

Pilgrim



Pilgrim

Français

Ce produit a fait l'objet de tests intensifs. Si néanmoins vous rencontriez un problème, merci de contacter votre revendeur le plus proche. Vous pouvez aussi contacter :

Le Service Hot Line :
Du lundi au vendredi,
de 9h à 18h.
Tel : 0825 080 089 (N° indigo)

e-mail : hotline@arxel.com
Site Web :
<http://pilgrim.arxeltribe.com>
<http://www.arxel.com>

English

This product has been extensively tested for compliance with most configurations. If you encounter a problem or need assistance, please contact your local dealer or :

- Consult our web page to obtain a local phone number for assistance
<http://pilgrim.arxeltribe.com>
- Send us an Email: hotline@arxel.com

For a better service, do not forget to return the enclosed warranty card.

Deutsch

Dieses Produkt wurde vor Herausgabe mit viel Aufmerksamkeit geprüft. Wenn Sie Assistenz benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren lokalen Fachhändler. Sie können auch:

- unsere Webseite um eine deutschsprachige Ansprächstelle befragen
<http://pilgrim.arxeltribe.com/hotline>
- eine Email senden: hotline@arxel.com

Für bestes Service, senden Sie uns bitte Ihre Garantiekarte zurück.

Index

3 Français

10 English

17 Deutsch

Avertissement

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certains 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 univers 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 (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 de muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez 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.

Configuration nécessaire

Vous venez d'acquérir le jeu **PILGRIM**. Pour disposer d'un confort de jeu optimal vous devez être équipé de la configuration minimale listée ci-dessous. Si votre configuration ne répond pas à ces critères de base ou en cas de doute prenez contact avec votre revendeur.

- ⊙ PC Pentium 166 Mhz
- ⊙ 8 Mo de RAM, 16 Mo RAM recommandé
- ⊙ Disque Dur avec 90 Mo d'espace libre disponible
- ⊙ Un lecteur de CD ROM 4x - 8x recommandé
- ⊙ Une carte Vidéo avec mode 640*480 en 65000 couleurs ou plus
- ⊙ Cartes sonores compatible SoundBlaster
- ⊙ Microsoft Windows® 95 ou sup.

Installation et lancement du jeu

- ⊙ Insérez le CD ROM n°1 de « **PILGRIM** » dans le lecteur.
- ⊙ Double-clicker sur "Poste de travail", puis sur l'icône correspondant à votre CD ROM (normalement D:). Double-cliquez sur **INSTALL.EXE**
- ⊙ Sur l'écran de présentation « **PILGRIM** », plusieurs choix vous sont proposés :
 - Installer le jeu sur votre disque dur,
 - Quitter l'écran de présentation et retourner sous Windows®.

Pour désinstaller le jeu : à partir du menu Démarrer, sélectionner le répertoire **PILGRIM** et sélectionnez "Désinstaller".

Pour parcourir le CD ROM, utilisez votre "Explorateur" dans le menu "Programmes". Vous y trouverez la solution du jeu (**PILGRIM.HLP**)...

L'univers du jeu



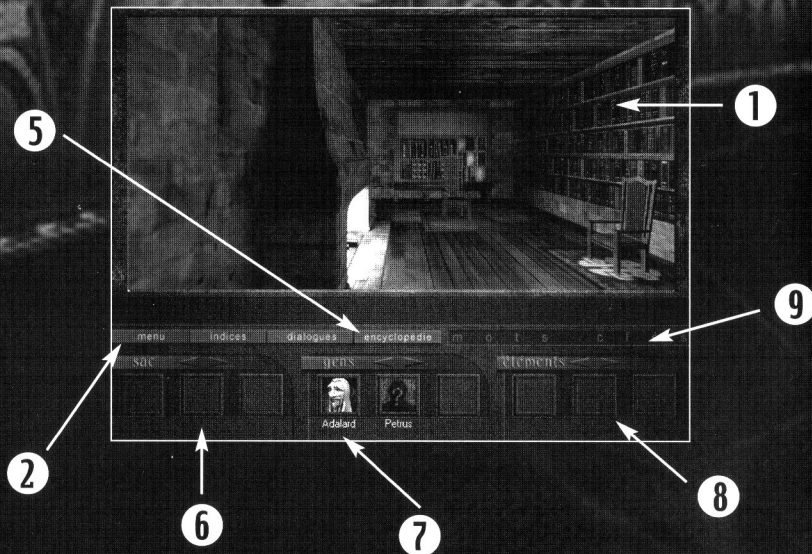
En l'an 1208, quelque part dans le Languedoc troublé de ce début de XIIIe siècle, Marc, un renégat, a **rapporté de croisade un manuscrit copte qui pourrait être l'évangile perdu de Saint Jean**.

Au cours de son voyage, Marc tombe dans une embuscade. Gravement blessé, il arrive dans un petit village et donne le manuscrit à Adalard de Lancrois, le chef d'un ordre secret appelé « la Tradition ».

Peu de temps après, Adalard tombe malade et sur son lit de mort demande à son plus jeune fils, Simon, de porter ce manuscrit à l'un de ses amis Pétrus qui habite Toulouse. Pendant ce temps, le Pape Innocent III envoie l'inquisiteur Diego d'Osma sur les traces du précieux manuscrit.

Pour Simon et Pétrus, un dangereux compte à rebours commence...

L'interface



⊙ 1 Fenêtre de jeu : c'est votre univers. Vous pouvez l'explorer grâce à un unique clic de souris qui vous guidera vers les endroits intéressants ou vous pourrez agir, utiliser vos objets et parler avec les différents personnages du jeu.

⊙ 2 Bouton « **menu** » : ce bouton vous permet d'accéder au menu qui vous permet de gérer vos sauvegardes et de désactiver le son.

⊙ 3 Bouton « **indices** » : ce bouton vous apporte à tout moment une aide contextuelle lorsque vous êtes coincé dans le jeu.

⊙ 4 Bouton « **dialogue** » : ce bouton vous donne accès à l'historique des conversations.

⊙ 5 Bouton « **encyclopédie** » : ce bouton vous donne accès à l'encyclopédie intégrée au jeu. Vous y trouverez des indices pour certaines énigmes (voir aussi : mots clés).

⊙ 6 Fenêtre « **sac** » : vous y trouverez tous les objets récoltés pendant le jeu, affichés sous forme de vignettes. Les 2 flèches vous permettent de parcourir la liste.

⊙ 7 Fenêtre « **gens** » : dans cette fenêtre, tous les personnages rencontrés apparaissent sous forme de vignettes. Utilisez les 2 flèches pour parcourir la liste des personnages.

⊙ 8 Fenêtre « **éléments** » : dans cette fenêtre, différents autres sujets de conservation utilisables dans les discussions sont affichés sous formes de vignettes. Les 2 flèches vous permettent de parcourir la liste des sujets.

⊙ 9 Fenêtre « **mots clés** » : un certain nombre de mots clés dont la signification est importante pendant le déroulement du jeu viendront s'afficher automatiquement dans cette fenêtre. Un simple clic avec la souris sur ce nom vous amène dans la page correspondante dans l'encyclopédie.



Comment jouer

Ⓞ Le déplacement

Dans la fenêtre de jeu, tous les déplacements possibles sont symbolisés par une flèche.



Ⓞ Zones interactives

Lorsqu'une zone de la fenêtre de jeu est interactive, le curseur se transforme automatiquement en



Un simple clic souris vous permet de dialoguer avec un personnage, prendre un objet, déclencher un événement...

Pour utiliser un objet, parler d'une personne ou évoquer un sujet de conversation, cliquez une fois l'item désiré dans le menu puis cliquez sur la zone interactive.

Pour parcourir la liste des objets, des personnages et des sujets, utiliser les 2 flèches placées au dessus de chaque fenêtre.



Menu principal

Démarrer une nouvelle partie

En cliquant sur ce bouton, vous avez la possibilité de reprendre le jeu depuis le début.



Sauvegarder

En cliquant sur ce bouton, une fenêtre de saisie vous permettra de taper au clavier le nom de votre sauvegarde. Attention, les noms des sauvegardes sont limités à huit caractères.

Charger

En cliquant sur ce bouton, vous pouvez recharger une ancienne partie sauvegardée. Faites défiler la liste des parties sauvegardées avec les 2 flèches, puis cliquez sur la partie désirée qui s'inscrit alors en jaune.

Cliquez sur OK pour valider, ANNULER pour retourner au menu.

Préférences

Cette section vous permet de couper le son du jeu. Cliquer sur « ON » pour activer le son, sur « OFF » pour le désactiver. Cliquer sur « OK » pour revenir au menu précédent.

Dialogue

Cette fenêtre vous permet de revoir toutes les conversations que vous avez pu tenir avec les personnages rencontrés dans le jeu.

Pour parcourir les différentes conversations, cliquez sur les flèches droite et gauche. Pour fermer la fenêtre, cliquez sur « **FERMER** ».

Vous pouvez sélectionner une partie du texte en tenant le bouton gauche de la souris appuyé et en glissant la souris dans le texte. La partie sélectionnée s'inscrit alors en bleu. Le bouton « **COPIER** » vous permet de copier le texte sélectionné dans le carnet de notes.

Encyclopédie

Accessible à tout moment dans le jeu, l'encyclopédie vous permet de vous documenter sur les faits historiques liés à l'histoire du jeu.

Pour parcourir l'encyclopédie, cliquez sur les mots clés inscrits en rouge. Pour aller et venir dans vos recherches, cliquez sur les flèches droite et gauche. Pour faire défiler le texte, utiliser les flèches haut et bas pour parcourir la page.

Pour fermer la fenêtre, cliquez sur « **FERMER** ».

Vous pouvez sélectionner une partie du texte en tenant le bouton gauche de la souris appuyé et en glissant la souris dans le texte. La partie sélectionnée s'inscrit alors en bleu. Le bouton « **COPIER** » vous permet de copier le texte sélectionné dans le carnet de notes.



Prise en main

Vous trouverez ci dessous des indices pour vous aider à bien commencer votre aventure. Sachez que nous vous livrons ici la solution de quelques énigmes. Si toutefois vous êtes bloqué dans le jeu, vous trouverez à la racine du CD ROM un fichier **PILGRIM.HLP** contenant une description des actions à accomplir.

La bibliothèque

Prenez tous les objets contenus dans le coffre. Devant la bibliothèque, sur l'étagère de gauche, prenez le premier rouleau en partant de la droite sur la rangée du milieu, nommé "Salomé". Insérez le dans le trou carré adjacent au panneau inférieur (lisez aussi la frise, vous comprendrez l'énigme...).

Le pont

Simon, sur la route de Toulouse, se retrouve bloqué par un pont qui s'est effondré. La carriole d'un marchand en bouche le passage, une partie de sa cargaison étant tombée dans la rivière. Simon devra réussir à récupérer les marchandises immergées pour faire passer la caravane des saltimbanques...

- Pensez à aider tout le monde, tout le monde vous aidera.
- Pour faire contrepoids, rien n'est plus pratique qu'une pierre dans un seau.
- Les comédiens ont sûrement une roue à vendre. Pensez à la bourse en soie.
- Si on veut faire voler une souris, il faut mieux trouver une source d'énergie.
- Pablo est un excellent lanceur de couteaux, il saura faire redescendre la souris.
- La peinture vous permet d'effectuer une pesée juste avec la caisse et les poids sur le bateau.
- Isabeau vous aidera à faire passer les comédiens.



Notice

Please read these instructions before you or your children use the video game.

Some people are susceptible to epileptic fits or loss of consciousness when exposed to certain kinds of flashing lights or frequent elements in daily life. These individuals expose themselves to the danger of fits when they watch certain televised images or play certain video games. These phenomena may appear even when the person has no previous medical history or has never suffered an epileptic fit (fit or loss of consciousness) in the presence of light stimulation, please consult your doctor before use.

We advise parents to pay close attention to their children when they are playing video games. If you or your child present any of the following symptoms—dizziness, blurred vision, contraction of eyes or muscles, loss of consciousness, disorientation, involuntary movement or convulsions, stop playing immediately and consult your doctor.

Precautions to be taken when playing a video game:

Do not sit too close to the screen. Play at a reasonable distance from the television and as far as the cord allows. Preferably use video games on a small-size screen. Do not play if you are tired or lacking sleep.

Be sure to play in a well-lit room. When playing, take a ten to fifteen minute break every hour.



System requirements

Thanks for buying the game **PILGRIM**. For this game to run smoothly, your computer must have at least the minimum configuration given below. If your configuration does not meet these basic criteria, or if you have any doubts, please contact your distributor.

- ⊙ Pentium 133 Mhz or higher
- ⊙ 8 MB RAM , 16 MB RAM highly recommended.
- ⊙ Hard disk with a minimum of 90 MB free space
- ⊙ 4x CD ROM drive (8x recommended)
- ⊙ Video card with 640*480 mode in 65000 colours or higher
- ⊙ SoundBlaster® compatible sound card
- ⊙ Microsoft Windows® 95 or higher.

Installing and running the game

- ⊙ Insert **PILGRIM** CD ROM n°1 in the drive.
- ⊙ Open « My Computer », then open the icon corresponding to your CD ROM (usually D:). Double-click on **INSTALL.EXE**.
- ⊙ On the **PILGRIM** introductory screen, you are offered several options :
 - Install the game on your hard disk
 - Quit the introductory screen and return to Windows®.

To uninstall : From the Start menu go into **PILGRIM** directory of the Programs menu and select " Uninstall " .

For your convenience, we have placed the complete walkthrough of the game on the root of CD N° 1. It is called (**PILGRIM.HLP**) ...

The world of the game



In the year of Our Lord 1208, somewhere in troubled early 13th century Languedoc, Marc, a Templar Knight, **has returned from the Crusades with a Coptic manuscript which might be the Lost Gospel of Saint John.**

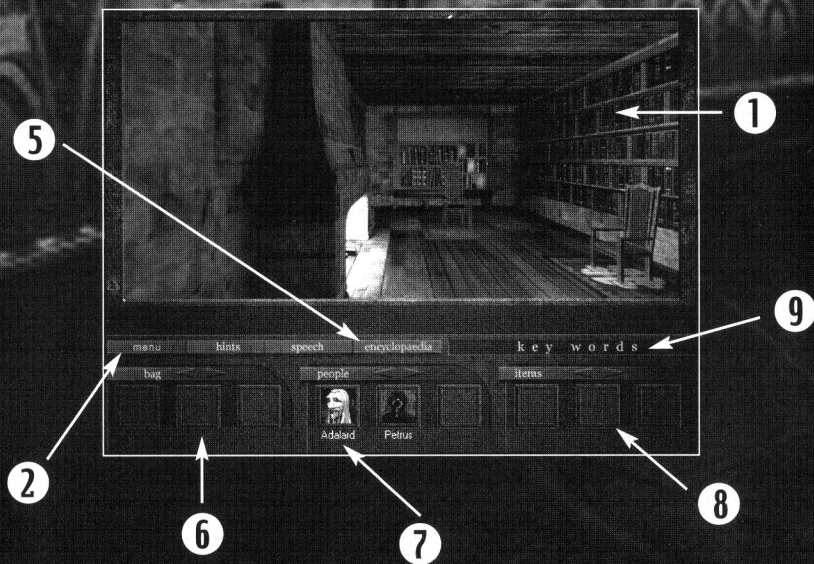
During his voyage, Marc stumbles into an ambush. Seriously injured, he arrives in a small village and gives the manuscript to Adalard de Lancrois, the head of a secret order called « The Tradition ».

Shortly thereafter, Adalard falls ill and, on his death bed, asks his youngest son Simon to carry the manuscript to one of his friends, Petrus who dwells in Toulouse.

Meanwhile, Pope Innocent III sends the inquisitor Diego d'Osma to track down the precious document.

For the Simon and Petrus, a dangerous race against time has begun...

The interface



⊙ 1 **Game Window** : This is your world. You can explore it by simple mouse clicks, which will take you to fascinating places where you can perform actions, use your objects and talk to the various characters in the game.

⊙ 2 **"Menu"** button : This button gives you access to the menu for managing your saved games and for toggling the sound on or off.

⊙ 3 **"Hints"** button : This button gives you contextual help at any time you are having problems making progress in the game.

⊙ 4 **"Speech"** button : This button gives you access to a log of your conversations.

⊙ 5 **"Encyclopaedia"** button : This button gives you access to the encyclopaedia included in the game (see also "Keywords").

⊙ 6 **"Bag"** window : In this window, all the objects that you collect during the game are displayed in the form of pictures. You can scroll through the list of subjects using the two arrow buttons.

⊙ 7 **"People"** window : In this window, all the people that you meet during the game are displayed in the form of pictures. You can scroll through the list of people using the two arrow buttons.

⊙ 8 **"Items"** window : In this window, various other objects that can be kept and used in the discussions are displayed in the form of pictures. You can scroll through the list of objects using the two arrow buttons.

⊙ 9 **"Key words"** button : A certain number of keywords, with meanings that are important as you are playing the game, are displayed in this window. Simply clicking on a keyword opens the corresponding page in the encyclopaedia.



Playing the game

⊙ Moving around

In the game window, all the possible movements are symbolised by an arrow.



⊙ Interactive zones

When a zone of the game window is interactive, the mouse pointer changes automatically to



A simple mouse click enables you to converse with a character, pick up an object, trigger an event, etc...

To use an object, speak about a person, or to bring up a subject of conversation, click once on the desired item in the menu and then click on the interactive zone.

To scroll through the list of objects, people and subjects, use the two arrows located above each window.



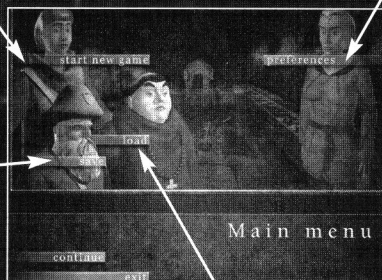
Main menu

Start new game

Clicking on this button gives you the option of starting the game over again from the beginning.

Save

When you click on this button, a dialogue box is displayed for you to type the name of your saved games. Remember that the saved names are limited to eight character! Click on START to confirm your save, Cancel to return to the menu.



Preferences

This option enables you to switch the game sound ON or OFF. Click on "ON" to turn the sound on, on "OFF" to turn it off. Click on OK to return to the previous menu.



Load

Click on this button to reload a previously saved game. Scroll through the list of saved games using the two arrows, then click on the game that you want; its name changes colour to yellow. Click on START to confirm, CANCEL to return to the menu.



Speech

This window enables you to have another look at all the conversations that you have had with the characters encountered during the game.

To scroll through the various conversations, click on the left and right arrows.

To close the window, click on **CLOSE**.

You can select part of the text by holding down the left-hand button of the mouse and dragging the mouse pointer across the text. The selected part changes colour to blue.

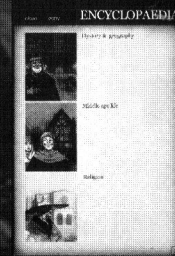
Use the **COPY** button to copy the selected text into the Notebook.

Encyclopaedia

Accessible at any time in the game, the encyclopaedia provides you with documentation on the historical facts relating to the game.

To navigate within the encyclopaedia, click on the keywords written in red. To move forward and back in your searches, click on the left and right arrows. To scroll through the text, use the up and down arrows to view the whole page. To close the window, click on **CLOSE**.

You can select part of the text by holding down the left-hand button of the mouse and dragging the mouse pointer across the text. The selected part changes colour to blue. Use the **COPY** button to copy the selected text into the notebook.



Getting started

Here are a few hints to help you get off to a good start in your adventure. However, for those of you who are already experienced, you might like to know that we have provided the solutions to a few of the puzzles here... If you're stuck in the middle of game, please consult the **PILGRIM.HLP** file on the CD ROM (double click on it to read the file).

The library

Take all the objects from the chest. From the bookcase, on the left-hand shelf, take the first scroll in the middle panel starting from the right and called "Salome". The first task for Simon is to find the secret chamber in which his father worked and where he kept the manuscript.

Place it in the square hole next to the lower panel of the bookcase (If you read the fresco above the bookcase, you may understand the puzzle).

The bridge

On his way to Toulouse, Simon finds himself stopped by a bridge that has collapsed. A merchant's cart is blocking the road and part of its load has fallen into the river (bad luck).

Simon has to recover the sunken goods and get the entertainers' caravan across the river.

- Think about helping everyone to help oneself.
- There's nothing more practical as a counterweight than a rock in a bucket.
- Surely the players have a wheel to sell.
- If you want to make a mouse fly, you had better find a source of energy; Also think about the silk purse.
- Pablo is an excellent knife-thrower, he'll know how to make the mouse come down again.
- A spot of paint will help you perform some accurate weighing with the cask and the weights in the boat.
- Isabeau will help you get the players across.

Warnender Hinweis

Von Verbraucher vor Spieleinsatz zur Kenntnis zu nehmen.

Manche Personen neigen, wenn sie Lichtreizen gewisser Frequenzen ausgesetzt werden, oder beim Anblick sich in kurzen Abständen wiederholender Erscheinungen in unserer täglichen Umgebung, zu Epilepsie oder Ohnmachtsanfällen. Solche Personen sind beim Ansehen gewisser Fernsehbilder oder dem Einsatz mancher Videospiele Risiken ausgesetzt. Diese Erscheinungen können auch dann auftreten, wenn für die betreffende Person keine Anamnese vorliegt oder Lichtreize bei ihr zuvor nie einen epileptischen Anfall (Bewusstseinsstörung oder Bewusstlosigkeit) ausgelöst haben; wir empfehlen Ihnen, vor Einsatz des Spiels Ihren Arzt aufzusuchen.

Eltern empfehlen wir, ihre Kinder bei Videospiele nicht unbeaufsichtigt zu lassen. Falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome aufweisen:

Schwindelgefühl, Sehstörung, Augen- oder Muskelkontraktion, Bewusstlosigkeit, Orientierungsstörungen, unkontrollierte Bewegungen oder Krämpfe, unterbrechen Sie bitte sofort das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

Grundsätzlich bei Einsatz von Videospiele einzuhaltenen Vorsichtsmaßnahmen: Halten Sie ausreichend Abstand zum Bildschirm. Spielen Sie bei angemessenem Fernsehabstand, soweit es das Anschlusskabel zulässt. Setzen Sie Videospiele vornehmlich auf Bildschirmen mit geringem Durchmesser ein. Bei Ermüdung oder Schlafmangel sollten sie nicht spielen. Der Raum, in dem Sie spielen, sollte immer ausreichend beleuchtet sein. Legen Sie während des Spiels jede Stunde eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

Systemanforderungen

Sie haben soeben das Spiel **PILGRIM** erworben. Zwecks reibungslosem Spielablauf sollte Ihr Computer über die folgende Mindestkonfiguration verfügen. Im Zweifelsfall wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

- ⊙ Pentium 133 Mhz oder höher
- ⊙ 8 MB RAM (16 MB RAM empfohlen)
- ⊙ Mindestens 90 MB freier Festplattenspeicher
- ⊙ 4x CD-ROM Laufwerk (8x empfohlen)
- ⊙ Grafikkarte (640*480 in High Color (16 Bit) oder höher)
- ⊙ SoundBlaster® kompatible Soundkarte
- ⊙ Microsoft Windows® 95 oder höher.

Installation und starten des Spiels

- ⊙ Legen Sie die **PILGRIM** CD-ROM Nr. 1 in das Laufwerk ein.
- ⊙ Doppelklicken Sie auf « Arbeitsplatz », und öffnen Sie den Ordner, der dem CD-ROM Laufwerk entspricht. Starten Sie das Programm **INSTALL.EXE**, indem Sie auf das entsprechende Symbol doppelklicken.
- ⊙ Sie haben mehrere Wahlmöglichkeiten :
 - das Spiel auf der Festplatte installieren.
 - das Programm beenden und zu Windows® zurückkehren.

Deinstallieren : Im Start-Menü gehen Sie in das Verzeichnis **PILGRIM** des Programme-Menüs und wählen Sie « Deinstallieren ».

Im Wurzelverzeichnis der CD-ROM Nr.1 finden Sie die komplette Lösung zum Spiel (**PILGRIM.HLP**)...

Die Spielwelt



Anno Domini 1208, irgendwo im unruhigen Languedoc Anfang des XIII. Jahrhunderts. Der Abtrünnige Marc bringt von einem Kreuzzug **ein koptisches Manuskript mit, bei dem es sich um das verlorene Evangelium des Hl. Johannes handeln könnte.**

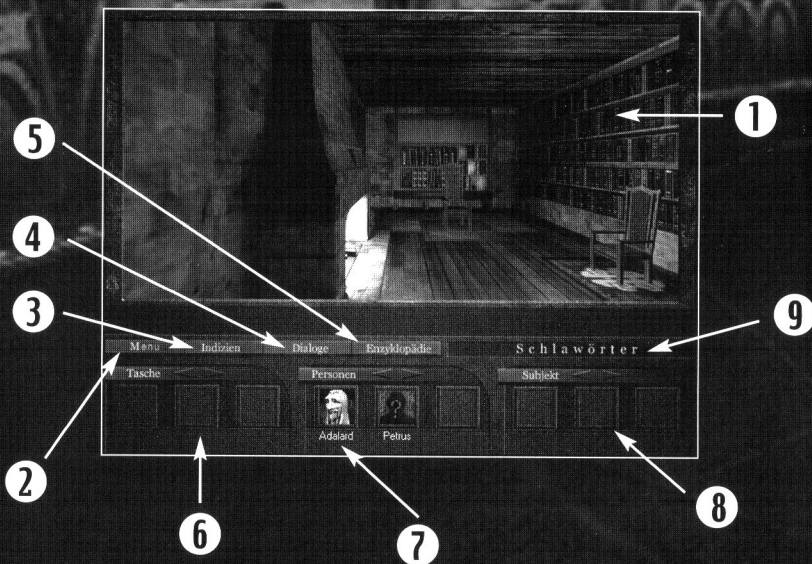
Unterwegs wird Marc aus dem Hinterhalt überfallen. Schwer verletzt kann er sich bis in ein kleines Dorf schleppen, wo er Adalard de Lancrois, dem Oberhaupt des Geheimordens « Die Tradition », das wertvolle Schriftstück anvertraut.

Wenig später erkrankt Adalard schwer. Auf seinem Totenbett bittet er seinen jüngsten Sohn Simon, er möge doch das Manuskript einem seiner Freunde, Petrus, bringen, der in Toulouse wohnt.

Währenddessen schickt Papst Innozenz III. den Großinquisitor Diego d'Osma auf den Weg, um in den Besitz des sagenumwobenen Manuskripts zu gelangen.

Simon und Petrus ahnen noch nicht, welche Gefahren auf sie lauern...

Die Steuerung



⊙ 1 **Das Spielfenster**: Das ist die Welt, die Sie nun erleben werden. Mit einem einfachen Mausclick können Sie diese erkunden, sich umherbewegen, handeln, Gegenstände benutzen und mit den Charakteren reden, denen Sie begegnen.

⊙ 2 **"Menü"** – Taste: Über diese Schaltfläche gelangen Sie zum Menü, in dem Sie speichern bzw. laden oder den Ton abstellen können.

⊙ 3 **"Indizien"** – Taste: Sie erhalten Ratschläge und Hinweise wenn Sie im Spiel nicht mehr weiterwissen.

⊙ 4 **"Dialoge"** – Taste: Es erscheint eine Aufzeichnung der letzten Gespräche.

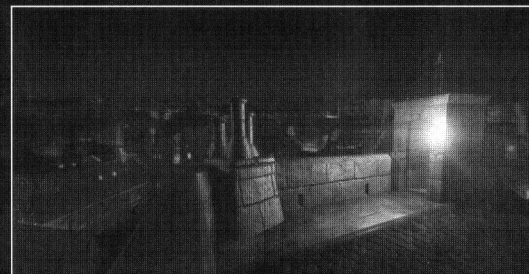
⊙ 5 **"Enzyklopädie"** – Taste: Sie können auf die Artikel der Enzyklopädie zugreifen (lesen Sie auch : Schlagwörter).

⊙ 6 **"Tasche"** – Fenster: In diesem Fenster erscheinen die Bilder der Gegenstände, die Sie im Laufe Ihres Abenteuers gesammelt haben. Mit den beiden Pfeilen können Sie die Liste ablaufen lassen.

⊙ 7 **"Personen"** – Fenster: Hier erscheinen die Charaktere, denen Sie bisher begegnet sind. Mit den beiden Pfeilen können Sie die Liste ablaufen lassen.

⊙ 8 **"Themen"** - Fenster: In diesem Fenster sind mögliche Gesprächsthemen abgebildet. Mit den beiden Pfeilen können Sie die Liste ablaufen lassen.

⊙ 9 **"Schlagwörter"** – Taste: Im Laufe des Spiels erscheinen hier gewisse Schlagwörter. Mit einem einfachen Mausclick werden die entsprechenden Einträge in der Enzyklopädie angezeigt.





Fortbewegung

Im Spielfenster werden die Richtungen, in die Sie gehen können, durch einen Pfeil angezeigt.



Interaktive Bereiche

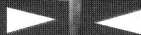
Wenn etwas an einem sogenannten Hotspot unternommen werden kann, verwandelt sich der Zeiger automatisch in ein



Sie brauchen nur mit der Maus zu klicken, um mit jemandem zu reden, einen Gegenstand an sich zu nehmen, etwas auszulösen...

Um einen Gegenstand benutzen, über jemandem zu reden oder ein bestimmtes Thema anzusprechen, klicken Sie auf das entsprechende Bild (seine Bezeichnung leuchtet gelb), und klicken Sie in den interaktiven Bereich.

Sie können die Liste der Gegenstände, Charaktere bzw. Themen durchsehen, indem Sie die Pfeile über dem betreffenden Fenster benutzen.



Das Hauptmenü

Neues Spiel starten

Beim Klicken dieser Schaltfläche, können Sie das Spiel wieder ganz von vorne beginnen.



Einstellungen

Hier können Sie den Ton EIN- bzw. AUSSCHALTEN. Mit OK kehren Sie zum Menü zurück.

Speichern

Geben Sie in das Eingabefeld den Namen des zu speichernden Spiels ein. Vorsicht! Es sind nicht mehr als 8 Zeichen erlaubt.

Laden

Mit dieser Schaltfläche können Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen. Mit den beiden Pfeilen können Sie sich durch die Liste der gespeicherten Spielstände bewegen. Klicken Sie auf das gewünschte Spiel, dessen Name nun in Gelb erscheint. Bestätigen Sie mit OK, oder kehren Sie mit "ABBRECHEN" zum Menü zurück.

Dialoge

In diesem Fenster können Sie alle bereits geführten Gespräche mit den Charakteren nachlesen, denen Sie bereits begegnet sind.

Verwenden Sie die Pfeile rechts und links, um vor- oder zurückzublättern.

Schieben Sie das Fenster mit einem Klick auf die Schaltfläche **"VERLASSEN"**.

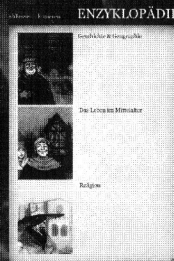
Sie können auch einen Textblock markieren, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus verschieben. Der markierte Teil erscheint in blauer Schrift. Mit der Schaltfläche **"KOPIEREN"** kann der gewählte Block im "Notizbuch" abgelegt werden.

Enzyklopädie

Das jederzeit einsehbare Lexikon ermöglicht Ihnen, sich über die Geschichte und Ereignisse jener Zeit zu informieren.

Über die roten Schlüsselwörter gelangen Sie zu den entsprechenden Themen. Mit den Pfeilen LINKS und RECHTS wechseln Sie von einem Thema zum anderen. Den Text können Sie mit Hilfe der Pfeile AUF und AB durchlaufen.

Schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf die Schaltfläche **"VERLASSEN"**. Einen Textblock können Sie markieren, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus verschieben. Der markierte Teil erscheint in blauer Schrift. Mit der Schaltfläche **"KOPIEREN"** kann der gewählte Block im "Notizbuch" abgelegt werden.



Und so geht's los...

Hier einige Tips, die Ihnen Helfen werden, die ersten Hürden zu nehmen. Die "alten Hasen" sollten diesen Abschnitt allerdings überspringen, da wir hier die Lösung zu einigen Rätseln liefern. Falls Sie dennoch einmal im Spiel nicht weiterkommen, finden Sie im Wurzelverzeichnis der CD ROM die Datei **PILGRIM.HLP**, welche eine Beschreibung der auszuführenden Aktionen enthält (ein Doppelklick auf die Datei genügt, um sie zu öffnen).

Die Bibliothek

Nehmen Sie alle Objekte, die sich in der Truhe befinden. Vor der Bibliothek, im linken Teil des Regals, nehmen Sie das erste Schriftstück, dass Sie im Mittenregal rechts finden (namens "Salome") und stellen Sie es in das leere quadratische Loch in der Tafelung (rechts unten). Lesen Sie auch den Zierstreifen, Sie werden somit das Rätsel verstehen. In der Geheimkammer lassen Sie nicht das Manuskript liegen.

Die Brücke

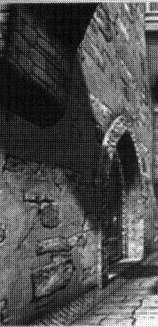
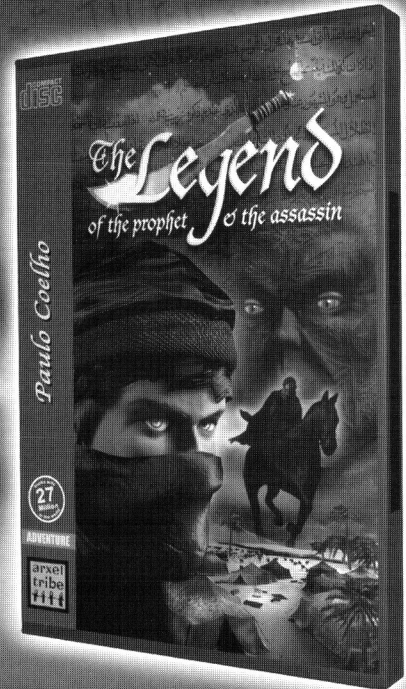
Auf der Straße nach Toulouse kommt Simon aufgrund einer eingestürzten Brücke nicht weiter. Der Karren eines fahrenden Händlers steckt am Übergang fest, und ein Teil seiner Waren ist in den Fluss gefallen. Simon muss es schaffen, die Waren herauszufischen und den Zeltwagen der Gaukler an das andere Ufer zu bringen.

- Vor allem helfen Sie allen anderen, dann wird Ihnen geholfen werden.
- Es gibt kein besseres Gegengewicht als einen Stein in einem Kübel.
- Die Truppe hat sicher ein Rad zu verkaufen. Denken Sie an die Seidebörse.
- Soll eine Maus das Fliegen lernen, so ist es ratsam eine Energie-Quelle zu finden.
- Pablo ist ein ausgezeichnete Messerwerfer. Ihm wird es sicher gelingen, die Maus wieder herunterzuholen.
- Um eine Kiste abzuwiegen, verwenden Sie doch Farbe sowie Gewichte auf einem Boot.
- Isabeau wird Ihnen helfen, die Gaukler über den Fluss zu bringen.

AVAILABLE NOW

PAULO COELHO
presents

The Legend of the prophet & the assassin



Créer des jeux vidéo est un beau métier. Donner vie, voix, formes et couleurs à des rêves de pixels et d'algorithmes est une grande aventure. Notre génération a découvert un nouveau véhicule à l'imaginaire, et si nous empruntons tout aux histoires et archétypes immortels de l'humanité, nous avons le privilège de « réciter » dans une langue nouvelle. Ces mondes interactifs que nous créons se situent à la croisée du spectacle et du possible ; vous en êtes à la fois les spectateurs et les héros. Ils vous attendent, vous mettent à l'épreuve, vous distraient et, nous l'espérons, savent aussi vous émouvoir. Le but que nous nous sommes fixés est de vous surprendre à chaque fois en vous offrant des voyages inattendus, des paysages improbables et de nouveaux champs d'évasion. Et parce que la première responsabilité du conteur est de rassembler autour du feu, nous espérons que nos histoires auront toujours suffisamment d'âme et de cœur pour vous donner envie d'y épancher un peu de votre soif d'imaginaire.

Nous remercions les auteurs et artistes qui nous ont déjà prêté leur talent dans cette aventure : **Paulo Coelho, Moebius, Claude Laydu, Philippe Druillet, Charlotte Rampling, Senta Berger...**

C'est aussi grâce à eux que nous trouvons l'inspiration et l'élan pour nous renouveler.

Voilà, il nous reste à vous souhaiter un bon voyage. **L'équipe.**

Creating video games is a wonderful job. Giving life, voice, shapes and colours to dreams of pixels and algorithms is a great adventure. Our generation has discovered a new vehicle for the imagination, and if we borrow everything from the immortal stories and archetypes of humanity, we have the privilege of telling these tales in a new language. These interactive worlds that we are creating are at the crossroads of spectacle and what is possible; you are both spectator and hero. They await you, put you to the test, distract you and, we hope, also move you. The goal we have set ourselves is to surprise you each time by offering you unexpected voyages, improbable landscapes and new fields of escape. And since the prime responsibility of the storyteller is to gather round the fire, we hope that our stories will always have enough heart and soul to make you want to open up a bit your craving for the imaginary.

We wish to thank the authors and artists who have already contributed their talents to this adventure: **Paulo Coelho, Moebius, Claude Laydu, Philippe Druillet, Charlotte Rampling, Senta Berger...** It is also thanks to them that we find the inspiration and impetus to renew ourselves.

There you have it. All that's left is for us to wish you a bon voyage. **The Team.**

Das Erstellen von Videospiele ist ein schöner Beruf. Es ist sehr spannend, den Träumen aus Pixeln und Algorithmen Leben, Stimme, Form und Farben zu verleihen. Unsere Generation hat einen neuen Weg zur Welt der Phantasie gefunden, und wenn wir aus den Geschichten und unsterblichen Archetypen der Menschheit schöpfen, genießen wir das Privileg, diese in einer neuen Sprache zu « erzählen ». Diese von uns geschaffenen interaktiven Welten existieren dort, wo sich Schauspiel und das Mögliche begegnen. Sie sind gleichzeitig Zuschauer und Held der Geschichte. Diese Welten warten auf Sie, sie wollen Sie prüfen, unterhalten und - so hoffen wir - auch bewegen. Wir haben uns zum Ziel gesetzt, Sie jedes Mal mit einer unerwarteten Reise, unwahrscheinlichen Landschaften und neuen Traumwelten zu überraschen. Da die Hauptaufgabe des Erzählers darin besteht, die Zuhörer um sich zu versammeln, hoffen wir, dass Ihnen unsere Geschichten einen so großen Anreiz liefern, dass Sie sich in dieses Abenteuer der Phantasie entführen lassen.

Wir danken den Autoren und Künstlern, die uns bei diesem Abenteuer mit ihren Talenten zur Seite standen: **Paulo Coelho, Moebius, Claude Laydu, Philippe Druillet, Charlotte Rampling, Senta Berger u.a.** Auch ihnen verdanken wir immer wieder die Inspirationen und Denkanstöße für neue Ideen.

Nun bleibt uns nur noch eins: Wir wünschen Ihnen eine gute Reise! **Unser Team.** PLMMULTIBK1