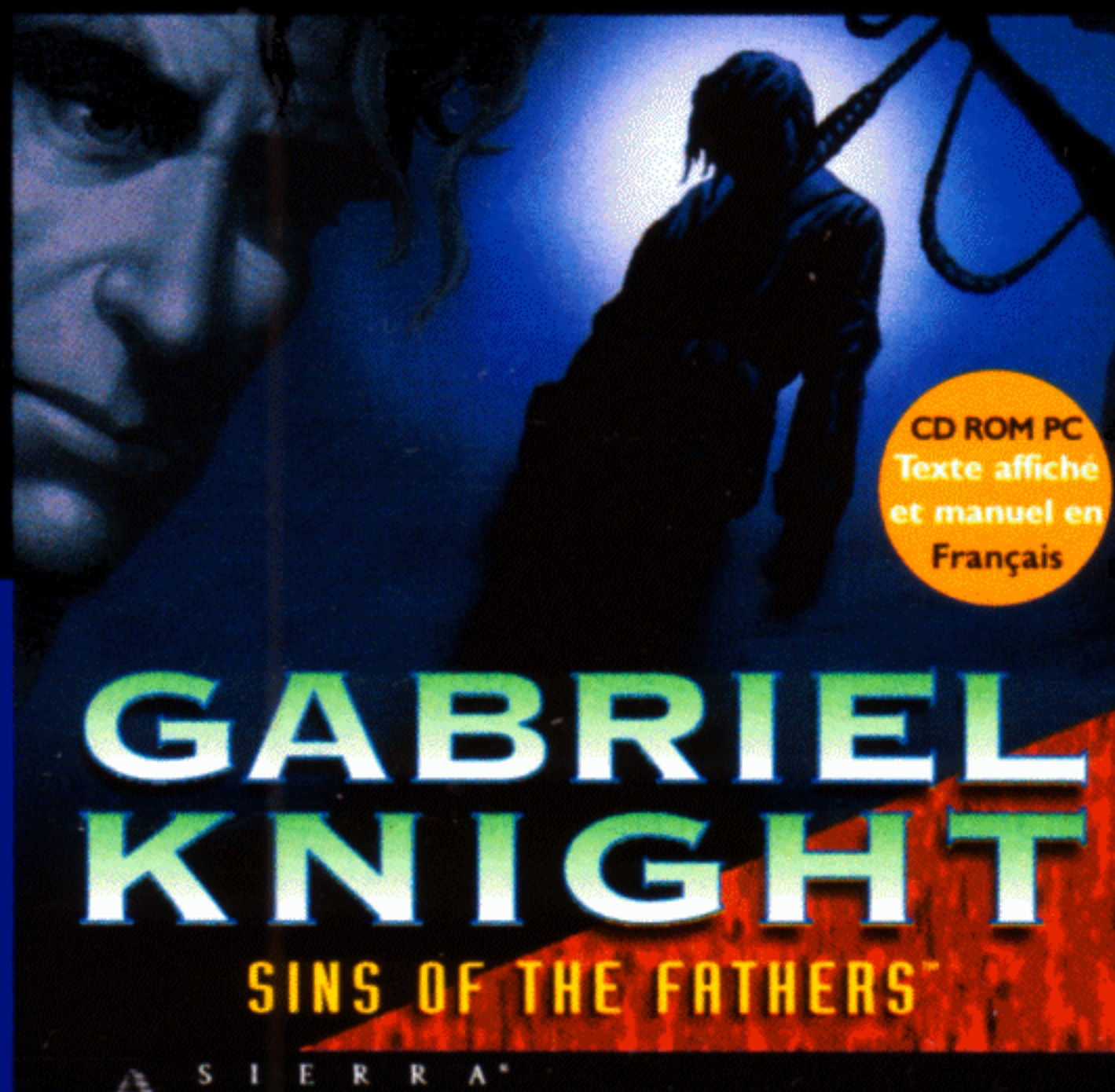


DES TITRES LÉGENDAIRES À UN PRIX MAGIQUE !

SierraOriginals



A V E N T U R E

IMPORTANT

Ce manuel contient votre Bon de Garantie !

Dès aujourd'hui, il est indispensable que vous nous retourniez votre bon de garantie complété pour accéder plus facilement à notre Service Consommateur (complétez et découpez le bon de garantie situé en dernière page de ce manuel).

Service consommateur SIERRA

- Accès gratuit à notre support technique :

Pour mieux vous servir, nous vous offrons un accès gratuit à notre service d'assistance téléphonique. Notre équipe de conseillers techniques est à votre écoute pour répondre à vos questions et vous aider dans la " prise en main " de votre logiciel SIERRA.

- Abonnement gratuit au magazine du groupe COKTEL-SIERRA.

Pour mieux informer ses utilisateurs, SIERRA met à leur disposition des informations en avant-première sur toutes ses nouveautés, des conseils pratiques, des astuces...

- Mise à disposition gratuite du catalogue SierraOriginals.

Vous venez d'acquérir un titre de la Collection SierraOriginals et nous vous en remercions. Nous sommes certains que ce titre vous procurera une entière satisfaction, c'est pourquoi nous vous proposons de recevoir notre catalogue sur simple demande.

**ATTENTION : LE SERVICE CONSOMMATEUR SIERRA EST
RESERVE EN PRIORITE AUX UTILISATEURS AYANT
RETOURNES LEUR BON DE GARANTIE.**

Cher client,

La stratégie de Qualité et d'innovation que nous menons depuis plus de 15 ans est maintenant concentrée dans la Collection SierraOriginals. Vous avez en mains un des fleurons de l'histoire des jeux informatiques. Tous les titres SierraOriginals reflètent le fil conducteur et les innovations techniques qui ont contribué à définir et à élaborer l'univers des jeux destinés aux ordinateurs individuels tels qu'ils sont conçus aujourd'hui. Véritable mémoire, vous pouvez avoir sur eux le regard que l'on porte sur des albums de familles, car ils forment une fresque allégorique évoquant l'évolution du secteur des jeux informatiques. Tous les titres SierraOriginals sont présentés sous leur forme initiale. Nous n'avons d'aucune façon cédé à la tentation de les moderniser ou de les mettre au goût technologique du jour car nous voulions en préserver l'authenticité et vous permettre de les exploiter sur les configurations les plus standards du marché.

Au nom de toute l'équipe de Sierra On-Line, je vous remercie d'avoir acquis SierraOriginals. Nous sommes heureux de saisir cette occasion pour partager avec vous et votre famille l'histoire de nos productions.

Sincèrement.

Le service Qualité SierraOriginals

WINDOWS est une marque déposée de Microsoft Corporation.

MISE EN ROUTE

INSTALLATION D'UN CD ROM SOUS WINDOWS

1. Placez le CD de SierraOriginals dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Lancez Windows.
3. Cliquez sur le menu [Fichier].
4. Choisissez l'option [Exécuter] ou [Run].
5. Entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD, suivie de «:\Setup.exe». Cliquez ensuite sur OK ou appuyez sur la touche [Entrée]. Par exemple, si votre lecteur de CD est «D», entrez «D:\Setup.exe» et cliquez sur OK ou appuyez sur la touche [Entrée].
6. Suivez les instructions affichées sur l'écran.
7. Pour lancer votre logiciel SierraOriginals : double cliquez sur l'icône du jeu.
8. Lisez le fichier «Readme» pour les dernières informations sur le programme.

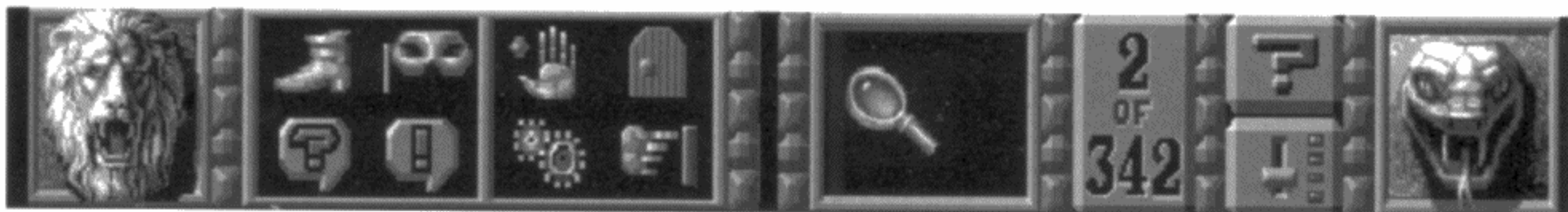
Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

INSTALLATION D'UN CD ROM SOUS DOS

1. Placez le CD de SierraOriginals dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Entrez la lettre de votre lecteur de CD suivie de deux points. Par exemple, si votre lecteur de CD est «D», entrez «D:» et appuyez sur la touche [Entrée].
3. Entrez «Install» et appuyez sur la touche [Entrée].
4. Suivez les instructions affichées sur l'écran.
5. Pour lancer votre logiciel SierraOriginals : il suffit de se placer dans le répertoire du disque dur où il a été installé, **(CD SIERRA)** et de taper **(C:\SIERRA>GKCD)** et **[ENTRÉE]**.
6. Lisez bien le fichier «Readme» pour les dernières informations sur ce programme.

ATTENTION : La procédure INSTALL de GABRIEL KNIGHT se fait sous DOS.

GABRIEL KNIGHT I



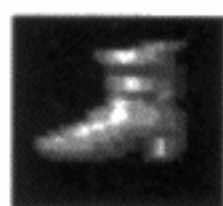
JEU STANDARD

A. La barre des icônes et les curseurs Gabriel Knight

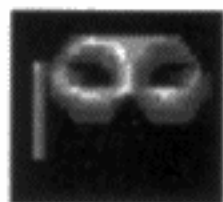
Amenez le curseur en haut de l'écran pour accéder à la barre d'icônes. Il est également possible d'y accéder par le biais de la touche [ESC] de votre clavier. Si, par défaut, la barre d'icônes est masquée, elle va alors disparaître à l'écran et vous pourrez y accéder.

Pour choisir une icône sur la barre d'icônes, il suffit de cliquer dessus. Votre curseur prend alors l'apparence de l'icône choisi sur la barre d'icônes.

Vous pouvez désormais utiliser ce curseur sur l'écran principal.



L'icône **WALK (MARCHER)** vous permet de déplacer Gabriel sur l'écran. Cliquez sur cet icône dans la barre d'icônes, puis cliquez avec le curseur correspondant à l'endroit où vous désirez que se rende Gabriel.



L'icône **LOOK (REGARDER)** vous permet d'obtenir la description d'un objet, d'un personnage ou d'un endroit à l'écran. Cliquez sur cet icône, puis, avec le curseur correspondant, cliquez sur l'élément de l'écran pour lequel vous désirez une description.

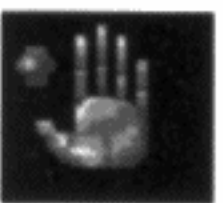
REMARQUE : Des indices sont souvent donnés dans des messages LOOK.



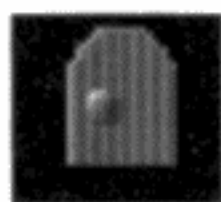
L'icône **ASK (INTERROGER)** vous permet d'interroger quelqu'un. En mode Interrogation, il vous est possible de sélectionner certains sujets de discussion. Cliquez sur l'icône ASK (INTERROGER), puis cliquez le curseur correspondant sur un personnage à l'écran.



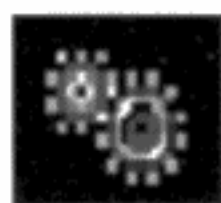
L'icône **TALK (PARLER)** vous permet de parler à quelqu'un. Cliquez sur cet icône, puis, cliquez avec le curseur correspondant sur un personnage à l'écran. Cet icône permet d'échanger des généralités, d'obtenir des informations relatives aux personnages et, parfois, des indices.



L'icône **PICKUP (PRENDRE)**, vous permet de prendre un objet. Cliquez sur l'icône PICKUP (PRENDRE), puis, avec le curseur PICKUP (PRENDRE), cliquez sur un objet à l'écran.



L'icône **OPEN/CLOSE (OUVRIR/FERMER)** vous permet d'ouvrir ou de fermer un objet. Cliquez sur cet icône, puis avec le curseur correspondant, cliquez sur un objet à l'écran.



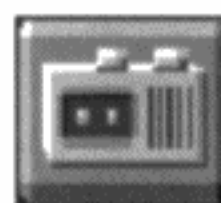
L'icône **OPERATE (UTILISER)** vous permet d'utiliser un objet dont la fonction est évidente (une chaise, un interrupteur, etc.). Cliquez sur cet icône, puis, avec le curseur correspondant, cliquez sur un objet à l'écran.



L'icône **MOVE (DEPLACER)** vous permet de déplacer un objet (le pousser ou le tirer). Cliquez sur cet icône, puis cliquez sur un objet à l'écran avec le curseur correspondant.



Le bouton **INVENTORY (INVENTAIRE)** affiche la fenêtre de l'inventaire. Cette fenêtre montre tous les éléments dont Gabriel dispose.



Le bouton **RECORDER (MAGNETOPHONE)** vous permet d'accéder à la fenêtre du magnétophone. Cette fenêtre vous permet de réécouter toutes les conversations que Gabriel aura pu avoir en mode Interrogation.

REMARQUE : Le magnétophone sera appréciable pour réécouter les informations importantes données à Gabriel par les autres personnages.



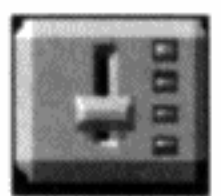
Pour utiliser l'élément actif de l'inventaire sur l'écran principal, cliquez sur la fenêtre de l'élément actif de l'inventaire, puis cliquez le curseur correspondant à cet élément sur un objet de l'écran principal. Cette action aura pour effet, suivant le cas, de "montrer", "donner" ou "utiliser" l'élément en question sur le personnage ou l'objet sur lequel le curseur a été cliqué. Par exemple, il est possible d'ouvrir une porte, en cliquant un curseur clé dessus.



Cette zone affiche votre score actuel ainsi que le nombre maximum de points qu'il est possible d'obtenir.



Le bouton **HELP (AIDE)** vous permettra d'obtenir des descriptions en lignes, relatives aux actions possibles avec les autres icônes se trouvant sur la barre d'icônes. Cliquez sur ce bouton puis déplacez le curseur HELP (AIDE) sur un autre icône de la barre d'icônes afin d'obtenir des informations sur ce qu'elle permet d'accomplir.



Le bouton **CONTROLS (COMMANDES)** affiche le tableau de commandes. Ce dernier vous permet de modifier certains réglages optionnels du jeu, de **SAVE (SAUVEGARDER)** ou de

RESTORE (RESTAURER) une partie, de RESTART (REPRENDRE) ou de QUIT (QUITTER).
REMARQUES : Lorsqu'un bouton ou une fenêtre est désactivé(e), cela signifie que vous n'avez pas besoin d'utiliser cette fonction pour le moment.

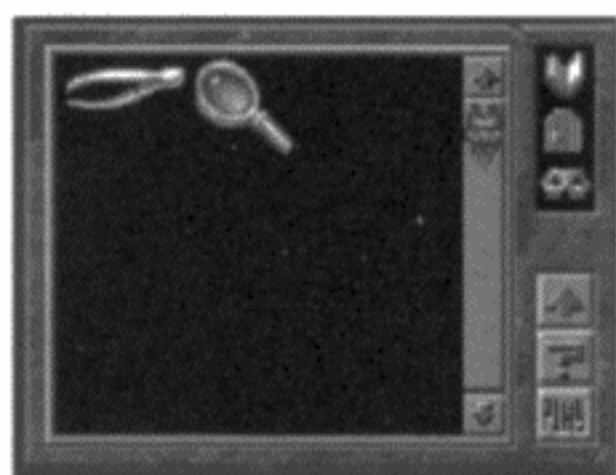
B. Les points sensibles du curseur

Tous les curseurs disposent de points sensibles qui sont mis en évidence. Certains curseurs sont grands, alors que certains éléments à l'écran sont assez petits. Le "point sensible" vous indique quel point du curseur il convient de placer sur votre cible. Placer soigneusement la partie en évidence afin qu'elle soit précisément sur l'élément pour lequel vous désirez utiliser ce curseur.

C. Inventaire

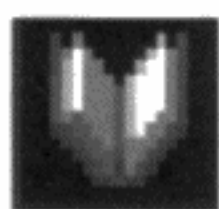
La fenêtre d'inventaire affiche tous les éléments de l'inventaire que transporte Gabriel. Il est possible d'utiliser ces éléments pour résoudre des énigmes tout au long de la partie.

Les éléments sont affichés dans l'inventaire :

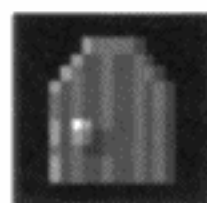


- 1) lorsque Gabriel prend un élément sur l'écran (par le biais de l'icône PICKUP (PRENDRE)),
- 2) lorsque un autre personnage du jeu donne un élément à Gabriel.

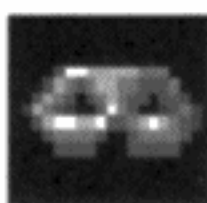
La fenêtre d'inventaire dispose également d'icônes d'action. Pour choisir une action parmi celles qui sont disponibles dans la fenêtre d'inventaire, cliquez sur l'icône correspondant à cette action. Vous obtenez alors un curseur que vous pouvez utiliser sur n'importe quel élément se trouvant dans la fenêtre de l'inventaire. Ce curseur ne peut être utilisé que dans la fenêtre de l'inventaire. La liste des actions disponibles au sein de l'inventaire se trouve ci-après :



L'icône **READ (LIRE)** vous permet de lire les imprimés. Cliquez sur cet icône, puis, avec le curseur correspondant, cliquez sur un élément de l'inventaire lorsque vous pensez qu'il est possible de le LIRE.



L'icône **OPEN (OUVRIR)** vous permet d'ouvrir un élément de l'inventaire. Cliquez sur cet icône, puis, avec le curseur correspondant, cliquez sur un élément de l'inventaire.



L'icône **LOOK (REGARDER)** vous donne une description d'un élément de l'inventaire. Cliquez sur cet icône, puis, avec le curseur correspondant, cliquez sur un élément de l'inventaire.

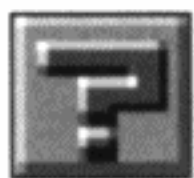
SUGGESTIONS : D'importants indices sur ce qu'il convient de faire avec un élément de l'inventaire sont souvent situés au niveau des messages REGARDER (LOOK).



La **FLECHE** va vous permettre de sélectionner un élément de l'inventaire afin qu'il devienne le curseur actif. Lorsqu'un élément de l'inventaire est le curseur actif de l'inventaire, il peut être utilisé sur l'écran principal. Cliquez sur la FLECHE, puis cliquez avec le curseur FLECHE sur un élément de l'inventaire. Cet élément sera désormais le curseur actif de votre inventaire. Pour l'utiliser dans le jeu, il vous faut dans un premier temps sortir de la fenêtre de l'inventaire avec le curseur actif. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer avec le curseur sur le bouton PLAY (JOUER). Ceci fait, l'élément apparaît sur la barre d'icônes principale dans la fenêtre de l'élément courant de l'inventaire.



Le bouton **HELP (AIDE)** vous permettra d'obtenir des descriptions en ligne relatives aux actions que peuvent accomplir les autres icônes se trouvant dans la fenêtre de l'inventaire.



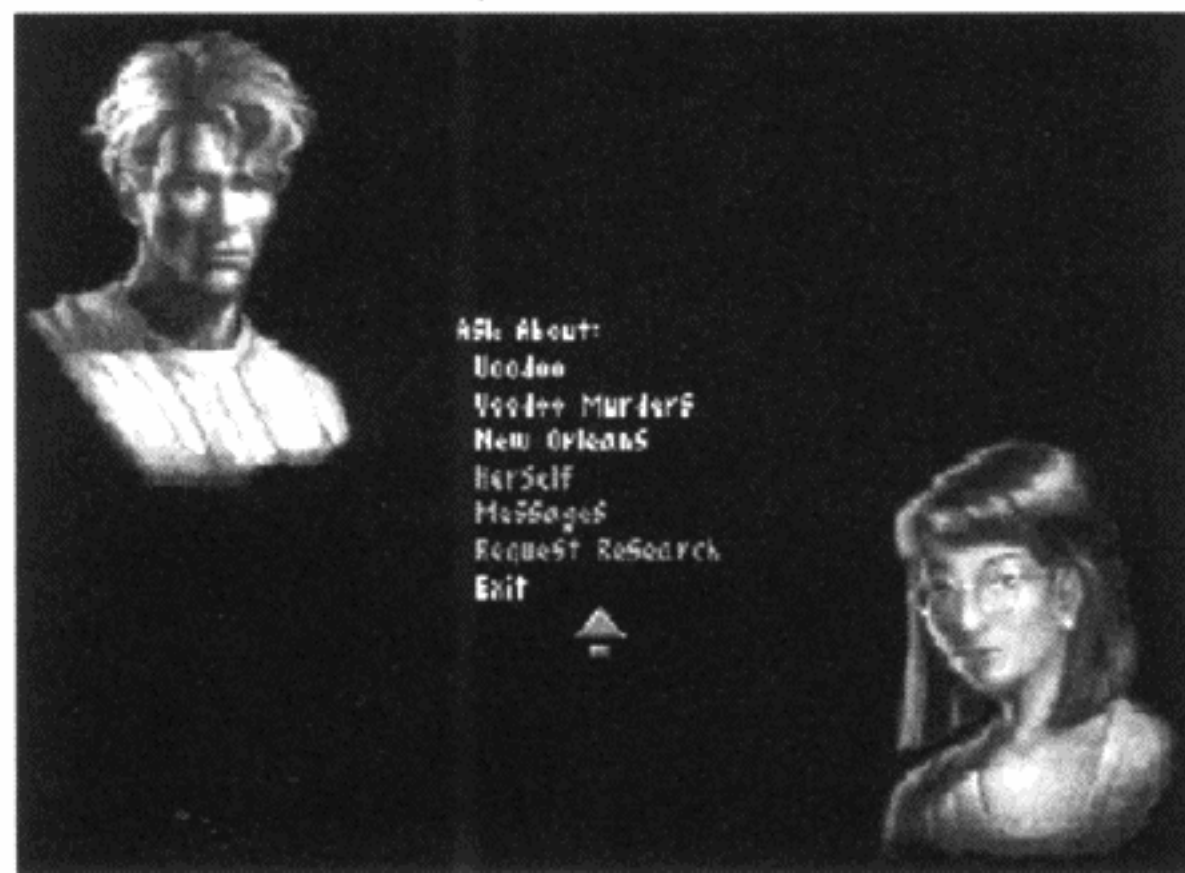
Le bouton **PLAY (JOUER)** referme la fenêtre de l'inventaire et vous ramène à la partie.



La **BARRE DE DEFILEMENT** vous permet de faire défiler l'inventaire. Cliquez sur la flèche qui pointe vers le HAUT pour visualiser la page précédente des éléments de l'inventaire, sur la flèche qui pointe vers le BAS pour voir la page suivante. Un message apparaît lorsqu'il n'y a pas de page suivante ("next") ou précédente ("previous").

D. Comment utiliser un élément de l'inventaire

Pour l'essentiel, le jeu va consister à utiliser le système de la barre d'icônes et de l'inventaire décrit dans la section précédente de ce manuel. Gabriel Knight dispose toutefois de plusieurs interfaces spéciales supplémentaires, notamment, l'écran Interrogation, le magnétophone (recorder), l'interface Voodoo Code (Code Vaudou) et l'interface Drum Code (Code Tambour). La section suivante offre une description de ces interfaces.



LES INTERFACES SPECIALES

A. Interrogation

Le mode Interrogation permet à Gabriel d'interroger les autres personnages sur des sujets bien particuliers tels que le vaudou. Les interrogatoires de fond sont essentiels à l'enquête de Gabriel. L'écran ci-dessus est l'écran d'interrogation concernant Grace. Quinze personnages principaux peuvent être interrogés dans le jeu.

REMARQUE : Le barre d'icônes n'est pas accessible à partir de l'écran Interrogation, il n'est donc pas possible de Sauvegarder,

Restaurer ou QUITTER à partir de cet écran, vous devez d'abord en sortir.

I. Accéder aux écrans Interrogation

Pour accéder à l'écran Interrogation pour un personnage quelconque, cliquez sur ce personnage avec le curseur ASK (INTERROGER), au niveau de l'écran normal du jeu. S'il est actuellement possible d'interroger ce personnage, vous passez à l'écran Interrogation correspondant au personnage.

2. Les listes de sujets d'interrogation

a) Sujets généraux.

Les sujets généraux sont affichés en bleu au début de la liste. Ces sujets sont identiques pour tous les personnages que vous interrogez. Au début de la partie, vous disposerez de trois sujets généraux. Le nombre de sujets généraux va s'accroître tandis que la partie progresse et que Gabriel prend connaissance de nouveaux éléments.

SUGGESTIONS : Les sujets généraux sont mis en évidence tant qu'ils n'ont pas été sélectionnés. Vous pouvez ainsi repérer les nouveaux sujets lorsqu'il apparaissent, ce qui ne signifie pas que vous ne devez interroger qu'une seule fois à ce sujet.

b) Les sujets particuliers.

Les sujets particuliers apparaissent dans des couleurs liées aux personnages en fin de liste. Ces sujets sont propres à chacun des personnages et peuvent changer lorsque Gabriel dispose de nouvelles informations.

c) Exit (Sortir).

Le mot "Exit" (sortir) est le dernier élément de la liste. Pour quitter l'écran Interrogation, vous devez cliquer sur cette option.

3. L'interrogation des personnages

Le curseur de l'écran Interrogation a la forme d'une flèche, ce qui permet de pointer facilement.

a) Interroger sur l'un des sujets.

Pointez ce sujet avec le curseur en forme de flèche. Le sujet est alors mis en évidence. Vous pouvez alors cliquer.

b) Arrêter l'interrogation et revenir à l'écran principal.

Pointez l'option "Exit" (sortir) qui se trouve à la fin de la liste des sujets avec le curseur en forme de flèche. Cette option est alors mise en évidence. Cliquez pour sortir.

c) Boîtes de dialogue de choix d'interrogation.

En plus de la liste principale de sujets, vous aurez également parfois accès à une boîte de dialogue qui

apparaît à droite du visage de Gabriel. Pour faire un choix, déplacez le curseur sur l'un des choix possibles puis, lorsqu'il est en évidence, cliquez. La dernière option de ce boîtes de dialogue est toujours "exit" (sortir).
SUGGESTION : Interrogez les personnages qu'il est possible d'interroger sur tous les sujets généraux ou particuliers. Continuez cette interrogation jusqu'à ce que le personnage se répète.

B. Le magnétophone (Recorder)

Le magnétophone vous permet de réécouter à tout moment une conversation quelconque ou toutes les conversations qui se déroulent entre Gabriel et un autre personnage en mode Interrogation (voir la section "Interrogation" pour plus de détails).

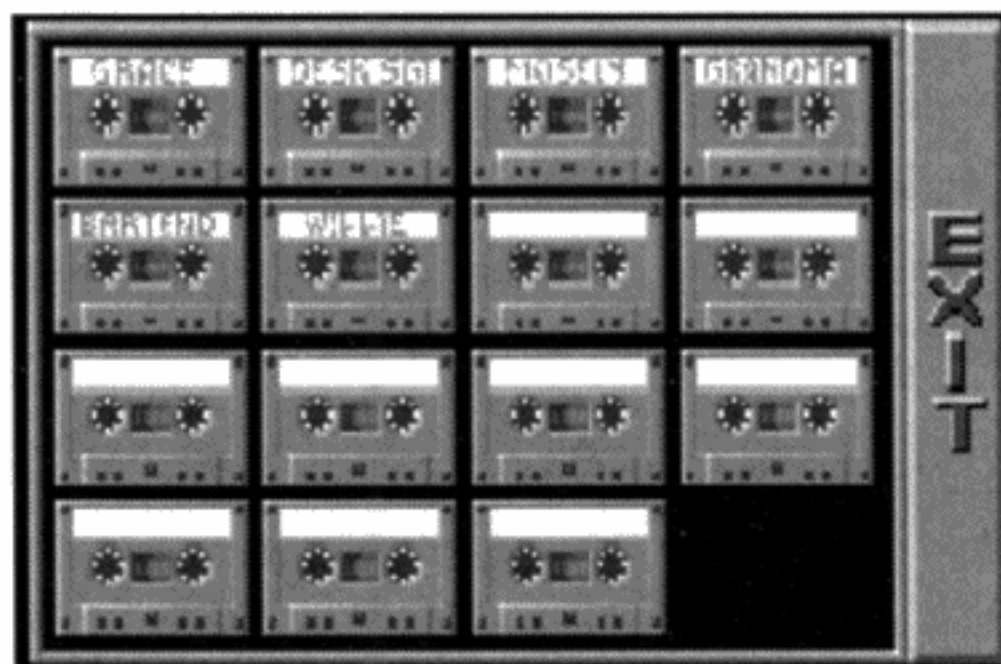
REMARQUE : Les dialogues qui se déroulent sur l'écran principal habituel ne sont pas enregistrés.

1. Accéder au magnétophone

Pour accéder au magnétophone, vous devez cliquer sur le bouton représentant un magnétophone situé dans la barre d'icônes. La fenêtre Recorder Tapes (cassettes d'enregistrement) apparaît alors à l'écran.

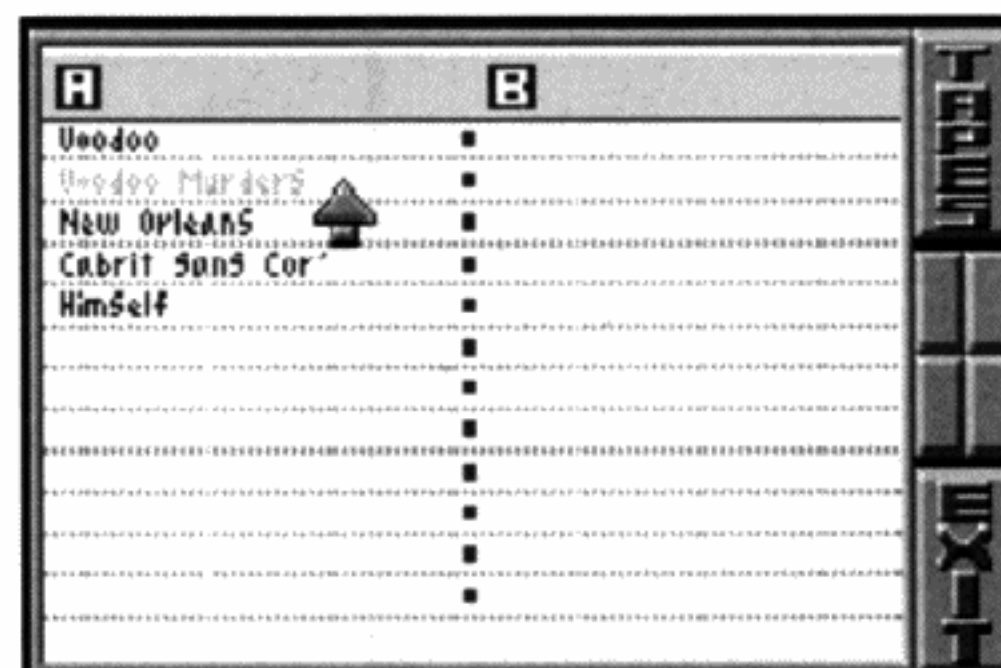
2. La fenêtre Recorder Tapes (cassettes d'enregistrement)

La fenêtre des cassettes d'enregistrement revêt cet aspect :



Gabriel dispose d'une cassette pour chaque personnage du jeu qu'il a déjà interrogé (plus tard, il en aura également une pour une conférence à laquelle il aura assisté). Pour choisir une cassette afin de l'écouter, placez la flèche du curseur sur cette cassette pour qu'elle soit en évidence, puis cliquez. La fenêtre Recorder Topics (sujets enregistrés) pour ce personnage/cette cassette apparaît alors à l'écran.

Cliquez sur le bouton "Exit" (sortir) pour quitter cette fenêtre et reprendre la partie.



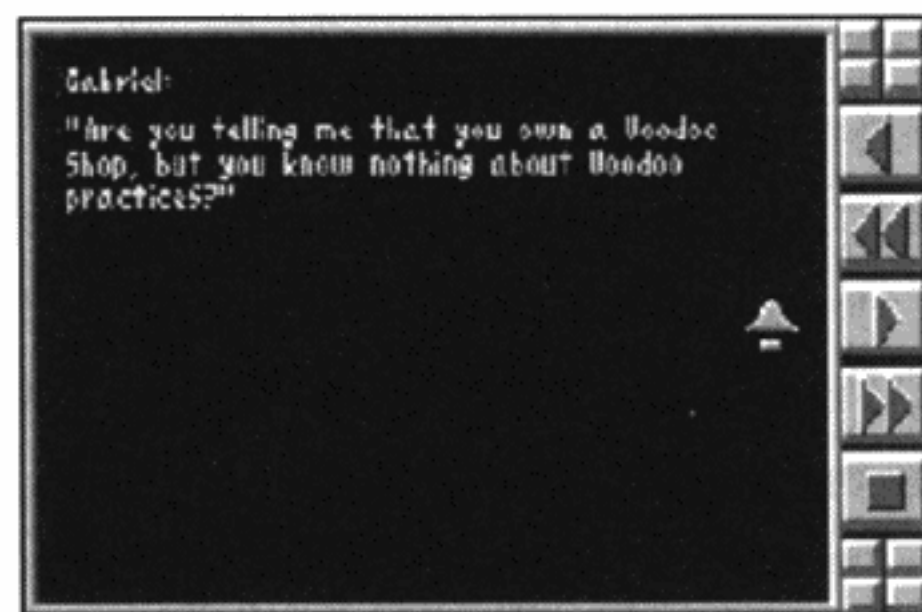
3. La fenêtre Recorder Topics (sujets enregistrés)

Lorsque vous avez sélectionné une cassette, une liste de tous les sujets que Gabriel a déjà abordés avec ce personnage particulier va apparaître. Ce sont les sujets pour lesquels il est actuellement possible d'obtenir une réponse. La fenêtre Recorder Topics (sujets enregistrés) a cet aspect :

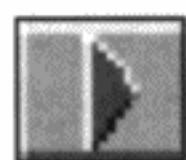
Pour choisir un sujet afin de l'écouter, placez la flèche du curseur sur ce sujet pour qu'il soit en évidence, puis cliquez. Vous accédez alors à la fenêtre Recorder Dialogue (dialogues enregistrés) pour ce sujet. Pour revenir à la fenêtre Recorder Topics (cassettes d'enregistrement), cliquez sur le bouton "Tapes" (cassettes). Cliquez sur le bouton "Exit" (sortir) pour quitter le magnétophone et reprendre la partie.

4. La fenêtre Recorder dialogue (dialogues enregistrés)

La fenêtre Recorder dialogue (dialogues enregistrés) revêt cet aspect :



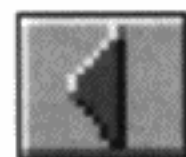
Lorsque vous la sollicitez pour la première fois, la fenêtre Recorder Dialogue (dialogues enregistrés) affiche la première réplique du dialogue correspondant à la première conversation que vous avez eue avec ce personnage particulier sur ce sujet précis. Les boutons situés sur la partie droite de la fenêtre fonctionnent comme ceux d'un véritable magnétophone et vous permettront d'effectuer les actions suivantes :



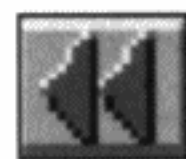
Cliquez sur ce bouton pour **écouter** la totalité de la conversation, message par message.



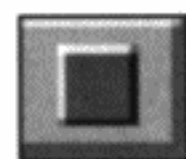
Cliquez sur ce bouton pour provoquer une **avance rapide**.



Cliquez sur ce bouton pour **revenir en arrière** dans la conversation, message par message.

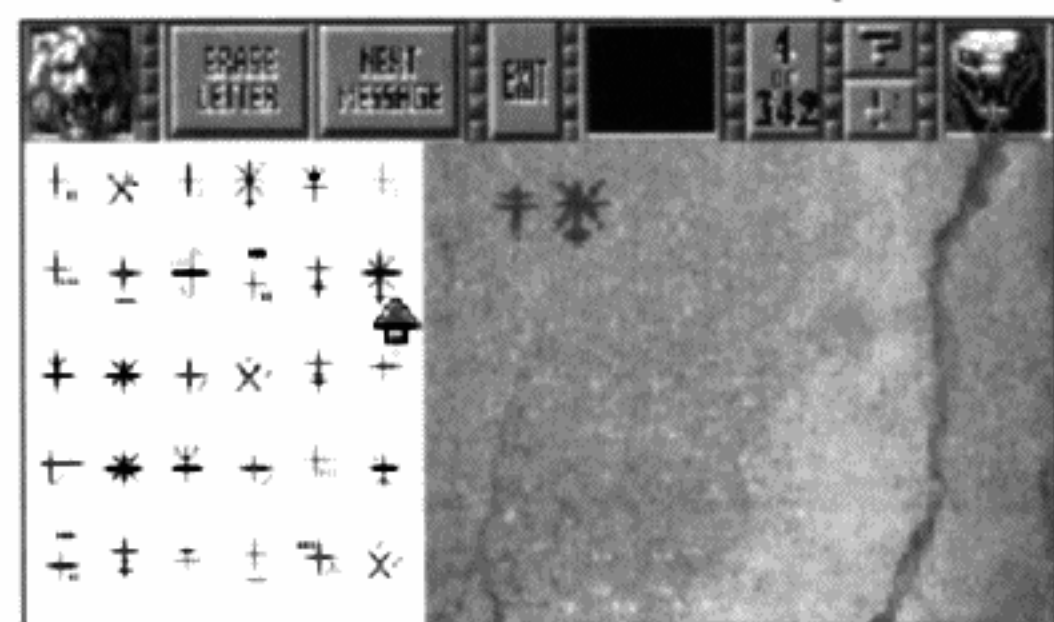


Cliquez sur ce bouton pour provoquer un **rembobinage** rapide.



Cliquez sur ce bouton pour **ARRETER** l'écoute et revenir à la fenêtre Recorder Topics (sujets enregistrés) pour ce personnage.

C. L'interface Voodoo Code (Code Vaudou)



A un certain moment du jeu, Gabriel devra avoir recours à un code Vaudou pour écrire un message. Voici à quoi ressemble l'interface pour cette partie du jeu :

1. L'écran d'écriture en code Vaudou

La zone blanche contenant les symboles situés sur la partie gauche de l'écran représente un morceau de papier sur lequel sont écrits des symboles du Code Vaudou. Gabriel

peut sélectionner séparément les symboles qui s'y trouvent afin d'écrire son propre message. La partie droite de ce morceau de papier représente la surface sur laquelle Gabriel écrit son message. Le message mis au point par Gabriel est affiché dans cette zone. La barre d'icônes de cette interface présente quelques nouveaux boutons aux fonctions spécifiques.



Le bouton **"Erase Letter" (effacer lettre)** efface le dernier symbole "écrit" par Gabriel sur la partie droite de l'écran. Cliquez sur ce bouton et le dernier symbole écrit disparaît. Vous pouvez, si vous le désirez, répéter l'action jusqu'à ce que la totalité du message soit effacée.



Si vous cliquez sur le bouton **"Next Message" (message suivant)**, la page de symboles qui se trouve sur la gauche est remplacée par une seconde page de symboles qu'il est également possible de sélectionner.



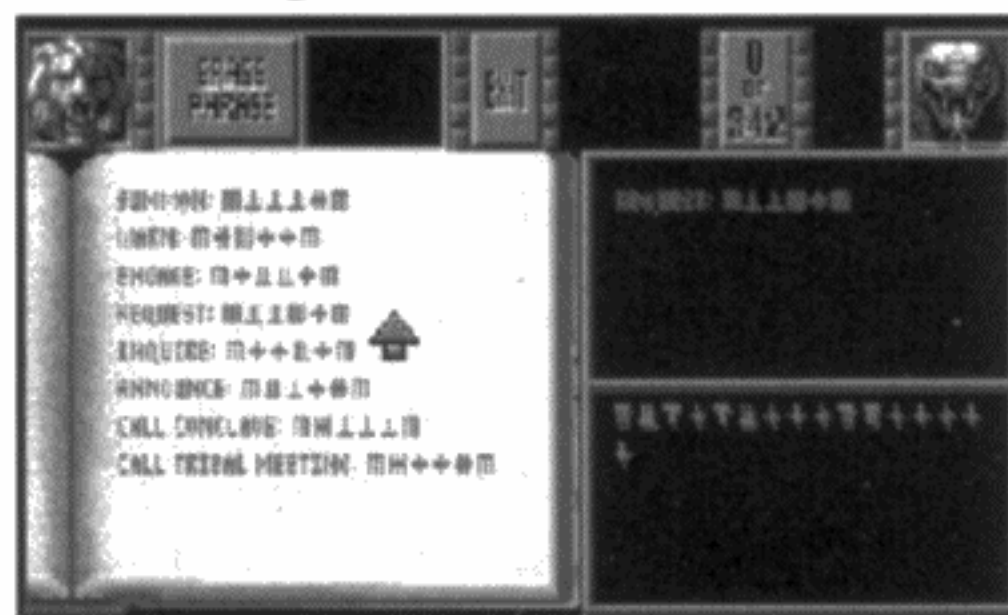
Cliquez sur le bouton **"Exit" (sortir)** pour quitter l'interface Voodoo Code (Code Vaudou) et reprendre la partie.

2. Ecrire un message

Pour élaborer un message, sélectionnez un symbole devant être **"écrit"** au niveau du prochain emplacement disponible de la partie droite. Cette sélection se fait en déplaçant la flèche du curseur sur le morceau de papier situé à gauche et en le plaçant sur l'un des symboles (ce symbole est alors entouré d'un cadre de sélection), puis cliquez. Le symbole apparaît sur la partie droite (dans l'exemple ci-dessus, deux symboles ont déjà été **"écrits"**). Utilisez le bouton **"Erase Letter" (effacer lettre)** pour effacer les symboles. Cliquez sur le bouton **"Next Message" (message suivant)** situé dans la barre d'icônes pour visualiser davantage de symboles. Cliquez sur **"Exit" (sortir)** de la barre d'icônes pour quitter l'interface Voodoo Code (Code Vaudou).

D. Interface Drum Code (Code Tambour)

I. Décodage



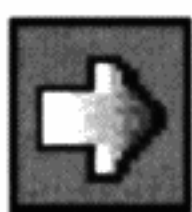
A un moment donné du jeu, Gabriel va devoir décoder un message en Drum Code (code Tambour). Ce code est composé de trois tons : aigu, médium et basse. De plus, il présente trois types de frappé : simple, double ou triple. Voici à quoi ressemble l'interface pour cette partie du jeu :

a) L'écran Drum Code Translating (décodage du Code Tambour)

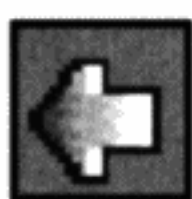
Sur la partie gauche de l'écran, vous pouvez voir un livre

de codes Tambour à partir duquel Gabriel trie ses traductions.

REMARQUE : Ce livre contient trois pages de codes !!



Pour passer à la **page suivante**, placez la flèche du curseur sur les bords de la page, du côté droit du livre. Le curseur en forme de flèche gris se transforme en flèche dorée pointant vers la droite, comme sur l'illustration. Cliquez pour tourner la page.



Pour revenir à la **page précédente**, placez la flèche du curseur sur l'extrême gauche de l'écran, près de la reliure du livre. Le curseur en forme de flèche gris se transforme en flèche dorée pointant vers la gauche, comme sur l'illustration. Cliquez pour tourner la page.

Ce livre contient les phrases de code que vous pouvez sélectionner pour votre décodage. La partie droite de l'écran affiche deux zones encadrées. Celle du haut contient le décodage que vous êtes en train de faire. Celle du bas les coups de tambour que gabriel entend. Pour ceux ne disposant pas d'équipement sonore, les coups qui apparaissent dans cette zone correspondent aux sons de tambour que vous entendez.

La barre d'icônes de cette interface présente quelques nouveaux boutons avec des fonctions spécifiques.



Cliquez sur le bouton **"Erase Phrase"** (effacer phrase) pour effacer la dernière phrase sélectionnée pour la zone de traduction située sur la droite de l'écran. Vous pouvez cliquer autant de fois que nécessaire pour effacer la totalité de la traduction si vous le désirez.



Pour quitter l'interface Drum Code (Code Tambour) et reprendre la partie, cliquez sur le bouton **"Exit"** (sortir).

b) Pour décoder un message

Regardez (et écoutez si vous disposez d'un équipement sonore) les coups de tambour comme ils s'affichent à l'écran dans le cadre inférieur droit. Certains de ces coups n'auront aucun sens (en tout cas par rapport au "code"), mais si un message est envoyé par le biais de ces tambours, ces coups dépourvus de sens seront parfois interrompus par de "vrais mots" en Drum Code (Code Tambour). Regardez ces coups jusqu'à ce que vous pensiez discerner le début d'un mot. Regardez si ce mot correspond à un mot du livre. Lorsque c'est le cas, il vous faudra le mettre dans la zone de décodage. Pour ce faire, déplacez votre curseur en forme de flèche grise pointant vers le haut

sur la page du livre contenant la phrase correcte, puis sur la phrase elle-même (elle apparaîtra alors en évidence). Cliquez sur cette phrase. Elle apparaîtra alors dans la zone de traduction sur la partie supérieure droite de l'écran. Continuez l'interprétation des phrases du message jusqu'à ce que vous ayez traduit la totalité de la transmission. Vous pouvez effacer la dernière phrase placée dans la zone de décodage par le biais du bouton "Erase Phrase" (effacer phrase). Pour sortir de cette interface, cliquez sur le bouton "Exit" (sortir situé dans la barre d'icônes).

2. Envoi

Plus tard dans le jeu, Gabriel aura la possibilité d'envoyer son propre message en Drum Code (Code Tambour). L'interface permettant d'envoyer ces messages est très similaire à celle permettant de les recevoir.

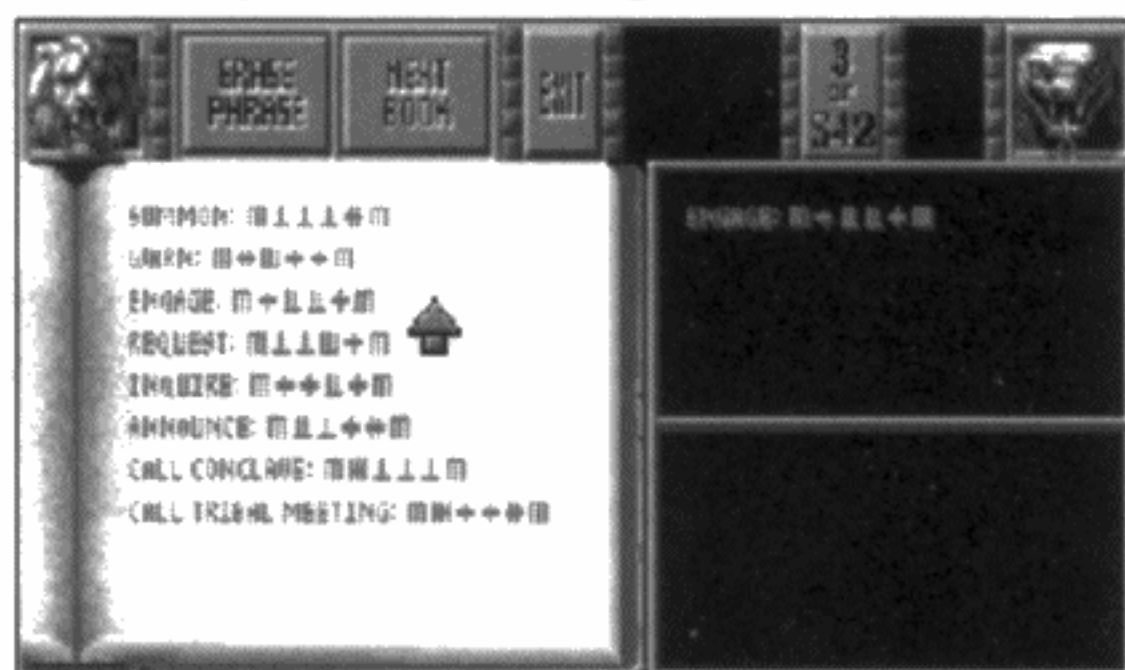
a) L'écran Drum Code Sending (envoi d'un message en code tambour)

Dans ce cas de figure, la zone correspondant aux coups de tambour située en bas à droite de l'écran reste vierge. En effet, Gabriel n'entend pas les tambours, mais, au contraire, c'est lui qui compose un message afin de l'envoyer.

Vous allez également constater la présence d'un nouveau bouton, "Next Book" (livre suivant), dans la barre d'icônes. Si Gabriel dispose d'un second livre de Drum Codes (codes tambours) à ce stade, vous pouvez passer d'un livre à l'autre afin de choisir les phrases du message.

REMARQUE : ce bouton n'est présent que lorsque Gabriel dispose d'un second livre de codes.

b) Envoyer un message



Pour envoyer un message, il suffit de sélectionner des phrases dans le livre situé à gauche en plaçant la flèche du curseur sur l'une d'elles pour qu'elle se mette en évidence, et de cliquer dessus. Cette phrase apparaît alors dans la fenêtre située en haut à droite de l'écran. Il est possible de sélectionner ou d'effacer des phrases jusqu'à ce que le message dans cette fenêtre vous convienne. Pour envoyer un message, il suffit de

sélectionner le bouton "Exit" (sortir) pour revenir à l'écran sur lequel vous vous trouviez auparavant. Gabriel va jouer le message que vous venez de composer une fois que vous aurez quitté l'écran Drum Code (Code Tambour).



LE TABLEAU DE COMMANDES ET LES OPTIONS DE PERSONNALISATION DU JEU

Le tableau de commandes vous permet de personnaliser les options de votre jeu. La liste des options disponibles se trouve ci-dessous, près des icônes correspondants.



Le curseur **SPEED (vitesse)** vous permet de régler la vitesse à laquelle marche Gabriel. Faites glisser le curseur vers la droite pour lui faire accélérer le pas, vers la gauche pour le faire ralentir.



Le curseur **MUSIC (musique)** vous permet de régler le volume de la musique du jeu.



Le curseur **SOUND (son)** vous permet de régler le volume des effets sonores et des voix (audio) du jeu.



Le curseur **TEXT (texte)** vous permet de régler la vitesse d'affichage du texte au cours de la partie.



Le curseur **DETAIL (détail)** vous permet de régler l'importance des détails de l'animation du jeu.



Le bouton **QUIT (quitter)** permet de sortir du jeu et de revenir sous DOS. Assurez-vous d'abord que vous avez bien enregistré votre partie.




Le bouton **ABOUT (à propos)** vous donne accès à des informations relatives à ce jeu ainsi qu'à Sierra On-Line.





Le bouton **RESTORE (restaurer) provoque** l'affichage de la fenêtre Restore et vous permet de restaurer une partie précédemment enregistrée.




Le bouton **SAVE (sauvegarder)** provoque l'affichage de la fenêtre Save et vous permet de sauvegarder la partie, au stade où vous vous trouvez.

 Le bouton **HELP (aide)** vous permet d'obtenir des descriptions relatives aux fonctions dont disposent les autres boutons et curseurs du tableau de commandes.


 Le bouton **RESTART (reprendre)** vous permet de reprendre le jeu au début (1^{er} Jour), vous perdez alors votre position dans le jeu. Assurez-vous d'abord que vous avez bien enregistré votre partie.

 Le bouton **PLAY (jouer)** fait disparaître le tableau de commandes de l'écran et vous ramène à la partie. Toutes les modifications d'option apportées sur le tableau de commandes seront enregistrées.

 Ce bouton va vous permettre d'**afficher les messages** du narrateur (NARRATOR), soit par la voix, soit sous forme de texte.

 Ce bouton vous permet de **choisir** entre l'affichage permanent de la barre d'icônes et le masquage par défaut.

 Cette option permet d'**afficher ou de masquer le texte**. Dans ce cas, le texte peut venir seul (le bouton VOICE sur OFF), ou accompagné des voix (boutons TEXT et VOICE sur ON).

 Cette option permet d'**entendre ou non les voix**. La voix peut venir seule (le bouton VOICE sur ON et bouton TEXT sur OFF), ou accompagnée du texte correspondant (boutons TEXT et VOICE sur ON).

AUTRES CARACTERISTIQUES

Passer les séquences non-interactives

Pour passer des scènes non-interactives, appuyez sur la [barre d'espace] à tout moment pendant la scène. Lorsqu'il est possible de passer cette scène (la possibilité de sauter ou non une scène repose uniquement sur la durée, seules les plus longues peuvent être sautées), une boîte de dialogue s'affiche et vous demande confirmation. Sélectionnez le bouton "Cancel" (annuler) pour continuer la scène ou le bouton "Skip It" (passer) pour sauter cette scène et rendre le contrôle au joueur. Vous disposez de tous les inventaires, sujets ou nouveaux lieux disponibles au cours d'une scène lorsque vous la sautez.

PARCOURS & CONSEILS STRATEGIQUES POUR LES PREMIERES ENIGMES

I. La séquence d'introduction & la présentation graphique Sins of the Fathers

Deux éléments constituent un prologue : la séquence d'introduction (le cauchemar) et la présentation graphique incluse dans ce coffret. Ces deux éléments ont toute leur importance pour la bonne compréhension de tout ce qui va arriver à Gabriel au fur et à mesure du déroulement de l'action.

Lisez la présentation graphique et visualisez tout de suite la scène du cauchemar. Mais si vous êtes impatient de commencer, sautez cette étape et parcourez les premiers jours. Il est cependant fortement

conseillé de visualiser le cauchemar et de lire la présentation graphique avant d'arriver au 3ème Jour. Le cauchemar répétitif de Gabriel constitue la scène d'ouverture. Les images qui y sont montrées s'avéreront très importantes pour le jeu lui-même. Visualisez ce cauchemar autant de fois que vous le désirez. Pour visualiser la scène d'ouverture, sélectionnez le bouton "Intro" sur l'écran du titre. Après le cauchemar, un écran "points" apparaît puis le début du 1er jour s'affiche automatiquement.

2. Séquence du début du 1er jour

Les scènes d'ouverture des sept premiers jours se situent dans la Librairie en compagnie de Grace : ces scènes vous donneront des informations ainsi que des pistes pour la journée à venir. La scène du début de la première journée s'affichera automatiquement après celle du cauchemar. Il est aussi possible de passer sur le cauchemar et de se rendre directement au deuxième écran (1er jour) en sélectionnant "Play" (Jouer) sur l'écran du titre.

SUGGESTION : Notez ce qui se passe dans chaque séquence de début de journée.

Vous pouvez aussi sauvegarder votre jeu à ce stade afin de pouvoir visualiser la séquence plusieurs fois. Vous pourrez ainsi progresser dans la journée grâce aux indices qui vous sont donnés.

Pour le 1er Jour, la scène d'ouverture vous donne les indices suivants :

- * Gabriel fait des recherches pour un livre sur le Vaudou qu'il est en train d'écrire.

Grace l'assiste dans ses recherches à chaque fois qu'il le lui demande.

- * Elle a des messages téléphoniques à lui communiquer.

- * Elle a localisé à la Nouvelle-Orléans deux sources d'information sur le Vaudou : un Musée et un magasin d'alimentation.

- * Elle lui donne un magnétophone portatif qu'il avait commandé.

3. Exploration de la Librairie

Avant d'étudier les indices du 1er Jour, il est fortement conseillé d'explorer le lieu où vous vous trouvez (prenez l'habitude de le faire systématiquement).

- * REGARDER Grace. Peut-être n'est-ce pas vraiment utile, mais Gabriel a l'air d'y prendre plaisir.

- * REGARDER chaque étagère de livres. Les messages vous indiqueront de quels livres peut disposer Gabriel.

- * PRENDRE chaque étagère de livres. Certaines d'entre elles ne vous donneront que des messages, mais vous pourrez prendre et lire trois livres. Les avez-vous trouvés ?

- * PRENDRE le livre qui se trouve sur l'étagère la plus haute à gauche du mur nord. Il s'agit d'un livre allemand écrit par un certain Heinz Ritter. Est-ce un indice ? Soyons clair : s'il ne s'agissait pas d'un indice, il ne se trouverait pas dans le jeu. Vous ne parlez pas l'allemand ? Hmm... Il semble qu'il vous faudra une traduction.

- * PRENDRE le livre qui se trouve sur l'étagère la plus haute à droite du mur nord (derrière l'échelle). Vous avez à présent des informations sur les serpents.

- * PRENDRE le livre sur l'étagère qui se trouve juste sous la fenêtre de droite.

Recommencez cette opération jusqu'à ce que les messages se répètent.

* REGARDER toute la librairie. Qu'en est-il du journal se trouvant sur le comptoir ?

Vous souhaitez le lire ? PRENEZ le journal.

SUGGESTION : La boutique reçoit de nouveaux journaux quotidiennement.

* REGARDEZ les autres objets se trouvant sur le comptoir. Avez-vous trouvé la loupe et les pinces ?

* PRENEZ la loupe et les pinces.

Avez-vous remarqué que le fait de PRENDRE les livres vous permet simplement de les lire avant de les remettre à leur place ? Gabriel ne les a pas conservés, contrairement à la loupe et aux pinces. Essayez de tout PRENDRE. Si le jeu ne permet pas à Gabriel de conserver un objet, c'est qu'il n'en aura pas besoin ailleurs.

* Continuez à REGARDER dans toute la librairie et n'hésitez pas à PRENDRE. Maintenant, essayez d'autres commandes. OPERATE (UTILISER) l'échelle. OPEN (OUVREZ) la caisse enregistreuse. Essayez de MOVE (DEPLACER) Grace. TALK (PARLER) à Grace.

4. Inventaire

Maintenant que Gabriel possède quelques objets, allons consulter l'inventaire. Placez-vous sur la barre d'icônes et cliquez sur le bouton Inventaire. La fenêtre de l'inventaire s'affiche alors.

* REGARDER la loupe et les pinces.

* Essayez de LIRE ces deux objets.

* Essayez d'OUVRIR ces deux objets.

* Maintenant, cliquez sur le bouton "flèche" se trouvant à droite de la fenêtre puis cliquez sur la loupe. Votre curseur prend la forme de la loupe. Utilisez le point sensible du curseur "loupe" (surbrillance jaune au centre de la loupe) pour cliquer sur le bouton "Play" (Jouer) situé à droite de la fenêtre inventaire. L'inventaire disparaît alors.

* Regardez maintenant la barre d'icônes. La loupe doit apparaître dans la liste des objets actuellement présents dans la fenêtre de l'inventaire. Par ailleurs votre curseur doit aussi prendre l'apparence de la loupe.

* Placez le point sensible du curseur "loupe" sur Grace et cliquez. Aucune réaction ? Bon. Gabriel aura peut-être l'occasion d'utiliser cette loupe plus efficacement !

* Retournez dans l'inventaire, sélectionnez les pinces et cliquez sur Grace pour voir sa réaction.

5. Interrogation

Maintenant que nous avons bien exploré la librairie, revenons à nos indices de départ du 1^{er} Jour. Qu'en est-il de ces messages téléphoniques ? Pour le savoir, il faut que vous interrogiez Grace.

* Cliquez avec le curseur ASK (INTERROGER) sur Grace. L'écran d'interrogation de Grace s'affiche alors.

* Vous souhaitez consulter la liste des sujets ? Sélectionnez chaque sujet (commencez par le début de la liste et procédez jusqu'à la fin). Sélectionnez plus d'une fois un sujet donné (jusqu'à ce que Grace commence à se répéter). Vous remarquerez que les sujets généraux (ceux qui sont en bleu) sont mis en surbrillance jusqu'à la première sélection. Tous les sujets généraux se mettent en surbrillance à leur première apparition. Cela vous aidera à trouver rapidement

les nouveaux sujets lorsque la liste s'allonge.

* Faites défiler "Messages" puis "More Messages" (Encore plus de messages) jusqu'à ce que Grace vous annonce qu'il n'y en a plus.

Les messages téléphoniques offrent aussi des indices importants pour le 1^{er} Jour.

Vous apprenez que :

* Votre grand-mère a appelé pour que vous passiez la voir.

* Mosely, le détective, a appelé pour vous dire qu'il a laissé des photos à votre intention sur le comptoir du commissariat de police.

* Un homme bizarre vous a appelé d'Allemagne. Tiens, tiens...

Dans le mode Interrogation, sélectionnez "Request Research" (Demander une enquête).

La boîte de choix de dialogues apparaît alors à l'écran. Il n'y a, à ce stade, rien que vous puissiez demander à Grace de faire. Donc, sélectionnez la réponse pour sortir. Lorsque vous aurez besoin de Grace, la boîte de choix de dialogues en fera automatiquement mention.

SUGGESTION : Si pour un jour donné vous êtes bloqué, sélectionnez "Request Research" (Demander une enquête) à Grace et voyez s'il y a du nouveau dans la boîte de choix de dialogues au niveau du "Request Research" (Demander une enquête).

6. En quittant la Librairie

Vous avez, à ce stade, fait tout ce qu'il était possible de faire dans la librairie. Pourquoi ne pas suivre maintenant vos autres indices comme par exemple le Musée, la Boutique Vaudou, le commissariat de police ou encore la maison de votre grand-mère ?

* Cliquez OPEN (OUVRIR) sur la porte de devant et... bonne chasse !

SUGGESTION : Vous allez trouver sur votre carte de nombreux autres endroits à explorer après celui que nous venons de passer en revue. Mais n'oubliez pas : c'est uniquement lorsque vous découvrez quelque chose que de nouveaux endroits apparaissent. Il est donc fortement conseillé de consulter vos deux cartes pour connaître les autres endroits qu'il est possible de visiter, ainsi que vos menus Interrogations pour savoir quels nouveaux sujets vous allez pouvoir aborder.

7. Conseils stratégiques

Lorsque vous êtes bloqué, assurez-vous que vous avez bien accompli ce qui suit :

1. Exploré chacun des endroits où vous pouviez vous rendre.
2. Montré à tout le monde chacun des objets que vous transportez.
3. Interrogé tout le monde sur tous les sujets jusqu'à ce qu'ils se répètent.
4. Vérifié les "Messages" et "Request research" (Demander une enquête) pour Grace.
5. Réécouté les conversations que vous avez enregistrées sur votre magnétophone afin de vous assurer que vous n'avez pas oublié une piste.

SUGGESTION : S'il y a quelque chose que vous n'avez pas encore résolu (vous ne pouvez donc pas passer à la journée suivante), il va falloir coûte que coûte que vous y arriviez.

AMUSEZ-VOUS BIEN !!!

Addendum Gabriel Knight - Sins of the Fathers

Aide pour la partie Voodoo.

Vous devez écrire sur le mur de la tombe avec le morceau de brique rouge. Vous ne pouvez le faire qu'après avoir copié le premier message sur le mur, l'avoir fait traduire par Moonbeam pour ensuite obtenir un second message sur le mur avec lequel vous cliquerez sur le premier.

Le message qui doit être traduit est :

Version Française : **DJ APPORTE SEKE MADOULE**

(cela signifie : demander au Dr John de prendre le cercueil pour le rituel Voodoo du Bayon St. John).

Les lettres L, U et M n'ont pas été traduites par Moonbeam mais si vous lisez le message en remplissant les vides, vous pourrez trouver quels sont les symboles manquants.

Si vous le faites correctement, le jour suivant il y aura un petit cercueil dans le musée Voodoo du Dr John et vous pourrez mettre un des appareils de repérage à l'intérieur du cercueil.

Quand le cercueil sera emporté pour le rituel vous pourrez le suivre à la trace en utilisant l'appareil volé dans le bureau du détective Mosely.

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté

des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

(Arrêté paru au J.O. publié par le Ministère public, essentiellement destiné aux jeux vidéo)

SERVICE CONSOMMATEUR

— REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS —
7 JOURS / 7 - 24H/ 24

INDICES/ASTUCES

Serveur vocal interactif

(16-1) 36 68 46 50*

24h sur 24

CONSEILS TECHNIQUES

Service consommateur

Tél. : (16-1) 46 01 46 50

Fax : (16-1) 46 31 71 72

7 jours sur 7 de 9h à 21h

*2,23F la minute; tarif en vigueur au 21 sept 1995.

(France métropolitaine seulement)

***Pour toutes informations complémentaires,
n'hésitez pas à écrire à :***

SIERRA / COKTEL VISION

S.A.V

Immeuble le Galilée

Parc Tertiaire de Meudon, 5 rue Jeanne Braconnier,

92366 Meudon La Forêt Cedex

SIERRA PRIME LA FIDELITE !

Vous venez d'acquérir un titre de la Collection SierraOriginals et, pour vous remercier de votre confiance, Sierra vous offre la possibilité de collecter vos preuves d'achat qui se transformeront en "Points Cadeaux" !

CARTE DE FIDELITE SierraOriginals

Du 15 Février 1996 au 15 Avril 1996 : 3 logiciels achetés =
le tapis de souris SIERRA offert + 1 abonnement d'un an gratuit à Multimédia News !

Oui, pour l'achat d'une des nouveautés SierraOriginals
(Detroit, The even more Incredible Machine ou Gabriel Knight I)
+ 2 autres jeux SierraOriginals de votre choix recevez vos cadeaux gratuits !

- ☐ **OUI**, je désire recevoir le tapis de souris SIERRA gratuit.
- ☐ **OUI**, je désire m'abonner gratuitement pendant un an au magazine d'infos SIERRA.

Recevez gratuitement, le tout nouveau Multimédia News, un magazine pour tout connaître des logiciels de jeux et Ludo-Educatifs du groupe Coktel-Sierra.

✂ Découpez et collez les codes barres des 3 logiciels déjà achetés :

Code barre
Jeu N°1
(nouauté SIERRA)

Code barre
Jeu N°2

Code barre
Jeu N°3

Offre valable pour les cartes réceptionnées avant le 15 Avril 1996. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Comment recevoir vos cadeaux SIERRA gratuits ?

1) Veuillez compléter la carte suivante en lettres majuscules SVP :

Nom : Prénom :

Date de naissance : Age :

Adresse :

Ville : Code Postal : Pays :

Quels types de jeux achetez-vous le plus souvent ?

(1 = le plus souvent acheté, puis 2,3,...6 = le moins souvent acheté) :

☐ Aventure ☐ Stratégie ☐ Arcade/Action ☐ Simulation ☐ Sport ☐ Ludo-Educatif

Par an, combien de titres SierraOriginals envisagez-vous d'acheter ?

☐ 1 par an ☐ 2 à 3 par an ☐ 4 à 6 par an ☐ 7 à 12 par an

Si acheté en magasin, nom du magasin :

Date d'envoi de la carte complétée :

2) Découpez et collez les codes barres des 3 logiciels déjà achetés.

3) Retournez votre carte complétée avant le 15 Avril 1996 à l'adresse suivante :

SIERRA Service Consommateur

Parc tertiaire de Meudon- Bât Le Galilée-

5 rue Jeanne Braconnier

92366 MEUDON LA FORET CEDEX.

BON DE GARANTIE SIERRAORIGINALS À NOUS RETOURNER (Remplir en majuscules)

3 bonnes raisons de nous retourner dès aujourd'hui ce coupon-réponse :

- La garantie contre défauts éventuels : durant 90 jours tout disque défectueux vous sera échangé.
- Un technicien est à votre disposition 7 jours/7 au **(16) 1 46 01 46 50** pour répondre de 9h à 21h prioritairement à toutes vos questions sur l'utilisation de votre jeu et vous donner des conseils techniques.
- Une information régulière sur nos nouveautés, nos promotions nos concours, etc.

NOM N° DE CLIENT*

PRÉNOM DATE DE NAISSANCE

ADRESSE

VILLE CODE POSTAL

PAYS TÉL

AGE DE VOS ENFANTS

ORDINATEUR PC

SYSTEME D'EXPLOITATION

PÉRIPHÉRIQUES

386 ☐ PENTIUM ☐ 486 ☐

MS/DOS ☐ WINDOWS ☐

IMPRIMANTE ☐ MODEM ☐

WINDOWS 95 ☐

CARTE SON ☐

TITRE DU LOGICIEL ACHETÉ :

DATE D'ACHAT :

• Nom du magasin : Ville du magasin :

TYPE DE JEUX LE PLUS SOUVENT ACHETÉ :

Aventure ☐ Stratégie ☐ Arcade/Action ☐ Simulation ☐ Sport ☐ Ludo-Educatif ☐

• Fréquence d'achat SierraOriginals :

Plus d'1 CD par mois ☐

1 CD par mois ☐

Moins d'1 CD par mois ☐

• Comment avez vous connu le produit ?

Presse ☐

Catalogue Sierra ☐

Amis ☐

Magazines ☐

Autre ☐

• Quels magazines lisez-vous régulièrement ? (par ordre de préférences)

MAGAZINES MICRO

1 2

3 4

AUTRES MAGAZINES

1 2

3 4

*Si vous avez déjà un numéro de client veuillez l'inscrire

"Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Seule notre société est destinataire des informations que vous lui communiquez".

Comment nous faire parvenir votre Bon de Garantie ?

- 1.** Complétez le bon de garantie (en dernière page de ce manuel).
- 2.** Découpez-le suivant les pointillés.
- 3.** Retournez votre bon de garantie sous enveloppe affranchie adressée à :

Coktel Sierra
Service Consommateur
Parc Tertiaire de Meudon
Bât le Galilée
5 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt Cedex.
Tél : 46.01.46.50.
Fax : 46.31.71.72



SierraOriginals

Sierra, leader incontesté des logiciels interactifs de loisirs, est fier de vous présenter
SierraOriginals. Une collection "de poche" pour découvrir des jeux prestigieux
à un prix magique. Alors projetez vous dans la légende, relevez tous
les défis sans vous soucier du prix.

S525012CZ06ZZ