TABLE DES MATIÈRES

- l'Histoire ----------02
- Installation du jeu ----------03
- Comment jouer? ----------05
- Questions / reponses ----------10
- Les personnages ----------11
- Sauvegarder ou charger une partie ----------12
- Les option du jeu ----------13
- Les jeux dans le jeu ----------14
- Changer les options par defaut ----------15
- Les conseils ----------17
- Debut de la solution ----------18
- Support technique ----------19
- Credits ----------20

Le Manuel

L'HISTOIRE

En 1984, une organisation criminelle prétend détenir l'arme nucléaire, et menace le gouvernement des Etats?Unis de s'en servir contre sa population si celui?ci ne cède pas à ses revendications.
Face au refus catégorique du gouvernement américain de collaborer, deux missiles nucléaires sont lancés sur la Californie. 50 000 personnes périront lors de cet événement et le FBI (Federal Bureau of Investigation), chargé de cette affaire, ouvrira la plus grande enquête de ce siècle.

En 1986, après deux ans d'investigation, le responsable de cette organisation criminelle, Bernie Berckson, est retrouvé grâce au formidable travail d'un enquêteur du FBI l'agent spécial Hopkins.

En 1987, Bernie Berckson est condamné à mort. Lors de son exécution sur la chaise électrique, et après avoir subi deux électrocutions, il réussit à s'évader en disparaissant mystérieusement.

Depuis 1987, personne n'a jamais réussi à retrouver Bernie Berkson.

Vous allez incarner HOPKINS dans une nouvelle enquête.

Le vieux Manuel

INSTALLATION DU JEU

Avant de pouvoir jouer à HOPKINS FBI il est nécessaire d'installer le jeu. Pour ce faire, vous devez suivre les instructions suivantes.

Lorsque vous insérez le CD-ROM d'HOPKINS FBI, un menu apparaît. Cliquez sur l'option INSTALLER HOPKINS FBI.

Note : Si DirektX n'a pas été installe préalablement sur votre système cliquez sur l'option INSTALLER DIREKTX avant cliquez sur l'option INSTALLER HOPKINS FBI.

Si ce menu n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône du poste de travail, puis sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM, puis sur le fichier AUTORUN.EXE.

Une fois le programme d'installation chargé ...

L'ordinateur vous demandera alors quel type d'installation vous désirez :

· *Installation minimum* : Choisissez cette option si vous disposez de moins de 20 Mo de libre sur votre disque dur.

· *Installation normal* : Choisissez cette option si vous disposez de moins de 40 Mo de libre sur votre disque dur.

· *Installation complète* : Nous vous conseillons d'utiliser cette option si vous disposez de 90 Mo de libre sur votre disque dur.

Vous devez ensuite indiquer le chemin où vous souhaitez que le jeu soit installé. *Exemple* : C:\JEUX\HOPKINS.

Une barre de progression vous indique l'état de l'installation.

Vous venez d'installer HOPKINS FBI...

Une nouvelle boîte de dialogue s'affiche en vous proposant les choix :

· *JOUER A HOPKINS FBI*
(cliquez sur ce bouton pour lancer le jeu)

· *CHANGER LA CONFIGURATION*
(cliquez sur ce bouton pour changer les options du jeu)

· *VISITER LE SITE INTERNET*
(cliquez sur ce bouton pour visiter le site internet du jeu)

· *DESINSTALLER HOPKINS FBI*
(cliquez sur ce bouton pour désinstaller le jeu)

Note : Un groupe 'Hopkins FBI' a été également créé dans votre menu DEMARRER. Vous pouvez aussi démarrer le jeu a partir de ce groupe.

Note : Un groupe 'Hopkins FBI' a été également créé dans votre menu DEMARRER. Vous pouvez aussi démarrer le jeu a partir de ce groupe.

ATTENTION:
Chaque fois que vous désirez lancer HOPKINS, vous devez insérer le CD-ROM dans votre lecteur de CD et ce quel que soit le type d'installation choisie.

Si vous choisissez de désinstaller "Hopkins FBI", vos sauvegardes seront perdues.

Le Vieux Manuel

COMMENT JOUER A HOPKINS FBI

LANCEMENT DU JEU

Pour démarrer le jeu après son installation, suivez les instructions suivantes :

1) Insérez le CD-ROM de HOPKINS FBI dans votre lecteur de CD.
2) Un menu apparaît. Cliquez sur l'option JOUER A HOPKINS FBI. Si le menu n'apparaît pas, ouvrez les menus "Démarrer", "Programmes", HOPKINS FBI et cliquez sur HOPKINS FBI.

LE MENU PRINCIPAL

Après le chargement et l'exécution de l'introduction du jeu, le menu principal apparaît vous proposant un choix d'options :

· *NOUVELLE PARTIE*
Cliquez sur cette option si vous désirez commencer une nouvelle partie.

· *CHARGER PARTIE*
Cliquez sur cette option si vous désirez reprendre une ancienne partie.

· *OPTION*
Cliquez sur cette option si vous désirez changer les options du jeu.

· *INTRODUCTION*
Cliquez sur cette option si vous désirez revoir l'introduction du jeu.

· *QUIT*
Cliquez sur cette option si vous désirez quitter le jeu et revenir à WINDOWS.

Pour commencez une nouvelle partie, choisissez l'option NOUVELLE PARTIE, vous verrez alors apparaître HOPKINS dans son appartement.

UNE INTERFACE INTELLIGENTE

Déplacer le personnage

Le déplacement du personnage s'effectue à l'aide de la souris : positionnez le pointeur de la souris à l'endroit de l'écran où vous désirez qu'Hopkins se dirige, puis appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Note : Pour déplacer le personnage, l'action ALLER doit être sélectionnée (action par défaut)

Donner des ordres

Si vous déplacez le pointeur de la souris sur l'écran, vous remarquerez que celui-ci clignote lorsqu'il est en contact avec une zone active (Hopkins ne peut effectuer des actions que sur des zones actives).

Donner des ordres

Si vous déplacez le pointeur de la souris sur l'écran, vous remarquerez que celui-ci clignote lorsqu'il est en contact avec une zone active (Hopkins ne peut effectuer des actions que sur des zones actives).

Exemple :
Déplacez le pointeur de votre souris sur le frigidaire, le pointeur clignote et la description de la zone s'affiche en bas de votre écran (ici "frigidaire").
Une fois le pointeur de la souris en contact avec une zone active, vous pouvez choisir l'action que doit exécuter Hopkins. Pour cela, faites défiler les actions possibles en cliquant sur le bouton droit de votre souris.

Exemple :
Placez le pointeur sur le frigidaire, puis cliquez sur le bouton droit de la souris. Pour cette zone deux choix sont proposés (OUVRIR/ALLER). Choisissez l'option OUVRIR et validez en pressant le bouton gauche de la souris. Vous verrez alors Hopkins ouvrir le frigidaire.
L'interface du jeu est intelligente, c'est-à-dire qu'elle vous propose seulement les actions logiques selon la zone et l'état de la zone sélectionnée.

Exemple :
Si le frigidaire est ouvert, vous pourrez choisir les actions suivantes :
· FOUILLER
· FERMER
· ALLER

Si le frigidaire est fermé :
· OUVRIR
· ALLER

L'inventaire

L'inventaire contient la liste des objets que vous pouvez utiliser sur les zones actives. Pour l'obtenir, placez le pointeur de la souris en haut à gauche de l'écran. Une icône apparaît. Cliquez dessus pour afficher l'inventaire.

Au début du jeu, l'inventaire se compose simplement de la carte du FBI de Hopkins. Vous pouvez réaliser des actions sur les objets. Pour faire défiler les différentes actions disponibles, placez le pointeur de votre souris sur l'objet et pressez le bouton droit de la souris. Pour valider l'action, appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Hopkins ne peut posséder qu'un seul objet dans sa main, vous devez choisir cet objet dans la liste de l'inventaire.

Exemple :
Pour choisir la carte du FBI. :
· Affichez l'inventaire.
· Placez le pointeur de la souris sur la carte du FBI.
· Choisissez avec le bouton droit de la souris l'action PRENDRE.
· Validez l'action en appuyant sur le bouton gauche de la souris.

Lors du défilement des différentes actions, vous verrez le pointeur de votre souris se transformer en objet. Cette option vous permet d'utiliser un objet avec un autre. Lorsque vous donnerez à Hopkins l'ordre de ramasser un objet, ou qu'il découvrira un nouvel objet, celui-ci apparaîtra automatiquement dans l'inventaire.

Exemple :
· Placez le pointeur de la souris sur le canapé.
· Choisissez et validez l'action FOUILLER.

Après cette action, Hopkins vous préviendra qu'il a trouvé des clefs.
Les clefs seront automatiquement rangées dans l'inventaire.

Note : Pour quitter l'inventaire déplacez le pointeur de la souris en dehors de celui-ci et pressez le bouton gauche de la souris.

Trouver la sortie.

Le pointeur de la souris vous indique la sortie par l'option EXIT. Si vous désirez sortir de la pièce, vous devez alors valider l'action en pressant le bouton gauche de la souris. Si vous pressez deux fois le bouton, Hopkins sortira immédiatement de la pièce.

Utiliser un objet avec une zone active

Si vous déplacez le pointeur de votre souris sur une zone active et faites défiler les différentes actions possibles, il se transformera à un certain moment en un objet. Si vous pressez le bouton gauche de la souris, vous demanderez à HOPKINS d'utiliser cet objet sur "la zone active".

Exemple :
Vous désirez qu'HOPKINS ouvre la voiture avec les clefs :
· Sortez de l'appartement (vous vous trouvez dans la rue).
· Cliquez sur l'icône inventaire.
· Placez le pointeur de la souris sur les clefs, sélectionnez et validez l'option PRENDRE.
· Quittez l'inventaire.
· Placez le pointeur de la souris sur la voiture.
· Faites défiler les actions possibles en pressant le bouton droit de la souris.
· Lorsque les clefs apparaissent, valider l'action en pressant le bouton gauche de la souris.

Utiliser un objet avec un autre objet.

Vous désirez utiliser les clefs avec la carte du FBI :

· Cliquez sur l'icône inventaire. L'inventaire s'affiche sur l'écran.
· Cliquez sur l'icône des clefs avec le verbe prendre (option par défaut).
· Cliquez sur l'icône inventaire. L'inventaire s'affiche sur l'écran.
· Placez le curseur de la souris sur la carte du FBI
· Faites défiler les actions possibles en pressant le bouton droit de la souris.
· Lorsque les clefs apparaissent, validez l'action en pressant le bouton gauche de la souris.

QUESTIONS / REPONSES

Le jeu ne démarre pas.

· Vérifiez la présence du CD-ROM dans votre lecteur.
· Vérifiez la compatibilité de DirectX avec votre système comme indiqué au chapitre Support Technique de ce document.

Le jeu démarre mais je n'obtiens aucune sortie sonore !

· Vérifiez la compatibilité de DirectX avec votre système comme indiqué au chapitre Support Technique de ce document.
· Assurez-vous que vos enceintes sont bien branchées.
· Augmentez le volume.

Le jeu démarre mais j'obtiens le message d'erreur : PAS ASSEZ DE MEMOIRE.

· Vous configuration doit disposer de 16 MO.

Le jeu démarre mais j'obtiens le message d'erreur : FICHIER NON TROUVÉ

· Le programme principal ne peut accéder aux données. Désinstaller Hopkins FBI en cliquant sur l'option DESINSTALLER HOPKINS du menu du programme "Autorun.exe".
· Recommencez l'installation complète du jeu. Choisissez l'installation maximale. Si l'erreur se reproduit, faite tester votre jeu auprès de votre point de vente.

Si vous avez rencontré des problèmes techniques durant l'installation ou l'exécution du jeu :

· Consultez le chapitre Support Technique à la fin de ce document.

LES PERSONNAGES

Lors de son enquête, Hopkins va rencontrer de nombreux personnages. Pour parler à un personnage, vous devez placer sur lui le pointeur de la souris et choisir l'option PARLER. Le portrait du personnage s'affichera en gros plan. Vous devrez alors choisir les répliques d'HOPKINS.

Les différentes possibilités seront affichées en bas de l'écran. Pour sélectionner une phrase cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris.

ATTENTION:
Les dialogues peuvent changer selon l'avancement de votre enquête. N'hésitez pas à interroger de nouveau des personnages si vous découvrez un nouvel élément. Vos question comme leurs réponses peuvent changer.

Vous pouvez obtenir des objets ou de nouveaux indices par l'intermédiaire de ces personnages. Si vous obtenez un objet, celui-ci sera automatiquement rangé dans votre
inventaire.

Vous pouvez également donner un objet à un personnage :

· Sélectionnez dans l'inventaire l'objet que vous voulez donner.
· Placez le pointeur de la souris sur le personnage.
· Faites défiler les actions jusqu'à ce que l'objet apparaisse sur le personnage.
· Validez l'action en pressant le bouton gauche de la souris.

SAUVEGARDER / CHARGER UNE PARTIE

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Avant de quitter le jeu, vous devez sauver votre partie. Vous pourrez ainsi poursuivre votre enquête la prochaine fois que vous jouerez.

· Affichez l'inventaire.
· Sélectionnez l'option SAVE.
· Choisissez le numéro de la sauvegarde (de 1 à 6).
· Pressez le bouton gauche pour valider.

ATTENTION:
Dans certain lieux du jeu, vous ne pouvez pas sauvegarder votre partie.

CHARGER UNE PARTIE

· Affichez l'inventaire.
· Sélectionnez l'option LOAD.
· Choisissez le numéro de la partie à charger.
· Pressez le bouton gauche pour valider.

Vous pouvez également choisir l'option CHARGER PARTIE du menu principal.

Le Manuel Vieux

LES OPTIONS DU JEU

Pour obtenir les options du jeu, vous devez sélectionner l'avant-dernière case de l'inventaire. Une boîte de dialogue s'affiche avec les options suivantes.

VOLUME MUSIQUE + / - :
Cliquez sur l'icône '+' pour augmenter le volume de la musique.
Cliquez sur l'icône '-' pour diminuer le volume de la musique.

VOLUME BRUITAGE + / - :
Cliquez sur l'icône '+' pour augmenter le volume des bruitages.
Cliquez sur l'icône '-' pour diminuer le volume des bruitages.

VOLUME VOIX + / - :
Cliquez sur l'icône '+' pour augmenter le volume des voix.
Cliquez sur l'icône '-' pour diminuer le volume des voix.

TEXTE ON / OFF :
Active ou désactive l'affichage des sous-titres.

VOIX ON / OFF :
Active ou désactive les voix.

MUSIQUE ON / OFF :
Active ou désactive la musique.

SAUVER CONFIGURATION:
En cliquant sur cette boite, vous enregistrerez la nouvelle configuration comme configuration par défaut.

QUITTER LE JEU:
Cliquez sur cette option pour quitter la partie en cours.

Pour revenir au jeu placez le pointeur de la souris en dehors de la boîte de dialogue et pressez le bouton gauche de la souris.

LES JEUX DANS LE JEU

LE CASSE-BRIQUE

Le déplacement s'effectue à l'aide de la souris.

LE JEU EN 3D DANS LA BASE SOUS MARINE

Le déplacement s'effectue avec les touches de direction du clavier.
Pour tirer un coup de feu, pressez la touche "Ctrl".
Pour ouvrir les portes, pressez la touche "espace" (seulement nécessaire pour les portes
donnant accès aux pièces de la base, les autres s'ouvrant automatiquement).

Les options :
F1 : Active / désactive les textures.
F2 : Augmente la vitesse de déplacement.
F3 : Diminue la vitesse de déplacement.

Le Manuel

CHANGER LES PARAMETRES PAR DEFAUT DU JEU

LANCEMENT DU PROGRAMME DE CONFIGURATION

1) Insérer le CD-ROM de HOPKINS FBI dans votre lecteur de CD.

2) Un menu apparaît : cliquez sur l'option CHANGER LA CONFIGURATION. Si le menu n'apparaît pas, ouvrez les menus "Démarrer", "Programmes", "Hopkins FBI" et cliquez sur HOPKINS SET UP.

Après le chargement du programme de configuration, sélectionnez l'option DEFINIR LES OPTIONS DU JEU.

CONFIGURATION

Une boîte de dialogue affiche les diverses options du jeu.

SON ON/OFF :
Active ou désactive les bruitages du jeu.

MUSIQUE ON/OFF :
Active ou désactive la bande musicale du jeu.

Le Vrai Manuel

VOIX ON/OFF :
Active ou désactive les voix des acteurs.

TEXTE ON/OFF :
Affiche ou n'affiche pas les textes des sous-titres.

VITESSE SCROLL :
Vitesse du défilement de l'écran.

SCENE TYPE :
Cette option vous permet de choisir la qualité des scènes cinématique.
Si vous disposez d'un CD-ROM (8 vitesses et +) : Choisissez SVGA.
Si vous disposez d'un CD-ROM (4 vitesses et -) : Choisissez TSVGA.

IMAGES PAR SECONDES :
Normalement vous n'aurez pas à changer cette option car le programme d'installation teste la vitesse de votre configuration. Toutefois, si vous avez l'impression que les animations sont saccadées, vous devrez diminuer la valeur de cette option. Les valeurs possibles sont 60, 30 et 15.

Votre choix effectué, validez-le en cliquant sur l'option OK.

A ce stade, vous revenez au menu principal. Cliquez sur l'option QUITTER LE PROGRAMME D'INSTALLATION.

Note : Vous pourrez relancer à tout moment le programme d'installation afin de changer les options par défaut.

CONSEILS

· Dans chaque nouvel écran, déterminez toutes les zones actives. Explorez entièrement votre environnement. Ouvrez les placards et les tiroirs. Poussez les pierres ou les objets qui peuvent dissimuler des objets plus petits.

· A chaque fois que vous découvrez un fait nouveau, pensez à interroger les personnes qui étaient peu bavardes auparavant. Faites des rapports à votre chef lorsque vous apprenez une information capitale ; il pourra peut être vous aider à mener votre enquête !

· Dans les lieux peu recommandables, ayez toujours votre revolver dans la main.

· Pensez au fonctionnement intelligent de l'interface, une action réalisée peut faire apparaître une autre action sur la même zone.

· Pensez à sauvegarder régulièrement votre partie.

· Faites-vous aider, il peut être utile et amusant de jouer avec un ami. Il trouvera peut-être de nouveaux indices.

Le Manuel

LE DEBUT DE LA SOLUTION

Depuis plusieurs jours j'étais obligé d'avaler des somnifères pour trouver le sommeil. Le souvenir de Bernie Berkson me hantait. Comment avait-il pu résister à deux électrocutions - Comment avait-il pu s'échapper ?

Le FBI comme le gouvernement avaient décidé de dissimuler cette information au public. Officiellement, Bernie était mort et enterré. Mais moi, je savais. Je savais que nous étions impuissants devant le secret de cet homme.
Le soleil se levait doucement et ses premiers rayons balayaient mon appartement. Cette semaine avait été chargée ; et je n'avais pas trouvé le temps de le ranger. Lors du journal télévisé, j'apprit la disparition, la veille au soir, d'un autre scientifique. Après avoir espionné ma voisine à l'aide de mes jumelles, j'attrapai mon revolver, un tournevis et les clefs de ma voiture qui avaient glissé sous un coussin de mon canapé.

Sorti de chez moi, j'engageai la conversation avec un homme qui lisait son journal, puis avec une jeune femme. J'apprit ainsi qu'un éboueur avait été assassiné, et que le cadavre d'une jeune femme avait été retrouvé sur un toit, attaché à une antenne de télévision.

Dans ma voiture, je reçus un appel de Johana, la standardiste du FBI Elle m'indiqua qu'un hold-up était en train d'être commis à la banque centrale et m'informa que j'étais chargé de l'affaire.

Arrivé sur les lieux, je dus montrer mon insigne aux policiers qui m'avaient pris pour un journaliste. Leur chef, le sergent Anderson, me briefa sur la situation : deux hommes retenaient des otages. Les malfaiteurs avaient déjà tué plusieurs personnes (un caissier, un gardien et un client), et ils prétendaient avoir caché une bombe dans la banque.

SUPPORT TECHNIQUE

Hopkins FBI requiert l'installation de DirectX 5 mais aussi de la compatibilité avec DirectX 5 et votre ordinateur.
Pour vérifier la compatibilité de votre système avec DIRECTX, procédez comme suit :

· Double clic sur "Poste de Travail", ouvrez le "Disque C :", ouvrez le dossier "Program Files", "DirectX" "Setup" et double clic sur l'icône "DxSetup.exe".

· Vérifiez que le "Pilote d'affichage principal" (gestionnaire graphique) et "Périphérique de son principal" (gestionnaire de la carte son) ont la mention "certifié" ou "prise en charge" et que le numéro de version est supérieur ou égal à "4.05".
· Sans cette mention et un numéro de version correct, les fonctionnalités de DIRECTX ne sont pas disponibles. Ce qui peut expliquer l'apparition de problèmes durant l'exécution du jeu.

Par contre, si certains de vos drivers ne sont pas "certifiés", il vous faudra mettre à jour les pilotes ou les gestionnaires des cartes qui n'ont pas cette mention. Ces pilotes sont disponibles directement auprès des constructeurs de vos périphériques.
Si vous ne connaissez pas le constructeur ou la référence des éléments de votre configuration, veuillez contacter votre revendeur.

Hopkins FBI ne fonctionne pas sous WindowsNT4 ou en mode DOS.

CREDITS

LES AUTEURS

SCENARIO & PROGRAMMATION
Jean-Christophe Jacquet

ILLUSTRATEURS
Thierry Segur
Masin Sandro
Gabriel Nobre
François Nobre
Matias Deshayes

GRAPHISTES ET ANIMATEURS
Pascal Moret
Gamos.
Mathias Deshaye
Gabriel Nobre
Frederic Paris
Eric Rivoire.

ANIMATEURS 3D
Jean-Christophe Jacquet

MUSIQUE ET BRUITAGE
Guillaume Labrussiere
Jean-Christophe Jacquet

DIALOGUES
Jean-Christophe Jacquet

DIRECTION ARTISTIQUE
Stéphane Castaing
Allan Wenger

ACTEURS
Christine Guia
Annie Milon
Patrice Melennec
Serge Djen
Arnaud Caron
Pascal Germain
Guillaume Lairan
Patty Hannock
Gay Marshall
Ian Marshall
Allan Wenger
Doug Rand
Jeoffrey Bateman
Mathew Geczy

ENREGISTREMENT
Studio 1 pour Shooting Star

PACKAGING
Judith Coudert

Le vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de voter famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou voter enfant présentez un des symptômes suivant : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez consulter votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonn distance de la télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.