

DES TITRES LÉGENDAIRES À UN PRIX MAGIQUE !

SierraOriginals



A V E N T U R E

IMPORTANT

Ce manuel contient votre Bon de Garantie !

Dès aujourd'hui, il est indispensable que vous nous retourniez votre bon de garantie complété pour accéder plus facilement à notre Service Consommateur (complétez et découpez le bon de garantie situé en dernière page de ce manuel).

Service consommateur SIERRA

- Accès gratuit à notre support technique :

Pour mieux vous servir, nous vous offrons un accès gratuit à notre service d'assistance téléphonique. Notre équipe de conseillers techniques est à votre écoute pour répondre à vos questions et vous aider dans la " prise en main " de votre logiciel SIERRA.

- Abonnement gratuit au magazine du groupe **COKTEL-SIERRA.**

Pour mieux informer ses utilisateurs, SIERRA met à leur disposition des informations en avant-première sur toutes ses nouveautés, des conseils pratiques, des astuces...

- Mise à disposition gratuite du catalogue SierraOriginals.

Vous venez d'acquérir un titre de la Collection SierraOriginals et nous vous en remercions. Nous sommes certains que ce titre vous procurera une entière satisfaction, c'est pourquoi nous vous proposons de recevoir notre catalogue sur simple demande.

**ATTENTION : LE SERVICE CONSOMMATEUR SIERRA EST
RESERVE EN PRIORITE AUX UTILISATEURS AYANT
RETOURNES LEUR BON DE GARANTIE.**

Comment nous faire parvenir votre Bon de Garantie ?

- 1.** Complétez le bon de garantie (en dernière page de ce manuel).
- 2.** Découpez-le suivant les pointillés.
- 3.** Retournez votre bon de garantie sous enveloppe affranchie adressée à :

Coktel Sierra
Service Consommateur
Parc Tertiaire de Meudon
Bât le Newton
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt Cedex.
Tél : 46.01.46.50.
Fax : 46.31.71.72

Cher client,

La stratégie de Qualité et d'innovation que nous menons depuis plus de 15 ans et maintenant concentrée dans la Collection SierraOriginals. Vous avez en mains un des fleurons de l'histoire des jeux informatiques. Tous les titres SierraOriginals reflètent le fil conducteur et les innovations techniques qui ont contribué à définir et à élaborer l'univers des jeux destinés aux ordinateurs individuels tels qu'ils sont conçus aujourd'hui. Véritable mémoire, vous pouvez avoir sur eux le regard que l'on porte sur des albums de familles, car ils forment une fresque allégorique évoquant l'évolution du secteur des jeux informatiques. Tous les titres SierraOriginals sont présentés sous leur forme initiale. Nous n'avons d'aucune façon cédé à la tentation de les moderniser ou de les mettre au goût technologique du jour car nous voulions en préserver l'authenticité et vous permettre de les exploiter sur les configurations les plus standards du marché.

Certains des titres SierraOriginals sont assortis d'un répertoire **PATCH**. Si vous voulez vérifier sa présence sur le jeu que vous démarrez, revenez à l'invite du **DOS** conforme à la lettre attribuée à votre lecteur CD ROM (par exemple, D:\> si la lettre D désigne ce lecteur) et entrez la commande ci-dessous :

DIR que vous validerez en appuyant sur la touche **ENTREE**.

Si la liste qui s'affiche comprend la mention **PATCH**, il vous faudra adjoindre les fichiers contenus dans ce répertoire après l'installation du jeu correspondant sur votre disque dur. Par exemple, si vous procédez à l'installation du jeu King's Quest VI, qui inclut des fichiers contenus dans le répertoire PATCH, vous procéderez à la copie de ces fichiers dans le répertoire KQS de la façon suivante :

COPY D:\PATCH*.* C:\SIERRA\KQS, commande que vous validerez ensuite en appuyant sur la touche **ENTREE**.

NB : L'exemple ci-dessus est basé sur le cas suivant : la lettre correspondante à

votre lecteur de CD ROM est D: et vous avez installé les jeux dans un répertoire SIERRA et le jeu King's Quest VI dans le sous-répertoire KQS. Procédez au remplacement qui s'impose si vous avez déterminé d'autres options lors de l'installation.

Les utilisateurs de Windows 95 devront sans doute lancer une session DOS pour jouer, puisque nombreux sont les titres ayant été conçus bien avant la diffusion de WINDOWS 95. Sous WINDOWS 95, vous pouvez lancer une session DOS ou redémarrer votre ordinateur en mode DOS. Activez le bouton START pour démarrer puis SHUT DOWN pour éteindre votre ordinateur et sélectionnez enfin l'option de redémarrage de votre ordinateur en mode MS-DOS.

Songez que nombre de ces jeux ont fait leur apparition avant que ne soient diffusées les cartes son à hautes performances telles que les cartes AWE 32, Gravis Ultrasound et Ensonic SoundScape. Au moment d'opter pour une configuration audio/musique pour démarrer le jeu, il est préférable de sélectionner l'option AD-LIB.

Au nom de toute l'équipe de Sierra On-Line, je vous remercie d'avoir acquis SierraOriginals. Nous sommes heureux de saisir cette occasion pour partager avec vous et votre famille l'histoire de nos productions.

Sincèrement,

Le service Qualité Sierra.

WINDOWS est une marque déposée de Microsoft Corporation.

MISE EN ROUTE

INSTALLATION D'UN CD ROM SOUS WINDOWS

1. Placez le CD de SierraOriginals dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Lancez Windows.
3. Cliquez sur le menu [Fichier].
4. Choisissez l'option [Exécuter] ou [Run].
5. Entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD, suivie de «:\Setup.exe». Cliquez ensuite sur OK ou appuyez sur la touche [Entrée]. Par exemple, si votre lecteur de CD est «D», entrez «D:\Setup.exe» et cliquez sur OK ou appuyez sur la touche [Entrée].
6. Suivez les instructions affichées sur l'écran.
7. Pour lancer votre logiciel SierraOriginals : cliquez sur l'icône du jeu.
8. Lisez le fichier «Readme» pour les dernières informations sur le programme.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

INSTALLATION D'UN CD ROM SOUS DOS

1. Placez le CD de SierraOriginals dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Entrez la lettre de votre lecteur de CD suivie de deux points. Par exemple, si votre lecteur de CD est «D», entrez «D:» et appuyez sur la touche [Entrée].
3. Entrez «Install» et appuyez sur la touche [Entrée].
4. Suivez les instructions affichées sur l'écran.
5. Pour lancer votre logiciel SierraOriginals : il suffit de se placer dans le répertoire du disque dur où il a été installé, ex : **(CD:\COKTEL)** et de taper **(CD:\COKTEL\GOB3)** et **[ENTRÉE]**.
6. Lisez bien le fichier «Readme» pour les dernières informations sur ce programme.

ATTENTION : La procédure INSTALL de Goblins 3 se fait sous DOS.

REMARQUES

A/ Par la suite si vous souhaitez changer la configuration de votre PC (carte graphique, carte sonore, souris etc.), lancez le jeu en tapant SETUP puis ENTER.

B/ Si vous n'avez pas assez de ram (cela vous est annoncé à l'écran)

* Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez :

- Diminuer le nombre de " files " et " buffers " spécifié dans le fichier CONFIG.SYS.

NB : le nombre de Files doit être au moins de 16

- Désactiver la ligne installant le driver Microsoft du CD ROM dans le fichier AUTOEXEC. BAT.

Cette ligne commence généralement par MSCDEX. Pour désactiver cette ligne, placez au début de la ligne le mot REM, puis réinitialisez votre ordinateur.

Pour modifier ces fichiers, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT dans leur état initial.

*** La mémoire étendue :**

Pour profiter pleinement des capacités de votre logiciel, une mémoire étendue peut être nécessaire (un message vous préviendra en cas de problème). Vérifiez que vous disposez bien d'un gestionnaire de mémoire étendue de type HIMEM.

C/ En cas de problème, et après avoir vérifié tous les points qui précèdent, vous pouvez régler la configuration de votre carte sonore (canal DMA et numéro d'IRQ). Utilisez pour cela l'option configuration avancée du menu de sélection.

GOBLINS 3

L'HISTOIRE

Depuis des millénaires, les deux peuples de la Reine XINA et du bon Roi BODD se livrent à une concurrence acharnée pour la conquête d'un labyrinthe situé au coeur de la montagne de Foliandre. Selon la légende, le goblin qui franchira avec succès les épreuves du Labyrinthe de Foliandre, assurera à son peuple un bien-être éternel. Pour l'heure, tous les concurrents qui s'y sont risqués en sont revenus fous et un fleuve d'amertume issu de la Montagne continue d'arroser pareillement les deux royaumes ennemis...

Cette lutte ancestrale passionne depuis longtemps les plus grands historiens de tous les temps et particulièrement les lecteurs de "GOBLINS NEWS". BLOUNT, un de ses plus talentueux journalistes, rêve depuis longtemps d'un scoop retentissant.

Or, un fait nouveau s'est produit : BEHORN, le gardien du labyrinthe, seul garant du déroulement loyal des épreuves, est mort de vieillesse.

Plus inquiétant : la clé de l'entrée a disparu !

Plus grave : sa fille WYNNONA, qui doit tout naturellement prendre sa succession, demeure introuvable !

A-t-on enlevé WYNNONA ?

Est-elle en danger ?

Sans la clé, comment les champions tenteront-ils désormais les épreuves ?

L'un des deux monarques aurait-il dérobé la clé pour pouvoir à loisirs explorer le labyrinthe en dépit du règlement ?

BLOUNT veut trouver les réponses à toutes ces questions. C'est décidé ! Il se rendra sur place, et en observateur neutre, il obtiendra une interview des deux belligérants. Il en profitera pour dessiner leur portrait, car nul ici ne connaît le visage des deux monarques ennemis !



LE VOYAGE

BLOUNT commence par emprunter une nef volante, car la Montagne de Foliandre est située fort loin. Mais le lendemain du départ, alors qu'il sort de sa cabine, il constate que le Capitaine, l'équipage et les rats abandonnent le navire... Des pierres bombardent inexplicablement le vaisseau. Déjà de gros trous apparaissent dans la coque et la nef chute lentement, mais sûrement... BLOUNT doit quitter le bateau avant qu'il ne s'échoue...

C'est le début d'une longue série d'aventures rocambolesques... Très vite, il rencontre WYNNONA mise à mal par les sbires du Roi BODD. Il s'interpose aussitôt, ce qui lui vaut une douloureuse rencontre avec un loup qui le laissera pour mort, et doté désormais d'une personnalité de Loup-Garou qui se révélera à chaque exposition à la Lune. BLOUNT, contraint de trouver un moyen de transport, devra fabriquer lui-même, dans le laboratoire d'un alchimiste, d'étonnantes potions... telle que "l'Ailixir" ou "potion d'ailes" qui le mènera aux Royaumes de XINA et de BODD.

Il obtiendra bien sûr ses deux interviews. Il sera même amené, grâce à sa double personnalité, à tenter les épreuves du labyrinthe en devenant simultanément le champion de XINA et de BODD... Peut-être alors résoudra-t-il avec succès, le conflit qui oppose ces deux peuples... ?

LE BUT DU JEU

BLOUNT doit pénétrer dans les châteaux du Roi BODD et de la Reine XINA. Les lieux traversés sont regroupés en petits mondes constitués de 2 ou 3 écrans, correspondant les uns avec les autres. Chaque monde contient une énigme dont les éléments de solution sont disséminés dans les écrans le constituant.

BLOUNT part seul, mais rencontre d'autres personnages au fil du jeu. Il y a CHUMP le perok, FULBERT le boa-boa et OOYA le magicos. Si vous pouvez les sélectionner et les déplacer comme BLOUNT, ils ne ramasseront pas d'objets et agiront peu et ponctuellement.

BLOUNT ne réussira qu'en combinant ses actions avec celles des personnages qui l'accompagnent. Exemple : tandis que FULBERT fait balancer le lustre, BLOUNT peut s'y accrocher.

Dans ce cas, le timing est essentiel : pour réussir, il ne faut agir ni trop tôt ni trop tard.



INTERACTIVITE

BLOUNT et son compagnon sont à l'écran en même temps et peuvent être manipulés simultanément. Mais les ordres doivent être donnés alternativement en activant un personnage à la fois. Au moment où il est activé, le personnage sélectionné se met de profil dans l'écran. Pour changer de personnage, il vous suffit de cliquer le bouton gauche de la souris directement sur lui.

L'écran est partagé en quatre zones :

- le **tableau de bord** qui apparaît en haut de l'écran lorsque le curseur flèche est amené sur les trois premières lignes de l'écran,
- la **partie centrale** où se déroule l'aventure, qui "scrolle" sur plus d'un écran,
- la **fenêtre des dialogues**,
- la **ligne de commande**, ou dernière ligne de l'écran.

LE ROLE DU CURSEUR



Lorsque vous promenez le curseur "flèche" sur l'écran, cela correspond à l'action d'examiner.

Un texte s'affiche sur la ligne de commande lorsque vous passez sur une zone remarquable.

Ceci permet de repérer :

- les **objets** ou **endroits** remarquables,
- les **personnages** : vous pouvez leur montrer ou leur donner un objet ou leur permettre de s'exprimer,
- la **sortie** : le curseur "flèche" se transforme alors en curseur "porte".



Lorsque vous cliquez le curseur "flèche" :

- **au sol** : le goblin se déplace jusqu'à l'endroit indiqué,
- **sur une zone active** : le goblin se déplace jusqu'à l'endroit indiqué et effectue l'action correspondante.

Ex. : sur un bouton, il appuie.

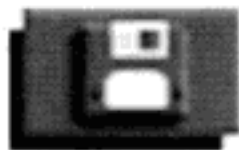


- **sur un objet** : le goblin se déplace vers l'objet et le ramasse. Cette action fait apparaître le curseur "objet" (la flèche barrée), qui signifie que l'objet est en main. La phrase "**UTILISER (nom de l'objet) SUR**" apparaît sur la ligne de commande. L'objet peut être utilisé immédiatement ou mis en inventaire.

LE TABLEAU DE BORD

Pour l'obtenir, il suffit de positionner le curseur en haut de l'écran : six icônes apparaissent.

Choisissez une fonction en cliquant l'icône désiré avec le bouton gauche.



1. GESTION : un menu "SAUVER", "CHARGER", "QUITTER":

- **sauver** : des positions pour sauvegarder l'état du jeu sur le disque dur ou une disquette externe apparaissent. Choisissez une ligne, inscrivez le nom de votre sauvegarde.

- **charger** : chacune des positions peut être reprise. Vous retrouverez le jeu dans l'état où vous l'avez sauvegardé.

- **quitter** : permet de sortir du jeu.



2. JOKERS : vous avez droit à un nombre limité de jokers qui vous donneront par endroit quelques indices supplémentaires au cas où vous seriez bloqué.



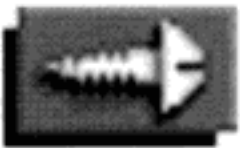
3. GOBLINS NEWS : le "une" de chaque édition, constituée d'un résumé ponctuel des faits et gestes du héros, peut être consultée à l'issue de chaque écran.



4. INVENTAIRE : une autre façon d'ouvrir l'inventaire.



5. BUT DE L'ETAPE : un rappel de l'énigme locale apparaît sur une carte générale, qui indique de plus l'endroit où vous vous trouvez.



6. OPTIONS :

- Musique: permet de supprimer ou remettre l'ambiance sonore. Un ">" indique que l'option "musique" est choisie.
- Info : donne la date, l'heure et le temps cumulé de jeu.



QUELQUES CONSEILS



- Dans un nouvel écran, commencez par repérer les zones et objets remarquables.
- Ne vous cantonnez pas à un seul écran, explorez les écrans adjacents pour y prélever des indices de-ci de-là.
- Cliquez plusieurs fois sur un même personnage, il peut dire des choses différentes chaque fois.
- Inutile d'attendre qu'un personnage ait terminé une action pour activer l'autre. Ils peuvent explorer simultanément des directions différentes.
- Il n'y a pas de situation bloquée, les objets-clés sont inépuisables. Puisque les personnages ne peuvent pas mourir, si une action ou une série d'actions est ratée, il suffit de recommencer.
- N'oubliez pas d'essayer chaque personnage sur chaque zone; ils n'agissent pas toujours de la même façon, ils peuvent donner des résultats différents.
- Utilisez souvent les objets sur les zones, même les combinaisons les plus farfelues, avec chacun des personnages. N'oubliez pas qu'ils sont facétieux !





SierraOriginals

Sierra, leader incontesté des logiciels interactifs de loisirs, est fier de vous présenter
SierraOriginals. Une collection "de poche" pour découvrir des jeux prestigieux
à un prix magique. Alors projetez vous dans la légende, relevez tous
les défis sans vous soucier du prix.

S480012006ZZZ

Copyright © 1992 By COKTEL VISION. Tous droits réservés.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG