

Une aventure associant action, stratégie et logique

ITACANTE

LA CITÉ DES ROBOTS

à partir de
9 ans

CD-ROM
PC/MAC


emme
édition



LEXIS NUMÉRIQUE



note de l'auteur

En concevant *Itacante*, j'ai voulu créer une aventure dans laquelle chacun se plonge avec passion en se familiarisant avec les sciences. Si ce titre a certainement été influencé par le cinéma et la littérature fantastique, il tire aussi son origine de mon goût pour l'expérimentation.

En construisant très simplement des robots à partir de pièces détachées gagnées ici ou là, et en les utilisant de façon adéquate, le joueur progresse peu à peu dans le monde d'*Itacante*. Pour résoudre les différents défis qui se posent, le choix est alors libre entre les solutions privilégiant l'action et celles favorisant la réflexion.

Minh Phan, auteur d'*Itacante - La cité des robots*.



installation du CD-ROM



Installation PC

- 1) **Réglez votre écran en milliers de couleurs, en 800 x 600** (cliquez dans Démarrer, Paramètres, Panneau de configuration, Affichage, Configuration).
- 2) Insérez le CD-Rom dans le lecteur. Attendez l'écran de démarrage (*autorun*). Cliquez sur *installer* et suivez les instructions.

Si aucune fenêtre n'apparaît (l'autorun peut être désactivé), suivez l'une des deux procédures suivantes :

- a / Insérez le CD-Rom dans le lecteur.
- b / Double-cliquez sur *Poste de travail* (icône se situant en général dans le coin supérieur gauche de votre écran).
- c / Dans la fenêtre qui s'ouvre, double-cliquez sur l'icône correspondant à votre CD-Rom (en général «D»:)
- d / Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur *Installer*, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

ou

a / Insérez le CD-Rom dans le lecteur.

b / Dans la barre des tâches Windows® (se situant en général en bas de l'écran), cliquez sur le bouton *Démarrer* et, dans le menu qui apparaît, cliquez sur *Exécuter*.

c / Tapez «D:\install.exe» dans la ligne de commande (si «D» ne correspond pas à votre lecteur de CD-Rom, remplacez d par la lettre correspondante). Cliquez sur «OK» pour lancer l'installation, puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

3) Une fois l'installation terminée, cliquez sur *Continuer* pour lancer le jeu. (voir page suivante «Lancement d'une nouvelle partie».)

Installation Mac

1) Insérez le CD-Rom dans le lecteur.

2) Double-cliquez sur l'icône *Itacante* qui apparaît.

3) Double-cliquez sur *Installer Itacante* et suivez les instructions.

4) L'installation automatique va créer un dossier *Itacante* sur votre disque dur. (30 Mo nécessaires)

5) Pour lancer ou relancer le jeu, double-cliquez ensuite sur l'icône *Itacante*.



lancement du jeu et sauvegarde



Lancement d'une nouvelle partie

1 / Insérez le CD-Rom dans le lecteur.

2 / Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur **Lancer**. La partie commence.

Si aucune fenêtre n'apparaît (l'autorun peut être désactivé), suivez la procédure suivante :

a / Insérez le CD-Rom dans le lecteur.

b / Dans la barre des tâches Windows® (se situant en général en bas de l'écran), cliquez sur le bouton **Démarrer** et, dans le menu qui apparaît, cliquez sur **Programmes**.

c / Déplacez le curseur sur le groupe de programmes *emme* (ou sur le groupe de programmes correspondant, si vous l'avez modifié lors de l'installation), puis cliquez sur le raccourci correspondant au programme.

Sauvegarde d'une partie

L'écran de sauvegarde s'affiche quand vous quittez le jeu ou quand vous souhaitez reprendre une partie déjà sauvegardée.



Avant de quitter, nommez votre partie en tapant un nom dans la zone de saisie prévue à cette effet.

Pour reprendre une partie en cours :

Tapez le nom de votre partie ou sélectionnez-le en faisant défiler les noms au moyen des flèches haut et bas.

Cliquez ensuite sur le bouton rouge gauche (Charger) pour démarrer. Vous pouvez également supprimer une partie en faisant glisser le nom correspondant hors du cadre. Vous pouvez sauvegarder votre partie et revenir dans le jeu sans quitter.

Conseils pour une utilisation optimale du CD-Rom

Image : régler l'écran de manière à obtenir le meilleur contraste. Sur certains PC il est conseillé d'augmenter la luminosité pour un meilleur rendu. La bande-son, très riche, demande également un réglage du son optimal de votre système. (Cliquer sur *Démarrer*, *Accessoires*, *Multimédia*, *Contrôle du volume*).

Le son peut ensuite être réglé directement à partir du jeu (voir plus loin «Interface et Navigation»).

principes du programme

But du jeu



Itacante vous propose une aventure à l'intérieur d'une sphère étrange peuplée de créatures étonnantes.

Le but du jeu est de parvenir au second niveau de la sphère afin de libérer les créatures qui l'habitent de l'emprise d'un tyran nommé Vulcor. Parvenu au troisième niveau, vous devrez découvrir le secret de la sphère.

Expérimentation et solutions multiples

Itacante est un jeu d'aventures dans lequel la dimension stratégique est importante. Pour répondre aux différentes missions qui vous sont confiées, vous devez construire des robots. Ils vous permettront d'ouvrir des portes, de forcer des passages, de déclencher des mécanismes, de détruire des ennemis etc.

Au fur et à mesure que vous progressez dans l'aventure, vous gagnez de nouvelles pièces qui vous offriront de plus en plus de combinaisons possibles. Certaines seront très utiles à un moment donné, d'autres pourront se révéler très puissantes si vous savez vous en servir.

Bien souvent, il faut utiliser pour une même mission plusieurs robots ayant des caractéristiques complémentaires. Par exemple, un robot lent sera choisi pour transporter une bombe, un robot rapide pour lui ouvrir la voie.

Pour résoudre une énigme ou gagner une mission il y a souvent plusieurs solutions possibles.

Vous êtes donc invité à expérimenter les nombreuses combinaisons offertes par le programme et chacun peut réussir selon sa personnalité.



Progression dans l'aventure

Chaque temple découvert propose une mission sous la forme d'un jeu ou d'une énigme. En découvrant un nouveau temple, vous trouvez parfois de nouvelles pièces pour vos robots. En gagnant une mission vous gagnez des pièces de robots mais aussi des points d'énergie. Ces points d'énergie sont indispensables pour accéder aux niveaux inférieurs et pour vaincre Vulcor. **Il n'est pas nécessaire de remporter toutes les missions pour accéder au niveau suivant**, ce qui vous évite de rester bloqué sur un temple.

interface et navigation

Les portes :

Tous les temples d'un niveau communiquent entre eux par un système de portes. Elles permettent d'avancer dans votre exploration. Il suffit de faire passer un robot pour vous rendre dans un nouvel écran.

Le haut-parleur :

Il vous permet de régler le volume sonore sans quitter le jeu.

Le point d'interrogation :

Il vous permet d'obtenir de l'aide. Ping l'oiseau apparaît et survole l'écran. En cliquant sur les zones actives il vous renseignera sur les objets présents dans l'écran.

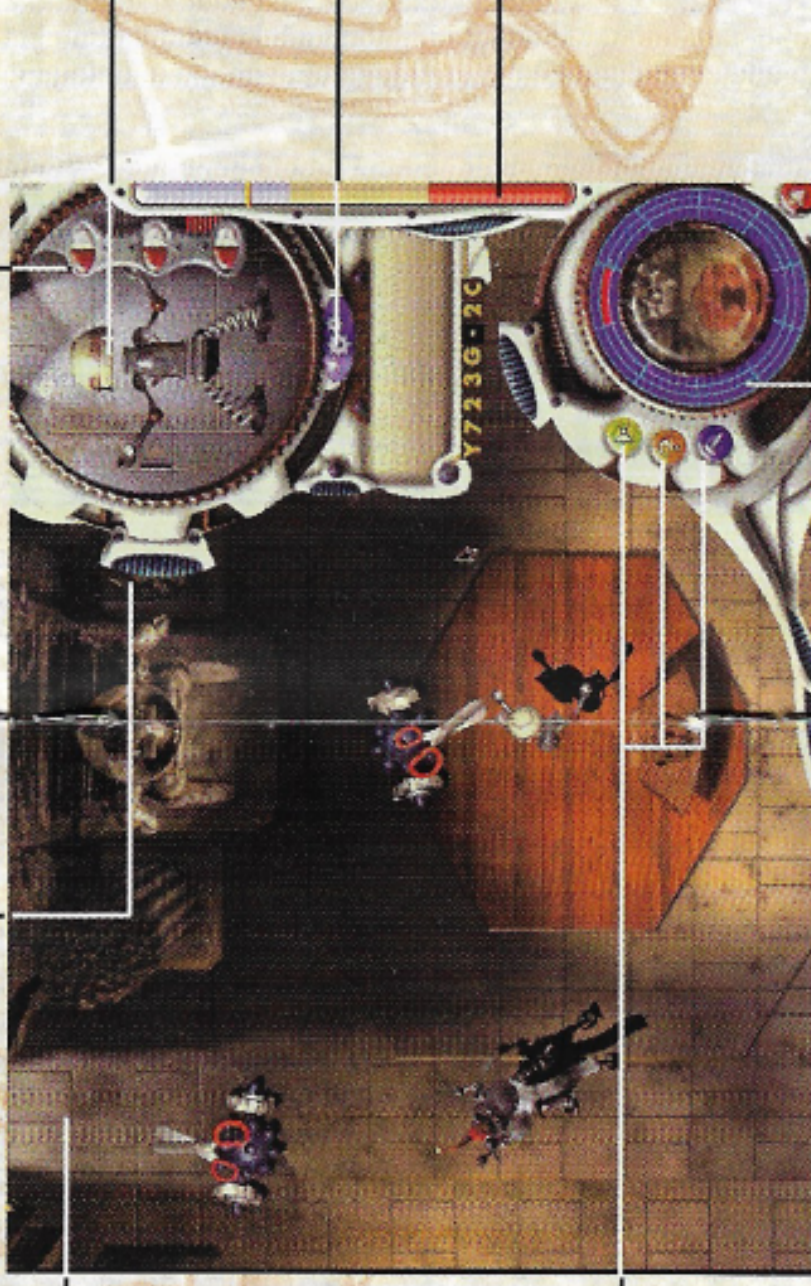
Le marteau :

Il vous permet de détruire une machine déjà construite.

Le constructeur de robots :

En cliquant sur ce bouton vous faites apparaître le constructeur de robots. Il vous permet de construire les machines nécessaires aux différentes missions.

En cliquant sur ces boutons vous choisissez les trois éléments de votre robot (tête, bras, jambes) qui déterminent son comportement. Plus vous avancez dans l'aventure plus le nombre de pièces est important.



En cliquant sur les pièces vous obtiendrez un descriptif détaillé de leur fonctionnement dans le jeu.

Une fois votre robot monté, cliquez sur ce bouton pour le faire apparaître dans le jeu. En tapant en dessous du constructeur un **numéro de série**, vous pouvez faire apparaître de nouveaux robots (voir page 13).

La jauge d'énergie :

Votre niveau d'énergie est matérialisé en rouge. Lorsque vous gagnez dans un temple, votre niveau monte.

En revanche, chaque robot construit consomme de l'énergie. Le niveau jaune matérialise le niveau maximum que vous pouvez atteindre en rejoignant à un jeu précédemment remporté.

En cliquant sur cette icône, vous pouvez **quitter** ou **sauvegarder** votre partie. Le jeu reprendra là où vous l'avez quitté.

Le cadran de navigation :
Il vous permet de passer directement d'un écran à l'autre. Dès qu'un nouvel écran est découvert, il devient actif sur la sphère.



interface et navigation

Les portes :

Tous les temples d'un niveau communiquent entre eux par un système de portes. Elles permettent d'avancer dans votre exploration. Il suffit de faire passer un robot pour vous rendre dans un nouvel écran.

Le haut-parleur :

Il vous permet de régler le volume sonore sans quitter le jeu.

Le point d'interrogation :

Il vous permet d'obtenir de l'aide. Ping l'oiseau apparaît et survole l'écran.

En cliquant sur les zones actives il vous renseignera sur les objets présents dans l'écran.

Le marteau :

Il vous permet de détruire une machine déjà construite.

Le constructeur de robots

En cliquant sur ce bouton vous apparaît le constructeur de robots. Il vous permet de construire les machines nécessaires aux différentes missions.

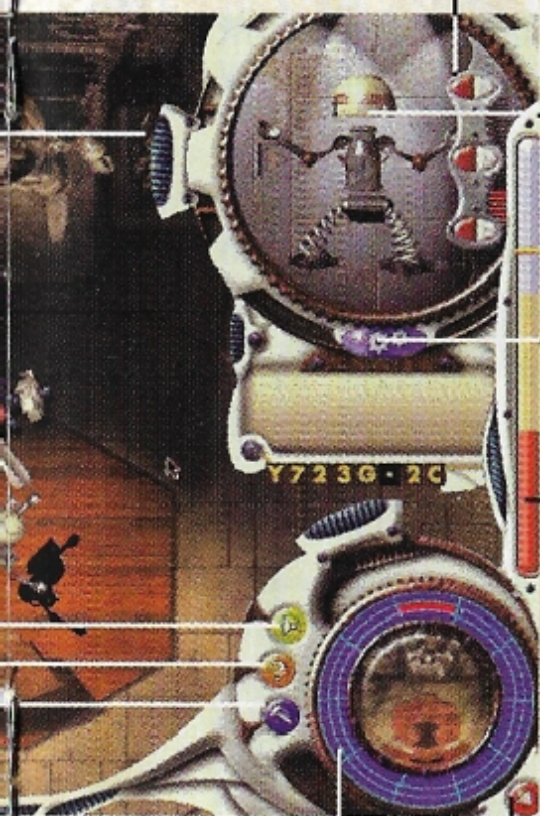


Le cadran de navigation

Il vous permet de passer directement d'un écran à l'autre. Dès qu'un nouvel écran est découvert, il devient actif sur la sphère.

ts :
us faites
robots.
uire les
fférentes

En cliquant sur ces boutons vous choisissez les trois éléments de votre robot (tête, bras jambes) qui déterminent son comportement. Plus vous avancez dans l'aventure plus le nombre de pièces est important.



gation :
tement
nouvel
if sur la

En cliquant sur cette icône, vous pouvez **quitter** ou **sauvegarder** votre partie. Le jeu reprendra là où vous l'avez quitté.

En cliquant sur les pièces vous obtiendrez un descriptif détaillé de leur fonctionnement dans le jeu.

Une fois votre robot monté, cliquez sur ce bouton pour le faire apparaître dans le jeu. En tapant en dessous du constructeur un **numéro de série**, vous pouvez faire apparaître de nouveaux robots (voir page 13).

La jauge d'énergie :

Votre niveau d'énergie est matérialisé en rouge. Lorsque vous gagnez dans un temple, votre niveau monte.

En revanche, chaque robot construit consomme de l'énergie. Le niveau jaune matérialise le niveau maximum que vous pouvez atteindre en rejouant à un jeu précédemment remporté.



utilisation des robots



Le constructeur de robots

Les robots reposent sur la complémentarité des trois éléments qui les constituent : la tête, les bras, les jambes. C'est en combinant ces trois éléments que vous programmez la machine que vous allez construire.

- **La tête** : elle détermine le comportement du robot. Certains robots sont dociles et suivent votre curseur. D'autres suivent un robot déjà présent. Certains fuient. D'autres sont agressifs etc. Chaque tête peut avoir un intérêt à un moment donné. A vous de savoir comment l'utiliser.

- **Les bras** : ils donnent à votre robot la possibilité d'ouvrir des portes, de couper, de tirer, de mettre le feu, etc. Attention certains bras à caractère offensif ne peuvent être actionnés que par une tête offensive.

- **Les jambes** : elles donnent à votre robot la possibilité de se déplacer plus ou moins vite en roulant, sautant, marchant...

Quand vous cliquez sur les pièces sélectionnées dans le constructeur, Ping l'oiseau vous donne des explications sur leur comportement et leur maniement.

Le maniement des robots

La plupart sont simples à manipuler et sont programmés pour agir dans certaines circonstances. Certains (bien souvent ceux qui sont offensifs) peuvent être manipulés en utilisant les flèches de votre clavier, la barre d'espace, la touche «Entrée». Dans ce cas, Ping vous donnera en détail le fonctionnement des pièces.

Les numéros de série

A l'intérieur de la boîte vous trouverez trois cartes représentant des robots. En haut de chaque carte figure un numéro de série. En tapant ce numéro sur l'emplacement prévu à



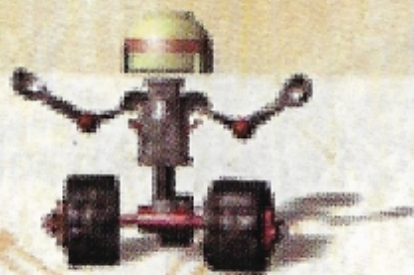
cet effet en dessous du

constructeur, vous pourrez introduire le robot décrit sur la carte dans le jeu.

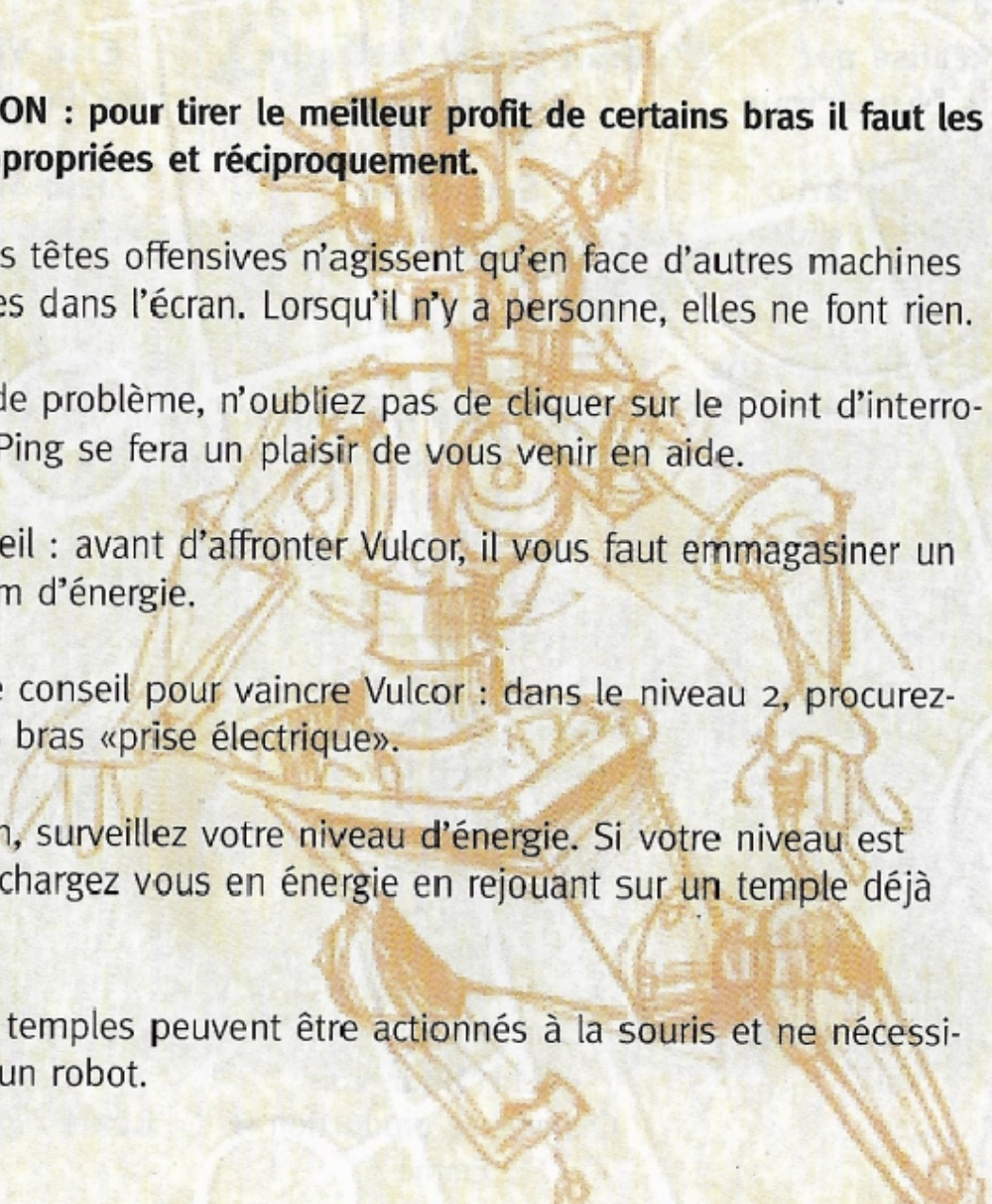
Les cartes étant différentes d'une boîte à l'autre, vous aurez peut-être la chance la chance de tirer un numéro de série très puissant !



conseils et astuces



- ❁ Chaque mission est expliquée par un personnage. Pour le réécouter, cliquez dans le cadran de navigation.
- ❁ Si le jeu est ralenti, les sons ou les voix saccadés, cela peut être dû au trop grand nombre de robots placés dans l'écran.
- ❁ Si un jeu ou une énigme vous paraissent difficiles, continuez votre exploration du niveau sur lequel vous êtes en faisant passer un robot par les portes reliant les temples.
- ❁ Attention si vous restez bloqué, passez à un autre temple. Vous y trouverez parfois des pièces utiles pour la mission qui vous pose un problème.
- ❁ Le troisième niveau est le seul à imposer une progression linéaire. Comme dans les précédents niveaux vous pouvez passer d'un temple à un autre en utilisant les portes. Mais pour progresser dans l'aventure, vous ne pourrez remplir les missions que dans l'ordre imposé.

- 
- ⚙ **ATTENTION** : pour tirer le meilleur profit de certains bras il faut les têtes appropriées et réciproquement.
 - ⚙ Certaines têtes offensives n'agissent qu'en face d'autres machines présentes dans l'écran. Lorsqu'il n'y a personne, elles ne font rien.
 - ⚙ En cas de problème, n'oubliez pas de cliquer sur le point d'interrogation. Ping se fera un plaisir de vous venir en aide.
 - ⚙ Un conseil : avant d'affronter Vulcor, il vous faut emmagasiner un maximum d'énergie.
 - ⚙ Un autre conseil pour vaincre Vulcor : dans le niveau 2, procurez-vous les bras «prise électrique».
 - ⚙ Attention, surveillez votre niveau d'énergie. Si votre niveau est faible rechargez vous en énergie en jouant sur un temple déjà gagné.
 - ⚙ Certains temples peuvent être actionnés à la souris et ne nécessitent aucun robot.

générique

Réalisé par
Lexis Numérique

Minh Phan
Concept original
et scénario

Olivier Derouetteau
Nicolas Delaye
Design et infographie

**Jean-Pascal
Vielfaure**
Musiques originales

Nicolas Lembrouck
Design 3D

Christophe Devaux
Réalisation 3D

Lorenzo Pancino
Anne Massoteau
Voix

Jean-Pascal Vielfaure
Design sonore

Scopitone
Studio son

Minh Phan
assisté par
Julien Jean-Alexis
Conception technique et
développement

Cyrille Kreitz
Responsable des tests

David Commarmond
Stéphane Brajon
Sophie Ritz
Pascale Roncin
Eric Sauzeau
Nicolas Dupuy
Testeurs

Rachel Bourgeois
Chargée de production
Emme

Éric Viennot
Direction de création

José Sanchis
Direction de production
Lexis Numérique

Benoît Blin
Direction de production
Emme

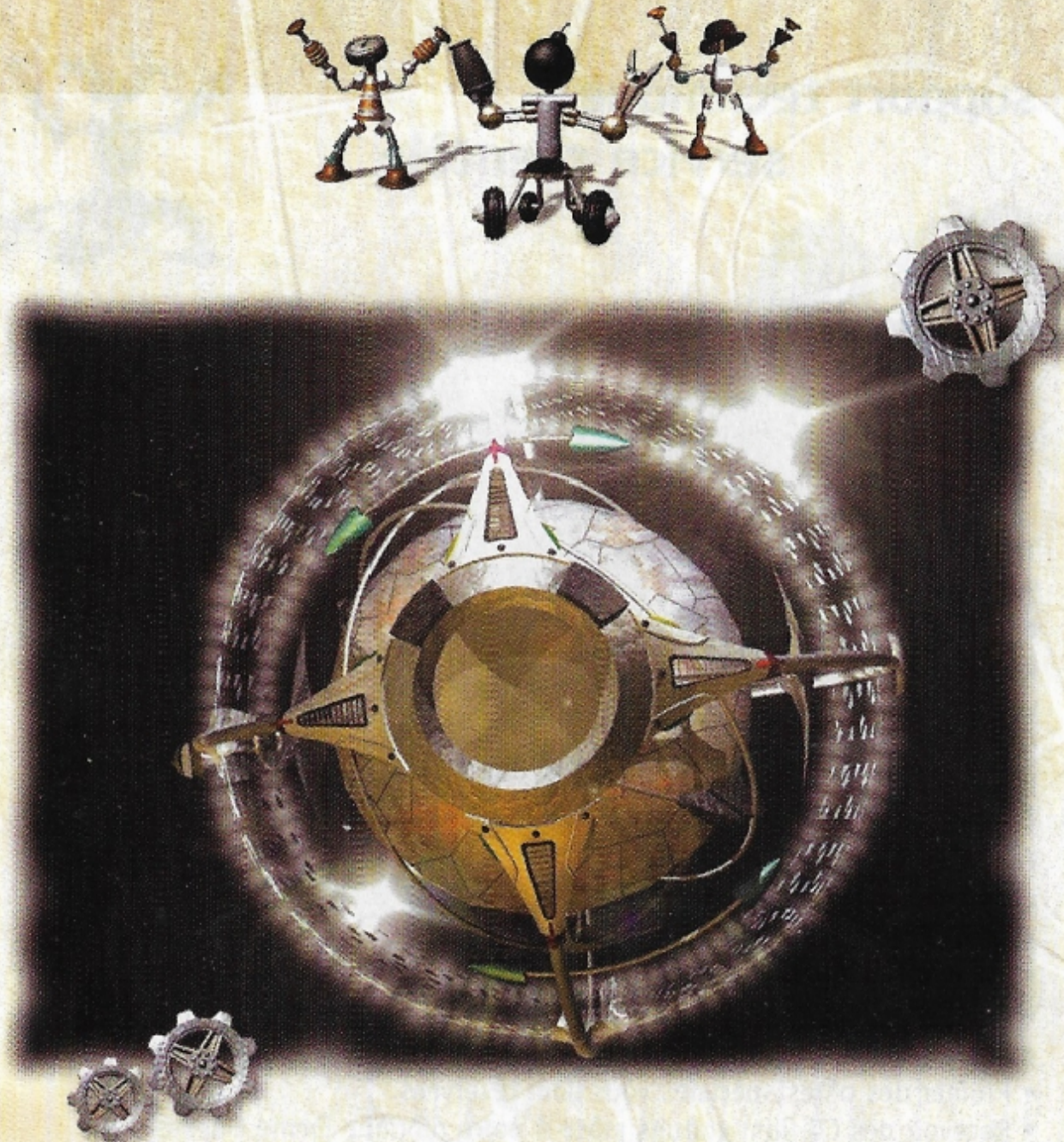
Joël Poix
Direction éditoriale
Emme

Lexis Numérique
Communication
et packaging

Djamil Kemal
Chef de produit

Coproduit et coédité par
**Emme et
Lexis Numérique**

© EMME LEXIS NUMERIQUE, 1999



support technique service clientèle



LE SERVICE CLIENTÈLE EMME EST À VOTRE ENTIÈRE DISPOSITION

Désireux de répondre à vos attentes, nous sommes à votre écoute. Pour ce faire, notre accueil téléphonique est à votre disposition du lundi au vendredi, de 9h à 18h, afin de répondre à toute demande d'informations de votre part.

LE SUPPORT TECHNIQUE

Tél. : 01 53 04 60 30

Fax : 01 53 04 60 40

e-mail : support@emme.fr

Il vous accompagne lors de votre installation et vous aide à utiliser au mieux votre CD-Rom.

LE SERVICE CLIENTÈLE

Tél. : 01 53 04 60 32

Fax : 01 53 04 60 40

e-mail : emark@emme.fr

Il vous offre de nombreux services :

- Connaître nos prochaines parutions et nos nouveautés
- Obtenir plus de renseignements sur nos CD-Rom (configuration requise, prix public conseillé, contenu détaillé, version disponibles...)
- Profiter des offres spéciales vous sont réservées.
- Recevoir des CD-Rom gratuits grâce à notre rubrique Emme Fidélité
- Participer à des jeux-concours
- Bénéficier d'une garantie grâce à notre Carte de Garantie



