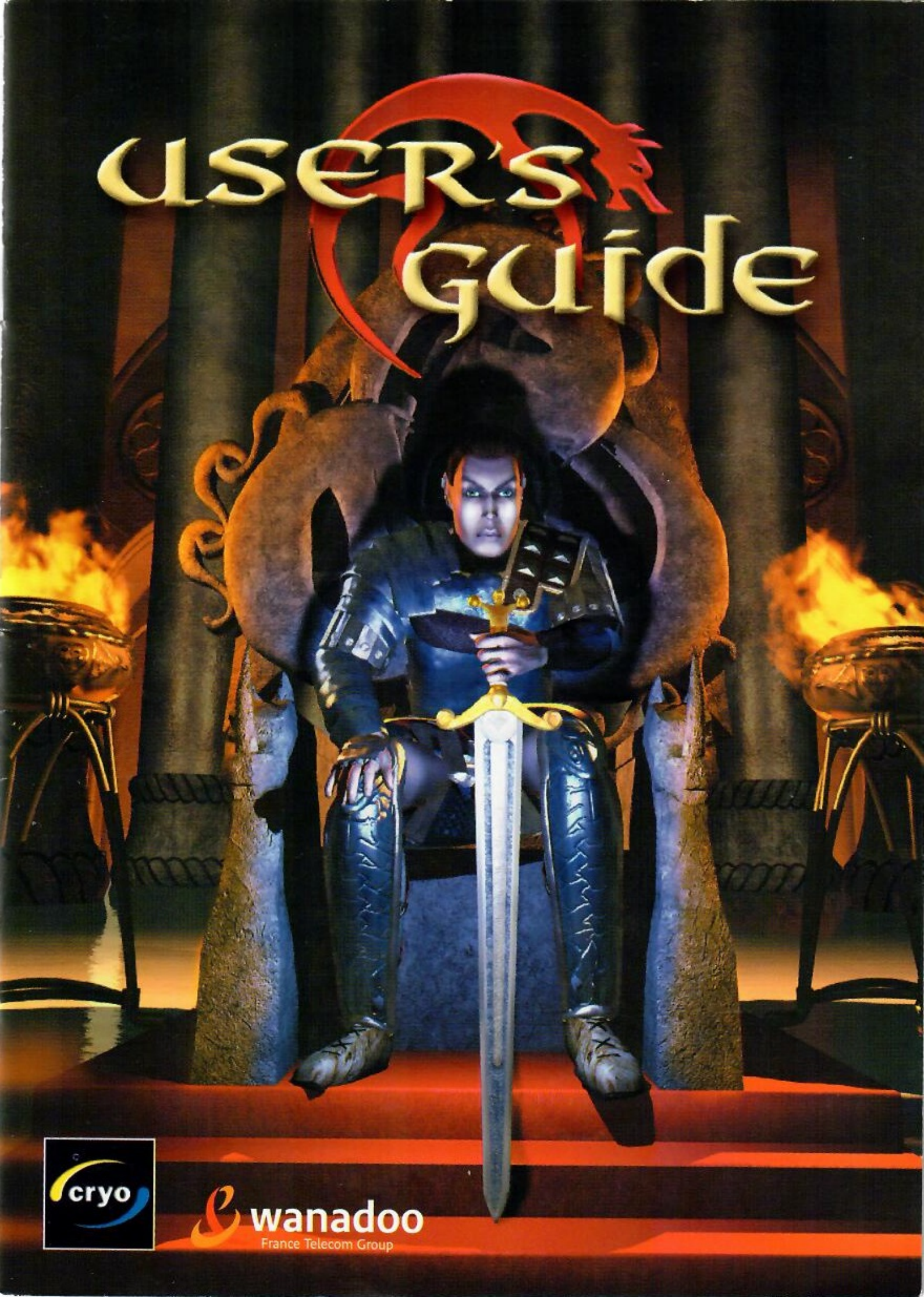
User's Guide



cryo

wanadoo
France Telecom Group

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TÉLÉVISEURS GRAND ÉCRAN À PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur 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'ÉPILEPSIE

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 de sources lumineuses 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 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 leur 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 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 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 pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SUPPORT TECHNIQUE

CRYO
www.cryo.fr
24 rue Marc Seguin 75018 Paris - France

Hot line : 08 36 68 36 82 (2,21F/mn) - 36 15 Cryo (2,21F/mn)

Pour avoir directement un technicien : 01 44 65 25 89
(du lundi au samedi de 9h à 18h, sauf mardi et vendredi 20h)

tech.support@cryo-interactive.com
game.support@cryo-interactive.com

Chevaliers d'Arthur

L'aventure
La Bretagne du 6eme siècle
Les deux voies de Bradwen
Le code de la chevalerie
Comment se déplacer ?
Comment explorer ?
Comment ouvrir une porte ?
Comment dialoguer ?
Comment utiliser l'inventaire ?
Comment se battre ?
Le récit des aventures
La base documentaire

L'aventure

Chevaliers d'Arthur vous propose d'explorer le mythe de la chevalerie à travers la plus glorieuse de ses légendes, celle d'Arthur et de ses compagnons de la Table Ronde.
L'aventure vous plonge dans le contexte historique de la légende arthurienne, l'Angleterre du VI°siècle où vécurent les hommes et les femmes qui inspirèrent des siècles plus tard Chrétien de Troyes et Thomas Malory.
Découvrez cet âge à travers les croyances de l'époque, fées, géants et dragons hantent les sombres forêts ancestrales tandis que le diable tisse ses intrigues dans les ruines des cités romaines.
Vous êtes Bradwen, le fils illégitime du roi des Atrébates, l'un des nombreux peuples d'Angleterre. Cadfanan, votre père, vous a confié la charge de la défense du royaume.



La Bretagne du 6ème siècle

L'Angleterre du VI° siècle se nomme alors Bretagne. Conquise par les romains au début de l'ère chrétienne, ceux-ci l'ont l'abandonné à son sort devant le péril des invasions barbares. Sans la protection des légions, les provinces de Bretagne sont devenues une terre dévastée par les barbares où la seule loi est celle du plus fort.
Les cités romaines sont livrées au pillage et aux flammes. Les Bretons abandonnent la loi romaine pour revenir au mode de vie de leurs ancêtres celtes. La Bretagne se morcèlent alors en une multitude de petits royaumes guerroyant les uns contre les autres.
Devant les périls de cet âge sombre, des Bretons implorent la protection du dieu des chrétiens, d'autres, guidés par Merlin, essayent de retrouver les secrets perdus des anciens druides.



Les deux voies de Bradwen

Chevaliers d'Arthur vous propose deux aventures, deux voies.
Dans la première, vous jouez Bradwen, le guerrier, élevé dans la tradition celte et les croyances druidiques. Merlin sera alors votre guide et les fées vos alliées.
Dans la seconde, vous jouez Bradwen, le paladin, élevé dans la tradition romaine et la foi du dieu des chrétiens. Vous choisirez votre voie en début du jeu.
Les deux aventures sont un chemin initiatique qui fera découvrir à Bradwen l'idéal chevaleresque et deux mondes, celui des celtes finissant ou le monde naissant du moyen âge.

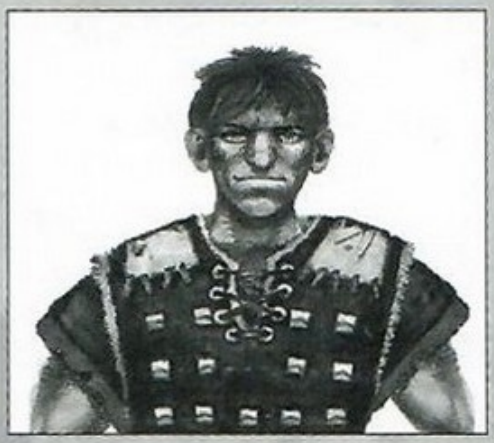


Le code de la chevalerie

Quelle que soit la voie choisie vous devez en toute circonstance respecter le code de la chevalerie. Vous devez surmonter les épreuves qui se dressent sur votre chemin tout en respectant l'idéal chevaleresque. Le plus court chemin n'est pas toujours le meilleur.
Votre sens de l'honneur sera parfois mis à l'épreuve. Si vous cédez à la tentation vous atteindrez facilement votre but. A vous de choisir entre l'honneur et la facilité.

Tout au long de l'aventure, votre écuyer, Corwyn sera à vos cotés. Ses commentaires seront autant d'aides.





Comment se déplacer ?

L'aventure vous permet d'explorer les diverses contrées de la Bretagne, le royaume des Atrébates, celui de Cornouailles, Camelot...
Le déplacement d'une contrée à une autre se fait par le biais des destinations dans l'inventaire voyage.
Si une icône indiquant une contrée est affichée dans l'inventaire voyage, un simple clic vous y emmènera automatiquement.
Attention, pour voyager d'une contrée à une autre, Bradwen doit être à cheval. A pieds, il ne peut voyager vers un autre pays.



Une fois dans une contrée, vous pouvez voyager à pieds ou à cheval. Le passage de l'un à l'autre est automatique. Dés que vous arrivez dans un lieu important pour l'aventure, Bradwen descend de cheval.
Attention tous les lieux importants ne sont pas disponibles dés le début de l'aventure. Bradwen y accède au fur et à mesure de l'aventure.

Quand Bradwen est à cheval, il peut uniquement se déplacer d'un lieu à un autre. Il n'y a pas d'autres interactions dans ce mode de déplacement.
Quand Bradwen est à pieds, il peut interagir normalement.

Pour vous déplacer vous avez le choix entre la marche et la course. Vous passez de la marche à la course en maintenant enfoncé la touche shift et en continuant à vous diriger à l'aide du pavé directionnel.

SOUVENEZ VOUS !

- Voyage d'une contrée à une autre : par les icônes de l'inventaire voyage.
- Bradwen à cheval : uniquement à se déplacer.
- Bradwen à pieds : permet d'interagir avec les personnes, le décor et les objets.
- A cheval ou à pieds vous avez le choix entre la course et la marche et vous passez de l'un à l'autre par la touche shift.

Comment explorer ?

Vous pouvez explorer a tout moment le décor en appuyant sur la barre espace. Cette action peut entrainer soit un commentaire, soit une prise d'objet, soit rien ! Attention, Bradwen doit être immobile et regarder ce que vous désirez observer.

Comment ouvrir une porte ?

Vous ouvrez les portes en vous plaçant en face et en appuyant sur la barre espace.

Comment dialoguer ?

Vous devez être à pied pour dialoguer avec une rencontre.
Vous devez aussi être arrêté. Il est impossible de parler et de se déplacer simultanément.
Attention, cette règle s'applique à toutes les actions. Vous ne pouvez vous déplacer et agir en même temps. Vous devez être immobile pour initier une action.
Enfin, naturellement vous devez regarder la rencontre pour lui parler.

L'aventure vous permet de collecter des indices qui sont autant de sujets de conversation.
Les indices disponibles apparaissent dans l'inventaire indice.
Les indices utilisables dans une rencontre sont éclairés, les autres sont grisés.
Un indice devenu inutile disparaît automatiquement.



Lorsque vous rencontrez un interlocuteur potentiel un panneau apparaît à son effigie en bas à gauche de l'écran. Cliquez sur l'effigie pour amorcer le dialogue. Continuez d'enchainer les répliques en cliquant sur l'effigie. Lorsque le curseur au dessus de l'effigie tourne sur lui même cela indique que vous devez continuer d'enchainer les répliques. Lorsque le curseur redevient statique alors vous pouvez soit quitter la conversation en vous déplaçant soit faire apparaître l'inventaire par le clic droit souris et interagir ainsi avec votre interlocuteur.

SOUVENEZ VOUS !

- **clic sur l'effigie** pour amorcer le dialogue.
- **clic sur l'effigie avec le curseur qui tourne sur lui même** pour enchainer les répliques.
- **clic droit souris** pour faire apparaître l'inventaire.

Comment utiliser l'inventaire ?

L'aventure vous permet de gagner divers objets, indices ou destination.
Dés que vous gagnez l'un d'eux, l'icône correspondante apparaît en haut de l'écran à gauche.



Les destinations sont utilisables seulement si Bradwen est à cheval.
Les indices sont utilisables seulement quand Bradwen dialogue avec une rencontre.
Les objets sont utilisables seulement si Bradwen est à pieds.
Pour utiliser un objet vous devez être immobile et cliquez simplement sur l'icône.
Un objet donné ou devenu inutile disparaît de l'inventaire.

Vous faites apparaître/disparaitre la barre d'interface par un clic droit.
- **l'inventaire des objets** est symbolisé par la main
- **l'inventaire des indices** est symbolisé par la bouche
- **l'inventaire des destinations** est symbolisé par le cheval





Comment se battre ?

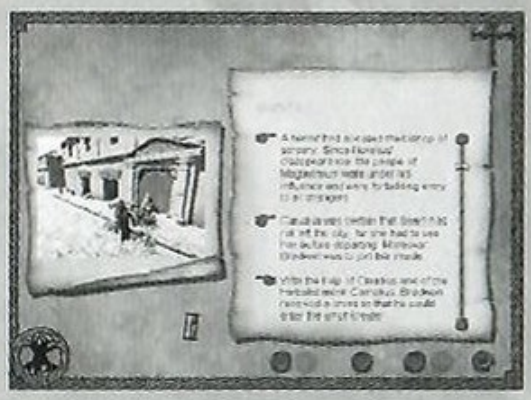
Bradwen devra affronter de nombreux adversaires pour accomplir sa quête.
Bradwen est un chevalier, il ne peut attaquer quiconque pour son seul plaisir. Il a recourt aux armes pour lutter contre ses ennemis.
Vous avez le choix d'initier un combat quand l'icône combat apparaît à l'écran.
Une fois le combat décidé, vous devez choisir votre arme. Ce choix est capital, c'est lui qui décide de la victoire ou de la défaite.
Attention, vous êtes un valeureux chevalier, mais certains adversaires vous surpassent. Prenez gardes aux rumeurs entourant vos ennemis. Vous découvrirez ainsi leurs forces.
La possibilité de combattre est symbolisée par l'épée rouge qui apparaît au dessus de l'effigie de votre interlocuteur. Si vous faites le choix de ne pas combattre cliquez sur la bouche. En cliquant sur l'épée rouge vous déclenchez le processus de combat et ne pouvez plus revenir en arrière. Vous devez ensuite choisir votre arme dans l'inventaire objet en cliquant sur l'icône désirée. Le combat est alors lancé automatiquement et vous verrez vite quelle en est l'issue....





Le récit des aventures

La légende de Bradwen fût écrite par Foulque, un chroniqueur du Moyen Age. Foulque sera votre guide tout au long de l'aventure.
En vivant l'aventure vous écrirez aussi la légende de Bradwen. Toute action importante est reportée par Foulque dans le récit des aventures.
Vous pouvez consulter le récit des aventures de deux manières. Sa lecture vous permet tout d'abord de lire, tel un roman, les aventures de Bradwen. Ensuite, il est possible de rejouer les scènes importantes du jeu que vous avez déjà vécu. Ainsi vous pouvez vous rafraîchir la mémoire. Souvenez-vous, le récit des aventures est une aide à votre disposition
Vous accédez au récit en cliquant sur l'icône du livre dans la barre d'interface. Séléctionnez la quête que vous désirez consulter. La quête en cours est affichée en rouge. Vous pouvez alors, pour la quête en cours, rejouer un événement passé en cliquant sur la main à gauche du texte concerné. Vous revenez au jeu en quittant le récit.
Lorsque au cours du jeu les pages du livre tournent automatiquement cela signifie qu'un nouvel événement vient d'être consigné dans le récit.



La base documentaire

Chevaliers d'Arthur vous propose aussi une base documentaire. Elle vous expose les mille et une facettes du mythe arthurien.
La base documentaire se construit au fur et à mesure de l'aventure. De nouvelles fiches viennent illustrer les rencontres, les lieux visités, les événements ou encore les croyances de l'époque. Le jeu propose en fait deux bases documentaires, une pour le monde celte et une autre pour le monde naissant du moyen âge. Ainsi chacune des deux voies vous donne un point de vue original sur le mythe arthurien.
Vous accédez à la base documentaire depuis le menu de jeu. Vous accédez au menu de jeu en cliquant sur la boule verte dans la barre d'interface. Lorsque celle s'allume au cours du jeu cela signifie qu'une nouvelle fiche est apparue.
La base documentaire est divisée en thèmes eux mêmes constitués de fiches avec des liens hypertexte. Vous naviguez dans la base documentaire à l'aide de la souris. Les boutons de navigation sont :
Fiche suivante-fiche précédente- Historique avant- Historique arrière- Retour dans l'arborescence- Index- Quitter



Credits

A CRYO PRODUCTION

Producers
Jean-Martial Lefranc
Philippe Ulrich

Original Idea by
Nicolas Bonvalet
Eric Simon

PROJECT TEAM

Project Management
Nils Veaux

Programming Management
Lionel Guillang

Artistic Direction
Florence Lesaffre

Game Design
Nicolas Bonvalet, Eric Simon

Additional Game Design
Monique Gabrielle Shrager

Graphical Design
John Mac-Cambridge
Frédéric Pinasseau

Programmers
David Taddei
Nicolas Pinon
Eléonore Brun

Additional Programming
Toni Doublet

3D Animation & Modeling
Sohor Ty
Franck Sitbon
Daniel Tecquert
Antoine Tran
Maurice Changy
Alexandre Litchenko
Grégoire Valayer
Odile Saussard
Lakow Cassety
Hervé Castaing
Thomas Lefevre
Jean Lamoureux
Sandrine Houallet
Mylene Bussy
Hiroji Yoshida
Hubert Szymczak
Thierry Carado
Thierry Roger
Gaelle Delcourt
Wladimir Litchenko
Olivier Vernay
Christohpe Josroland
Jean Fréchina
David Lecorvec

2D and Graphical Interface Design
Hervé Castaing
Sophie Legrand

Special Effects Design
Lakow Cassety

Story-Boarding
Nicolas Hess

Additional 3D Graphs
Berenice Adda
Vincent Arrouy
Florent Goy
Sébastien Pages
Steve Eskenderian

Additional Artistic Direction
Hatem Benabdallah
Frank Letiec
Julien Roche
Grégoire Valayer

Sound Design (Creation and Management)
Jean-Baptiste Merland
Monique Gabrielle Shrager
Sébastien Gaillard
Frédéric Grably

Test
Olivier Bailly
Cédric Michea
Frédéric Gaudel
Jean-Luc Hadi

Original Music by
Eric Loshouarn

Historical Data Researched and Written by
Pierre-Henri Pevel

PRODUCTION

Production Director
Eric Mallet

Production Managers
Bruno Gallet
Stéphane Ressot
Romane Sarfati

Sound Studio Manager and Designer
Jean-Baptiste Merland

Sound Designer
Sébastien Gaillard

Localisation Team
Frédérique Faucher
Candice Pradeau

Test Manager
Jean Luc Hadi

Testers
Christophe Monnerot
Cédric Michéa
Pascal Merckhoffer
Régis Lenoir
David Chiquet
Grégory Courdavault
Sylvain Pouly
Deborah Sitbon

Technical Direction
Philippe Aubessard

Programming Department
Stéphane Petit
Olivier Carado
Francis Piérot

Graphics Department
Philippe Lamoureux
Miguel Gonçalves

Cryogen Department
Benoit Hozjan
Frédéric Jaume
Alexandre Macris
Olivier Nemoz
Pascal Urro

Technical Support Manager
Dominique Roux

Technical Support Team
Jean-Joseph Garcia
Fabrice Baumeister
Cedryck Poitelon

MARKETING

Marketing Director
Michel Mimran
assisted by Marylin Perrier

Brand Managers
Matthieu Saint-Denis
Wilfrid Vinmer

Product Managers
Pierre-Olivier Sales
Wandrille Pruvot
assited by
Bertrand Blanchenay
Julien Levy

Public Relations
Melissa Conté
Nicolas Swatiek
Reflexion public

Packaging Design
Youssef Fouzar
Isabelle Gibier
Odile Mousseau
Thomas Jardini

Art Booklet
Olivier Siame **OVERBOOKÉ**

SALES

Worldwide Sales Director
Xavier Steeg

Original Music by
Eric Loshouarn

Historical Data Researched and Written by
Pierre-Henri Pevel

PRODUCTION

Production Director
Eric Mallet

Production Managers
Bruno Gallet
Stéphane Ressot
Romane Sarfati

Sound Studio Manager and Designer
Jean-Baptiste Merland

Sound Designer
Sébastien Gaillard

Localisation Team
Frédérique Faucher
Candice Pradeau

Test Manager
Jean Luc Hadi

Testers
Christophe Monnerot
Cédric Michéa
Pascal Merckhoffer
Régis Lenoir
David Chiquet
Grégory Courdavault
Sylvain Pouly
Deborah Sitbon

Technical Direction
Philippe Aubessard

Programming Department
Stéphane Petit
Olivier Carado
Francis Piérot

Graphics Department
Philippe Lamoureux
Miguel Gonçalves

Cryogen Department
Benoit Hozjan
Frédéric Jaume
Alexandre Macris
Olivier Nemoz
Pascal Urro

Technical Support Manager
Dominique Roux

Technical Support Team
Jean-Joseph Garcia
Fabrice Baumeister
Cedryck Poitelon

MARKETING

Marketing Director
Michel Mimran
assisted by Marylin Perrier

Brand Managers
Matthieu Saint-Denis
Wilfrid Vinmer

Product Managers
Pierre-Olivier Sales
Wandrille Pruvot
assited by
Bertrand Blanchenay
Julien Levy

Public Relations
Melissa Conté
Nicolas Swatiek
Reflexion public

Packaging Design
Youssef Fouzar
Isabelle Gibier
Odile Mousseau
Thomas Jardini

Art Booklet
Olivier Siame **OVERBOOKÉ**

SALES

Worldwide Sales Director
Xavier Steeg

www.arthur-game.com



© 2000 CRYO / Index / France Télécom Multimédia. All rights reserved