

LES VISITEURS

LA JEM



ABANDONWARE
MANUELS Un site abandonware France



multimédia



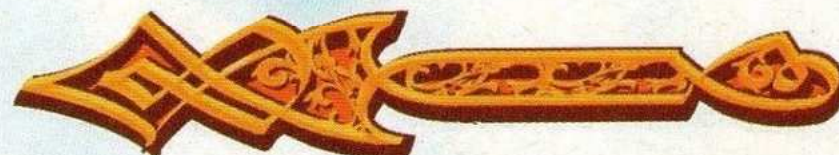
Présentent

LES VISITEURS

LE JEU

Manuel d'Utilisation

M6 Multimédia est une collection M6 Interactions,
89, avenue Charles-de-Gaulle, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex.
Direction artistique et maquette : FKGB
Imprimée par Berger-Levrault Graphique, Z.I. de la Croix-de-Metz
route de Villey-Saint-Etienne, 54200 Toul
Dépôt légal : septembre 1999, N° ISSN : en cours
M6 Multimédia - 24, rue Jacques Dulud, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex - 01 41 92 69 36.
M6 Multimédia Publicité - 24, rue Jacques Dulud, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex - 01 41 92 69 10.
SERVICE DES VENTES : PROMEVENTE - CONTACT : STÉPHANIE LECORNEC, N° VERT : 0 800 19 84 57 ou 01 41 34 95 66,
TERMINAL EB6.



ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France

Table des Matières

Installation	5
Introduction	7
L'interface Fenestre 1128	8
Que trépasses si tu faiblis	12
Quelques conseils	13



ABANDONWARE
MANUELS Un site abandonware France

Installation du jeu Les Visiteurs

Configuration nécessaire :

Windows 95

Pentium 90

16 Mo de mémoire vive (RAM)

Lecteur de CD-Rom 4x

Carte vidéo SVGA (65 000 couleurs) compatible DirectX™ 5

2 Mo de mémoire vidéo

Carte son 16 bits compatible DirectX™ 5

Souris compatible Windows 95

Procédure d'installation

Si le mode "Autorun" est activé, le programme d'installation démarre automatiquement à l'insertion du disque dans le lecteur. Sinon cliquez sur le bouton "Démarrer".

Sélectionnez "Exécuter", et tapez "d:\setup.exe" (D représente la lettre attribuée à votre lecteur de CD-Rom). Il est possible de consulter l'aide contenue sur le CD "Les Visiteurs : le Jeu" en double cliquant sur le document.

Vérification de la compatibilité DirectX™ 5

"Les Visiteurs, le Jeu" requiert l'installation de DirectX™ 5 de Microsoft®, mais aussi de la compatibilité de celui-ci avec votre ordinateur.

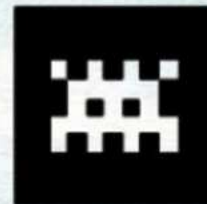
Pour vérifier la compatibilité de votre système avec DirectX™ 5, procédez comme suit : sous Windows® 95, ouvrez le "Poste de Travail", double-cliquez sur le "Disque C :", ouvrez le dossier "Program Files", ouvrez le dossier "DirectX", puis le dossier "Setup" et double-cliquez sur le programme "Dxsetup.exe" pour l'exécuter.

Vérifiez que le Pilote d'affichage principal, le Périphérique de son principal et le Pilote avec la référence de votre carte sonore, ont la mention "certifié" ou "prise en charge", que le numéro de version commence par "4" et que la valeur suivante soit égale ou supérieur à "05". Ce sont deux conditions importantes.

Sans ces deux conditions, les fonctionnalités de vos pilotes ne sont pas "certifiées" : il vous faudra mettre à jour les pilotes ou les gestionnaires de périphérique qui n'ont pas la mention "certifiée". Ces pilotes sont disponibles directement auprès des constructeurs de vos périphériques ou du fabricant de votre ordinateur.



ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France



ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France

Per Horus,
Et per Ra,
Et per Solem Invictus
Deus Eres...

Mortecouille, c'est le coeur meurtri et moultte lourdesse sur la conscience que je me fais l'écho dans ce grimoire de bien tristes nouvelles. Moi, l'enchanteur Eusaebius, en ce vingt sixième jour d'Aouste de l'An de Grâce 1128, j'ai dû à nouveau élaborer ma potion et envoyer Godefroy le Hardi, Comte de Montmirail, et son escuyer Jacquouille la Fripouille à travers les Couloirs du Temps.

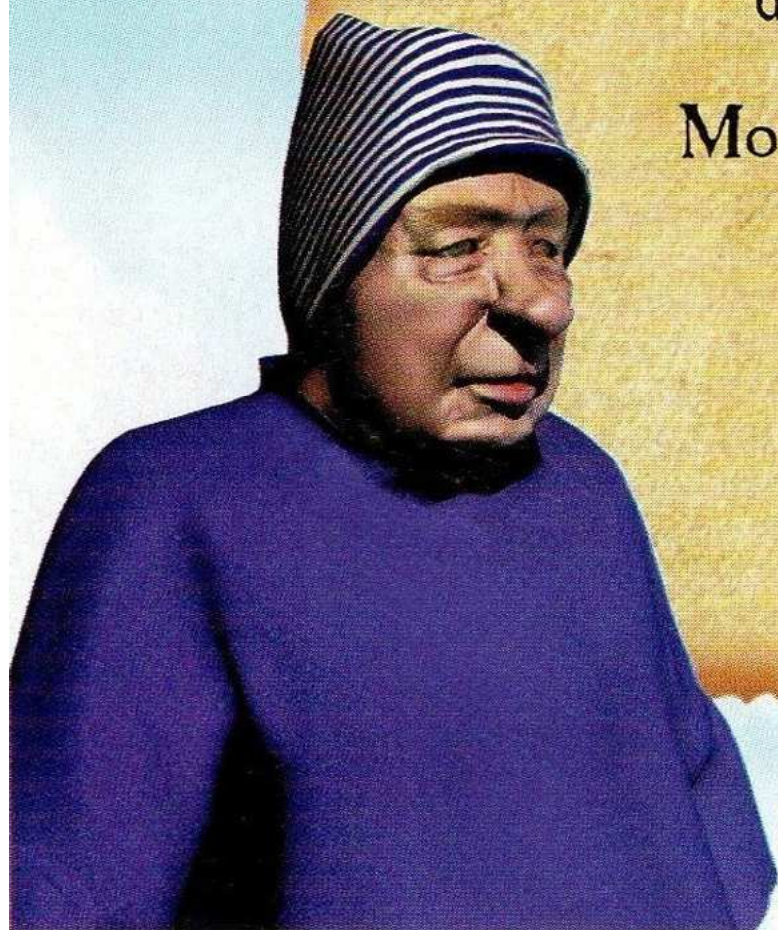
Grande calamitas s'est abattu sur le fief de Montmirail et point d'autre solutionnement ne m'a été révélé. Depuis deux lunes déjà, de biens étranges forces sévissent autour du château et nombre de gueux en ont déserté les murs. Les villageois évoquent sorcellerie et nombreux sont ceux qui songent à diablerie. De maléfiques objets apparaissent comme par enchantoiment et les esprits me disent que la sorcière de Malcombe n'y est point totalement étrangère.

Le Grand Inquisiteur ne tarda point à chercher querelle à Messire Godefroy pour toutes les diableries qui lui furent rapportées. Devant fuir la questionnette et un lent trépas, le Comte de Montmirail dut chercher son salut et celui de sa descendance en des temps éloignés.

C'est dans notre lointain futur qu'il te trouvera, toi le petit petit fillot qui nous viendra en aide. Bravoure et finaudeur devront être en ton coeur, dusses-tu te rendre jusqu'aux portes de l'Enfer.

Montjoie ! Saint Denis ! Que trépasses si tu faiblis !

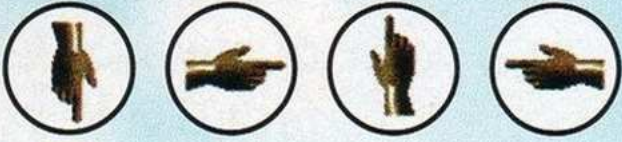
Eusaebius



ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France

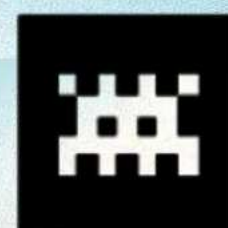
L'interface Fenestre 1128

Le maniement du jeu les Visiteurs est d'une simplicité enfantine. En fait, vous n'aurez besoin que de la souris de votre ordinateur, et d'à peine quelques touches.

-  Regarder dans les différentes directions.
-  Aucune action à effectuer dans cette zone.
-  Se déplacer dans cette direction.
-  Examiner en gros plan.
-  Actionner un mécanisme ou prendre un objet.

Se déplacer

A l'aide de la souris vous déplacez un gantelet orange. Celui-ci vous permettra d'effectuer toutes vos actions dans le monde des Visiteurs. En le dirigeant vers la gauche ou vers la droite, les décors défilent. Même chose si vous déplacez le gantelet vers le haut ou vers le bas, vous pouvez regarder dans toutes les directions, tourner la tête dans tous les sens. Parfois le gantelet passe du orange au gris : il est alors possible d'effectuer une action. Si le gantelet gris pointe fièrement son index, cliquez sur le bouton gauche de la souris, vous vous déplacerez alors instantanément dans cette direction. Entraînez-vous dans la cour du château, au début de la première mission, pour vous familiariser avec ces déplacements.



Regarder et prendre des objets

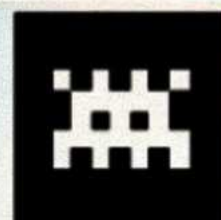
Parfois, en passant le gantelet sur un objet, il se transforme en œil ouvert. Cliquez alors sur le bouton gauche de la souris, et vous examinerez cette scène de plus près. Quand le gantelet passe au gris sur un objet, c'est que vous pouvez le prendre : cliquez sur le bouton gauche de la souris, vous l'aurez en main.



Pour l'utiliser il suffit de le garder en main et de cliquer à l'endroit ou sur l'objet que vous voulez actionner. Par exemple, si vous venez de ramasser une clé, vous cliquerez sur un coffre pour ouvrir ce dernier. Réfléchissez bien quand vous trouvez un objet car ils peuvent tous vous servir.

Si vous ne désirez pas utiliser l'objet tout de suite, ou qu'il s'agit d'un de ceux envoyés dans le passé par la petite petite fillote de la sorcière de Malcombe, mieux vaut le ranger dans votre inventaire. Cliquez sur le bouton droit de la souris ou sur la barre d'espace du clavier. Quatre parchemins apparaissent : les trois situés à droite symbolisent votre inventaire. Il suffit de cliquer sur l'un d'eux pour le voir se dérouler, il ne reste plus qu'à cliquer encore une fois pour y déposer l'objet.

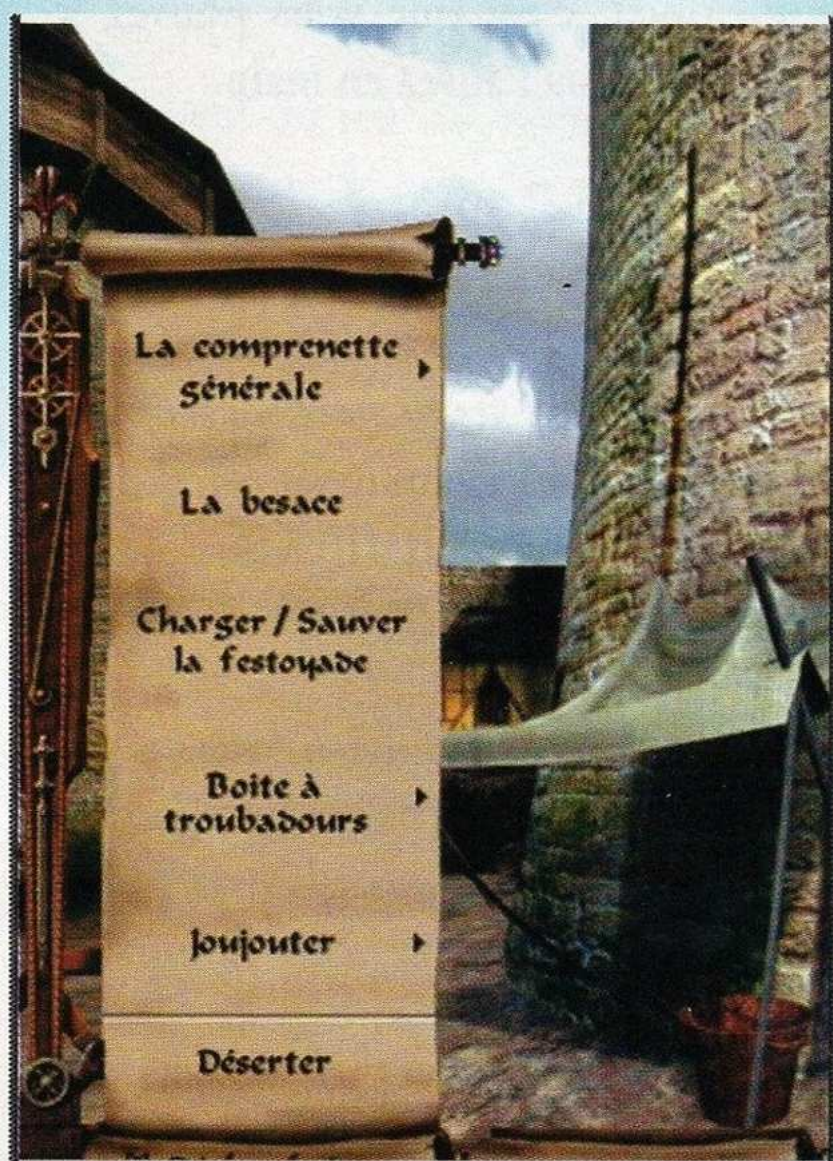
Vous pouvez déposer des objets dans votre inventaire et les reprendre à volonté. Il suffit d'appuyer sur le bouton droit de la souris ou la barre d'espace pour faire apparaître les parchemins de l'interface Fenestre 1128, quand vous le souhaitez.



ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France

Déclencher !

Le parchemin le plus à gauche de Fenestre 1128 (cliquez sur le bouton droit de la souris ou appuyez sur la barre d'espace pour faire apparaître l'interface), le déclencheur, vous permet d'accéder à divers menus et réglages. Cliquez sur ce parchemin pour le voir se dérouler. Voici les différentes options qui vous sont proposées :



La comprenette générale :

- Rabâcher l'expliquement pour revoir la séquence d'animation où Godefroy Jacquouille et Eusebe vous expliquent votre mission.
- Attaquer la festoyade pour reprendre une partie depuis la première mission.
- Optionnement pour régler le niveau sonore (dompter les ménestrels), ou la vitesse de défilement de l'image (dompter la mirette).
- Créditoiement pour admirer le générique.

La besace :

Cliquez ici pour consulter la liste des objets du 20ème siècle que vous devez trouver dans le château de Montmirail.



ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France

Charger/sauver la festoyade :

Permet de sauvegarder une partie et de la reprendre plus tard.

Boîte à troubadours :

Tout au long du jeu, vous découvrirez des extraits des films "Les Visiteurs" et "Les Visiteurs II, les Couloirs du Temps". La boîte à troubadours vous permet de revoir ces extraits, à volonté. Seuls les extraits découverts au cours de l'aventure sont accessibles. Essayez de tous les débusquer dans le jeu.

Joujouer :

Pendant votre exploration du château de Montmirail, vous découvrirez également des petits jeux. Vous pouvez rejouer à volonté à dix d'entre eux grâce à cette option. Comme pour les extraits des films, il faut d'abord découvrir ces jeux pour y avoir accès. Les jeux découverts sont inscrits en gras, les autres en grisé.

Désserter :

Cliquez ici quand vous voulez terminer votre partie. N'oubliez pas de la sauvegarder avant, sous peine de devoir tout recommencer.



ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France

Que trépasses si tu faiblis !

Dans Les Visiteurs, le Jeu, vous incarnez un descendant des Montmirail, le petit petit petit fillot de Godefroy le Hardi. La vaste aventure qui vous attend est divisée en cinq missions. Cinq fois vous devrez traverser les Couloirs du Temps, courageux que vous êtes, puis arpenter corridors et salles du château de Montmirail et retrouver les objets du 20^{ème} siècle éparpillés par la petite petite petite fillote de la sorcière de Malcombe. Vous devrez également, dans chaque mission, mettre la main sur une partie de la relique de Sainte Rolande, sinon Messire Godefroy de Montmirail ne pourra épouser sa douce Frénégonde et n'aura point de descendance. Plus difficile encore, vous devrez débusquer l'ingrédient manquant à la potion que le mage Eusebe vous donne en début de mission. Cette potion est obligatoire pour traverser les Couloirs du Temps, il vous la faut pour ramener les objets de la mission au 20^{ème} siècle. Quand vous découvrirez cet ingrédient, la fiole verte se mettra à bouillonner en bas à droite de l'écran. Cliquez sur cette potion pour la boire et traverser Les Couloirs du Temps, mais seulement quand vous pensez avoir rempli votre devoir, sinon Godefroy vous renverra dans le château de Montmirail.



Bonne chance, la tâche est sans doute plus ardue que vous ne le pensez, le château de Montmirail recèle de pièges et de lieux inquiétants.



Enigmes et mini-jeux

Certains passages du château ne s'ouvriront qu'à condition de résoudre une énigme, un casse-tête ou un jeu. Faites preuve de perspicacité et de sens de l'observation, ouvrez bien vos oreilles également. Parfois vous aurez déjà la solution sans même le savoir.

Au cours de ces jeux, la souris, la barre d'espace et les touches fléchées du clavier vous permettront de contrôler l'action.



ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France

Quelques conseils

Regardez bien partout, dans toutes les pièces, les objets que vous cherchez peuvent être cachés dans les endroits les plus insolites.

Sauvegardez votre partie quand vous avez découvert un nouvel objet, l'ingrédient manquant ou la pièce de la relique de Ste Rolande. Ou encore, lorsque vous venez de résoudre une énigme particulièrement difficile.

Écoutez bien les commentaires de Godefroy et Jacquouille, ils vous donneront parfois des indices.

Méfiez-vous du château de Montmirail. D'une mission à l'autre, couloirs et pièces se ressembleront sans être véritablement identiques : ce sont là les conséquences des Couloirs du Temps non refermés. Le passé ne sait plus où il en est.

