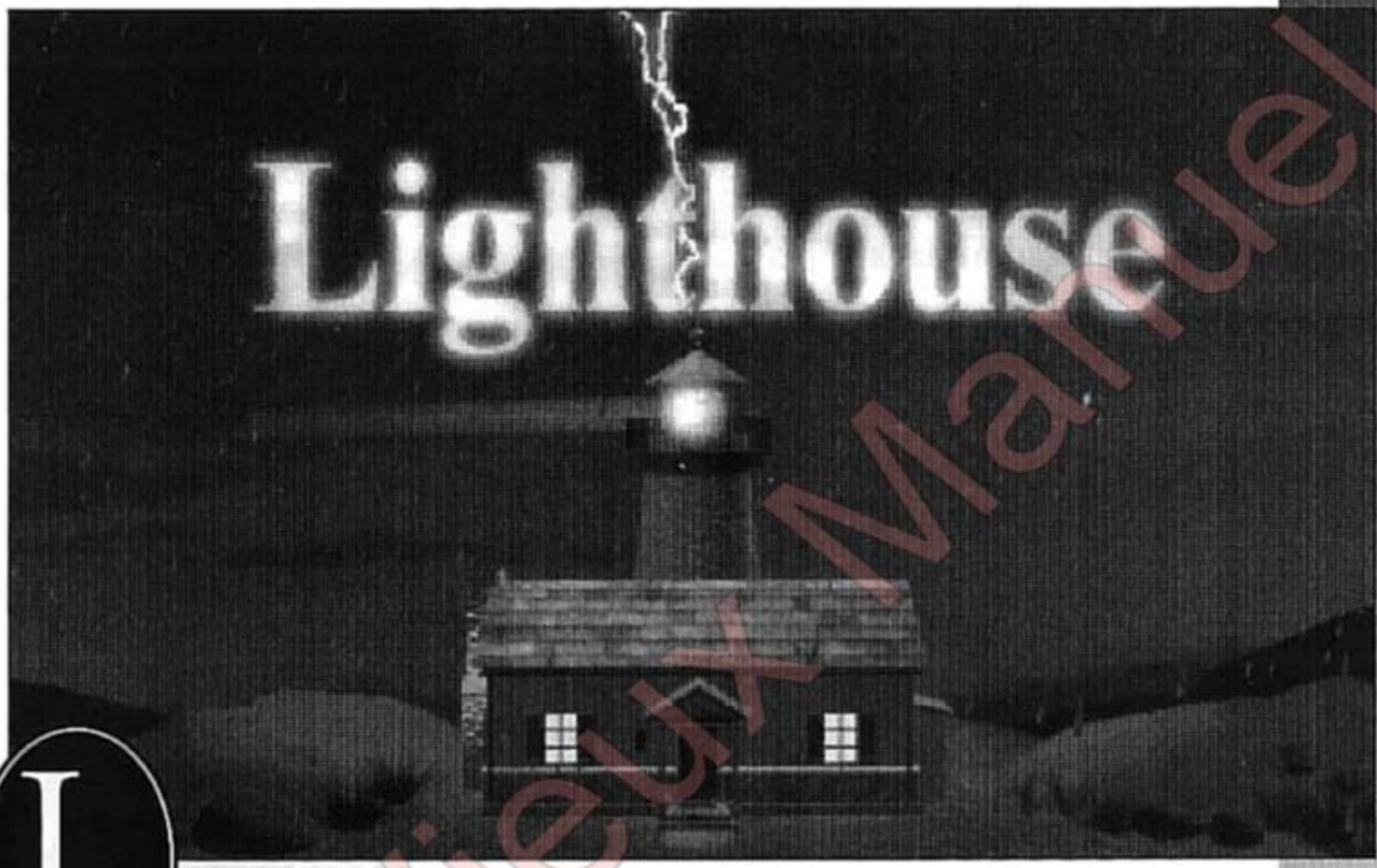
LIGHTHOUSE

THE DARK BEING



FRANÇAIS

SIERRA®



Le vieux Marqué

Lighthouse - le phare, est depuis des siècles une source d'inspiration pour les romanciers et une source d'espoir pour les navigateurs voguant sur les mers impitoyables. Sa lumière et sa corne permettent aux timoniers de se tenir loin du danger et d'éviter une mort certaine sur les rochers abrupts et glacés. Chaque phare est un monument construit à la gloire des relations entre l'homme et la mer. Ces tours à l'architecture à la fois pragmatique et fantaisiste peuplent le littoral désolé, s'offrant ainsi à l'imagination des rêveurs. Symbole de puissance, de devoir et de solidarité, le phare peut aussi être synonyme de solitude, d'isolement, voire même de folie...

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES

INSTALLATION 3

LE JEU 4

Le pointeur 4

Navigation dans le jeu 5

Inventaire 5

COMMANDES DU JEU 6

Langue 6

Nouvelle partie 7

Charger une partie 7

Sauvegarder 7

Quitter 7

Reprendre le jeu 7

LE JEU 8

L'ÉQUIPE DU JEU 9

DISTRIBUTION 11

SERVICE CONSOMMATEUR 12

CARTE DE GARANTIE 15

Le Vieux Manuel

INSTALLATION

Installation sous Windows® 95

1. Lancez Windows® 95.
2. Insérez le CD de *Lighthouse* dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Suivez les instructions affichées à l'écran.

Windows® 3.1+

1. Lancez Windows ®.
2. Insérez le CD de *Lighthouse* dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Dans le menu [Fichier], sélectionnez l'option [Exécuter].
4. Entrez "D:\SETUP.EXE" puis appuyez sur [Entrée] ou cliquez OK.
("D" correspond à votre lecteur de CD-ROM.)
5. Suivez les instructions affichées sur l'écran.

MS-DOS

1. Insérez le CD de *Lighthouse* dans votre lecteur de CD-ROM.
2. A l'invite du DOS, entrez "D:" et appuyez sur la touche [Entrée].
("D" correspond à votre lecteur de CD-ROM.)
3. Entrez ensuite "CD\" et appuyez sur la touche [Entrée].
4. Entrez ensuite "INSTALL" et appuyez sur la touche [Entrée].
5. Suivez les instructions affichées sur l'écran.

Le vieux Manuel

Macintosh

Installation du jeu

1. Insérez le CD de Lighthouse dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Copiez le répertoire Lighthouse sur votre disque dur.

Installation des fichiers système

1. Ouvrez le fichier système IMPORTANT sur le CD du jeu.
2. Copiez tous les éléments de ce fichier dans votre dossier Système.
3. Relancez votre ordinateur.

Installation du jeu

1. Ouvrez le dossier Lighthouse sur votre disque dur.
2. Ouvrez le dossier copié.
3. Lancez l'application *Lighthouse* .

Le Jeu

Le pointeur

Dans *Lighthouse*, le pointeur a des fonctions multiples. Grâce à lui, vous pourrez naviguer dans l'univers du jeu, utiliser les objets de l'inventaire ou communiquer avec les créatures que vous rencontrerez. Le pointeur par défaut a la forme d'une flèche pointée vers le nord-ouest. Déplacez ce pointeur par défaut dans une pièce ou un lieu quelconque et cliquez sur les éléments importants. Si vous sélectionnez un objet intéressant, il sera affiché en gros plan dans un cadre, en haut de l'écran. Cliquez dans ce cadre si vous souhaitez utiliser cet objet. Cliquez en dehors du cadre pour continuer à jouer.

Le Vrai Manuel

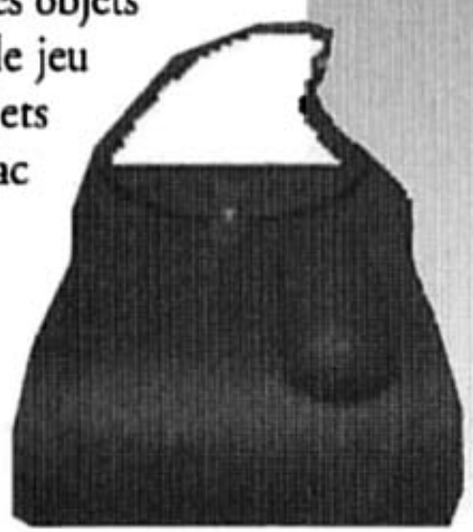
Navigation dans le jeu

En déplaçant le pointeur, vous remarquerez qu'il prend parfois la forme d'une flèche vous indiquant les différentes directions possibles. En cliquant sur une flèche pointant vers la droite, votre champ de vision se déplacera vers la droite. De la même manière, une flèche pointant vers la gauche vous permettra de tourner vers la gauche, une flèche pointant vers le haut vers le haut, etc. La flèche en forme de U vous permet de faire un demi-tour complet et de regarder derrière vous. Déplacez lentement le pointeur sur l'écran en guettant l'apparition de ces flèches de direction. Vous verrez qu'elles sont imprévisibles...

Au début du jeu, vous trouverez une boussole. Cliquez dessus pour la faire apparaître en gros plan dans un cadre. L'aiguille de la boussole pointe toujours vers le nord. Le sommet de la boussole indique la direction dans laquelle vous vous dirigez. Cette boussole vous guidera pratiquement tout au long de la partie. Si vous souhaitez la faire disparaître, cliquez sur l'icône correspondante dans le panneau d'inventaire.

Inventaire

Le plus souvent, il suffit d'un clic pour ajouter à votre inventaire les objets qui peuvent présenter un intérêt. Le panneau situé sous l'écran de jeu peut comprendre jusqu'à quatre objets utilisables. Les objets supplémentaires seront automatiquement stockés dans votre sac (que vous trouverez au début du jeu).



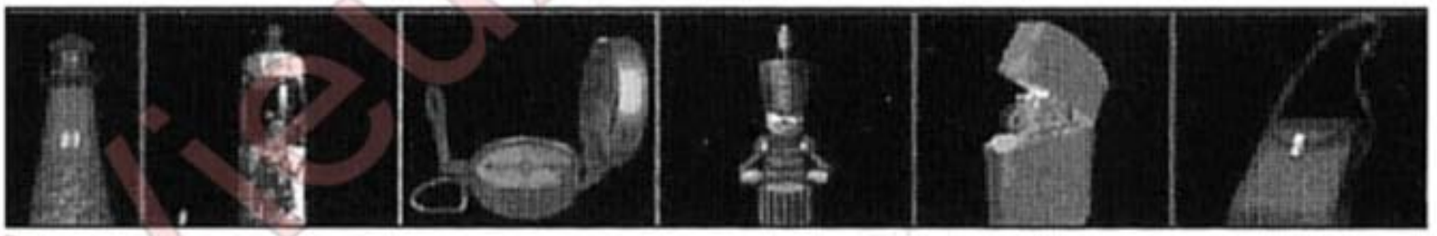
Pour utiliser un objet, vous devez d'abord le placer dans le panneau de l'inventaire. Pour cela, cliquez avec le pointeur par défaut sur le sac pour afficher tous les objets en votre possession. Sélectionnez l'objet que vous souhaitez déplacer. Le pointeur

Le vieux Manuel

prendra alors la forme de cet objet. Cliquez ensuite sur un des objets affichés dans le panneau d'inventaire. L'objet sélectionné dans le sac apparaîtra sur le panneau de l'inventaire. Cliquez sur le sac pour le refermer. Vous pouvez maintenant accéder à l'objet dont vous aviez besoin en passant par le panneau d'inventaire. A vous d'organiser votre inventaire comme vous le désirez, en plaçant les objets que vous utilisez fréquemment dans le panneau.

Les objets de l'inventaire peuvent être utilisés dans la fenêtre de jeu principale ou dans le cadre agrandi d'un autre objet. Dans les deux cas, cliquez sur l'objet en question dans le panneau d'inventaire. Le pointeur prendra alors la forme de cet objet. Cliquez une seconde fois pour utiliser l'objet pendant le jeu. Pour ranger ce même objet, cliquez n'importe où dans le panneau d'inventaire. Vous remarquerez que si vous cliquez avec un objet sur un autre objet de votre inventaire, ils changeront de place.

COMMANDES DU JEU



En cliquant sur l'icône *Lighthouse* en bas à gauche de l'écran, vous accéderez au panneau de contrôle. Vous pourrez y gérer les parties sauvegardées, quitter le programme ou recharger une partie, et choisir la langue utilisée dans le jeu. Les boutons du panneau de contrôle sont décrits dans les paragraphes suivants.

Langue *(Language)*

Choisissez la version anglaise, française ou allemande du jeu.

Le Vieux Manuel

Nouvelle partie *(New game)*

Pour commencer une nouvelle partie.



Charger une partie (*Load Game)*

Charger une partie sauvegardée. Après avoir rechargé une sauvegarde, vous reviendrez au menu des contrôles. Sélectionnez l'option "Return to game" (Reprendre le jeu) pour jouer.

Sauvegarder *(Save Game)*

Pour sauvegarder une partie, vous devez lui donner un nom. Faites en sorte que ce nom vous rappelle votre position dans le jeu. Il est toujours préférable de sauvegarder plusieurs parties, au cas où vous souhaiteriez revenir à une de vos positions antérieures. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 20 parties par répertoire.

Quitter *(Quit)*

Quitter la partie et revenir au système d'exploitation.

Reprendre le Jeu *(Return to the Game)*

Choisissez cette option si vous souhaitez reprendre la partie où vous l'avez laissée.

Le vieux Manuel

LE JEU

Attention ! Les paragraphes suivants vous donneront des indices importants pour le début du jeu.

Lighthouse débute dans le salon de la maison que vous avez louée pour les vacances, un petit cottage confortable sur les côtes de l'Oregon, aux Etats-Unis. Sur le bureau, vous verrez un téléphone, un vase et un cendrier. Dans cette partie de la pièce, vous trouverez aussi une lampe et une chaise. Un des murs est orné d'une affiche encadrée représentant un paysage. De la fenêtre, vous apercevez une partie de la côte rocheuse, éclairée par la lumière du phare sur la jetée. La nuit est orageuse, des éclairs déchirent le ciel.

Explorez la pièce en déplaçant le pointeur et cliquez sur ce qui vous intéresse. Vous remarquerez que le pointeur par défaut se dirige vers la gauche lorsque vous l'approchez du côté gauche de l'écran. Si vous cliquez sur cette flèche, l'affichage changera, vous laissant découvrir une autre partie de la pièce. Regardez dans la boîte placée sur le bureau. Déplacez la chaise, ouvrez le tiroir et prenez le journal qui s'y trouve. Vous y découvrirez votre identité. Ecoutez les messages du répondeur téléphonique pour en apprendre plus. Un des messages semble urgent. Répondez à ce message le plus vite possible.

Lighthouse est un jeu d'exploration fantastique et mystérieux. Vous devrez faire preuve de logique et de créativité. Inspectez soigneusement chaque nouvel endroit. Cliquez sur tout ce qui vous semble intéressant. Si vous n'êtes pas en mesure de résoudre une énigme, partez à la découverte d'autres lieux. Avec un peu de chance, vous trouverez l'objet qui vous manque. Mais le plus important, c'est de vous détendre et de laisser libre cours à votre imagination. Et surtout, amusez vous bien !

Le Vieux Manoir

L'équipe du Jeu

Producteur
Oliver Brelsford

Concepteur & Directeur artistique
Jon Bock

Producteur Exécutif
Craig Alexander

Programmeur Principal
Sean Mooney

Programmeurs
William R. Shockley
Chris Carr
Doug Oldfield

Scénaristes
Jon Bock
Susan Frischer

Graphiste 3D Studio Principal
Michael Hutchison

Graphismes et annimations 3D Studio
Chris Willis
Don Waller
Daryle Smith
Ernst Shadday
Richard Powell
Eni Oken
Linda Lubken
Travis Leonard
Darrell Johnson
Jon Bock
Darvin Atkeson
Mark Aro

Graphiste principal Alias™
Brian Judy

Graphistes et animateurs Alias™
Kim White
Don Waller
Brandee Prugh
Linda Lubken
Brad Clarkson
Jon Bock
Metropolis Digital

Le vieux Manuel

Graphismes et animations Lightwave
Tony Hernandez
Dan Peters

Conception des personnages
Travis Leonard
Richard Powell

Modélisation des personnages
Viewpoint Datalabs

Textures des personnages
Travis Leonard
Brian Judy

Graphiste post-production principal
Dana Moody

Graphismes & animations post-production
Daryle Smith
Robin Phanco
Mike Troup
Karin Nestor

Consultant pour le son
Jay Usher

Compositeur
Brian Min

Assistant Compositeur
Victor Crews

Ingénieurs du son
Craig Denny
Randy Littlejohn

Bande sonore additionnelle
Paul Shilling
Ron Lawson

Motion Capture
Biovision

Cyber-Acteur Motion Capture
Donald "Kosmo" Hom

Prise de Son
Ernie Sheesley

Conception du manuel
Lori Lucia

Directeur Assurance Qualité
Michael D. Jones

Responsable de l'équipe Assurance Qualité
Judy Crites

Le Vieux Manuel

Responsables Assurance qualité
Sharon Simmons
Cindy Romero

Configuration Assurance Qualité
Marsha McCarty
Steve Deckert
Jillian Leonard
Leonard Salas
Mark Budge
Mike Pickhinke
John Ratcliffe
Doug Wheeler
Nathan Clark
Joe Carper
Mike Brosius

Direction Assitance Technique
Paul Reichlin

Directeur Technique
Larry Scott

Développement systèmes
Dave Artis
Ed Critchlow
Dan Foy
Jay Lee
Terry McHenry
Christopher Smith
Greg Tomko-Pavia
Bryan Waters

Développement sur systèmes Macintosh
Jason Hickingbottom
Frank Kane
Bryan Waters

Remerciements Spéciaux à
Doug Brown
Linda Burns
Beverly Lexvold
Margie Walling
Cyndi Wharton

DISTRIBUTION

Distribution et direction des comédiens
Charles de Vries
La Créature
Kerrigan Mahan
Ordinateur
Marc Eckelberry

Dr. Jeremiah Krick
Bruno Stéphane
Liryl
Bernadette Colomine
La mère
Bernadette Colomine
L'éditeur
Marc Eckelberry

Le vieux Manuel

SERVICE CONSOMMATEUR

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

36 68 46 50

*(et à partir du 18 octobre 1996 le **08 36 68 46 50**)*

Ce service fonctionne 24 h/24 et 7j/7. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine. (2,23 FF la minute, tarif en vigueur au 21 septembre 1995)

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informe des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

AVANT DE NOUS TÉLÉPHONER, ASSUREZ VOUS :

- d'avoir lu le fichier Lisez-moi qui ce trouve sur le CD #1 du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD-ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez contacter notre service technique de 9h à 21h, 7 jours sur 7 au :

(16 01) 46 01 46 50

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

Le Vieux Manuel

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

COKTEL SIERRA
Parc Tertiaire de Meudon
5 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEUR.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boite et ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

Le vieux Manuel

GARRANTIE

Chacune des sociétés du groupe SIERRA est dénommée «SIERRA» dans les paragraphes suivants.

SIERRA n'assume aucune responsabilité directe ou indirecte, implicite ou explicite, concernant ce produit et n'assure d'autres garanties que celles imposées par la loi. SIERRA décline toute responsabilité sur l'utilisation de ce produit à des fins particulières et sur la commercialisation de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

SIERRA ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, direct ou indirect liés à l'utilisation de ce produit, même si SIERRA est avisé ou averti des possibilités de tels dommages. SIERRA ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ce logiciel, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de SIERRA ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

Vous avez le droit d'utiliser ce produit pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez pas vendre ou tranférer des reproductions du manuel, de la documentation ou du code de ce produit sous quelque forme que ce soit, ou louer ce produit à un tiers. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur.

Le vieux Manuel

BON DE GARANTIE À NOUS RETOURNER (Remplir en majuscules)

3 bonnes raisons de nous retourner dès aujourd'hui ce coupon-réponse :

- La garantie contre défauts éventuels : durant 90 jours tout disque défectueux vous sera échangé.
- Un technicien est à votre disposition 7jours/7 au (16) 1 46 01 46 50 pour répondre de 9h à 21h prioritairement à toutes vos questions sur l'utilisation de votre jeu et vous donner des conseils techniques.
- Une information régulière sur nos nouveautés, nos promotions, nos concours, etc.

NOM _____

PRÉNOM _____ **N° DE CLIENT*** _____

DATE DE NAISSANCE _____ **ADRESSE** _____

_____

VILLE _____ **CODE POSTAL** _____

PAYS _____ **TÉL** _____

*Si vous avez déjà un numéro de client, veuillez l'inscrire

ORDINATEUR	SYSTEME D'EXPLOITATION	PÉRIPHÉRIQUES
PC ❑ MAC ❑ AUTRE ❑	MS/DOS ❑ WINDOWS ❑	CD ROM ❑ IMPRIMANTE ❑
	OS/2 ❑	MODEM ❑ CARTE SON ❑

TITRE DU PRODUIT ACHETÉ : _____

DATE D'ACHAT : _____ Support : DISQUETTE ❑ CD ROM ❑

- Si acheté en magasin, nom du magasin : _____ Ville: _____
- Comment avez-vous connu le produit ?

❑ Presse ❑ Catalogue ❑ V/Radio ❑ Amis ❑ Magasins ❑ Autre _____

- Quels magazines lisez-vous régulièrement ? (par ordre de préférences)

MAGAZINES MICRO		AUTRES MAGAZINES	
1 _____	2 _____	1 _____	2 _____
3 _____	4 _____	3 _____	4 _____

Lighthouse

Le Vieux Manuel

Ne pas
Affranchir

CORRESPONDANCE-REPONSE

VALABLE DU :
09/01/1995 au 08/01/1998

A utiliser seulement en
France métropolitaine et
dans les départements
d'Outre-Mer

Coktel Vision
Autorisation N° 809
92366 Meudon-la-Forêt Cedex
France

Le vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'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 votre 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 votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence 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 dix à quinze minutes toutes les heures.
(Arrêté paru au J.0. publié par le Ministère public, essentiellement destiné aux jeux vidéo)

© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

S462011CZ06ZZ



SIERRA®