



LE TESTAMENT DE
**SHERLOCK
HOLMES™**

MANUEL



proqueres



FOCUS
HOME INTERACTIVE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME 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 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.

ASSISTANCE - SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes pour installer ou faire fonctionner le jeu, contactez nos services techniques par E-mail ou téléphone.

E-Mail : support@sherlockholmes-thegame.com

TÉL : 01.48.10.75.95 (du lundi au vendredi de 9h00 à 13h00)

Merci de fournir au support technique un maximum d'informations sur le type de problème rencontré et la manière dont il se produit, ainsi que le DxDiag de votre ordinateur. Pour cela, appuyez simultanément sur les touches « Windows® » et « R » et tapez « DxDiag » dans la boîte de dialogue. Sauvegardez et joignez -le à votre email.

SOMMAIRE

INSTALLATION DU JEU.....	4
ACTIVATION DU JEU	4
INTRODUCTION	5
CONTROLES DE JEU	5
Contrôles Clavier/souris.....	5
Contrôles Manette Xbox®360 pour Windows®.....	5
MENU PRINCIPAL.....	6
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT	6
INVESTIGUER LES SCÈNES D'ENQUÊTE	7
Vue 3 ^{ème} personne.....	7
Vue 1 ^{ère} personne.....	7
Vue Point'n Click.....	8
Courir.....	8
Icône de jeu.....	9
Puzzles	10
Système d'aide.....	10
OUTIL D'ANALYSE DES INDICES ET DES INFORMATIONS RÉCOLTÉES.....	11
DÉDUCTION ET RÉOLUTION	13
Tableau de déduction.....	13
CRÉDITS.....	14

INSTALLATION DU JEU

Pour installer le jeu, veuillez insérer le disque dans votre lecteur disque, puis suivez les instructions à l'écran. Si après avoir inséré le disque dans votre lecteur aucune fenêtre ne s'affiche, suivez la procédure suivante : double-cliquez sur l'icône [Poste de travail] situé sur votre bureau, puis sur l'icône [disque] pour lancer le programme d'installation. Suivez ensuite les instructions du programme d'installation à l'écran.

Agrément de Licence : Vous devez consulter et accepter l'agrément de licence de ce programme lors de l'installation. Cet agrément de licence doit être lu entièrement et accepté avant d'installer le jeu.

ACTIVATION DU JEU

Après avoir choisi d'installer le jeu, veuillez entrer votre numéro de série. Celui-ci se trouve à l'intérieur de la boîte du jeu.

Assurez-vous d'être connecté à Internet durant ce processus !

Si votre PC ne peut pas être connecté à Internet pour l'activation du jeu, vous avez la possibilité d'activer votre jeu à distance en vous connectant d'un autre PC ou via un smartphone en scannant le QR Code, afin d'accéder à la page Internet du support :



<http://activation.sherlockholmes-thegame.com>

Suivez les instructions à l'écran pour obtenir à distance votre clé d'activation du jeu.

Si vous rencontrez des problèmes pour activer votre jeu, veuillez contacter le support technique :

support@sherlockholmes-thegame.com

INTRODUCTION

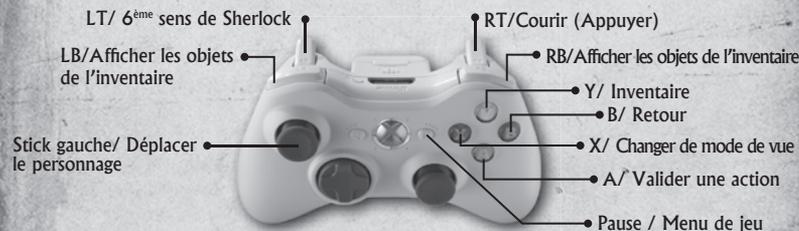
« 1898, Londres. Sherlock Holmes est devenu le principal suspect dans une affaire de vol et d'imposture. Le doute s'installe et Londres perd bientôt confiance en Holmes qui est incapable de laver les soupçons qui pèsent sur lui. Même la foi inébranlable du Docteur Watson commence à vaciller, alors que le célèbre détective fuit Scotland Yard et multiplie les actes troublants : Escapades nocturnes, destruction de preuves...Holmes irait-il jusqu'au meurtre ? »

CONTRÔLES DE JEU

CONTRÔLES CLAVIER/SOURIS

	Vue 3ème personne (par défaut)	vue 1ère personne	vue point'n click
Déplacements	ZQSD	ZQSD	Clic gauche
Valider une action		Clic gauche	
Courir	Shift	SHIFT / Double clic gauche appuyé	Double clic gauche
Changer de mode de vue		R / Molette souris (appuyée)	
6ème sens de Sherlock		Espace	
Afficher les objets de l'inventaire		Molette souris	
Ouvrir l'Inventaire		Clic droit	
Retour Menu		Echap	

CONTRÔLES MANETTE XBOX®360 POUR WINDOWS®



Si vous utilisez une manette sans fil, veuillez vous assurer que cette dernière soit suffisamment rechargée.

Vous aurez la possibilité de mettre en pratique et d'en apprendre plus sur ces commandes grâce au tutoriel proposé en début de partie.

MENU PRINCIPAL

Une fois que vous avez démarré le "Testament de Sherlock Holmes" via le disque du jeu, vous accédez au menu principal. C'est à partir de ce menu que vous pouvez choisir l'une des options suivantes :



- 1. Continuer :** Continuez votre enquête là où vous avez sauvegardé pour la dernière fois.
- 2. Charger :** Ce menu vous offre la possibilité de recharger et jouer une sauvegarde de votre choix parmi les sauvegardes faites en cours de partie.
- 3. Démarrer une nouvelle partie :** Commencez votre investigation depuis le début - avec votre fidèle ami le Docteur Watson - et découvrez ce qui se trame derrière le Testament de Sherlock Holmes.
- 4. Options :** Pour un meilleur confort, les options de jeu peuvent être modifiées à votre guise. Cela va des options graphiques à ceux du son en passant par le choix de la langue des sous-titres et audio. Notez que pour rendre ces choix effectifs, il vous faudra redémarrer le jeu.
- 5. Commandes de jeu :** Vous en apprenez davantage sur les commandes de jeu.
- 6. Quitter :** Quitter le jeu.
- 7. Honneurs :** Tout au long de l'aventure, Sherlock débloque des récompenses que vous pouvez consulter dans ce menu. Alors faites honneur à votre réputation de fin limier et récupérez-les tous !

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Le Testament de Sherlock Holmes vous propose une fonction de sauvegarde automatique à des moments clés de votre aventure. Mais vous pouvez également choisir de sauvegarder votre partie quand bon vous semble. Pour cela et pendant la phase de jeu, appuyez sur Echap et sélectionnez « **Sauvegarder** ». Bien sûr si vous souhaitez recharger cette sauvegarde, vous avez la possibilité d'user de l'option « **Charger** » du menu principal ou « **Retour** » si cette sauvegarde est la dernière en date. Si vous souhaitez supprimer votre sauvegarde, il vous suffit de cliquer sur la croix en haut à droite de l'image de sauvegarde désirée.

INVESTIGUER LES SCÈNES D'ENQUÊTE

Afin de vous proposer une immersion totale dans l'aventure, Le Testament de Sherlock Holmes vous propose trois modes de vue. Ces derniers vous permettront un meilleur confort de jeu mais surtout de pouvoir explorer avec plus ou moins de détails les différents lieux et scènes de crimes que vous aurez à investiguer.

VUE 3ÈME PERSONNE

Cette vue vous permet d'avoir une vue globale sur l'ensemble de la scène ainsi que du personnage que vous contrôlez. Sherlock (ou le personnage contrôlé) se déplacera et agira en fonction des ordres que vous donnez via les commandes du jeu.



VUE 1ÈRE PERSONNE

La vue subjective à la première personne vous permet quant à elle de voir exactement ce que voit le personnage que vous incarnez. Elle peut également vous offrir une meilleure vue lorsque vous recherchez des objets ou indices qui demandent une fouille minutieuse. Pour afficher cette vue, appuyez sur la molette de la souris ou R.

A noter qu'il est également possible, via le menu des options, d'afficher un curseur de votre choix qui s'affichera au centre de l'écran. Cela peut être très utile dans le cas où cette vue vous apporte quelques désagréments.



VUE POINT'N CLICK

Cette vue classique du jeu d'aventure vous permet d'explorer et de fouiller méticuleusement un endroit donné. Cliquez sur un endroit désiré afin que votre personnage s'y déplace.



COURIR

Par défaut, Sherlock se déplace en marchant lorsque que vous enquêtez dans un lieu donné. Néanmoins, si vous avez des scènes plus grandes à explorer, vous avez la possibilité de faire courir votre personnage. Pour ce faire, en vue point 'n Click double-cliquez sur l'endroit voulu. En vue première personne, double-cliquez et restez appuyé pour courir. Ainsi les déplacements se feront plus rapidement dans les deux modes de jeu.



ICÔNE DE JEU

Vous êtes le célèbre détective à la pipe et à la loupe qui est reconnu pour son sens de la déduction et de l'analyse. Mais pour mettre au jour ce qui se trame derrière cette sombre affaire, vous allez devoir mettre en avant votre sens de l'observation afin de prélever et récupérer les indices nécessaires pour votre enquête. Vous avez alors plusieurs manières de rassembler ces informations :

- En observant et analysant soigneusement les différents lieux et scènes de crimes. Vous pourrez peut-être en apprendre plus sur le déroulement des événements passés.
- En trouvant et prélevant les objets de ces scènes. Ils peuvent vous être nécessaires pour la suite de l'affaire.
- En interrogeant les témoins ou les personnes liées à l'affaire qui – sait-on jamais – pourront vous apporter des informations et des indices cruciaux.

Ainsi lors de votre enquête, vous aurez à examiner plusieurs lieux pour récupérer ces précieux indices. Pour ce faire, l'écran ci-dessous vous propose un état des lieux des actions que vous pouvez effectuer.



1. Loupe : Lorsque qu'une loupe est affichée en bleue, cela indique qu'un objet ou un indice est présent et peut être examiné. Vous pouvez alors l'étudier en cliquant dessus. Notez que quand un indice a été examiné, l'icône devient vert.

2. La Main : Cette dernière vous indique qu'un item peut être pris ou que vous pouvez interagir avec.

3. Bulle de dialogue : Cet icône s'affiche lorsqu'un dialogue est possible avec un personnage. Vous pouvez alors le questionner et ainsi obtenir de précieuses informations pour votre enquête. Pour ce faire, lorsque cet icône est visible, cliquez sur le personnage pour lancer la discussion.

4. Eléments d'inventaire :

Objet utilisé: Tout au long de votre enquête, vous êtes amené à récolter ou prélever des indices. Ces indices peuvent être des objets, des substances ou tous autres éléments qui auront ou non un lien avec votre affaire. Ils vous seront très utiles pour comprendre les tenants et aboutissants de votre enquête. Chaque objet que vous obtenez est alors stocké dans votre inventaire.

Tout au long de votre investigation, vous pouvez les utiliser afin de faire avancer vos recherches en les faisant interagir avec d'autres éléments de votre environnement. Par exemple, utilisez votre loupe pour examiner de plus près un indice. Pour utiliser un objet, vous avez deux possibilités :

- Ouvrir votre inventaire avec le clic-droit de la souris et sélectionnez l'objet désiré.
- Utilisez la molette de la souris pour faire défiler vos objets jusqu'à obtenir celui souhaité.

En conséquence l'objet que vous choisissez est alors affiché à l'écran.

Nouvel élément récolté : Au cours de vos discussions et de votre aventure, en plus de récolter de nouveaux indices, un rappel vous est proposé afin de vous informer qu'un nouvel élément est disponible dans votre inventaire (accessible via le clic-droit de la souris).

5. Sixième sens : Lorsque vous faites appel au sixième sens de Sherlock, cet icône s'affiche. Consultez la section « Système d'aide » pour en savoir plus.

PUZZLES

A travers votre enquête, Sherlock devra résoudre bons nombres d'énigmes afin d'avancer et faire toute la lumière sur cette affaire. Ces dernières feront appel à votre sens logique afin d'être résolues. Résoudre ces puzzles vous permet d'accéder ensuite à de nouveaux indices et informations pour la suite de l'enquête. Lorsqu'un puzzle est proposé, vous pouvez afficher les instructions en cliquant sur le point d'interrogation à l'écran.

SYSTÈME D'AIDE

Si vous êtes bloqué à un endroit ou durant la résolution d'un puzzle, vous avez la possibilité de faire appel au sixième sens de Sherlock. En appuyant sur ESPACE, vous pouvez afficher dans une zone donnée tous les objets avec lesquels vous êtes susceptible d'interagir. En fonction de la difficulté, cette « aide » mettra plus ou moins de temps à redevenir accessible une fois utilisée. Le système d'aide offre également durant les puzzles, la possibilité de simuler leur résolution. Cela permet aux moins acharnés de pouvoir avancer dans l'histoire sans pour autant subir le contrecoup d'un puzzle non-résolu.

Toutefois pour garder toute la force de l'immersion en tant que détective, nous vous conseillons d'utiliser cette aide avec parcimonie.

OUTIL D'ANALYSE DES INDICES ET DES INFORMATIONS RÉCOLTÉES

En général, la deuxième phase d'une enquête consiste à faire « parler » les indices que vous récoltez. Pour cela, vous pourrez compter sur plusieurs outils à votre disposition.

MENU D'INVESTIGATION

Pour pouvoir analyser vos indices ou rechercher des informations, vous pouvez compter sur une panoplie d'outils. Vous y trouverez tous les indices et informations que vous récoltez durant l'enquête. Notez entre autre que l'icône correspondant s'affiche également en jeu - en haut à droite - de votre écran, lorsqu'un nouvel élément d'inventaire (dialogue, item de déduction...) est disponible. Afin d'y accéder, utilisez le clic droit de votre souris pour les consulter. Vous pouvez alors ensuite consulter l'un des outils suivant :



1. Inventaire :

Rassemblés dans la sacoche du fidèle Docteur Watson, c'est dans l'inventaire que vous trouverez tous les objets recueillis durant l'investigation. Utilisez le clic gauche pour sélectionner un objet et en apprendre plus sur ce dernier. Pour utiliser un objet de l'inventaire, quelques possibilités s'offrent à vous :

- Sélectionnez un objet avec le clic gauche pour le prendre et faites un clic-droit pour revenir en jeu.
- Pendant votre partie, en jeu, vous pouvez choisir l'objet désiré en utilisant la molette de la souris. Ces objets défilent en haut à droite de votre écran.

Vous avez également la possibilité de combiner des objets de l'inventaire afin d'en créer un nouveau. Ce nouvel objet pourrait sans doute vous permettre d'avancer dans le jeu.

Il ne vous reste plus qu'à choisir une zone d'interaction (dialogue, examen ou autre) et le valider afin d'utiliser cet objet.

2. Résumé des dialogues.

Vous n'avez peut-être pas retenu toutes les conversations avec vos interlocuteurs. Pas de soucis, cet icône s'affiche quand un résumé de conversation est accessible en jeu. Vous pouvez alors à cet endroit relire le résumé des conversations et peut-être dénicher de précieuses informations pour avancer.

3. Documents

Non seulement les documents que vous trouvez vous servent à mieux comprendre les contextes de votre affaire ou le profil de certains des protagonistes, mais ils peuvent vous offrir des indices supplémentaires pour résoudre certaines énigmes.

4. Tableau de déduction

Cet outil est très pratique car il vous permet de prendre en compte de manière synthétique la globalité d'un contexte afin de mieux en déduire des conjectures et les vérifier. Vous pouvez en apprendre plus avec le chapitre « Déduction et résolution » de votre manuel de jeu.

Lorsque cette image apparaît en jeu, cela indique qu'un nouvel élément est disponible dans votre tableau de déduction.

5. Changer de personnage

En fonction du contexte, vous êtes amené à incarner d'autres personnages que Sherlock Holmes comme son fidèle ami, le Docteur Watson. Via ce menu vous pouvez donc choisir l'un ou l'autre des personnages. Si le contexte ne le permet pas, un message vous sera indiqué.

6. Les décorations d'honneurs

Fidèle serviteur de sa Majesté, et détective hors-pair que vous êtes, vos actions émérites le long de cette enquête vous permettront d'être distingué par de nombreuses récompenses. Ces dernières seront donc rassemblées ici pour témoigner de vos actes reconnus.

7. Carte de Londres

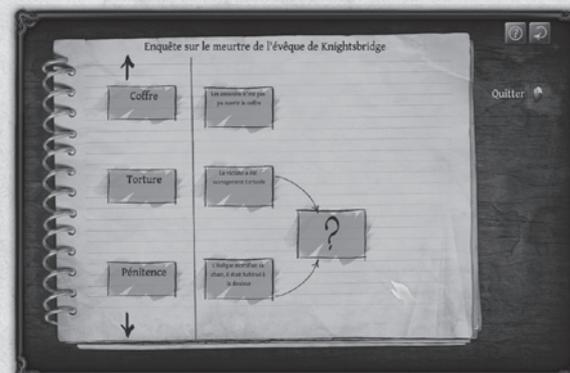
La carte de Londres vous permet de vous déplacer à travers la ville afin de rencontrer certains protagonistes ou examiner certains lieux dans le cadre de votre enquête.

DÉDUCTION ET RÉOLUTION

TABLEAU DE DÉDUCTION

Un bon détective a un talent de déduction inné et vous en tant que Sherlock Holmes vous les surpassez ! Grâce à votre tableau de déduction concocté par ce bon Watson, vous pouvez rassembler les informations que vous récoltez afin d'en déduire une suite logique des événements et avoir une vision plus claire des différents scénarii qui se posent devant vous.

Tout le long de cette investigation, vous allez rassembler des informations et des indices qui vous permettront de créer vos propres hypothèses. Pour pouvoir les vérifier, trouvez chaque suite logique. Si cette chaîne est correcte, elle s'affichera en vert.



Attention, parfois vous pouvez vous sentir bloqué. Vérifiez régulièrement votre tableau de déduction afin d'être sûr que vous l'avez résolu et vous permettre de continuer votre investigation.

CRÉDITS

FROGWARES

Alexander Masliukivskiy
Alexander Novak
Alexander Panenko
Alexander Donets
Alexandr Kuzmin
Alexey Yurkin
Alexey Zaryuta
Andrey Sibiryakov
Artyom Kravchenko
Aurelie Ludot
Dima Kryzhanovskiy
Dmitriy Eremenko
Dmitriy Martynenko
Eugene Musienko
Evgenia Leonova
Igor Dyakov
Ilya Rubinskiy
Katerina Kovalchuk
Kateryna Isaeva
Lesia Hvorostina
Ljudmila Starodub
Marina Orlova
Maxim Shcherbakov
Olga Ryzhko
Pascal Ensenat
Pavel Kostuchenko
Roman Litvin
Sergei Chervonnyi
Sergey Gulevaty
Sergey Salnikov
Sergey Usachev
Svetlana Gunchenko
Vadim Kalinichenko
Valeria Sheveleva
Valeriy Drobyazhenko
Viktor Myhno
Vitaliy Tetiora
Wael Amr
Yevgen Fiklistov
Yura Boyko
Yuriy Sholudchenko

Tabatha Reed (Dialogues)
Franck Scharff (Game Design)
Alexandr Dudko (Music)
Alexandr Ohota (Lipsynch)

Face Motion Capture (Cubic-Motion)

Gareth Edwards
Simon Elms
Steven Dorning

Motion Capture (Atopos)

Stéphane Dalbera
Laurent Helmlinger
Richard Le Bihan

FOCUS HOME INTERACTIVE

Commissaire Divisionnaire

Cédric Lagarrigue

Capitaines de Police

Thomas Barrau
Xavier Assémat
Anne-Sophie Vernhes
Adrien Rotondo
Sandra Mauri
Tristan Hauvette

Inspecteurs des crimes spéciaux

Luc Heninger
Mohad Semlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Florent D'Hervé

Vendeurs de rêves

John Bert
Aurélie Rodrigues
Aline Janzekovic
Vincent Chataignier
Pierre Vinson
Yann Le Guellaut
Vincent Duhnen

« Scène de crime ne pas entrer »

François Weytens
Diane Dufraisay-Couraud
Manon Lestrade

Porte-parole de la Ville

Marie-Caroline Le Vacon

Gardiens des pièces à conviction

Jean-Michel Hellendorff
Damien Duca
Jean-Joseph Garcia
Gildas Souka

Les frères Lumière

Stéphane Le Gac Savoye
Camille Lallement

Indics

Naddir Meridji
Olivier Baudart
Marie-Thérèse Nguyen
Julian Ricq
Jean Tramier
Larbi Ghalem
Xavier Sanson

Banque d'Angleterre

Nathalie Jérémie
Adrien Bro
Florette Nsele
Sebastien Lin
Maureen BOLGER
Stéphane FIGON
Lasconie Lukusa M.
Ramata Diallo.

Reine Victoria

Deborah Bellangé

Premier Ministre

Jean-Pierre Bourdon

La passion du cinéma et des séries toujours avec vous

rendez-vous sur Allociné >



Site web

2^{ème} base de données au monde
sur le cinéma et les séries TV

Applications mobiles

iPhone, iPad, HP Touchpad, Blackberry,
Android, Samsung Bada & Windows Phone 7

<http://www.allocine.fr/>

