
ANTARES
JOURNAL
DE BORD

LE MIROIR SACRE DU KOFUN

Copyright

Logiciel et contenus © 1997 Future Concept et Jean-Michel Cousteau Productions, produit avec la coopération du Centre National de Cinématographie et du Ministère français de l'Industrie. Tous droits réservés. Musique originale © 1997 Studio Alcaras ; scénario © 1997 Patrice Chereau, Jean Montagne et Nicolas Rodelet ; conception des personnages et du scénario © 1997 Jean Montagne. Tous droits réservés.
Distribution : EMME Interactive.
Co-production, Production exécutive adjointe : Future Concept.
Co-production : Jean-Michel Cousteau Productions.
Réalisation : I.D.P.
Le logo Jean-Michel Cousteau est une marque déposée de Jean-Michel Cousteau Productions. *LE MIROIR SACRE DU KOFUN*, KOFUN et le logo Future Concept sont des marques déposées de Future Concept. Apple, Macintosh, QuickTime, le logo QuickTime, QuickTime VR et le logo QuickTime VR sont des marques déposées de Apple Computer, Inc. et sont utilisées sous licence. Microsoft, Windows et Windows 95 sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Les autres noms de compagnies, marques et produits sont la propriété de leurs sociétés respectives. En utilisant ce logiciel, vous vous engagez à accepter les termes de la licence d'utilisation.
Rédaction du guide d'utilisation : Deborah Ritchie (Enteractive), Pierre Petitbois et Isabelle Thomas (EMME Interactive).
Conception de la boîte : The Fox Creative Group, Portland, Oregon et EMME Interactive, Paris, France.

Le Miroir Manuel

Sommaire

Bienvenue dans le Miroir Sacré du Kofun 1

Installation 2

Le Jeu 4

Démarrage 4

Navigation 5

Sur le pont de l'*Antarès* 6

Sous le pont 10

Exploration des îles de la jungle 12

Ecran d'options 13

Les 10 conseils de Paul Sinus pour réussir la mission 15

Notes 16

BIENVENUE DANS LE MIROIR SACRE DU KOFUN

Un mystère sous-marin inquiétant qui défie votre imaginaire !

Vous allez naviguer dans le Pacifique et découvrir ses fonds marins et ses îles exotiques à la recherche d'indices qui vont vous faire vivre une aventure moderne et captivante.Vous êtes sur la piste d'un énigmatique objet japonais ancien, célèbre dans la légende pour ses pouvoirs mystiques. Vous allez explorer un monde magnifique à bord de votre sous-marin individuel, travailler en collaboration avec E.D.W.A.R.D., un ordinateur holographique ultra performant, et être mêlé à une distribution internationale de personnages impétueux, qui seront ou non ce qu'ils prétendent. Vous êtes Chris Young, un aventurier qui ne refuse jamais un défi et ne rate jamais l'occasion de résoudre un mystère. Jean-Michel Cousteau, explorateur sous-marin de renom, connaît vos exploits en tant que pilote de stock-car et pilote d'avion, et respecte votre connaissance du Pacifique. C'est son appel sur le Vid-Net, système proche de l'Internet, qui vous a fait venir à bord de son bateau de recherche futuriste, l'*Antarès*. Votre mission : déterminer le site idéal pour la Station d'Observation Sous-marine Poséidon. Mais, avant même que vous ne quittiez le port, une énigme surgit... John Braddy, océanographe et explorateur, a disparu alors qu'il tentait de percer le mystère du *MIROIR SACRE DU KOFUN*. A vous de choisir ! Allez-vous poursuivre la mission Poséidon ou partir à la recherche de l'explorateur perdu ? Au cours de votre traversée du Pacifique, vous ferez face à bon nombre de pièges et de dangers... Quelqu'un tenterait-il de saboter votre mission ? L'aventure commence.

Installation

Windows 3.1 / 3.11 / 95

Pour installer *LE MIROIR SACRE DU KOFUN*, suivez ces étapes :

1. Insérez le CD-ROM volume 1 dans le lecteur, face imprimée sur le dessus. Si vous possédez un chargeur de CD-ROM, référez-vous au manuel quant à l'insertion des CD-ROM (face imprimée sur le dessus ou non).

2A. Sous **Windows 95**, sélectionnez **Démarrer** à partir de la barre des taches.

2B. Sous **Windows 3.1** et **3.11**, cliquez sur le menu **Fichier** à partir du **Gestionnaire de fichiers**.

3. Choisissez **Exécuter** et tapez **d:\Install.exe**. Si votre lecteur de CD-ROM est désigné par une autre lettre, remplacez « d » par la lettre utilisée.

Le vieux Manuel

4. Suivez les instructions à l'écran. Le programme d'installation crée un répertoire par défaut : **C:\KOFUN** et copie les fichiers du CD-ROM dans ce répertoire. Si vous avez installé le CD-ROM sur un autre lecteur ou utilisé un nom différent, le programme installe *LE MIROIR SACRE DU KOFUN* dans le lecteur et le répertoire choisis.

5. *LE MIROIR SACRE DU KOFUN* nécessite QuickTime 2.1.1 pour Windows. Si vous n'installez pas le logiciel QuickTime 2.1.1, le CD-ROM risque de ne pas fonctionner. Si vous possédez une version de QuickTime antérieure, le programme vous invite à cliquer sur **Oui** pour la remplacer par QuickTime 2.1.1. Si vous avez une version plus récente, le programme vous demande de cliquer sur **Non**. Si vous sélectionnez **Non**, vous rencontrerez peut-être des problèmes en utilisant le CD-ROM. Si c'est le cas, installez de nouveau le programme, puis sélectionnez **Oui** pour installer QuickTime 2.1.1.

6. Vous êtes maintenant prêt à relever le défi du *MIROIR SACRE DU KOFUN*. Le programme a installé deux versions du CD-ROM : **Kofun Lite** et **Kofun VR**, et leur icône respective. Si vous possédez la configuration minimum requise, il est recommandé de lancer **Kofun Lite**. En revanche si vous avez plus de 8 Mo de RAM, vous pouvez lancer **Kofun VR**.

Macintosh

Pour installer *LE MIROIR SACRE DU KOFUN*, suivez ces étapes :

1. Insérez le CD-ROM volume 1 dans le lecteur, face imprimée sur le dessus. Si vous possédez un chargeur de CD-ROM, référez-vous au manuel quant à l'insertion des CD-ROM (face imprimée sur le dessus ou non).
2. Patientez quelques instants, l'icône **KOFUN1** apparaît sur votre Bureau. Double-cliquez dessus pour ouvrir la fenêtre **KOFUN1**.
3. Double-cliquez sur l'icône **Installation du CD KOFUN** pour lancer l'installation.
4. Lorsqu'on vous l'indique, cliquez sur **Continuer**. Vérifiez ensuite que les logiciels QuickTime 2.1.1 et Sound Manager 3.1.1 sont installés sur votre ordinateur, sinon référez-vous aux paragraphes suivants.

Si vous êtes sûr(e) d'avoir QuickTime 2.1.1 et Sound Manager 3.1.1 sur votre ordinateur :

1. Cliquez sur **Installation standard** dans le menu déroulant.
2. Sélectionnez ensuite **installation personnalisée**.
3. Cliquez sur la case à cocher à côté de **Installation de l'application**.
4. Cliquez sur **Installer** pour terminer l'installation, tout en suivant les indications à l'écran.

Le Vieux Manuel

Si vous n'êtes pas sûr(e) de posséder QuickTime 2.1.1 et Sound Manager 3.1.1, ou d'avoir des versions antérieures :
1. Vérifiez que le menu déroulant indique **Installation standard**.
2. Si c'est le cas, cliquez sur le bouton **Installer** dans l'angle inférieur droit de l'écran d'installation.
3. Lorsque l'installation est terminée, un message s'affiche vous demandant de redémarrer votre ordinateur.
4. Cliquez alors sur **Redémarrer**.

Vous êtes maintenant prêt à relever le défi du *MIROIR SACRE DU KOFUN*. Le programme a installé deux versions du CD-ROM : **Kofun Lite** et **Kofun VR**, et leur icône respective. Si vous possédez la configuration minimum requise, il est recommandé de lancer **Kofun Lite**. En revanche si vous avez plus de 8 Mo de RAM, vous pouvez lancer **Kofun VR**.

Pour lancer l'exécutable QuickTime VR, il est impératif de valider la mémoire virtuelle dans le système. Pour ce faire, validez l'option Mémoire virtuelle dans le paramètre **Mémoire**.

Désinstallation

Pour supprimer partiellement ou en totalité les fichiers installés, double-cliquez sur l'icône **Désinstallation** sous PC ou sur **Suppression personnalisée** sous MAC et suivez les indications à l'écran.

Connexion Internet

Trucs, astuces, solutions techniques, forums, etc., proposés par EMME.
Si vous vous connectez pour la première fois :
Au moment de quitter le programme, cliquez sur le logo **EMME On Line**. Une fenêtre s'ouvre. Localisez votre navigateur (par exemple Netscape ou Internet Explorer) puis sélectionnez le « .exe » correspondant.
Si vous vous connectez pour la deuxième fois :
Cliquez sur le logo EMME On Line pour accéder directement au site EMME du *MIROIR SACRE DU KOFUN*.

Le vieux Manuel

LE JEU

Démarrage du jeu

Après avoir visualisé l'introduction, vous vous retrouvez sur le pont de l'*Antarès*. Prenez le temps de vous y balader. Vous remarquerez que le curseur change lorsque vous le déplacez à l'écran. En mode 3D, vous pouvez obtenir une vue panoramique du lieu où vous vous trouvez, sans même avoir à vous déplacer. Le curseur prend la forme d'une main pour vous indiquer que vous avez découvert quelque chose susceptible de vous intéresser. Cliquez et l'écran passe en mode 2D pour vous permettre d'approfondir vos recherches. En mode 2D, le curseur se transforme en flèche pour vous inciter à explorer la zone vers laquelle elle est dirigée.

En cas d'urgence, n'hésitez pas à contacter E.D.W.A.R.D.

A gauche du pont (lorsque vous êtes face au pont), vous trouverez E.D.W.A.R.D., l'ordinateur holographique. Avant d'entreprendre quoi que ce soit, allez rendre visite à E.D.W.A.R.D. et cliquez sur son *Ecran Hologramme*. Il vous demande alors de signer le registre. Pour ce faire, cliquez sur l'écran. E.D.W.A.R.D. a besoin d'un certain temps pour réaliser votre carte d'identité. Lorsqu'elle sera prête, il vous le fera savoir.
Il est grand temps maintenant de rencontrer Jean-Michel Cousteau pour être informé de votre mission. Vous trouverez à la gauche d'E.D.W.A.R.D. un bouton permettant d'ouvrir une porte. Cliquez dessus pour accéder à la salle de *Vidéo Conférence* sur le pont et faire la connaissance de Jean-Michel.



Maintenant que vous avez débuté la partie, voici quelques conseils :

- Ecoutez attentivement les indications et trucs de Jean-Michel Cousteau et des autres personnages pour tenter de percer le mystère et de mener à bien votre mission.
- Au cours de vos explorations, prenez aussi le temps de jeter un oeil dans votre cabine. Après avoir bu et mangé, vous devrez trouver le manuel de l'*Antarès*, comportant une multitude d'informations sur le bateau et ses équipements.
- Vous ne pouvez démarrer le bateau sans votre carte d'identité.
- Ne vous impatientez pas ! Le bateau va bientôt démarrer.

Le Vieux Manuel

Navigation

Vous vous déplacerez dans 3 environnements différents : à bord de l'*Antarès*, le bateau futuriste de Jean-Michel ; dans les fonds marins aux commandes du sous-marin humide *Angel Shark* ; et à terre dans la jungle des îles tropicales. Les paragraphes qui suivent vous indiquent comment naviguer dans ces trois environnements.

Première destination : l'archipel Palau.

Les différents modes d'exploration

Vous pouvez naviguer en Mode d'Exploration 2D et 3D.

Mode d'Exploration 3D

Utilisez ce mode lorsque vous souhaitez obtenir une vue panoramique des lieux ou vous déplacer rapidement d'un environnement à un autre. Pour naviguer en 3D, cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé : le curseur prend la forme d'une flèche directionnelle. Vous pouvez vous déplacer vers le haut, le bas, la droite et la gauche au moyen du curseur. Si vous décidez de vous attarder dans un endroit précis, relâchez le bouton de la souris et faites glisser le curseur sur les différentes zones du pont. Le curseur se transforme alors en « main sur un bouton ». Lorsque cela survient, cliquez une fois (parfois deux) pour passer en Mode d'Exploration 2D.

Plusieurs icônes sont placées autour de l'affichage 3D. Si vous cliquez sur ces icônes (lorsqu'elles sont en surbrillance en vert), vous pouvez alors accéder rapidement à l'endroit sélectionné.



Mode d'Exploration 2D

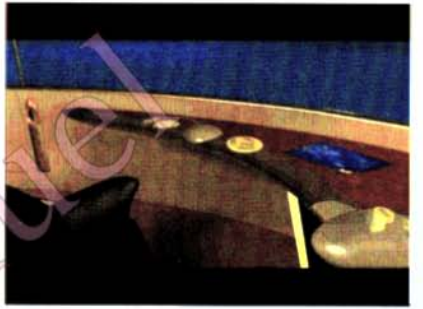
Utilisez ce mode lorsque vous désirez examiner des objets ou explorer les alentours. En Mode d'Exploration 2D, le curseur passe d'un cercle à une flèche. Vous êtes alors en mesure de vous connecter à ces zones d'affichage. Pour vous déplacer en mode 2D, faites glisser le curseur en dehors de l'écran de manière à ce qu'il se transforme en flèche et cliquez pour accéder à l'écran suivant.

Pour passer en Mode d'Exploration 3D, déplacez le curseur en dessous de la zone d'affichage. Le curseur se transforme en symbole multidirectionnel (un cercle avec des flèches orientées dans 3 directions) ; cliquez une fois. Un chronomètre s'affiche puis le mode 3D apparaît.

Le Vieux Manuel

Sur le pont de l'*Antarès*

Par où commencer ?



La *Barre* du navire se trouve juste en face de vous. Comme l'*Antarès* est conduit par E.D.W.A.R.D., vous ne passerez guère de temps aux commandes. La *Station de Communication* est située à droite de la barre. Chaque cabine sur l'*Antarès* possède un *Intercom* que vous pourrez utiliser pour dialoguer avec vos collègues afin d'en savoir plus. Cliquez sur l'écran de l'*Intercom* pour l'afficher en plein écran. Puis sélectionnez la cabine de la personne à laquelle vous souhaitez parler.

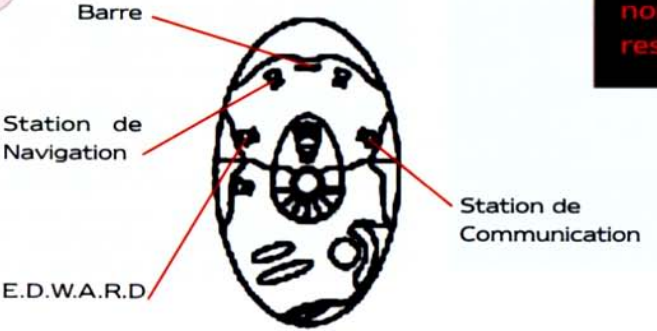
Sur le pont, au centre, vous trouverez un lecteur de carte. Insérez-y votre carte d'identité pour démarrer l'*Antarès*.

E.D.W.A.R.D. est placé à gauche de la *Station de Navigation*. Ses fonctions vous permettront d'analyser les indices et de résoudre le mystère.

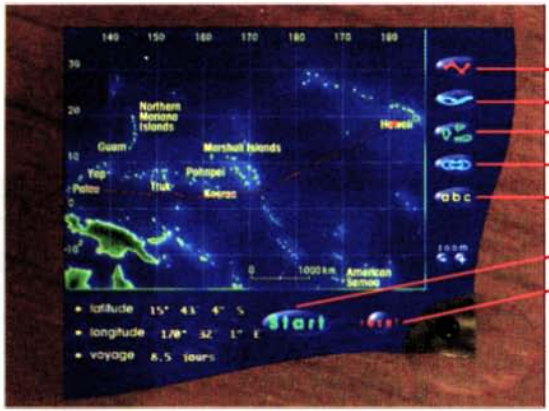
La *Station de Navigation* est située à gauche de la barre et comprend une carte permettant de contrôler le pilotage automatique. Vous utiliserez l'*Autopilote* pour déterminer votre parcours. Au fur et à mesure que vous découvrirez de nouvelles informations concernant la mission Poséidon et le Miroir Sacré, E.D.W.A.R.D. ajoutera de nouvelles coordonnées géographiques. Il vous fera ensuite un compte rendu de manière à ce que vous puissiez suivre la trajectoire du navire. Lorsque vous vous rapprocherez d'endroits susceptibles de vous intéresser, les cartes vous permettront de réaliser des zooms.

Vos collègues ne passent pas tout leur temps dans leur cabine. Lorsqu'ils y sont, profitez-en pour les questionner. Même s'ils ne font que vous confirmer quelque chose que vous savez déjà, vous pourrez peut-être recueillir des informations intéressantes. Parfois, c'est ce qu'ils ne disent pas qui est important !

N'oubliez pas que vous êtes à bord d'un bateau ! Suivez des trajectoires maritimes et non terrestres !



Le Vieux Manuel



Trajectoires
Sites connectés à Braddy ou Kofun
Iles susceptibles d'être explorées
Sites CSI
Noms des îles
Le bateau démarre...
Annulation de la dernière partie de votre trajectoire

L'Ecran Hologramme E.D.W.A.R.D.

Passez en Mode d'Exploration 2D et cliquez sur l'écran Hologramme pour vous connecter à E.D.W.A.R.D. et recueillir des informations ou des conseils. E.D.W.A.R.D. dialogue avec vous lorsque vous êtes à bord de l'*Antarès*, aux commandes de l'*Angel Shark*, ou lorsque vous explorez les terres par le biais du portable E.D.W.A.R.D. Il vous informe également des messages importants provenant du Vid-Net.



Le Scanner E.D.W.A.R.D.

Le scanner vous permet de transmettre à E.D.W.A.R.D. des indices et des informations à analyser. Pour trouver le scanner, cliquez sur l'écran à droite de son Hologramme (en mode 2D). Un écran noir en forme de triangle apparaît dans l'angle inférieur gauche. C'est également à cet endroit que vous pourrez vous procurer votre carte d'identité lorsque E.D.W.A.R.D. l'aura terminée.



Le vieux Manuel

La Console E.D.W.A.R.D.

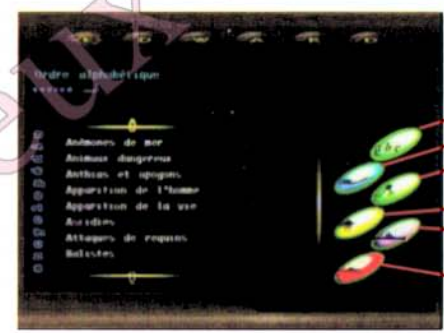
Vous avez sans doute remarqué que E.D.W.A.R.D. a un sens de l'humour particulier et une haute opinion de lui-même. Ne vous laissez pas impressionner. Plus vous travaillerez avec E.D.W.A.R.D., plus vous l'apprécierez. Au fur et à mesure que vous vous enfoncerez dans les mystères du *Miroir Sacré du Kofun*, vous découvrirez à quel point le cerveau est plus utile que les muscles pour tenter de résoudre ces énigmes. Et pour ce qui est de l'intelligence, personne ne peut se mesurer à E.D.W.A.R.D. Il vous aidera dans vos recherches, répondra à vos questions et vous fournira des conseils et des indices.

E.D.W.A.R.D. n'est guère différent de l'ordinateur que vous avez chez vous, même s'il considère cela comme une insulte. Pour accéder à l'Encyclopédie, aux Données ou à World Network, cliquez dans l'angle pour afficher l'écran Hologramme ; en dessous à droite se trouve la Console, cliquez dessus. Puis sélectionnez une des lettres en haut de l'écran pour faire apparaître les commandes. La plupart du temps, vous utiliserez l'Encyclopédie, les Données et le World Network. (Au fait, E.D.W.A.R.D. est un acronyme ! L'Album, le Rapport et la commande Déconnecter font partie de ses autres fonctions). Vous devrez utiliser toutes les commandes de E.D.W.A.R.D. pour percer le mystère du *MIROIR SACRE DU KOFUN*.

N'hésitez pas à tout analyser : photos, vidéos articles...

Encyclopédie

L'Encyclopédie E.D.W.A.R.D. constitue votre ouvrage de référence. Elle s'enrichit au fur et à mesure que vous y ajoutez des entrées provenant de vos recherches sur le World Network (données historiques et marines). Veillez à parcourir tous les champs susceptibles de vous être utiles. Lorsque vous effectuez des recherches, E.D.W.A.R.D. lit « par-dessus votre épaule » pour tenter de repérer les informations importantes.



Ordre alphabétique
Encyclopédie de la Mer de JMC
CSI (Comité Scientifique International)
Guide de l'Explorateur
Fondation pour la Recherche Marine
Musée des Armes de Kaïoko, Japon

Le Vieux Manuel

Données

La base de Données E.D.W.A.R.D., comme l'unité centrale de votre ordinateur, est la zone où la plupart des analyses sont réalisées. Vous y trouverez les photos que vous avez scannées ou des vidéos ramenées à bord de l'*Antarès*. Les résultats des analyses se traduiront par des mots-clés qui fourniront des indices pour trouver des informations sur le World Network.

Analysez les photos que vous avez prises grâce à la base de Données.



Données

Données accessibles via Vid-Net

Accès aux photos scannées des îles

Accès aux clichés sous-marins scannés

World Network

L'analyse de E.D.W.A.R.D. produit des mots-clés qui constituent des indices importants. Utilisez un mot-clé ou combinez-les pour effectuer une recherche sur le World Network, comme vous le feriez sur l'Internet. Transférez ensuite les informations recueillies dans l'Encyclopédie ou dans la base de Données, pour pouvoir les consulter. Après avoir résolu les énigmes, vous vous trouverez face à des mots ou à des locutions nécessitant une recherche plus approfondie. Vous pourrez l'entreprendre sur le World Network.



Le vieux Manuel

Album

Vous pouvez stocker des photographies ou toute autre information visuelle recueillie au cours de vos expéditions. Vous pouvez aussi utiliser l'Album comme bloc-notes afin d'accéder aux données importantes.



Bon nombre d'énigmes peuvent être résolues en surfant sur le World Network et en essayant toutes les combinaisons possibles de mots-clés.

Rapport

La commande Rapport garde en mémoire toutes les statistiques de votre mission : nombre de jours d'expédition, nombre de plongées, îles visitées, etc.

Déconnecter

Cette commande vous permet de déconnecter E.D.W.A.R.D. et de retourner sur le pont.

Ordinateur Portable E.D.W.A.R.D.

Lorsque vous serez à terre, vous disposerez d'un ordinateur portable, représenté par l'icône en bas à gauche de l'écran. Vous pouvez utiliser cet ordinateur portable pour prendre des photos, communiquer avec E.D.W.A.R.D., ou même envoyer un S.O.S. Cliquez dessus pour préparer l'appareil puis cliquez sur l'écran pour prendre la photo. Pour réarmer l'appareil, cliquez sur la molette placée à droite de l'icône.

Sous le pont

L'escalier : Utilisez l'escalier pour accéder au pont, aux cabines et à la soute.
Les cabines : Utilisez le Mode d'Exploration 3D pour visualiser l'agencement des cabines. Déplacez le curseur sur les cabines pour en connaître les occupants. Passez en mode 2D pour voir les choses de plus près.
La soute : La soute abrite les équipements, vos trois sous-marins *Angel Sharks*, la station d'observation *Poséidon* et le quai permettant d'accéder aux hors-bord. Vous pouvez également passer du mode 2D en 3D pour explorer l'endroit plus en détail.
Plonger aux commandes des *Angel Sharks* : Une fois que Ann Fong est montée à bord et que vous avez programmé votre trajectoire sur l'Autopilote de la *Station de Navigation* (vous trouverez les coordonnées de différents sites dans la base de Données E.D.W.A.R.D.), vous êtes alors prêt à effectuer votre première plongée. Les sous-marins humides *Angel Sharks* (conçus par le Docteur Paul Sinus) vous permettront d'explorer les récifs de corail et les navires naufragés. Les *Angel Sharks* sont résistants mais pas indestructibles. Vous disposez de trois sous-marins individuels ; faites-y attention.

Le Vieux Manuel

Comment plonger ?

1. Cliquez pour passer en Mode d'Exploration 3D.

2. Des icônes sont placées autour de l'écran et représentent les différentes parties du bateau.

3. Cliquez sur l'icône *Angel Shark* pour accéder à la base de lancement des sous-marins.

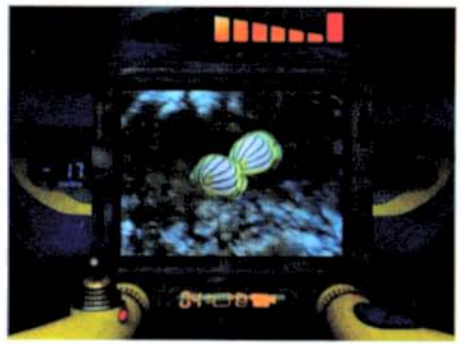
4. Vous vous trouvez alors à la Station de Plongée devant la *Carte*. La *Carte* de la Station de Plongée mémorise vos précédentes plongées.

5. Cliquez sur le bouton **Go** pour enfiler l'un des sous-marins humides *Angel Shark* et débuter votre plongée.

Remarque : Vous pouvez également utiliser l'*Angel Shark* en mode 2D en descendant et en cliquant sur la Station de Plongée.

Au cours des différentes plongées, E.D.W.A.R.D. devra prendre un nombre de photos précis. Ne perdez pas de vue la lumière rouge et veillez à prendre tous les clichés.

Aux commandes de l'*Angel Shark*, vous pourrez observer d'inquiétantes épaves de la Deuxième Guerre mondiale, des récifs de corail complexes et fragiles ainsi que la faune et la flore aux couleurs éclatantes. Mais ne vous laissez pas captiver par la beauté de la plongée au point d'en oublier votre consommation d'oxygène. Le compteur d'oxygène est placé en haut de l'écran. Si vous voyez son niveau baisser, cliquez sur la bulle bleue à droite pour retourner au bateau. Comme le sait tout bon plongeur, il est important de disposer de suffisamment d'oxygène pour remonter à la surface correctement. Un plongeur qui ne respecte pas les paliers de décompression s'expose au mal des caissons et à un rétablissement dans une chambre de décompression.



Au cours de chaque plongée, vous devrez prendre une série de photos pour les analyser. Une lumière rouge, s'affichant à droite de la barre d'icônes de l'*Angel Shark* (sous l'écran), vous signale qu'il faut prendre un cliché. Vérifiez que le curseur est placé sur l'écran et cliquez pour réaliser la photo.

A différents stades de votre plongée, la vidéo à l'écran se met en pause. Le curseur prend alors la forme d'une croix (x) et vous invite à modifier votre parcours. Lorsque vous avez atteint la fin d'un segment de plongée, E.D.W.A.R.D. vous ramène automatiquement à bord du bateau pour faire le bilan.

Le Vieux Manuel

Parfois, les différentes trajectoires sont très proches les unes des autres. Ne faites l'impasse sur aucune d'elles.

Pour visualiser la plongée en plein écran, appuyez sur l**a barre d'espace.**

Avertissement : Si vous utilisez la vidéo en plein écran, vous ne pourrez pas vérifier votre consommation d'oxygène ni combien de photos il vous reste à prendre.

De retour à bord de l'*Antarès*, vous pouvez revoir votre plongée et sélectionner une approche différente du site sous-marin en cliquant sur la Carte de la Station de Plongée. Le tracé de votre plongée sur la carte est signalé par des signes plus (+), indiquant les endroits où un changement de trajectoire est possible, et des T renversés, marquant la fin d'un segment de plongée. En cliquant sur les signes **Plus** puis sur **Go**, vous pouvez alors reprendre la plongée à cet endroit avec un nouvel approvisionnement en oxygène. Le programme vous offre une seconde chance pour recommencer et prendre les photos oubliées au cours de la première plongée.

L'analyse des photos

Après avoir plongé, vous devrez procéder à l'analyse de vos photos. La première consiste en une analyse technique réalisée par E.D.W.A.R.D. pour déceler le moindre indice.



La deuxième analyse est une Bio-analyse qui permet de classer la faune et la flore de vos photos dans l'une des trois catégories (commun, remarquable ou rare) puis de les soumettre au Docteur Luciana Capucci pour étude. Du classement dépendra son analyse du site : en effet, elle ne vous la procurera que si vous avez d'abord fait du bon travail.

Vous ne pourrez procéder à la Bio-analyse que lorsque vous aurez recueilli toutes les photos demandées par E.D.W.A.R.D.

L'Encyclopédie E.D.W.A.R.D. peut vous aider à déterminer à quelles catégories appartiennent les photos. Pour les classer, déplacez les photos dans les cases en haut. Essayez de réussir du premier coup ou Luciana Capucci vous renverra faire du classement.

Exploration des îles de la jungle

Les indices vous conduiront finalement sur une île dans le Pacifique. Vous débarquerez sur une plage où les paysages abondent en feuillage tropical luxuriant et où les cris perçants de la jungle résonnent à vos oreilles.

Remarque : Vous ne pouvez pas visiter n'importe quelle île. Vous devez d'abord résoudre certaines énigmes et reconstituer des puzzles pour accéder aux Iles.

Le Jeux Manuel

Vous êtes à la recherche de 3 indices importants sur l'île d'Eten. Prenez le temps de tout explorer et utilisez les outils à votre disposition pour résoudre les énigmes et reconstituer les puzzles.

Voici comment procéder :

1. Passez en Mode d'Exploration 3D et cliquez sur l'icône île.

2. Déplacez le curseur à l'écran de manière à ce qu'il se transforme en flèche.

3. Cliquez une fois pour accéder à l'île et à la jungle. Faites glisser le curseur à l'écran pour qu'il prenne la forme d'une flèche. Parfois un écran vous proposera un certain nombre de curseurs en forme de flèches orientées dans différentes directions, et indiquant donc plusieurs chemins.

4. Après une première escapade dans la jungle, vous pouvez revenir sur vos pas en déplaçant le curseur en bas de l'écran, puis en cliquant dessus lorsqu'il se transforme en flèche « demi-tour ».

Remarque : En Mode d'Exploration 2D, vous pouvez vous rendre sur l'île en utilisant le *Zodiac* accessible de la soute.

Votre boîte à outils

Lorsque vous faites glisser le curseur dans l'angle inférieur droit de l'écran, un rectangle vide apparaît et reste affiché jusqu'à ce que vous déplaciez le curseur. Ce rectangle fait office de boîte à outils, essentielle pendant votre périple dans la jungle pour stocker les outils que vous allez trouver en chemin.

Lorsque vous découvrez un objet ou un outil dans la jungle, cliquez dessus pour le saisir puis faites-le glisser jusqu'au rectangle. Le curseur prend alors la forme de l'outil. Une fois que l'outil apparaît au-dessus de la boîte ouverte, cliquez de nouveau pour le ranger à l'intérieur.

S.O.S.

Si vous perdez pied, ne vous inquiétez pas. Souvenez-vous que vous disposez de l'ordinateur portable E.D.W.A.R.D. Lorsque vous rencontrez des problèmes, il envoie automatiquement un S.O.S., vous venant en aide et vous ramenant à bord de l'*Antarès*.

ECRAN D'OPTIONS

Changement de disques : Le jeu vous invitera à changer de disques à différents stades de la partie. A ce moment là, vous ne serez pas en mesure de sauvegarder la partie. Il est néanmoins important d'enregistrer le jeu régulièrement. Vous pouvez sauvegarder vos actions les plus récentes juste après avoir changé de CD-ROM.

Le Vieux Manuel

Options : Utilisez l'écran **Options** pour commencer une nouvelle aventure, enregistrer celle en cours, ou quitter le jeu. Vous pouvez également utiliser cet écran pour personnaliser *LE MIROIR SACRE DU KOFUN*, de manière à ce tout soit à votre convenance. Pour accéder à cet écran, appuyez sur **Echap**. Les utilisateurs Macintosh peuvent aussi se servir des touches **Commande Q**.

Volume : Cliquez sur le signe **(-)** ou sur le signe **(+)** pour diminuer ou augmenter le niveau sonore.

Musique : Cliquez sur **Oui** ou **Non** si vous souhaitez ou non écouter la musique de Kofun.

Transitions : Les transitions vous aident à vous repérer lorsque vous passez d'un Mode d'Exploration 2D à un mode 3D et lorsque vous vous déplacez dans les différentes parties du bateau (*Angel Shark*). Cliquez sur **Oui** ou **Non** pour visualiser ou non les transitions.



Sous-titres : Vous êtes à bord avec des personnages de différentes nationalités. Lorsque l'un d'eux parle en langue étrangère, la traduction en français apparaît en bas de l'écran. Les sous-titres s'affichent lorsque vous débutez le jeu. Cliquez sur **Non** pour ne pas voir apparaître le sous-titrage des intervenants de langue française.

Nouvelle partie : Cliquez sur **Nouvelle partie** pour débuter une nouvelle aventure.

Enregistrer sous : Sélectionnez **Enregistrer sous** pour sauvegarder une partie sous un nom différent. Veillez à donner aux parties enregistrées des noms dont vous vous souviendrez aisément.

Ouvrir : Cliquez sur **Ouvrir** pour débuter une partie que vous avez déjà enregistrée.

Jouer : Sélectionnez **Jouer** pour commencer une nouvelle partie.

Quitter : Veillez à enregistrer votre partie avant de cliquer sur **Quitter** pour sortir du *MIROIR SACRE DU KOFUN*.

Quitter ou enregistrer votre partie : Pour sauvegarder une partie ou quitter *LE MIROIR DU KOFUN* à tout moment : **1**. PC : appuyez sur la touche **Echap** ou **Alt+F4**. Macintosh : appuyez sur **Commande Q**. Lorsque l'écran **Options** apparaît, cliquez sur **Enregistrer sous**.

2. Donnez un nom à la partie sauvegardée, puis appuyez sur Entrée.

3. Cliquez sur **Jouer** pour continuer la partie ou sur **Quitter** pour quitter le CD-ROM.

Remarque : Le jeu est sauvegardé sous **C:\WINDOWS\KOFUN**.

Le Vieux Manuel

Les 10 Conseils de Paul Sinus pour Réussir Votre Mission

⑩ Consultez la base de Données de E.D.W.A.R.D. Lorsque vous transférez un indice, une vidéo, ou une photo dans la rubrique Données, E.D.W.A.R.D. peut l'analyser, créant des mots-clés que vous pouvez utiliser pour une recherche sur le World Network.

⑨ Le World Network peut être comparé à l'Internet. Cliquez sur des mots-clés dans la liste proposée, individuellement ou en combinaison. Le World Network effectue alors une recherche d'informations. Transférez ensuite les nouveaux éléments dans l'Encyclopédie ou dans les Données lorsqu'on vous l'indique.

⑧ Lisez les articles qui constituent l'Encyclopédie. Ils contiennent bon nombre d'indices dont vous aurez besoin. De plus, si vous ne consultez pas l'Encyclopédie, E.D.W.A.R.D. ne pourra pas lire par-dessus votre épaule et vous aider.

⑦ Si vous recevez un appel vidéo, prêtez-y attention. Les appels vidéo abondent souvent en indices.

⑥ Si vous trouvez un objet, E.D.W.A.R.D. peut le scanner pour vous. Le scanner de E.D.W.A.R.D. est une de mes inventions les plus ingénieuses car il peut scanner tous types, tailles et formes d'objets. Le scanner est placé à droite de la console principale, à l'endroit où vous récupérez votre carte d'identité.

⑤ Les plongées vous donnent des indices concernant votre expédition biologique et bien plus encore. Les roches détritiques et autres objets anciens découverts peuvent vous aider dans d'autres missions.

④ La *Carte* de la *Station de Plongée* mémorise le tracé de vos plongées aux commandes de l'*Angel Shark*. Cliquez sur la trajectoire pour passer en revue les différents stades de la plongée, puis cliquez sur **Go** lorsque vous sélectionnez une étape que vous souhaitez revoir. E.D.W.A.R.D. fait clignoter une lumière rouge pour vous indiquer qu'il faut prendre une photo. Soyez très attentif !

Le vieux Manuel

❸ Visitez les îles pour collecter des indices sur la localisation de Braddy et du miroir, pour lequel il risque sa vie. Explorez chaque site avec soin.

❷ Analysez, analysez, analysez ; dès le début puis à maintes reprises. Communiquez avec E.D.W.A.R.D. Questionnez vos collègues. Partez tout de suite à la recherche d'indices.

❶ Enregistrez vos parties sous des noms descriptifs. Une longue aventure vous attend. Le nom des parties sauvegardées doit vous permettre de suivre votre progression.

Trucs :

❶ Si vous ne recueillez pas toutes les photos de plongée, vous ne serez pas en mesure de bio-analyser les clichés que vous avez pris.

❷ Vous ne serez pas obligé de refaire chaque plongée si vous utilisez correctement la Carte. Cliquez sur un signe plus (+) pour voir la photo de l'étape de la plongée. Puis cliquez sur **Go** pour y accéder. Seules quelques plongées ne vous proposent qu'une trajectoire, donc vous n'aurez pas besoin de la Carte dans ces cas précis.

❸ Les bouteilles à la mer ne sont pas toutes des ordures.

❹ Démarrez le bateau dès que E.D.W.A.R.D. vous rend votre carte d'identité.

❺ Si vous percevez des bruits étranges au cours du jeu, il se peut que ce soit du morse. Ces signaux en morse sont décodés dans le manuel de l'*Antarès* situé dans votre cabine.

❻ Une fois ou deux, vous serez amené à taper des mots-clés dans le World Network car ils n'apparaîtront pas dans la liste créée par E.D.W.A.R.D. d'après vos recherches.

❼ Gardez un oeil ouvert sur les petites bêtes que vous rencontrerez dans les îles.

Le Vieux Manuel

NOTES



Le Vieux Manuel

NOTES



LeVieuxManuel

NOTES

Date : Hiver 1999, Californie. Pas le temps de donner plus de détails.

Lieu : Un bateau d'observation et d'analyse quelque part dans le Pacifique. Equipements ultra-modernes, conception totalement futuriste, à fond plat mais aucune ressemblance avec un sampan ! Le ciel du Pacifique au-dessus de moi. Passé assez de temps en mer, et vous savez de quoi je parle.

Informations sur le Comité Scientifique International (CSI) : Suis arrivé ici à la demande de Jean-Michel Cousteau et du Comité Scientifique International (CSI), commission qui finance et subventionne les expériences, recherches et expéditions scientifiques et technologiques permettant de parfaire nos connaissances de l'environnement. Au début de l'année, le CSI mit en place la Mission Poséidon, chargée de protéger les récifs coralliens de la planète de la pollution. La Mission Poséidon a donc pour but de découvrir un site encore intact dans les îles éloignées de Micronésie et d'y installer une station sous-marine. Les scientifiques pourront ainsi observer les récifs en permanence et déterminer les conséquences du réchauffement de la planète et de la pollution.

Steve Grant porte un grand intérêt aux traditions et à la légende du Pacifique. Il siège d'ailleurs au conseil d'administration du WorldWide Heritage (WWH), Patrimoine International, véritable « réservoir culturel » consacré à la préservation des objets anciens, mythes, légendes et folklores. Grâce à ses contacts avec le WWH, S. Grant prit connaissance d'un programme de recherche sur l'ère Kofun, une période de l'histoire japonaise. L'un des projets sur le Miroir Sacré du Kofun retint son attention. La légende parle d'un miroir protecteur offert à un puissant chef militaire par sa femme amante. A travers les âges, l'histoire subsista comme un conte transmis de génération en génération, mais sans faits historiques pouvant l'accréditer. La plupart des experts l'envisageaient uniquement comme un mythe. Mais la découverte d'un document écrit ancien fit basculer la légende dans l'Histoire.



Le Grand Manuel

NOTES

Le document ancien : Au IVe siècle, les plaines vertes et fertiles de Yamato constituaient une cible parfaite pour les invasions barbares. Le seigneur Jshuta, le chef militaire Yamato et ses armées repoussaient vague après vague, les envahisseurs venus du nord-ouest. A chaque invasion, Maiko, la femme d'Jshuta, tremblait pour la vie de son mari, et partait à la recherche d'un talisman pour le protéger. Un jour, avant qu'il ne s'engage dans une lutte acharnée contre un ennemi redoutable, Maiko remit à Jshuta le miroir de bronze dont elle ne se séparait jamais. Jshuta vainquit ses adversaires en les aveuglant à l'aide du miroir et de ses puissants rayons réfléchissants. Pour célébrer la victoire, Maiko fit graver l'histoire de la glorieuse victoire au dos du miroir. Lorsque son mari mourut, Maiko, en souvenir de son amour éternel, déposa le miroir dans la chambre funéraire aux côtés de son armure, de son casque et de son sabre.

En septembre 1998, S. Grant organisa une expédition pour retrouver le tertre funéraire où le miroir était sensé être enterré. Souhaitant travailler avec un dur à cuire et avec un chercheur tenace, S. Grant fit appel à son ami John Braddy, archéologue américain, océanographe et expert dans la période Kofun, pour conduire les recherches. J. Braddy, au cours de fouilles, découvrit au dos d'un miroir ancien un dessin représentant une femme offrant un miroir à un chevalier en armure puis ce chevalier tenant d'une main un sabre et de l'autre le miroir. J. Braddy en arriva alors à la conclusion que l'artiste avait utilisé comme source la bataille du seigneur Jshuta. Il localisa avec précision les scènes du mirroir dans la région de Nara. Embarquant pour Kyoto, il commença sa quête du Miroir Sacré.

Le Vieux Manuel

NOTES



Le Vieux Manuel

© 1997, FUTURE CONCEPT, Jean-Michel Cousteau Productions. Tous droits réservés.

Le Vieux Manuel

EMME INTERACTIVE

54, rue de Monceau
75008 Paris
Tél. : 01 45 61 54 30
Hotline : 01 45 61 98 80
Fax : 01 42 89 11 34
http://www.emme.com
Club M : 08 36 68 41 31 (2.23Frs/mn)

FUTURE CONCEPT

jean-michel cousteau productions

Enteractive