

# BLAIR WITCH

## VOLUME I : RUSTIN PARR

### FRANÇAIS

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Introduction .....        | 2  |
| Démarrage .....           | 2  |
| Menus / Options .....     | 3  |
| Commandes .....           | 5  |
| Inventaire .....          | 7  |
| Touches de commande ..... | 9  |
| Crédits .....             | 11 |
| Service Technique .....   | 13 |

### AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées 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 votre médecin.



# INTRODUCTION

En 1941, un vieil ermite du nom de Rustin Parr entra nonchalamment dans la Grande épicerie de Burkittsville, dans le Maryland, pour annoncer : « J'ai enfin terminé. » Lorsque la police fouilla sa maison, bâtie au plus profond des bois à l'extérieur de la ville, elle retrouva les corps de sept enfants assassinés selon un rite précis. Parr déclara qu'une « vieille femme spectrale » lui avait ordonné de perpétrer ces meurtres. Pour la première fois en soixante ans, le nom et le souvenir de la « Sorcière Blair Witch » venaient de refaire insidieusement surface. Non loin de là, dans le comté de Washington D.C., une agence fédérale spécialisée dans l'étude des activités paranormales prit connaissance des déclarations de Rustin, et décida d'envoyer sa meilleure investigatrice à Burkittsville, Doc Holliday.

Ceci est son histoire.

## DÉMARRAGE

### CONFIGURATION REQUISE

Windows 98, Windows NT 4.0, ou Windows 2000

Pentium2, Celeron, Pentium3 ou AMD Athlon Processeur Pentium MMX,

Celeron, Pentium II, Pentium III ou Athlon à 233 MHz ou supérieur

Sound Blaster Live! Pour les effets sonores

Matrox G200/G400, ATI Rage 128, ou TnT/TnT2 recommandées pour accélération 3D

850MO d'espace disque libre (installation minimale)

1.2GO d'espace disque libre (installation complète)

200MO de mémoire virtuelle libre

### INSTALLATION

1. Introduisez le CD-ROM intitulé Blair Witch Vol. I dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Si l'exécution automatique est activée sur votre lecteur de CD-ROM, le CD présentera automatiquement l'installation de Blair Witch.
3. Si l'exécution automatique est désactivée sur votre lecteur de CD-ROM, vous pouvez installer le jeu en cliquant sur le bouton DEMARRER de Windows, puis en sélectionnant EXECUTER, et en tapant D:\setup.exe, - si « D » est la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM-. Vous pouvez également ouvrir le Gestionnaire de Fichiers de Windows, y localiser votre lecteur de CD-ROM, et double-cliquer sur SETUP.EXE dans le menu de fichier du CD.
4. Sélectionnez la langue que vous préférez, puis suivez les messages pour installer le jeu.
5. Veuillez noter que le disque dur du PC devra disposer de 850 Mo pour pouvoir installer Blair Witch Volume One - Rustin Parr.
6. Pour jouer à Blair Witch, Direct X 6.1 est nécessaire, nous vous recommandons toutefois d'utiliser DirectX 7a. Si ce dernier n'est pas installé sur votre système, veuillez visiter <http://www.microsoft.com/directx/> et télécharger Direct X 7a. Si Direct X 6.1 ou une version ultérieure est déjà installée sur votre système, passez à l'étape 7.
7. Une fois l'installation terminée, le fichier README.TEXT du répertoire Blair Witch sera automatiquement affiché. Nous vous recommandons fortement de lire ce fichier, car il est possible que le jeu ait fait l'objet de modifications depuis l'impression de ce manuel, auquel cas ce fichier détaillera celles-ci. Si vous éprouvez le besoin de consulter ce fichier, un raccourci est inclus dans le dossier Blair Witch créé lors de l'installation.



## POUR JOUER

Le programme d'installation a placé un raccourci Blair Witch sur votre Bureau Windows. Double-cliquez sur l'icône intitulée Blair Witch Volume One – Rustin Parr pour lancer la partie. Vous pouvez également ouvrir le MENU DEMARRER de Windows et sélectionner PROGRAMMES, puis Blair Witch Volume One – Rustin Parr. Cliquez sur l'icône intitulée Blair Witch Volume One – Rustin Parr dans le menu suivant pour lancer la partie.

## MENUS / OPTIONS

### MENU PRINCIPAL

Vous disposez de quatre choix à partir du Menu Démarrer : Démarrer, Options, Charger et Quitter. Explorez le menu à l'aide des flèches HAUT / BAS. La touche ENTREE sélectionne une entrée, et ECHAP revient au menu actuel. Dans le Menu Principal, ECHAP permet de sortir de la partie.

### Démarrer

Dans le Menu Principal, Démarrer vous donne l'option de sélectionner le type de jeu de votre choix. Le jeu repose sur deux composants : Mystère et Combat, chacun d'entre eux ayant un mode de jeu Normal et Difficile. La Difficulté du mystère détermine le niveau de difficulté de la partie. Si vous aimez les jeux d'Aventure et voulez résoudre des mystères de votre propre chef, optez pour le mode Mystère difficile ; en cas contraire, laissez l'héroïne résoudre pour vous bon nombre des problèmes plus complexes en mode Mystère normal. La Difficulté du combat affecte les capacités de vos ennemis. En mode Combat difficile, vous aurez plus de mal à abattre les monstres. Si vous êtes prêt à combattre féroce de puissants ennemis, sélectionnez le mode Combat difficile. Pour les joueurs plus intéressés par l'aspect Aventurier du jeu, laissez le Combat sur le niveau Normal.

### Options

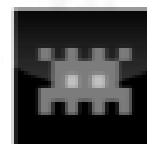
Le menu Options vous permet de régler les paramètres du jeu, de manière à ce que ceux-ci soient parfaitement adaptés à votre système et à vos préférences particulières. Les trois choix dont vous disposez sont les suivants : Options Graphismes, Sons et Commandes.

### Options Graphismes

Utilisez ce menu pour mettre au point les aspects visuels du jeu. Soyez prudent lors du réglage des paramètres, car certains ordinateurs ne peuvent prendre en charge les paramètres les plus élevés des options.

**Résolution :** le moteur Nocturne prend en charge des résolutions allant de 320x200 à 1280x1024. Passez d'une résolution à l'autre à l'aide des flèches GAUCHE / DROITE. Veuillez noter que les résolutions supérieures à 640x480 nécessitent une accélération matérielle. Le jeu est optimisé pour une résolution 640x480.

**Matériel 3D :** bascule l'option de matériel de rendu d'image. Sur certains systèmes disposant de cartes vidéo 16-bit, il est probablement plus sage de désactiver l'option « matériel » afin de pouvoir jouer avec le logiciel supérieur de rendu d'image, Nocturne 32-bit



**API 3D** : affiche une liste des pilotes DirectX disponibles, s'il y a lieu. Uniquement approprié si « Matériel 3D » est activé.

**Carte 3D** : affiche une liste du Matériel 3D détecté par le système. Vous pouvez sélectionner la carte que vous souhaitez utiliser. Si aucune carte n'est disponible, vous serez informé qu'aucun matériel 3D n'a été détecté.

**Bits par pixel** : le moteur Nocturne est optimisé pour un rendu d'image 32-bit, bien qu'il soit capable de descendre à 16-bit si nécessaire.

**Étalonnage du moniteur** : cette option vous entraîne dans le processus d'étalonnage qui permet à votre moniteur d'afficher le jeu tel qu'il doit l'être. Il est conçu de manière à configurer le noir de votre moniteur sur noir véritable pour que vous puissiez bénéficier de la qualité de « film noir » apportée par le moteur Nocturne.

**Sous-titres** : il s'agit uniquement d'une question de goût. Cette option permet d'activer ou de désactiver le texte affiché au cours des conversations des personnages. Il n'affecte aucunement la performance du jeu.

## OPTIONS SONS

Le son, la musique et les dialogues jouent un rôle majeur dans ce jeu. Nous vous encourageons à trouver les meilleurs paramètres pour votre ordinateur particulier. N'oubliez pas que plus les paramètres les plus élevés de certaines options peuvent avoir un impact sur la performance de certains ordinateurs.

**Son** : Activé ou Silencieux.

**Vol. des effets sonores** : utilisez les flèches GAUCHE / DROITE pour augmenter ou diminuer le volume des effets sonores.

**Vol. du dialogue** : utilisez les flèches GAUCHE / DROITE pour augmenter ou diminuer le volume du dialogue.

**Vol. de la musique du menu** : utilisez les flèches GAUCHE / DROITE pour augmenter ou diminuer le volume de la musique du Menu.

**Vitesse de sortie** : le programme établira généralement celle-ci au cours de l'installation, mais vous pouvez effectuer des modifications à tout moment par la suite. Qualité de sortie : 8-bit et 16-bit.

Type de sortie : Stéréo ou Mono

**Dispositif** : la touche ENTREE présente une liste de tous les périphériques disponibles. Si un périphérique de votre système ne réagit pas correctement, vous pouvez utiliser le pilote logiciel Nocturne WavOutWrite.

## OPTIONS COMMANDES

Cette option vous permet de modifier les commandes.

**Commande :** Clavier / Souris, Clavier, Gamepad ou Souris.

**Editer les paramètres de la touche :** vous permet de redéfinir l'affectation de toutes les touches de commande.

**Toujours courir :** si Toujours courir est activé, l'héroïne courra par défaut. La touche Courir la fera ralentir, puis marcher.

**Viser :** mode Automatique ou Manuel. Avec le mode automatique Viser, l'héroïne vise automatiquement des cibles dans son périmètre, à condition que celles-ci apparaissent dans son champ de vision. Le mode manuel Viser est beaucoup plus stimulant.

**Utiliser Santé automatiquement :** le paramètre recommandé est OUI. Si l'héroïne possède des réserves de guérison, elle les utilisera automatiquement lorsqu'elle en a besoin.

**Inverser l'Axe Y de la souris :** paramétrez cette option sur OUI si vous préférez que le mouvement vertical de la souris tienne des commandes aériennes (pousser pour regarder vers le bas, tirer vers soi pour regarder vers le haut).

**Sensibilité de l'Axe X de la souris :** règle la vitesse de réaction latérale de la souris. Appuyez sur ENTREE pour obtenir un curseur de réglage. Déplacez la souris vers la gauche puis vers la droite pour établir le niveau, puis appuyez à nouveau sur ENTREE.

**Sensibilité de l'Axe Y de la souris :** règle la vitesse de réaction haut / bas de la souris. Appuyez sur ENTREE pour obtenir un curseur de réglage. Déplacez la souris vers la gauche puis vers la droite pour établir le niveau, puis appuyez à nouveau sur ENTREE.

## CHARGER

Sélectionnez à partir du menu la partie que vous souhaitez charger.

## QUITTER

Cette option vous renvoie à votre bureau.

Pendant la partie, la touche ECHAP affiche le menu suivant :

**Retour à la partie :** reprise de la partie.

**Options :** apparition du menu d'Option, vous permettant de régler les options de Graphismes, de Sons et de Commandes.

**Charger la partie :** identique à son homonyme dans le Menu principal.

**Enregistrer la partie :** vous permet d'enregistrer votre partie dans la situation exacte où vous vous trouvez.

**Quitter :** met fin à la partie en cours et vous renvoie au menu principal.

**Sauter la séquence d'animation :** si le jeu présente une séquence d'animation, cette option vous permet de sauter entièrement celle-ci. Utile si vous avez déjà vu cette séquence particulière.



# COMMANDES

## MODES STANDARD (CLAVIER, SOURIS/CLAVIER OU GAMEPAD)

### NAVIGATION

Les modes de commande standard déplacent l'héroïne en la « conduisant ». La touche Marcher la fait avancer. Les flèches gauche / droite (ou gauche et droite avec la souris) la font tourner dans cette direction. Il s'agit de la navigation la plus simple.

### NAVIGATION DÉTAILLÉE

Doc peut également faire un pas de côté, reculer et tourner rapidement. Vous pouvez à tout moment, en appuyant sur les touches curseur, faire faire un pas de côté à Doc dans la direction de votre choix. La touche Arrière la fait reculer. La touche Demi-tour rapide fait pivoter l'héroïne de 180 degrés. Si vous voulez la faire ralentir ou la faire courir rapidement, appuyer sur la touche Courir, qui vous permettra de basculer entre les modes courir et marcher.

### MANIPULATION

Lorsque Doc s'approche d'objets ou de portes qu'elle peut manipuler, ceux-ci sont légèrement éclairés pour indiquer qu'elle est à leur portée et peut les activer. Appuyez sur la touche Action pour faire un mouvement ( ouvrir la porte, prendre un objet, appuyer sur un interrupteur, etc.)

### COMBAT

Appuyez sur la touche Dégainer pour aider Doc à dégainer ses armes. Lorsque ses pistolets sont dégainés, la touche Action la fera tirer. C'est à vous de viser un ennemi. En mode Autoviser, vous avez simplement à faire face à un ennemi. En mode Manuel Viser, vous visez vous-même votre cible. La majorité des armes de Doc bénéficient du Système de ciblage ectoplasmique, qui utilise un rayon lumineux rouge pour suivre la balle.

### MODE POINTER-CLIQUER

À l'opposé des trois autres modes de commande, le mode Pointer-Cliquer utilise un curseur à l'écran. La majorité des commandes restent les mêmes. Le bouton droit de la souris tient lieu de touche action / tirer, et son bouton gauche vous permet de cliquer sur les objets, les portes et les personnes afin de « communiquer » avec eux.

### NAVIGATION

À l'aide de la souris, positionnez le curseur là où vous aimeriez que Doc se rende (en marchant) et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Elle ira le plus près possible de sa destination.

### MANIPULATION

Déplacez votre souris sur une porte ou un autre objet pouvant être manipulé, et il sera éclairé. Lorsque vous cliquez sur celui-ci avec le bouton gauche de la souris, Doc se rendra vers cet objet et l'activera (ouvrir une porte, prendre un objet, etc.) Cliquer avec le bouton droit de la souris aura le même effet que la touche Action avec les autres modes de commande. Si Doc se trouve déjà sur son lieu de destination, vous pouvez simplement cliquer avec le bouton droit de la souris pour agir sans avoir à la déplacer.

### COMBAT

Utilisez la touche Dégainer pour dégainer une arme. Une fois l'arme sortie, cliquez avec le bouton droit de la souris pour tirer. Un clic du bouton droit de la souris fait



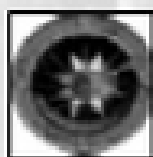
toujours tirer une arme dégainée. Pour viser un ennemi, cliquez avec le bouton droit de la souris sur celui-ci. Le curseur changera d'aspect pour vous indiquer que vous visez cet ennemi particulier. Les pistolets de Doc se concentreront sur cette cible jusqu'à ce que l'individu meure ou qu'un autre ennemi soit sélectionné. La navigation ne change pas : cliquez n'importe où avec le bouton gauche de la souris, et Doc fera un pas de côté ou reculera en courant, selon le cas, pour atteindre sa destination sans avoir à tourner le dos à l'ennemi visé.

## INVENTAIRE

Sur le terrain, Doc transporte avec elle divers objets. Pour sélectionner un objet dans l'inventaire, utilisez les touches Faire défiler inventaire ([et] par défaut). L'objet s'affiche en bas à droite de l'écran, accompagné de sa description (vous pouvez désactiver la description à l'aide de la touche Description d'objet.) Une fois que vous avez choisi un objet, appuyez sur la touche Utiliser objet (Enter par défaut) pour activer celui-ci. Un mouvement peut s'ensuivre, en fonction de la position de Doc : si elle se tient debout devant une autre personne, elle montrera probablement l'objet à cet individu. Certains objets ne fonctionnent qu'à des endroits précis.

## MATÉRIEL

La majorité du matériel que transporte Doc fonctionnera partout.



La Boussole vous montre l'orientation actuelle de Doc (la Touche directe est C par défaut.)



Tous les esprits ou fantômes présents dans son voisinage activeront le Détecteur de proximité spectrale, s'il est allumé (la Touche directe est S par défaut.)



Grâce à ses Lunettes à vision nocturne, Doc peut voir dans l'obscurité la plus totale. Les lunettes seront « grillées » en cas d'exposition à une lumière éclatante. (la Touche directe est N par défaut)



Utilisez le Carnet de bord de Doc pour afficher l'interface de « Notes ». (\* voir Carnet de bord) (la Touche directe est J par défaut.)



Lorsqu'elle se retrouve dans le noir, Doc peut tirer une Torche de sa poche pour s'éclairer (la Touche directe est L par défaut.)



Doc transporte un Magnéto qu'elle utilise pour enregistrer automatiquement ses interviews et les sons bizarres qu'elle étudiera ultérieurement. (\*voir Machine Audio).



En cas de blessure, Doc dispose d'une trousse de secours remplie de matériel et de médicaments qu'elle utilisera pour retrouver la santé.

## ARMES

Bien qu'elle soit avant tout une investigatrice, Doc Holliday n'est pas complètement nulle sur le terrain. Elle dispose de toute une gamme d'armes qui lui permettront d'affronter quasiment toutes les situations.



**Le Pistolet :** l'arme principale de Doc est un Luger, une arme de poing de petite taille. Léger, il ne pose aucun problème pour viser et son tir est mortel ; vous obtiendrez les résultats voulus avec un minimum d'efforts. La touche directe permettant de sélectionner cette arme est 1.



**Le Fusil :** lorsqu'il lui faut un peu plus de puissance, Doc dégaîne son Delisle Carbine à verrou. Il est un peu plus long à armer à chaque instance, mais sa puissance est considérable. La touche directe permettant de sélectionner cette arme est 2.

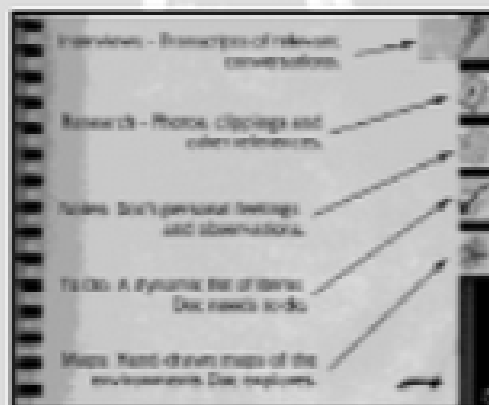


**L'Arme énergisante :** l'Émetteur de rayonnement extra puissant opère sur une multitude de fréquences. Il est capable de faire exploser les vampires en petits morceaux et de disperser aux quatre coins de la pièce les spectres et les fantômes. L'un de ses principaux désavantages est le temps qu'il lui faut pour se recharger, mais étant donné qu'il s'agit de la seule arme qui dans l'arsenal de Doc touche les fantômes, elle devra être patiente. La touche directe permettant de sélectionner cette arme est 3.

**Armes de mêlée :** bien qu'elle ne s'en serve que rarement, il est possible que Doc récupère des armes contondantes ou des armes blanches. Elle ne peut pas les conserver dans sa veste. Elle récupère ce type d'arme à l'aide de la touche Action, les arme avec la touche Dégainer, et passe à l'offensive avec la touche Tirer. Lorsqu'elle a terminé, elle les désarme avec la touche Tirer et les pose sur le sol à l'aide de la touche Action

## CARNET DE BORD

Doc prend une quantité considérable de notes au cours de ses investigations. Elle retranscrit les informations essentielles de chaque interview, et donne ses impressions personnelles sur la situation. Au fur et à mesure qu'elle récupère des informations et des images importantes, elle les tape sur les pages de son carnet. Elle possède systématiquement une liste de choses à faire, et dessine des cartes de la majorité des lieux qu'elle explore. Si vous vous retrouvez dans une situation incertaine et ne savez que faire, consultez sa liste de choses à faire, et étudiez certains commentaires pour y trouver des astuces et des indications.



## MACHINE AUDIO

Doc a considérablement modifié son Magnéto en ajoutant des processeurs et des commandes supplémentaires qui lui permettent de percevoir des fréquences que l'oreille humaine ne peut capter.

## LABO CHIMIQUE

Bien qu'elle ne l'ait pas toujours avec elle, Doc transporte généralement un kit chimique quand elle part en mission sur le terrain. Grâce à celui-ci, elle peut analyser les composants chimiques de matières inconnues en utilisant tout simplement l'Analyse qualitative.

## TOUCHES DE COMMANDE

### COMMANDES CLAVIER

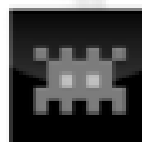
|                       |            |
|-----------------------|------------|
| Marcher               | HAUT       |
| Reculer               | BAS        |
| Courir                | MAJ gauche |
| Mitrailler tout droit | ALT gauche |
| Mitrailler à gauche   | Z          |
| Mitrailler à droite   | X          |
| Droite                | DROITE     |
| Gauche                | GAUCHE     |
| Tirer                 | SPACE      |
| Viser vers le haut    | Q          |
| Viser vers le bas     | A          |

### COMMANDE CLAVIER / SOURIS

|                       |               |
|-----------------------|---------------|
| Marcher               | HAUT          |
| Reculer               | BAS           |
| Courir                | MAJ droit     |
| Mitrailler tout droit | CTRL droit    |
| Mitrailler à gauche   | GAUCHE        |
| Mitrailler à droite   | DROITE        |
| Gauche                | Axe X SOURIS  |
| Droite                | Axe X SOURIS  |
| Tirer                 | SOURIS GAUCHE |
| Viser vers le haut    | Axe Y SOURIS  |
| Viser vers le bas     | Axe Y SOURIS  |

### COMMANDES GAMEPAD

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| Marcher               | PAD HAUT   |
| Reculer               | PAD BAS    |
| Courir                | MAJ gauche |
| Mitrailler tout droit | PAD 4      |
| Mitrailler à gauche   | Z          |
| Mitrailler à droite   | X          |
| Gauche                | PAD GAUCHE |
| Droite                | PAD DROIT  |
| Tirer                 | PAD 1      |
| Viser vers le haut    | Q          |
| Viser vers le bas     | A          |



## COMMANDES POINTER & CLIQUER

|                |               |
|----------------|---------------|
| Marcher        | SOURIS GAUCHE |
| Courir         | MAJ droit     |
| Tirer          | SOURIS DROITE |
| Utiliser Objet | ENTREE        |

## DANS TOUS LES MODES

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| Torche                     | F         |
| Lunettes à Vision Nocturne | N         |
| Notes de campagne          | J         |
| Carte                      | TAB       |
| Boussole                   | C         |
| SPS                        | S         |
| Demi-tour rapide           | FIN grise |
| Pistolet                   | 1         |
| Fusil                      | 2         |
| ECRE                       | 3         |
| Arme préc.                 | MOINS     |
| Arme suiv.                 | EGAL      |
| Objet suivant              | ]         |
| Objet précédent            | [         |
| Description objet          | P         |
| Utiliser objet             | Entrée    |
| Dégainer                   | NUMPAD_0  |

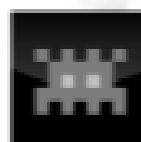
## TOUCHES DIRECTES À L'ÉCRAN

|     |                       |
|-----|-----------------------|
| F1  | Aide                  |
| F2  | Enregistrer partie    |
| F3  | Charger partie        |
| F5  | Basculer son          |
| F6  | Enregistrement rapide |
| F9  | Chargement rapide     |
| F11 | Eclairer écran        |
| F12 | Assombrir écran       |



# CRÉDITS

|                                           |                                                              |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| <b>Chef d'équipe des programmeurs</b>     | Mark Randel                                                  |
| <b>Programmeurs</b>                       | Fletcher Dunn<br>Jeff Mills                                  |
| <b>Chef d'équipe de la production</b>     | Jeff Mills                                                   |
| <b>Personnages</b>                        | Chris DeSimone<br>Joe Wampole<br>Nathan Reinhardt            |
| <b>Cameraman</b>                          | Peter Besson<br>Level Design<br>Joe Wampole                  |
| <b>Musique et effets sonores</b>          | Kyle Richards                                                |
| <b>Scénario</b>                           | Joe Wampole<br>Jeff Mills<br>Peter Besson<br>William Haskins |
| <b>Décors</b>                             | Mike Porter<br>Den Johnson<br>Chris DeSimone<br>Jeff Mills   |
| <b>Rédacteur des dialogues</b>            | Paul Eckstein                                                |
| <b>Effets artistiques supplémentaires</b> | Rick Felice                                                  |
| <b>Programmation supplémentaire</b>       | Allen Bogue<br>Matt Bogue<br>Rob Minnis                      |
| <b>Directeur RP / Marketing</b>           | Drew Haworth                                                 |
| <b>Aff.</b>                               | Brett Combs                                                  |
| <b>Chef d'équipe des testeurs</b>         | Brett Evan Russell                                           |
| <b>Testeurs Béta</b>                      | Tatum Tippet<br>Ally Kates<br>Brad Jones<br>Tim Tischler     |



**Haxan**

Daniel Myrick  
Eduardo Sanchez  
Michael Monello  
Robin Cowie

**Gathering of Developers**

Mike Wilson  
Harry Miller  
Doug Myres  
Jim Bloom  
David Gershik  
Terry Nagy  
Joanna Carr-Brown  
Rick Stultz  
Binu Philip  
Rich Vos

**TSI Communications**

Lori Mezoff  
Andrea Schneider  
Matt Burton  
Joe Anci

**Remerciements spéciaux**

Asenath Williamson  
Donna Baker  
Dennis Furlow,  
Shaker Woodworks and  
Antiques

**Pour Take 2 Interactive, Royaume-Uni**

**Producteur**

Mike Wenn

**Producteur en chef**

Darren Anderson

**Directeur de marque, R.U**

Emma Rush

**Directeur du marketing, R.U**

Rachel England-Brassy

**Directeur des R.P, R.U**

Manab Roy

**Directeur international du marketing**

Sarah Seaby

**Coordinateur de Production de groupe**

Chris Madgwick

**Directeur de Production de groupe**

Jon Broadbridge



## Tested by Tarantula Studios

QA Supervisor

Mark Lloyd

Lead Tester

Andy Mason

Testers

Julian Turner

Chris Brown

Rob Dunkin

User manual and all packaging elements designed by Head First

## COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE:

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contacter notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

### Contacts :

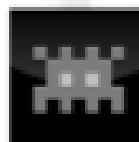
- , Votre nom,
- , Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète,

### Votre système :

- , Marque et modèle de votre PC,
- , Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...),
- , Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur,
- , Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom,
- , Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ...
- , Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo,
- , Fabricant et modèle de votre carte sonore,

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

**NOTE : NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE TAKEZ POUR UNE SOLUTION DE JEU.** Les solutions de nos jeux sont disponibles en contactant notre serveur vocal dont vous trouverez le numéro de ci-dessous.



## COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE :

Téléphone : +33 (0)1.41.06.59.95  
(du lundi au vendredi de 10h00 à 13h00, hors jours fériés)

Télécopie : +33 (0)1.41.06.44.48  
A l'attention du Service Technique TAKE 2 INTERACTIVE

Demande de Patch  
ou mise à jour par  
e-mail : [take2sav@loisir.net](mailto:take2sav@loisir.net)

Site Internet : [www.take2games.com](http://www.take2games.com)

Courrier : TEOFIL  
Service Consommateurs TAKE 2 INTERACTIVE  
6, Bd du Général LECLERC  
92115 Clichy Cedex

« Solutions de jeux, nouveautés, et jeux concours »

Serveur Vocal \* 08.36.68.57.75  
Serveur Minitel \* 3615 code TAKE2  
\* 2,21 Frs / Mn



## GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE

Cette GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE (ce Contrat), y compris la Garantie limitée et autres stipulations particulières, est un accord juridique entre Vous (individu ou entité) et Terminal Reality et Take 2 Interactive Software, (collectivement, le Propriétaire) en ce qui concerne ce produit logiciel et les matériaux contenus dans celui-ci et qui s'y rapportent. Votre acte d'installation et/ou de toute autre utilisation du logiciel constitue Votre contrat auquel vous serez lié par les conditions de ce Contrat. Si Vous n'êtes pas d'accord avec les conditions de cet Accord, veuillez retourner immédiatement l'emballage, le logiciel et tous les matériaux qui les accompagnent (y compris tout le matériel, les guides et autres matériaux écrits et emballages) là où Vous les avez obtenus, accompagnés de votre ticket de caisse, pour obtenir un remboursement intégral.

**Attribution de Licence non exclusive limitée.** Cet Accord Vous permet d'utiliser une (1) copie du/des programme(s) logiciel(s) (le LOGICIEL) compris dans cet emballage pour votre utilisation personnelle sur un ordinateur unique à domicile ou un ordinateur portable. Le LOGICIEL est utilisé sur un ordinateur lorsqu'il est chargé dans la mémoire temporaire (c.-à-d. la mémoire vive –RAM–), ou installé dans la mémoire permanente (par ex. disque dur, CD-ROM ou autre périphérique de stockage) de cet ordinateur. L'installation sur un serveur de réseau est strictement interdite, sauf si vous obtenez du Propriétaire une licence spéciale et individuelle pour réseau. Cet Accord ne tiendra pas lieu de licence spéciale et individuelle pour réseau susmentionnée. L'installation sur un serveur de réseau constitue une utilisation, laquelle devra être conforme aux conditions de cet Accord. Cette licence n'est pas une vente du LOGICIEL d'origine ou de toute autre copie qui s'y rattache. Vous n'êtes pas autorisé à vendre, louer, prêter ou de quelque autre manière que ce soit transférer le LOGICIEL et/ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à tout autre individu ou entité.

**Propriété intellectuelle.** Le Propriétaire conserve tous les droits, titres et intérêts relatifs à ce LOGICIEL et le/les guide(s) l'accompagnant, ainsi que les emballages et autres matériaux écrits (collectivement, les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS), y compris, mais sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques déposées, secrets de fabrication, noms de fabrications, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, cadres, travaux d'art, effets sonores, musiques et droits moraux. Le LOGICIEL et MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS sont protégés par les lois de copyright des Etats-Unis et les traités et lois de copyright en vigueur à travers le Monde. Tous les droits sont réservés. Il est interdit de copier ou de reproduire le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de quelque manière ou moyen que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Propriétaire. Toute personne qui copiera ou reproduira la totalité ou une partie du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, de quelque manière ou moyen que ce soit, violera consciemment les lois du copyright et sera passible de poursuites civiles ou criminelles. Il est interdit de vendre, de louer, de prêter ou de transférer de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à un autre individu ou une autre entité.



**Sauvegarde ou Archivage du LOGICIEL.** Quand vous aurez installé le LOGICIEL sur la mémoire permanente d'un ordinateur, vous pourrez conserver et utiliser le/les disque(s) d'origine et/ou le CD-ROM (le Support de stockage) uniquement dans une optique de sauvegarde ou d'archivage.

**Restrictions.** En supplément à ce que ce Contrat couvre de manière spécifique, Vous n'êtes pas autorisé à copier ou à reproduire de quelque manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à modifier ou à préparer des copies dérivées basées sur le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à distribuer des copies du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS en les vendant ou par tout autre moyen de transfert de propriété ; à louer, ou prêter le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; ou à exposer publiquement le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. Il est strictement interdit de transmettre le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de manière électronique ou de quelque autre manière que ce soit sur Internet ou par tout autre moyen ou à tout autre tiers. Il est strictement interdit de vendre ou d'utiliser de quelque autre manière que ce soit dans un but lucratif les décors, cartes, niveaux, packs de niveaux, packs supplémentaires, suites, personnages ou autres composants ou éléments basés sur ou correspondant au LOGICIEL ou aux MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. IL EST INTERDIT DE MODIFIER, DECOMPILER OU DESASSEMBLER LE LOGICIEL DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. Toute copie du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS non autorisée de manière spécifique dans cet Accord est une violation de cet Accord.

## **Garantie limitée et Renonciations de garantie.**

**GARANTIE LIMITEE.** Le propriétaire garantit que le Support de stockage du LOGICIEL ne comprend aucun défaut matériel ou défaut de vice en cas d'utilisation et de service normal pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat prouvée par Votre ticket de caisse. Si pour quelque raison que ce soit Vous trouvez des défauts sur le Support de stockage ou ne parvenez pas à installer le LOGICIEL sur votre ordinateur personnel ou votre ordinateur portable, vous êtes autorisé à renvoyer le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS là où vous les avez obtenus et vous recevrez un remboursement intégral. Cette garantie limitée ne s'applique pas si Vous avez endommagé le LOGICIEL par accident ou intentionnellement.

**RECOURS CLIENTELE .** Vos recours exclusifs, et la responsabilité entière du Propriétaire, (i) remplaceront tout Support de stockage d'origine par le LOGICIEL ou (ii) par un remboursement intégral du prix payé pour ce LOGICIEL. En ouvrant l'emballage scellé du logiciel, en installant et/ou en utilisant de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, vous vous engagez par la présente à renoncer à tout autre recours qui vous est possible légalement ou par action ordinaire. Tout recours de ce type auquel vous ne pouvez pas renoncer pour une raison publique, vous cédez par la présente, ou céderez lorsqu'ils seront disponibles, au Propriétaire.



RENONCIATIONS DE GARANTIE. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE EXPRESSE DEFINIE CI-DESSUS, LE PROPRIETAIRE NE DONNE AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, ORALE OU ECRITE, EN CE QUI CONCERNE LES PRODUITS OU TOUT COMPOSANT S'Y RAPPORTANT. TOUTE GARANTIE TACITE POUVANT ETRE IMPOSEE PAR LES LOIS EN VIGUEUR SE LIMITE A TOUS EGARDS A LA GARANTIE MAXIMALE AUTORISEE ET A LA DUREE DE LA GARANTIE LIMITEE. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS, ET NE GARANTIT PAS LA QUALITE OU LA PERFORMANCE DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS AUTRES QUE LE LOGICIEL ET LES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS DEFINIS PAR LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS OU NE GARANTIT PAS NON PLUS QUE LES 'CAPACITES' DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS REpondront A VOS ATTENTES OU QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA EN PERMANENCE, NE COMPRENDRA AUCUNE ERREUR, OU QUE LES PROBLEMES SERONT CORRIGES. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS A CE QUE LE LOGICIEL FONCTIONNE DANS UN ENVIRONNEMENT A MULTIPLE UTILISATEURS.

IL NE SERA EN AUCUN CAS POSSIBLE DE CREER AVEC LES INFORMATIONS ORALES OU ECRITES OU AVEC LES CONSEILS DONNES PAR LE PROPRIETAIRE, SES REVENDEURS, SES DISTRIBUTEURS, SES DIRECTEURS, SES OFFICIERS, SES EMPLOYES, SES AGENTS, SES CONTRACTUELS OU SES FILIALES TOUTE AUTRE GARANTIE OU TOUTE EXTENSION OU DEVELOPPEMENT DE LA PORTEE DE CETTE GARANTIE. VOUS N'ETES PAS AUTORISE A ATTENDRE QUOI QUE CE SOIT DE CES INFORMATIONS OU DE CES CONSEILS.

CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'IMPOSITION DE LIMITES SUR LE TEMPS DE DUREE D'UNE GARANTIE TACITE, LA LIMITE CI-DESSUS PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE LIMITEE VOUS DONNE DES DROITS JURIDIQUES PARTICULIERS ET IL EST POSSIBLE QUE VOUS BENEFICIEZ D'AUTRES DROITS LEGAUX QUI VARIERONT EN FONCTION DU PAYS.

**LIMITATION DE RESPONSABILITE** Selon le maximum autorisé par la loi en vigueur, et sans prendre en compte l'échec ou la réussite de l'objectif primordial du recours préalablement défini, EN AUCUN CAS, LE PROPRIETAIRE, SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS OU FILIALES OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE IMPLIQUE DANS LE DEVELOPPEMENT, LA FABRICATION OU LA DISTRIBUTION DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, NE SAURONT ETRE TENUS POUR RESPONSABLES DE QUELQUES DEGATS QUE CE SOIT Y COMPRIS, ET SANS S'Y LIMITER, DIRECTS OU INDIRECTS ; SECONDAIRES ; OU IMPORTANTS, DANS LE CAS DE DOMMAGES LIES A UN PREJUDICE PERSONNEL, AUX EFFETS PERSONNELS, A LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, A LA PERTE D'EXPLOITATION, A LA PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, A LA PERTE DE TEXTE OU DE DONNEES CONSERVEES OU UTILISEES AVEC LE LOGICIEL, Y COMPRIS LE COUT DE RECUPERATION OU DE REPRODUCTION DU TEXTE OU DES DONNEES, OU TOUTE AUTRE PERTE PECUNIAIRE LIEE A L'UTILISATION OU A L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DE CE LOGICIEL.



CETTE LIMITE DE RESPONSABILITE S'APPLIQUE MEME SI VOUS-MEME OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE A INFORME LE PROPRIETAIRE OU TOUT AUTRE REPRESENTANT AUTORISE DE CELUI-CI DE LA POSSIBILITE DE CES DEGATS. MEME SI CEUX-CI SONT CAUSES PAR, OU RESULTENT DE LA NEGLIGENCE ORDINAIRE, STRICTE, INDIVIDUELLE OU PARTAGEE DE SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS, CONTRACTUELS OU FILIALES. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITE DE DEGATS SECONDAIRES OU IMPORTANTS, LA LIMITE CI-DESSUS OU L'EXCLUSION PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS.

Support produit et mise à jour. Ce LOGICIEL est conçu pour être facile d'utilisation et le Propriétaire fournit une assistance limitée au produit, telle qu'elle est définie dans les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS.

Juridiction. LES LOIS ANGLAISES REGISSENT CET ACCORD, QUEL QUE SOIT LE CHOIX DE PRINCIPES JURIDIQUES DE CHAQUE PAYS, AVEC UN FORUM ET UN LIEU DE JUGEMENT A LONDRES, ANGLETERRE. Cet accord ne peut être modifié que par un instrument écrit spécifiant quelle est la modification, et exécuté par les deux parties. Au cas où une disposition de cet Accord soit déclaré inexécutoire, celle-ci devra être appliquée au maximum, et les autres dispositions de cet Accord demeureront entièrement en vigueur.

Accord entier. Cet Accord représente l'accord entier entre les parties, et remplace toute communication orale ou écrite, toute proposition ou accord préalable entre les parties ou tout revendeur, distributeur, agent ou employé.

Résiliation. Cet Accord est valable jusqu'à sa résiliation. Cet Accord cesse automatiquement (sans autre avertissement) si Vous ne respectez pas les dispositions de l'Accord. Vous pouvez également résilier cet Accord en détruisant le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et toutes les copies et reproductions du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et en effaçant et en purgeant de manière permanente le LOGICIEL de tout serveur client ou de l'ordinateur sur lequel il a été installé.

Recours équitables. Vous convenez par la présente, que si les conditions de cet Accord ne sont pas exécutées spécifiquement, le Propriétaire sera irrémédiablement endommagé, et par conséquent vous acceptez que le Propriétaire aura le droit, sans obligation, autre sécurité, preuve des dégâts, à des recours équitables adéquats en ce qui concerne tout (tous) manquement(s) à cet Accord, en supplément à tout autre recours disponible

Propriétaire. Si vous avez quelque question que ce soit sur cet Accord, les matériaux accompagnateurs, ou autre, veuillez contacter par écrit :

Take 2 Interactive Software  
Saxon House  
2-4 Victoria Street  
Windsor  
Berkshire  
SL4 1EN  
Royaume-Uni



© 2000 Artisan Pictures, Inc. Tous droits réservés. Le "Stickman" et Blair Witch sont des marques déposées et marques de service d'Artisan Pictures, Inc. Tous droits réservés. Le logo Terminal Reality et le logo Nocturne sont des marques déposées de Terminal Reality, Inc. Gathering of Developers et godgames sont des marques déposées de Gathering of Developers, Inc. Toutes les autres marques de fabrique et noms de marque appartiennent à leurs propriétaires respectifs. © 2000 Gathering of Developers, Inc. Tous droits réservés.

Microsoft et Windows 95, Windows 98 et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques déposées et marques de fabrique appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Produit au Royaume-Uni.



