



B. Sokal
PARADISE

www.paradise-game.com



Copyright © 2006 – WHITE BIRDS PRODUCTIONS. Edité par Micro Application.
© 2006 Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris

Édition Avril 2006

Auteur(s) White Birds Productions



Traduction KBP

Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (article L122-4 du code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du code de la propriété intellectuelle. Le code de la propriété intellectuelle n'autorise, aux termes de l'article L122-5, que les reproductions strictement destinées à l'usage privé. Pour le logiciel, seule est autorisée une copie de sauvegarde si cela est indispensable pour préserver son utilisation.

Avvertissement aux utilisateurs Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif. Elles ne sauraient engager la responsabilité de l'éditeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans cet ouvrage ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations et indications fournies.

ISBN : 2-7429-6123-2

Microsoft, Windows et DirectX sont des marques commerciales déposées de Microsoft Corporation. Les autres noms de société, de marque ou de produit cités sont reconnus comme marques commerciales ou marques commerciales déposées de leur propriétaire respectif.

MICRO APPLICATION
20,22 rue des Petits-Hôtels
75010 PARIS
Tél : 01 53 34 20 20
Fax : 01 53 34 20 00
<http://www.microapp.com>

Support technique :
Tél : 01 53 34 20 46 - Fax : 01 53 34 20 00
Egalement disponible sur www.microapp.com

Retrouvez des informations sur cet ouvrage !

Rendez-vous sur le site Internet de Micro Application www.microapp.com. Dans le module de recherche, sur la page d'accueil du site, entrez la référence à 4 chiffres indiquée sur le présent livre. Vous accédez directement à sa fiche produit.

→ RECHERCHE

• PAR MOTS CLÉS

7123

OK

Licence d'utilisation de ce progiciel Micro Application

Article 1 : Acceptation des conditions

Par le seul fait d'installer le progiciel contenu sur le support, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

Article 2 : Licence d'utilisation

En acquérant le support inclus, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du progiciel contenu sur ce support. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une seule installation du progiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu.

Ce progiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du progiciel.

Article 3 : Limites du droit d'utilisation

Le client ne détient sur le progiciel que le droit d'utilisation de la version objet.

Il s'engage donc à ne pas le reproduire, en totalité ou en partie. Le logiciel étant fourni sur un support numérique garantissant sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle.

Le client s'engage également à ne pas chercher à le modifier, le compléter, l'adapter à un autre système d'exploitation, à le décompiler (ingénierie inverse) ou à le traduire.

Le progiciel est conçu pour l'usage strictement privé du client, qui s'interdit donc formellement de consentir des sous-licences, de le louer, de le prêter, de le commercialiser en tout ou partie ... De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux.

Ces restrictions concernent le progiciel pris dans son ensemble mais également dans toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le progiciel, restent la propriété de leurs créateurs.

Tout usage du progiciel, toute opération technique sur le progiciel, non prévus par la présente licence est une contrefaçon, délit pénal sanctionné de peines d'amende et d'emprisonnement.

Article 4 : Logiciels en shareware ou logiciels contributifs

Les logiciels commercialisés sous l'appellation de " shareware " sont exclusivement prévus pour vous permettre de les évaluer ou de les tester. Ils sont d'ailleurs le plus souvent constitués de versions incomplètes.

MICRO APPLICATION n'est pas l'auteur de ces logiciels et vous cède exclusivement le support comportant les versions d'évaluation.

Si vous décidez effectivement de les utiliser, vous devez vous enregistrer directement auprès de l'auteur mentionné pour chaque shareware, dans les délais et les conditions (notamment financières) qu'il exige.

A défaut de remplir ces conditions, vous serez considéré comme contrefacteur.

Article 5 : Garantie

Dans le cas où le client constaterait une défectuosité du support, il dispose d'un mois à compter de son achat pour en faire retour à Micro Application.

Pour bénéficier de cette garantie, le client doit obligatoirement adresser à ses frais, à Micro Application, le support accompagné du bon de garantie que vous trouverez à la fin du manuel (papier ou électronique) ou de la carte d'enregistrement (si celle-ci n'a pas déjà été envoyée).

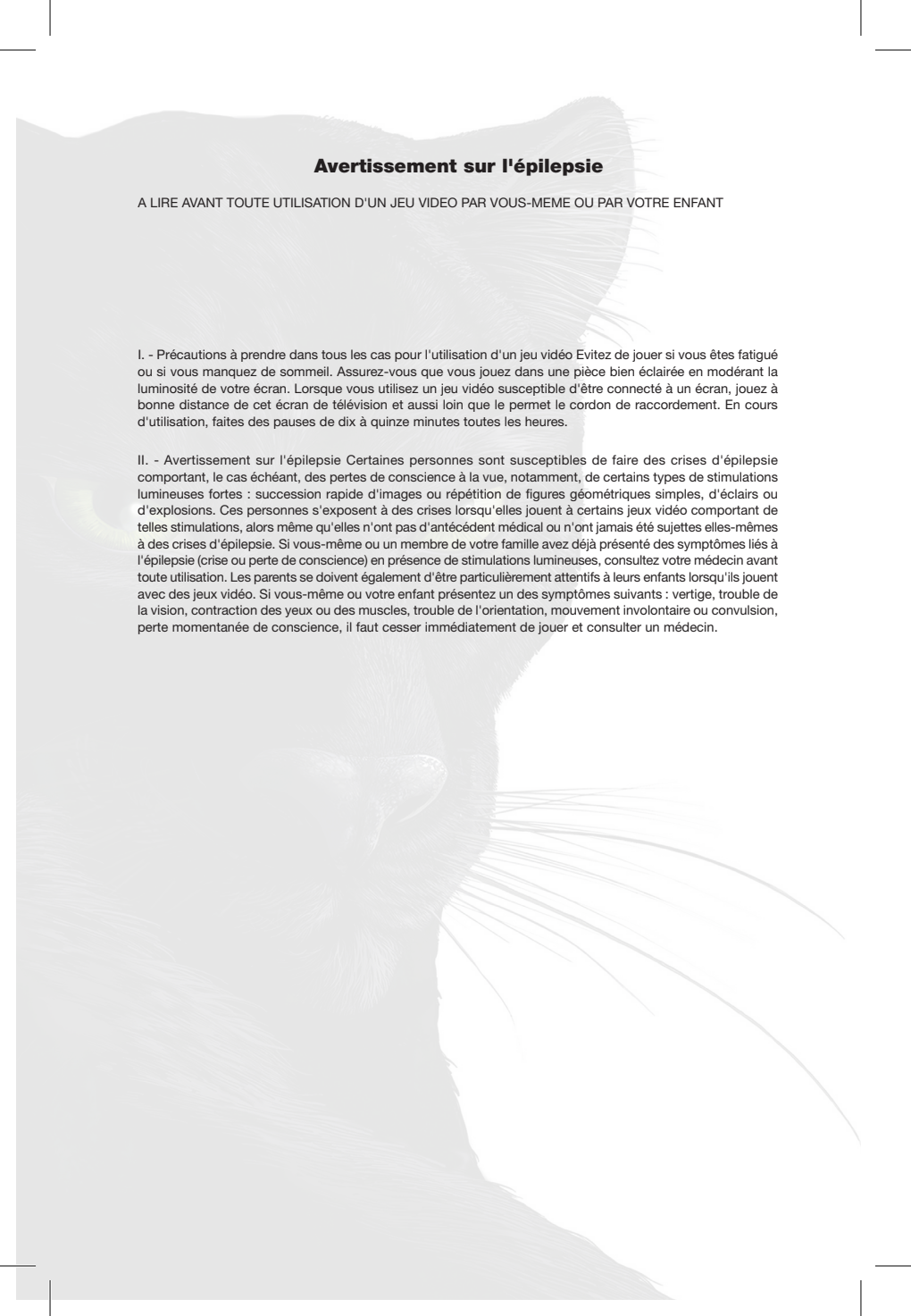
Micro Application retourne alors à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur le bon de garantie ou la carte d'enregistrement, un nouveau support.

Quand un protocole informatique de sécurité est implanté dans le logiciel, ce protocole présente certaines limitations. Aussi, il est de la responsabilité du client de déterminer si le logiciel correspond à ses besoins réels.

Le progiciel étant livré en l'état, il n'est fourni par Micro Application aucune autre garantie et, notamment pour les relations du client avec son hébergeur internet.

***AVERTISSEMENT.** Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif voire certain. A titre d'exemple non limitatif, ce produit peut vous proposer une ou plusieurs adresses de sites Web qui ne seront plus d'actualité ou dont le contenu aura changé au moment où vous en prenez connaissance.

Aussi, ces informations ne sauraient engager la responsabilité de l'Editeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans ce produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient des informations et indications fournies ainsi que de leur utilisation " .



Avertissement sur l'épilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Table des matières

1. Le mot de Benoît Sokal.....	7
2. Voyager en Mauranie	8
2.1. La Mauranie	8
2.2. Informations pratiques	8
3. Configuration matériel	9
4. Instructions d'installation	10
4.1. Installation du logiciel	10
4.2. Assistant d'Installation	10
4.3. Démarrage du programme.....	11
4.4. Désinstallation du logiciel.....	11
5. Jouer à Paradise.....	12
5.1. Menu principal.....	12
5.2. Menu In-Game	14
5.3. Déplacements	14
5.4. Interactions	14
5.5. Le système de dialogue.....	15
5.6. Le contrôle du léopard	16
5.7. L'inventaire	17
5.8. Le livre d'Ann Smith	18
6. Aide	18
7. Conseils et astuces.....	18
8. Crédits.....	19
8.1. White Birds Productions.....	19
8.2. MICRO APPLICATION	22



1. Le mot de Benoît Sokal

Quand j'étais petit, en Belgique, on racontait aux enfants des histoires fabuleuses sur l'Afrique et, plus précisément, sur le Congo «immense, sauvage et merveilleux». Ceux qui y étaient allés en parlaient comme d'un paradis, bien loin d'une réalité coloniale moins reluisante... En devenant adulte, ma fascination pour cette Afrique «éternelle» est restée intacte. Dans toute sa complexité, je pense que ce continent demeure l'un des rares endroits dans le monde à avoir conservé une véritable part de mystère. Etrangement, j'ai toutefois mis du temps avant d'envisager l'Afrique comme lieu potentiel pour un jeu vidéo. Cela est probablement dû au fait que parmi tous les lieux imaginaires que j'invente, celui-ci est, d'une certaine façon, le plus proche de ma réalité. J'espère que les joueurs prendront autant de plaisir à voyager en Mauranie que moi à créer ce pays.

Benoît Sokal.



2. Voyager en Mauranie

2.1. La Mauranie

Pour le voyageur intrépide qui parcourait l'Afrique au siècle dernier, la *Mauranie* était sans conteste la région qui correspondait le mieux à l'idée que l'on se fait communément du paradis originel. Aujourd'hui, malgré les inévitables turbulences de son développement, ce pays constitue encore par bien des aspects un sanctuaire préservé. Mais pour combien de temps encore ? Les nouvelles qui nous parviennent de *Mauranie* ne sont pas bonnes...

La *Mauranie* est depuis toujours une région instable et convoitée. Les voisins du nord ont senti la faiblesse du roi *Rodon*. Alliés à quelques factions dissidentes, ils ont entrepris l'envahissement progressif du pays : des villes frontières seraient déjà sous leur contrôle ... On raconte même que l'aéroport international est entre leurs mains...

2.2. Informations pratiques

Un visa spécifique est requis pour pénétrer sur le territoire mauranien. Veuillez faire vos demandes de visa au minimum 6 mois à l'avance.

Une assurance multirisques sur la vie est obligatoire avant toute entrée sur le territoire mauranien. Le gouvernement mauranien ne saurait être tenu responsable de tout accident survenu dans son territoire.

Les visiteurs sont priés de regagner leurs hôtels chaque soir avant 21H30 et de respecter le couvre-feu. Des dérogations peuvent néanmoins être émises en cas de safari dans la jungle mauranienne.

L'adresse du site mauranien : www.mauranie-gov.com

3. Configuration matériel

Pour pouvoir fonctionner correctement, Paradise requiert les configurations suivantes :

Configuration minimale

PC

Système d'exploitation : Windows® 98SE/Me/2000/XP

Processeur : Pentium® III 800 MHz ou équivalent

RAM : 256 Mo

Carte vidéo : Geforce 2 / Radeon 7000, 64 Mo de mémoire vidéo, couleurs 32 bits, compatible DirectX® 9.0c

Carte son : Compatible DirectX 9.0c

Version de DirectX : DirectX 9.0c (inclus sur le disque)

CD/DVD-ROM : Lecteur CD-ROM / DVD-ROM, 4x ou plus rapide

Espace disque dur : 2 Go libres

Configuration recommandée

PC

Système d'exploitation : Windows® 98SE/Me/2000/XP

Processeur : Pentium® IV ou AMD Athlon™ 1,5 GHz

RAM : 512 Mo

Carte vidéo : Geforce 4 TI, Geforce 5 FX / Radeon 9600, 64 Mo de mémoire vidéo, couleurs 32 bits, compatible DirectX® 9.0c

Carte son : Compatible DirectX 9.0c

Version de DirectX : DirectX 9.0c (inclus sur le disque)

CD/DVD-ROM : Lecteur CD-ROM / DVD-ROM, 4x ou plus rapide

Espace disque dur : 2 Go libres

4. Instructions d'installation

4.1. Installation du logiciel

Si vous avez activé sous Windows l'option de notification d'insertion automatique de votre lecteur de CD-Rom, l'installation démarre alors automatiquement lorsque vous insérez le CD-Rom dans le lecteur. Une fenêtre apparaît, cliquez sur **Installer** pour installer le jeu.



Si en revanche cette option est désactivée, placez le CD-Rom dans votre lecteur puis cliquez sur *Poste de travail*. Double cliquez sur D: puis double cliquez sur **Autoplay.exe**. La lettre D doit correspondre à la lettre d'identification de votre lecteur de CD-Rom

4.2. Assistant d'Installation

Une fois l'Assistant d'installation démarré, un écran d'accueil s'affiche. Pour accéder aux boîtes de dialogue suivantes du programme d'installation, cliquez sur le bouton **Suivant**.

Une fenêtre vous informe des conditions de licence du logiciel. Nous vous recommandons de les lire attentivement. Si vous acceptez les termes du contrat, cliquez sur le bouton **Oui**.

Commencez par définir le dossier dans lequel vous souhaitez installer Paradise. Par défaut, il vous est proposé le dossier **C:\Program Files\Micro Application\Paradise**. Vous pouvez, en cliquant sur le bouton **Parcourir**, sélectionner un autre dossier cible que celui qui vous est proposé. La boîte de dialogue qui s'ouvre alors vous permet de sélectionner un autre lecteur et un autre dossier.

Cliquez ensuite sur le bouton **Suivant** pour accéder à la boîte de dialogue de sélection du groupe de programmes auquel doit être rattaché **Paradise**. Vous pouvez conserver le groupe par défaut, sélectionner avec la souris l'un des noms de la liste ou saisir un nouveau nom de dossier dans la zone de texte supérieure. Cliquez ensuite sur le bouton **Suivant**. Le programme procède ensuite à l'installation à proprement parler du logiciel.

Au terme de cette opération, si vous avez conservé les paramètres proposés par défaut, le programme se trouve, dans le menu **Démarrer** de Windows, sous *Programmes/Micro Application/Paradise*.

4.3. Démarrage du programme

Pour démarrer le programme, cliquez simplement sur le raccourci Paradise sur votre bureau.

Si vous n'avez pas choisi de raccourci bureau, cliquez d'abord sur le bouton **Démarrer/Programmes** de la Barre des tâches. Vous pouvez trouver **Paradise** dans le groupe de programmes que vous avez indiqué lors de l'installation (par défaut **Micro Application/Paradise**).

4.4. Désinstallation du logiciel

Si vous souhaitez désinstaller le logiciel, afin, par exemple, de le réinstaller sur un autre disque dur, vous pouvez utiliser le programme de désinstallation. Il vous permet de supprimer complètement le programme, en effaçant également de votre disque dur tous les fichiers qui lui sont liés. Seules vos créations personnelles sont épargnées par cette désinstallation. Pour lancer la suppression, cliquez sur la commande **Désinstaller** du groupe de programmes **Paradise**, dans le menu **Démarrer/Programmes/Micro Application**.

5. Jouer à Paradise

Impatient de vous plonger dans cette aventure signée Benoît Sokal ? Commencez par découvrir toutes les possibilités de notre héroïne et de notre mystérieux léopard.

5.1. Menu principal



L'écran de menu sera votre point de départ dans le jeu. Pour accéder à l'écran de menu en cours de partie, appuyez sur la touche d'échappement ou cliquez sur le bouton **Menu** après avoir accédé à votre inventaire. L'écran de menu propose les options suivantes :

Nouvelle partie : Cliquez sur cette option pour commencer une nouvelle aventure ! Entrez votre nom et cliquez sur **OK**.

Charger une partie : Vous pouvez charger une partie précédemment enregistrée pour reprendre l'aventure là où vous l'avez laissée.

Choisissez tout d'abord un profil et choisissez ensuite la partie que vous voulez charger en cliquant dessus, puis en validant avec le bouton **OK**

Supprimer un profil : Cliquez sur le nom du profil que vous désirez supprimer et confirmez en cliquant sur **Oui** lors de l'apparition de la boîte de confirmation.

Options : En cliquant ici, vous pouvez personnaliser le jeu selon vos préférences. Vous pouvez modifier les options de voix, de musique et de sous-titres ainsi que des détails graphiques.

Sous titrage : Active ou non les sous-titres.

Couleur des sous-titres : permet de choisir la couleur des sous-titres.

Ombres : Permet de choisir entre l'affichage des ombres en temps réel, ce type d'ombre est très détaillé, ou l'affichage d'une ombre logicielle qui permet un gain de performance mais offre moins de réalisme. L'ombre logicielle est recommandée pour les pc les moins puissants.

Anti-crânelage : Cette option permet d'adoucir les contours des personnages et donc de les rendre plus beaux. La plupart des cartes graphiques récentes activent automatiquement cette option. Si les performances du jeu ne sont pas optimales, il est recommandé de désactiver cette option. Le jeu doit être redémarré pour que l'option prenne effet.

Volume du son : Cette option permet de régler le volume des sons d'ambiance et des voix.

Volume de la musique : Cette option permet de régler le volume sonore de la musique.

NOTE : Si vous utilisez un écran format large, il est nécessaire d'activer une option de votre carte graphique pour obtenir un affichage correct du jeu.

Pour les cartes graphiques de type Nvidia : Cliquez sur le bouton *Démarrer* puis sur *Panneau de Configuration*. Choisissez *Apparences et Thèmes* puis cliquez sur *Affichage*. Dans cette fenêtre, Choisissez l'onglet *Paramètres* et cliquez sur *Avancé*. Les paramètres de votre carte graphique sont alors disponible. Sélectionnez *Screen Adjustment* pour accéder au *Digital Display Settings* et cochez la case *Fixed aspect ratio scaling*.

Pour les cartes graphiques de type ATI: Cliquez sur le bouton *Démarrer* puis sur *Panneau de Configuration*. Choisissez *Apparences et Thèmes* puis cliquez sur *Affichage*. Dans cette fenêtre, Choisissez l'onglet *Paramètres* et cliquez sur *Avancé*. Les paramètres de votre carte graphique sont alors disponible. Choisissez l'onglet *Superposition (Overlay)* puis cliquez sur *Options du mode Théâtre (Clone mode options)* et cochez *4/3 (TV standard)* dans *Rapport largeur/hauteur du périphérique d'affichage*.

Cinématiques : Cliquez ici pour revoir toutes les cinématiques.

Crédits : Cliquez ici pour voir les noms de toutes les talentueuses personnes qui ont participé à l'élaboration de ce jeu !

Quitter le jeu : En cliquant ici, vous quitterez le jeu pour retourner sur le bureau.

5.2. Menu In-Game

Le Menu in-game a les mêmes caractéristiques que le menu principal, à l'exception de trois boutons.

Sauvegarder : Chaque jeu sauvegardé, illustré par une capture d'écran, est daté. Pour sauvegarder une partie, cliquer avec le bouton gauche de la souris sur Nouvelle sauvegarde. Vous pouvez également écraser une partie déjà enregistrée en cliquant avec le bouton gauche sur cette sauvegarde.


Retour à la partie : Ce bouton vous ramène à la partie en cours.

Retour au menu principal : Ce bouton vous ramène au menu principal du jeu.

5.3. Déplacements

Pour effectuer vos déplacements et vos actions, utilisez le bouton gauche de votre souris, un clic simple permet au personnage de marcher dans la direction choisie ; un double clic permet au personnage de courir dans la direction choisie.

5.4. Interactions

Le pointeur  constitue le principal outil de navigation et d'interaction avec votre environnement de jeu. Le pointeur de jeu est une boule. Utilisez la boule pour vous déplacer au sein d'un même décor.

Le pointeur changera de forme selon les situations :



L'écrou : indique une interaction possible avec un objet. Il sera peut être nécessaire d'utiliser un autre objet pour permettre son fonctionnement.



La loupe : la boule déploie une loupe au dessus d'elle lorsque vous avez la possibilité de voir de plus près un objet ou une zone du décor.



La pince : la boule se dote d'une pince mécanique lorsque vous avez la possibilité de ramasser un objet. Tout objet ramassé va directement dans votre inventaire.



Les haut-parleurs : le pointeur déploie deux haut-parleurs lorsque vous avez la possibilité de parler à un personnage.



Les flèches : une flèche qui sort de la boule en pointant vers une direction vous indique que vous avez la possibilité d'avancer dans cette direction. Il y a peut être quelque chose d'intéressant.

5.5. Le système de dialogue

Pour parler avec un personnage vous devez cliquer avec le bouton gauche de la souris lorsqu'un curseur avec les haut-parleurs s'affiche sur le personnage.



Une interface apparaît, proposant des mots clés, un clic gauche sur un mot clé lance automatiquement un dialogue.


Paradise propose un système de dialogue qui gère la sympathie des personnes rencontrées vis-à-vis d'Ann Smith. Ainsi, certains mots clés pourront provoquer soit la colère soit la joie. Si l'interlocuteur d'Ann Smith se sent agressé, il pourra refuser de continuer la conversation, dans ce cas il faudra trouver le moyen de regagner la sympathie de ce dernier, soit patienter quelques minutes que celui-ci revienne à des meilleures intentions envers notre héroïne.

Certains personnages seront d'emblée «hostiles» alors que d'autres, au contraire, éprouveront immédiatement de la sympathie pour Ann.

5.6. Le contrôle du léopard

Le léopard est un animal sauvage et le contrôler n'est pas chose aisée.



L'interface de déplacement est représentée par un curseur 3D  qui change de couleur selon les actions qu'il vous est possible d'accomplir. Lorsque le curseur est gris, le léopard est en attente. Si vous effectuez un clic gauche et que vous maintenez le bouton enfoncé, le curseur deviendra vert et le léopard suivra ce curseur. Enfin, lorsque le curseur est bleu, cela signifie que vous avez la possibilité de faire une action spéciale tel que sauter ou encore frapper.

Note : certains éléments extérieurs peuvent distraire le léopard. Ne soyez pas surpris si vous perdez le contrôle de la bête lorsqu'elle poursuit une proie.

5.7. L'inventaire






Pour mener à bien votre aventure, vous devez ramasser des objets. Pour ouvrir l'inventaire appuyez sur le bouton droit de la souris.



Tous les objets que vous ramasserez iront directement dans votre inventaire. En cliquant sur la loupe puis sur un objet de votre choix, vous pouvez en apprendre plus sur cet objet.

Vous avez aussi accès au menu à partir de l'inventaire.

Utiliser un objet : Pour utiliser un objet, sélectionnez un objet de votre inventaire et cliquez sur cet objet. Il apparaît alors dans le coin inférieur gauche de l'écran. Cliquez ensuite sur l'objet du décor ou sur le personnage sur lequel vous souhaitez utiliser l'objet. Pour quitter l'inventaire sans prendre d'objet, il suffit de cliquer à nouveau sur le bouton droit de la souris.

Si vous cliquez sur un document avec la loupe, ce dernier apparaît en plein écran. Pour lire ce document, utilisez les flèches , , , . De même, pour quitter la lecture, il suffit de cliquer sur l'icône .

Combiner des objets : Au cours de votre aventure vous aurez la possibilité d'associer plusieurs objets pour en fabriquer un nouveau. Pour réaliser cette

opération, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur l'objet choisi puis de faire un glisser-déplacer sur l'objet à associer (il ne faut pas lâcher le bouton de la souris pour réaliser cette opération).

5.8. Le livre d'Ann Smith

Dans l'inventaire se trouve une icône représentant le livre d'Ann Smith. Pour ouvrir ce dernier, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'icône après avoir sélectionné la loupe.

Le livre d'Ann Smith contient des informations importantes qui peuvent vous aider à sortir de situations difficiles, n'hésitez pas à le consulter régulièrement.

6. Aide

Notre site web, www.paradise-game.com, contient les dernières informations sur les problèmes de jeu, ainsi que des réponses aux questions techniques les plus fréquemment posées. Si vous avez besoin de plus d'aide pour installer, lancer ou utiliser le programme, vous pouvez contacter le support technique par e-mail à : sav@microapp.com.

7. Conseils et astuces

Si vous avez besoin d'un coup de main, consultez les forums du jeu Paradise sur notre site web : www.paradise-game.com. Vous pouvez y poser une question ou chercher des indices partagés par les autres joueurs.

8. Crédits

8.1. White Birds Productions

Directed by Benoît Sokal

Produced by Olivier Fontenay

D'après une histoire originale de Benoît Sokal

Project Manager

Jean-Brice de Cazenove

Lead Artist

Florent Bory

Lead Design

Emmanuel Dextet

Lead programmer

Yann Plancqueel

Game design / Dialogs team

Cyril Baron

Fabienne Benveniste

Victor Druillet

Marc Rutschle

Programming – game coding team

Programming

Bastien Daugas

Damien Kochanek

Mohamed Essaghir

Fabien Simon

Lead Integration, Programming

Andrej Bizjak

Integration & Programming

Milan Baloh

Additional Integration

Tine Poceha

Aleksandar Vojnovic

Real Time Cinematics & Characters Integration

Jérémie Deleray

Marc Rutschle

Testers QA

Hugo Bams

Sébastien Bérat

Graphic team

Lead graphic artist

Predrag Petrovic

Hipoly Characters

Jacques Defontaine

Nicolas Deveaux

Stephen Magnardi

Alexis Smadja-Fellous

Lead Models

Larisa Kotnik

Lead Animation

Ales Krajnc

Lead Lighting

Brane Herak

Sketches, Illustrations

Brice Bingono

Jean-François Bruckner

Models, animation

Marko Videcnik

Andrej Zadnik

Motion Capture, Kaydara

Nejc Jurejevic

Models

Nebojsa Vertovsek

LowPoly Artists

Robin Delpuech

Stéphane Macre

Benoît Schille

Animation

Luka Kogovsek

Samo Homsak

Lighting

Janja Pirc

Gorazd Kranjc

SFX

Rok Andic

LowPoly characters, painting

Borut Banjac

LowPoly characters

Sabina Randjelovic

Interface design

Cyril Jover

Post-Production

Jean François Bruckner

Thomas Marcotte

**Production assistant & secretary
(graphic team)**

Edouard Caplain

Nina Sever

Technology

Opalium © Nebulaquest

Engine Programming

Didier Poulain

Codec video

Uses Bink Video. Copyright

©1997-2006 by RAD Game

Tools, Inc

Son et Musique

KBP – Paris

Bruno Guéraçague

Nick Varley

Dimitri Bodiensky

Directeur de Production

Guillaume Lénéel

Mixage

Pascal Morawe

Equipes de production Audio

Chef de projet

Bruno Tarrade

Casting

Dimitri Bodiansky

Direction Artistique

Dimitri Bodiansky

Studio

KBP – Paris

Acteurs

Virginie Mery

Laura Blanc

Maïk Dara

Laurence Breheret

Michel Elias

Christian Fisher

Bruno Dubernat

Hubert Drac

Marc Perez

Marc Moro

Manu Garijo

Bernard Lanneau

Michel Barbey

Ingénieurs du son

Pascal Morawe

Caroll Cafardy

Avec la participation du Centre National de la Cinématographie (CNC) et le Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Industrie (France).

White Birds tiens à remercier : Christine Beunaiche, Vasko Cuturilo, Louis Delas, Rémy Poirson, Martine Sokal, Frédéric Thonet, Diego Zanco. Et un salut amical à nos amis du Québec qui ont participé ou soutenu le projet.

Paradise

Directed by Benoit Sokal

Produced by Olivier Fontenay

Associate producers : Michel Bams, Jean-Philippe Messian

© White Birds 2006

©2006 – WHITE BIRDS PRODUCTIONS. Edité par Micro Application.

8.2. MICRO APPLICATION

Président

Philippe Olivier

Directeur de Production

Rémy Poirson

Chefs de Produits

Vincent Munoz
Kévin Allart

Producer

Xavier Laisney

Relations Presse

Sandrine Loegel

QA

Sébastien Aubre
RelQ

Remerciements

François Logeais
Nicolas Gaborieau
Manuel Mas
Tous les services de Micro Application

