the Secrets of Da Vinci

LE MANUSCRIT INTERDIT



NOBILIS

AVERTISSEMENT SUR L' ÉPILEPSIE

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se manifester chez des individus sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert d'épilepsie. Les crises sont caractérisées par différents symptômes : troubles de la vision, tics du visage ou des yeux, tremblements des bras ou des jambes, perte d'orientation, confusion ou perte de repère temporaire.

Lors d'une crise d'épilepsie, il y a risque ou perte de conscience et de convulsions, entraînant des accidents graves en cas de chute. Cessez immédiatement de jouer si vous présentez l'un de ces symptômes. Nous conseillons vivement aux parents de prêter attention à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo, car ces derniers, ainsi que les adolescents sont plus susceptibles à l'épilepsie que les adultes. Si de tels symptômes apparaissent, CESSEZ IMMEDIATEMENT DE JOUER ET CONSULTEZ UN MEDECIN. Parents et tuteurs doivent surveiller les enfants ou leur demander s'ils ressentent tout ou partie des symptômes mentionnés ci-dessus. Enfants et adolescents sont plus susceptibles que les adultes de subir de tels effets liés à l'utilisation de jeux vidéo.

1. CONFIGURATION

Configuration requise

Système d'exploitation :	Windows® 98SE/ME/2000/XP
Processeur :	Intel Pentium® III 800 Mhz
Mémoire Ram :	64 Mo
Espace disque :	1.2 Go
Lecteur CD-ROM :	16 x
Carte vidéo :	64 Mo compatible DirectX® 9
Carte son :	compatible DirectX® 9
Périphériques :	clavier et souris

Configuration recommandée

Système d'exploitation :	Windows® /XP
Processeur :	Intel Pentium® 4 1Ghz
Mémoire Ram :	256 Mo
Espace disque :	1.2 Go
Lecteur CD-ROM :	24 x
Carte vidéo :	64 Mo compatible DirectX® 9
Carte son :	compatible DirectX® 9
Périphériques :	clavier et souris

2. HISTOIRE

Après la mort de Léonard De Vinci, bon nombre de ses notes et croquis reviennent à Francesco Melzi, son ami et héritier. Mais beaucoup pensent qu'une grande partie de son travail a disparu.

Un mystérieux mécène, féru d'art et de technologie, fait appel à un ancien élève de Francesco, afin qu'il retrouve un codex que Léonard aurait caché au manoir du Cloux. Valdo, à qui l'homme a promis une belle somme d'argent, accepte cette mission et se retrouve plongé dans une minutieuse enquête, sur la piste d'un génie disparu, mais toujours aussi énigmatique...

3. INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

Il est fortement conseillé de fermer tous les programmes non essentiels avant de lancer l'installation du logiciel sur votre ordinateur. Cela inclut les économiseurs d'écran et les logiciels anti-virus,qui peuvent interférer avec le programme d'installation.

1- Insérez le CD 1 de «**The Secrets of Da Vinci** » dans votre lecteur de CD-ROM

2- Si le mode de lancement automatique est activé sur votre ordinateur, l'installation démarrera automatiquement lors de l'insertion du CD dans le lecteur . Suivez alors les instructions à l'écran.

Si le mode de lancement automatique est désactivé sur votre ordinateur, procédez comme suit :

a) Dans le bureau Windows, cliquez sur « Démarrer »

b) Sélectionnez « Exécuter » et saisissez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM, suivie de INSTALL.EXE (exemple : D:\Install.exe)

Autre solution :

a) Double-cliquez sur « Poste de Travail »

b) Cliquez avec le bouton droit sur le lecteur de CD-ROM contenant le CD 1 de « The Secrets of Da Vinci », puis sélectionnez « Ouvrir » pour accéder au contenu du CD-ROM

c) Double-cliquez sur le fichier « INSTALL.EXE » pour lancer l'installation

3- Lisez et acceptez l'accord de licence utilisateur final, puis suivez les instructions à l'écran. L'installation créera automatiquement un groupe d'icônes de programme et une option de démarrage rapide dans votre menu « Démarrer » de Windows®

4- Pour lancer le jeu à partir du bureau Windows®, sélectionnez :

Démarrer➔ Programmes➔ Nobilis➔ The Secrets of Da Vinci ➔ The Secrets of Da Vinci

4. INSTRUCTIONS DE DÉSINSTALLATION

Pour désinstaller « The Secrets of Da Vinci », procédez comme suit :
Sur le bureau Windows®, sélectionnez :

Démarrer➔ Programmes➔ Nobilis➔ The Secrets of Da Vinci ➔ Supprimer The Secrets of Da Vinci

5. ECRAN D'ACCUEIL



A partir de cet écran, vous pouvez :

- **Nouvelle partie :** Démarrer une nouvelle partie.
- **Charger une partie** : Continuer une partie précédemment enregistrée.
- **Options :** Régler les paramètres du jeu.
- **Crédits :** Accéder au générique du jeu.
- **Quitter le jeu :** Sortir du jeu et retourner sous Windows®.

a) Ecran choix de la partie



Afin d'éviter que plusieurs joueurs ne mélangent leurs sauvegardes, chacun choisit un des cinq symboles ci-dessus avant de commencer une partie. Ces parties seront alors sauvegardées séparément, et donc accessibles dans l'écran de chargement.

b) Ecran de chargement



Il vous est possible, à tout moment, de recharger une partie déjà commencée. Pour cela, il vous suffit de sélectionner la partie dans la liste déroulante. Chaque sauvegarde est représentée par sa date, son heure et un visuel représentant l'endroit du jeu où a été faite la sauvegarde.

Si vous possédez plus de sauvegardes que l'écran ne peut en afficher, utilisez les flèches haut et bas dans le menu déroulant afin de les faire apparaître.

c) Ecran d'option

Depuis le menu principal, il vous est possible d'accéder au menu des options. Ce menu vous permet de régler certains paramètres du jeu :



Les sous-titres
Permet de choisir ou non d'afficher les sous-titres en bas de l'écran.
Vitesse (choix entre lente / normale / rapide)
Permet de choisir la vitesse de rotation de la caméra.
Volume
Permet de régler le volume sonore général du jeu à l'aide d'un curseur.

6. EXPLICATIONS DES CURSEURS



Curseur « Neutre » : il s'affiche lorsque aucune action n'est possible.



Curseur « Aller » : il signale une zone vers laquelle il est possible de se déplacer.



Curseur « Parler » : il signale que vous pouvez dialoguer avec un personnage.



Curseur « Loupe » : il indique qu'une information est disponible à l'endroit visé.



Curseur « Prendre » : il indique que l'objet sur lequel vous avez placé votre curseur est prenable et viendra se placer dans votre inventaire. Dans certains cas, l'objet pris reste accroché au curseur, cela indique que vous devez utiliser l'objet à l'endroit où vous vous trouvez. Vous pouvez le relâcher d'un clic droit.

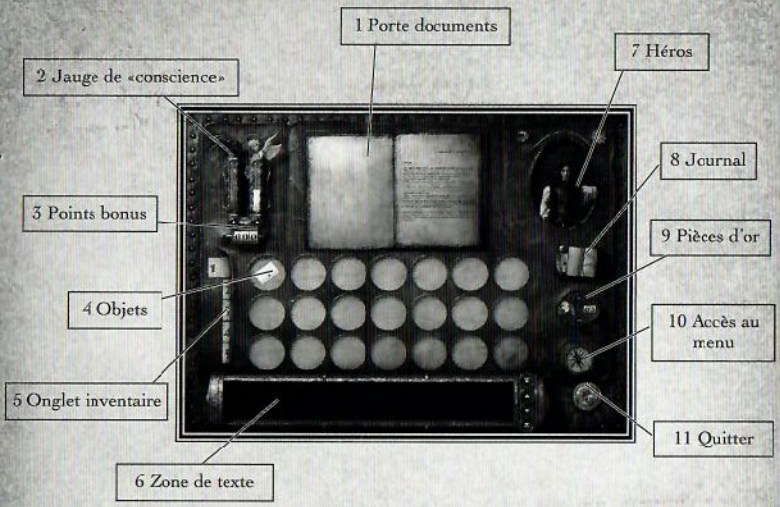


Curseur « Utiliser » : il indique qu'une action est possible sur la zone interactive.



Curseur « Utiliser Barré » : il indique qu'une action sera possible, si vous utilisez le bon objet sur la zone.

7. INVENTAIRE



IMPORTANT : A tout moment, il est possible de passer du jeu à l'inventaire en cliquant simplement sur le bouton droit, et vice versa.

① Le porte-documents

C'est ici que vous consulterez et interagirez avec tous les documents et feuillets que vous allez récupérer pendant votre quête. Pour ajouter un feuillet dans le porte-documents, il suffit de le glisser depuis l'inventaire vers cette zone.

② Jauge de « conscience »

Certaines actions que vous serez amenés à accomplir au cours du jeu auront des répercutions sur ces 2 jauges, selon qu'il s'agisse de « bonnes » ou de « mauvaises » actions. L'état de la jauge a un impact direct sur les événements qui vont se dérouler, et sur la façon que vous aurez de les appréhender et de les résoudre.

L'état de la jauge vous ouvrira des arborescences de scénario multiples, équilibré vous aurez le choix entre tous les chemins et possibilités, en revanche, trop angélique ou diabolique, vous serez guidés uniquement par votre conscience.

Les « bonnes » actions font augmenter la jauge côté ange. Les « mauvaises » actions font augmenter la jauge côté démon.

Le joueur a la possibilité d'intervenir sur sa jauge et de faire varier son niveau grâce à ses points bonus, en utilisant les deux flèches qui relient la fenêtre des points bonus à la jauge. 10 points lui permettent de faire remonter un des côtés de la jauge d'une unité. Ces flèches ne sont donc actives qu'à partir du moment où le joueur a un minimum de 10 points bonus.

③ Points Bonus

Ces points récompensent les actions réussies de manière « astucieuse ». Ils peuvent être utilisés pour agir sur votre jauge de conscience (voir plus haut).

Au début de la partie, le compteur est à zéro.

④ Objets

Tout objet récupéré pendant le jeu apparaît sous forme d'icône dans l'inventaire. Pour utiliser un objet il suffit de cliquer sur l'icône correspondante, le curseur de la souris prend alors la forme de l'objet. En cliquant sur le bouton droit pour revenir au jeu, l'objet pris reste en main et apparaît dans une cartouche en haut à gauche de l'écran, il vous est alors possible de l'utiliser directement sur une zone du décor ou sur un personnage.

Lorsqu'un document a été glissé dans le porte-documents , il disparaît alors de l'inventaire.

En positionnant le curseur de la souris sur un objet de l'inventaire, son nom et ses caractéristiques apparaissent dans la zone texte en bas de l'écran et en info bulle.

Objets spéciaux



Les objets contenant l'icône représentant une loupe, doivent être glissés dans le porte-documents (1), afin d' y trouver des indices et d'y résoudre des énigmes.



Les objets contenant l'icône représentant un buste, peuvent être glissés sur le personnage (7) afin de lui changer ses vêtements et de lui mettre certains accessoires.

⑤ Onglet inventaire

Les objets récoltés dans le jeu viennent se placer directement dans votre inventaire.

Ils remplissent les différentes pages qui s'activent à l'aide des onglets numérotés, placés à gauche.

⑥ Zone de texte

C'est ici que s'affiche clairement le contenu des documents écrits que vous récoltez durant votre quête.

Vous y trouverez aussi des informations sur les différentes zones de l'interface ainsi que sur les objets de votre inventaire.

Quatre boutons vous permettent d'avancer dans le texte, de revenir en arrière, d'aller directement au début ou à la fin.

⑦ Héros

Cette vignette représente Valdo, le héros que vous incarnez tout au long de l'histoire.

Cette fenêtre vous permet de changer de tenue vestimentaire, d'ajouter des ustensiles à votre personnage. Pour cela, il suffit de faire glisser l'objet désiré depuis l'inventaire vers la vignette du héros. Si l'aventure se déroule bien et que vos relations avec Babou sont bonnes, vous aurez le plaisir de la voir apparaître aux côtés de Valdo dans des humeurs et positions différentes, plus ou moins acquises à votre cause.

⑧ Journal

Ce bouton donne accès à un journal, accessible à tout moment, où apparaissent au fur et à mesure de l'aventure vos objectifs, des croquis, et divers renseignements sur les personnages que vous rencontrez.

⑨ Pièces d'or

Au début de la partie, vous possédez 5 pièces d'or. Elles vous permettront d'acheter des objets au gardien ou même de le soudoyer.

Pour prendre une pièce, vous devez faire un clic gauche sur l'icône pièce. Un objet curseur centré représentant une pièce apparaît alors. Grâce aux signes « + » et « - » vous pouvez faire varier le nombre de pièces que vous prenez à la fois, dans la limite de 3 pièces.

Pour les relâcher, vous pouvez, soit faire un clic droit, soit cliquer sur le bouton « - » jusqu'à ce que vous n'ayez plus de pièce en main.

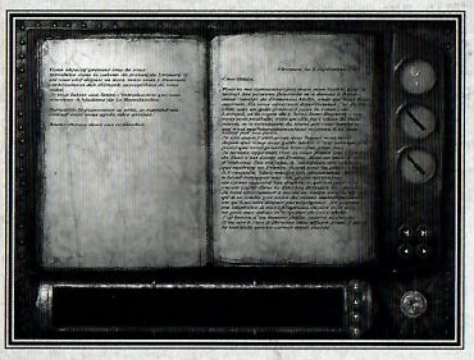
⑩ Accès au menu

Permet d'aller directement au menu principal.

⑪ Quitter l'inventaire

Permet de retourner au jeu.

8. LE PORTE-DOCUMENTS



Cette interface est accessible à partir de l'interface inventaire, en cliquant sur le porte-documents sans objet sélectionné. C'est là que vous aller pouvoir lire et agir sur les feuillets que vous possédez.

Elle comprend le carnet vu en grand, une zone texte et un écritoire contenant des objets, comme le fusain, qui sont grisés et donc non accessibles au début du jeu. Pour les rendre utilisables, il vous suffira de les ramasser.

9. CRÉDITS

"THE SECRETS OF DA VINCI"

Le Manuscrit Interdit

Une coproduction
NOBILIS / ELEKTROGAMES / TOTEM STUDIO / KHEOPS STUDIO / MZONE STUDIO

En partenariat avec
Château du Clos Lucé - Parc Leonardo da Vinci
François Saint Bris
Catherine Simon Marion
Arnaud Glize

D'après une histoire originale de Marianne Tostivint et Olivier Train

Edition
NOBILIS GROUP

Distribution,
NOBILIS France

Production Exécutive
ELEKTROGAMES

Réalisation
TOTEM STUDIO

Développement
TOTEM STUDIO
KHEOPS STUDIO
MZONE STUDIO

NOBILIS GROUP
Equipe Edition

Directeur Général Nobilis
Arnaud Blacher

Directeur de production
Sébastien Erison

Chef de produits Edition
Christine Pestel

Nous remercions tout particulièrement, Philippe Renaudin et Régine Ribot pour leur aide précieuse, quant à la réalisation de ce projet

NOBILIS FRANCE
Equipe Marketing

Directeur Marketing
Hervé Perret

Responsable communication
Agnès Rosique

Chef de produits Distribution
Sophie Bourrelier

ELEKTROGAMES

Directeur Général
Ivan Lebeau

Directeur de Production
Norbert Cellier

Directeur Commercial & Marketing
Abrial Da Costa

Directeur Juridique
Claude Amardeil

TOTEM STUDIO

Game Design
Marianne Tostivint

Directeur Artistique
Chef de projet

Olivier Train

Designs
John Mac Cambridge

KHEOPS STUDIO

Gérant
Benoît Hozjan

Directeur Technique
Programmeur principal
Stéphane Petit

Programmeurs
Frédéric Jaume
Wilfried Hinault

Tests
Benoît Hozjan
Franck Letiec
Wilfried Hinault

MZONE STUDIO

Gérants
Martial Brard
Philippe Grellier

Directeur de Production
Philippe Grellier

Graphismes 3D
Hervé Castaing
Julien Brard
Christophe Leclerc
Franck Le Dorze
Martial Brard
Philippe Grellier

SOUND DESIGN

Sound Design et intégration
Jean-Baptiste Merland

Bruitages
Jean-Baptiste Merland
Sébastien Gaillard

Enregistrements voix françaises
Jean-Baptiste Merland
Marianne Tostivint
Au studio Bande Annonce Production

MUSIQUE

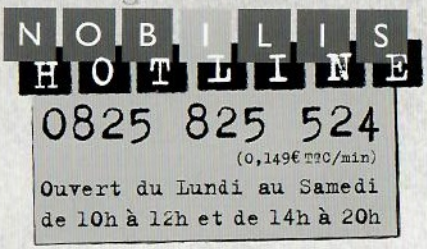
Composition et Arrangements
Ludovic Sagnier

Violon 1 : Benjamin Fabre
Violon 2 : Sayaka Ohira
Alto : Nicolas Peyrat
Violoncelle : Noëlle Weidmann
Contrebasse : Jean-Baptiste Sagnier
Clarinette Basse : Pierre-Marie Bonafos

Enregistrés aux Studios MERJITHUR
Par Eric Chevallier

10. SUPPORT TECHNIQUE

En cas de dysfonctionnement du jeu, contacter aux heures inscrites ci-dessous le service HotLine au **0825 825 524**, un opérateur répondra à vos questions



The secrets of Da Vinci – le Manuscrit Interdit © 2006 ELEKTROGAMES/ NOBILIS/TOTEM STUDIO/KHEOPS STUDIO/MZONE STUDIO.
The secrets of Da Vinci – le Manuscrit Interdit is registered trademarks of Nobilis. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

LEONARDO DA VINCI
AU
CHATEAU DU CLOS LUCE
sa dernière demeure / his last home

C'est au Château du Clos Lucé que Léonard de Vinci vécut les trois dernières années de sa vie travaillant à l'aboutissement de ses peintures et inventions. Aujourd'hui, elles sont mises en scène dans un parcours inédit et interactif.

It was at the Château du Clos Lucé that Leonardo da Vinci spent the last three years of his life, completing his main paintings and inventions. Nowadays, Leonardo's genius is explained in the course of an initiatory journey.





Amboise – Val de Loire

www.vinci-closluce.com
00 (33) 2 47 57 00 73
infos@vinci-cluce.com

CHÂTEAU DU CLOS LUCÉ
PARC
Leonardo da Vinci

3760137140266