

the 7 Guest



MAC • CD-ROM
MANUEL FRANÇAIS

The 7th GUEST Manuel Macintosh

Version Française
Manuel 7th Guest

(C) 1992 Virgin Interactive Entertainment & Trilobyte

Table des matières

Démarrage	3
Matériel nécessaire	3
Matériel conseillé	3
Installation et lancement de 7th Guest	4
Le programme d'installation	4
Le jeu	5
Où ira votre Ego ?	5
L'énigme du sphinx	5
Un bon départ	6
Règlement intérieur	6
Vérifiez de ne rien oublier dans vos chambres	9
Revoir les scènes	9
Les énigmes et les indices	10
Ouverture des pièces	11
Chargement et sauvegarde	12
Crédits	14
Le disque des musiques de 7th Guest	16

Matériel nécessaire

Ordinateur Macintosh 68030 ou 68040

- 20 Mhz ou plus rapide
- Système 7.0 ou version ultérieure
- 4 Mo de RAM
- Moniteur 256 couleurs
- Un lecteur avec une vitesse de transfert de 300ko/s est nécessaire pour utiliser The 7th Guest avec les MAC LCIII
- Disque dur avec 10 Mo d'espace disponible
- Gestionnaire de CD-ROM version 4.1 ou ultérieure
- Adressage en 32 bits activé

Matériel conseillé

- MAC 68040 32 Mhz ou plus rapide
- 8 Mo de RAM

*Placez le disque CD-ROM dans le lecteur. Double-cliquez sur l'icône du CD.
Double-cliquez sur l'icône Install.*

Installation et lancement de 7th Guest

Double-cliquez sur l'icône Install pour initialiser The 7th Guest. Certains fichiers doivent être copiés sur votre disque dur. Une boîte de dialogue sera affichée pour vous permettre de spécifier le répertoire où seront copiés les fichiers de 7th Guest. L'espace disponible sur votre disque dur est affiché dans le coin inférieur droit de la boîte de dialogue. Vous devez disposer d'au moins 10 Mo pour pouvoir copier tous les fichiers nécessaires.

Lorsque l'installation est terminée, double-cliquez sur le répertoire T7G, puis sur l'icône T7G.

Où irez-vous, Ego?

Dans le monde de 7th Guest, vous jouerez le rôle d'une mystérieuse entité que l'on appelle "Ego". Votre rôle, votre identité ou le but du jeu ne sont pas expliqués ou indiqués. En fait, vous les découvrirez tout en explorant cet environnement intégral qu'est la maison de Stauf. Comme vous regardez de l'intérieur vers l'extérieur, vous ne pouvez pas vous voir. Mais votre esprit intérieur est doté d'une voix. Ecoutez-la.

L'énigme du sphinx

7th Guest comporte un système de menu inédit et unique, qui se présente sous la forme d'un oracle, le Sphinx. La plupart des options importantes du jeu (chargement, sauvegarde, quitter le jeu, etc...) sont activées par l'intermédiaire du Sphinx. Ces options sont expliquées plus loin, dans le paragraphe "Chargement et sauvegarde". C'est le premier écran que vous verrez lorsque vous lancerez The 7th Guest.

Un bon départ

Sur l'écran du Sphinx, vous pourrez commencer une nouvelle partie ou recharger une sauvegarde. Si vous choisissez de recharger une sauvegarde (LOAD), un nouveau menu sera affiché. Choisissez ensuite la sauvegarde à recharger d'après son numéro et cliquez sur OK. Si vous commencez une nouvelle partie (START NEW GAME), vous commencerez dès le début du jeu, avec l'introduction complète de 8 minutes.

Règlement intérieur

The 7th Guest a été conçu pour être utilisé uniquement avec la souris. Pour effectuer des actions dans le jeu, déplacez simplement le pointeur animé sur l'écran. La maison contient un certain nombre de zones psychocinétiques. Lorsque le pointeur passe sur une de ces zones, sa forme change en fonction de sa nature. Cliquez avec le pointeur sur cette zone pour libérer l'énergie psychocinétique. Voici la liste des différentes formes du pointeur et de leurs effets.



Doigt qui dit non

Cette icône indique qu'aucune action n'est possible à cet endroit.



Doigt pointé vers l'avant

Cette icône indique que vous pouvez avancer. Cliquez lorsque le pointeur prend cette forme pour avancer et découvrir la maison.



Doigt pointé vers la gauche

Cette icône indique que vous pouvez aller vers la gauche. Elle s'active en général sur le bord gauche de l'écran. Si vous cliquez lorsque le pointeur prend cette forme, vous irez vers la gauche ou pivoterez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.



Doigt pointé vers la droite

Cette icône indique que vous pouvez aller vers la droite. Elle s'active en général sur le bord droit de l'écran. Si vous cliquez lorsque le pointeur prend cette forme, vous irez vers la droite ou pivoterez dans le sens des aiguilles d'une montre.



Masque de théâtre

Si vous cliquez sur une zone lorsque cette icône est affichée, vous verrez une scène effrayante ou dramatique. Si vous voulez revoir cette scène, vous pouvez généralement le faire en cliquant avec le pointeur de la souris sur la zone noire en bas de l'écran.



Cerveau

Cette icône vous indique que vous pouvez résoudre une énigme.



Dentier animé

Cette icône spéciale indique la présence d'un événement surnaturel. Lorsque vous cliquez avec cette icône, vous assisterez à des choses étranges et mystérieuses.



Sphinx

Cette icône permet d'invoquer les pouvoirs mystiques de contrôle du Sphinx. Le Sphinx, par le biais de cette icône, gère les options importantes du jeu (chargement, sauvegarde, nouvelle partie, etc...).



Le mauvais oeil

Cette icône est utilisée pour résoudre les nombreuses énigmes que Stauf a créées et placées un peu partout dans la maison pour distraire ses invités.

■ Vérifiez de ne rien oublier dans vos chambres

Certaines parties de la maison ne seront pas accessibles tant que vous n'aurez pas rempli certaines conditions. Vous ne pourrez pas, par exemple, voir l'énigme de la porte d'entrée tant que vous n'aurez pas résolu celle de la salle à manger.

Si vous explorez à nouveau un endroit, vous pourrez souvent assister à des événements nouveaux ou à des phénomènes surnaturels. Nous vous conseillons de retourner dans les pièces déjà explorées après avoir effectué des actions décisives, comme la résolution d'une énigme, ou après avoir assisté à de nouveaux événements.

■ Revoir les scènes

Si vous voulez revoir une scène précise, vous devez amener le pointeur en bas de l'écran. Le masque apparaîtra. Cliquez avec le masque dans cette zone de l'écran pour revoir la scène. Cette option ne fonctionnera

que si vous n'avez effectué aucune action, car la scène a déjà eu lieu, et elle ne fonctionnera pas non plus pour toutes les scènes. Exemple : si vous assistez à un évènement, que vous vous retournez une première fois, puis une seconde fois, vous ne pourrez pas utiliser cette option. Remarque importante : la plupart des scènes ne peuvent être revues qu'une seule fois.

■ Les énigmes et les indices

La maison de The 7th Guest est remplie d'énigmes diaboliques et difficiles, qui mettront à l'épreuve votre raisonnement et vos nerfs. Pour terminer le jeu, vous devez résoudre toutes les énigmes de la maison. Ce n'est qu'alors que les secrets de ce fou d'Henry Stauff vous seront révélés.

Le fonctionnement des énigmes de la maison fait partie des mystères qu'il ne vous a pas révélés. Dans la plupart des cas, le comportement des pièces d'une énigme devraient vous donner assez d'indices pour comprendre son fonctionnement. Mais si vous êtes complètement bloqué, ne désespérez pas. Stauff a laissé un Livre d'Indices dans la bibliothèque.

Pour obtenir de l'aide sur une énigme précise, allez simplement dans la bibliothèque et cliquez sur le livre ouvert, sur la table. Cliquez ensuite au centre du livre. La page sera tournée et vous serez transporté par magie vers l'énigme. Vous remarquerez que

celle-ci a été reconstruite, et vous devrez recommencer depuis le début.

Si vous ne trouvez toujours pas la solution, vous pouvez relire le Livre d'Indices et voir des explications plus détaillées sur l'énigme, tant qu'il s'agit de la dernière énigme que vous avez tenté de résoudre. Si vous vous rendez une troisième fois dans la bibliothèque pour lire le livre, l'énigme sera automatiquement résolue pour vous. Si vous utilisez ainsi le livre, l'énigme sera résolue, mais la solution ne vous sera pas dévoilée. Nous vous conseillons donc fortement de résoudre vous-même les énigmes.

Si vous voulez recommencer depuis le début d'une énigme, cliquez en bas de l'écran. Pour quitter une énigme, cliquez à droite ou à gauche de l'écran.

Soyez attentifs aux commentaires de votre Ego et de Stauf lorsque vous essayez de résoudre une énigme. Ils peuvent vous donner des indices sur la solution. Mais soyez prudents! Stauf vous donnera parfois des indications pour vous embrouiller.

Lorsqu'une énigme est résolue, vous ne pouvez pas y revenir pour la partie en cours.

■ Ouverture des pièces

La résolution d'une énigme ouvre souvent une ou plusieurs

pièces. Vous pouvez explorer à nouveau la maison pour trouver les pièces accessibles, ou activer la carte avec l'option MAP du Sphinx (voir le paragraphe "Chargement et Sauvegarde" un peu plus loin).

Lorsque vous commencez une nouvelle partie après avoir terminé une première fois The 7th Guest, vous verrez que toutes les pièces se seront refermées, et que vous pourrez à nouveau résoudre les énigmes. En cliquant sur un des quatre coins de l'écran du Sphinx, vous verrez un nouvel écran représentant de manière graphique toutes les pièces de la maison. Il vous permet de vous rendre directement dans la pièce de votre choix.

■ **Chargement et sauvegarde**

Pour charger et sauvegarder des parties à tout moment du jeu, placez le pointeur de la souris en haut de l'écran pour activer l'icône du Sphinx, et cliquez.

Vous verrez l'écran du Sphinx, et vous devez choisir une option. Vous pouvez sélectionner une des quatre options suivantes :

L'option SAVE vous permet de sauvegarder une partie. Vous verrez les lettres de l'alphabet et les chiffres de 0 à 9, ainsi que 10 emplacements de sauvegarde.

Vous devrez ensuite choisir un chiffre. Celui-ci correspond à l'emplacement de sauvegarde choisi. Pour choisir un

emplacement, cliquez simplement sur un des chiffres affichés en bas du Sphinx.

Vous devrez ensuite donner un nom à votre sauvegarde, qui peut comporter un maximum de 13 caractères. Entrez ces lettres au clavier ou en cliquant avec la souris sur celles de votre choix. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur OK.

Si vous activez la carte (option MAP), vous verrez une description du rez-de-chaussée de la maison. Les pièces contenant les énigmes résolues apparaissent immédiatement. Les pièces accessibles qui contiennent des énigmes non résolues apparaissent peu après. Cliquez sur les escaliers pour changer d'étage. Cliquez sur l'option FAREWELL pour revenir au menu principal.

Si vous choisissez l'option RETURN, vous reviendrez à la partie en cours.

Si vous cliquez sur RESTART, le Sphinx se transformera pour vous permettre de charger une sauvegarde ou de commencer une nouvelle partie.

Si vous cliquez sur FAREWELL, vous quitterez le jeu en cours pour revenir au bureau.

Crédits

Conception et design du jeu
Graeme Devine et Rob Landeros

Scénario écrit par
Matthew Costello

Graphiste principal
Robert Stein III

Producteur TrilobYTE
David Luehmann

Producteur exécutif
Neil Young

Consultant en créativité
David Bishop

Version Mac produite par
Cathie A. Todd

Musique composée et produite par
The Fat Man and Team Fat

Manuel produit et édité par
**Robert McGrath, Steve Clark, Sabine Humeau,
Louie Beatty, Martin Spiess et Catherine Spratt**

Co-ordinateur de la production
Robert McGrath

Assurance Qualité
John Martin & Steve Clark

Production vidéo
Images graphiques
en association avec
Rogue River Motion Picture Company

Ingénieur du son
Staunton Studios

Acteurs principaux

Stauf	Robert Hirschboeck
Tad	Douglas Knapp
Brian Dutton	Michael Pocaro
Edward Knox	Larry Roher
Elinor Knox	Jolene Patrick
Martine Burden	Debra Ritz Mason
Julia Heine	Julia Tucker
Hamilton Temple	Ted Lawson

Crédits musicaux pour The 7th Guest

"Skeletons in my closet"

(C) 1992 David Sanger, Pianist Substitute Music (BMI)

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

"The Game"

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

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

Musiciens additionnels :

Team Fat (Choeurs et soutien musical)
Kevin Phelan (Violoncelle, MT32 et arrangements AdLib)
Bert Meisenbach (Violon)
Jeff Haley (Violoncelle)

Sauf indications contraires, toutes les musiques sont copyright (C)
1992 George Alistair Sanger, Pianist Substitute Music (BMI)

CREDITS VIDEO POUR LE TEXAS

Joe McDermott (Réalisation)
David Govett (Caméra)

Le costume de Fat Man a été créé par Nudie, de North Hollywood



Le vieux Stauf a construit
une maison
et l'a remplie de ses jouets
Un soir, six invités sont venus
On n'entend plus que leurs cris

Personne ne sait ce qui s'est passé
Nul n'a survécu pour le raconter
Mais si vous croisez un jour
le vieux Stauf
Agenouillez-vous, et priez

Chanson enfantine
Anonyme



The 7th Guest and Interactive Drama are trademarks of Virgin Interactive Entertainment, Inc. © 1992 Virgin Interactive Entertainment, Inc. and Trilobyte, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.