

Atlantis II



AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéos de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même 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 lumière clignotante ou de sources lumineuses de 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.

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 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.

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 poses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Sommaire

I - L'Histoire	P 4
II - Installation du jeu	P 4
III - Navigation et interactions à l'intérieur des décors Omni-3D™	P 5
IV - Utilisation des objets et de l'inventaire	P 5
V - Déroulement d'un dialogue	P 6
VI - Utilisation de l'interface	P 6-8
VII - Les cinq premières minutes	P 9

I - L'Histoire

Une puissance venue de l'espace, et représentée dans Atlantis par le Cube, s'est offert au peuple qui allait par la suite devenir les Atlantes. Grâce à son apport, cette civilisation a connu un essor fulgurant.

Sur l'île de Spitzberg, ce peuple a divisé la force du Cube en deux parties, l'une claire, l'autre obscure. Une guerre opposa alors les partisans de chaque camp et l'Obscur fut vaincu et confiné dans une tête de métal. Tous décidèrent qu'à l'avenir, ils garderaient les deux parties séparées. Certains, refusant que l'on garde la tête, ont opéré une scission. Alors que la majorité est allée vivre sur l'île d'Atlantis, les " anti-têtes " préférèrent partir dans une autre direction et, après une escale à Muria pour restituer la moitié Claire au Cube, s'installèrent à Shambhala.

Des siècles plus tard, sur Atlantis, Créon a fait l'impensable en déterrando la tête et en libérant de nouveau l'Obscur. A Muria, Seth, le héros d'Atlantis, intégra en lui le Clair et vainquit l'Obscur de nouveau.

Par la suite, les gens de Shambhala devinrent les gardiens de l'Obscur. Le Clair, quant à lui, est passé de Seth à l'un de ses enfants et à nombre de ses descendants. Ces porteurs inconscients furent tous des voyageurs, des vagabonds, à la recherche de quelque chose qu'ils ne savaient nommer.

Pour les Shambhalans, l'idéal aurait été que les deux parties de l'ensemble, Clair et Obscur, se rejoignent. Mais ils ont toujours redouté que l'Obscur ne l'emporte sur le Clair, ainsi préférèrent-ils que les deux moitiés restent loin l'une de l'autre, l'Obscur sous bonne garde à Shambhala et le Clair caché et oublié.

L'apparition de la Supernova du Crabe aurait elle réveillé les deux moitiés ? Est-ce un signe ? une cause ou une conséquence ? Obscur et Clair, cherchent à intégrer l'autre. Lequel des deux dominera ?

II - Installation du jeu

Introduire le CD1 dans votre lecteur de CD-Rom. Le programme d'installation d'Atlantis II s'exécute automatiquement, répondez aux questions et aux sollicitations pas à pas. Si le programme ne s'exécute pas automatiquement, parcourez le contenu du disque CD-Rom à l'aide de votre explorateur Windows et double-cliquez sur le fichier Setup.exe. A l'issue de l'installation, le Logiciel Atlantis II démarre automatiquement.

III - Navigation et interactions à l'intérieur des décors Omni-3D™

Dans l'ensemble du jeu toutes les actions s'opèrent grâce à la souris. La rotation dans l'Omni-3D™ s'effectue par les mouvements de la souris. Par défaut, les zones d'interaction sont signalées par un changement ou une animation de curseur. Pour accéder à une zone d'interaction il est nécessaire que celle-ci soit centrée dans l'écran. Il est possible d'afficher ou non **un petit repère** pour matérialiser le centre de l'écran.

LES DIFFÉRENTES ACTIONS POSSIBLES DANS UN DÉCOR OMNI-3D™ SONT :



La prise ou **la manipulation d'un objet**, matérialisée par le curseur animé suivant :



L'interaction **de dialogue avec un personnage**, qui provoque le passage en mode dialogue est matérialisée par le curseur animé suivant :



Le **déplacement vers un autre endroit** du décor, matérialisé par le curseur animé suivant :

IV - Utilisation des objets et de l'inventaire

Lorsque un objet est " pris " le curseur se transforme en un curseur représentant l'objet. Cliquer sur une zone d'interaction grâce à cet objet revient à utiliser l'objet sur cette zone. La plupart du temps l'utilisation d'un objet doit se faire à un autre endroit du décor et après d'autres interactions. Il est donc nécessaire de " libérer " le curseur tout en conservant l'objet avec soit. Cette opération s'effectue par le biais de l'inventaire. Un clic sur le bouton droit de la souris permet d'ouvrir l'inventaire et d'y envoyer l'objet en curseur. Afin de récupérer un objet mis en inventaire il suffit d'ouvrir celui-ci d'un clic sur le bouton droit de la souris un curseur mobile apparaît qui permet de choisir l'objet souhaité parmi les objets présents. Le choix d'un objet referme automatiquement l'inventaire, tout comme un nouveau clic sur le bouton droit de la souris.

V - Déroulement d'un dialogue

Les dialogues ne sont interactifs qu'à travers les choix de sujet de discussion que vous devez opérer. L'entrée en mode dialogue se fait en cliquant sur un personnage. Dans ce mode l'Omni-3D™ est figé et les interactions s'effectuent grâce au curseur mobile. Suivant les cas le personnage s'adresse directement au héros, ou propose un choix de sujets de discussion représentés par des icônes. Choisir un sujet de discussion en cliquant sur une icône déclenche le dialogue correspondant. Les dialogues déjà entendus sont toujours " disponibles " mais leurs icônes apparaissent grisées. Un personnage à un nombre limité de sujets de discussions à un moment donné mais d'autres interactions peuvent venir enrichir la liste de ces sujets. Il ne faut pas hésiter à revenir voir un personnage que des éléments nouveaux auraient pu rendre plus loquace. La sortie du mode dialogue se fait par un clic sur le bouton gauche de la souris en dehors des icônes de sujet.

VI - Utilisation de l'interface

AU DÉMARRAGE DU JEU

Chacune des planètes cerclées d'or représente un joueur différent. A l'ouverture d'une partie chaque joueur revient automatiquement dans le jeu à l'endroit qu'il avait laissé. Il retrouve également la sélection des options qu'il a pu effectuer ainsi que ses anciennes sauvegardes.

Au premier lancement du jeu, tous les joueurs sont " à égalité "

MENU GÉNÉRAL

Ce menu général est accessible à n'importe quel moment dans le jeu par la touche Esc.

Il donne accès d'un simple clic souris aux trois menus détaillés que sont les options d'affichage (boîte à outils), les réglages des volumes sonores (Haut parleur), et la gestions des sauvegardes (Disquette).

Pour sortir de ce menu, comme des autres, il suffit de cliquer sur la porte en bas à droite.



RÉGLAGE DES VOLUMES SONORES



Ce menu permet de régler non seulement le volume sonore général du jeu grâce au curseur bleu situé à côté du haut parleur, mais aussi de régler les volumes relatifs des trois pistes de son du jeu.

Le curseur à gauche de la harpe permet de régler le volume de la musique.

Le curseur à droite du porte voix permet de régler le volume des dialogues entre les personnages.

Le curseur à gauche de la cloche permet de régler le volume des différents bruitages.

Pour sortir de ce menu, et revenir au menu principal, il suffit de cliquer sur la porte en bas à droite.

OPTIONS D'AFFICHAGE

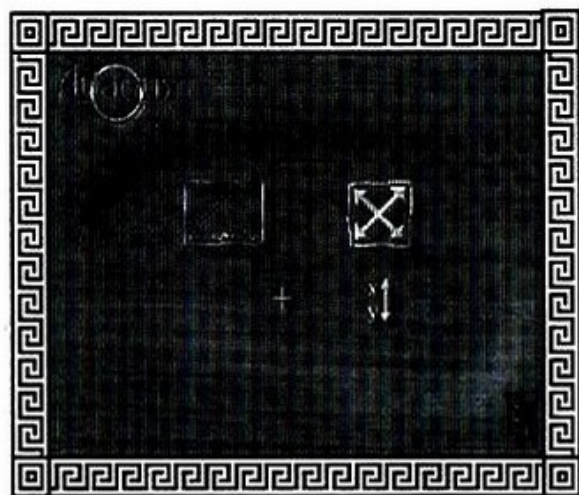
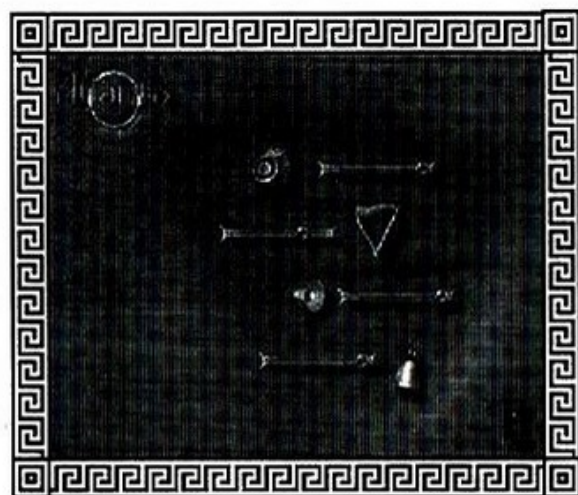
Ce menu permet de paramétrer les options d'affichage et d'ergonomie du jeu.

Le premier symbole (en haut à gauche) permet de sélectionner ou désélectionner l'affichage des sous titres lors des dialogues.

Le second symbole permet de changer la résolution d'affichage du jeu entre les deux modes disponibles qui sont 640 pixels 480 pixels ou 800 pixels 600 pixels. Sur une machine moins performante choisissez la résolution la plus petite (soit 640x480).

Le symbole suivant (bas à droite) permet de sélectionner ou désélectionner la présence à l'écran d'une croix matérialisant le centre de l'écran dans l'Omni-3D™. Cette croix facilite le centrage des objet que l'on souhaite prendre ou utiliser.

Le dernier symbole permet d'inverser le sens de rotation de l'Omni-3D™ par rapport au mouvement haut bas de la souris.



Ce choix relève d'une pure préférence personnelle.

Pour sortir de ce menu, et revenir au menu principal, il suffit de cliquer sur la porte en bas à droite.

GESTION DES PARTIES (SAUVEGARDES)

C'est grâce à ces deux disquettes qu'il est possible de gérer les sauvegarde des états de la partie.

La disquette du bas, d'un simple clic permet d'enregistrer l'état du jeu. Le logiciel crée alors " une sauvegarde " caractérisée par la date et l'heure à laquelle elle est effectuée, ainsi qu'une vignette qui rappelle le décor dans lequel le joueur se situe lors de cet enregistrement.

C'est en accédant au menu de chargement des sauvegardes, en cliquant sur la disquette supérieure, qu'il est possible de revenir au jeu tel que lors de l'enregistrement.

Pour sortir de ce menu sans effectuer d'enregistrement et sans entrer dans le menu de chargement, il suffit de cliquer sur la porte en bas à droite.

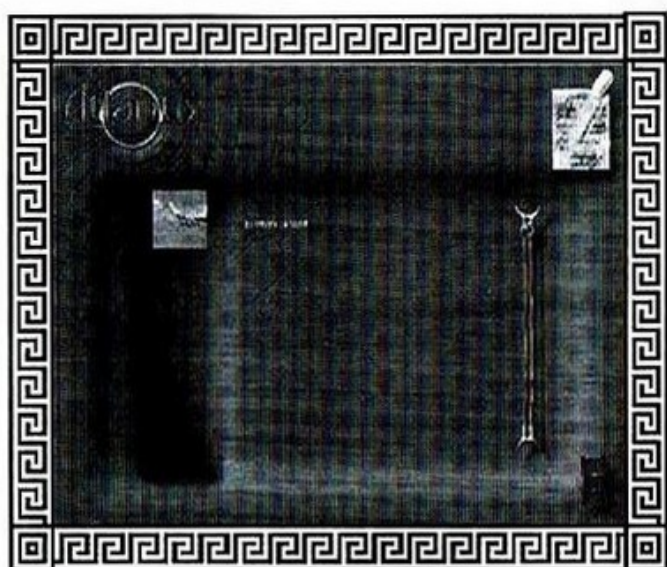


MENU DE CHARGEMENT DES SAUVEGARDES PRÉCÉDEMMENT EFFECTUÉES

Dans ce menu, il suffit de cliquer sur la vignette représentant l'enregistrement voulu pour que le jeu revienne à l'état de cet enregistrement. Ces enregistrements sont caractérisés dans la liste grâce à la date et à l'heure à laquelle ils ont été effectués, selon l'horloge de votre ordinateur.

Suivant les cas, le logiciel pourra demander le changement du CD-ROM dans le lecteur.

Le papier gommé en haut à droite de l'écran permet l'effacement d'un enregistrement.



Le curseur bleu permet de faire défiler la liste des enregistrements avec leurs vignettes lorsque le nombre d'enregistrements dépasse la capacité d'affichage.

Tant que le joueur n'a pas effectué d'enregistrement (en cliquant sur la disquette du bas dans le menu précédent) aucun enregistrement de sauvegarde ne sera proposé.

Pour sortir de ce menu, et revenir au menu principal, il suffit de cliquer sur la porte en bas à droite.

VII - Les cinq premières minutes de jeu

Après la séquence d'introduction, Ten, le personnage que vous incarnez, n'a d'autre choix que de terminer son voyage vers le navire Atlante " posé " dans ce cirque montagneux. Il vous faut monter sur le pont du navire afin de pénétrer à l'intérieur. Diverses interactions sont d'ores et déjà possibles, notamment la prise d'objet (les pierres triangulaires disséminées dans ce lieu ne sont pas sans intérêt) et le dialogue avec ce curieux personnage en lévitation qui sera votre guide tout au long de cette vaste quête qu'est Atlantis II.

BONNE CHANCE...

Jean Martial Lefranc, Philippe Ulrich
present

ATLANTIS II

Production Director
Eric Mallet

Adventure and Legends
Studio Management
Stéphane Ressot

Artistic Management
Claudine Roussard & Olivier Train

Based on an original concept by
Rémi Herbulot

Screenplays, Scripts, dialogs and
adaptation by
Johan K. Robson

Artworks Designs
Thomas Boulard
assisted by
Angel Bautista
Thierry Dunter

Storyboards
Nicolas Hess

Computer graphics and animations
Directed by
Claudine Roussard
Olivier Train

Team 1

Sohor Ty
Daniel Tequert
Thierry Carado
Franck Sitbon
Jean Frechina
David Le Corvec
Alexandre Verlhac
Thomas Boulard
assisted by
Christophe Josroland
Loris paillier

Team 2

Directed by
Nicolas Bonvalet

assisted by
Joëlle Bonin
Gaelle Delcourt
Sophie Legrand
Mylène Bussy
Franck Letiec
Hubert Szymczak
Jean Lamoureux
Alexandre Litchinko
Henri Gonzales
Thierry Roger
Grégoire Valayer
Thomas Lefebvre
Frederic Vico

Programming
Directed by Eric Safar
with
Christophe Lebouil
Alessandro Di Meco

Original soundtrack composed
and performed by
Pierre Estève
for Shooting Star Production

Sound effects by Frederic Devanlay
for Big Wheels Studio

Cryo Sound Engineer
Jean Baptiste Merland
Alexandra Horodeski

tests & Q.A.Management
Jean Luc Hadi
tests & Q.A.
David Chiquet
Pascal Merckoffer
Cédric Michéa
Christophe Monnerot
Dragan Dajic
Jessy Nourry
Slim Dicks

CRYO FRANCE

Marketing Director
Michel Mimran

Assisted by
Maryline Perrier

Product Manager
Wilfrid Vinmer

P.R. Manager
Nicolas Swiatek

Marketing art director
Youssef Fouzar Alcala

Assisted by
Odile Mousseau

Thomas Jardini
Patrick Marchal

Localisation Manager
Frédérique Faucher

