

SHERLOCK HOLMES

LA NUIT DES SACRIFIÉS
Version Remasterisée



SHERLOCK HOLMES

LA NUIT DES SACRIFIÉS
Version Remasterisée

1. MENU PRINCIPAL

Descriptif du menu principal

Quand vous lancez Sherlock Holmes - la Nuit des Sacrifiés - Version Remasterisée, vous arrivez dans le menu principal, puis vous accédez aux options suivantes:

Nouvelle partie	Commencer un nouveau jeu
Charger	Charger une partie (Cette fonction est inactive si vous commencez une nouvelle partie)
Sauvegarder	Sauvegarder une partie en cours (Cette fonction est active lorsque vous ouvrez le menu en cours de partie)
Retour	Continuer la partie en cours
Options	Changer les réglages (préférences, sons et graphismes)
Contrôles	Afficher et changer les contrôles du jeu
Crédits	Crédits
Quitter le jeu	Quitter le jeu et retourner à Windows

Pour accéder au menu principal en cours de partie, pressez Echap

Nouvelle partie

Lorsque vous voulez lancer une nouvelle partie cliquez sur le bouton " Nouvelle Partie ", l'action commencera alors à Baker Street, dans la demeure de Sherlock Holmes.

Sauvegarder ou charger une partie

Vous pouvez sauvegarder votre partie à tout moment pendant votre jeu. Il suffit d'appuyer sur la touche " Echap " de votre clavier pour accéder au menu principal. Ensuite, cliquez sur le bouton " Sauvegarder " dans le menu principal. Un menu de sauvegardes apparaît. Choisissez une case vide en cliquant sur les flèches de droite ou de gauche, ou bien en utilisant la molette de défilement de votre souris. Cliquez sur une case vide. Une image de votre partie en cours s'affichera dans cette case, accompagnée de l'heure et de la date à laquelle vous avez effectué cette sauvegarde. Une fenêtre vous demandant de confirmer la sauvegarde apparaît, cliquez alors sur confirmer. Votre partie est maintenant sauvée et vous pouvez retourner au menu principal en cliquant sur la boucle d'argent au centre de l'écran ou en pressant " Echap " sur votre clavier. Pour sauvegarder une partie à la place d'une autre, cliquez sur la case de sauvegarde que vous voulez remplacer. Cliquez sur " Oui " pour valider votre choix (en ce cas votre nouvelle sauvegarde effacera l'ancienne), ou sur " Non " pour choisir une autre case. La nouvelle partie est sauvée dans la case que vous avez choisie. Pour retourner au menu principal cliquez sur la boucle d'argent au centre de l'écran ou pressez Echap sur votre clavier.

Pour charger une partie, procédez de la même manière que pour sauvegarder une partie ; cliquez sur le bouton " charger " dans le menu principal. Un menu d'images de parties à charger apparaît. Choisissez la partie que vous voulez jouer en cliquant sur la case correspondante, une boîte de dialogue apparaît alors pour confirmer la sélection. Confirmer en cliquant sur le bouton adéquat et la partie commencera.

Pour quitter ce menu sans charger un jeu, cliquez sur la boucle d'argent au centre de l'écran ou pressez " Echap " sur votre clavier, vous retournez au menu principal.

Options

Vous pouvez changer les réglages du jeu à n'importe quel moment de votre partie. La touche "Echap" vous affichera le menu principal, d'où vous pouvez cliquer sur "options".

Dans le Menu Options, vous pouvez choisir parmi les rubriques affichage, audio ou préférences.

Menu d'affichage

- | | |
|-----------------------------|--|
| - Résolution: | Résolution de l'écran |
| - Qualité couleur: | Définition de votre qualité de couleurs (choisissez 32 bits pour une qualité optimale) |
| - Synchronisation verticale | Permet d'indiquer la fréquence d'affichage de votre écran |
| - Anticrénelage | Régler l'anti-crénelage (permet une meilleure définition des images) |
| - Anisotropie | Régle le niveau de filtrage anistrophe |
| - Gamma | Luminosité de l'écran |

Réglages graphiques

Réglez ici les options graphiques du jeu

Menu Audio

Réglez ici les options audio du jeu

Préférences

- | | |
|----------------------------|---|
| - Sous-titres | Afficher ou enlever les sous-titres pour tous les dialogues et les commentaires |
| - Sensibilité de la souris | Augmente/diminue la rapidité de la souris |
| - Sensibilité de la caméra | Pour varier la rapidité de la caméra |

Si vous effectuez un changement, n'oubliez pas de confirmer votre ou vos nouveaux réglages en cliquant sur le bouton "valider". Vous pouvez ensuite presser Echap ou cliquer sur le bouton "retour" pour retourner au menu principal.

Si vous souhaitez positionner tous les réglages à leurs positions par défaut, pressez le bouton "défaut".

Commandes du jeu

Ce jeu vous offre la possibilité de mener à bien cette aventure de Sherlock Holmes et de Watson de 2 manières différentes : deux vues vous sont proposées, une vue subjective (vue à la 1ère personne) offrant une immersion totale et une vue type " point and clic " (vue à la 3ème personne). Il est possible de jouer la totalité de l'aventure avec la vue de votre choix, ou de changer de vue quand vous le souhaitez.

Vous contrôlez le grand détective ou son ami le Docteur Watson avec votre souris.

• En vue subjective :

Cette vue offre une immersion totale dans l'aventure : vous incarnez Sherlock Holmes et vous voyez par ses yeux.

Pour vous déplacer :

- vous vous orientez dans l'espace en faisant tourner la souris
- en appuyant sur le bouton gauche de la souris et en le maintenant appuyé vous marcherez vers l'avant. Avec un double clic vous vous mettez à courir.

• En vue " point and clic " :

Cette vue plus classique des jeux d'aventure Point and Clic vous permet d'avoir une vue complète de la scène et des personnages.

Pour vous déplacer :

- Déplacez Sherlock Holmes et Watson en cliquant sur le bouton gauche de la souris à l'endroit où vous désirez qu'il se rende.

- Un double clic vous permet de courir.

Pour agir, un simple clic gauche vous permet de parler à un personnage, de prendre ou déplacer un objet, ou d'accéder à une vue plus détaillée.

Enfin, pour accéder à votre portfolio qui contient l'inventaire, les archives des dialogues, les documents, les notes personnelles de Sherlock et la carte de navigation, un simple clic droit vous permet de l'afficher.

Toutes ces commandes peuvent également être exécutées au clavier. Vous pouvez vérifier ou changer ces contrôles à tout moment. Rejoignez le menu principal en appuyant sur la touche " Echap ", puis cliquez sur le bouton " Contrôles " pour accéder au menu spécifique.

Dans le menu des contrôles, vous pouvez modifier une commande en cliquant sur un champ puis en pressant une nouvelle touche.

Légende :	Touche de base	Signification :
Vue subjective :		
Avancer	Bouton gauche ou haut	Marcher
Courir	Double clic bouton gauche MAJ+bouton gauche	Courir
Reculer	Bas	Reculer
Vue " point and clic " :		
Se déplacer	Clic gauche de la souris	Déplacer le personnage
Courir	Double clic bouton gauche MAJ+bouton gauche	Courir
Aide	Espace	Afficher les zones actives à l'écran
ACTIONS (vues subjective et " point and clic ")		
Action	Clic gauche	L'action qui pourra être faite sera déclenchée automatiquement avec cette commande : parler avec un personnage, prendre, bouger ou poser un objet, examiner un endroit plus précisément (vue zoomée). L'icône qui apparaît vous informera de l'action possible.
Ouvrir le portfolio	Clic droit	Afficher les éléments de l'enquête
Inventaire	Touche I	Ouvrir l'inventaire de vos objets
Dialogues	Touche E	Ouvrir l'archive des dialogues déjà vécus
Documents	Touche T	Accéder aux documents que vous possédez
Notes	Touche N	Ouvrir le carnet de notes personnelles de Sherlock Holmes
Carte	Touche C	Afficher la carte des lieux où vous pouvez vous rendre
Changer de Vue	Touche Ctrl/ R	Permet de basculer de la vue subjective à une vue " point and clic " ou vice-versa.
Aide	F1	Afficher l'aide complète

Si vous effectuez un changement, n'oubliez pas de confirmer votre ou vos nouveaux réglages en cliquant sur le bouton "valider". Vous pouvez ensuite presser "Echap" ou cliquer sur le bouton "retour" pour retourner au menu principal.

Si vous souhaitez positionner tous les réglages à leurs positions par défaut, pressez le bouton "défaut".

2. LES OUTILS DE L'INTERFACE

Indication d'équipement

Au cours du jeu, vous pouvez être amené à utiliser des objets pour progresser : utiliser un chiffon pour dévoiler un indice ou montrer une preuve à un témoin ... Vous ne pouvez avoir qu'un seul objet actif à la main. Si votre personnage tient quelque chose, la représentation de l'objet qu'il détient apparaît en haut à droite de l'écran. Vous avez besoin de tenir l'objet pour l'utiliser.

Pour prendre un objet, vous devez ouvrir votre inventaire et le sélectionner ; puis revenir au jeu. Clic droit > clic sur l'onglet Inventaire > clic gauche sur l'objet (il s'illumine) > clic droit pour retourner au jeu.

Si aucun objet n'apparaît en haut à droite, c'est que votre personnage n'a aucun objet à la main.

Actualisation du portfolio/carnet d'enquete



Lors de votre partie, vous collectez nombre d'informations et d'objets. Dès que vous parlez à quelqu'un, que vous observez un détail intéressant, que vous découvrez un nouveau lieu ou que vous trouvez un indice, une icône en haut à droite de l'écran s'affiche temporairement.

Elle indique qu'une mise à jour a été effectuée dans votre portfolio.

L'icône vous indique dans quelle section retrouver votre nouvelle information.



Nouveau dialogue
Nouvel Objet
Nouveau document
Nouvelle note
Nouveau lieu

Les curseurs d'action

En vue " Point And Clic " :

Lorsque certaines actions sont possibles, un curseur apparaît.

Lorsque certaines actions sont possibles, un icone apparaît sous le pointeur de la souris.



A. Pas

Se diriger vers une zone située hors de l'écran actuel

B. Main

Cet icone permet de réaliser différentes actions :

Prendre un objet

Effectuer une action sur un objet (un levier par exemple)

Effectuer une action sur plusieurs objets (Lorsqu'un objet est sélectionné dans l'inventaire, il apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran)

C. Dialogue

Permet de dialoguer avec le personnage.

D. Curseur de base C'est l'icone par défaut de la souris, il permet de se rendre à l'endroit pointé sur l'écran.

E. Sherlock Holmes C'est le personnage que vous incarnez. Il réalisera les actions (si celles-ci sont possibles) que vous lui ordonnerez.

F. Loupe

Regarder ou examiner un objet ou un élément du décor.

Appuyez sur la barre d'espace pour afficher l'aide contextuelle : toutes les actions possibles à l'écran s'affichent en simultanées (zones actives, objets à prendre...).

En vue subjective :



Prendre l'Objet
s'approcher et
cliquer dessus



Combiner s'appro-
cher et cliquer des-
sus avec le bon
objet de complé-
ment



Regarder s'appro-
cher et cliquer sur
l'endroit, s'accroupir
si nécessaire



Agir sur un élément
s'approcher et cliquer
sur la zone (ouvrir, bou-
ger quelque chose)

Attention, aucun curseur n'est visible lorsque vous pouvez parler avec un personnage. Il suffit de cliquer sur un personnage actif pour déclencher un dialogue. Si le personnage n'a rien à vous dire, il vous le fera savoir.

Portfolio : le carnet d'enquête de Sherlock

Sherlock ou Watson peuvent accéder au carnet à n'importe quel moment de la partie. Ce carnet contient les informations collectées en cours de partie et pouvant être utilisées ultérieurement.

Pour accéder au carnet, cliquez sur le bouton droit de votre souris. L'interface du portfolio apparaît, le jeu est en pause. Vous avez maintenant le choix entre différentes fonctions :

Une fois le carnet ouvert, choisissez la page que vous voulez consulter en cliquant sur les icônes des rubriques (onglets) en bas de l'écran. En dehors de l'inventaire, tous les documents accessibles sont listés sur la partie gauche de l'écran. Pour faire défiler la liste des documents, vous pouvez utiliser les flèches se trouvant en haut et en bas de la page ou utiliser la molette de défilement de votre souris. Sélectionnez un document avec votre souris pour l'afficher sur la partie droite. Pour visionner un document contenant plusieurs pages, vous pouvez utiliser les flèches se trouvant en haut et en bas de la page ou utiliser la molette de défilement de votre souris.

Pour refermer le carnet, cliquez avec le bouton droit de votre souris ou pressez la touche Echap sur votre clavier.

Lorsque Sherlock trouve un nouveau document, écrit un rapport ou apprend une nouvelle information, un icône apparaît en haut à droite de l'écran. Cliquez avec le bouton droit pour connaître ce nouveau renseignement. Le document est alors ajouté dans la rubrique correspondante. L'icône continuera à s'illuminer pendant le temps de lecture du document.

Les différentes rubriques du carnet de Sherlock sont :



L'inventaire

L'inventaire vous permet de garder les nombreux objets que vous ramasserez au cours de l'enquête. Lorsque le curseur se transforme en main, vous pouvez prendre un objet. Si vous cliquez dessus, l'objet prendra automatiquement place dans votre inventaire. Il apparaîtra quelques secondes en haut à droite de l'écran pour vous indiquer que vous venez d'acquérir un nouvel objet. Pour ouvrir l'inventaire, cliquez sur le bouton droit de votre souris pendant une partie : le portfolio s'ouvre à la dernière page actualisée. Cliquez sur l'onglet inventaire si vous n'arrivez pas sur cet écran.

Faites glisser le curseur parmi les objets présents pour faire apparaître une petite note d'information relative à chacun d'entre eux, en bas de l'écran.

Pour prendre un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. L'objet est maintenant illuminé ; votre personnage tient l'objet. Retournez au jeu en faisant un clic droit : vous verrez l'objet sélectionné apparaître en haut à droite de votre écran. Si vous voulez replacer cet objet dans l'inventaire, cliquez à nouveau dessus dans l'inventaire ; l'objet n'est plus illuminé, votre personnage a rangé l'objet.

Il est possible de combiner certains objets de votre inventaire en les prenant pour cliquer ensuite sur d'autres objets présents dans l'inventaire. L'apparition de l'objet modifié ou d'un nouvel objet indiquera le succès de la combinaison.



Les dialogues

Toutes les conversations et témoignages sont répertoriés dans cette page.



Les documents : Tous les documents que Sherlock a reçus, collectés, ou vus, sont répertoriés dans cette page. Pensez à les lire régulièrement.



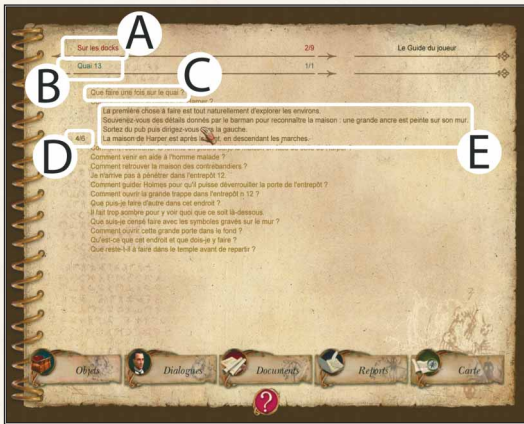
Les rapports : Les résultats de certaines observations ou analyses sont répertoriés dans cette page. Ces renseignements sont particulièrement précieux pour le déroulement de l'enquête.



La carte : Les différents lieux de Londres et des autres endroits où vous investiguerez apparaîtront sur la carte au cours de l'enquête. Il suffit de cliquer sur le point qui vous intéresse pour vous y rendre instantanément.

L'aide de jeu

En plus du système d'aide contextuel permettant d'afficher les icônes des différentes aides possibles à l'écran, Sherlock Holmes propose un système d'aide progressif vous aiguillant progressivement vers la solution avec des indices de plus en plus précis. Pendant la partie, le joueur peut à tout moment ouvrir cette aide en appuyant sur F1



A - Choix du

chapitre pour lequel vous désirez de l'aide.

L'aventure se déroule en 9 chapitres, on peut obtenir une aide pour chacun d'entre eux.

B - Choix du lieu où vous cherchez de l'aide

Une fois le chapitre choisi vous n'avez plus qu'à choisir le lieu pour lequel vous avez besoin d'aide.

C - Questions que le joueur peut se poser pendant l'aventure.

Suivant le lieu et le chapitre que vous choisissez, vous verrez apparaître différentes questions liées à ce lieu et à ce chapitre.

D - Indicateur du nombre d'indices ouverts/ nombre d'indices disponibles

Certaines questions donnent lieux à plusieurs indices. Cliquez sur l'indice affiché à l'écran pour faire apparaître le suivant.

E - Les indices ouverts apparaissent en dessous de la question choisie.

3. RECHERCHE, ANALYSE ET DEDUCTION

Lors de certains moments clés, vous aurez accès à des espaces protégés pour effectuer certaines tâches précises.

La recherche en écran fixe

Lors de votre enquête, vous aurez accès à des écrans fixes pour obtenir un indice particulier ou résoudre une énigme. Vous pouvez sortir à tout moment de ces écrans en utilisant le clic droit de la souris.

Recherches d'indices

Sherlock est passé maître dans l'art d'observer les traces sur le sol. Pensez à examiner attentivement ces endroits signalés par une icône "regarder". En cliquant sur une zone active, vous avez accès à une vue détaillée, vous pouvez :

- utiliser la loupe pour mettre en évidence un détail
- utiliser le mètre pour mesurer une trace

Les informations détaillées de votre observation seront consignées dans la partie rapport de votre carnet / portfolio. Pensez à le lire régulièrement.

Enigmes de réflexion

Certaines énigmes logiques se présenteront à vous sous forme d'écrans fixes. Utilisez votre souris pour déplacer les objets.

La table d'analyse de Sherlock Holmes

Sherlock excelle en chimie et doit passer du temps à analyser les indices collectés. Vous pouvez vous aussi analyser les indices que vous avez trouvés. Cliquez sur la chaise devant la table d'analyse pour vous y asseoir.

Microscope

Pour placer un indice sous le microscope, vous devez sélectionner l'objet dans l'inventaire puis cliquer sur le microscope.

Vous pouvez alors procéder à l'analyse.

- cliquez sur l'objet pour permettre à Sherlock d'émettre un commentaire
- si nécessaire, utilisez la pince pour séparer ou prélever des éléments
- si nécessaire, utilisez le scalpel pour inciser

Le résultat détaillé de votre observation sera consigné dans la partie rapport de votre carnet / portfolio.

L'analyseur chimique

Pour faire une analyse chimique, vous allez vous servir de la nouvelle machine de Sherlock Holmes.

Commencez par prendre les petites bouteilles sur la table (dissolvant, eau purifiée, acide, détergent...) puis placez votre indice dans le récipient. Vous pouvez :

- verser un produit sur la preuve en sélectionnant la bouteille dans votre inventaire, attendez la réponse de Sherlock Holmes
- utiliser la chaleur en chauffant votre mélange. Utilisez les allumettes sur le brûleur puis attendez la réponse de Sherlock Holmes

NB : plusieurs indices ont besoin de plusieurs opérations d'analyses.

Les quizz

A certains moments clés de l'enquête, Sherlock Holmes ou le docteur Watson seront amenés à répondre à une question.

Vous devez répondre en tapant votre réponse dans l'espace noir en bas de l'écran puis

valider à l'aide du bouton de validation en bas à droite.

Sherlock Holmes vous indiquera alors si vous avez bien répondu ou si vous devez chercher encore.

Pour vous aider à répondre, nous vous conseillons d'ouvrir votre portfolio en cliquant avec le bouton droit de votre souris et de chercher les éléments de réponse dans les documents, les rapports ou les dialogues collectés tout au long de l'enquête.

Aucun quizz ne se déclenche si vous n'avez pas trouvé tous les éléments nécessaires à sa résolution.

4. LES 10 PREMIERES MINUTES DU JEU

Une journée typiquement londonienne à Baker Street



Après le départ de Watson:

- Prenez la boîte d'allumettes sur le secrétaire en cliquant dessus avec le bouton gauche de votre souris. Les allumettes sont désormais dans votre inventaire. Vous pouvez le vérifier en pressant la touche I de votre clavier ou en cliquant avec le bouton droit de votre souris puis en sélectionnant l'onglet " inventaire "
- Dirigez-vous vers la porte et ouvrez-la en cliquant dessus avec le bouton gauche de votre souris. Descendez l'escalier et ouvrez la porte d'entrée.
- Parlez avec le petit vendeur de journaux et achetez-lui un journal. Vous pouvez lire votre journal à tout moment en pressant la touche D de votre clavier ou en cliquant avec le bouton droit de votre souris et en sélectionnant l'onglet " document " .
- Marchez jusqu'au croisement et prenez la 1ère rue à droite puis la 1ère rue à gauche. Si vous avez un doute, demandez votre chemin au Bobby qui fait sa faction dans Baker Street. Saluez Miss Fleming, la marchande de fleur.
- La librairie Barnes est dans la rue Glenworth. Entrez dans la boutique et parlez à Barnes. Les deux livres que vous devez prendre sont sur la table

à gauche du comptoir.

- Notez la trace de semelle sur l'escabeau en face de la porte d'entrée et regardez le pot de fleur dans la vitrine.
- Quittez la librairie et retournez à Baker Street. En chemin, Watson vous interpelle. Rejoignez-le.

Une étrange disparition



- Watson vous présente deux personnes: le Capitaine Stenwick et le Sergent Rufles. Interrogez-les tous les deux. Votre enquête a commencé !
- Entrez dans la cabane. Prenez le morceau de tissu qui est accroché au clou du linteau de la porte. Observez l'étrange dessin sur le sol.
- Cliquez sur le brasero puis dans la vue fixe, utilisez votre loupe pour identifier une petite boulette noire. Cliquez sur la boulette pour la prendre.
- Sortez de la cabane et tournez sur votre gauche vers le fond du jardin. Observez le sol et remarquez des empreintes dans l'herbe. Dans la vue fixe, utilisez votre mètre pour les mesurer (sélectionnez le puis sur une des extrémités de l'empreinte, cliquez et resté appuyé pour le dérouler. Relâchez-le lorsque vous touchez l'autre bord de l'empreinte). Si vous ne trouvez pas ces traces, ne vous inquiétez pas et continuez à marcher vers le mur du fond.
- Vous trouvez d'autres traces au pied du mur. Mesurez les puis examinez le sol avec la loupe. Vous notez qu'un clou manque à la chaussure droite. Vous remarquez également une écaille de poisson en haut de l'écran. Prenez-la.
- Une fois que vous avez quitté l'écran, regardez en l'air pour noter qu'il y a quelque chose en haut du mur. Pour le prendre, vous avez besoin d'une échelle.
- Sortez de la maison du Capitaine Stenwick, tournez à gauche dans la rue puis de nouveau à gauche pour longer la propriété. L'échelle est sur votre droite derrière un arbuste. Prenez-la et posez-la contre le mur

d'enceinte. Cliquez sur l'échelle, vous voyez maintenant des fibres accrochées au sommet du mur (c'était ce que vous aperceviez lorsque vous étiez de l'autre côté du mur).

- Retournez voir Watson et parlez avec le Capitaine Stenwick. Vous devez maintenant retourner à Baker Street.

Analyses à Baker Street



Vous devez faire quelques analyses pendant que Watson ira se documenter à la librairie.

- Cliquez sur la chaise de la table d'analyse près de la fenêtre. Vous êtes assis. Prenez les quatre flacons sur la table (solvant, eau, acide et détergent).
- Sélectionnez la boulette noire et placez la sous le microscope. Dans la vue fixe, prenez le scalpel pour la couper en deux puis prélevez des grains avec la petite pince. Sortez de la vue en cliquant avec le bouton droit.
- Sélectionnez les grains et placez les dans l'analyseur chimique. Versez de l'acide dessus et attendez le commentaire de Sherlock. Ensuite, allumez le brûleur (en cliquant dessus avec vos allumettes sélectionnées). Regardez la machine vous donner le résultat.

Élémentaire ?

Vous avez encore plusieurs analyses à faire avant de retrouver Watson aux prises de la littérature... mais la partie est lancée et plus rien ne saurait arrêter nos deux héros devant le danger qu'ils sont en train de dévoiler.

Bonne enquête!