

Les dossiers secrets de
SHERLOCK HOLMES
L'affaire de la Rose Tatouée™



Guide d'enquête

Les dossiers secrets de

SHERLOCK HOLMES

L'affaire de la Rose Tatouée™

GUIDE D'ENQUETE

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME 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 lumière clignotante ou de sources lumineuses de 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.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- 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.

TABLE DES MATIERES

Résumé des commandes	3
Touches de fonction	4
Introduction	4
Gratitude	4
L'Affaire de la Rose Tatouée™	5
Il'Écran de Jeu	6
Zones sensibles	6
Pour se déplacer dans l'écran de jeu	6
Commandes	6
Le Menu des Commandes	7
Regarder	7
Parler	7
Prendre	7
Examiner	8
Déplacer	8
Ouvrir	8
Sortir	8
Utiliser l'inventaire	8
Utiliser un objet de l'inventaire:	9
Circuler dans Londres	9
La Carte	9
Le Journal de Watson	10
Utiliser le Journal:	10
Sauvegarder le Journal:	10
Utiliser la Paillasse	11
Le Jeu de Fléchettes	11
Le 301, le 501 et le Cricket	12
Sauvegarde et Chargement	13
Quelques conseils	13
Un mot pour conclure	15
Générique	17
Des problèmes avec le jeu ?	18
Assistance technique	19
Pour nous contacter par voie électronique:	19
Rémarques	21

RESUME DES COMMANDES

Action

- Afficher le menu des commandes
- Mettre en surbrillance une commande ou une option
- Annuler une commande ou une option
- Activer une commande ou une option en surbrillance
- Déplacer Holmes/Watson
- Afficher le nom d'un objet de l'inventaire ou mettre en surbrillance une ligne de dialogue
- Dans l'inventaire, avancer/revenir en arrière d'une page
- Dans l'inventaire, avancer/revenir en arrière par huit objets à la fois
- Quitter l'inventaire ou fermer la boîte de dialogue
- Sélectionner une ligne de dialogue
- Dans le dialogue, avancer/revenir en arrière d'une page
- Dans le dialogue, avancer/revenir en arrière par un objet à la fois
- Dans l'inventaire, afficher le menu des commandes pour un objet
- Dans l'inventaire, activer la commande par défaut d'un objet
- Activer la commande par défaut pour un objet/une personne ou quitter (Regarder, Parler ou Quitter)
- Dans la carte de la ville, se déplacer vers le bas ou le haut
- Dans la carte de la ville, se déplacer en haut à gauche/en bas à droite
- Dans le Journal, pour aller à la fin/au début
- Dans le Journal, avancer/revenir en arrière d'une page sur les flèches
- Eluder le prologue

Clavier

- Touche **ENTREE**
- Touche **TAB**
- Touche **ECHAP**
- Touche **ENTREE**
- Placer le pointeur sur un lieu dégagé et appuyer sur la **BARRE D'ESPACE**
- Touche **TAB**
- Touches **FIN/DEBUT DE DOCUMENT**
- Touches **HAUT/BAS DE PAGE**
- Touche **ECHAP**
- Touche **ENTREE/ BARRE D'ESPACE /Numéro de réplique**
- Touches **FIN/DEBUT DE DOCUMENT**
- Touches **HAUT/BAS DE PAGE**
- Touche **ENTREE**
- BARRE D'ESPACE**
- Mettre le choix en surbrillance et appuyer sur la **BARRE D'ESPACE**
- Touches **FIN/DEBUT DE DOCUMENT**
- Touches **HAUT/BAS DE PAGE**
- Touches **FIN/DEBUT DE DOCUMENT**
- Touches **HAUT/BAS DE PAGE**
- Touche **ECHAP**

Souris

- Cliquer avec le bouton droit
- Déplacer la souris
- Cliquer avec le bouton gauche hors de la fenêtre de commandes ou de menu.
- Cliquer avec le bouton gauche
- Placer le pointeur sur un lieu dégagé et cliquer avec la bouton gauche
- Cliquer avec le bouton gauche
- Inactive
- Cliquer avec le bouton gauche sur les flèches de la barre de défilement
- Cliquer avec le bouton gauche hors de la fenêtre de l'inventaire ou de la boîte de dialogue.
- Cliquer avec le bouton gauche
- Inactive
- Cliquer avec le bouton gauche sur les flèches de la barre de défilement
- Cliquer avec le bouton droit
- Cliquer avec le bouton gauche
- Mettre le choix en surbrillance et cliquer sur le bouton gauche
- Déplacer la souris
- Déplacer la souris
- Inactive
- Cliquer avec le bouton gauche de la barre de défilement
- Inactive

Touches de fonction

Charger le jeu	F1
Sauvegarder	F2
Accéder à l'inventaire	F3
Afficher le menu des options	F4
Accéder au journal	F5
Mettre ou enlever la musique	F6
Mettre ou enlever les effets sonores	F7
Mettre ou enlever les voix des personnages	F8
Quitter le jeu	F10

Remarque: une souris est nécessaire pour mettre en surbrillance les choix, mener les expériences chimiques et déplacer le pointeur. Les instructions de ce manuel ont pour préalable que vous disposez d'une souris. Veuillez vous reporter à la rubrique Résumé des Commandes ci-dessus pour les instructions relatives au clavier.

INTRODUCTION

Gratitude

" Il se passe des choses terribles, Holmes, et vous le verriez si vous renonciez à votre torpeur," C'est ainsi que Watson m'apostropha, par un triste soir d'octobre 1889. Son acrimonie n'était pas sans objet. Il faut bien reconnaître que j'avais été bien lent à percevoir l'ampleur du crime que ses efforts avaient commencé de mettre au jour. Ma confusion était compréhensible, certes, mais pas excusable. Depuis une semaine, nous étions oisifs dans notre appartement. L'inactivité nous rendait nerveux et l'air en était alourdi. C'est alors que nous reçûmes une note de mon frère. Il réclamait notre présence au club Diogène pour demander conseil. Ravis de cette diversion, nous partîmes pour Pall Mall mais à peine étions-nous arrivés devant le club qu'une explosion se produisit, blessant gravement Mycroft.

Je fus très affecté par ce cruel coup du sort. Pour dire vrai, j'étais un homme brisé. Watson, de son côté, était l'activité incarnée. Il mit un point d'honneur à me sortir de mon abattement. Avec de l'inspiration, de la perspicacité et un peu de chance, il trouva de quoi me pousser à l'action. Ce fut une bonne chose et je lui serai éternellement reconnaissant de sa persévérance car, en fin de compte, notre enquête permit de préserver la sécurité nationale, de protéger le gouvernement du ridicule voire d'une démission et de sauver l'honneur de la famille royale.

Je pense que Watson a su rendre compte de cette tortueuse affaire dans un récit et qu'il lui a trouvé un de ces noms parfaitement fantaisistes dont il a le secret. En réalité, ce n'est guère important car l'affaire ne sera pas rendue publique avant que les personnes concernées aient depuis longtemps disparu. Je lui fais entièrement confiance pour rendre à chacun la part qui lui revient dans l'affaire.

S. H.

L'AFFAIRE DE LA ROSE TATOUÉE™

Quand le club Diogène explosa dans Pall Mall, toute l'Angleterre dut en ressentir le choc. En tout cas, ça secoua notre petit monde du 221B Baker Street. L'inquiétude et le danger entourèrent en permanence cette affaire et sa difficile résolution fit appel à toutes les prodigieuses ressources de raisonnement de Sherlock Holmes ainsi que sa connaissance approfondie de la psychologie criminelle.

La vie de Mycroft ne tenait qu'à un fil, à l'hôpital St. Bartholomew et Holmes s'était enfermé dans sa chambre, en proie au désespoir. Son état était plus qu'alarmant et, faisant preuve d'une initiative inhabituelle, je décidai de lui trouver une occupation. Je ne me doutais guère alors que l'enquête serait si complexe et si troublante.

Mon principal objectif était de sortir Holmes de son marasme. Étonnamment, c'est en allant du côté de Scotland Yard, que je trouvai un peu d'encouragement. On parlait de l'explosion au Diogène. Ce ne fut pas une géniale intuition qui m'y fit m'y intéresser mais plutôt la recherche désespérée d'une information susceptible de tirer Sherlock de son apathie.

Comme Holmes, j'avais accepté l'explication officielle quant à l'explosion: un tragique accident, rien de plus. Au fil de mes recherches, j'en arrivai toutefois à une autre conclusion en rassemblant des indices. Au début, je découvris bien moins de choses que n'en aurait trouvé Holmes s'il avait mené les recherches. J'étais plus lent et moins autoritaire. Les gens me révélaient moins de choses qu'à lui. En fin de compte, je trouvai un indice déterminant et je parvins à convaincre Holmes (d'une manière, disons, explosive) de mettre son puissant cerveau à l'oeuvre dans un mystère intrigant et probablement plus dangereux que l'affaire que j'avais appelée *Une Étude en Rouge*. Holmes se décida enfin à enquêter sur les nombreux mystères constituant un de ses cas les plus ardus: *L'Affaire de la Rose Tatouée™*.

Venez, installez-vous confortablement et préparez-vous à relever un sérieux défi. Tout comme Holmes, vous devrez interroger bien des personnages, trouver des preuves décisives, mener des expériences chimiques et tirer des conclusions solides de vos observations. Vous vivrez l'action dans cette Angleterre qui fait la gloire de notre Reine Victoria. Vous serez reçu par des gens de la meilleure société dans leurs salons, bureaux ou clubs mais vous côtoierez aussi de rudes personnages dans les recoins sordides de l'East End. Il vous faudra de l'astuce et du courage, sans perdre de temps, car les conséquences d'un échec seraient terribles.

Dr. John H. Watson, M. D.

IL'ECRAN DE JEU

Watson



Holmes

Boîte de dialogue

Pointeur

Le mystère de cette affaire réside dans l'intrigue, pas dans les commandes. Rien de plus simple que se déplacer dans l'écran de jeu, sélectionner des commandes ou faire se déplacer Holmes et Watson.

Zones sensibles

Lorsque vous déplacez le curseur sur l'écran, vous voyez apparaître du texte qui vous signale un personnage ou un objet. Lorsque ce text apparaît, vous pouvez cliquer sur l'élément désigné.

Un clic du bouton gauche de la souris active une commande par défaut (par exemple, une description pour un objet ; une amorce de dialogue pour une personne). Un clic du bouton droit affiche le menu des commandes.

Pour se déplacer dans l'écran de jeu

Holmes et Watson se déplacent automatiquement vers un lieu activé mais vous pouvez aussi les faire se déplacer à volonté.

- Pour faire se déplacer Holmes ou Watson ailleurs que vers une zone sensible, placez le curseur sur un lieu dégagé et cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur la **BARRE D'ESPACE**.

Menez des recherches approfondies en faisant visiter soigneusement à Holmes ou Watson tous les recoins d'un lieu. Il y a souvent plus à découvrir qu'on ne peut le penser au premier coup d'oeil. A mesure que Holmes et Watson se déplacent, l'écran défile et vous voyez apparaître des portes, des pièces ou des zones sensibles à découvrir.

COMMANDES

Il y a de nombreuses commandes dans *L'Affaire de la Rose Tatouée™*. Certaines sont communes à tous les objets et personnages du jeu; par exemple, vous pouvez **REGARDER** tout ce qui est en zone sensible pour voir une description d'un objet ou un personnage. D'autres commandes sont propres à certains objets: vous pouvez **PRENDRE** un objet... mais pas un nez.

Tout au long du jeu, vous devrez **REGARDER** des objets, parler à des personnes, **PRENDRE** des objets pour les mettre dans votre inventaire et agir sur le jeu à l'aide de diverses autres commandes.

Quand le pointeur de la souris passe sur une zone sensible, vous pouvez, d'un clic du bouton gauche de la souris, activer une commande par défaut (par exemple, une description pour un objet ; une amorce de dialogue pour une personne).

- Pour voir les autres commandes disponibles pour une zone sensible, cliquez avec le bouton droit de la souris. Un menu apparaît, sous forme d'une liste des commandes disponibles.

Le Menu des Commandes

Commandes
disponibles

Sélectionnez cette option
pour afficher les objets de
votre inventaire



Aller au Menu des
Options

Vous pouvez sélectionner une des commandes, aller dans l'inventaire ou dans le menu des options. Les choix **inventaires** et **options** apparaissent toujours dans la liste.

Vous trouverez ci-après une liste partielle des commandes et la façon de les utiliser. Le jeu contient de nombreuses actions avec les commandes correspondantes sur lesquelles il vous suffit de cliquer.

Regarder

Holmes a un don d'observation exceptionnel qu'il faut exploiter du mieux possible. Utilisez la commande **REGARDER** pour obtenir la description d'un objet ou un personnage. Quand cette commande est active, le pointeur prend la forme d'une loupe.

Parler

Utilisez la commande **PARLER** pour dialoguer avec quelqu'un. Vous ne pouvez pas forcément parler à tous les personnages apparaissant à l'écran et tous les personnages susceptibles de parler ne sont peut-être pas disposés à le faire. Parfois, vous devez **REGARDER** quelqu'un avant de pouvoir lui **PARLER** c'est-à-dire que la commande **PARLER** n'apparaîtra que si vous avez d'abord regarder un personnage. A d'autres moment, vous devrez pousser l'investigation plus loin, en ayant recours à l'inventaire ou en résolvant une difficulté avant que le personnage ne consente à répondre à vos questions.



Un texte assombri signale que la réplique a déjà
été lue mais vous pouvez néanmoins la consulter
de nouveau

Un texte en surbrillance indique que la réplique
n'a pas encore été lue

Quand vous sélectionnez la commande **PARLER**, ou si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un personnage dont la commande par défaut suscite une amorce de conversation, une boîte de dialogue s'ouvre. Parfois, il n'y aura qu'une réplique à sélectionner mais la plupart du temps, il y en aura plusieurs. C'est à vous de mener l'entretien en choisissant les répliques, sachant que vous ne serez jamais pénalisé en fonction de vos choix.

- Pour faire défiler les répliques, cliquez sur le curseur de la fenêtre ou utiliser la touche **TAB**.

Prendre

Utilisez cette commande pour ajouter des objets à votre inventaire (voir la rubrique Utiliser l'inventaire).

Examiner

Utilisez cette commande pour étudier plus précisément un objet. Parfois, cette commande peut aussi servir à ajouter l'objet examiné dans votre inventaire. Vous pouvez également appliquer d'autres commandes après avoir examiné l'objet. Cliquez toujours avec le bouton droit de la souris si d'autres commandes sont proposées.

Déplacer

Cette commande ne déplace pas Holmes mais un objet. Quand vous déplacez un objet, pensez toujours à appliquer ensuite la commande **REGARDER** sur l'objet ou l'endroit ainsi découvert car vous pourriez découvrir ainsi plus d'explications.

Ouvrir

Cette commande peut servir à **ouvrir** une porte pour quitter une pièce tout comme pour **ouvrir** des boîtes, coffres, tiroir, etc.

Sortir

Cette commande vous fait quitter un lieu, pas le jeu. Parfois, vous devrez trouver une zone sensible pour sortir (voir Circuler dans Londres pour plus d'informations).

Utiliser l'inventaire

Dans la peau de Holmes ou Watson, vous rassemblez des objets qui vous aideront au cours de votre enquête. Ces objets sont rangés dans l'inventaire et peuvent être affichés en sélectionnant **INVENTAIRE** dans le menu des commandes.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un objet pour le **REGARDER**.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet pour voir si d'autres commandes sont disponibles.



Cliquez sur ces flèches pour faire défiler les objets de l'inventaire.

Vous pouvez toujours **REGARDER** un objet de l'inventaire en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. Vous obtiendrez souvent de nouvelles informations sur un objet en le regardant **après** l'avoir placé dans l'inventaire.

Lisez bien les descriptions des objets de l'inventaire car elles peuvent contenir des indices quant à leur usage futur.

Quand d'autres commandes deviennent disponibles pour un objet, vous pouvez les voir en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris. Ces commandes ne sont disponibles que pour cet objet en particulier et doivent être utilisées dans le lieu où vous vous trouvez. Si vous êtes coincé dans votre enquête, passez en revue les objets de l'inventaire pour voir si de nouvelles commandes sont apparues qui vous permettraient d'utiliser un objet de façon à vous sortir de l'impasse.

Voici quelques unes des commandes que vous pourrez découvrir :

Donner Pour donner un objet de l'inventaire à un personnage. Vous pouvez **DONNER** de l'argent ou une preuve de votre identité.

Montrer Pour montrer un objet de l'inventaire à un personnage. Vous pouvez **MONTRER** un objet à un témoin réticent pour l'inciter à vous fournir des informations.

**Utiliser
Analyser**

Pour utiliser un objet sur un personnage ou un autre objet dans l'environnement. Vous pouvez prendre un objet dans l'inventaire et l'**ANALYSER** sur la paillasse du 221B Baker Street. Vous devez être déjà au 221B pour que cette commande soit disponible.

Utiliser un objet de l'inventaire:

1. Sélectionnez **INVENTAIRE** dans le menu des commandes. Une fenêtre s'ouvre, affichant huit objets. Cliquez sur les flèches haut/bas pour faire défiler l'inventaire ou cliquez-tirez sur le curseur de la barre de défilement à droite de la fenêtre.
2. Pour voir si une commande est disponible, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet que vous voulez. Si c'est le cas, cliquez sur la commande avec le bouton gauche de la souris puis tirez l'objet vers le personnage ou l'objet sur lequel vous voulez utiliser l'objet. Du texte apparaît qui décrit l'action ainsi obtenue.
- Par exemple, pour **DONNER** un objet à Wiggins, vous devez ouvrir l'inventaire et cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'objet pour voir si la commande **DONNER** est disponible. Cliquez ensuite avec le bouton gauche sur **DONNER** puis tirez l'objet vers Wiggins. Lorsque le texte "**DONNER** Objet à **Wiggins**" apparaît, cliquez de nouveau avec le bouton gauche.
- Parfois la manoeuvre réussit mais parfois elle échoue. Si c'est le cas, trouvez un autre personnage ou objet de l'environnement pour recommencer.
- Pour fermer l'inventaire, cliquer à l'extérieur de sa fenêtre avec le bouton gauche de la souris.

CIRCULER DANS LONDRES

L'Affaire de la Rose Tatouée™ est riche en lieux très variés. Chaque lieu est représenté par une icône sur la carte. Chaque lieu peut consister en divers sites. Par exemple, le 221B Baker Street est la première icône à apparaître sur la carte. Toutefois il est constitué de trois sites: la rue devant le bâtiment, le salon et la chambre de Holmes.

- Pour quitter un lieu, cherchez la zone sensible **SORTIR** ou **VERS LA VILLE** et cliquez avec le bouton gauche de la souris. De telles zones se trouvent généralement en bordure de site.

—ou—

- Trouvez la porte ou la zone sensible en bordure de site et cliquez avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu des commandes. Sélectionnez la commande appropriée (**OUVRIR** ou **SORTIR**) et cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur la **BARRE D'ESPACE**.
- Pour quitter un site ou une pièce, cherchez la zone sensible appropriée en bordure de site. Par exemple, si vous êtes à la morgue de St. Bart et que vous voulez aller à la salle des malades, déplacez le pointeur jusqu'à ce que vous trouviez la zone sensible **VERS LA SALLE DES MALADES** puis cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur la **BARRE D'ESPACE**.

La Carte

Quand vous quittez un lieu, la carte de Londres apparaît avec des icônes représentant les autres lieux possibles de votre enquête. Il y a plus de 20 icônes différentes pour toute l'enquête et elles s'affichent à mesure que vous disposez d'informations vous permettant de vous y rendre. Chaque lieu porte un nom.

- Pour voir le nom d'un lieu, placez le pointeur sur l'icône.
- Pour vous rendre sur un lieu, placez le pointeur sur l'icône et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

LE JOURNAL DE WATSON

Servez-vous du Journal de Watson comme d'un outil pour enregistrer votre progression dans le jeu. Watson commence à prendre des notes quand Holmes se lance dans l'enquête et c'est alors que le Journal devient disponible. Le brave docteur note les conversations mais pas vos observations: il vous faudra donc penser à consigner dans un carnet vos hypothèses.

Remarque: Si vous avez des difficultés à feuilleter le journal à l'aide de la souris, utilisez les touches **HAUT/BAS DE PAGE** du clavier.



Cliquez sur les flèches pour avancer ou revenir en arrière d'une page

Sauvegarde vers un fichier pour imprimer

Retour au jeu

Recherche d'un mot ou d'un texte

Cliquez ici pour faire défiler rapidement le texte

Utiliser le Journal:

1. Cliquez avec le bouton droit sur Dr.Watson pour afficher le menu des commandes et sélectionnez **JOURNAL**. Le Journal de Watson s'ouvre.
 - Vous pouvez aussi appuyer sur **F5** pour accéder au Journal.
 - Vous pouvez feuilleter le Journal vers l'arrière ou vers l'avant en cliquant sur les flèches gauche/droite ou en appuyant sur les touches **HAUT/BAS DE PAGE**.
2. Pour chercher un mot ou un texte, sélectionnez **RECHERCHER**. Une boîte de dialogue s'ouvrira, avec un tiret clignotant.
3. Tapez le mot ou le texte que vous voulez. Sélectionnez soit **CHERCHER AVANT** **CHERCHER APRES**. Le programme vous mènera à la première occurrence de texte. A défaut, un message vous indiquera: "Texte introuvable!"
4. Continuez la recherche pour voir toutes les occurrences du texte recherché. Pour terminer la recherche, sélectionnez **ANNULER** ou appuyez sur la touche **ECHAP**.
5. Sélectionnez **FERMER** ou appuyez sur la touche **ECHAP** pour refermer le Journal et revenir à l'enquête.

Sauvegarder le Journal:

1. Sélectionnez **ENREGISTRER**. Une fenêtre s'ouvre avec le nom du fichier et son répertoire (par exemple **C:\HOLMES2\JOURNAL**). Un tiret clignotant vous indique que vous pouvez entrer un nom.
2. Entrez un nom pour le Journal et appuyez sur la touche **ENTREE**. Le Journal sera sauvegardé en format **.TXT** et vous pourrez accéder au fichier pour l'imprimer.

UTILISER LA PAILLASSE

Holmes a fréquemment recours à des expériences chimiques dans le cadre de ses enquêtes et L'Affaire de la Rose Tatouée™ ne fait pas exception. Vous pouvez utiliser la paillasse pour **ANALYSER** ou **EXAMINER**. Vérifier votre inventaire quand vous êtes au 221B Baker Street pour voir if un objet peut être analysé.

Produits chimiques

Vers le salon du
221B Baker Street



Bec Bunsen

Microscope

Une fois devant la paillasse, vous devez manipuler des produits chimiques, des tubes à essai, une loupe, des allumettes et autres pour mener à bien vos expériences. Essayez tous les articles si vous ne savez pas mener une expérience spécifique et n'hésitez pas à recommencer dans un autre ordre si vous n'obtenez pas un résultat satisfaisant. Du bon sens et un esprit curieux sont tout ce dont vous avez besoin pour maîtriser les différents accessoires. A la fin de chaque expérience, pensez à **REGARDER** les objets que vous aurez analysés.

1. Cliquez avec le bouton gauche et tirez sur la paillasse l'accessoire que vous voulez utiliser.
 2. Tirez l'accessoire sur l'objet avec lequel vous voulez l'utiliser. Par exemple, cliquez avec le bouton gauche sur les allumettes et tirez-les sur le bec Bunsen.
 3. Relâchez le bouton de la souris pour amorcer le processus. Si la combinaison choisie convient, une partie de l'expérience aboutira. Par exemple, les allumettes allumeront le bec Bunsen.
- Certaines expériences nécessitent que vous utilisiez les produits chimiques et les accessoires dans un ordre précis. Il se peut que vous utilisiez les bons objets mais dans un ordre erroné: n'hésitez pas à essayer diverses permutations.

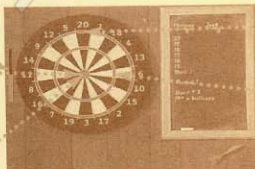
LE JEU DE FLECHETTES

Au cours de l'enquête, vous serez obligé de retoucher vos manches pour un sérieux jeu de fléchettes.

Barre de visée

Bull's-eye is Le centre vaut
25 points sur son bord

50 points en pleine mouche



Section à score double

Section à score triple

Vous pouvez jouer aux fléchettes avec le clavier ou avec la souris.

1. Pour commencer, cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur la **BARRE D'ESPACE**. La main se déplace horizontalement sur l'écran.
2. Quand la main est placée là où vous le souhaitez, cliquez avec le bouton gauche ou appuyez sur la **BARRE D'ESPACE**, à nouveau. La barre de visée rouge à la gauche de la flèche monte.

3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** une troisième fois pour arrêter la barre à l'endroit désiré. Holmes lance alors la fléchette.

Vous avez trois fléchettes à chaque tour, en alternance avec votre adversaire. Vous devez finir une partie pour pouvoir quitter l'écran de la cible.

Le 301, le 501 et le Cricket

Vous avez le choix entre trois jeux différents: le 301, le 501 et le Cricket. Les règles 301 et du 501 sont plutôt simples: votre adversaire et vous commencez avec le même score (301 ou 501, selon le jeu choisi). Chaque joueur lance trois fléchettes et le score, à chaque lancer, est déduit du total de départ. Le premier joueur qui atteint zéro, sans dépasser, a gagné. Pour le dernier lancer, vous n'êtes pas obligé d'utiliser les trois fléchettes pour atteindre zéro. Si vous dépassez zéro, vous perdez votre tour et vous devez recommencer, au tour suivant, avec le score précédent.

Par exemple, si votre total est de 22 points, vous pouvez choisir de faire 22 avec une, deux ou trois fléchettes. Toutefois, vous ne pouvez pas dépasser zéro, c'est-à-dire faire 23 points ou plus. Si vous dépassez zéro, vous devez faire place à votre adversaire. Votre score revient à 22 pour votre tour suivant.

Le Cricket est un jeu plus compliqué. Votre adversaire et vous devez essayer de toucher le centre et les nombres 20-15 trois fois. Le premier joueur à toucher chaque nombre et le centre peut continuer pour accumuler des points. Dès que l'autre joueur a touché un nombre ou la mouche trois fois, la section est fermée et ne rapporte plus de points. La personne qui ferme toutes les sections et fait le plus de points a gagné. Vous pouvez aussi faire un lancer en valant trois en touchant la section à triple score pour le nombre visé. Si vous faites mouche, ça compte pour deux fois dans le centre.

Le Menu des Options

Sélectionnez pour charger et sauvegarder les étapes de l'enquête, pour modifier les options de texte et de son ou pour quitter le jeu.



**Charger
Sauvegarder**

Sélectionnez cette option pour charger une partie de l'enquête sauvegardée. Sélectionnez cette option pour sauvegarder l'enquête en cours (voir la rubrique Sauvegarde et Chargement).

Musique

Vous pouvez mettre ou enlever la musique du jeu. Vous pouvez aussi régler le volume avec le curseur. La musique vient ponctuer le jeu et peut soutenir votre inspiration.

Sons

Vous pouvez mettre ou enlever les sons et voix du jeu. Vous pouvez aussi régler le volume avec le curseur.

Fenêtres de texte

Si vous souhaitez suivre le jeu uniquement en écoutant les dialogues en anglais, vous pouvez faire disparaître les fenêtres de texte, à condition, bien sûr, de n'avoir pas désactivé les voix. Même si vous désactivez les fenêtres de texte, les descriptions des objets et les questions posées par Holmes et Watson apparaissent encore (afin que vous puissiez choisir comment mener un entretien).

Changer la fonte

Menu transparent

Quitter

Cliquez sur cette option pour faire défiler les styles de caractères disponibles à l'affichage et sélectionner celui que vous voulez avoir tout au long du jeu.

Quand le cadre d'un menu est transparent, vous pouvez voir le décor qui est derrière. Pour vous concentrer sur le texte, choisissez **NON** pour rendre les cadres des menus opaques.

Sélectionnez cette option pour quitter le jeu et sortir du programme. Assurez-vous que vous avez bien sauvegardé cette étape de l'enquête avant de quitter. A la question "Voulez-vous quitter ?" sélectionnez **OUI** pour quitter ou **NON** pour revenir à l'enquête.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

L'Affaire de la Rose Tatouée™ est une aventure complexe mais vous n'êtes jamais pénalisé en fonction des choix que vous faites. Vous n'avez pas besoin de sauvegarder pour pouvoir revenir à certains points de l'enquête parce que vous êtes dans l'impasse. Vous pouvez vouloir sauvegarder des étapes de l'enquête pour les utiliser comme marque-page, pour y revenir et revoir l'histoire dans un ordre différent. Bien entendu, vous devez absolument sauvegarder l'enquête en cours avant de quitter le jeu.

Pour sauvegarder:

1. Sélectionnez **SAUVEGARDER** dans le menu des options ou appuyez sur **F2**. Une fenêtre s'ouvre avec un total de 30 emplacements.
2. Mettez en surbrillance le premier emplacement avec le pointeur, tapez un nom et appuyez sur la touche **ENTREE**.
 - Si vous changez d'avis, appuyez sur la touche **ECHAP** pour quitter un emplacement et la liste.
3. L'enquête en cours est sauvegardée et apparaîtra dans la liste des jeux que vous pouvez charger. Pour la prochaine sauvegarde, vous pourrez sélectionner un nouvel emplacement ou remplacer une sauvegarde existante.

Pour charger:

1. Sélectionnez **CHARGER** dans le menu des options ou appuyez sur **F1**. Une fenêtre s'ouvre qui contient la liste des jeux sauvegardés.
 - Si vous changez d'avis, appuyez sur la touche **ECHAP** pour quitter un emplacement et la liste.
2. Sélectionnez l'étape de l'enquête que vous voulez charger et appuyez sur la touche **ENTREE** ou cliquez avec la souris. Vous reprenez l'enquête au point où vous l'aviez sauvegardée.

QUELQUES CONSEILS

Les conseils qui suivent ne donnent pas des solutions et ne gâchent pas le plaisir de la chasse aux criminels. Ils sont plutôt destinés à vous donner un peu de méthodologie pour partir sur de bonnes bases.

- Avant de vous mettre en chasse (spécialement en tant que Holmes), explorez et **REGARDEZ** tout au 221B Baker Street. Il est bon d'inventorier ce qui peut être utile pour mener l'enquête.
- Il faut **PARLER** à Watson chaque fois que vous avez l'impression d'être dans l'impasse. Il est très souvent une source d'inspiration, grâce à ses suggestions.
- Pensez à toujours **REGARDER** tout ce qu'il y a dans un lieu. Pensez aussi à **REGARDER** tous les personnages à qui vous parlez. Les descriptions peuvent contenir des indications sur leur personnalité, vous donnant ainsi de quoi les manipuler ou leur faire changer d'attitude.

- N'oubliez pas de **REGARDER** un objet après l'avoir placé dans l'inventaire. Il peut vous apporter de nouvelles informations.
- Consultez le Journal pour revoir les conversations.
- Quand vous pensez avoir terminer une conversation, prenez le temps de **REGARDER** autour de vous et fouiner un peu, sans oublier de **PARLER** à Watson, de **REGARDER** dans l'inventaire. Essayez ensuite de reparler à votre interlocuteur: vous verrez peut-être apparaître de nouvelles répliques.
- Essayer toujours toutes les commandes disponibles car si vous en avez négligé une, il y a des chances que vous ayez manqué une information qui pourrait vous être utile. Imaginons par exemple que Holmes ait décidé de **DEPLACER** une plante chez un suspect. La commande **EXAMINER** devient disponible. Il peut donc **EXAMINER** la zone dégager et découvrir une clé de coffre (notez que ceci n'est qu'un exemple et qu'il n'apparaît pas dans le jeu !).
- Si vous avez le sentiment d'être complètement perdu, retournez au 221B Baker Street pour voir si quelque chose a changé là-bas. Essayez toujours de **PARLER** à Wiggins. Il aime beaucoup Holmes, il a l'esprit vif et connaît bien Londres. Il sera utile pour arpenter la ville et faire des reconnaissances.
- Vous êtes dans une enquête: il y aura des fausses pistes, des leurres et des témoins récalcitrants. Vous voudrez parfois rencontrer ou parler à des personnes qui n'y seront pas toujours disposées. Ne vous découragez pas. Essayez autre chose et revenez plus tard. Certains essaieront peut-être de vous abuser: ne croyez pas tout ce qu'on vous raconte. Comparez toujours ce qu'un personnage vous dit à ce que vous savez être vrai d'après vos propres informations.

UN MOT POUR CONCLURE

Octobre 1889

Pendant près de vingt ans, aucun pays n'a connu le calme relatif qui caractérisa les affaires étrangères de la Grande-Bretagne. C'est la plus grande puissance d'Europe, gérant un empire prospère tout en augmentant sa force navale et en restant "splendiblement isolée" des errements de gouvernements étrangers.

Les pays du continent ne sont pas entièrement satisfaits de la domination "bienveillante" de l'Angleterre et le sentiment de confiance commence de s'estomper. Les étroites relations, pleines de respect entre les Etats, commencent à se dégrader à cause d'une lutte tactique de chacun pour imposer ses propres ambitions impériales.

Dans cette époque où la force fait droit, la recherche et le développement dans le domaine militaire sont en pleine expansion. De l'Angleterre à la Russie, de la Suède à l'Espagne, on conçoit et fabrique à foison des armes et des navires de guerre. Les années 80 ont vu l'apparition de progrès terribles dans l'armement (mitrailleuse automatique Maxim, fusil Enfield, revolvers Mark) et les explosifs puissants (nouvelles combinaisons chimiques, mécanismes de retardement etc.).

Cette expansion hors du commun a entraîné l'augmentation des complots internationaux et fournit l'étincelle qui pourrait mettre le feu à la boîte à poudre qu'est devenu l'Europe. Dans cette atmosphère explosive, il n'est pas étonnant que le maître détective doivent se consacrer à une affaire qui relève d'un terrible complot.

"L'homme le meilleur et le plus sage que j'aie jamais connu"

—John H. Watson, M. D., à propos de Sherlock Holmes—

"Qu'est-ce qui nous fait tant aimer Sherlock Holmes ?"

Feu Edgar W. Smith posait cette question et répondait dans un éditorial publié dans le second numéro du Baker Street Journal.

"Nous aimons l'époque à laquelle il vivait, bien sûr, à cette époque victorienne un peu oubliée, bercée d'illusions confortables, de confort et de satisfaction éclairés au gaz, et dignité parfaite et de grâce. Le monde était dans un équilibre précaire et des temps difficiles se préparaient. Pourtant, tous ceux qui vivaient en ces temps pensaient vraiment que tout allait bien, que rien ne pourrait être ni pire ni meilleur...

"Mais il y a autre chose que la nostalgie dans ce que nous ressentons vis-à-vis de Sherlock Holmes. Pas seulement à son époque mais encore maintenant, il se tient devant nous comme un symbole, qui représente, si vous le permettez, tout ce que nous ne sommes pas mais que nous voudrions tant être. C'est une figure assez lointaine pour que nos secrètes aspirations de lui ressembler soient sans honte et pourtant assez proche pour qu'elles soient plausibles. Nous le voyons comme une expression de notre ardent désir de fouler le mal au pied et de redresser les torts dont le monde est frappé. Il est Galahad et Socrate, apportant l'aventure dans nos mornes existence ainsi qu'une logique calme et juste à nos esprits pleins de préjugés. Il est le contraire de nos faiblesses, l'évasion de notre prison.

"Ou bien, si ceci est une approche psychologique trop complexe pour expliquer notre devotion, disons simplement qu'il personifie quelque chose de nous que nous avons perdu ou jamais eu. Car ce n'est pas Sherlock Holmes qui est assis à Baker Street, tranquille et compétent, c'est nous, pleins d'une incroyable sagesse, satisfait par la présence de notre humble Watson, conscients de notre bien-être et d'un impérissable contentement. Son fauteuil a son foyer dans nos coeurs, c'est notre tabac qui est fourré dans la babouche et c'est notre violon qui est posé négligemment sur nos genoux. C'est nous qui entendons des pas dans l'escalier et quelqu'un frapper à la porte. Le brouillard dehors et l'âcre fumée dedans sont de puissantes évocations car nous en gardons longtemps le sentiment. Et l'époque et l'endroit comme tous les grands événements nous sont proches et chers, pas parce que nos mémoires les rappellent avec nostalgie mais parce qu'ils sont une part de nous-mêmes.

"C'est le Sherlock Holmes que nous aimons: le Holmes implicite qui vit éternellement en nous."

(adapté de "The Annotated Sherlock Holmes, ed., William S. Baring-Gould)

GENÉRIQUE

Sherlock Holmes et le Dr. Watson furent créés par Sir Arthur Conan Doyle et apparaissent dans des nouvelles et des romans écrits par lui. L'utilisation des personnages de Sherlock Holmes est faite avec l'accord de Dame Jean Conan Doyle.

L'Affaire de la Rose Tatouée™ est le second volet de la série des *Dossiers secrets de Sherlock Holmes*. Electronic Arts et Mythos Software ont repris la collaboration qui fit le succès de la première aventure, *"Case of the Serrated Scalpel"*, acclamée par le public et la critique.

Histoire et conception:	R.J. Berg
Conception du logiciel et développement:	John Dunn et James Ferguson
Directeur du Développement:	David Wood
Développement et réalisation:	Jeff Glazier, Troy Harris et John Williams
Graphisme en 3D Art:	Mike Flores
Animation des personnages:	Hans Homberg, Thaddeus Neal, Jaime Velasquez, Juan Villescas et Chris Wood
Effets vidéo:	Greg Humphrey, Miles Marshall et Judy Wood
Directeur technique:	Craig Suko
Directeur Musique et Sons:	Rob Hubbard
Effets sonores:	Marc Farly et David Whittaker
Musique:	Marshall Crutcher
Producteurs assistants:	Jeff Glazier et John Williams
Producteur:	R.J. Berg
Producteur associé:	Steve Murray
Directeur des tests du produit:	Kurt Hsu
Test du produit:	Jesse Abney, Sean Baity, Bruce Brand, Nathan Cummins, Fred Dieckmann et Albert Roberson
Marketing Produit:	Jonathan Harris, Dany Brooks et Elizabeth Egan
Rédaction de la documentation:	Valerie E. Hanscom
Mise en page de la documentation:	Anita K. Legg
Conception de l'emballage:	Corey Higgins
Supervision de l'illustration de l'emballage:	Corey Higgins
Illustration de l'emballage:	Nick Backes
Nous remercions tout particulièrement les "Irréguliers de Baker Street":	Murray Allen, Michael Becker, Luc Barthelet, Beth Comstock, Jeni Day, Phil Engstrom, Bing Gordon et Jerry Newton pour leur aide précieuse.

TEST ET LOCALISATION

Testeurs en Labo de configuration: Tony Lam, Crispin Hands, D'arcy Gog,
Colin Cox, Ted Nugent, Paul Breland
Testeur Contrôle Qualité: Steven Nix
Responsable européenne de la localisation: Dominique Goy
Adaptation française du produit et de la documentation: Sonia "Sam" Yazmadjian

Voix des personnages

Sherlock Holmes: Jarion Monroe
Dr. Watson: Roger L. Jackson
Mrs. Hudson: Coralie Persee
Wiggins: Paul Vincent Black
Ingénieur du son: Jon Grier
Spécialiste ProTools™: David Cuetter

Certaines photographies proviennent de la collection Hulton-Getty

Certaines photographies sont sous Copyright 1996 Corbis-Bettman et utilisées avec leur permission.

Les timbres General MIDI pour les cartes sons selon Yamaha OPL-2- et OPL-3 ont été produits par The Fat Man™ et développés par K. Weston Phelan et George Alistair Sanger. Copyright 1993, The Fat Man™

DES PROBLEMES AVEC LE JEU ?

Si vous éprouvez des difficultés pour installer le jeu ou pour jouer, nous sommes là pour vous aider.

En premier lieu, assurez-vous que vous avez lu soigneusement les instructions d'installation et de démarrage dans votre manuel. Si vous avez suivi les instructions fournies par la documentation et continuez à avoir des difficultés, voici quelques conseils qui peuvent vous aider à résoudre le problème. Avant de tenter l'une des solutions proposées, soyez sûr que vous savez utiliser les commandes du DOS. Pour toute information sur celles-ci, consultez votre manuel DOS.

TSR/Gestionnaires de périphériques/shells DOS

TSR est l'abréviation de Terminate Stay Resident. Le TSR est un programme qui s'exécute automatiquement lorsque vous faites démarrer votre ordinateur à partir d'un disque dur. Ces programmes sont généralement installés dans le fichier **AUTOEXEC.BAT**. Les gestionnaires de périphériques et les shells DOS se chargent également automatiquement. Ils se trouvent habituellement dans le fichier **CONFIG.SYS**.

Ces TSR ou gestionnaires de périphériques interfèrent parfois avec les jeux, ou consomment une mémoire précieuse dont le jeu peut avoir besoin. Il est généralement recommandé de ne pas faire fonctionner de tels programmes, gestionnaires de périphériques ou shells lorsque vous êtes en train d'essayer d'installer un jeu ou d'y jouer.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez suivi toutes les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Notre équipe de techniciens sera prête à vous aider si vous avez le moindre problème avec le jeu. Vous pouvez contacter le service consommateur d'Electronic Arts du lundi au vendredi aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques. Vous aurez peut-être besoin de contacter votre revendeur ou le fabricant de votre matériel pour configurer votre système de manière à ce qu'il fonctionne avec notre jeu.

Si vous nous appelez, essayez de vous tenir près de votre ordinateur. Si c'est impossible, préparez les informations suivantes:

- Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché au moment où a lieu le problème.
- La liste du type de votre machine ainsi que le contenu de votre matériel, y compris l'unité centrale, les détails de vos cartes son et vidéo.
- Le numéro de la version du DOS que vous utilisez.
- Le type de souris et de gestionnaire de périphérique.
- Le contenu de vos fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT**.
- Le type de votre lecteur CD-ROM et la version des extensions du CD-ROM.
- Le résultat des instructions CHKDSK and MEM/C.

Vous pouvez également nous écrire en précisant un numéro de téléphone où l'on peut vous joindre pendant la journée et les informations mentionnées ci-dessus, à l'adresse suivante:

ELECTRONIC ARTS S.A. - Service Consommateurs
Centre d'affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour nous contacter par voie électronique:

E-MAIL INTERNET: uk-support@ea.com

WORLD WIDE WEB: site à l'adresse <http://www.ea.com>

FTP: site à l'adresse [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

COMPUSERVE: Game Publishers Forum A (GO GAMAPUB) ou envoyez un E-mail au 76004,237



ELECTRONIC ARTS®

*Electronic Arts S.A.
Centre d'Affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 Saint Didier au Mont d'Or Cedex
FRANCE*



* EAF05100305M *