Le Temple Perdu

de l'Oncle Ernest

à partir de 8 ans



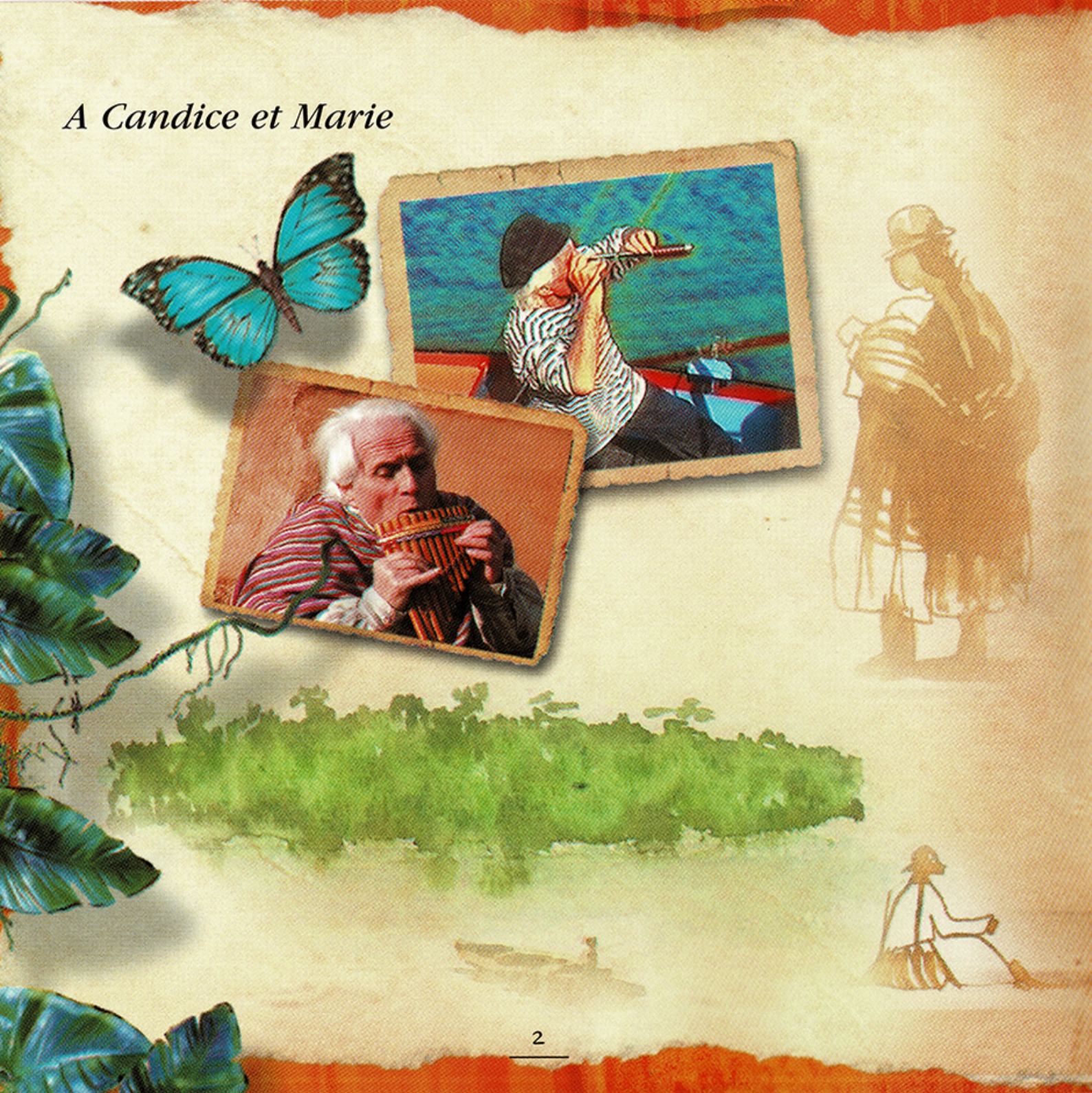
lexisnumérique

emme

CD-ROM PC/MAC

avec canal J

A Candice et Marie



note de l'auteur



Pays lointains, civilisations disparues, aventuriers au long cours ont bercé notre enfance.
Aujourd'hui, la terre a diminué, on la parcourt en quelques heures. Le voyage est devenu une industrie.
Pourtant, dans l'imaginaire, les récits d'aventuriers demeurent.

En créant en 1998 les premières aventures de l'oncle Ernest, nous avons tenté de donner à cet imaginaire une expression contemporaine grâce au multimédia. Nous avons souhaité apporter au domaine des jeux vidéo une dimension plus romanesque, un goût pour l'expérimentation et l'exploration.

Après deux ans d'absence, l'oncle Ernest revient dans une nouvelle trilogie dont le *Temple perdu* est le premier épisode. Nous espérons qu'à travers ces nouvelles aventures, parents et enfants s'amuseront toujours autant, en goûtant au plaisir du voyage et de la découverte.

Eric Viennot
Avril 2003



Installation du cd-rom

L'installation d'un CD-ROM est une procédure simple. Les instructions décrites ci-dessous vous permettront d'installer rapidement votre programme :

Installation PC

1 - Insérez le CD-ROM dans le lecteur.

2 - Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur Installer, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

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

1 - Insérez le CD-ROM dans le lecteur.

2 - Double-cliquez sur votre Poste de travail (icône se situant en général dans le coin supérieur gauche de votre écran).

3 - Dans la fenêtre qui s'ouvre, double-cliquez sur l'icône correspondant à votre CD-ROM (en général D:)

4 - Dans la fenêtre qui apparaît, double-cliquez sur l'icône Install.exe, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

ou

1 - Insérez le CD-ROM dans le lecteur.

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

3 - 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.

Installation MAC

1 - Insérez le CD-ROM dans le lecteur.

2 - Double-cliquez sur l'icône Ernest 4 qui apparaît.

3 - Double-cliquez sur Installer Ernest 4 et suivez les instructions.

4 - L'installation automatique va créer un dossier Ernest 4 sur votre disque dur.





lancement du jeu

Lancement PC

1 - Insérez le CD-ROM dans le lecteur.

2 - Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur Lancer.

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

1 - Insérez le CD-ROM dans le lecteur.

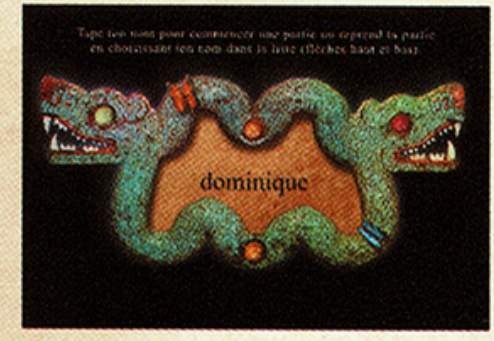
2 - Dans la barre des tâches de Windows® (se situant en général en bas de l'écran), cliquez sur le bouton Démarrer et, dans le menu qui apparaît, cliquez sur Programmes.

3 - 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 l'icône Le Temple perdu de l'oncle Ernest.

Lancement MAC

Pour lancer ou relancer le jeu, double-cliquez sur l'icône Ernest 4 qui a été créée automatiquement lors de l'installation. Dans ce dossier, double-cliquez sur l'icône Temple perdu de l'oncle Ernest pour lancer ou relancer le jeu.





Sauvegardes

L'écran de sauvegarde s'affiche automatiquement après chaque démarrage.

Pour commencer une nouvelle partie :
Tapez votre nom et cliquez que le bouton vert.

Pour sauvegarder une partie :
Avant de quitter le jeu, un écran vous propose de sauvegarder votre partie. Vous pouvez également sauvegarder votre partie en cours sans quitter.

Pour reprendre une partie en cours :
Faites défiler les noms rentrés en mémoire au moyen des flèches pour retrouver votre partie. Celle-ci reprendra là où vous l'aviez laissée lors de votre dernière sauvegarde.

Principes du jeu



But du jeu

Le Temple perdu de l'oncle Ernest vous propose de partir dans une quête mystérieuse aux quatre coins du Pérou. Plusieurs pages sont accessibles au début de l'aventure. Le but du jeu est de trouver de nouvelles pages afin d'explorer tous les lieux visités par l'oncle Ernest et découvrir ainsi son temple perdu.
A l'intérieur de ce temple vous attend un objet vital pour votre nouveau compagnon, Chipikan, ainsi que pour son peuple.

Dans cette quête, les différents outils et objets dispersés dans l'album seront bien utiles. Vous devrez également compter sur les animaux « vivants » que vous allez rencontrer, apprendre à les connaître et à les manipuler, observer leur comportement suivant les circonstances, les photographier, provoquer grâce à eux des situations nouvelles...

Expérimentation et solutions multiples

Le Temple perdu de l'oncle Ernest repose sur une nouvelle forme d'interactivité qui pourra surprendre un moment les utilisateurs habitués aux principes de fonctionnement linéaires.



Dans l'album, la plupart des objets ou des animaux peuvent être déplacés d'un écran vers l'autre de façon à être utilisés



librement à tel ou tel moment de l'aventure. Vous êtes donc conviés à réfléchir de manière globale : la solution de l'énigme n'est pas forcément à trouver dans la page, mais elle met en œuvre bien souvent des acteurs ou des outils qu'il faudra déplacer d'une page à l'autre. Mieux encore, il y a souvent plusieurs solutions aux énigmes ou aux jeux, et chacun peut agir suivant sa propre expérience ou sa psychologie.

Liberté de mouvement et d'action

Le Temple perdu de l'oncle Ernest vous permet de passer d'une énigme à l'autre sans être bloqué dans votre progression.

Autorégulation

Très vite, vous allez vous approprier l'album par des allers-retours entre les pages. Il n'y a pas d'emplacement réservé par avance pour chaque objet ou chaque animal : chacun range ses affaires comme il l'entend et l'autodiscipline est une vertu pédagogique revendiquée par les auteurs du jeu ! Leur volonté a été de brider le moins possible votre liberté. La seule limite est celle imposée par votre machine.



interface

Les marques-pages permettent de se repérer et de se déplacer rapidement dans l'aventure.

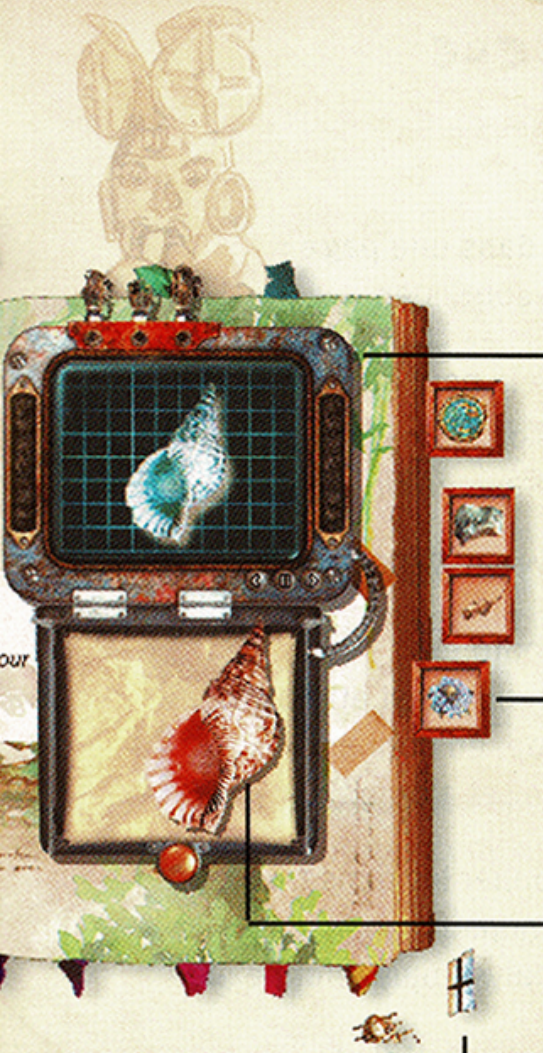
Des indices sont dispersés au fil des pages dans les **papiers froissés**



La valise magnétoscope : dans chaque page, l'oncle Ernest intervient pour vous donner le détail de votre mission. Le message peut être arrêté ou réécouté en cliquant sur la valise.

Les outils : une fois découverts, les outils viennent se placer en bas de l'album. Leur utilisation est ainsi rendue plus aisée.

La flûte : quand vous le souhaitez, Chipikan vous donne des conseils et des indices.



L'analyseur / Ernestoscope :
transportable d'une page à l'autre comme les autres objets de l'album, l'analyseur vous donnera de précieux indices sur les objets et animaux trouvés. En prime, vous pourrez même visionner les films de l'oncle Ernest. Pour l'utiliser, mettez-le sur une page, et posez dessus l'objet à analyser.

Une fois glissés et déposés à l'extérieur du livre, les objets ou animaux se figent en **icône** en attendant d'être déposés dans une autre page.

La plupart des **objets et animaux** de l'album peuvent être déplacés d'une page à l'autre.

Pour sauvegarder ou quitter le jeu, cliquez sur **la fenêtre**

conseils et astuces

- **Quand il y a trop d'objets sur le bord de l'album ou dans une page :** déplacez certains objets dans d'autres pages afin de continuer.
- **Si le jeu est ralenti, les sons ou les voix saccadés,** cela peut être dû au trop grand nombre d'animaux placés dans la page. Enlevez des animaux et placez-les dans d'autres pages.
- **Si un animal est bloqué** dans une page, sortez et revenez dans la page.
- **Le nombre total de photos** générées par l'appareil photo est de 40 pour l'ensemble du jeu. Lorsque ce nombre fatidique est atteint, vous êtes invité à vous débarrasser des photos en trop, en donnant à manger aux cloportes (Eh oui ! tout est recyclé dans cet album !).
- **L'analyseur est un outil important.** Il permet de visionner les films trouvés dans l'album et d'analyser la plupart des objets ou animaux. Attention ! Pour le déplacer enlevez d'abord l'objet analysé puis refermez-le.
- **Pour repérer rapidement les ingrédients permettant de réaliser les recettes dans l'alambique,** il suffit de les photographier. La légende qui apparaît donne immédiatement le nom de l'ingrédient.
- **Il y a bien souvent plusieurs solutions à une même énigme.** Un exemple : dans la page amazone il y a plusieurs moyens de couper la corde du radeau.

- **La statuette du sorcier possède de puissants pouvoirs** qui peuvent avoir une influence dans certaines pages de l'album. Bien utilisée, elle permettra, par exemple, d'éloigner les nuages souvent présents au-dessus de Nazca.

- **Si jamais vous déclenchez des effets bizarres en jouant avec le codex sacré, pas de panique !** Ses effets, bien qu'impressionnants, sont de courte durée.

- **Le carnet secret caché dans la cabane de l'oncle Ernest contient des indices précieux**, notamment sur les divinités Incas.

- **Pour faire décoller l'Aérocondor en direction du Temple perdu** il faut qu'un certain nombre de conditions soient remplies. Si le vent ne souffle pas dans la bonne direction, pas la peine d'attendre : utilisez vos compétences en matière de magie !

- **Sur les haut-plateaux, après avoir battu vos trois concurrents,** vous pourrez combattre d'autres animaux en les apportant dans la page.

- **Pour assembler le puzzle sur la plage,** posez des objets lourds sur les pièces pour éviter que le vent ne les déplace.

- **Pour faire du feu :** frottez l'un contre l'autre deux silex au-dessus d'un tas de paille.

- **A Nazca, il faut vite rattraper les photos avant qu'elles ne tombent de l'aéronef !**

- **Patience :** il faut toujours un peu de temps à la chenille pour devenir papillon !

générique et remerciements



LEXIS NUMERIQUE

Concept original, scénario et dialogues
Eric Viennot

Design
Nicolas Delaye

Infographie et design 2D
Nicolas Delaye
Pierre-Guillaume Baret
Benoit Riche

Cinématiques
Christophe Devaux
Stéphane Fradet

Musique et design sonore
Jean-Pascal Vielfaure
avec la participation de
Frédéric Lerner

Modélisation et animations 3D
Clément Choblet
Yannick Puig
Christophe Mauceri
Nicolas Duthatco
Antony Nguyen
Chi Vang
Jérôme Pellissier
Stéphane Fradet
Norbert Rozowski

Lead developper
Sébastien Chemin

Développement et intégration
Sébastien Chemin
Noëmie Morvan
Sarah Bataillon
Xavier Rozé
Lê Buu-Lâm
Olivier Dupouy

Illustrations aquarelle
Rémy Lucas

Documentation
Patricia Lemoine

Réalisation vidéo
Eric Viennot

Chef opérateur
Philippe Boucher

Montage
Philippe Boucher

Effets spéciaux
Christophe Devaux

Photos de tournage
Gérald Obringer

L'oncle Ernest
Maurice Lustyk
Avec la voix de
Patrice Baudrier

Voix de Chipikan, Gramparius et Magister
Patrice Baudrier

Voix de l'enfant
Marie Viennot

Studio son
Scopitone

EMME

Communication graphique (packaging et dossier de presse)
Lexis Numérique / Catherine Hébraud

Direction artistique
Eric Viennot
Nicolas Delaye

Chef de projet
Nicolas Delaye

Directeur de production Lexis Numérique
Minh Phan

Directeur marketing Lexis Numérique
Djamil Kemal

Directeur éditorial Emme
Joël Poix

Directeur de production Emme
Benoit Blin

Responsable Pôle jeunesse Emme
Karine Cohen Solal

Chef de produits Emme
Emmanuelle Gonidec

Responsable technique Emme
Cyrille Kreitz

Lead testeur Emme
Stéphane Brajon

Avec la participation de
Alexandre Bonvalot

Remerciements à
Monsieur Thierry
Dylan
François Xavier Catallo
Cyril Denis
Matthieu Jaubourg
Pascale Roncin
Manuel Coelho

et aux enfants
Antoine, Céline, Damien, Elliot et Lucile

Produit par Lexis Numérique.
Coédité en France par Emme et Lexis Numérique.
Edition et distribution monde en version française par Emme.
L'oncle Ernest est une marque déposée de Lexis Numérique.

© Lexis Numérique, 2003.

licence d'utilisation

En utilisant ce CD – ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

OBJET

1. EMME accorde au licencié, qui l'accepte, un droit d'utilisation du CD-ROM, en code - objet à titre personnel, non exclusif, non cessible et non – transmissible, dans les conditions prévues par la présente licence.
2. Ce droit d'utilisation est accordé en contrepartie du paiement de l'exemplaire du CD-ROM.

UTILISATION DU CD-ROM

1. Le CD-ROM doit être utilisé :

- conformément à sa destination, telle que décrite dans ce manuel qui accompagne le CD-ROM ;
- pour les seuls besoins propres du licencié, à l'exclusion de toute activité commerciale ou de nature lucrative qui ne respecterait pas les conditions particulières d'utilisation prévues à l'article " Conditions particulières d'utilisation du CD-ROM " ;
- conformément aux dispositions de la présente ainsi qu'aux prescriptions et consignes de sécurité, d'utilisation et de bon fonctionnement contenues dans ce manuel d'utilisation ;
- avec soins, notamment pour ce qui concerne le support physique.

2. Toute utilisation non autorisée par la licence ou non conforme aux dispositions du Code de la propriété intellectuelle, est illicite ou illégale. Ainsi, le licencié s'interdit de procéder à :

- toute utilisation du CD-ROM à travers un réseau électronique ou par le biais d'ordinateurs interconnectés au seul ordinateur ou périphériques de stockage, sur lequel l'installation du CD - Rom est autorisée ;
- toute reproduction par quelque moyen que ce soit, du CD-ROM;
- toutes représentations, diffusions ou commercialisations du CD-ROM que ce soit à titre gracieux ou onéreux ;
- toutes mises à disposition directe ou indirecte du CD-ROM et de ce manuel au bénéfice d'un tiers, notamment par location, prêt ou cession ;
- toutes formes d'utilisation du CD-ROM et de ce manuel de quelque façon que ce soit aux fins de conception, réalisation, diffusion ou commercialisation d'un CD-ROM similaire, équivalent ou de substitution ;
- l'adaptation, la modification, la transformation, l'arrangement du CD-ROM, notamment en vue de la création de fonctionnalités dérivées ou nouvelles, d'un CD-ROM dérivé ou entièrement nouveau ;
- toute transcription, directe ou indirecte, ou traduction dans d'autres langages du CD-ROM, ainsi que sa modification, même partielle, en vue notamment d'une utilisation sur tous autres matériels que ceux décrits dans ce manuel d'utilisation.

CONDITIONS PARTICULIERES D'UTILISATION DU CD-ROM

Si le licencié souhaite utiliser le CD-ROM dans le cadre d'une activité commerciale, lucrative, il s'engage à se rapprocher de EMME aux fins que celle-ci lui en accorde l'autorisation de manière spécifique.

Pour les activités non lucratives (enseignement, utilisation dans les collectivités territoriales...), seule une consultation sur place est autorisée.

GARANTIES

1. EMME garantit la conformité du CD-ROM à ses spécifications décrites dans ce manuel et sur le packaging du produit.
2 . EMME ne garantit pas l'adéquation du CD-ROM aux besoins du licencié.
3. Le CD – ROM est fourni " en l'état ". EMME garantit au licencié que le support de ce CD – Rom est exempt de défaut connu, pour une période de quatre – vingt – dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut le dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du CD – ROM. En aucun cas, la responsabilité de EMME ne pourra être engagée au delà du prix d'achat du produit.

PROPRIETE

1. EMME est titulaire des droits de propriété intellectuelle sur le CD-ROM et l'ensemble des éléments contenus dans le CD-ROM, dont la licence est accordée au licencié.
2. La licence ne constitue aucunement une cession de droits de propriété intellectuelle de EMME au licencié, mais une mise à disposition au profit du licencié du CD-ROM. Le licencié n'acquiert aucun droit de propriété sur le CD-ROM. Le licencié s'engage à ne pas porter atteinte directement ou indirectement ou par l'intermédiaire de tiers, aux droits attachés au CD-ROM.
3. Le licencié s'interdit de commercialiser à titre gratuit ou onéreux de communiquer à des tiers en tout ou partie, directement ou indirectement, sous quelques formes que ce soient, le CD-ROM et ce manuel.
4. Le licencié s'interdit de modifier le CD-ROM, de retirer ou d'altérer toutes les mentions de copyright ou de propriété pouvant figurer sur ce manuel ou sur tous autres éléments du CD-ROM.
6. RESPONSABILITE

La responsabilité de EMME ne pourra en aucun cas être engagée du fait de l'utilisation du CD-ROM par le licencié.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur cédérom par vous même ou par 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 lumières 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 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 s'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTION A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CEDEROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran 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, faîtes des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

support technique

EMME ÉDITEUR DE CONTENUS INTERACTIFS

Soucieux de vous proposer une aide efficace et désireux de répondre à vos attentes, nous tenons à votre disposition :

LE SERVICE HOT LINE

Du lundi au vendredi de 9h à 13h et de 14h à 18h
Tél. : 0891 022 220
(0,224 € T.T.C./min)
e-mail : support@emme.fr
Nos conseillers répondront à toutes vos questions et résoudront tous vos soucis d'installation, de lancement, d'utilisation, etc.



LE SERVICE CLIENTÈLE

Du lundi au vendredi de 9h à 18h

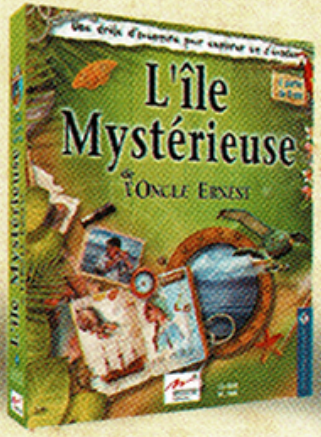
Tél. : 01 53 04 60 00
Fax : 01 53 04 60 40
e-mail : clients@emme.fr

Contactez notre équipe pour :

- connaître nos prochaines parutions et nos nouveautés,
- profiter des offres spéciales qui vous sont réservées,
- recevoir des CD-ROM gratuits grâce à notre rubrique « Emme fidélité »,
- participer à des jeux-concours.

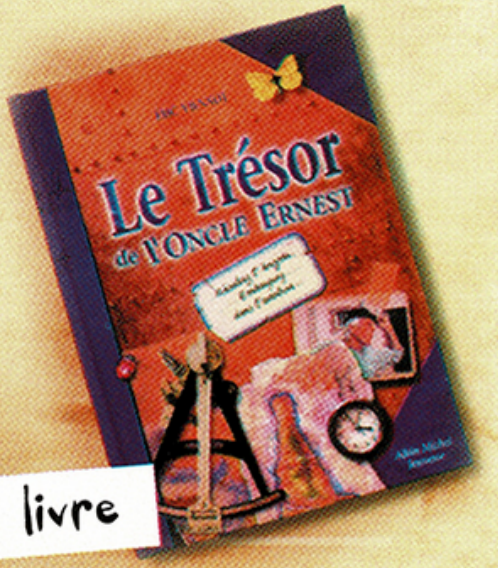
Découvrez également les autres aventures de l'oncle Ernest







les cd-rom



le livre



le cd-rom des 5 à 8 ans

Retrouvez l'oncle Ernest sur internet !

www.oncle-ernest.com



Ecrit par Eric Viennot. Dirigé par Eric Viennot et Nicolas Delaye. Produit et réalisé par Lexis Numérique.
© 2003 Lexis Numérique. Tous droits réservés. L'oncle Ernest est une marque déposée de Lexis Numérique.
Co-édition France par Emme et Lexis Numérique. Edition et distribution monde en version française par Emme.