

NOBILIS PRESENTS

the Secrets of
Atlantis
DAS HEILIGE VERMÄCHTNIS



HOWARD
BROOKS

KATE
SULLIVAN

JAMES
ELLIOTT



NOBILIS

I. WARNUNG VOR PHOTOSENSITIVEN ANFÄLLEN

Bei einigen Personen können photosensitive Anfälle oder Bewusstseinsverluste auftreten, wenn sie im Alltagsleben bestimmten visuellen Einflüssen ausgesetzt werden, zum Beispiel flackernden Lichtern oder Lichtmustern. Bei solchen Personen besteht das Risiko, dass Anfälle auch auftreten können, wenn sie fernsehen oder Videospiele spielen. Das kann sogar dann passieren, wenn es vorher noch keine entsprechenden Gesundheitsprobleme oder Anzeichen von Epilepsie gegeben hat. Die folgenden Symptome sind charakteristisch für photosensitive Anfälle: verschwommene Sicht, Zuckungen der Augen oder des Gesichts, Zittern der Arme oder Beine, Orientierungsschwächen, Verwirrung oder vorübergehender Orientierungsverlust. Während eines photosensitiven Anfalls können ein Bewusstseinsverlust oder Zuckungen zu schweren Unfällen führen, da diese Symptome oft mit Stürzen einhergehen. Hören Sie sofort auf zu spielen, wenn Sie irgendwelche der genannten Symptome bemerken. Es wird dringend empfohlen, dass Eltern ihre Kinder beobachten, während diese ein Videospiel spielen, denn Kinder und Heranwachsende sind häufig empfindlicher für photosensitive Anfälle als Erwachsene.

Falls entsprechende Symptome auftauchen, HÖREN SIE SOFORT AUF ZU SPIELEN UND HOLEN SIE ÄRZTLICHEN RAT EIN. Eltern und Aufsichtspersonen sollten Kinder im Auge behalten und sie befragen, ob eines oder mehrere der genannten Symptome bei ihnen schon einmal aufgetreten sind. Kinder und Heranwachsende tragen im Zusammenhang mit Videospielen ein höheres Risiko, dass derartige Symptome auftreten, als Erwachsene.



I. Warnung vor photosensitiven Anfällen	2
II. Mindestkonfiguration	3
III. Installation	3
IV. deinstallation	4
V. Die Geschichte	4
VI. Die verschiedenen Bildschirme des Spiels	5
a) Hauptbildschirm	5
b) Ladebildschirm	5
c) Optionsbildschirm	6
VII. Navigation und Interaktion	6
a) Die verschiedenen Cursors	6
b) Gegenstände und Inventar benutzen	7
c) Dokumente untersuchen	8
d) Funktionsweise der Dialoge	9
VIII. Spielhilfe	9
a) Vorgehensweise	9
b) Die Regeln des Pokerspiels in Macao: eine Variante von Texas Hold'em	9
c) Die Spielregeln von Sudoku (für das Sarkophag-Rätsel)	10
IX. Mitwirkende	10
X. Technischer support	11

II. MINDESTKONFIGURATION

Betriebssystem :	Windows® 98SE, 2000 oder XP (inkompatibel mit Windows® ME)
Prozessor :	1 GHz
RAM :	256 MB
Festplatte :	2 GB freier Festplattenspeicher
DVD-Player	
Grafikkarte :	32 MB DirectX® kompatibel
Soundkarte :	DirectX® kompatibel
Eingabegeräte :	Tastatur und Maus
DirectX® :	9.0c

III. INSTALLATION

Legen Sie die DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Nach wenigen Sekunden erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm. Folgen Sie den Anweisungen, um die DVD-ROM zu installieren, und wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie THE SECRETS OF ATLANTIS speichern möchten. Falls das Programm nicht automatisch startet, doppelklicken Sie auf Ihrem Windows-Desktop auf Arbeitsplatz. Doppelklicken Sie anschließend auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks und in dessen Fenster auf das Symbol der Installationsdatei « install.exe ».

So starten Sie das Spiel :

- 1) Klicken Sie in der Windows-Taskleiste, die in der Regel am unteren Rand des Bildschirms zu finden ist, erst auf Start und dann auf Programme.
- 2) Wählen Sie mit der Maus die Programmgruppe THE SECRETS OF ATLANTIS und klicken Sie auf Spielen.



IV. DEINSTALLATION

Wählen Sie "Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software" an und markieren Sie den Eintrag THE SECRETS OF ATLANTIS. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche "Hinzufügen/Entfernen ...". Daraufhin werden das Programm an sich und die Dateien mit den THE SECRETS OF ATLANTIS -Spieldaten deinstalliert. Die vom Benutzer im Lauf des Spiels erstellten Dateien (wie z. B. Spielstände) bleiben davon allerdings unberührt. Sie können von Hand gelöscht werden.

V. DIE GESCHICHTE

In The secrets of Atlantis : das heilige Vermächtnis, übernehmen Sie die Rolle von Howard Brooks, einem brillanten Luftfahrtingenieur der Zeppelin-Werke. Eines Morgens im Jahre 1937 werden Sie an Bord der berühmten Hindenburg von einem geheimnisvollen Attentäter bewusstlos geschlagen. Als Sie wieder zu sich kommen, scheint das Luftschiff verlassen zu sein. Was um Himmels willen ist geschehen?

In naher Zukunft werden Sie erfahren, dass Ihr verstorbener Vater Ihnen ein Vermächtnis hinterlassen hat, hinter dem sich ein unglaubliches Geheimnis verbirgt. Zunächst sind Sie sich seiner Erbschaft nicht bewusst. Der letzte Wille Ihres Vaters wird Sie allerdings auf eine außergewöhnliche Reise schicken und in alle Winkel der Welt verschlagen.

VI. DIE VERSCHIEDENEN BILDSCHIRME DES SPIELS

a) Hauptbildschirm



Dieses Bild erscheint nach dem Starten und Beenden des Spiels. Hier können Sie folgende Punkte wählen :

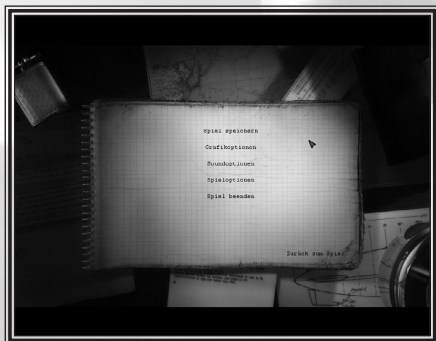
- **Neues Spiel** : Startet ein neues Spiel.
- **Spiel laden** : Ein gespeichertes Spiel fortsetzen.
- **Atlantis beenden** : Spiel verlassen und zu Windows zurückkehren.
- **Credits** : Zeigt die Entwickler des Spiels.

b) Ladebildschirm



Dieses Bild erscheint, wenn Sie einen Spielstand laden. Auch im Hauptmenü kann ein gespeicherter Spielstand geladen werden. Wählen Sie einfach das gewünschte Spiel aus der Liste. Jedes gespeicherte Spiel ist mit Datum und Uhrzeit versehen.

c) Optionsbildschirm



Mit der ESC-Taste wird dieser Bildschirm aufgerufen. Hier können Spieleinstellungen verändert und der Fortschritt im Spiel gespeichert werden :

- **Spiel speichern:** Einen Spielstand speichern.
- **Grafikoptionen:** Wahl der Grafikqualität (niedrig oder hoch) und die Bildschirmgröße: 4/3 oder 16/9.
- **Soundoptionen:** Regulieren Sie die allgemeine Lautstärke im Spiel sowie die individuelle Lautstärke für Musik, Stimmen und SFX.
- **Spieloptionen:** Hier können das Fadenkreuz und die Untertitel der Videosequenzen aktiviert und die Belegung der Maustasten invertiert werden.
- **Spiel beenden:** Beendet das Spiel und ruft Windows auf.
- **Zurück zum Spiel:** Bringt Sie zum Spiel zurück.

VII. NAVIGATION UND INTERAKTION

a) Die verschiedenen Cursor

Die gesamte Spielsteuerung geschieht per Maus. Mit der Maus kann die Umgebung betrachtet werden. Sie können nach links, rechts, oben und unten sehen.

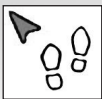
Interaktive Bereiche werden durch die Änderung des Cursors angezeigt (voreingestellt).

Um einen interaktiven Bereich zu betreten, muss er sich in der Bildschirmmitte befinden.

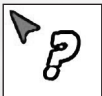
Es lässt sich ein Referenzgitter oder ein Fadenkreuz einblenden, um den

Bildschirmmittelpunkt einfacher bestimmen zu können (die Einblendung des Fadenkreuzes ist voreingestellt).

Die verschiedenen möglichen Aktionen, die durch die Cursoränderung angezeigt werden, sind folgende :



Sich zu einem anderen Ort der Szene **bewegen**:



Einen Gegenstand oder Teil der Szene **untersuchen**.



Einen **Gegenstand nehmen** oder ihn **benutzen**



Interaktion mit Charakteren, ruft den Dialogmodus auf.

b) Gegenstände und Inventar benutzen



Wenn ein Objekt vom Helden aufgenommen wird, verwandelt sich der Cursor in ein Symbol, das den Gegenstand repräsentiert. Außerdem wird der Name des Gegenstands eingeblendet. Um das Objekt zu benutzen, klicken Sie mit dem Objekt in der Hand auf einen interaktiven Bereich. Objekte können mit der Ausstattung, Charakteren und anderen Objekten interagieren.

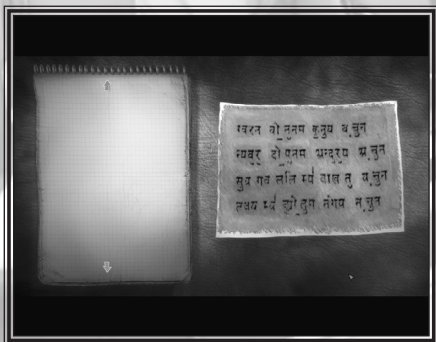
Es ist auch möglich, mit einem Objekt in der Hand umherzugehen. Besser ist es aber, es wegzupacken, bis es benötigt wird. Um einen Gegenstand wegzupacken, drücken Sie die rechte Maustaste, um ihn Ihrem Inventar hinzuzufügen.

Mit der rechten Maustaste können sie jederzeit vom Spiel zum Inventar schalten (ohne das Objekt in der Hand zu haben). Das gilt auch umgekehrt, wenn Sie vom Inventar zum Spiel zurückkehren möchten.

Alle Objekte des Inventars erscheinen dort in Symbolform in einem Kästchen. Um einen Gegenstand in einem leeren Kästchen abzulegen, wählen Sie ihn mit einem Linksklick und platzieren ihn im gewünschten Kästchen. Um einen Gegenstand aus dem Inventar zu entnehmen, klicken Sie auf dessen Symbol. Der Cursor nimmt dann die Form des Objekts an. Drücken Sie die rechte Maustaste, um das Inventar zu schließen und zum Spiel zurückzukehren. Das Objekt bleibt in Ihrer Hand. Nun kann es direkt mit der Ausstattung oder einem Charakter benutzt werden.

Manche Gegenstände können kombiniert werden, um ein neues Objekt zu bilden. Dazu wählen Sie ein Objekt mit einem Linksklick, setzen das Symbol in Ihrer Hand auf den zweiten Gegenstand im Inventar und klicken darauf. Wenn eine Kombination möglich ist, erscheint nun ein neues Objekt.

c) Dokumente untersuchen



Manche Gegenstände können in einer Nahansicht untersucht werden, nachdem der Held sie aufgenommen hat. Dabei kann es sich um ein gedrucktes Dokument, eine Notiz oder auch einen Notizblock handeln. Solche Objekte sind mit einem Kreuz in der unteren rechten Ecke gekennzeichnet. Durch einen Rechtsklick auf das Symbol eines Dokuments ist es dann möglich, wertvolle Informationen zu erhalten, die in einem speziellen Bildschirm eingeblendet werden.

Der Inhalt der Schriftstücke, die sie auf Ihrem Abenteuer finden, wird auf diesem Bildschirm groß dargestellt.

d) Funktionsweise der Dialoge

Dialoge sind interaktiv, und Sie können das Thema wählen, über das Sie reden möchten. Der Dialogmodus wird durch das Anklicken eines Charakters aktiviert. In diesem Modus bleibt die Ausstattung fixiert, und die Interaktionen werden mit einem mobilen Cursor ausgeführt.

Je nach Situation spricht der Charakter direkt mit dem Helden, oder es wird eine Auswahl von Themen eingeblendet, die durch Symbole repräsentiert werden. Wählen Sie ein Gesprächsthema, indem Sie auf ein Symbol klicken. Der Dialog wird dann gestartet.

Dialoge, die bereits stattgefunden haben, bleiben verfügbar, werden aber durch schattierte Symbole dargestellt. Zu jedem gegebenen Zeitpunkt bietet ein Charakter eine bestimmte Anzahl von Gesprächsthemen. Wenn Sie nun mit weiteren Personen sprechen, erweitert sich die Liste der Themen. Sie sollten also nicht zögern, zu einem Charakter zurückzukehren, um festzustellen, ob er neue Themen anbietet.

Klicken Sie mit der linken Maustaste in den Bereich außerhalb der Themensymbole, um den Dialogmodus zu beenden.

VIII. SPIELHILFE

a) Vorgehensweise

Reden Sie mit den Charakteren, die Sie treffen. Oft können Sie mit deren Hilfe im Spiel vorankommen. Denken Sie daran, dass Sie ihnen Objekte Ihres Inventars zeigen oder geben können. Achten Sie auf die verfügbaren Gesprächsthemen. Manche schattiert dargestellte Themen können wieder aktiv werden, falls die Person, mit der Sie reden, etwas Neues zu sagen hat.

Manche Objekte lassen sich kombinieren, um daraus ein neues zu bilden. Die Verwendung der korrekten Gegenstände kann neue Handlungsverläufe freischalten.

Achten Sie auf die Veränderung des Cursors: Während Ihrer Erkundungen zeigt der Cursor die interaktiven Bereiche an. Wenn Sie eine Person treffen und der Cursor nicht reagiert, brauchen Sie kein Gespräch anzufangen, da der Charakter nichts zu sagen hat.

b) Die Regeln des Pokerspiels in Macao: eine Variante von Texas Hold'em

Ziel des Spiels ist es, aus sieben Karten die beste Fünfkartenkombination zusammenzustellen. Sie halten zwei Karten in der Hand. Die anderen fünf werden, jeweils nach einer Wettrunde, offen auf den Tisch gelegt.

Pro Spiel gibt es vier Runden, in denen Einsätze getätigt werden können. Zu Beginn des Spiels muss ein Grundeinsatz gesetzt werden. Dann erhält jeder Spieler zwei Karten. Nun werden die Einsätze getätigt. Jetzt werden drei Karten offen auf den Tisch gelegt, und es wird wieder



gesetzt. Die vierte Karte kommt auf den Tisch, es wird gesetzt, die letzte Karte kommt auf den Tisch, und die letzten Einsätze werden getätigt.

In jeder Runde kann gepasst (aufgeben), mitgegangen (denselben Betrag setzen, der von einem Spieler vor Ihnen gesetzt wurde) oder erhöht werden (der Einsatz muss höher sein, als der Betrag, den ein Spieler vor Ihnen gesetzt hat. Das geht aber nur zweimal pro Spiel.

Pro Wettunde kann nur einmal erhöht werden. Hat in der aktuellen Runde ein Spieler bereits erhöht, kann erst in der nächsten Wettunde erneut erhöht werden.

Die Reihenfolge der Kartenkombinationen ist folgende (aufsteigende Werte): ein Paar (zwei Karten mit demselben Wert), zwei Paare, Drilling, Full House bestehend aus einem Drilling und einem Paar und schließlich Vierling.

Natürlich gibt es noch weitere Kartenkombinationen im Poker, die aber in dieser Variante nicht verfügbar sind.

c) Die Spielregeln von Sudoku (für das Sarkophag-Rätsel)

Füllen Sie die leeren Quadrate mit den verschiedenen Symbolen. Jedes Symbol darf nur einmal pro Reihe, Spalte und Bereich (3 x 3 Quadrate) vorkommen.

IX. MITWIRKENDE

"THE SECRETS OF ATLANTIS:
Das heilige Vermächtnis"

Edition
NOBILIS GROUP

Distribution
NOBILIS FRANCE

Executive Production
NOBILIS PUBLISHING

Development
ATLANTIS INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

Project Manager
Eric SAFAR

**Concept, scenario, scripts,
dialogues and adaptation**
Bruno MARTIN
Eric SAFAR
Stéphane RESSOT

Lead Programmer
Ugo ROBAIN

Additional Programming
Cyrille PAULHIAC

Artistic Direction
Martial BRARD

Designs and Storyboards
Angel BAUTISTA

Additional Designs
Martial BRARD

Music composed by
Stéphane BRAND

Sound Designer
Laurent FRICK

**German Voices recorded
at Studio Bande Annonce
Production**

MZONE STUDIO

Direction
Martial BRARD

Philippe GRELLIER

3D Modeling and Animations

Eric BELLANGER
Pierre BERGER
Julien BRARD
Martial BRARD
Hervé CASTAING
Aurélien HUPON
Christophe LECLERC
Franck LE DORZE
Juliette POUGETTOU

NOBILIS GROUP / Publishing Team

Managing Director
Arnaud BLACHER

Production Manager
Sébastien BRISON

Publishing Senior Product Manager
Christine PESTEL

Test Coordinator
Nicolas DANIÈRE

Operation Manager
Régine RIBOT

**Publishing Junior
Product Manager**
Audrey SETTELEN

Assistant Producer
Nicolas MULLER

X. TECHNISCHER SUPPORT

Hotline for technical questions:

Phone: 0900 - 1337 332

0,99 € / min

from 08.00 - 22.00

Hotline for Tips and Tricks:

Phone: 0900 - 1337 880

1,99 € / min

from 08.00 - 24.00



THE SECRETS OF ATLANTIS – Das heilige Vermächtnis © 2006. NOBILIS GROUP.
Developed by ATLANTIS INTERACTIVE ENTERTAINMENT.

Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All the other trademarks are the property of their respective owners.
All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.
3760137140969