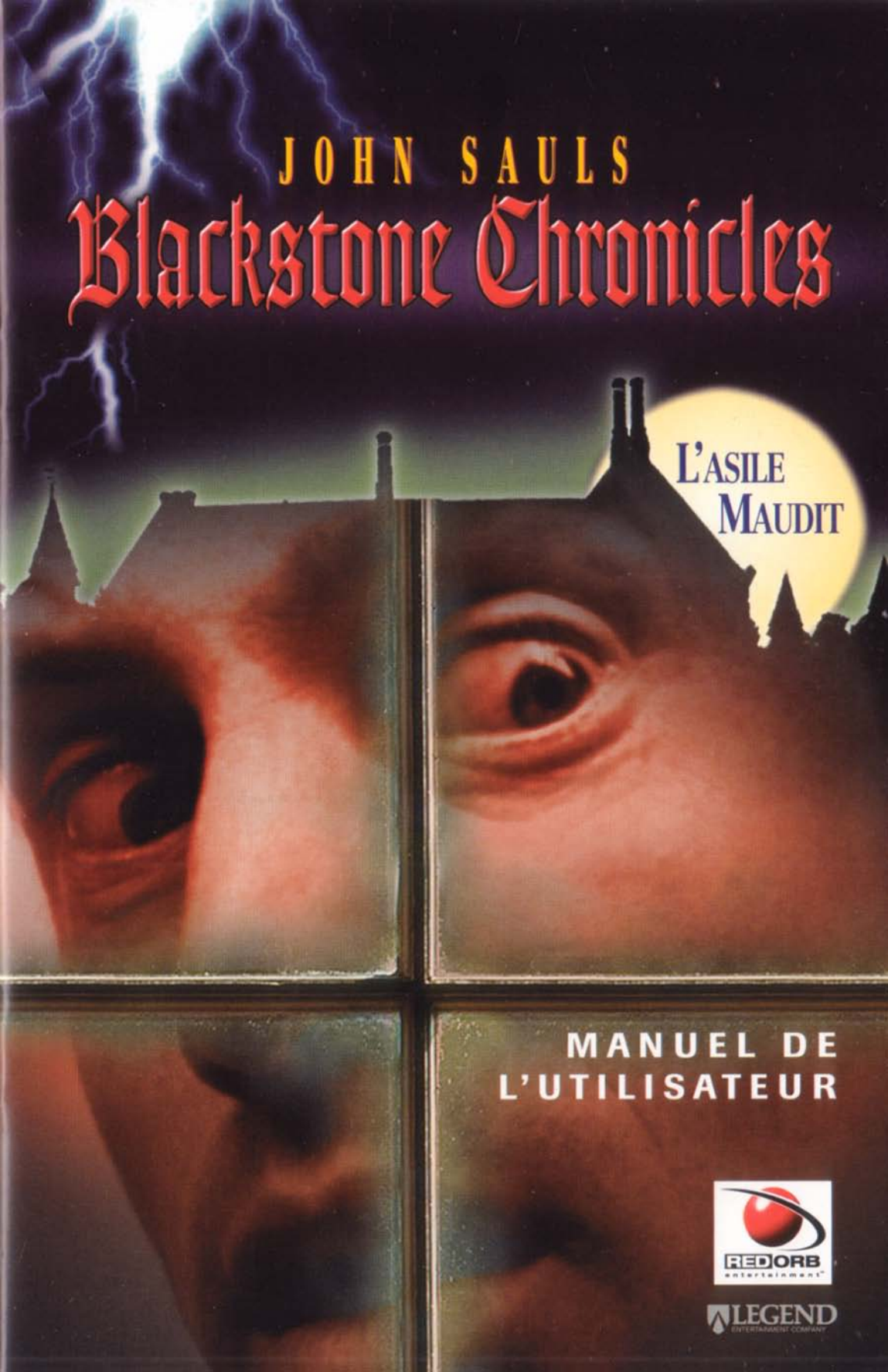
JOHN SAULS

Blackstone Chronicles

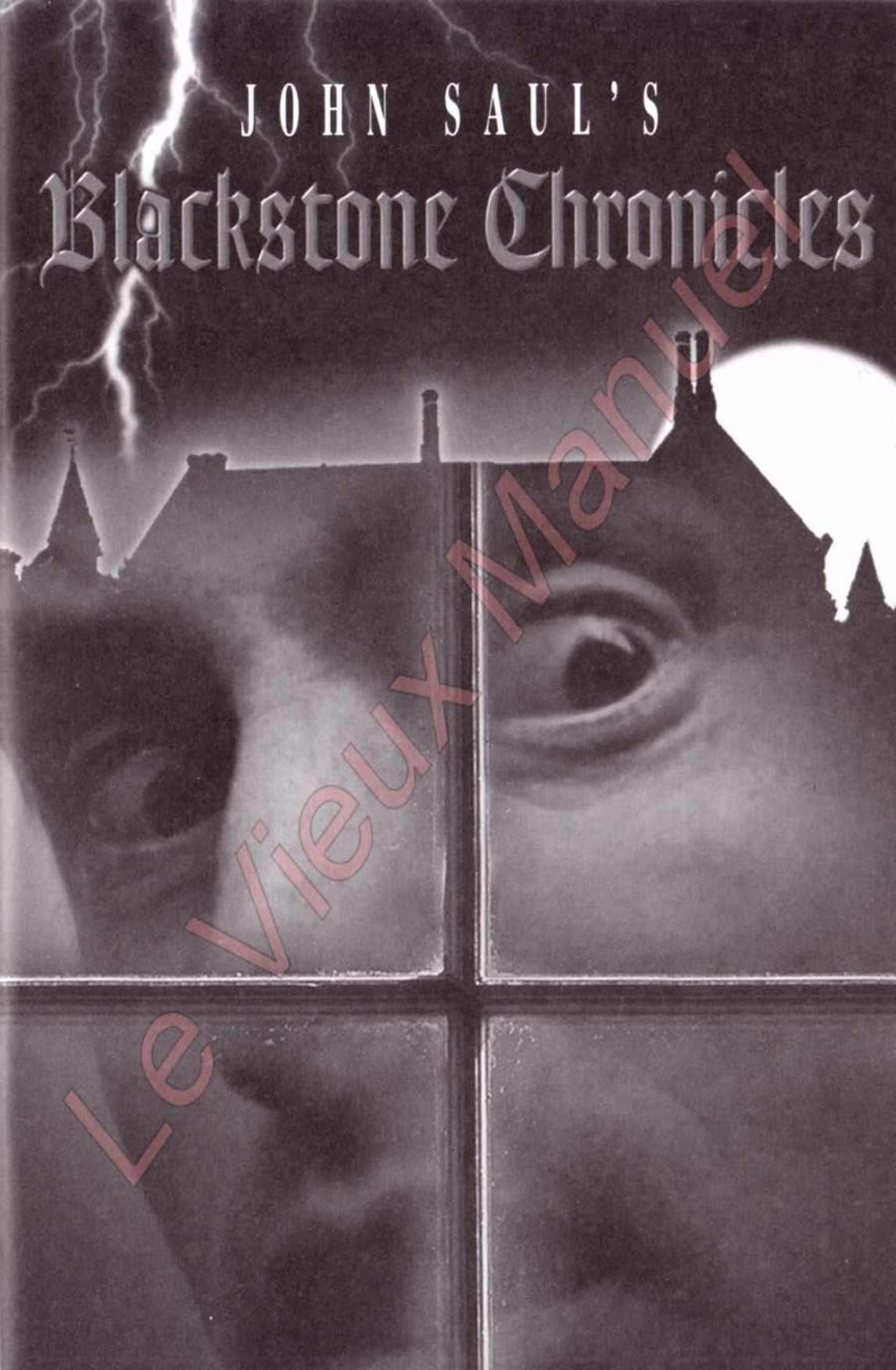
L'Asile Maudit



MANUEL DE L'UTILISATEUR

REDORB entertainment

LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY



Le Vieux Manuel

TABLE DES MATIÈRES

PREFACE DE JOHN SAUL i

AVANT-PROPOS iii

PROLOGUE : CONFIGURATION REQUISE iv

CHAPITRE 1 : DEMARRAGE 2

CHAPITRE 2 : INTERFACE 5

CHAPITRE 3 : BARRE DE MENUS 9

CHAPITRE 4 : CONVERSATION 12

CHAPITRE 5 : RESOLUTION DES ENIGMES 13

CHAPITRE 6 : DEPANNAGE 14

EPILOGUE : REMERCIEMENTS 17

Le Vieux Manuel

PREFACE DE JOHN SAUL

Cher joueur,

Pendant des années, j'ai arpenté les rues de Blackstone. J'ai contourné le vieil asile, flâné le long de Harvard Street et dîné au Red Hen Diner. Evidemment, tout ceci s'est passé dans ma tête et ce n'est qu'il y a trois ans que j'ai décidé de mettre Blackstone Chronicles sur papier. A l'origine, l'histoire fut publiée sous la forme d'un roman-feuilleton de 6 épisodes maintenant réunis en un seul volume broché.

Quand j'ai commencé à coucher l'histoire de la ville de Blackstone sur le papier, je savais qu'elle pourrait parfaitement constituer la trame d'un jeu d'aventure. Je suis un vieil habitué des jeux vidéo (cela remonte à l'époque bénie de Zork où les jeux d'aventure étaient entièrement textuels) et j'étais enchanté de monter un projet qui pourrait facilement s'adapter au monde du jeu vidéo.

Bob Bates de Legend Entertainment étant également ravi par ce projet, nous avons décidé d'entamer un partenariat pour produire JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES : L'ASILE MAUDIT. *Mindscape a également cru en nous et a rapidement apporté du renfort.*

Tous ensemble, Bob, moi-même et ceux qui nous ont assistés tout au long du projet, avons mis en scène un jeu que nous trouvons irrésistible, agréable à jouer et plein d'ambiances différentes, effrayantes ou amusantes.

Ceux d'entre vous qui n'ont jamais visité Blackstone y vont à leurs risques et périls. Vous allez entrer dans un monde où l'imaginaire et le réel sont difficiles à distinguer. Vous rencontrerez des gens sains d'esprit, des fous ou des cerveaux diaboliques. Vous voyagerez dans une époque où l'on mettait les gens « de côté » et où on les torturait sous prétexte de traitement thérapeutique. Si vous êtes assez malin pour vous en sortir, vous aurez contribué à rassembler une famille perdue.

Le vieux Manuel

Ceux d'entre vous qui ont déjà lu les romans vont enfin pouvoir entrer dans l'asile et rencontrer les personnages qu'ils ont appris à connaître. Vous aussi, vous remonterez dans le temps pour découvrir ce qui s'est passé dans l'asile avant le début du roman. Vous apprendrez les détails de la vie des personnages que vous aimez ou détestez.

Ce jeu se suffit à lui-même. La lecture des romans n'est pas indispensable pour l'apprécier. Mais après y avoir joué, vous voudrez peut-être les lire pour profiter au maximum du monde de Blackstone.

Ce fut une émotion extraordinaire que de découvrir le monde présenté dans le jeu. J'ai enfin pu atteindre et toucher les murs de pierre sombres et froids du vieil asile. J'ai pu écouter les voix de mes propres personnages. C'était comme si mes fantasmes étaient finalement devenus réalité. Ah, le seul problème, c'est que mes sens m'ont peut-être trompé.

C'est pourquoi je me fais un plaisir de vous prendre par la main pour vous présenter à vous, joueur, le monde fascinant de Blackstone. Maintenant, éteignez les lumières, baissez le chauffage et montez le son des haut-parleurs. Attrapez doucement votre souris et suivez-moi dans Blackstone. N'ayez pas peur. Faites-moi confiance. Vous rentrerez à la maison sain et sauf -enfin, j'espère.

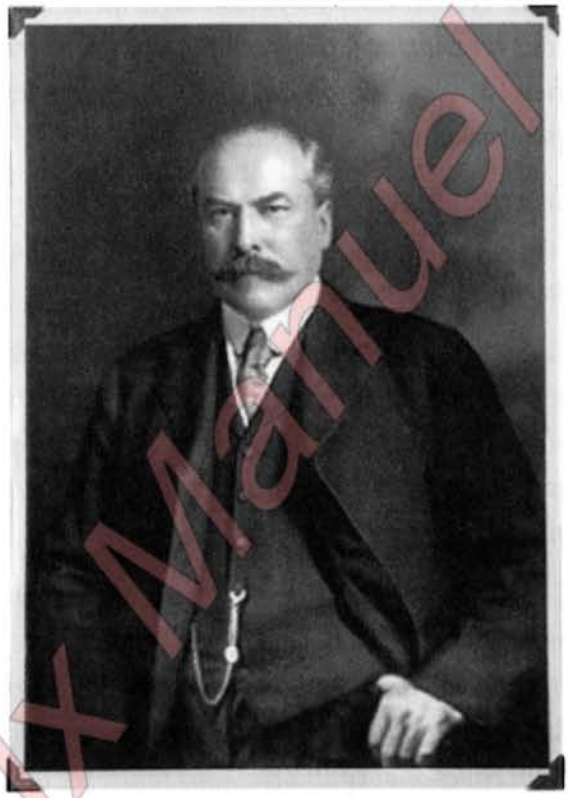
Aventureusement vôtre,



John Saul

Le Vieux Manuel

AVANT-PROPOS



L'ancien hôpital psychiatrique de la ville de Blackstone va bientôt ouvrir ses portes en tant que musée de l'histoire psychiatrique. Les efforts de restauration entrepris par la fondation historique de Blackstone ont réveillé les esprits qui hantaient le vieux bâtiment. Vous êtes Oliver Metcalf, le fils du dernier superintendant de l'hôpital, et êtes pris au piège entre les hauts murs de l'asile de Blackstone, condamné à explorer ses salles hantées, à découvrir les secrets qu'elles renferment et à résoudre leurs mystères. Pour vous aider dans cette quête, vos seuls indices concernant le passé douteux de l'asile sont ceux que voudront bien vous confier ses fantômes. Beaucoup de crimes ont été commis au cours de la courte, mais sanguinaire histoire de cet hôpital. Retrouvez vite votre fils avant qu'il ne soit à son tour victime de la folie meurtrière qui hante ces lieux obscurs…

Conseils au joueur

- Regardez toujours à droite et à gauche.
- Regardez dans toutes les directions et dans tous les endroits
- Enregistrez souvent.
- Cliquez sur les petites parties d'objets plus grands.
- Prêtez attention à tout ce que les pensionnaires vous racontent. Ce qu'ils disent pourra parfois vous paraître absurde. Cependant, vous n'avez aucun moyen de discerner ce qui vous sera ou non utile.
- Si vous êtes perdu, revenez en arrière et interrogez les esprits que vous avez déjà rencontrés. Ils vous livreront peut-être quelque chose de nouveau.
- Certains objets sont là pour le décor uniquement, mais les avoir dans votre inventaire ne vous nuit nullement.

Le vieux Manuel

- **Cliquez à l'aide du bouton droit** de la souris pour couper les animations que vous avez déjà vues et les conversations que vous avez déjà entendues.
- Les pièges (énigmes chronométrées) ne signifient pas que vous avez mal fait quelque chose, au contraire.
- Il existe toujours un moyen de vous échapper d'un piège (énigme chronométrée).

PROLOGUE : CONFIGURATION REQUISE

Pour exécuter JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES, assurez-vous que votre système comprend les éléments suivants :

- IBM PC ou compatible équipé d'un Pentium **166 MHz**. (Pentium 200 MHz recommandé).
- **32 Mo** de RAM.
- Windows® 95 ou 98 - ***Remarque :*** *ce programme ne peut pas être exécuté sur les systèmes Windows® NT.* Evitez les applications multitâches quand vous exécutez JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES.
- Un disque dur non compressé avec **200 Mo** de libres.
- Un lecteur de CD-ROM **8X** ou plus (12X recommandé).
- Une carte vidéo PCI 24 bits avec **2 Mo** de mémoire et un moniteur couleur compatible 24 bits (carte vidéo 4 Mo recommandée).
- Une carte son compatible DirectX 6.

En plus de la configuration requise, le jeu nécessite l'installation de DirectX 6 et Quicktime 3.0 sur le disque dur. L'installation de ces programmes sera proposée au cours de l'installation du jeu.

Le Vieux Manuel

Extraits traduits de « Histoire des hôpitaux psychiatriques en occident »

*Dans les **temps anciens** et dans la plupart des sociétés tribales tout au long de l'histoire, les fous étaient généralement enfermés ou pris en charge par leur famille ou leur communauté. Parfois, on les laissait errer librement. On pensait généralement que les malades mentaux étaient en contact avec les dieux ou les esprits, c'est pourquoi la plupart d'entre eux étaient traités avec respect et attention et il arrivait même qu'ils soient nommés chaman ou sorcier. Les personnes attaquées par des esprits « diaboliques » se voyaient soumis à divers traitements, qui pouvaient consister en bains, rituels ou cérémonies de jeûne, voire en l'absorption de potions médicinales. On trouva des preuves de l'existence de la trépanation, un type de chirurgie cérébrale effectuée en perçant des petits trous dans le crâne, datant de plusieurs milliers d'années.*

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 1 : DEMARRAGE

Contenu du produit

La boîte de ce jeu contient deux CD de JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES ainsi que ce manuel de l'utilisateur.

Termes utilisés pour la souris

Tout au long de ce manuel, le terme **cliquer** signifie que vous devez placer le pointeur sur la zone désignée et appuyer sur le bouton gauche de la souris. **Cliquer à l'aide du bouton droit** signifie que vous devez déplacer le pointeur sur la zone désignée et appuyer sur le bouton droit de la souris. **Cliquer** avec n'importe quel bouton signifie que vous pouvez appuyer sur le bouton droit ou gauche de la souris à votre convenance. **Double-cliquer** signifie que vous devez placer le pointeur sur la zone désignée et appuyer deux fois rapidement sur le bouton gauche de la souris.

Installation du jeu

Pour installer le jeu, insérez le CD 1 dans votre lecteur de CD-ROM. Une fois la fenêtre d'introduction apparue, **cliquez** sur Installer. Si vous avez désactivé la fonction d'exécution automatique de Windows ou si elle ne fonctionne pas, explorez le CD et **double-cliquez** sur l'icône Setup. Suivez alors toutes les informations à l'écran pour terminer l'installation.

Films basse résolution et films haute résolution

La première fois que vous jouerez, vous devrez choisir entre des films basse résolution et des films haute résolution. Tous les films basse résolution se trouvent sur le disque 1. Tous les films haute résolution se trouvent sur le disque 2. Les films haute résolution améliorent la qualité du jeu mais nécessitent du matériel puissant. Si vous devez changer de disque une fois que vous avez fait votre choix, l'ordinateur vous l'indiquera. Une fois votre choix de résolution effectué, le jeu ne vous posera plus la question. Si vous souhaitez changer la résolution des films, relancez le jeu avec l'autre disque inséré dans le lecteur de CD-ROM.

Remarque : *chaque disque contient la totalité du jeu JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES. Le disque 1 contient les films basse résolution, tandis que le disque 2 contient la même version de ces films en haute résolution.*

Démarrage du jeu

Pour démarrer le jeu, insérez soit le disque 1, soit le disque 2 dans votre lecteur de CD-ROM et sélectionnez **Jouer** dans la fenêtre d'introduction. Vous pouvez aussi démarrer le jeu en

Le vieux Manuel

ouvrant le dossier programme Red Orb Entertainment se trouvant dans le menu Démarrer de Windows et en **cliquant** sur l'icône JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES. Pour de plus amples informations sur la façon de jouer, reportez-vous au reste du manuel. Des changements de dernière minute n'ont pas pu être incorporés au manuel. Pour plus d'informations, veuillez lire le fichier Readme.txt dans le répertoire d'installation de votre jeu.

Désinstallation du jeu

Pour désinstaller le jeu, choisissez Paramètres dans le menu Démarrer de Windows et sélectionnez Panneau de configuration. Dans le panneau de configuration, sélectionnez Ajout/Suppression de programmes, **cliquez** sur JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES et **cliquez** sur le bouton Ajouter/Supprimer. Le jeu et tous ses composants seront alors supprimés de votre disque dur, à l'exception de vos parties enregistrées.

Enregistrement des parties

JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES nécessite de l'espace sur votre disque dur pour vos parties enregistrées et les fichiers temporaires. Chaque partie enregistrée peut prendre jusqu'à 100 Ko d'espace sur votre disque dur.

Extraits traduits de « Histoire des hôpitaux psychiatriques en occident »

La prise en charge des malades mentaux à l'époque ***grecque et romaine*** *fut déterminée par deux facteurs paradoxaux. Les docteurs étaient persuadés du caractère physique de la maladie mentale et croyaient en l'existence de traitements, mais la masse populaire voyait la folie comme une malédiction des dieux résultant de mauvaises actions et qui ne pouvait donc être guérie que par ces mêmes dieux. Les « fous » les plus riches bénéficièrent de thérapies basées sur ces théories dominantes. La théorie des humeurs, quatre fluides produits par le corps humain qui engendreraient la maladie mentale et physique lorsqu'ils ne sont pas équilibrés, influença le traitement de la folie jusqu'au 19ème siècle. Les fous les plus pauvres, insultés par le peuple, se regroupaient généralement autour des lieux de culte dédiés à des dieux bienveillants, mais aucun véritable asile de fous n'a été établi pendant cette période.*

Le vieux Manuel

Information importante concernant le clavier

Si vous rencontrez un problème lors de la saisie de caractères au clavier, il se peut que votre ordinateur utilise un gestionnaire de clavier américain ; dans ce cas, utilisez les claviers de référence ci-dessous pour saisir les caractères :

Mode lettres minuscules :



Mode lettres majuscules :



Le vieux Manuel

CHAPITRE 2 : INTERFACE

Pointeurs

Plusieurs pointeurs de souris apparaîtront au fur et à mesure que vous jouerez à JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES.



Un pointeur de mouvement apparaît lorsque vous pointez la souris sur une zone vers laquelle vous pouvez vous déplacer. Ces zones (appelées zones sensibles) se trouvent généralement sur les bords de l'écran de jeu. Lorsqu'un pointeur de mouvement est activé, **cliquez** pour vous déplacer vers cette zone.



Les pointeurs de rotation apparaissent lorsque vous pointez la souris sur les bords droit et gauche de l'écran. Si vous **cliquez** lorsqu'un pointeur de rotation est activé, vous pivotez dans la direction de la flèche.

Lorsque vous vous déplacez ou que vous tournez, une courte animation est déclenchée, vous montrant la pièce au fur et à mesure de votre action. Vous pouvez vous déplacer bien plus vite dans le jeu en court-circuitant ces animations. **Cliquez à l'aide du bouton droit** immédiatement après avoir **cliqué** pour tourner ou vous déplacer et l'écran suivant apparaîtra sans jouer l'animation. En fait, lorsque vous **cliquez à l'aide du bouton droit**, vous court-circuitez toute séquence d'animation, pas simplement les animations de mouvement. Vous êtes ainsi envoyé à la fin de l'animation. Faites cependant attention à ne pas court-circuiter les animations que vous n'avez jamais vues. Vous pourriez rater des indices importants sans pouvoir rejouer l'animation plus tard.

Le pointeur de sélection est le pointeur le plus souvent activé. Lorsque vous placez le pointeur de sélection sur un objet ou une option qui peut être utilisé, le pointeur s'éclaire. **Cliquez** pour activer cette option ou voir ce que vous pouvez faire avec cet objet.



Le pointeur en forme de main n'apparaît que pour certaines énigmes. **Cliquez** avec ce pointeur pour exécuter une action à cet endroit.



Le pointeur bas n'est disponible que dans certains écrans. Il vous permet de réduire un objet après l'avoir agrandi. Déplacez la souris vers le bas de l'écran, **cliquez** avec le pointeur bas pour revenir en arrière.

Le vieux Manuel



Si vous **cliquez** sur un objet dans votre inventaire et que vous déplacez votre souris hors de celui-ci, cet objet reste « collé » à la souris et le pointeur devient un pointeur objet. Vous pouvez déplacer cet objet sur l'écran. Si l'objet peut être utilisé, des options apparaissent quand le curseur passe sur une zone sensible. **Cliquez à l'aide du bouton droit** pour ramener le pointeur au mode de sélection normal. Pour plus de détails sur les *pointeurs objets*, reportez-vous à la page 5.

Inventaire



Si vous déplacez le pointeur de sélection vers le bas de l'écran, l'inventaire apparaît. L'inventaire est l'endroit où les objets que vous ramassez pendant le jeu sont placés. Pour sélectionner les objets de votre inventaire, déplacez le pointeur de la souris sur les objets jusqu'à ce que celui de votre choix se mette en surbrillance. Puis, **cliquez** dessus. L'option Regarder l'objet apparaît, ainsi qu'une liste des actions que vous pouvez effectuer sur ce dernier. **Cliquez** sur l'action en surbrillance pour l'effectuer. Si vous déplacez la souris hors de la boîte d'action alors qu'un objet est sélectionné, celui-ci devient un pointeur objet. Reportez-vous au chapitre suivant pour plus d'informations sur la manipulation des objets. Pour désélectionner un objet, **cliquez à l'aide du bouton droit.** Vous pouvez alors quitter l'inventaire en déplaçant la souris hors de la fenêtre d'inventaire.

Le vieux Manuel

Extraits traduits de « Histoire des hôpitaux psychiatriques en occident »

*C'est au **Moyen Age** que l'on vit les premiers logements destinés aux malades mentaux se construire. En accord avec la tradition de charité chrétienne envers les moins fortunés, les pauvres et les fous trouvèrent refuge dans les monastères, au côté des lépreux, des orphelins et autres mendiants. Cependant, la folie était vue comme la marque du diable ou comme une punition divine pour les péchés commis. Par conséquent, la plupart des malades mentaux étaient maltraités, vagabondant dans les rues à la merci des truands et des mendiants s'ils étaient jugés inoffensifs, ou isolés dans des donjons et battus s'ils se montraient violents ou dangereux. Les seules tentatives de guérison de la folie étaient basées sur la foi : pèlerinages, bains dans les puits sacrés et exorcismes.*

Prendre un objet

Dans JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES, vous pouvez ramasser des objets en interagissant avec votre environnement. Souvent, lorsque vous voyez un objet, sur une table par exemple, et que vous placez le pointeur de sélection sur cette zone de l'écran, une option vous proposera de le prendre. D'autres objets vous seront donnés pendant le jeu ou seront fabriqués en assemblant deux objets. Tous les objets que vous ramassez apparaissent dans votre inventaire. Vous pouvez placer certains objets dans des endroits donnés ou les détruire à un moment donné, mais vous ne pouvez pas les retirer de votre inventaire au hasard. Vous ne pouvez pas vous débarrasser des objets se trouvant dans votre inventaire, à moins qu'ils aient une place ou un besoin spécifique. Votre inventaire peut contenir autant d'objets que vous le souhaitez.

Pointeurs objets

Vous pouvez sélectionner les objets de votre inventaire en les mettant en surbrillance et en **cliquant** dessus. Lorsqu'un élément est sélectionné et que vous déplacez votre souris, cet objet reste « collé » à la souris et le pointeur devient un pointeur objet. Vous pouvez ensuite déplacer ce pointeur sur l'écran de jeu principal ou dans l'inventaire. Si rien ne se passe quand vous le placez sur un autre objet ou sur une zone, c'est que l'objet ne peut pas être utilisé de cette manière ou à ce moment-là. **Cliquez à l'aide du bouton droit** pour revenir au mode de sélection normal.

Le Vieux Manoir

Utilisation d'un objet

Vous pouvez utiliser les objets de plusieurs façons. Vous pouvez effectuer des actions sur un objet en le sélectionnant simplement dans votre inventaire et en **cliquant** sur les options qui apparaissent. Pour utiliser un objet avec un autre ou dans une zone de l'écran, vous devez le sélectionner dans l'inventaire et déplacer la souris pour en faire un pointeur objet. Vous pouvez ensuite le déplacer sur un autre objet de votre inventaire ou sur une zone de l'écran de jeu. Si les deux objets peuvent être utilisés ensemble ou si cet objet peut être utilisé dans cette zone, une boîte d'options apparaît. Mettez une action en surbrillance et **cliquez** dessus.

Le Vieux Manuel

Extraits traduits de « Histoire des hôpitaux psychiatriques en occident »

*Pendant la **Renaissance**, le savoir des anciens fut redécouvert, ainsi que des textes médicaux traitant de la maladie mentale. Pourtant, malgré ce flot de sagesse, cette période de l'histoire infligea les pires supplices aux fous. L'inquisition, en quête d'hérétiques, dirigea naturellement son attention vers quiconque parlait tout seul, se tordait de douleur sans raison apparente ou affichait un comportement excentrique. Quand une « sorcière » était trouvée, elle était systématiquement torturée jusqu'à ce qu'elle confesse être un suppôt du Démon, puis mise à mort. Bien entendu, pendant ce moment d'hystérie collective, peu de personnes se risquaient à abriter des fous, mais quelques hospices et donjons leur fournissaient un toit malgré les circonstances.*

CHAPITRE 3 : BARRE DE MENUS



Si vous déplacez le pointeur de sélection tout en haut de l'écran, la barre de menus apparaît. Elle commande les principales fonctions du jeu. Vous pouvez activer une fonction en déplaçant le pointeur de sélection sur les différents boutons jusqu'à ce que le bouton souhaité se mette en surbrillance, puis en **cliquant** dessus. Les choix de la barre de menus se présentent comme suit :

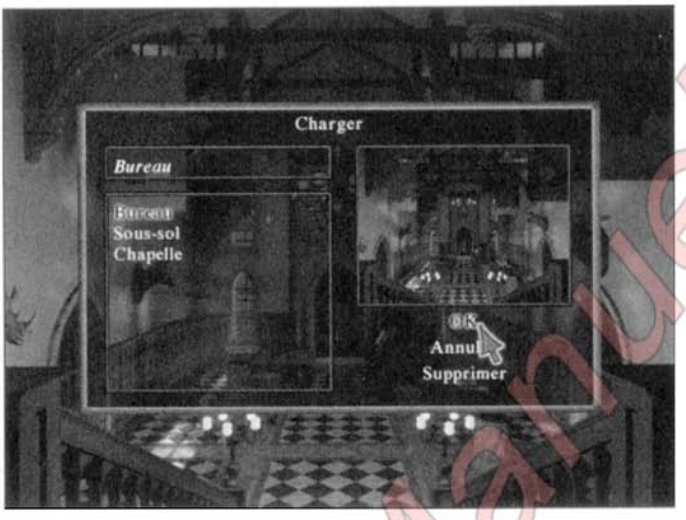
Intro

Cliquez sur Intro pour rejouer la séquence cinématique d'introduction de JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES, elle vous plongera dans l'ambiance du jeu. Cliquez avec l'un des boutons de la souris ou appuyez sur une touche pour quitter la séquence cinématique et reprendre le jeu.

Sauver

Pour enregistrer une partie, **cliquez** sur cette option dans la barre des menus. La fenêtre Sauver le jeu apparaît. Elle affiche le nom de la dernière partie que vous avez enregistrée dans la zone Nom en haut à gauche de la fenêtre Enregistrer le jeu. **Cliquez** sur une autre partie enregistrée pour enregistrer la partie sous le même nom ou tapez un nouveau nom dans la zone pour créer une nouvelle partie enregistrée. Lorsqu'une partie enregistrée est sélectionnée, une image du lieu dans lequel vous vous trouviez quand vous l'avez enregistrée s'affiche sur la droite de la fenêtre. Après avoir donné un nom à votre partie, vous pouvez l'enregistrer en **cliquant** sur le bouton OK ou en appuyant sur **Entrée**. Chaque partie enregistrée peut prendre jusqu'à 100 Ko d'espace sur votre disque dur. Vous pouvez supprimer une partie enregistrée en **cliquant** sur le nom dans la liste et en **cliquant** sur le bouton Supprimer. Pour fermer la fenêtre Sauver le jeu sans enregistrer, **cliquez** sur Annuler ou appuyez sur la touche **Echap**.

Le Vieux Manuel



Charger

Cliquez sur Charger pour ouvrir la fenêtre Charger le jeu. Le nom de la dernière partie que vous avez enregistrée apparaît automatiquement dans la zone Nom en haut à gauche de la fenêtre. **Cliquez** sur une autre partie enregistrée dans la liste pour la charger. Lorsqu'une partie enregistrée est sélectionnée, une image du lieu dans lequel vous vous trouviez quand vous l'avez enregistrée s'affiche sur la droite de la fenêtre. Après avoir choisi une partie enregistrée, vous pouvez la charger en **cliquant** sur le bouton **OK** ou en appuyant sur **Entrée**. Vous pouvez également supprimer une partie dont vous n'avez plus besoin en la sélectionnant et en **cliquant** sur le bouton Supprimer. Pour fermer la fenêtre Charger le jeu sans charger de partie, **cliquez** sur Annuler ou appuyez sur la touche **Echap**.

Redémarrer

Pour recommencer le jeu depuis le début, cliquez sur Redémarrer.

Annuler

La fonction Annuler permet de restaurer le jeu au point d'action précédent le plus significatif. Cependant, cette fonction ralentit les performances du jeu et peut être à l'origine de problèmes non systématiques de vitesse et ce même sur les machines haute résolution. Cette fonction est désélectionnée par défaut, mais vous pourrez trouver la case à cocher pour activer cette fonction dans le menu Paramètres.

Paramètres

Cliquez sur Paramètres pour ouvrir la fenêtre des paramètres. Cette fenêtre permet de régler de façon indépendante le volume de la musique, du son (effets sonores) et des voix. **Cliquez** sur les flèches pour ajuster le volume, tout en sachant que déplacer le curseur vers la gauche baissera le volume et que le déplacer vers la droite augmentera le

Le vieux Manuel

Extraits traduits de « Histoire des hôpitaux psychiatriques en occident »

Le début du 19ème siècle vit le développement des asiles d'aliénés, mais aucun traitement n'était administré aux pensionnaires. Les premiers bâtiments destinés aux malades mentaux n'étaient rien de moins que des geôles, généralement des cellules situées dans les caves des prisons ou des hôpitaux. Pendant toute cette période, les fous n'étaient pas seulement vus comme des malades incurables, mais comme des personnes insensibles à la privation. Par conséquent, on leur donnait peu de nourriture et on les privait de chaleur, de lumière et d'exercice. Les conditions dans certains asiles tels que la maison de fous de Londres (Bethlehem Hospital) étaient épouvantables, mais malgré les protestations occasionnelles de quelques citoyens indignés, aucune amélioration ne fut constatée. Plus tard au cours du 19ème siècle, l'optimisme général déclencha un mouvement de réforme dans les asiles.

volume. Vous pouvez également activer ou désactiver la fonction Défilement en **cliquant** sur la case à côté de cette option. Le défilement représente l'animation jouée lorsque vous pivotez. Si vous le désactivez, le jeu s'en trouvera accéléré. Pour enregistrer vos modifications et reprendre le jeu, **cliquez** sur OK. Pour quitter la fenêtre des paramètres sans rien changer, **cliquez** sur Annuler.

Générique

Pour afficher la liste des personnes grâce auxquelles JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES a pu être réalisé, cliquez sur Générique. Un écran contenant l'image de John Saul, l'auteur de la série *Blackstone Chronicles*, apparaît, puis le générique du jeu démarre. Cliquez à l'aide d'un des boutons de la souris ou appuyez sur une touche pour revenir au jeu.

Aide

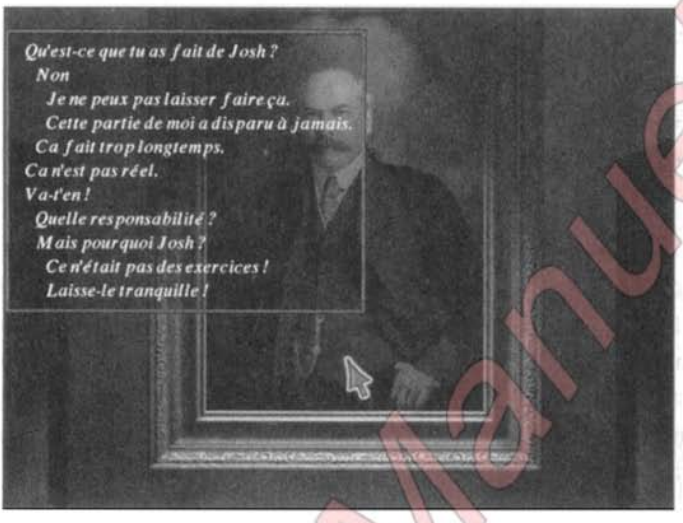
Cliquez sur le bouton Aide pour afficher un menu à partir duquel vous pouvez obtenir des explications sur la plupart des fonctionnalités du jeu. Pour des informations plus détaillées concernant la façon de jouer ainsi que l'interface, reportez-vous à la section correspondante de ce manuel.

Quitter

Pour quitter JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES, **cliquez** sur Quitter. Vous serez invité à confirmer votre décision. Cliquez sur Oui pour quitter le jeu et revenir au bureau de Windows ou sur Non pour reprendre le jeu. Votre partie est enregistrée à l'endroit où vous vous trouviez lorsque vous avez quitté le jeu et la prochaine fois que vous lancerez JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES, la partie reprendra automatiquement à ce point.

Le vieux Manuel

CHAPITRE 4 : CONVERSATION



JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES est basé sur les conversations que vous entretenez avec les victimes de l'asile. Parfois, vous devrez chercher ces âmes abandonnées, parfois, elles s'adresseront directement à vous. Dans tous les cas, lorsque vous devrez parler avec un esprit, des options de dialogue apparaîtront en haut à gauche de l'écran. **Cliquez** sur une option pour choisir cette ligne de dialogue. Le fantôme vous répondra et d'autres options s'afficheront peut-être. Les options que vous avez déjà utilisées seront mises en italique. Vous pouvez réécouter la réponse de l'esprit en cliquant à nouveau dessus. Vous pouvez quitter la conversation à tout moment en cliquant en dehors de la boîte des options de dialogue. Si vous parlez à la même personne plus tard, les options de dialogue ne seront peut-être plus les mêmes. Il est donc recommandé d'essayer chaque option au moins une fois avant d'abandonner la conversation.

Si vous le souhaitez, vous pouvez naviguer rapidement entre les conversations en cliquant à l'aide du bouton droit. Lorsque vous parlez à quelqu'un, un clic à l'aide du bouton droit vous amène directement à la fin de la remarque. Si une option de dialogue implique plusieurs échanges entre Oliver et la personne à laquelle il s'adresse, vous devrez cliquer plusieurs fois pour sauter toute la séquence. Cependant, il est recommandé de ne pas sauter les conversations à moins d'en avoir déjà entendu le contenu. Vous pourriez passer à côté d'informations cruciales.

Le vieux Manuel

CHAPITRE 5 : RESOLUTION DES ENIGMES

Rassembler des indices

La meilleure méthode pour résoudre les énigmes de JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES consiste à rassembler autant d'indices que possible à propos de tout et de tout le monde. Vous devrez parler à toutes les personnes que vous rencontrerez, enquêter sur tous les sujets de conversation. Si vous êtes bloqué, parlez aux personnes que vous avez déjà rencontrées. Vous aurez peut-être assez d'informations pour poser les bonnes questions.

Il existe d'autres sources d'informations que les personnages peuplant le monde de JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES. Examinez soigneusement chaque objet dans chaque pièce, même si certains vous paraissent futiles. Profitez des écrans tactiles installés par la Fondation historique de Blackstone, car ils décrivent le traitement des maladies mentales durant les années d'activité de l'asile et donnent des informations importantes à propos des pensionnaires qui y vécurent. Si rien de tout cela ne marche, essayez d'utiliser les objets ensemble ou de les appliquer sur d'autres éléments de la pièce. Vous découvrirez peut-être une nouvelle fonction pour un objet qui révélera de nouveaux indices.

Enigmes chronométrées

Certaines énigmes de JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES doivent être résolues en un temps limité. C'est la vie d'Oliver qui est en jeu. Si vous tentez de résoudre une de ces énigmes, mais que vous perdez, plusieurs options s'offrent à vous :

- Vous pouvez reprendre le jeu juste avant le début de l'énigme.
- Vous pouvez obtenir un indice afin de résoudre l'énigme.
- Vous pouvez obtenir la solution de l'énigme.

Extraits traduits de « Histoire des hôpitaux psychiatriques en occident »

*La deuxième moitié du **19ème siècle** vit l'apparition d'une prise de conscience générale face au traitement de la folie. L'opinion commença à croire que la folie pouvait être guérie, ce qui conduisit à une réforme des conditions sordides dans les hôpitaux psychiatriques. Des thérapies cruelles, mais pleines de bonnes intentions furent développées, comme les saignées, les « drogues » dures ou les thérapies de choc. Des traitements plus agréables essayaient de ramener le patient à la raison grâce à de la musique douce, un peu de travail et de longues discussions à propos de ses problèmes. Ces méthodes plus douces nécessitaient une attention particulière pour chaque patient et furent abandonnées à cause du nombre trop important de malades dans les asiles. Le taux de guérison chuta donc rapidement et, le retour du pessimisme aidant, les traitements de la folie se réduisirent à nouveau au simple isolement.*

Le vieux Manuel

CHAPITRE 6 : DEPANNAGE

Cartes son et vidéo

Certaines cartes son et / ou cartes vidéo ne sont pas prises en charge par Windows et DirectX. Si vous n'avez pas l'une des cartes son ou vidéo suivantes, le jeu risque de ne pas fonctionner correctement

Cartes son compatibles DirectX : *Sound Blaster 16 et Awe 64, Vibra 16, Intel Virtual Audio, Yamaha 0PC3 Audio Drive et Sax, ES 1887 Audio Drive et TBS Montego PCI*

Cartes vidéo compatibles DirectX : *Diamond 3D et la famille des Diamond Stealth, ATI 264-VT3, Mach 64 et Rage Pro, Paradise Pipeline et Canopus 3D.*

Installation de DirectX 6

Ce jeu requiert DirectX 6. Si DirectX 6 n'a pas été installé sur votre machine, vous pourrez le trouver sur le CD. Parcourez le CD et ouvrez le dossier REDIST. **Double-cliquez** sur Setup pour commencer l'installation de DirectX 6.

Limites de responsabilité à propos de DirectX

JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES utilise les pilotes vidéo et sonores DirectX de Microsoft. DirectX est un outil de programmation créé par Microsoft, et l'installation de ce dernier peut engendrer des problèmes vidéo ou des conflits système sur des ordinateurs utilisant des pilotes vidéo non compatibles DirectX. DirectX est un produit Microsoft, et pour cette raison, Mindscape ne saurait être tenu pour responsable des modifications système qui résulteraient de son installation. Pour les problèmes

Extraits traduits de « Histoire des hôpitaux psychiatriques en occident »

*Au début du **20ème siècle**, les guerres successives eurent pour conséquence d'augmenter considérablement le nombre d'asiles fondés avec l'argent public. La tendance était au contrôle des aliénés plutôt qu'à leur guérison. Tandis que les bases de la psychanalyse se développaient et qu'une minorité chanceuse (et riche) en profitait, la majorité des malades mentaux était sujette aux expérimentations des nouvelles méthodes de choc que les docteurs du moment développaient pour traiter la maladie à un niveau physique. Le déclenchement de comas et de fièvres chez le patient, l'isolement dans l'obscurité la plus totale ou dans l'eau glacée pendant des heures et des heures et même la chirurgie du cerveau furent essayés sur des milliers d'aliénés impuissants. Même si très peu de patients lobotomisés furent considérés comme complètement guéris, la plupart d'entre eux étaient plus faciles à gérer.*

le vieux Manuel

concernant DirectX qui ne peuvent être réparés en mettant à jour le jeu de pilotes Windows de votre carte vidéo, contactez le service technique de Microsoft ou du fabricant de cette dernière.

Microsoft possède tous les droits de propriété intellectuelle concernant DirectX. L'utilisateur dispose d'une licence limitée à l'utilisation sur tout système d'exploitation Microsoft.

Vérification des pilotes vidéo et sonores de DirectX

Pour vérifier que les pilotes vidéo et sonores sont bien certifiés DirectX 6, suivez la procédure ci-dessous.

1. **Cliquez** sur le bouton Démarrer de Windows (situé en général en bas à gauche de votre écran).
2. **Cliquez** sur Exécuter.
3. Tapez la commande suivante dans le champ Ouvrir : C:\progra~1\directx\setup\dxdiag.exe, puis **cliquez** sur OK.
4. Assurez-vous que tous les pilotes portent la mention Certifié.

Si l'un de vos pilotes n'est pas certifié DirectX, contactez le fabricant de votre périphérique pour savoir s'il existe des pilotes certifiés DirectX 6.

Rétablissement des pilotes vidéo de Windows

Si vous rencontrez des problèmes d'affichage après avoir installé DirectX 6, vous pouvez rétablir vos pilotes vidéo d'origine en suivant les instructions ci-dessous.

1. **Cliquez** sur le bouton Démarrer de Window (situé en général en bas à gauche de votre écran).
2. **Cliquez** sur Exécuter.
3. Tapez la commande suivante dans le champ Ouvrir : C:\progra~1\directx\setup\dxsetup.exe, puis **cliquez** sur OK.
4. Cliquez sur le bouton Restaurer les pilotes d'affichage

Le disque contenant les pilotes d'origine vous sera peut-être demandé

Alt + Tab

Evitez les applications multitâches quand vous jouez à John Saul's Blackstone Chronicles. Nous vous recommandons de ne pas utiliser la commande **Alt + tab** en cours de jeu afin d'accéder à d'autres applications car ceci peut provoquer des erreurs de programmes.

Le Vieux Manuel

Support technique

Si vous rencontrez des problèmes avec ce programme, reportez-vous à la section Prologue : Configuration requise ainsi qu'au Chapitre 2 : Dépannage avant de contacter notre support technique. La plupart des solutions aux problèmes les plus communs se trouvent dans ces sections. Si vous êtes sûr que votre configuration correspond à la configuration requise par John Saul's Blackstone Chronicles et que malgré cela, le jeu ne fonctionne pas, vérifiez que vous utilisez bien les pilotes les plus récents.

Nous disposons d'un support technique de spécialistes prêts à vous aider à résoudre les problèmes d'ordre technique que vous pourriez rencontrer avec l'un de nos jeux. Si le problème vient de votre configuration, ils pourront vous suggérer des solutions.

A cause des millions de configurations possibles sur les PC actuels, vous devrez peut-être contacter votre revendeur informatique, le fabricant de vos périphériques ou l'éditeur de votre logiciel pour pouvoir configurer votre système afin de garantir le bon fonctionnement du jeu. Vous devez également vous procurer les dernières versions de vos pilotes d'affichage, sonores, de souris ou de lecteur CD-ROM afin de faire fonctionner le jeu correctement. *Si vous êtes le possesseur d'une carte Stealth 3D 2000 ou 3000 de Diamond, contactez le fabricant pour obtenir les pilotes les plus récents.*

Nous vous suggérons de contacter notre support technique par téléphone ou par courrier électronique, si possible. Fournissez une description complète de votre problème et veuillez spécifier quel système d'exploitation vous utilisez ainsi que tout message d'erreur rencontré.

Extraits traduits de « Histoire des hôpitaux psychiatriques en occident »

*Les asiles **modernes** offrent généralement de bonnes thérapies à leurs patients, bien que les soins soient plus variés et de meilleure qualité dans les établissements privés de plus petite taille. Les traitements consistent en un mélange de médicaments ou d'interventions chirurgicales et de psychothérapies et de modifications du comportement afin de trouver les causes des problèmes du patient et l'aider à se réadapter à une vie normale. Lorsque les subventions pour la création d'asiles chutèrent pendant les années 80, une foule de malades mentaux furent renvoyés des hôpitaux pour reprendre leur vie du mieux qu'ils pouvaient et un pourcentage important se retrouva sans abri. Maintenant, la tendance sociale s'améliore, préférant traiter les malades dans des petits établissements situés dans des quartiers normaux plutôt que de les cacher dans des institutions énormes.*

le vieux manuel

Nos coordonnées sont les suivantes :

Téléphone : +33 (0) 1 46 73 08 00

Courriel : supportfr@learningco.com

Web : www.tlc-edusoft.fr rubrique Support technique

Si le jeu en question a été publié il y a plus de 90 jours, vous pouvez également visiter le site web du jeu pour vous assurer que vous détenez la version la plus récente de ce jeu avant de contacter notre support technique. L'adresse du site Internet de JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES est : *www.blackstone-chronicles.com.*

Le Vieux Manuel

EPILOGUE : REMERCIEMENTS

Mindscape

Producteur	Scott Evans
Producteur associé	Sam Clifford
Directeur du marketing	Karen Conroe
Assistant producteur	George Chastain Jr.
Testeur principal	Chris Cates
Testeurs Mindscape	Cyrus Harris, Alex Marcelo, Eric David Ribner
Testeurs supplémentaires	Trev Markle, Erik Johannessen, Jonah Rosestone, Jeremy Campbell, Alana Gilbert, Aaron Addleman, David Yen, Joel Lehman
Responsable du test	Jeff Franks
Coordinateur de la localisation	Jeff Groteboer
Localisation	Patrick Baroni, Olivier Fackeure
Auteur du manuel	Anathea Lopez
Conception des graphismes et PAO	Mark Gallarno, Andrew French
Service créatif	Maria Fernandez, Justyna Cielecki
Ingénieur media	Mario Alves
Ingénieur du son	Steve Lam
Programmeur installateur	Philip Wang
Concepteur du site Web	Eric Wayne Key
Producteur exécutif	Bret Berry
Un grand merci à	Jan Lindner, Maria Murnane
Equipe française	Arnaud Vexlard, Sylvan Cassini, Vincent Navizet, Stéphane Wallerand et son équipe

Legend Entertainment

Conception et rédaction, co-producteur	Bob Bates
Direction technique, co-producteur	Jim Montanus
Producteur exécutif	Mike Verdu
Programmation	Duane Beck, Jim Montanus
Conception système et programmation	Duane Beck, Chip Kerchner, Jim Montanus, Mark Poesch, Steve Riley, Dave Townsend, Mike Young
Tests	Rosie Freeman, Joven Malazo, Sam Brown, Dave Chladon, Darrin West, Mark Zelesky
Art, musique et bruitages	Presto Studios
Conception et art de l'interface	Forge Interactive
Direction et production des voix	Kathleen Bober
Enregistrement des voix	Cue Recording Studios
Ingénieur du son	Andy Frazier
Animation d'introduction	Kathleen Bober, Paul Mock, Forge Interactive, Presto Studios, Advance Concepts, Inc.
Photographie	Fil Hunter, Robin Reid, Kathleen Bober
Modèles	Rebecca Metcalf - Peggy Yates; Joshua Metcalf - Christopher Field
Intro	Mark Redfield, Frank Pine, Kathleen Bober
Stéréoscope	Joan Corcoran, Jimi Kinstle, Josh Mandel
Direction et production du stéréoscope	Kathleen Bober
Gardienne de l'asile Legend	Rosie Freeman

Le Vieux Manuel

Voix ..... Malcom Metcalf - Henry Strozier ; Oliver Metcalf - Marty McDonough ; Joshua Metcalf - Andre Bulkin ; fondation historique - Kathleen Bober ; Marilyn - Angela Calo ; Jane - Francie Glick ; Seamus - Jarlath Conroy ; Lavinia - Lisa Newman Williams ; Nick - Bob Supan ; Merle - Marie McKenzie ; Jack - Lance Lewman ; Abraham - Tae Huor ; Paul - Lance Carter ; Organiste - Bob Supan ; Rebecca - Lisa Newman Williams ; Infirmière de convulsivothérapie - Kathleen Bober

Remerciements particuliers : ..... John Saul et Mike Sack

Le Vieux Manuel

Comment contacter TLC-Edusoft

Site WEB
Retrouvez notre site WEB à l'adresse suivante :
http://www.tlc-edusoft.fr

Renseignements consommateurs et vente directe

Vous souhaitez commander un titre directement, recevoir un catalogue, connaître les disponibilités d'un produit ? Téléphonez au numéro Indigo 0803 02 00 10 (0,99 FTTC/mn) ou écrivez-nous à:
TLC-Edusoft, 53, avenue de l'Europe, 80080 AMIENS - FRANCE

Support technique

Le service technique est à votre disposition. Pour toute question, contactez-nous par téléphone au +33 (0) 1 46 73 08 00 du lundi au samedi de 9h à 18h (sauf vendredi de 9h à 17h) ou par e-mail : supportfr@learningco.com

Avant d'appeler, merci de vous munir des informations suivantes :
-nom du produit
-modèle et configuration de votre ordinateur
-quantité et configuration de mémoire
-autres informations système (type et marque de votre carte vidéo, imprimante, carte son, modem,etc.)
-version du système d'exploitation
-description du problème ou message d'erreur susceptible d'apparaître à l'écran.

Le programme logiciel joint et ce manuel font l'objet d'un copyright. Tous les droits sont réservés. En aucun cas, tout ou partie de ce manuel ne sauraient être copiés, photographiés, reproduits, traduits ou réduits à une forme lisible par un moyen électrique ou par une machine, sans l'accord écrit préalable de Mindscape. Le programme accompagnant ce manuel ne peut être copié que par l'acheteur initial, afin de l'utiliser dans des conditions normales sur son ordinateur. Toute personne reproduisant une partie de ce livre, pour quelque raison et par quelque moyen que ce soient, se rend coupable de violation de copyright et est passible de poursuites judiciaires entamées par le tribunal civil ou pénal approprié à la discrétion du copyright.

JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES : L'ASILE MAUDIT ©1998 Mindscape, Inc. Tous droits réservés. Utilisé sous licence par Mindscape, Inc., conjointement avec Legend Entertainment, le nom de John Saul et assimilés sont la propriété de John Saul. Le roman original « The Blackstone Chronicles » ©1997 John Saul.
QuickTime et le logo QuickTime sont des marques utilisées sous licence. QuickTime est une marque déposée au Etats-Unis d'Amérique et dans les autres pays.
Microsoft, Windows, DOS et Windows NT sont des marques déposées ou des marques de Microsoft Corporation au Etats-Unis d'Amérique et/ou dans les autres pays.
Toutes les autres marques et marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Le vieux Manuel



Prochaines sorties de Red Orb Entertainment™



PRINCE OF PERSIA® 3D

Le Prince est de retour et dans un environnement 3D exceptionnel. Cette suite tant attendue de la série Prince of Persia, acclamée par la presse spécialisée et atteignant des records de vente, utilise une technologie 3D avancée qui associe la rapidité de l'action d'un jeu de combat avec l'intensité et l'effervescence dignes d'un jeu d'aventure classique. Disponible en 1999.

www.pop3d.com



PRINCE OF PERSIA® COLLECTION -

Edition limitée

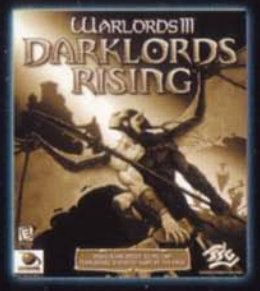
Brandissez votre sabre, bravez les abîmes impénétrables et évadez-vous des labyrinthes crispants. Découvrez l'éminence de Prince of Persia et amusez-vous avec le jeu qui a lancé toute une génération de jeux d'action et d'aventure. Comprend les deux premiers jeux de Prince of Persia (plus de 80 heures d'aventure) et un film de 12 minutes intitulé « The making Prince of Persia 3D ». Disponible début 1999. **www.pop3d.com**



AGES OF MYST™

Célébrez avec nous le 5ème anniversaire de la sortie de Myst, le jeu le plus célèbre de tous les temps. Ages of Myst est un jeu à édition limitée comprenant des versions complètes de Myst et Riven et un ensemble de collectors. Mais ne tardez pas à vous le procurer car il sera produit en quantité limitée et votre chance ne se présentera qu'une fois. Disponible début 1999.

www.riven.com



WARLORDS™ III DARKLORDS RISING™

Darklords Rising est la suite du jeu de stratégie qui a marqué l'année 1997.
La célèbre série des Warlords continue avec plus de trente nouveaux scénarios de campagnes, de nouvelles unités, de nouveaux talents, neuf nouvelles parties multi-joueurs et une IA améliorée. Actuellement disponible.

www.warlords3.com

REDORB entertainment™

Pour obtenir des informations supplémentaires sur Red Orb Entertainment et nos produits, visitez notre site Web à l'adresse suivante : www.redorb.com.

Copyright © 1989-1998 Mindscape, Inc. and Jordan Mechner. Tous droits réservés. Prince of Persia, Darklords Rising, Legacy of Time, Red Orb Entertainment et le logo de Red Orb Entertainment sont des marques commerciales de Mindscape, Inc. Tous les autres noms de sociétés et/ou de produits sont des marques commerciales et/ou déposées de leurs fabricants respectifs.

MU260535