Scénario : Paulo Cœlho

Design et personnages : Mœbius

Pilgrim

par le Livre et par l'Epée

INFOGRAMES

Multimédia

arxel tribe

PC CD-ROM

fonctionne sous Windows® 95 ou Windows® 3.1

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou 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.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran 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 (une touche "Pause" est prévue à cet effet dans les jeux INFOGRAMES).

Le vieux Manuel



Pilgrim

Configuration nécessaire 4

Installation et lancement du jeu 5

L'univers du jeu 7

L'interface 8

Comment jouer 10

Prise en main 14

Le guide des erreurs 16

Le vieux Manuel

Configuration nécessaire

Vous venez d'acquérir le jeu PILGRIM. Pour disposer d'un confort de jeu optimal vous devez être équipé de la configuration minimale listée ci-dessous. Si votre configuration ne répond pas à ces critères de base ou en cas de doute prenez contact avec votre revendeur.

- Ordinateur ou 100% compatible IBM PC équipé d'un microprocesseur Pentium 75 MHz ou plus.
- 8 Mo de RAM, 16 Mo RAM recommandé.
- Disque Dur (90 Mo d'espace libre minimum)
- Un lecteur de CD-ROM 4x
- Une carte Vidéo avec mode 640*480 en 65000 couleurs ou plus
- Cartes sonores compatible SoundBlaster
- Microsoft Windows® 95 ou Windows® 3.1

Le Site du Manuel

Installation et lancement du jeu

Vous utilisez Windows® 95

❶ Allumez votre ordinateur.

❷ Insérez le CD ROM n°1 de "PILGRIM" dans le lecteur.

❸ Ouvrez votre "poste de travail", cliquez sur l'icone correspondant à votre CD-ROM. Lancez le programme INSTALL.EXE

❹ Sur l'écran de présentation "PILGRIM", plusieurs choix vous sont proposés :
- Installer le jeu sur votre disque dur,
- Quitter l'écran de présentation et retourner sous Windows® 95.

Note pour la désinstallation : à partir du menu démarrer déplacez vous dans le répertoire Pilgrim du menu programme et sélectionnez "désinstaller".

Vous utilisez Windows® 3.1

❶ Allumez votre ordinateur.

❷ Insérez le CD ROM n°1 de "PILGRIM" dans le lecteur.

❸ A partir de l'écran "Gestionnaire de Programmes" de WINDOWS cliquez sur la commande FICHIER du menu principal. Ensuite, cliquez sur l'option EXECUTER. La boîte de dialogue EXECUTER étant ouverte, le curseur clignote dans le champ de saisie de la ligne de commande. Nous supposerons que la lettre de votre CD-ROM est D. Tapez alors D:\install.exe, puis cliquez sur la case OK.

❹ Sur l'écran de présentation "PILGRIM", vous pouvez :
- Installer le jeu,
- Quitter l'écran de présentation et retourner sous Windows® 3.1.

Note pour la désinstallation : à partir du groupe de programme PILGRIM, double cliquez sur l'icone "désinstaller".

Copyright Manuel



Le vieux Manuel

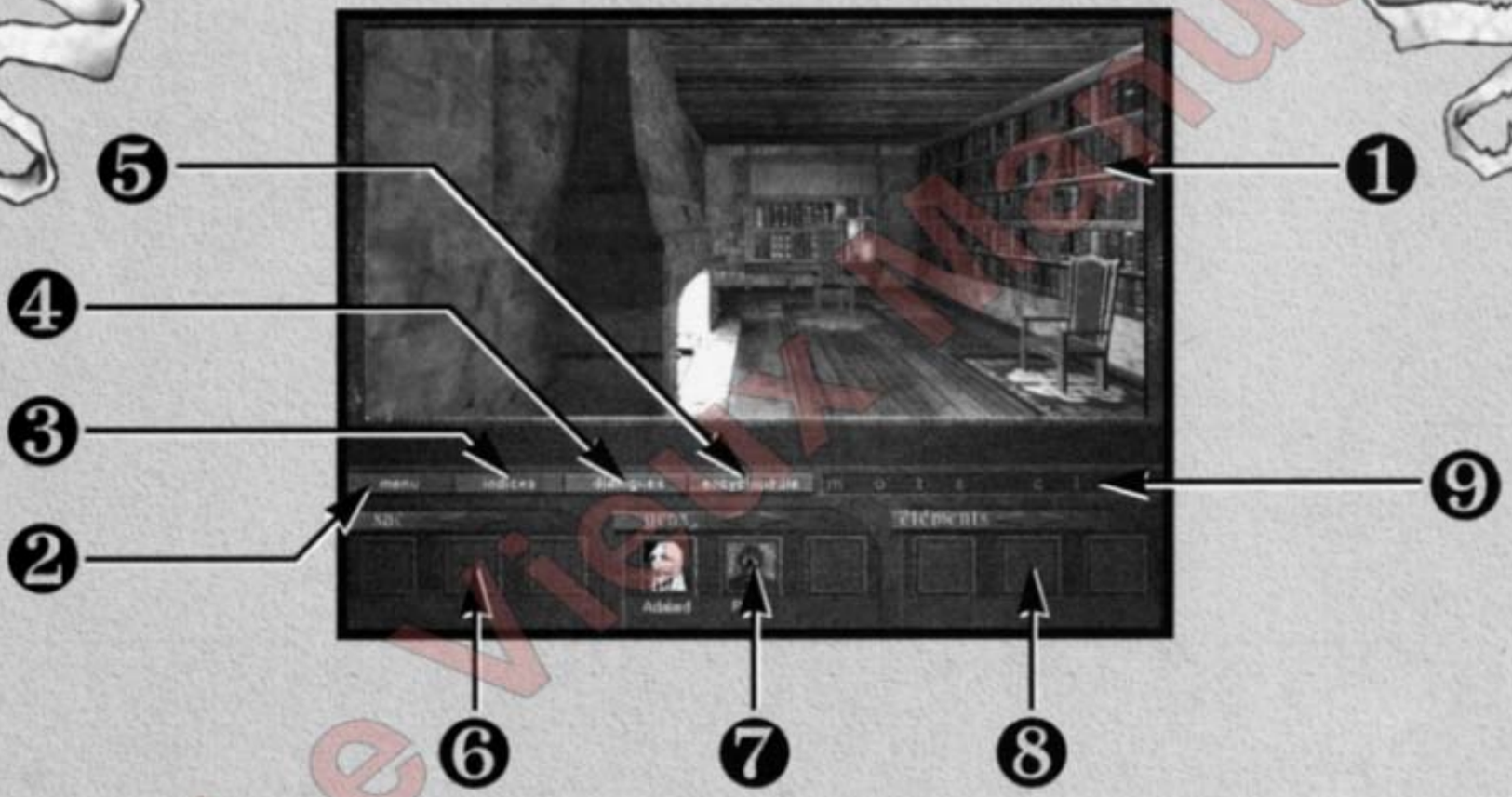
L'univers du jeu

En l'an 1208, quelque part dans le Languedoc troublé de ce début de XIIIe siècle, Marc, un templier renégat, a rapporté de croisade un manuscrit copte qui pourrait être l'évangile perdu de Saint Jean.
Au cours de son voyage, Marc tombe dans une embuscade. Gravement blessé, il arrive dans un petit village et donne le manuscrit à Adalard de Lancrois, le chef d'un ordre secret appelé "la Tradition".
Peu de temps après, Adalard tombe malade et sur son lit de mort demande à son plus jeune fils, Simon, de porter ce manuscrit à l'un de ses amis, Pétrus qui habite Toulouse.
Pendant ce temps, le Pape Innocent III envoie l'inquisiteur Diego d'Osma sur les traces du précieux manuscrit.

Pour Simon et Pétrus, un dangereux compte à rebours commence...

Le vieux Manuel

L'interface



- 1. Fenêtre de jeu : c'est votre univers. Vous pouvez l'explorer grâce à un unique clic de souris qui vous guidera vers les endroits intéressants où vous pourrez agir, utiliser vos objets et parler avec les différents personnages du jeu.

- 2. Bouton "menu" : ce bouton vous permet d'accéder au menu qui vous permet de gérer vos sauvegardes et de désactiver le son.

Le vieux manuel

- 3. Bouton "indices" : ce bouton vous apporte à tout moment une aide contextuelle lorsque vous êtes coincé dans le jeu.
- 4. Bouton "dialogues" : ce bouton vous donne accès à l'historique des conversations
- 5. Bouton "encyclopédie" : ce bouton vous donne accès à l'encyclopédie intégrée au jeu.
- 6. Fenêtre "sac" : dans cette fenêtre, tous les objets que vous aurez récoltés pendant le jeu sont affichés sous forme de vignettes. Les 2 flèches vous permettent de parcourir la liste des objets.
- 7. Fenêtre "gens" : dans cette fenêtre, tous les personnages rencontrés dans le jeu apparaissent sous forme de vignettes. Les 2 flèches vous permettent de parcourir la liste des personnages.
- 8. Fenêtre "éléments" : dans cette fenêtre, différents autres sujets de conversation utilisables dans les discussions sont affichés sous forme de vignettes. Les 2 flèches vous permettent de parcourir la liste des sujets.
- 9. Fenêtre "mots clés" : un certain nombre de mots clés dont la signification est importante pendant le déroulement du jeu viendront s'afficher automatiquement dans cette fenêtre. Un simple clic avec la souris sur ce nom vous amène dans la page correspondante dans l'encyclopédie.

Le Vieux Manuel

Comment jouer

Le déplacement

Dans la fenêtre de jeu, tous les déplacements possibles sont symbolisés par une flèche.



Zones interactives

Lorsqu'une zone de la fenêtre de jeu est interactive, le curseur se transforme automatiquement en .....>



Un simple clic souris vous permet de dialoguer avec un personnage, prendre un objet, déclencher un événement ...

Pour utiliser un objet, parler d'une personne déjà rencontrée ou évoquer un sujet de conversation, cliquer une fois l'item désiré (celui-ci s'inscrit en jaune) puis cliquer sur la zone interactive.

Pour parcourir la liste des objets, des personnes et des sujets, utiliser les 2 flèches placées au dessus de chaque fenêtre.



Le vieux Manuel

◈ Menu principal

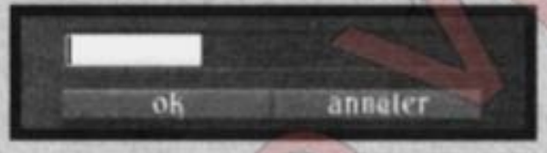


Démarrer une nouvelle partie

En cliquant sur ce bouton, vous avez la possibilité de reprendre le jeu depuis le début.

Sauvegarder

En cliquant sur ce bouton, une fenêtre de saisie vous permettra de taper au clavier le nom de votre sauvegarde. Attention, les noms des sauvegardes sont limités à huit caractères.



Cliquez sur "OK" pour valider votre sauvegarde, "Annuler" pour revenir au menu.

Charger



En cliquant sur ce bouton, vous pouvez recharger une ancienne partie sauvegardée. Faites défiler la liste des parties sauvegardées avec les 2 flèches, puis cliquez sur la partie désirée qui s'inscrit alors en jaune. Cliquez sur "OK" pour valider, "ANNULER" pour retourner au menu.

Préférences

Cette section vous permet de couper le son du jeu.
Cliquer sur "ON" pour activer le son, sur "OFF" pour le désactiver. Cliquer sur "OK" pour revenir au menu précédent.



Le vieux manuel

◈ Dialogues



Cette fenêtre vous permet de revoir toutes les conversations que vous avez pu tenir avec les personnages rencontrés dans le jeu.

Pour parcourir les différentes conversation, cliquez sur les flèches droite et gauche.

Pour fermer la fenêtre, cliquez sur "FERMER"

Vous pouvez sélectionner une partie du texte en tenant le bouton gauche de la souris appuyé et en glissant la souris sur le texte. La partie sélectionnée s'inscrit alors en bleu. Le bouton "COPIER" vous permet de copier le texte sélectionné dans le carnet de notes .



◈ Encyclopédie

Accessible à tout moment dans le jeu, l'encyclopédie vous permet de vous documenter sur les faits historiques liés à l'histoire du jeu.

Pour parcourir l'encyclopédie, cliquez sur les mots clefs inscrits en rouge. Pour aller et venir dans vos recherches, cliquez sur les flèches droite et gauche. Pour faire défiler le texte, utilisez les flèches haut et bas pour parcourir la page.

Pour fermer la fenêtre, cliquez sur "FERMER"

Vous pouvez sélectionner une partie du texte en tenant le bouton gauche de la souris appuyé et en glissant la souris sur le texte. La partie sélectionnée s'inscrit alors en bleu. Le bouton "COPIER" vous permet de copier le texte sélectionné dans le carnet de notes.

Le Vieux Manuel



Prise en main

Vous trouverez ci dessous des indices pour vous aider à bien commencer votre aventure. Sachez que nous vous livrons ici la solution de quelques énigmes. Si toutefois vous êtes bloqué dans le jeu, vous trouverez à la racine du CD-ROM un fichier PILGRIM.HLP contenant une description des actions à accomplir.

◈ La bibliothèque

La première tâche de Simon est de trouver la chambre secrète dans laquelle son père travaillait et où se trouve le manuscrit.

Pensez tout d'abord à examiner le coffre qui se trouve dans la pièce. Remarquez le trou carré adjaçant au panneau inférieur droit de la bibliothèque. Peut-être faut il placer quelque chose à cet endroit.

Dans la chambre secrète pensez à prendre le manuscrit.

◈ Le pont

Simon, sur la route de Toulouse, se retrouve bloqué par un pont qui s'est effondré. La carriole d'un marchand en bouche le passage, une partie de sa cargaison étant tombée dans la rivière.

Simon devra réussir à récupérer les marchandises immergées et à faire passer la caravane des saltimbanques.

- Pensez à aider tout le monde pour s'aider soi-même
- Pour faire contrepoids, rien n'est plus pratique qu'une pierre dans un seau.
- Les comédiens ont sûrement une roue à vendre. Pensez à la bourse en soie.
- Si on veut faire voler une souris, il vaut mieux trouver une source d'énergie (machine Potronus)
- Pablo est un excellent lanceur de couteaux, il saura faire redescendre la souris.
- La peinture vous permet d'effectuer une pesée juste avec la caisse et les poids sur le bateau.
- Isabeau vous aidera à faire passer les comédiens.

Le Vieux Manuel

Le guide des erreurs

Des messages d'erreur peuvent apparaître lors de l'installation du jeu ou de son déroulement. Ces erreurs peuvent être dues au fait que la configuration matérielle ou logicielle de votre ordinateur ne correspond pas à la configuration requise (veuillez vous référer au manuel d'utilisation de votre ordinateur pour plus de détails).

Avant le lancement du jeu il est conseillé de vérifier que le CD-ROM est propre et correctement placé dans le lecteur et que votre écran est bien configuré en 65000 couleurs. Si nécessaire, réglez la luminosité de votre moniteur en vous assurant de sa compatibilité avec votre carte vidéo.

Le jeu fonctionne indifféremment avec une résolution graphique de 640x480 ou de 800x600 en 65000 couleurs. Pour changer de résolution sous Windows®95 cliquez avec le bouton droit de la souris dans le bureau puis cliquez sur propriétés, puis sur configuration et dans "espace du bureau" sélectionnez 640x480 pixels ou bien 800x600 pixels.

Pour changer de résolution sous Windows®3.1 : Dans "groupe principal" double cliquez sur Windows Installation puis sélectionnez "changer les paramètres systèmes" dans le menu option. Choisissez la nouvelle configuration de votre écran puis validez par "OK", puis cliquez sur "actuel". Au redémarrage de Windows, vous disposerez de la nouvelle résolution.

Le vieux Manuel

◈ Recommandations

- Fermer les applications résidentes en mémoire (telles que réseau, modem, horloge...) avant de lancer le jeu. Il est conseillé de masquer la barre des tâches.
- Durant le jeu, nous vous recommandons fortement de ne pas utiliser les commandes ALT + TAB ni de cliquer en dehors de la fenêtre "PILGRIM" afin d'éviter une éventuelle fermeture automatique du jeu.
- Si vous avez essayé toutes les suggestions proposées dans le Chapitre Guide des Erreurs et que vous ne pouvez toujours pas résoudre votre problème, gardez le moral et contactez notre Service Hotline, en ayant pris soin de répondre aux questions suivantes :

Type de machine (Microprocesseur 486, Pentium...) _____
Marque et type de carte sonore _____
Marque et type de lecteur CD-ROM _____
Marque et type de la carte graphique _____
Version de WINDOWS _____

Par téléphone au numéro suivant : 04 72 65 50 65

sur Internet : support@infogrames.fr

Par courrier à l'adresse suivante :

INFOGRAMES - SERVICE CONSOMMATEURS
84, rue du Ier mars 1943
69268 Villeurbanne Cedex
France

Service Consommateurs Belgique
BOMICO
PO Box 2367
5600 CJ Eindhoven - Netherlands
Tel. 00 31 40 23 93 555 - Fax. 00 31 40 24 68 940

Le vieux Warcat

Anne Carrière
et Bruno Bonnell
présentent

une production
Anne Carrière Multimedia
développée par Arxel Tribe
éditée et distribuée par
Infogrames Multimedia

Scénario Original & Dialogues
Paulo Coelho
Stephen Carrière

Design & Direction Artistique
Moebius
Nicolas Fructus



Arxel Tribe

Direction de la Production
Stephen Carrière
Guillaume de Fondaumière
Diego Zanco

Assistant de Production
Thomas Schober

Responsable graphique
Matjaz Pozlep

Modélisation 3D
Dean Bertoldi
Ivan Bacic
Aljosa Rot

Direction Animation 3D
Gozze Vaskov

Infographistes
Primoz Gorjup
Matic Kragelj

IHM et textures
Uros Cadez
Predrag Petrovic
Laurent-Paul Robert
Denis Rozaj

Motion Capture & Kinemator
Samo Homsak

Le Vieux Manoir

Encyclopédie
François-Xavier Dudouet
Cécile Hennion
Caroline Messensee
Pascale Dudouet

Lettres d'introduction
Béryl Chanteux

Direction de la programmation
Vasco Cuturilo

Programmation
Milan Baloh
Matija Kostevc
Milos Sluga
Bostjan Troha

Moteur CAS
Milan Balho
Cuturilo
Tomaz Kristan

Interface Graphique
Teja Mole

Remerciements
Jacques Nelissen, Kristjan Cocev,
Victor Perez & Régis Hanrion

Infogrames Multimedia

Laurence Aguilar
Stéphane Bonazza
Norbert Cellier
Hubert Chardot
Olivier Goulay
Eric Mottet
Emmanuelle Perigault-Vigier

Marketing
Monique Crusot
Franck Giroudon
François Lourdin
Catherine Louvier

Edition
Patrick Chouzenoux
Olivier Lachard
Emmanuelle Tahmazian
Sylvie Combet

Assurance Qualité
Pascal Cammisotto, Justin Green
Raphaëlle Jonnery, Maxence Peillon
Olivier Robin, Lionel Tona
Gaëlle Tuboeuf, Christian Vogt

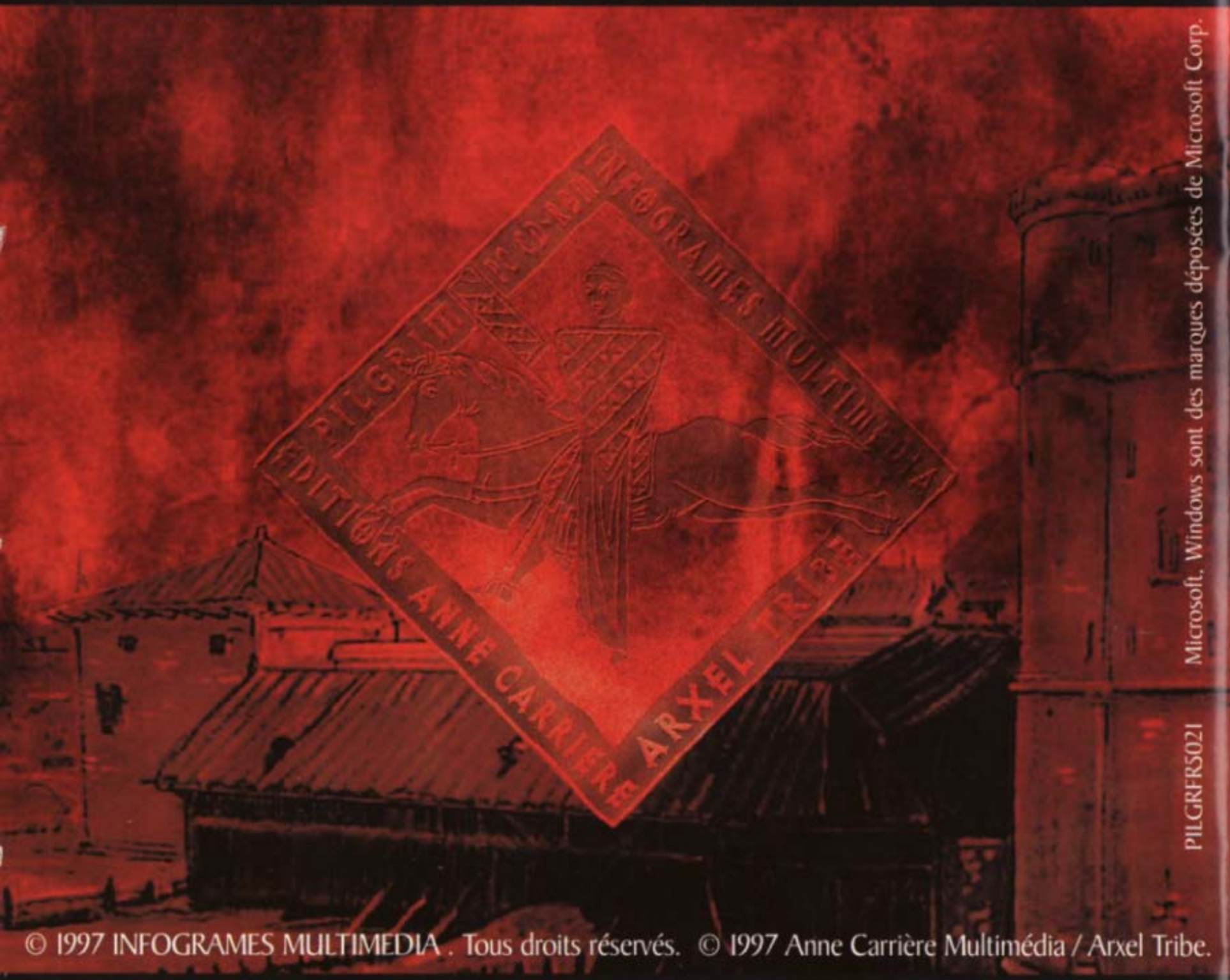
Avec la participation du Centre National de la Cinématographie
et du Ministère Délégué à la Poste, aux Télécommunications et à l'Espace.

Internet : info@arxel.com
http://www.infogrames.com

Microsoft, Windows sont des marques déposées de Microsoft Corp.

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA . Tous droits réservés. © 1997 Anne Carrière Multimédia/ Arxel Tribe.

Le vieux Marcel



Microsoft, Windows sont des marques déposées de Microsoft Corp.

PILGRFR5021

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA . Tous droits réservés. © 1997 Anne Carrière Multimédia / Arxel Tribe.

Anne Carrière multimédia

INFOGRAMES

arxel tribe