



GABRIEL KNIGHT 3™

Enigme en pays cathare

 **SIERRA™**

GABRIEL
KNIGHT

Sommaire

INTRODUCTION	3
INSTALLATION	4
LANCER LE JEU	
MENU PRINCIPAL	4
JOUER	
LES CRÉNEAUX HORAIRES	4
MOUVEMENTS DE CAMÉRA	4
MOUVEMENTS DES PERSONNAGES	5
RACCOURCIS CLAVIER	6
BARRE D'OUTILS DU BOUTON DROIT DE LA SOURIS	6
INVENTAIRE	6
CAMÉRAS DE LA PIÈCE	7
INDICES	7
AIDE	8
OPTIONS	8
SAUVEGARDER ET RESTAURER	8
VOLUME	8
OPTIONS AVANCÉES	9
SÉLECTEUR D'ACTION	12
CARTE DE LA VALLÉE	12
UTILISER LES JUMELLES	13
LE KIT À EMPREINTES DIGITALES	13
SIDNEY	14
STRATÉGIE ET ASTUCES DE JEU	18
DÉMARRAGE	21
SIDNEY GUIDE DE L'ÉNIGME	24
REMERCIEMENTS	26
DISTRIBUTION DES RÔLES	29
BIBLIOGRAPHIE	31
CONTACTER SIERRA	32
NOTES	36

Introduction

Charmant et désinvolte, Gabriel Knight, originaire de la Nouvelle Orléans, est un homme qui sait parler aux femmes quand il n'est pas (et parfois même quand il est) en train de pourchasser des forces maléfiques. Gabriel est un Schattenjäger, un rôle dont il a hérité, faisant de lui une sorte d'inquisiteur des temps modernes. Son grand-oncle Wolfgang Ritter s'est sacrifié pour sauver le talisman de famille (que Gabriel porte en permanence) et lui a légué ce titre qui se traduit littéralement par « Chasseur d'ombre ».

Grace Nakimura préparait un doctorat à l'université de Yale lorsqu'elle décida de prendre des vacances. Elle choisit la Nouvelle Orléans peut-être parce que c'était exotique comparé à son New York natal ou peut-être parce que cela l'éloignerait de sa mère. Cette étape fut décisive dans sa vie. Elle répondit à une annonce pour un poste dans une librairie, la « St. George's Rare Books », qui appartenait à un auteur de romans d'intrigues nommé Gabriel Knight. Pour d'innombrables raisons, Grace lui est restée fidèle depuis.

Après sa première enquête, (voir « Gabriel Knight : Sins of the Fathers »), Gabriel déménagea pour vivre dans le château familial, le Schloss Ritter à Rittersberg en Allemagne. Pendant sa deuxième enquête, Grace vint le rejoindre en Allemagne et l'aida à résoudre l'affaire de la vague de tueries qui sévissait en Bavière (voir « The Beast Within : Un mystère avec Gabriel Knight »).

Depuis leur dernière enquête, Gabriel et Grace ont entrepris de restaurer Schloss Ritter et se préparent à mieux affronter leur prochaine enquête. Grace, avec l'aide de son frère, a mis au point un logiciel qui les aidera désormais dans leur travail de terrain. Elle l'a nommé SIDNEY, Schattenjäger Information Database (la base de données Schattenjäger) et espère qu'il s'avérera utile en cas de recherche ou d'analyse de données.

En tant que Schattenjäger, cette enquête sera la troisième de Gabriel Knight. Difficile de savoir si les précédentes enquêtes de Gabriel furent résolues grâce à son savoir-faire ou simplement par un coup de chance. Une chose est sûre, il aura besoin des deux dans l'enquête présente.

Installation

1. Lancez Windows 95/98/NT/2000.
2. Insérez le CD 1 de « Gabriel Knight : Enigme en pays cathare » dans votre lecteur de CD-ROM. Si le mode d'exécution automatique (autoplay) est désactivé, cliquez sur le bouton Démarrer et sélectionnez [Exécuter].
3. Saisissez « D:\SETUP » et appuyez sur [ENTREE].
(Si votre CD-ROM ne s'appelle pas « D : » substituez une autre lettre à celle-ci).

Lancer le jeu

Menu principal

Cliquez sur introduction afin de voir la séquence d'ouverture. Une fois que la séquence cinématique commence, vous pouvez en sortir en appuyant sur [Echap].

Cliquez sur Jouer afin de commencer à jouer.

Cliquez sur Restaurer pour aller à l'écran de chargement des parties précédentes. Pour restaurer une partie, choisissez dans la liste la partie que vous souhaitez rétablir et cliquez dessus. Cliquez ensuite sur « Restaurer » en haut à droite de l'écran. Pour sortir de cet écran sans restaurer une partie, cliquez sur Sortir.

Cliquez sur Sortir et sur Quitter afin de quitter la partie.

Jouer

Les créneaux horaires

Le jeu est divisé en « créneaux horaires ». Pour chaque créneau horaire, certaines actions sont requises, une fois que toutes ces actions sont accomplies, vous avancerez au créneau horaire suivant. Ces actions peuvent varier, allant de dialogues avec un personnage sur un sujet en particulier, à la récupération d'un objet. Par exemple, le premier créneau horaire correspond au Jour 1, de 10h00 à midi. C'est à dire que lorsque vous êtes dans celui-ci, toutes les actions vont avoir lieu dans « l'univers du jeu » entre 10h00 et midi. Ce qui ne VEUT PAS DIRE que vous disposez de deux heures effectives pour finir le créneau horaire en question. Voir la section « stratégie » pour apprendre à explorer un créneau horaire.

Mouvements de Caméra

Souris

La souris est le moyen le plus simple de déplacer la caméra. Pour ce faire, cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris en la faisant glisser. Faites-la glisser de gauche à droite et la caméra se déplacera de la même

façon. Faire glisser la souris en avant et en arrière fera avancer ou reculer la caméra dans la pièce. Si vous maintenez la touche [Shift] et cliquez sur la souris tout en la faisant glisser, la caméra basculera vers le sol ou le plafond. Pour la redresser, appuyez sur la [barre d'espace]. En maintenant les deux boutons appuyés (ou le bouton de gauche et la touche [Control]) et en faisant glisser la souris, vous pouvez déplacer la caméra verticalement vers le haut et le bas ou vers la gauche et la droite.

Clavier

Pour déplacer la caméra grâce au clavier, utilisez les touches de direction. Avec les flèches gauche et droite, la caméra partira vers la gauche et la droite. Les flèches haut et bas la feront déplacer en avant et en arrière dans la pièce. Si vous maintenez la touche [Shift] tout en appuyant sur les flèches haut et bas, vous pourrez basculer la caméra vers le sol ou le plafond. Pour la redresser, appuyez sur la [barre d'espace]. Si vous maintenez la touche [Control] tout en utilisant les flèches haut et bas, la caméra montera ou descendra dans la pièce. La touche [Control] maintenue en même temps que les flèches gauche et droite, déplacent la caméra vers la gauche et la droite.

Caméra d'inspection

Pour un gros plan rapide sur un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris et choisissez l'action « Examiner » qui est représentée par une loupe se plaçant toujours à l'extrême gauche du sélecteur d'action. Vous pouvez aussi cliquer sur l'objet en maintenant la touche [Control] appuyée pour (basculer entre) examiner/arrêter d'examiner. Une fois en gros plan, vous pouvez déplacer la caméra depuis cet endroit ou quitter Examiner en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur le même objet tout en choisissant l'icône « Arrêter d'examiner » (une loupe avec une flèche de sortie). Cette action va remettre la caméra à sa position précédente. Notez que si vous êtes dans un mauvais angle de vue, la [barre d'espace] vous permet de redresser la caméra. Les caméras d'examen sont très pratiques pour les ordinateurs lents parce qu'elles vous permettent de parcourir une grande distance rapidement et ce, en allant examiner un objet qui se trouve de l'autre côté de la pièce.

Mouvements des Personnages

Pour déplacer Gabriel ou Grace, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le sol dans la direction que vous souhaitez.

Raccourcis Clavier

[i] : ouvre et referme l'écran d'inventaire.

[Espace] : redresse la caméra à la hauteur définie par défaut.

[Echap] : permet de passer l'action en cours. (Si Gabriel ou Grace sont en train de marcher, cette touche les fera passer directement à la fin de leur parcours. S'il s'agit d'un dialogue, elle permet d'arriver directement à la fin de la discussion sur un sujet donné. Si vous êtes dans une séquence cinématique, elle vous fera aller directement à la fin de la séquence.)

[alt-F4] : permet de quitter la partie en cours.

[p] ou la touche [PAUSE] : permet de faire une pause et de reprendre la partie (pratique en cas de pause café).

[F5] : sauvegarde rapide

[F6] : chargement rapide

[F11] : capture d'écran

Barre d'outils du bouton droit de la souris



Le bouton droit de la souris fait apparaître la barre d'outils. Depuis la barre d'outils, vous pouvez accéder à l'inventaire, aux caméras pré installées dans la pièce, aux indices, à l'aide, aux options et à l'interrupteur des séquences cinématiques. Vous pouvez également voir votre score du moment, l'objet de l'inventaire que vous venez de choisir et le créneau horaire en cours.

Inventaire



Si vous cliquez sur l'icône de « l'inventaire » dans la barre d'outils (ou si vous appuyez sur la touche [i]) vous verrez apparaître l'écran d'inventaire de Gabriel ou de Grace. Avec le bouton gauche de la

souris, cliquez sur les objets de l'inventaire. Un sélecteur d'action s'affiche vous donnant un choix d'actions sur les objets. Pour sélectionner un objet dans le jeu cliquez sur l'icône **PRENDRE**. Votre objet devient l'objet en cours dans l'inventaire. De retour dans le jeu, l'objet sélectionné sera disponible pour une utilisation sur d'autres objets ou sur des personnages. Pour l'agrandissement d'un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris et sélectionnez **EXAMINER**. Quittez le gros plan en cliquant sur Sortir avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez combiner les objets de l'inventaire et les utiliser les uns sur les autres. Pour ce faire, sélectionnez un objet avec **PRENDRE** puis cliquez sur un autre objet et choisissez l'icône de l'objet dans l'inventaire. Pour quitter l'écran de l'inventaire et revenir au jeu, cliquez sur Sortir/Fermer l'inventaire avec le bouton gauche de la souris.

Caméras de la Pièce



En cliquant sur le bouton « Caméras de la pièce » vous obtenez un aperçu des angles de caméras pré installées (jusqu'à six angles de vue possibles). Ces caméras vous permettent un déplacement rapide dans la pièce, ce qui s'avère pratique pour les ordinateurs plus lents. Vous pouvez donc faire un raccourci grâce à ces caméras et aller à l'essentiel lorsque vous

êtes dans une pièce. Les caméras pré installées ne vous montrent pas forcément tous les éléments importants de la pièce, à vous donc de les déplacer selon votre envie. Remarque : la première caméra dans l'aperçu montrera toujours un gros plan de Grace ou de Gabriel.

Indices

GK3 ne fournit pas forcément d'indices pour toutes les énigmes. En revanche, pour l'énigme de Grace sur SIDNEY qui commence au jour 2 à 17h00, quelques indices seront disponibles. Il en sera de même pour la carte routière. Le bouton « Indices » de la carte routière fera clignoter les sites où il reste encore une action à accomplir dans le créneau horaire. Les sites qui clignotent sont ceux dans lesquels une action **DOIT** être accomplie pour que le créneau horaire puisse se terminer. Ceci ne doit pas vous empêcher de chercher des nouveautés dans d'autres sites du même créneau horaire. La fonction Indices ne doit être utilisée que si vous pensez avoir épuisé toutes les possibilités, sans pour autant parvenir à terminer le créneau horaire. Le fait de suivre les indices en permanence vous fera manquer les scènes facultatives. Il y a d'autres endroits où ceux-ci ne sont pas disponibles. Dans le cas contraire, tâchez de ne les utiliser qu'en dernier recours.

Le bouton d'aide

Le bouton d'aide fait apparaître un écran qui décrit les commandes principales du jeu, comme par exemple, les raccourcis clavier et les mouvements de caméra.

Interrupteur des cinématiques

Cette option vous permet d'activer ou désactiver les séquences cinématiques qui se déroulent chaque fois que Grace et Gabriel sont en train d'accomplir une action ou lorsqu'ils sont engagés dans une conversation. Si cette option est désactivée, vous pourrez déplacer la caméra en toute liberté dans la pièce ou regarder la scène d'un angle différent. L'option « Activer les cinématiques » étant recommandée pour jouer, elle sera donc activée par défaut. Remarque : dans certaines scènes cette option n'existe pas, la caméra ne sera pas sous votre contrôle, que l'option soit ou non activée.

Options



Pour ouvrir le menu d'options dans la barre d'outils du bouton droit de la souris, cliquez sur l'icône des options.

Sauvegarder

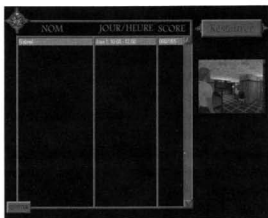
En cliquant sur ce bouton, l'écran de Sauvegarde du jeu s'affiche. Pour sauvegarder une partie, cliquez sur la case Vide se trouvant en bas de la liste, saisissez le nom que vous souhaitez donner à la partie en question puis



appuyez sur la touche [ENTREE] ou cliquez sur le bouton « Sauvegarde » en haut à droite de l'écran. Si vous souhaitez faire une sauvegarde par-dessus une autre, il suffit de cliquer sur le nom de la partie à remplacer et puis sur « Sauvegarde ». Pour quitter l'écran de

sauvegarde sans en avoir effectué, cliquez sur « Sortir ».

Restaurer



Pour restaurer une partie, cherchez-la dans la liste et cliquez dessus. Ensuite cliquez sur « Restaurer » en haut à droite de l'écran. Pour quitter « Restaurer » sans avoir restauré, cliquez sur « Sortir ».

Volume

Permet de changer le volume de tous les sons à la fois. Cette commande est également accessible depuis les options du son.

Options Avancées



La configuration par défaut fonctionne en principe sur la plupart des machines mais pour peaufiner les réglages, il existe un certain nombre d'options que vous pouvez modifier.

Options Graphiques

Driver 3D : permet de choisir la carte vidéo de votre choix. Si vous ne possédez pas de carte accélératrice 3D, cette option sera « logicielle ».

Résolution : permet de modifier la résolution. Plus celle-ci est élevée, plus vous verrez de détails dans le jeu. Certaines cartes accélératrices 3D ne permettent pas toutes les résolutions, choisissez donc celle qui convient à votre machine. La vitesse du jeu



pouvant être affectée par une augmentation de résolution, il vaut mieux, pour les ordinateurs lents, tourner à une résolution 640 x 480.

Gamma : le curseur Gamma permet de régler la clarté des images. Chaque écran requiert un réglage gamma différent. Si les choses vous paraissent trop sombres à l'écran, essayez d'augmenter le réglage gamma.

Rendu incrémental : cette option permet de mettre en mémoire cache les images de fond tant que la caméra ne bouge pas et de ne traiter que ce qui change à l'écran. En activant ce paramètre vous améliorez considérablement la fluidité de l'animation, spécialement sur des ordinateurs lents. L'activation de ce paramètre se fait par défaut à moins que le jeu ne détecte une incompatibilité système. Les utilisateurs ne doivent le désactiver que dans le cas où leur système les avertirait d'un problème d'affichage dû au rendu incrémental.

Ombre : permet de savoir quelle méthode d'ombrage fonctionne le mieux sur votre système. L'option « Ombre total » est celle qui vous donne le meilleur réglage. Vous pouvez de la même façon, optimiser n'importe quel paramètre.

Options Graphiques Avancées



Qualité de texture : permet de régler la texture des images dans le jeu. L'option Haute Qualité vous donnera les images les plus détaillées mais pour avoir une meilleure performance, vous pouvez diminuer ce paramètre.

Mip mapping : dans les modes « logiciels » où le mip mapping est activé, vous obtiendrez une meilleure vitesse de mouvements de caméra. Dans le système, les utilisateurs doivent laisser ce paramètre activé à moins que leur carte graphique ne pose un problème de compatibilité avec le mip mapping.

Interpolation de l'animation : permet une animation plus fluide sur des ordinateurs qui possèdent un taux de trames plus élevé.

Filtre tri-linéaire : ce filtre permet au système d'interpoler entre

les différents niveaux de mip et ne fonctionne que si le mip mapping est ACTIVE. Certaines cartes font un meilleur filtrage tri-linéaire que d'autres, les utilisateurs doivent l'activer en fonction de la qualité visuelle de leur

ordinateur. Si la carte peut contenir le filtrage tri-linéaire, ce paramètre sera ACTIVE par défaut.

Niveau de Détail : ce curseur détermine la quantité de détails géométriques affichée pour les sujets (acteurs). Plus le niveau de détail est élevé, plus il y a de polygones utilisés pour le rendu des sujets. Le niveau de détail (LOD/Level of detail) pour un sujet en particulier changera activement en fonction du rapprochement de celui-ci avec la caméra. Ce curseur influence la distance à laquelle les changements de LOD surviennent.

Les options de son



Volume de l'ensemble : permet de modifier le volume de l'ensemble du jeu à la fois. Cette commande est également accessible depuis le menu principal.

Volume des effets sonores : permet de changer le volume des effets sonores du jeu tels que le bruit des pas.

Volume des dialogues : permet de contrôler le volume des dialogues entre les personnages. Si vous avez des difficultés à entendre ce que dit un personnage, essayez d'augmenter ce paramètre tout en baissant au besoin le volume des effets sonores et celui de la musique.

Volume de la musique : permet de contrôler le volume de la musique

ainsi que le volume des bruits ambiants du jeu.

Les sons simultanés : ce curseur permet de contrôler le nombre de sons qui sont produits dans le jeu. Si vous n'avez pas un ordinateur puissant ou une carte son très récente, vous devrez probablement laisser le curseur à un niveau minimum.

Les Options de jeu



Glissement de caméra : avec le glissement de caméra activé, celle-ci se déplacera en douceur dans la pièce dès que vous appuyez sur EXAMINER ou quelquefois lorsque vous êtes en dialogue. Les machines peu puissantes connaîtront peut-être des problèmes de vitesse avec le glissement de caméra. Si tel est le cas et que vous souhaitez augmenter la vitesse du jeu, vous pouvez désactiver cette option.

Sous-titres : cette option enlève et remet les sous-titres (ou légendes) qui apparaissent en bas de l'écran lors des dialogues.

Les commandes clavier : ce bouton permet d'afficher les touches clavier de chaque commande (par exemple : l'inventaire, la sauvegarde rapide ou la pause). Il vaut mieux laisser ces paramètres par défaut. Si vous souhaitez changer une commande, cliquez dessus et appuyez sur la touche du clavier que vous voulez lui attribuer. Pour quitter cet écran, cliquez n'importe où, à l'extérieur de l'interface.

Le bouton « Quitter » : Permet de choisir si oui ou non vous souhaitez quitter la partie.

Sélecteur d'action



Le sélecteur d'action propose un choix d'interactions entre le joueur et les objets et les personnages du jeu. Lorsque vous déplacez

votre pointeur sur un objet important figurant à l'écran, vous remarquerez que ce dernier s'illumine. C'est à ce moment-là que vous devez cliquer avec le bouton gauche de la souris. Vous verrez alors apparaître une série d'icônes. Il s'agit des icônes de différentes actions possibles sur un objet. Ces actions varient d'un objet à l'autre (nous les appelons les « curseurs sur-mesure »). Si vous laissez le pointeur sur un objet sans cliquer, une description de l'objet apparaît vous indiquant à quoi correspond l'icône en question.

Voici quelques-uns des verbes les plus fréquents dans le jeu.

EXAMINER : gros plan sur un objet

REGARDER : Gabriel ou Grace décrivent l'objet ou le personnage.

PARLER : Gabriel ou Grace entament une conversation avec l'un des personnages.

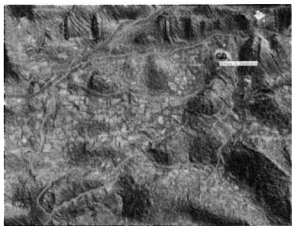
Conversations

Une fois que vous avez cliqué sur un autre personnage du jeu puis sur l'icône **PARLER**, Gabriel ou Grace s'approchent pour entamer une conversation. Dans la plupart des cas, un sélecteur de sujets de conversation apparaît à l'écran sous la forme d'icônes. Ces icônes ressemblent à celles du sélecteur d'action sauf qu'en l'occurrence il s'agit de sujets de conversations possibles avec le personnage.

Si vous maintenez votre souris au-dessus d'un sujet de conversation, une fenêtre vous indique à quoi correspond l'icône en question. Au fur et à mesure que vous récolterez des informations au cours du jeu, de nouveaux sujets pourront s'afficher. Parfois vous aurez envie de revenir voir un personnage pour vérifier s'il y a de nouveaux sujets de conversation.

Carte de la Vallée

Une fois que Gabriel ou Grace accèdent à la moto, vous obtiendrez une carte de la vallée qui permet de vous y déplacer. Accédez à cette carte en



cliquant sur « Conduire » ou en utilisant les clefs de la moto figurant dans l'inventaire sur la moto. A mesure que vous déplacez le pointeur sur la carte, les endroits où vous pouvez aller s'illuminent. Maintenez votre souris sur un site afin de voir son nom s'afficher. Un point vert

indique l'endroit où Gabriel ou Grace se trouvent sur le moment. Lorsqu'ils se déplacent, les points verts se mettent à clignoter. Des points d'une autre couleur se déplacent également sur la carte. Il s'agit d'autres véhicules qui se trouvent également dans la vallée. Pour voir à quels personnages correspondent les points, il faut visiter un site sur la route et regarder passer les voitures.

Suivre les personnages

Si une personne suspecte roule dans la vallée, cliquer sur elle puis sur l'icône SUIVRE et Gabriel ou Grace se mettront à la suivre sur la carte routière et ce, jusqu'au bout. Cette manœuvre est idéale pour explorer la vallée, gardez donc l'œil ouvert sur tous ceux qui passent en voiture dans les scènes.

Utiliser les jumelles

Pour utiliser les jumelles, il faut vous mettre sur un site en hauteur dans la vallée. Sélectionnez les jumelles et ensuite cliquez sur les sites éloignés qui vous intéressent ou cliquez sur Gabriel ou Grace. L'interface des jumelles s'affiche. Pour viser, appuyez sur les touches de direction. Si le bouton du « Zoom 50X » s'allume, ça veut dire que vous avez visé quelque chose qu'il est possible de voir en gros plan. Cliquez dessus pour faire un zoom. Vous verrez un gros plan de la scène que vous regardez sur les jumelles. Pour revenir au point de vue précédant, cliquez sur le bouton « Zoom 5X ». Pour quitter les jumelles, vous devez être en mode 5X et cliquer ensuite sur « Sortir ».

Utiliser le kit à empreintes digitales

Dès que Gabriel ou Grace sont en possession du kit dans leur inventaire, vous pouvez l'utiliser sur les objets du jeu afin de relever des empreintes. Ce faisant, l'interface du kit à empreintes apparaît à l'écran, comportant le kit à gauche et l'objet dont vous prenez les empreintes, à droite. Pour relever des empreintes, cliquez sur le pinceau (ce qui changera le pointeur en pinceau) puis cliquez le pinceau sur la poudre noire. Cliquez et faites glisser le pinceau sur l'objet jusqu'à obtenir une empreinte. Dès que vous voyez

apparaître une partie de l'empreinte, faites glisser le pinceau sur cette partie afin d'en dévoiler la totalité. Rangez le pinceau en cliquant sur l'endroit où vous l'avez pris, puis cliquez sur le rouleau de scotch. Le pointeur se changera en un morceau de scotch. Cliquez le scotch sur l'empreinte et le pointeur se changera en un morceau de scotch comportant une empreinte. Puis cliquez le scotch sur les cartes à empreintes à gauche de l'écran. Dans la plupart des cas, la carte à empreintes s'ajoutera à l'inventaire. Vous pouvez ensuite scanner les cartes dans SIDNEY et les comparer avec les empreintes des suspects ou bien avec celles que vous avez prises précédemment (voir SIDNEY écran des Suspects).

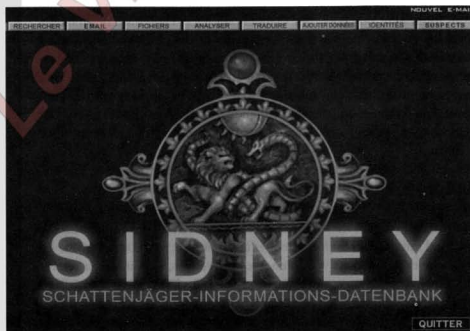
SIDNEY

SIDNEY (la base de données Schattenjäger) sur l'ordinateur portable de Grace est disponible le lendemain de l'arrivée de Grace dans la ville (après le Jour 1). Pour accéder à SIDNEY, Gabriel ou Grace ont besoin de se trouver dans la chambre de Gabriel à l'hôtel. Cliquez sur SAISIR, à l'écran de l'ordinateur portable se trouvant sur le bureau. Si le moment est venu dans le jeu d'utiliser SIDNEY, Gabriel ou Grace vont s'asseoir devant et le Menu principal s'affichera à l'écran.

REMARQUE : aucun raccourci clavier n'est disponible sur SIDNEY hormis la sauvegarde et le chargement rapide.

Menu principal

Depuis le Menu principal, vous pouvez accéder à toutes les fonctions de SIDNEY : ajouter des données, fabriquer une fausse identité, rechercher, envoyer des E-mails, ficher des suspects, analyser et traduire. En bas à droite



de l'écran, il y a un bouton « Quitter » qui vous permet de quitter SIDNEY. Lorsque vous êtes dans un des sous-systèmes, ce bouton se transforme en « Menu principal » que vous utiliserez pour revenir sur celui de SIDNEY.

Ajouter des données

Ajouter des données est l'une des fonctions principales de SIDNEY. Grâce à elle, vous pouvez scanner de nombreux objets à partir de l'inventaire de Gabriel ou Grace. Lorsque vous cliquez sur « Ajouter des données », votre écran d'inventaire s'affiche. Choisissez l'icône de l'ordinateur dans le sélecteur d'action de l'objet que vous souhaitez scanner. L'objet va être ajouté dans la liste des fichiers de SIDNEY. Une fois qu'il se trouve sur la liste des fichiers, vous pouvez l'analyser, le traduire ou le faire correspondre à un suspect. Le scanner fonctionne sur toutes sortes d'objets dont notamment les empreintes, les plaques d'immatriculation, les cartes, les notes, les cassettes audio et bien d'autres encore.

Faux Papiers

Avec cette fonction, vous pouvez fabriquer de fausses cartes d'identité pour Gabriel ou Grace. Sélectionnez la photo de l'un d'entre eux puis choisissez une carte depuis le menu qui se déroule. Appuyez ensuite sur « Imprimer identité » afin de compléter la carte. Cette carte se trouvera ensuite dans votre inventaire.

Rechercher

Depuis l'écran de recherche, vous pouvez effectuer des recherches sur plusieurs sujets dans le jeu. Pour ce faire, saisissez un mot clef ou un sujet dans la fenêtre puis appuyez sur « Entrée » ou sur « Rechercher ». Une fois que vous avez trouvé le sujet, vous pouvez dérouler le menu vers le haut ou le bas, à l'aide de la barre de déroulement à droite de l'écran et ce, pour voir l'article en entier. Commencez une nouvelle recherche à tout moment en saisissant un nouveau mot clef dans la fenêtre de recherche (le bouton « Réinitialiser » est utile dans ce cas, vous permettant d'effacer votre saisie précédente). À partir d'un article, il est possible de trouver des liens vers d'autres articles. Ces derniers apparaissent dans une autre couleur, ils sont soulignés et le pointeur s'illumine lorsqu'il est dessus. Si vous cliquez sur un lien, l'article de liaison va apparaître. Pour revenir à l'article d'origine, il faut appuyer sur le bouton « Précédente ». Naturellement, le bouton « Suivante » vous fera revenir à l'article de liaison. Le menu déroulant de l'historique affiche tous les articles que vous avez recherchés ainsi que leurs liens.

E-MAIL

Dans l'écran du courrier électronique, la liste des objets de votre courrier s'affiche. Pour lire votre courrier, cliquez sur un objet. Pour lire le message suivant dans la boîte, cliquez sur « Suivant », de même que vous pourrez lire

le précédent en cliquant sur « Précédent ». Le bouton « Fermer » vous ramène à la liste des messages électroniques. Si vous avez un nouveau message, les mots « Nouveau message » clignoteront sur toutes les interfaces de SIDNEY en haut à gauche de l'écran.

Les Suspects

C'est un outil très pratique pour garder une trace des informations sur les suspects. Sélectionnez le suspect qui vous intéresse dans le menu déroulant des suspects. Un écran d'information s'affiche alors, vous donnant le nom, la nationalité, le numéro minéralogique (plaque d'immatriculation du véhicule) et toute autre information liée à celui-ci dans vos fichiers. Il existe également une section pour les « Remarques » dans laquelle vous pouvez conserver des remarques à propos des suspects. Si vous avez scanné l'empreinte d'un suspect ou son numéro de plaque minéralogique, vous pouvez faire un comparatif en cliquant sur « OUVRIR FICHER » dans le menu déroulant d'ouverture et en cliquant sur « LIER AU SUSPECT » dans le menu déroulant des Liens. Si vous pensez avoir fait une erreur, il suffit de désunir le lien en cliquant sur « ANNULER LIEN » dans le menu déroulant des Liens. Des empreintes inconnues scannées dans SIDNEY peuvent être comparées avec celles déjà existantes. Pour ce faire, allez dans l'écran d'un suspect tout en ouvrant les empreintes inconnues et cliquez sur « Analyse comparative » dans le menu déroulant des Liens.

Traduire

Si vous avez scanné quelque chose qui est en langue étrangère, vous pouvez essayer de le traduire grâce à la fonction traduction de SIDNEY. Ouvrez la liste des fichiers et sélectionnez le fichier à traduire. L'ordinateur vous demande dans quelle langue est écrit le texte à traduire (DE :) et dans quelle langue vous souhaitez le traduire (VERS :). Une fois que vous avez sélectionné la combinaison de langues, appuyez sur « TRADUIRE MAINTENANT ». Si vous avez fait le bon choix de langues, la traduction apparaît sous le texte original.

Analyser

L'écran d'analyse possède plusieurs fonctions qui seront disponibles en fonction du type de fichier que vous faites analyser. Les fonctions du menu déroulant ne seront disponibles (non désactivées) que lorsqu'il est possible de les appliquer à un fichier ouvert.

Pour ouvrir un fichier, choisissez « **Ouvrir fichier** » depuis le menu déroulant Ouvrir. Sélectionnez le fichier que vous voulez faire analyser depuis la liste des fichiers, puis cliquez sur « Commencer analyse » en bas à droite de l'écran.

Texte : sous le menu déroulant des textes se trouvent les fonctions d'analyse qui se rapportent à tous les textes apparaissant dans un fichier.

Extraire anomalies : permet de chercher les erreurs dans un texte et d'essayer de trouver à quoi elles correspondent.

Analyse d'anagrammes : permet de prendre une anagramme et de trouver son contexte d'origine.

Analyser Texte : analyse le contenu et le style d'un texte.

Graphique

Le menu déroulant « graphique » permet de comprendre les formes et la géométrie des éléments que SIDNEY trouve dans un fichier.

Afficher géométrie : si l'analyse d'un document révèle des formes géométriques dissimulées, cette fonction permet de voir la forme en question. Une fois que cette forme apparaît, elle sera sauvegardée dans vos fichiers.

Rotation de la forme : cette fonction (en dehors de la carte) fait pivoter les formes que SIDNEY trouve dans un fichier.

Analyser la carte

La carte est l'énigme la plus longue et la plus importante du jeu. Une fois que vous avez trouvé la carte et l'avez scannée dans SIDNEY, vous pourrez l'analyser avec le bouton « Commencer analyse ». L'écran d'analyse possède plusieurs fonctions spécifiques servant à analyser les cartes. Dans le menu déroulant « graphique », vous trouverez Utiliser forme et Effacer forme. Dans le menu déroulant de la carte se trouvent Entrer points, Effacer points, Tracer grille, Effacer grille.

Interface de la carte

Une fois que vous avez ouvert le fichier de la carte et l'avez analysé, vous pourrez la visionner. Sur le côté droit de l'écran se trouve la carte complète. À gauche, se trouve un gros plan détaillé de la section sur laquelle vous êtes en train de travailler. Pour changer de section, cliquez sur la carte complète à l'endroit que vous souhaitez explorer en détail. Vous pouvez également faire glisser la souris afin de passer toute la carte en revue.

Entrer points : grâce à cette fonction, vous pouvez placer des points sur la carte. Entrez des points sur le gros plan, en sélectionnant d'abord sur la grande carte, l'endroit où vous voulez entrer les points. Cliquez ensuite sur le gros plan afin de placer vos points. Une fois les points placés, vous pouvez utiliser « Commencer analyse » afin de déterminer si les points que vous avez entrés ont un lien entre eux.

Effacer points : permet d'enlever tous les points qui n'ont pas été fixés « définitifs » par le jeu (si le jeu fixe un point, cela signifie que vous aviez vu juste).

Tracer grille : permet de dessiner un quadrillage sur la carte. Il faudra également dimensionner votre grille.

Effacer grille : si vous n'êtes pas satisfait de votre quadrillage, vous pouvez utiliser la fonction Effacer grille. Le quadrillage qui aura été établi par Grace ne pourra (et ne devra) pas être enlevé.

Utiliser forme : cette fonction est disponible lorsque vous trouvez des formes géométriques sur les fichiers de SIDNEY. En sélectionnant une forme, vous pourrez l'ajouter sur la carte. Celle-ci doit être fixée sur d'autres

objets de la carte tels que les points, les lignes ou d'autres formes.

Lorsque vous sélectionnez une forme sur la carte, vous pouvez la déplacer, la mettre à l'échelle et la faire pivoter.



Déplacer une forme : sélectionnez la forme en cliquant dessus (la forme sélectionnée devient noire). Déplacez la souris vers le centre de la forme jusqu'à ce que le pointeur se transforme en pointeur de « rotation ».

Cliquez et faites glisser la souris jusqu'à ce que la forme se trouve à l'endroit souhaité.



Mettre une forme à l'échelle : cliquez sur la forme pour la sélectionner. Déplacez le pointeur vers le bord de la forme jusqu'à ce qu'il se transforme en pointeur « d'échelle ». Cliquez et faites glisser la souris jusqu'à obtenir la bonne taille.



Faire pivoter une forme : déplacez le pointeur à l'extérieur de la forme jusqu'à ce que ce dernier se transforme en pointeur de « pivot ». Cliquez et faites glisser la souris afin de faire pivoter la forme.

Effacer une forme : si vous n'aimez pas une forme que vous avez placée sur la carte, vous pouvez utiliser « Effacer forme » afin de l'enlever.

REMARQUE : Vous ne pouvez déplacer, mettre à l'échelle, faire pivoter ou effacer une forme que Grace aura fixée. Celles-ci seront de couleur bleue sur la carte. (Voir le guide de l'énigme pour des astuces sur les fonctions de SIDNEY précédemment mentionnées)

Astuces stratégiques et de jeu

Astuce 1

Utilisez les commandes de caméras. Au sein de l'équipe de développement, nous utilisons la caméra presque exclusivement pour jouer. N'ayez pas peur de déplacer Gabriel ou Grace dans toutes les directions (en cliquant sur le sol). Utilisez la caméra pour faire un zoom sur un objet qui se trouve de l'autre côté de la pièce ou sur un personnage. Lorsque vous cliquez sur l'objet et choisissez une action (telle que Parler), Gabriel ou Grace s'avancent automatiquement pour exécuter l'action peu importe où ils se trouvent.

Astuce 2

Déplacez Gabriel ou Grace vers un endroit spécifique en cliquant sur le sol. Comme indiqué dans l'astuce 1, vous n'avez normalement pas besoin de faire cela, vous avancerez aussi bien grâce aux commandes des caméras et au sélecteur d'action. Cependant, il arrive que vous ayez besoin de déplacer votre personnage vers un endroit spécifique, comme par exemple vers une pièce pour fouiller, pour écouter une conversation ou pour se cacher.

Astuce 3

Les touches [Echap] et l'action EXAMINER sont vos alliées ! Utilisez ces touches pour accélérer le jeu. Par exemple, si Gabriel se tient près de la librairie à l'extérieur de l'hôtel et vous souhaitez le faire entrer dans l'hôtel, vous pouvez soit, cliquer sur OUVRIR sur la porte de l'hôtel (lorsque la caméra fait face

à Gabriel, il avancera jusqu'à la porte), soit utiliser le raccourci (Vue rapide). Pour cette fonction, placez votre caméra près d'un objet (la caméra d'inspection est idéale) puis sélectionnez l'action. Puisque Gabriel et Grace ne sont pas à l'écran, ils vont avancer depuis l'arrière de la caméra afin d'exécuter l'action mais sans parcourir la distance. Le raccourci est déterminé par la largeur d'angle de la caméra. Si Gabriel ou Grace n'arrivent pas depuis le dos de la caméra, essayez de changer d'angle. Vous pouvez aussi appuyer sur [Echap] en voyant Gabriel ou Grace parcourir une longue distance (par exemple sortir d'une pièce) afin qu'il ou elle puissent arriver directement en fin de parcours. Soyez tout de même vigilant car si vous appuyez trop souvent sur [Echap] en cours de dialogue, Gabriel et Grace vont non seulement faire un raccourci mais ils vont également passer les dialogues.

Astuce 4

Parlez à tous les personnages, à propos de tous les sujets et parlez-leur de nouveau lorsqu'ils ont changé de position. En principe, il y aura au moins un nouveau dialogue par personnage dès qu'il ou elle se sera déplacé(e). Il faudra également essayer de PRENDRE tout ce que vous pouvez, explorer toutes les pièces minutieusement et y exécuter toutes les actions.

Astuce 5

Laissez tourner les cinématiques. Pour la plupart d'entre nous au développement, nous avons laissé tourner les caméras pendant le jeu. Cela permet à toutes les scènes de placer les caméras de façon optimale. S'il arrive que vous n'ayez pas de caméra dans une scène, c'est sûrement que vous avez désactivé les cinématiques. En revanche, il existe des scènes où il est judicieux de désactiver les cinématiques comme lorsque vous entendez un bruit au loin, un bruit qui ne fait pas partie de votre conversation. C'est un signe pour désactiver la cinématique et aller voir ce qui se passe. Sachez cependant que cette manœuvre n'est pas indispensable. Un autre cas où il est conseillé de désactiver la cinématique, c'est lors de certaines énigmes où il est utile d'avoir une seule grande vue de la pièce. Si vous désactivez les cinématiques, n'oubliez pas de les réactiver.

Astuce 6

L'énigme de la carte de SIDNEY. Mis à part la section INDICES figurant dans la barre d'outils du bouton droit de la souris, il existe d'autres indices sur les objets de l'inventaire et sur le Serpent Rouge. Pour avoir un indice sur une strophe, appuyez sur PENSER. D'autres encore sont disponibles sur la commande RECHERCHER de SIDNEY, surtout à propos des mots clés et des objets de l'inventaire. Sachez cependant qu'il vaut mieux essayer de résoudre les énigmes sans l'aide de la barre d'outils, ce sera plus amusant, vous verrez !

Astuce 7

Ne perdez pas de vue les autres personnages. Selon le niveau que vous voulez atteindre en tant que joueur et selon votre intérêt pour le jeu, il peut être exploité de différentes manières. Si vous ne pensez pas avoir un très bon niveau

et ne voulez pas tout explorer à tout prix, laissez-vous porter par le jeu. Parlez aux personnages à mesure que vous les rencontrez et exécutez les actions selon votre idée. Ne vous en faites pas, le jeu ne vous laissera rien manquer de vital et vous ne serez jamais obligé de revenir à une partie précédente sous prétexte d'avoir manqué quelque chose qui pourrait bloquer la partie en cours.

En revanche, si vous voulez tout voir...le jeu possède plusieurs scènes facultatives : des choses que vous verrez ou entendrez et des conversations que vous tiendrez au hasard. En effet, le jeu est construit d'après la réalité et les personnages évoluent dans le temps. Les choses que vous devez faire permettent de finir un créneau horaire et de faire avancer le jeu dans le temps, permettant ainsi de résoudre le mystère final. Mais tout ce que vous apprendrez de secondaire sur chaque personnage et ses agissements par exemple, dépend uniquement de votre envie.

Pour garder la trace des personnages à tout moment, explorez toutes les pièces au sein d'un même créneau horaire jusqu'à découvrir où tout le monde se trouve. Sauvegardez votre jeu au début de chaque créneau horaire à mesure que vous arrivez sur des scènes importantes ou des énigmes. S'il vous arrive d'enclencher « accidentellement » un changement de créneau horaire avant d'avoir tout exploré, vous pourrez revenir en arrière sans avoir à faire la dernière action (qui fait avancer le temps). Généralement, il y a un groupe d'actions à accomplir avant que le créneau horaire ne change et le fait d'en manquer une seule pourrait empêcher le temps d'avancer.

Il y a aussi ce que nous appelons « changements en milieu de créneau ». Ce qui veut dire qu'une certaine action dans un créneau horaire peut faire déplacer un ou plusieurs personnages sans qu'il y ait eu de changement de créneau horaire. Lorsqu'une telle chose se produit, vous entendrez un son d'horloge comme celui que vous entendez sur l'écran des créneaux horaires. C'est le signe qu'il y a quelque chose de changé dans le monde du jeu. Si vous êtes vraiment tenté (mais ce n'est vraiment pas nécessaire), vous pouvez retourner voir l'ensemble des pièces et des personnages.

Une autre manière de voir à quel point vous avez exploré le jeu, c'est de regarder votre score ou de consulter le forum sur le web.

Astuce 8

Amusez-vous et n'oubliez pas que le forum GK est l'endroit idéal pour avoir des astuces, des indices et pour partager son expérience avec les autres.

Démarrage



Le jeu commence dans la chambre d'hôtel de Gabriel.

Avec le bouton gauche de la souris, cliquez sur l'armoire qui est dans l'angle de la pièce puis sur l'icône EXAMINER. (Essayez également d'approcher la caméra de l'armoire en maintenant

appuyé le bouton gauche de la souris et en la faisant glisser jusqu'à cet endroit).

Cette manœuvre vous rapproche de l'armoire.





Avec le bouton gauche de la souris, cliquez sur l'armoire à nouveau puis sur l'icône OUVRIRE. Gabriel marchera jusqu'à l'armoire et l'ouvrira ensuite.

Avec le bouton gauche, cliquez sur le morceau de scotch blanc qui est collé au fond de l'armoire et ensuite sur PRENDRE (le scotch vous servira plus tard).



Cliquez sur le bouton droit de la souris afin de faire apparaître la barre d'outils du bouton droit puis sur l'icône de « l'Inventaire ».



Vous remarquerez que le rouleau de scotch est entouré d'un cadre rouge. Cela signifie que cet objet est sélectionné. Avec le bouton gauche, cliquez sur le scotch ensuite sur EXAMINER.



Un gros plan du morceau de scotch apparaît.

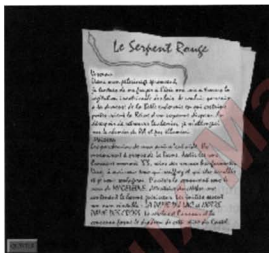
Pour quitter cet agrandissement, cliquez avec le bouton gauche sur « Sortir ». Fermez l'inventaire en cliquant sur « Sortir ». Avec le bouton gauche, cliquez sur l'armoire puis sur l'icône FERMER. A présent, gardez appuyé le bouton gauche de la souris et faites-la glisser vers l'arrière pour voir les autres parties de la pièce. Cliquez et faites glisser la souris vers le côté droit de la pièce. Cliquez sur la porte puis sur OUVRIIR afin de sortir dans le couloir de l'hôtel.



En utilisant ces commandes simples, vous pourrez explorer l'hôtel, la ville ainsi que tous les autres lieux du jeu.

SIDNEY Guide de l'énigme

Une fois que vous êtes en possession du Serpent Rouge et de la brochure de l'église à 14h30, Grace commencera à résoudre l'énigme de la carte de SIDNEY. Pour vous aider à démarrer, nous avons préparé un petit guide sur le premier paragraphe du Serpent Rouge. Vous aurez probablement envie de jouer sans le consulter mais sachez qu'il est là au cas où vous auriez un problème.

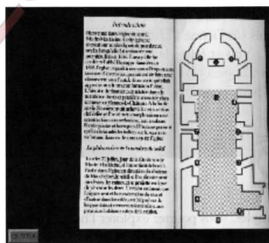


Allez à la chambre de Gabriel et Grace dans le créneau horaire 14h30. Cliquez sur le bouton droit puis sur l'icône de « l'inventaire ». Cliquez sur EXAMINER sur « Le Serpent Rouge » dans l'inventaire. Avec le bouton gauche, cliquez sur le premier paragraphe puis sur l'icône LIRE. Si vous cliquez sur l'icône PENSER, Grace dira qu'elle doit faire une

recherche sur « RA » dans SIDNEY. Quittez l'inventaire en cliquant sur le bouton droit et en sélectionnant l'icône « Fermer l'inventaire ».

Avec le bouton gauche de la souris, cliquez sur SIDNEY dans la chambre puis sur l'icône SAISIR. Entrez dans la fonction de recherche de SIDNEY en cliquant sur le bouton « Rechercher » dans le menu principal. Entrez RA dans la fenêtre de recherche. Vous apprendrez que RA est le dieu égyptien du soleil. Cliquez sur le bouton droit puis sur Indices. Grace dira quelque chose à propos de la brochure de l'église. Entrez dans l'inventaire

une nouvelle fois. Cliquez sur EXAMINER sur la brochure de l'église. Cliquez sur PENSER dans le paragraphe qui mentionne « le phénomène de lever du soleil ». Quittez le gros plan en cliquant sur le bouton gauche et sur ARRETER D'EXAMINER. Cliquez sur EXAMINER sur « Le Serpent Rouge » et ensuite sur PENSER sur le para-



graphe. Maintenant, vous savez que vous devez placer la ligne de lever du soleil sur la carte. Quittez l'inventaire. Vous devriez vous trouver de nouveau dans **SIDNEY**.

Cliquez sur le bouton de l'analyse en haut de l'écran. Choisissez ensuite « Ouvrir fichier » depuis le menu déroulant « Ouvrir ». Cliquez sur « Carte » dans la liste des fichiers puis sur « Commencer analyse ». Une boîte de dialogue s'affiche et dit à Grace comment utiliser la carte.

Trouvez Rennes-le-Château sur le côté droit de la carte et cliquez dessus. Vous verrez le nom apparaître sur le côté gauche. Choisissez « Entrer points » depuis le menu déroulant de la « Carte ». Cherchez la petite croix sur l'agrandissement de la carte (elle représente l'église), ensuite cliquez pour déposer votre premier point à cet endroit. La brochure de l'église parle de la ligne qui se trouve entre l'église et le Château de Blanchefort. Trouvez donc Blanchefort sur la carte globale et cliquez dessus (assurez-vous que vous voyez la carte en entier). Cherchez sur l'agrandissement, la petite tour qui se trouve au-dessus des mots «Château de Blanchefort» et cliquez pour déposer votre deuxième point ici.



Appuyez sur le bouton « Commencer analyse » qui complètera le premier paragraphe du Serpent Rouge. Bonne chance pour le reste de l'énigme !

Remerciements

Jeu conçu et écrit par :
Producteur et directeur de projet :
Programmeur en chef :
Architecte du moteur :
Programmeurs du moteur :

Programmeurs:

Chef développement du contenu :
Développement du contenu :

Programmeur des outils :
Directeur des Animations :
Animateurs 3D :

Modèle des personnages 3D :
Chef graphiste 3D :
Graphistes 3D :

Stagiaire 3D :
Graphistes :

Assistant graphiste :
Infographiste :

Infographiste des textes :

Jane Jensen
Steven Hill
Scott Honn
Scott Bilas
Peter Freese,
Rob Kenny, Jim Napier
Steve Conrad,
Bryan Dudash,
Brendan Varous,
Jim Edwards, Jeff Pobst,
Jim Geldmacher,
Willie Eide,
Scott Phillips
Jessica Tams
John McKinnie,
Eric Leaf
Chip Sandresky
Ray Bornstein
Daryl Affleck,
Mike McMillen,
John Piel,
Jason Robertson,
Ethan Walker,
Jason Zayas,
Dave Beetlestone,
Matt Brauch,
Roman Laney,
Tom Springer,
Peter Watje
Mark Sigel
Aubrey Pullman
Chris Brockett,
Mark Brill,
Darren Lamb,
Phil Doyle
Megie Tuft
Darlou Gams,
Michael Chavez,
Richard Hescocox,
Mark Peasley,
Ron Spears
Adam D. Bormann
Ron Spears

Nathan Gams

Compression vidéo : David Aughenbaugh
Compositeur/Habillage sonore : David Henry
Thèmes principaux composés par : Robert Holmes
Effets sonores additionnels : Ben Houge, Boyd Post
Direction artistique des comédiens : Stuart M. Rosen

Directeur du contrôle qualité : Gary Stevens
Superviseur du contrôle qualité : Ken Eaton
Ingénieur en chef du contrôle qualité : Matt Julich
Ingénieurs du contrôle qualité : Darren Beil,
Andrew Coward,
Quang Pham,
Destiny Shafia,
Lester Stocker,
Bryan Walker,
Erik Downing

Directeur général de Sierra Studios : J. Mark Hood
Directeur marketing de Sierra Studios : Jim Veevaert
Chef de produit : Koren Buckner
Responsable des relations publiques : Hillary Crowley
Assistant marketing : Kristen Fisher
Graphiste du package : Nathan Gams
Copyright pour le package : Paul Custodio
Maquette du package : Terese Nielsen
Directeur de la communication
marketing : Justin Kirby

Coordinatrice de la communication
Marketing : Melissa Farmin

Manuel écrit par : Adam D. Bormann
Manuel conçu par : Cheryl Sweeney

Articles mystiques sur Sidney : Alan G. Hefner

Localisation :

Producteur : Barry Kehoe

Ingénieur Chef de projet : Donncha Ryan

Ingénieurs : Kevin Boyle
David Brodigan
Anthony Fitzgerald
Caroline Peelo
Graphiste principal

Graphistes

Greg Ward
David Fleming
Bill Sweeney
Shane O' Donnell
Barry O' Sullivan

Responsable de l'Assurance Qualité

Padraig McCaul

Superviseur de l'Assurance Qualité

David Hickey

Testeur de l'Assurance Qualité

Shane Moran

Assurance Qualité

Frederic Dalmasso
Christelle Grosse
Soazig Daniel

De nombreuses pages web de SIDNEY ont été fournies par The Mystica Encyclopedia, une encyclopédie sur le web qui concerne le domaine de l'occulte, du mysticisme, de la magie, du paranormal, etc. Visitez le site : <http://www.TheMystica.com>.

Utilise Bink Video, Copyright © 1997-1999 par RAD Game Tools, Inc.

Merci à :

Scott Lynch, Wendy Albee, Cindy Vanous, Philip Cayting, Kim Schell. Egalement, merci à Christy Lein, Nico Sels, Carlos da Silva, Heath Smith et à tous les fans et leurs sites.

Distribution des rôles:



Gabriel Knight :	Tim Curry/Marc Brunet
Grace Nakimura :	Charity James/Stéphanie Matthieu
Mosely :	David A. Thomas Jr./Jean-Yves Chilot
Conducteur du train :	Joe Lala
Jean :	Philippe Bergeron/Dominique Luchiani
Madeline Buthane :	Jennifer Hale/Catherine Margaillan
Lady Howard :	Samantha Eggar/Valérie Toledano
Estelle Stiles :	Carolyn Seymour/Valérie Toledano
Emilio Baza :	Billy West/Sam Choueka
Girard :	Susan Silo/Valérie Toledano
Mesmi :	Corey Burton/Sam Choueka
Prince James :	Simon Templeman/Dominique Luchiani
John Wilkes :	Richard Doyle/Sam Choueka
Vittorio Buchelli :	Joe Lala/Dominique Luchiani
Abbé Arnaud :	Gregg Berger/Marc Gallier
Bigout :	René Auberjonois/Jean-Luc Atlan
Larry Chester :	Corey Burton/Marc Gallier
Marcie :	Susan Silo
Chauffeur de taxi :	René Auberjonois/Jean-Luc Atlan
Barman :	Joe Lala
Simone :	Russi Taylor/Stéphanie Matthieu
MacDougall :	Simon Templeman
Mallory :	Tom Kane
Montreaux :	John de Lancie/Jean-Luc Atlan
Roxanne :	Karen Ross/Catherine Margaillan
Vieille dame :	Karen Ross
Jésus :	Tom Kane
Soldat romain :	Gregg Berger
Sirène 1 :	Karen Ross
Sirène 2 :	Charity James
Vampire 1 :	Billy West
Vampire 2 :	Corey Burton

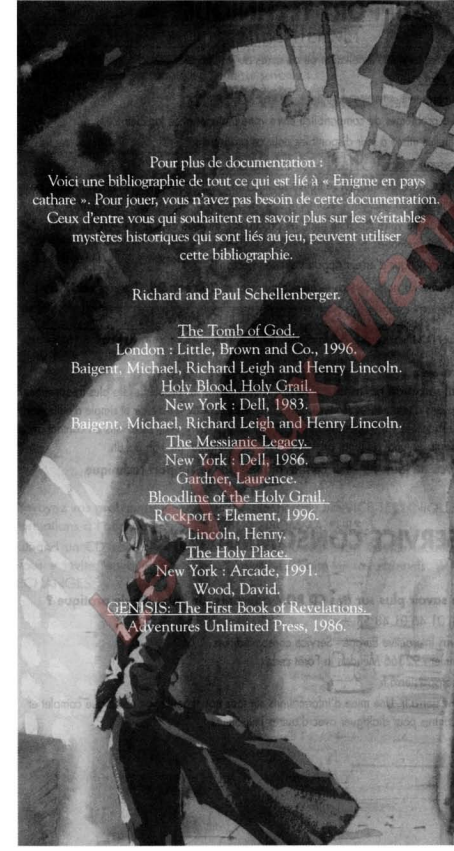
Une vue d'ensemble de Rennes-le-Château

La région du Languedoc dans le sud de la France fut, durant des siècles, un carrefour d'activités occultes, hérétiques et mystérieuses. Parmi les occupants de la région se trouvaient les Mérovingiens, les Cathares, les Visigoths et les Templiers.

En 1891, le prêtre d'une petite paroisse, celle de Rennes-le-Château, fit une découverte qui, depuis, continue à intriguer les chercheurs et les chasseurs de trésor. Durant la restauration de son église, le prêtre Bérenger Saunière découvrit des parchemins scellés qui avaient été placés dans un autel en pierre. Ces parchemins contenaient des messages cryptés dont certains n'ont à ce jour, pas été décryptés. Saunière apporta ces parchemins à Paris où il organisa des rencontres avec les membres de sociétés occultes et secrètes.

Lorsqu'il revint à Rennes-le-Château, il entreprit des dépenses inconsidérées pour la construction et la rénovation de l'église et de ses environs. Il passa ses journées à parcourir en solitaire les routes de la campagne, détruisant sur son passage tous les repères historiques. Saunière mourut sans révéler ses secrets.

Dès lors, il y eut plusieurs théories sur les trouvailles de Saunière dont certaines retinrent l'attention plus que d'autres. Aujourd'hui, les chasseurs de trésor espèrent découvrir le secret de Saunière ou sa source mystérieuse de richesse. Ils ratissent la région, utilisant tous les indices possibles. Le jeu « Gabriel Knight : Enigme en pays cathare » va émerveiller non seulement les fans de GK grâce à une fascinante intrigue entre réalité et fiction mais aussi ceux du mystère de Rennes-le-Château qui grâce au jeu, auront l'occasion de visiter ses sites clefs et de résoudre enfin son énigme.



Pour plus de documentation :

Voici une bibliographie de tout ce qui est lié à « Enigme en pays cathare ». Pour jouer, vous n'avez pas besoin de cette documentation.

Ceux d'entre vous qui souhaitent en savoir plus sur les véritables mystères historiques qui sont liés au jeu, peuvent utiliser cette bibliographie.

Richard and Paul Schellenberger.

The Tomb of God.

London : Little, Brown and Co., 1996.

Baigent, Michael, Richard Leigh and Henry Lincoln.

Holy Blood, Holy Grail.

New York : Dell, 1983.

Baigent, Michael, Richard Leigh and Henry Lincoln.

The Messianic Legacy.

New York : Dell, 1986.

Gardner, Laurence.

Bloodline of the Holy Grail.

Rockport : Element, 1996.

Lincoln, Henry.

The Holy Place.

New York : Arcade, 1991.

Wood, David.

GENESIS: The First Book of Revelations.

Adventures Unlimited Press, 1986.

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire...)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7 jours sur 7 au :**

(00 33) 01 46 01 46 50

Pour **le prix d'une communication normale**, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au jeudi de 10h à 19h et le vendredi de 10h à 18h.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

SERVICE CONSOMMATEURS

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro : (00 33) 01 46 01 48 53
- 1 adresse postale : Havas Interactive Europe - Service consommateurs
9-11 rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon la Forêt cedex
- 1 adresse e-mail : infoconso@sierra.fr
- 1 adresse Internet : www.sierra.fr. Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs.

SITE INTERNET

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par e-mail. Connectez-vous sur notre site à l'adresse suivante :

<http://www.sierra.fr>

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7**. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.
(2,23 F la minute, tarif en vigueur au 1^{er} juillet 1996)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

HAVAS INTERACTIVE EUROPE

Parc Tertiaire de Meudon

9-11 rue Jeanne Braconnier

92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

GARANTIE

Licence Utilisateur Final

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER NI UTILISER CE LOGICIEL.

Chacune des sociétés du groupe Sierra On-Line, Inc., est dénommée "Sierra" dans les paragraphes suivants.

Ce logiciel, ses graphismes, musiques et tout autre élément manuscrit ou on-line inclus avec le programme en contradiction avec cet Accord de Licence est expressément interdite.

1-Limites de l'Accord de Licence :

Sierra ne vous autorise à installer et utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur.

Vous utilisez ce logiciel sous licence, mais le programme ne vous est en aucun cas vendu. Cette licence ne vous confère aucun droit de propriété dudit programme.

2-Propriété :

Tous les droits de propriétés matérielles et intellectuelles concernant le logiciel (composant, non exhaustivement les titres, les codes sources programmes, les objets, les thèmes, les personnages, les noms des personnages, les histoires, les dialogues, les phrases d'accroche, les lieux, les concepts, les visuels, les animations, les sons, la musique, les effets audiovisuels, les méthodes de travail, les droits moraux, toute documentation annexée) sont la propriété de Sierra et de ceux qui vous accordent cette licence. Le logiciel et le manuel sont protégés au titre des lois américaines sur le copyright ainsi que les lois internationales et nationales sur le droit d'auteur. Tous droits réservés. Ils ne peuvent, en tout ou partie, être copiés, photocopiés, reproduits, traduits ou transposés sous forme électronique ou informatique, quelle qu'elle soit sans accord préalable, par écrit, de Sierra. Ce programme contient des éléments sous licence et Sierra s'engage à protéger les droits des personnes lui ayant concédé ces licences en cas de violation de l'Accord.

3-Responsabilité du consommateur final :

A. Vous ne pouvez pas : (1) copier (sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde), distribuer, louer, céder ou octroyer une licence de tout ou partie de ce logiciel ; (2) modifier les codes sources ou créer un produit dérivé de ce logiciel ; (3) transférer ce logiciel sur un réseau, sur une ligne téléphonique, ou par tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une partie multipersonne sur un réseau ; (4) décompiler ou désassembler ce logiciel sans l'accord préalable écrit de Sierra.

B. Ce logiciel est vendu en tant qu'un seul et unique produit. Ses composants ne peuvent être vendus séparément.

C. Vous êtes autorisé à utiliser ce logiciel pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez en aucun cas :

(i) Vendre, copier ou diffuser des copies de tout ou partie du logiciel, louer ou octroyer une licence du logiciel sans le consentement préalable écrit de Sierra.

(ii) Exploiter tout ou partie du logiciel dans un but commercial, y compris mais non exhaustivement l'utilisation dans un Cyber Café, salle de jeu en réseau et autre lieu public où les ordinateurs sont en libre service. Sierra peut vous proposer un Accord de Licence spécial pouvant vous permettre un tel usage. Contactez Sierra pour plus de détails.

(iii) Utiliser ou autoriser une tierce personne à utiliser l'éditeur et les autres éléments inclus sur le logiciel dans un but commercial y compris mais non exhaustivement la distribution des éléments annexes seuls ou avec un autre produit par le biais de quelque forme de distribution que ce soit y compris mais non exhaustivement les revendeurs et la distribution on-line sans le consentement préalable écrit de Sierra.

(iv) Être hébergé ou fournir des services de match ou d'affrontement pour le Programme ou émuler ou re-diriger le protocole de communication utilisé par Sierra dans le partie réseau du Programme par émulation de protocole, "tunneling", modification ou ajout de composants ou Programme, utilisation de programmes utilitaires ou de toute autre technique conçue à ce jour ou développée dans l'avenir dans quelque but que ce soit, y compris, mais non limité à ce domaine, pour le jeu en réseau par Internet, le jeu en réseau en utilisant des réseaux de jeux commerciaux ou non-commerciaux ou comme partie d'un agrégat de réseaux sans le consentement préalable et écrit de Sierra.

4-Transfert du logiciel :

Si vous transférez ce logiciel, vous devez transférer tous ses composants, y compris sa documentation, et effacer toutes les copies qui restent sur votre équipement informatique. Votre licence prend fin automatiquement dès lors que vous transférez ce logiciel.

5-Fin de l'accord de licence :

L'Accord de Licence est effectif jusqu'à ce qu'il prenne fin. L'accord de licence peut prendre fin à tout moment si vous détruisez le logiciel et les éléments qui l'accompagnent. Sierra peut choisir de mettre fin à cet Accord de Licence à tout moment si vous ne vous pliez pas aux conditions et termes de l'accord. Dans ce cas, vous devrez détruire le logiciel et les éléments annexes.

6-Contrôle des exportations :

Ce logiciel ne doit pas être exporté, réexporté ou envoyé vers des pays ou des résidents des pays avec lesquels les Etats-Unis appliquent une politique d'embargo ou quiconque du Treasury Department's List of Specially Designated Nationals and the U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. En installant ce logiciel, vous reconnaissez n'appartenir ou n'être sous le contrôle d'aucun de ces pays ou de cette liste.

7-Limites de la garantie :

Sierra ne reconnaît aucune garantie pour le logiciel, l'éditeur et le ou les manuel(s). Le logiciel, l'éditeur et le ou les manuel(s) sont fournis en l'état sans garantie d'aucune sorte y compris mais non exhaustivement la garantie de qualité livrée et marchande.

Sierra rejette toute garantie sur la compatibilité du programme vis-à-vis du passage à l'an 2000. Sierra ne garantit pas que les performances ou fonctionnalités du programme ne seront pas affectées avant, pendant ou après le passage à l'an 2000, ou que le programme sera capable de traiter correctement, de fournir et/ou recevoir les informations liées à la date avant, pendant, ou après le passage à l'an 2000, notamment l'échange des informations liées à la date entre produits et/ou applications.

Tous les risques liés à l'utilisation du logiciel et du ou des manuel(s) incombent à l'utilisateur final, mais Sierra laisse une période de 90 jours à l'utilisateur pour signaler tout défaut de fabrication du produit. Dans le cas où le défaut de fabrication serait prouvé dans ce délai de 90 jours Sierra pourra selon les cas, et sur présentation de la preuve d'achat du produit : 1) Corriger le défaut, 2) Remplacer le logiciel par un produit équivalent ou de moindre valeur 3) Vous rembourser.

8-Limites de la responsabilité :

En aucun cas Sierra, ses filiales ou partenaires ne pourront être tenus pour responsables d'une perte ou d'un préjudice subi lors de l'utilisation du logiciel ou de l'éditeur, y compris mais non exhaustivement la perte de clientèle, l'arrêt du travail, l'arrêt ou le dysfonctionnement de votre ordinateur, ou toute autre perte ou préjudice commercial.

Certains Etats ou pays y autorisent pas la limitation ou l'exclusion ou la limitation de certaines garanties implicites ou permettent des limitations quelque soit la durée de la garantie implicite. De ce fait, ces limitations ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à votre cas.

9-Recours legal :

Vous agrérez avec le fait que Sierra serait lésé si les termes de cet Accord de Licence n'étaient pas expressément respectés. Vous acceptez de ce fait que Sierra est habilitée à s'approprier un recours legal en cas de violation de cet Accord de Licence, en plus des autres recours que Sierra peut exercer selon les lois applicables.

10-Annexes :

Cet Accord de Licence a été réalisé suivant les lois de l'Etat de Californie et doit par conséquent se référer à ces lois en cas de contestation ou de problème. Vous acceptez le fait que quel que soit le parti initiant les poursuites judiciaires, le conflit doit être réglé dans un tribunal situé dans l'Etat de Californie, County of Los Angeles.

Cet Accord de Licence ne peut être amendé, modifié ou adopté que par un acte écrit précisant l'amendement, l'adoption ou la modification, convenu entre les deux parties.

Si la présente licence a été acquise hors des Etats-Unis, le droit local peut alors s'appliquer.

Je reconnais avoir pris connaissance et compris les termes du présent Accord de Licence et reconnais qu'installer ce logiciel équivaut à donner mon accord sur tous les termes de l'Accord de Licence précités ici. Je reconnais également que cet Accord de Licence résulte d'un accord complet et exclusif entre Sierra et moi-même, et que cet Accord de Licence prévaut sur tout accord ayant préalablement été conclu entre Sierra et moi-même.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

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

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

Notes

Le Vieux Manuel

Notes

Le Vieux Manuel

Notes

Le Vieux Manuel

Notes

Le Vieux Manuel

Notes

Le Vieux Manuel



www.sierra.fr

© 1999 Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Sierra, Sierra Studios, Gabriel Knight 3, Gabriel Knight, Sins of the Fathers et The Beast Within sont des marques ou des marques enregistrées de Sierra On-Line, Inc. Utilisation de Bink Video. Copyright © 1997-1998 RAD Game Tools, Inc. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. ® désigne des marques enregistrées aux États-Unis d'Amérique qui pourraient être enregistrées dans certains autres pays.