciel, et votre carte sonore.

Commencez par vérifier les réglages de votre carte sonore. Comparez-les avec ceux que vous avez donnés au programme d'installation. Lancez le logiciel d'initialisation ou logiciel test de votre carte sonore et notez tous les réglages. Relancez le programme d'installation de The 7th Guest et vérifiez que les réglages utilisés dans ce programme d'installation sont les mêmes que ceux du logiciel d'initialisation/test de votre carte sonore.

Si vous êtes absolument sûr que les valeurs que vous avez données au programme d'installation sont identiques aux réglages sur votre carte sonore, vous avez probablement un conflit interne dans votre machine. Dans ce cas, un conflit signifie que la valeur du numéro IRQ ou d'adresse de port I/O de base que vous avez réglée sur votre carte sonore, par l'intermédiaire de cavaliers, est déjà utilisée par une autre partie de votre hardware ou logiciel.

Voilà quelques exemples de problèmes courants à détecter. Vérifiez que le numéro IRQ pour la carte sonore n'est pas le même que pour les ports série de votre machine. Souvent, l'un des ports série utilisera le même numéro IRQ ou peut-être, la même adresse de port I/O de base que la carte sonore de votre système. Souvent, les programmes d'initialisation de carte sonore ne détecteront pas ce problème car le port série n'est peut-être pas actif.

Un autre problème peut survenir si la souris et la carte sonore partagent le même IRQ. Si la souris, ou un autre dispositif partageant un numéro IRQ, demande une interruption en même temps que la carte sonore, il est probable que le système s'arrête net.

Pour résoudre ce problème, changez les réglages soit sur la carte sonore soit sur la carte de connexion série pour éviter un conflit. Puis lancez à nouveau le programme d'installation de The 7th Guest, et n'oubliez pas d'ajuster toute variable de la carte sonore qui pourrait avoir été modifiée pendant l'intervention mineure sur votre carte sonore.

Vous pouvez aussi désactiver tout port série qui ne sera pas utilisé pendant le fonctionnement normal de votre



ystème. Souvent, le seul port série dont vous aurez besoin est le port de la souris. Si vous avez un modem ou autre dispositif en série que vous n'utiliserez pas en jouant à The 7th Guest, désactivez ce port et lancez à nouveau le programme d'installation. Pour désactiver un port série, consultez la documentation que vous avez reçue avec votre ordinateur ou carte de connexion série I/O.

Si ce problème persiste, contactez le Service Technique de Virgin Games.

LES DIALOGUES SONT "SACCADES" OU S'ARRESENT DE TEMPS EN TEMPS

Il y a trois causes possibles.

D'abord, votre machine n'est peut-être pas assez rapide pour recevoir le flot de données venant de votre CD. Essayez de lancer The 7th Guest à une résolution plus basse, MCGA 320 x 200 x 256, par exemple. Vous pouvez régler cela dans le programme d'installation.

Ensuite, votre lecteur CD ROM fait peut-être des erreurs de lecture quand il lit le CD. Cela peut avoir deux raisons: soit un CD défectueux, soit une mauvaise manipulation du CD. Manipulez le CD avec précaution pour éviter de le rayer ou d'y mettre des traces de doigts.

Une autre cause pourrait être le lecteur CD lui-même. Il est possible, qu'après un usage prolongé de votre CD, le laser dans le lecteur ait besoin d'être réaligné. Bien que cela soit rare, cela pourrait être la cause de votre problème. La seule solution est d'essayer le CD que vous utilisez sur un autre lecteur CD ROM. Si vous rencontrez alors le même problème, faites remplacer le CD. Si le problème ne persiste pas quand vous utilisez le même CD dans un autre lecteur CD, c'est votre lecteur CD ROM, ou sa configuration, qui est la cause du problème.

En dernier, votre lecteur CD ROM ne supporte peut-être pas une vitesse de transfert de 150 Ko par seconde (Standard MPC 1) et prive ainsi votre machine des données nécessaires pour jouer à The 7th Guest. Dans ce cas, la seule chose que vous puissiez faire est d'améliorer votre système pour qu'il satisfasse les conditions minimum de ce produit (Standard MPC 1). Vous pouvez essayer de lancer The 7th Guest à une résolution plus basse pour réduire les besoins du processeur, donnant ainsi plus de temps à votre lecteur CD pour transférer les fichiers à la mémoire VRAM de votre machine, bien que cela soit le dernier recours.



PAS DE MUSIQUE PENDANT LA SCENE D'OUVERTURE

La musique de la première scène provient d'un fichier de données brutes PCM sur le second morceau du CD, autrement dit, si vous placez le CD T7G dans un lecteur CD normal, vous entendrez la musique de la première scène. Donc, si vous n'avez pas de musique pendant les scènes d'ouverture, votre système ne transfère pas correctement la musique audio du CD à vos hauts-parleurs. Vérifiez que votre système MPC est configuré pour utiliser une carte sonore pour la musique digitalisée PCM et la musique MIDI et transmettre la musique CD directement à partir du CD.

IL N'Y A AUCUN DIALOGUE

Si vous n'entendez ni narration, ni dialogue au début du jeu, que vous n'avez rencontré aucun problème pendant le programme d'installation et que le message d'erreur "PCM HARDWARE NOT FOUND" n'est pas apparu, les dialogues sont sûrement joués mais votre système n'est pas configuré correctement pour les amplifier. Vous utilisez probablement plus d'une carte sonore et n'entendez le son que par la carte sonore MIDI ou le CD. Vérifiez que le son de votre carte sonore PCM passe bien dans votre système d'amplification ou vos écouteurs.

L'INTRODUCTION COMMENCE MAIS LE PROGRAMME S'ARRETE AVANT LA FIN DE L'INTRODUCTION

Cela est probablement dû à un problème entre votre canal DMA/IRQ et votre carte audio PCM. Le système a commencé et détecté votre carte audio mais, quand votre carte sonore a demandé une interruption du processeur, elle utilisait probablement le même canal IRQ qu'une autre carte de votre système. Pour éviter ce problème, lisez la section "PCM HARDWARE NOT FOUND", cela vous aidera à résoudre un conflit potentiel.

LE JEU MARCHAIT MAIS NE MARCHE PLUS

D'abord, assurez-vous que votre lecteur CD est allumé. Si ce n'est pas le problème, vérifiez que la lettre de votre lecteur CD n'a pas changé. Si elle a changé, vous devez éditer le fichier GROOVIE.INI qui devrait se trouver dans le lecteur et le répertoire que vous avez sélectionnés au départ, pendant la procédure d'installation. Utilisez

un éditeur ASCII pour remplacer la lettre DATA DIR par la nouvelle lettre de votre lecteur CD ROM. Vérifiez que le dernier caractère sur cette ligne est bien “\”.

Si vous avez un lecteur CD ROM externe, vérifiez qu’il est allumé et que l’une des disquettes The 7th Guest est bien insérée dans le lecteur. Puis, vérifiez que vous pouvez créer un répertoire sur la lettre de votre lecteur CD ROM.

Un petit renseignement sur les cartes de contrôle SCSI CD ROM. Si vous utilisez un programme qui utilise les fichiers d’un CD ROM et qu’il y a une erreur sur le lecteur CD ROM qui vous oblige soit à terminer ce programme, soit à rebooter votre système, vous devez éteindre complètement votre système pour réinitialiser la carte SCSI. Certaines cartes SCSI ne se réinitialisent pas quand vous appuyez sur CTRL ALT DELETE ou sur le bouton RESET. Eteignez bien votre ordinateur, attendez quelques secondes, puis relancez votre système avec tous les gestionnaires nécessaires, avant de retourner à votre lecteur CD.

LA VITESSE DE L’AFFICHAGE VIDEO EST TRES LENTE

Vérifiez que vous utilisez une carte vidéo SVGA 16 bits, avec au moins 512 Ko de mémoire vidéo. Si vous utilisez une carte vidéo 8 bits, The 7th Guest se déroulera à une vitesse NETTEMENT INFÉRIEURE à la vitesse vidéo nécessaire et vous aurez de sérieux problèmes pour le lancer. The 7th Guest nécessite une carte vidéo SVGA 16 bits pour fonctionner correctement.

Vous pouvez essayer d’attribuer davantage de tampons de 2 Ko à votre lecteur CD ROM. Le nombre de tampons par défaut est dix, essayez d’augmenter ce nombre jusqu’à 20 sur la ligne de commande MSCDEX que vous trouverez dans votre fichier autoexec.bat.

Une autre façon d’augmenter la vitesse est de charger MSCDEX dans la mémoire haute. Vous pouvez le faire en ajoutant “/e” à la fin de la ligne de commande dans votre fichier AUTOEXEC.BAT. Cela ne marchera que si vous avez un gestionnaire de mémoire activé.



GLOSSAIRE

Adresse I/O de base

C'est l'adresse I/O (Entrée/Sortie) de base où une carte périphérique, le plus souvent une carte sonore, se trouve, sur un ordinateur. Elle est semblable à l'adresse de votre boîte aux lettres, elle indique à l'ordinateur où il doit envoyer des informations spécifiques pour atteindre cette carte. Il peut y avoir des problèmes si plus d'une carte utilise la même adresse de port I/O de base. Si plus d'une carte "habite" à cette adresse, aucune des cartes ne peut déterminer à qui sont destinées les informations. Cela peut provoquer des défaillances importantes dans le fonctionnement du système. Pour éviter que cela n'arrive, vérifiez que plusieurs cartes ne partagent pas la même adresse de port I/O de base (les voisins pourraient se plaindre).

Antémémoire

Dans ce cas, nous faisons référence à une antémémoire de disque. C'est un endroit dans la mémoire où les informations du CD peuvent être mises, de façon à être retrouvées rapidement. Dans ce programme, si vous utilisez un gestionnaire de mémoire XMS, le programme placera jusqu'à 300 Ko de données du CD dans l'antémémoire. Ainsi, quand le programme a besoin de ces données, il peut les retrouver beaucoup plus vite dans la mémoire qu'à partir du CD, donnant ainsi plus de temps au processeur pour stocker les données du CD ou exécuter d'autres fonctions.

ASCII

American Standard Code for Information Interchange (Code Américain Standard pour les Echanges d'Information). Dans ce document, éditeur de texte ASCII. C'est un système d'édition de base, utilisé surtout pour modifier les fichiers config.sys et autoexec.bat qu'un ordinateur utilise pour démarrer. Si vous n'êtes pas habitué à éditer ces fichiers, nous vous conseillons d'être très prudent quand vous le faites, ou mieux, de faire modifier votre système par un professionnel.

Bus vidéo local

C'est un bus de communication qui opère beaucoup plus vite que la plupart des bus ISA standard, courants dans la plupart des ordinateurs. Le bus local VESA standard est un bus extrêmement rapide qui peut être utilisé pour l'accès au disque dur et à la carte vidéo. Si vous avez une machine avec un bus local et une carte vidéo de bus

local, vous devriez pouvoir lancer The 7th Guest en mode SVGA sans problème. Micro Channel et EISA sont d'autres types de bus local.

Carte vidéo 16 bits

C'est une carte vidéo qui peut accéder à la mémoire via un bus 16 bits. Vous pouvez reconnaître une carte vidéo 16 bits à la taille du connecteur de bord sur la carte vidéo. Le connecteur de bord est l'endroit où la carte rentre dans l'ordinateur (ou, techniquement, où se trouvent tous les petits onglets). Si ce connecteur est divisé en deux parties, la première partie étant à peu près deux fois plus grande que la seconde, la carte est une carte 16 bits. Si ces onglets ne se trouvent que dans une section, ou ne sont pas divisés, la carte est une carte 8 bits. Si vous utilisez une carte 8 bits, la vitesse vidéo de votre système est probablement très inférieure à la vitesse recommandée pour jouer à The 7th Guest.

DMA

Direct memory access channel (Mémoire à accès direct). La plupart des PC ont trois canaux DMA. Un canal DMA sert à transférer rapidement de grandes quantités de données à l'intérieur de l'ordinateur. Bien qu'il soit possible de partager les canaux DMA entre plusieurs dispositifs, ces dispositifs ne peuvent pas utiliser le même canal DMA en même temps.

Voici la liste des canaux DMA typiques, disponibles sur la plupart des machines de type 386:

DMA 1	Disponible
DMA 2	Contrôleur de disque
DMA 3	Disponible

Les canaux DMA concernent ce programme à cause du son PCM utilisé. Ce son consiste en de grandes quantités de données qui doivent passer à travers un canal DMA pour être transmises assez rapidement. Vérifiez que votre carte sonore utilise un canal DMA qu'aucun autre dispositif n'utilise.

Voici quelques exemples d'autres cartes qui utilisent les canaux DMA:

- Cartes de réseau
- Cartes SCSI
- Cartes de sauvegarde de bande
- Cartes d'analyse d'équipement



Si vous avez une ou plusieurs de ces cartes dans votre ordinateur, vérifiez que vous n'utilisez pas le même canal DMA que pour la carte sonore. Si vous n'êtes pas sûr des canaux DMA utilisés dans votre ordinateur, consultez la documentation que vous avez dû recevoir quand vous avez acheté chacune de ces cartes.

MCGA

C'est un mode vidéo à résolution plus basse (320 x 200 x 256), que The 7th Guest supporte si le mode à plus haute résolution SVGA n'est pas disponible dans votre équipement. Bien que vous puissiez utiliser ce mode vidéo, le produit a été conçu pour des systèmes rapides qui supportent les modes vidéo SVGA. Si votre système ne fonctionne pas bien en mode SVGA, vous devriez peut-être améliorer la qualité de votre système pour qu'il satisfasse des spécifications plus élevées.

Numéro IRQ

C'est le numéro de demande d'interruption (Interrupt Request Number) qu'une carte utilise pour communiquer avec la carte mère et le processeur. Il est possible de partager ces numéros avec d'autres cartes, à condition que deux cartes ne fonctionnent pas en même temps. Par exemple, le numéro IRQ 7 est, en général, utilisé par le premier port de l'imprimante et peut être partagé avec une carte sonore car il y a peu de chances que vous imprimiez en même temps que vous activiez la musique.

Voici quelques numéros IRQ typiques dans les machines de type 386:

IRQ3	Port série COM2
IRQ4	Port série COM1
IRQ5	Disponible
IRQ6	Contrôleur de disque
IRQ7	Premier port de l'imprimante LPT1

Essayez d'éviter de partager un numéro IRQ avec votre carte sonore, autant que possible.

PCM

PCM est la carte sonore de votre système qui est utilisée pour transmettre le son digitalisé. Tous les dialogues de The 7th Guest sont en version condensée du format de données PCM.

Port série

C'est un autre port de communication que les petits ordinateurs utilisent. Des éléments tels que la souris et le modem fonctionnent, en général, via un port série. Si vous utilisez une souris à connexion série, vérifiez que cela ne crée pas de conflit de logiciel avec la carte sonore que vous utilisez.

SCSI

Small Computer Systems Interface (prononcé scouzi). C'est une interface typique que les lecteurs CD-ROM et certains disques durs utilisent. C'est une façon rapide de transmettre des données d'un dispositif extérieur à l'ordinateur. Les interfaces SCSI sont aussi courantes sur les cartes sonores compatibles MPC.

SVGA

C'est le meilleur mode vidéo à utiliser pour The 7th Guest. Il fonctionne à haute résolution (640 x 480 x 256). Bien que l'utilisation de ce mode nécessite un ordinateur rapide avec une carte vidéo rapide, nous vous recommandons l'usage de SVGA avec ce produit. Si votre système n'est pas assez rapide pour supporter ce mode, nous vous conseillons d'améliorer votre système pour qu'il satisfasse des spécifications plus élevées.

VESA

A cause des différents types d'équipement pour PC disponibles sur le marché, il est difficile de trouver des normes. Un comité a développé la norme VESA pour essayer d'assurer la compatibilité du matériel informatique et des logiciels avec les produits disponibles aujourd'hui et à l'avenir.

XMI

XMI est la carte sonore de votre système qui est utilisée pour transmettre la musique Midi ou la musique de fond. Si vous l'utilisez en association avec la carte sonore PCM, vous pouvez transmettre dialogues et musique en même temps. Cela peut donner une valeur très satisfaisante à des ludiciels comme The 7th Guest, quand ils sont utilisés de manière efficace.

XMS

C'est la mémoire haute qui se trouve au-dessus des 640 Ko de mémoire conventionnelle standard. Si vous avez un gestionnaire de mémoire haute, comme HIMEM.SYS, QEMM386, etc, The 7th Guest détectera cette mémoire supplémentaire et l'utilisera comme antémémoire. En faisant cela, vous réduirez le temps dont le processeur a besoin pour jouer The 7th Guest, réduisant ainsi les possibilités de ralentissement ou d'arrêts du son avec les systèmes plus lents.



CREDITS

Jeu conçu par

Script écrit par

Graphismes

Producteur de Trilobyte

Producteur exécutif

Conseiller artistique

Musique composée et produite par

Production vidéo

Ingénieurs du son

Acteurs principaux

Stauf

Tad

Brian Dutton

Edward Knox

Elinor Knox

Martine Burden

Julia Heine

Hamilton Temple

Production au R.U.

Conception du packaging pour le R.U.

Production aux E.U.

Graeme Devine et Rob Landeros

Matthew Costello

Robert Stein III

David Luehmann

Dr. Stephen Clarke-Willson

David Bishop

The Fat Man et Team Fat

Image Grafx en collaboration avec

Rogue River Motion Picture Company

Staunton Studios

Robert Hirschboeck

Douglas Knapp

Michael Pocaró

Larry Roher

Jolene Patrick

Debra Ritz Mason

Julia Tucker

Ted Lawson

Catherine Spratt, Steve Clark

Root Associates

Lisa Marcinko, Lauren Rifkin, Izzy Izaguire, Daniel Small



LA BANDE ORIGINALE DE THE 7TH GUEST

par George Alistair Sanger, The Fat Man

Si vous l'utilisez avec le lecteur CD audio conventionnel de votre stéréo, le deuxième disque de The 7th Guest transmettra la musique comme un CD normal.

1. Chapel Pain

C'était la première fois que les Team Fat chantaient ensemble, et nous avons tous été surpris. Nous ne pensions vraiment pas que cela sonnerait si bien.

2. The Game

Personne ne m'a demandé d'enregistrer cette mélodie mais personne ne m'a demandé de ne pas le faire. La musique ("Short Intro") s'est transformé en morceau de rock dans mon esprit et des paroles me sont venues. D'abord, elles semblaient être le point de vue d'un invité chez un méchant Stauf/Dr. Loveless/Scaramanga. "Welcome to my little "game room," Mr. Bond" ("Bienvenue dans ma petite "salle de jeu," M. Bond"). Plus tard, j'ai réalisé que cette chanson était en fait le point de vue d'un joueur, attendant avec impatience la nouvelle génération de jeux. Je devais partager cela. C'est Robert Harrison qui interprète cette chanson, aigus et graves; moi, je murmure. Au fait, le groupe de Robert, Cotton Mather, est très bon, et pas trop effrayant. A propos de cette étrange introduction: j'ai demandé à Matt Costello comment il voulait que ses paroles soient prononcées pour "Chapel Pain", la mélodie précédente. Ce que vous entendez, c'est sa réponse, sur mon répondeur, jouée à deux vitesses différentes.

3. Dolls of Doom

L'air de feuilletton à l'eau de rose d'Elinor avec un accompagnement de boîte à musique est aussi une contre-mélodie de la musique de Temple, qui est la musique du jeu ("The Game") jouée sur du verre, avec un orgue de cirque en fond sonore. Ici, nous les entendons ensemble, au moment le plus triste du script. Le style africain fait son apparition quand la mort et/ou la "magie" de Stauf ont une grande influence sur le drame.

4. Coffin Game

Boogie de style africain macabre. Je vous défie de former un groupe qui jouera ce style de musique.



5. Ghost of Didley

Toute compilation a besoin d'une mélodie basée sur ce rythme.

6. Misc. Scary

J'ai composé cela rapidement car Trilobyte avait besoin de morceaux à faire écouter à Virgin, et la plupart des ébauches que je leur avais données étaient plus amusantes qu'effrayantes, comme "Bedspread" et "We're the Ghosts." Je voulais leur montrer que je pouvais écrire quelque chose d'effrayant, quand il le fallait.

7. Bedspread

La musique de Burden. Qu'est-ce qui pourrait être plus amusant, plus sexy et plus effrayant qu'un tango? Bien sûr, ce n'est que la musique du jeu, une fois de plus, mais cette fois, vous pouvez danser.

8. All the Guests

Les musiques des individus vont et viennent, insistant sur le sens des dialogues. Ecoutez la trompette assourdie de Burden et la phrase "What's that sound?" de "Skeletons in my Closet" pour Heine. Mon préféré est le verre de Temple qui se ferme à chaque fois qu'il est interrompu. Le hautbois de Dutton domine à la fin alors que son résumé de la situation captive les autres. Quand il ricane "... or herself," la courte mélodie sur la trompette assourdie nous dit qu'il pense spécialement à ses intentions romantiques vis à vis de Burden.

9. Downstairs Puzzles

A l'origine, la musique principale quand vous vous baladez. Inspirée de l'épisode terrifiant de la Quatrième Dimension, dans lequel une machine à sous suit un gars, prénommé Franklin, en criant son nom. Ne me demandez pas pour la deuxième moitié. Je ne sais pas d'où elle est venue et je ne sais pas pourquoi ça marche.

10. Doorbell

Conçue pour être l'intro de la musique du jeu, mais il n'y avait pas de place dans le jeu pour une version assez longue pour avoir une intro. C'est devenu la musique de Stauf. Ce morceau est basé sur le son d'une sonnette.

11. Piano Fight

Le script avait besoin d'un combat dans lequel des mains désincarnées tapent "sauvagement, de façon insensée" sur le clavier. Une fois le reste de la musique composé, j'ai ajouté sauvagement, de façon insensée des notes prises au hasard.

12. We're the Ghosts

Encore une interprétation de la musique du jeu. J'ai pensé qu'il y aurait une place quelque part dans le jeu pour ce morceau. Graeme aime Disneyland et cette mélodie ressemble un peu à celle du Manoir Hanté.

13. Short Intro

La première version de la musique du jeu.

14. Foyer Entrances

La première interprétation des musiques des personnages et de leurs instruments.

15. Skeletons in my Closet

Une super mélodie de frère Dave et une remarquable performance de Kris qui peut chanter absolument n'importe quoi. L'aspect remarquable de ceci et de la musique du jeu est la façon dont les nouvelles technologies nous ont aidés à créer des mélodies à vous donner froid dans le dos. Pour des raisons complexes comme les propriétés de l'enregistrement digital multi-pistes, le son MIDI, etc, nous avons pu éviter les procédures habituelles d'enregistrement qui prennent tant de temps. Il nous a seulement fallu une demi-heure pour nous installer, puis nous avons fait une longue pause déjeuner et nous avons appris et enregistré tous les morceaux en quelques heures. Les morceaux de base ont été enregistrés dans un environnement tumultueux, sans cabine d'isolement et sans casque; la seule chose à laquelle nous pensions était de nous écouter mutuellement et de recevoir les bonnes vibrations. C'était la deuxième fois que les Team Fat travaillaient ensemble et je trouve que les progrès sont nets.

REMARQUE: Les morceaux 3-12 et 14 sont joués sur Roland Sound Canvas seulement, sans instrument supplémentaire, et avec juste un peu de remaniement. La qualité de cette carte sonore est évidente, et c'est pour cela que nous avons décidé de la soutenir, bien que, au commencement de ce projet, il y ait eu très peu de cartes de ce genre sur le marché.

En écrivant pour la carte Sound Canvas dans son mode General MIDI, nous écrivions aussi pour des cartes sonores qui n'ont pas encore été créées. Théoriquement, vous pouvez relier toutes les nouvelles cartes sonores General MIDI à votre ordinateur, traitez-les comme des Sound Canvas et écoutez la musique comme nous voulons que vous l'entendiez. Au moment où j'écris cela, nous n'avons pas encore écouté ces cartes sonores. Seul le temps dira ce qu'elles valent.



Merci à Trilobyte d'avoir pris le risque de supporter Sound Canvas et General MIDI.

CREDITS POUR LA MUSIQUE DE THE 7TH GUEST

“Skeletons in my Closet”

©1992 George Alistair Sanger, Pianist Substitute Music (BMI)

Kris McKay (Chant) Team Fat (Chœurs) Floyd Domino (Piano) Andrew Halbreicht (Guitare) Kevin Phelan (Basse) David Sanger (Batterie)

“The Game”

©1992 George Alistair Sanger, Pianist Substitute Music (BMI)

Robert Harrison (Chant) The Fat Man (Guitare) Joe McDermott (Guitare) Kevin Phelan et Linda Law (Basse) David Sanger (Batterie) Matt Costello (Message téléphonique)

Musiciens supplémentaires:

Team Fat (Chœurs, support musical) Kevin Phelan (Violon basse, arrangements MT-32 et Adlib) Bert Meisenbach (Violon) Jeff Haley (Violon basse)

A moins qu'il ne soit spécifié autrement, toute la musique, © George Alistair Sanger, Pianist Substitute Music (BMI)

CREDITS VIDEO POUR TEXAS UNIT

Joe McDermott (Réalisateur) David Govett (Caméra)

Le costume de Fat Man a été conçu par Nudie de North Hollywood.







VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. 338A LADBROKE GROVE LONDON W10 5AH

THE 7TH GUEST AND INTERACTIVE DRAMA ARE TRADEMARKS OF VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.

VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. © 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. AND TRILOBYTE INC. ALL RIGHTS RESERVED.