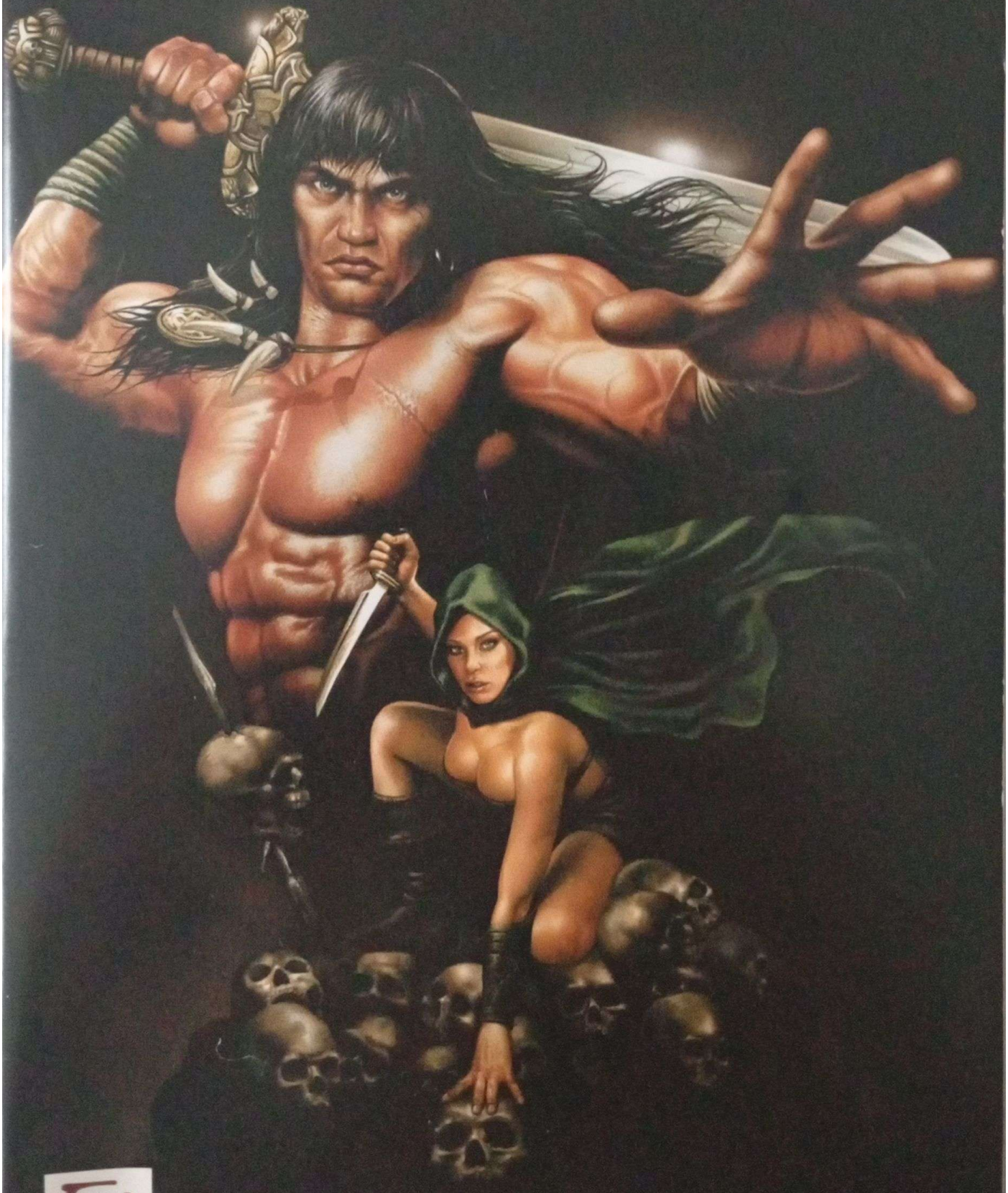
RM-CONAN-F

CONAN



CAULDRON

TDK.

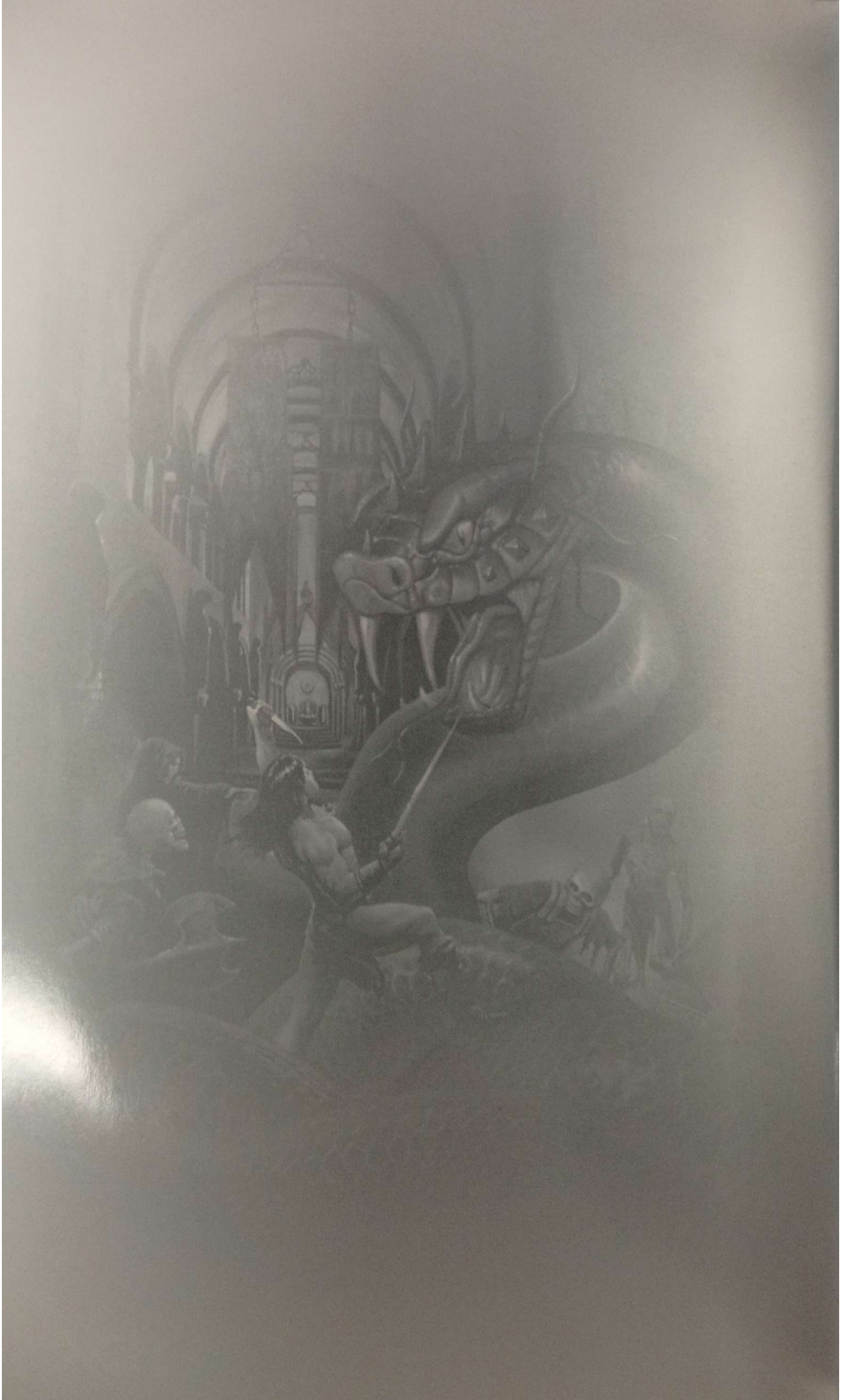


Table des matières

Installation 4

Commandes de Base 5

L'Hyborée 7

Conan 9

Les armes de Conan 10

Les menus 12

Compétences et caractéristiques 14

Trucs et astuces 19

Crédits 20

Assistance technique 21

Garantie 22

INSTALLATION

Placez le CD de Conan dans votre lecteur de CD-ROM et refermez ce dernier.

Si la fonction Autorun est activée sur votre ordinateur, l'installeur se lancera automatiquement. Il vous suffira alors de suivre les instructions s'affichant à l'écran pour installer Conan.

Si la fonction Autorun n'est pas activée, cliquez à deux reprises sur l'icône Poste de travail de votre bureau. Cliquez ensuite à deux reprises sur l'icône représentant votre lecteur de CD-ROM. Le programme d'installation de Conan devrait se lancer. Si ce n'est pas le cas, cliquez à deux reprises sur le fichier setup.exe et l'installation de Conan s'effectuera.

Une fois le jeu installé, vous pouvez le désinstaller à tout moment en utilisant le programme de désinstallation. Pour accéder à ce dernier, sélectionnez Démarrer\Programmes\TDK\Conan.

Le CD de Conan est protégé contre la copie. Il doit se trouver dans votre lecteur de CD-ROM pour que vous puissiez jouer.

COMMANDES DE BASE

Voici la liste des commandes (clavier et souris). Si vous souhaitez les personnaliser, sélectionnez Options puis Commandes à partir du menu principal. Vous pouvez également brancher une manette et vous en servir pour jouer en configurant les commandes en conséquences.

[Arrow up], [Down] – Avancer/reculer
[Arrow left]), [right] – Tourner à gauche/à droite
[W], [S] – Avancer/reculer
[A], [D] – Pas chassés à gauche/à droite

[Mouse button 1] – Attaque 1
[Mouse button 2] – Attaque 2
[Q] – Attaque 3
[E] – Attaque 4

[Space] – Parade
[Alt] – Sauter/utiliser

[1] – Arme précédente
[2] – Arme suivante

[M] – Carte rapide
[C] – Mode caméra
[Numpad +] – Zoom avant
[Numpad -] – Zoom arrière

[Esc] – Menus de jeu
[F1] – Menu des armes
[F2] – Menu de l'inventaire
[F3] – Menu des capacités
[F4] – Menu système

[F9] – Chargement rapide
[F6] – Sauvegarde rapide


Northern Sea
TUNDRA
VANAHEIM
ASGARD
TUNDRA
PICTLAND
CIMMERIA
HYPERBOREA
NORTHERN KINGDOMS
BORDER KINGDOMS
AQUILONIA
ZINGARA
NEMEDIA
BRYTHUNIA
STEPPE
OPHIR
CORINTHIA
ZAMORA
Vilayet Sea
ARGOS
KOTH
DESERT
KHAURAN
TURAN
SHEM
KHORAJA
Western Ocean
STYGIA
RED WASTE
SOUTHERN DESERT
DUNE SEA
EASTERN DESERT
KUSH
NAKED DESERT
KHARAMUN DESERT
DARFAR
SOUTHERN WASTE
KESHAN
PUNT
DRUSHTAN
IRANISTAN
PLATEAU
BLACK KINGDOMS
FLATLAND
ZEMBABWEI
AMAZON
ATLAIA
LAND OF NO RETURN
SANDY PLAIN
Edge of the World
Southern Ocean

L'Hyborée

« Sachez, ô prince, qu'entre l'engloutissement de l'Atlantide et celui des cités étincelantes, eut lieu l'ascension des fils d'Aryas. Ce fut une ère de merveilles, dont les royaumes scintillants s'étendaient tels des manteaux d'azur sous la lueur des étoiles... la Némédie, Ophir, la Brythunie, l'Hyperborée, Zamora aux femmes brunes et aux mystérieuses tours emplies d'araignées, Zingara et ses chevaliers, Koth, qui jouxtait les terres pastorales de Shem, la Stygie et ses tombeaux gardés par les esprits, ou encore l'Hyrkanie, qui revêtait ses cavaliers de soieries et d'ors. Mais le plus fier de tous ces royaumes avait pour nom Aquilonie, et nulle autre contrée ne l'égalait dans tout l'Occident. C'est là qu'arriva Conan, le Cimmérien au regard aussi noir que la chevelure. Voleur et assassin, sujet aux plus terribles crises de mélancolie comme aux plus grands éclats de rire, il était destiné à fouler aux pieds les trônes sertis de joyaux d'un monde en plein renouveau. »

R.E.Howard, Chroniques de Némédie

Grises et austères sont les collines enneigées de Cimmérie, contrée froide de tribus barbares qui ne reconnaissent qu'une seule et unique loi, celle du plus fort. Fort, il faut l'être pour survivre dans cette nation implacable, donc les pics revêtus de blancheur s'élancent, menaçantes sentinelles de pierre, à l'assaut d'un ciel perpétuellement nuageux. Tel est la terre natale de notre héros, Conan, guerrier barbare aussi farouche que ce monde dans lequel il a livré ses premiers combats et vécu ses premières aventures. Les nombreuses tribus qui y vivent n'ont ni roi ni empereur. Les barbares sont des êtres fiers, redoutés dans tout le continent.



A l'ouest de la Cimmérie s'étend la forêt impénétrable du pays picte. Principalement constituée de conifères et de fourrés touffus, elle recèle de nombreux dangers, le pire d'entre eux étant sans doute les tribus pictes qui se sont approprié les lieux. La race des Pictes remonte à l'aube des temps ; elle est l'une des seules à avoir survécu au Grand Cataclysme. La « forêt hurlante », tel est le nom que le monde civilisé donne à ce gigantesque piège végétal. Ce nom montre bien le respect et la crainte qu'inspirent les Pictes, qui n'aiment rien tant que se battre et n'éprouvent que haine et mépris pour les peuples civilisés. C'est au cœur de leur forêt qu'ils vénèrent l'impitoyable Jhebbal Sag, dieu de toutes les bêtes sauvages.

Froides et calmes sont les eaux du fleuve de Noir-Tonnerre, qui se jette dans l'océan Occidental sur les côtes de Zingara. Au nord, les vastes et mortelles étendues marécageuses sont la seule barrière qui retienne les Pictes. ***Kordava***, joyau de l'Occident et capitale de ce petit royaume, se dresse non loin. C'est l'un des plus grands ports de la côte et la plupart des voies commerciales en partent pour approvisionner de nombreuses nations en ivoire, joyaux, épices et pierres précieuses en provenance des mystérieux royaumes nègres et des contrées lointaines que sont Vanaheim, Aesir et la Cimmérie.

Déserts sans fin fouettés par le simoun et parsemés de tombeaux et de ruines habitées d'esprits vengeurs sont la marque de la ***Stygie***, pays d'ombres et de mystères, de sable et de marais, où vit Seth, le dieu-serpent. Ses sépultures, qui remontent à l'aube des temps, sont hantées par des spectres qui tissent leur toile de ténèbres autour des royaumes des hommes.

Le royaume de Darfar, où les tam-tams résonnent toute la nuit durant et où les fosses à feu regorgent d'ossements humains. Les cannibales qui y vivent traquent leurs proies humaines dans la jungle tropicale gouvernée par le diabolique dieu Yog. La mort et la souffrance sont permanentes en ce lieu où démons et dieux du temps jadis sont vénérés de la façon la plus sanguinaire qui soit. Et, les nuits de pleine lune, la jungle résonne des hurlements des milliers d'esclaves sacrifiés sur les autels de pierre volcanique.







Keshan, royaume barbare du sud. C'est ici, en bordure de la jungle de Darfar et de la steppe orientale, que vivent les descendants des légendaires nations d'Alkmeenon. Les nombreux raids menés par les tribus de Darfar et l'empire de Shem ont transformé ses habitants en redoutables guerriers, toujours prêts au combat. Nul n'arrive à la cheville de ces fiers marchands et chasseurs dès qu'il s'agit de se battre à l'arc ou à la lance.

Conan



« Le rire de gorge de Conan était aussi impitoyable que le bruit de deux épées s'entrechoquant. « Pauvre fou, souffla-t-il. C'est à croire que tu n'as encore jamais vu aucun habitant de l'Occident. Te crois-tu fort car tu arrives à tordre le cou de pauvres bougres civilisés incapables de se défendre ? Ha ! Essaye d'abord de briser la nuque d'un taureau sauvage de Cimmérie, et après, on verra. Moi, je l'ai fait alors que j'étais encore adolescent... comme ça ! » Sur ces mots, il tordit violemment le coup de Baal-pteor jusqu'à ce que la tête de ce dernier se retrouve tournée à l'envers et que sa colonne vertébrale se brise comme une branche morte. »

Robert E. Howard:
Ombres sur Zamboula

Le plus grand héros de son époque. Conan le Cimmérien a l'œil dur, le cheveu noir et de terribles crises de mélancolie. Tour à tour barbare, voleur, pirate, mercenaire et général, il deviendra finalement roi d'Aquilonie, le plus grand empire de son temps.

Né sur le champ de bataille, alors même qu'une horde de Vanirs sanguinaires attaquait son clan, c'est un sang-mêlé dont le grand-père avait fui sa tribu du sud pour venir trouver refuge dans le nord afin d'échapper à une vendetta.

Fils de forgeron, Conan a passé sa jeunesse dans les collines enneigées de Cimmérie, développant sa force et son instinct pour mieux chasser les animaux sauvages. A l'âge de 15 ans, il mesurait déjà 1 m 83, pour un poids avoisinant les 82 kg. Sa première bataille a été celle de Vénarium, au cours de laquelle la plupart des tribus cimmériennes se sont alliées pour raser un avant-poste aquilonien.

Dans les années qui ont suivi la destruction de Vénarium, Conan a pour la première fois quitté son pays. Il s'est d'abord rendu au royaume d'Aesir, pour affronter les Vanirs et autres tribus sauvages d'Hyperborée en compagnie des clans locaux.

C'est le jour où il revient de cette longue aventure que débute notre saga...

Les armes de Conan

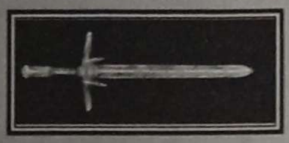
Les armes sont sans aucun doute les objets que vous utiliserez le plus en cours de partie. En voici la liste, assortie de la description de chacune. Vous pouvez accéder à vos armes à partie de l'écran de menu, en appuyant sur la touche [F1] et en sélectionnant le menu des armes. A partir de là, faites défiler la liste et sélectionnez l'arme souhaitée en appuyant sur la touche [ENTER].



EPÉE AQUILONIENNE
Redoutable épée à lame en acier, utilisée par la garde royale d'Aquilonie dans les situations de corps à corps. Ces soldats d'élite prêts à donner leur vie jusqu'au dernier pour leur souverain s'en servent pour semer la mort autour d'eux sur le champ de bataille.



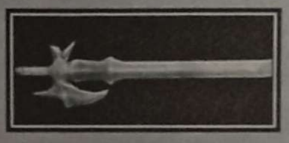
EPÉE DU PÈRE DE CONAN
Cette épée en acier a été forgée par le père de Conan. Massive et digne d'un grand guerrier, c'est une arme redoutable, mais aussi une véritable œuvre d'art.



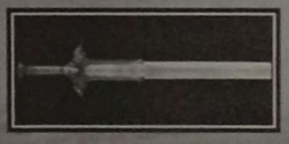
EPÉE DE GUERRE
Cette arme pour le moins inhabituelle est une grande épée à deux mains de la légendaire Ophir, pays des gemmes et métaux précieux. Décorée avec art, elle a manifestement une grande valeur, ce qui tendrait à prouver qu'elle a dû appartenir à un chevalier, voire au roi d'Ophir en personne.



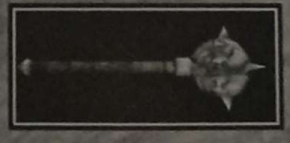
EPÉE HYKANIENNE
Cette splendide épée est originaire d'un pays légendaire, connu pour ses démons et ses sorciers malfaisants. Elle a été conçue pour infliger de terribles blessures qu'il est extrêmement difficile de soigner.



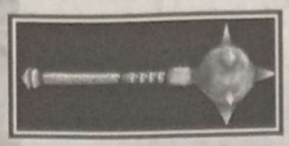
EPÉE-HACHE
Arme extrêmement rare, uniquement forgée pour les chefs de tribu et les plus grands guerriers des clans d'Aessyrie et de Vanaheim. Elle combine la vitesse d'exécution de l'épée et les dégâts terrifiants de la hache, ce qui la rend extrêmement dangereuse pour peu que son porteur sache s'en servir.



EPÉE ATLANTE
L'épée d'un roi atlante oublié depuis longtemps. Une fois qu'elle est reforgée (il faut pour cela retrouver les quatre morceaux qui la composent), on obtient une arme quasiment indestructible et incroyablement tranchante, capable de perforer la plupart des armures et des défenses. Une véritable arme de champion. (Remarque : vous devez d'abord récupérer les quatre morceaux de cette arme légendaire, éparpillés dans l'univers du jeu. Ce n'est qu'une fois que vous les aurez tous que vous pourrez reforger l'épée.)

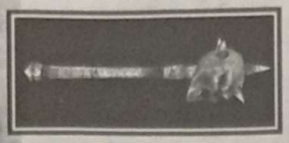


MASSE D'ARMES LÉGÈRE
L'arme de prédilection des fantassins de l'armée aquilonienne. Redoutable et rapide d'utilisation, elle est particulièrement efficace au corps à corps, que les adversaires soient en armure légère ou lourde. Un combattant suffisamment musclé peut même s'en servir pour faire voler un éclats un gros bloc de glace ou un rocher.



MASSE D'ARMES LOURDE

La masse d'armes lourde est efficace dans toutes les situations de combat. Elle peut venir à bout de n'importe quelle armure et a causé la mort de nombre de chevaliers, guerriers et autres barbares.



FAVEUR DE BORI

Utilisée à l'origine comme arme de cérémonie dans la lointaine Hyperborée, elle a fini par se retrouver employée sur le champ de bataille. A l'heure actuelle, elle sert plus à défoncer le crâne des chevaliers aquiloniens, des barbares cimmériens et des sauvages pictes plutôt que celui des pauvres esclaves et prisonniers condamnés à être sacrifiés.



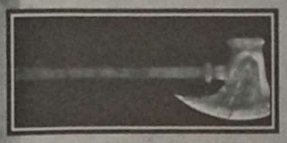
CROC DE SETH

Arme originaire de la mystérieuse Stygie. Plusieurs légendes évoquent une race inhumaine ayant existé à l'aube des temps et qui l'aurait utilisée lors de rituels sanguinaires et pour combattre les premiers arrivants humains de la région. De nos jours, le croc est utilisé par les fidèles de Seth, qui trempent parfois sa lame dans de l'extrait de lotus noir pour rendre chaque blessure mortelle.



HACHE HYPERBORÉENNE

Ornée du symbole de Bori, dieu de la Guerre hyperboréen, cette hache a été conçue pour semer la mort sur le champ de bataille. Selon la tradition hyperboréenne, quand on s'en sert au combat, elle doit être utilisée assez fréquemment pour que le sang qui macule sa lame n'ait jamais le temps de sécher.



HACHE

A la fois arme meurtrière et outil de tous les jours, la hache est très appréciée des habitants des montagnes de Vanaheim et du Royaume frontalier. Légère et rapide d'utilisation, elle est extrêmement redoutable entre les mains de qui sait s'en servir.



HACHE À POINTES

Les trois pointes qui ornent l'extrémité de cette hache servent à empaler l'ennemi si ce dernier commet l'erreur de trop s'approcher.



HACHE DE NÉMÉDIE

Arme originaire du plus ancien des royaumes hyboréens, cette hache est dotée d'une lame lourde lui permettant de venir à bout de n'importe quelle armure, tout en portant des attaques rapides et répétées. Sa lame est en acier et son manche en chêne.



HACHE D'ARMES

L'arme la plus impressionnante qu'un guerrier puisse utiliser. Sa lame gigantesque est forgée dans le meilleur acier de Vanaheim. Cette hache, qui a bu le sang de centaines d'esclaves, est pour ainsi dire indestructible, mais seuls quelques hommes possèdent la force nécessaire pour la soulever. Et quiconque parvient à la manier avec aisance ne peut que devenir une légende sur le champ de bataille...



HACHE NOIRE

Cette hache à la lame d'un métal inconnu est très légère et incroyablement tranchante. La légende veut qu'elle ait été forgée par un dieu, qui aurait pour ce faire utilisé son propre sang et les cendres résultant de la chute d'une étoile. Elle est prédestinée à affronter la race des êtres à sang froid, et nul doute qu'elle devrait reprendre du service, maintenant que le serpent est en train de se réveiller...

Les menus



NOUVELLE PARTIE

– Sélectionnez cette option pour débuter une nouvelle partie

DIFFICULTÉ
-
– Aventurier – Partie facile
– Guerrier – La voie du guerrier
– Champion de Crom – Seuls les élus ont une chance de remporter ce défi

CHARGER UNE PARTIE

– Sélectionnez cette option pour charger une partie sauvegardée au préalable

OPTIONS

SON
– Volume de la musique – Pour régler le volume de la musique
– Volume des bruitages – Pour régler le volume des bruitages

VIDÉO
– Gamma
– Luminosité
– Contraste

AUTRES
– Langue – Pour choisir la langue dans laquelle vous voulez jouer
– Sous-titres – Pour activer (Oui)/désactiver (Non) les sous-titres
– Vibration – Pour activer (Oui)/désactiver (Non) le mode Vibration
– Mode de combat – définissez qui contrôle les combinaisons de combat, vous ou le jeu
– Inversion caméra – inverse les commandes de la caméra

COMMANDES

COMMANDES – Pour choisir le périphérique avec lequel vous souhaitez jouer

PERSONNALISER LES COMMANDES – Pour personnaliser les commandes à votre gré

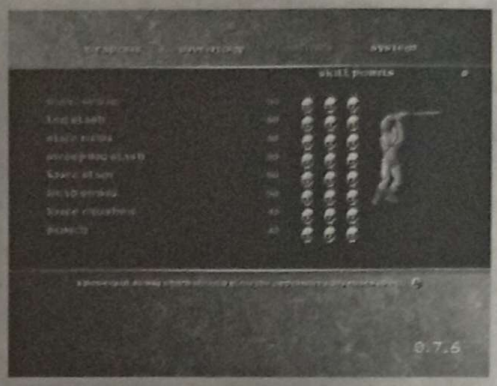
INVERSION CAMÉRA – Pour inverser le comportement de la caméra

SENSIBILITÉ – Pour modifier la sensibilité de la souris

CRÉDITS

– L'équipe à qui vous devez ce jeu

Menu du jeu



Vous pouvez afficher le menu du jeu en appuyant sur la touche [ESC], et ce, où que vous soyez dans le jeu. Passez d'un menu à l'autre en utilisant la gâchette gauche ou la gâchette droite. Si vous voulez reprendre votre partie, quittez le menu en appuyant sur la touche [ESC].

ARMES

Le menu des armes que vous pouvez utiliser tout au long de la partie. Pour en sélectionner une, faites défilez la liste et faites votre choix à l'aide de la touche [ENTER].

INVENTAIRE

L'inventaire vous permet de faire votre choix parmi les objets que vous avez ramassés en cours d'aventure. Si vous souhaitez en utiliser un, sélectionnez-le et appuyez sur la touche [ENTER].

CAPACITÉS

Ce menu indique le nombre de points d'expérience que vous avez accumulés. C'est également ici que vous pouvez améliorer vos capacités et compétences ou en acquérir de nouvelles. Voir l'AIDE pour ce qui est du gain de niveau et de l'acquisition de nouvelles capacités ou compétences.

SYSTÈME

REPRENDRE	– Pour reprendre la partie en cours
SAUVEGARDER	– Pour sauvegarder la partie en utilisant une pierre sacrée.
OPTIONS	– Pour modifier les paramètres (voir la description des options dans le menu principal)
RETOUR AU MENU PRINCIPAL	– Pour revenir au menu principal ***Attention :*** si vous décidez de revenir au menu principal, vous quitterez le niveau en cours, mais sans sauvegarder votre partie !

Compétences et capacités

Votre total de points d'expérience s'affiche en haut à gauche de l'écran, juste en dessous de vos barres d'énergie et d'endurance. Vous gagnez des points chaque fois que vous remportez des combats. Appuyez sur la touche [F3] pour passer à l'écran des capacités, afin de voir quelles sont vos compétences et à quel niveau vous les maîtrisez. Vous pouvez sélectionner une capacité pour lui assigner des points en appuyant sur [ENTER]. Cela vous permet d'en apprendre de nouvelles ou d'augmenter votre niveau de maîtrise pour celles que vous connaissez déjà. Un crâne rouge signifie que vous possédez déjà cette capacité, un crâne doré qu'il vous est possible de l'acquérir. Enfin, il vous est impossible d'acheter les compétences signalées par un crâne gris. Une animation de l'attaque choisie vous est proposée sur la droite de l'écran. Créez votre héros en le dotant de pouvoirs correspondant à votre façon de jouer. Faites de votre mieux pour rendre Conan toujours plus fort en lui enseignant de nouvelles combos ou en améliorant celles qu'il connaît déjà, sans quoi votre aventure risque d'être plus brève que prévu...

EPÉE

COUP DE TAILLE
Puissante attaque qui devrait transpercer les défenses adverses.

COUP À LA JAMBE
Attaque servant à blesser l'adversaire aux jambes afin de le rendre plus vulnérable aux coups suivants.

COUP LATÉRAL
Attaque puissante visant le côté où l'adversaire n'a pas de bouclier. S'il transperce les défenses de ce dernier, il poursuit sa trajectoire jusqu'à sa cible ultime, la tête.

ATTAQUES AUX JAMBES
Cette attaque vise à faire perdre l'équilibre à l'ennemi en le frappant à plusieurs reprises au niveau des jambes. Particulièrement efficace contre un adversaire en armure lourde.

COUP DE GENOU
Coup de genou à la poitrine. Excellent pour se libérer de l'espace quand on affronte des adversaires en armure lourde.

COUP À LA GORGE
Puissant coup d'épée porté par en dessous et visant la gorge de l'ennemi. Assez puissant pour briser ses os, et éventuellement son bouclier si celui-ci se trouve sur la trajectoire du coup.

ATTAQUE AU GENOU
Excellente attaque contre un adversaire en armure lourde. Si elle est réussie, elle lui broie le genou, ce qui l'empêche de rester debout.

COUP DE POING
Coup de poing tout simple. Casse le nez de l'ennemi et endommage son casque, s'il en porte un.

PROJECTION
Le fait qu'un guerrier tue ses ennemis à mains nues est un signe de mépris à leur égard, et cette attaque permet d'obtenir ce résultat."

GIFLE
Cette attaque toute simple n'a qu'une seule fonction : désorienter les ennemis suffisamment faibles pour se laisser affecter par un petit coup à la tête.

COUP DE PIED
Cette attaque est parfois suffisante pour l'emporter. Il faut être particulièrement solide sur ses jambes pour résister à ce coup de pied au visage.

COUP DE PIED EN ROTATION
Attaque inhabituelle pour un guerrier barbare. Vous la tenez d'un mercenaire originaire du pays lointain de Khitaya, qui était spécialisé dans le combat à mains nues.

ROUE DE DOULEUR
Vous transforme en véritable tourbillon au milieu de vos ennemis. Excellent quand vous affrontez de nombreux adversaires à la fois.

COUP RETOURNÉ
Surprise mortelle pour quiconque cherche à vous attaquer dans le dos. Vous vous retournez, rapide comme l'éclair, pour tuer votre adversaire avant qu'il n'ait le temps de frapper.

GRAND COUP DE POING
Coup de poing assez puissant pour assommer un taureau. Un humain n'a aucune chance d'y résister.

COUP DE PIED TOURBILLONNANT
Encore une attaque apprise au contact du mercenaire de Khitaya. Surprend l'ennemi à tous les coups et a de bonnes chances de venir à bout de ses défenses.

CROIX DU NORD
Véritable démonstration de maniement de l'épée. Prend la forme d'une série d'attaques portées des deux côtés. Très souvent utilisée par les barbares, dont l'épée à deux mains devient particulièrement redoutable quand on l'utilise de la sorte. Egalement appelée « Etoile du Nord ».

COUP DE TAILLE SAUTÉ
La puissance du coup d'épée est décuplée par celle du saut, ce qui le rend virtuellement impossible à arrêter.

COUP AVEUGLANT
Coup rapide porté aux yeux de l'ennemi afin de l'aveugler. Cette attaque doit être exécutée avec une grande vitesse, et la dextérité requise en fait l'un des coups les plus durs à maîtriser, mais aussi l'un des plus dangereux.

COUP À LA TÊTE
Coup violent exécuté à grande vitesse dans le but de décapiter l'adversaire.

POUSSÉE
Très bonne attaque contre les adversaires trop proches pour que vous puissiez utiliser votre arme. Poussez–les pour pouvoir ensuite vous débarrasser d'eux de manière définitive.

COUP DU FAUCHEUR
Attaque rapide visant les jambes adverses. Si elle est réussie, l'ennemi s'effondre et devient une cible facile.

GUILLOTINE
Seuls les plus grands guerriers ont la force et la rapidité d'action nécessaires pour mener cette attaque à bien. Celle–ci leur permet généralement de décoller la tête de l'adversaire de ses épaules.

COUP DU COBRA
Cette attaque, qui prend la forme d'un cobra frappant sa proie, est très difficile à lire pour l'adversaire. Un premier coup puissant contre les défenses sert de leurre, aussitôt suivi par une autre attaque portée de l'autre côté.

PUISSANT COUP DE TAILLE
Tout le poids du corps accompagne cette terrible attaque, qu'il est pour ainsi dire impossible de parer, même pour le plus grand guerrier qui soit.

GRAND COUP DE PIED
Ce coup de pied est assez violent pour repousser n'importe quel ennemi.

COUP DE PIED DU DRAGON)
Violent coup de pied repoussant tous les adversaires proches de vous.

PLUIE DE COUPS
Puissante attaque prenant la forme d'une succession de coups de taille visant l'ennemi au–dessus de la ceinture. Nul bouclier (ni aucune autre protection) ne peut y résister.

BOTTE SECRÈTE
Cette technique n'a qu'un seul et unique but : concentrer toute l'énergie sur un coup d'estoc porté au niveau de la poitrine de l'adversaire.

PROJECTION DE BERSERKER
Un guerrier qui se transforme en berserker devient assoiffé de sang et oublie toute notion de technique. Il se saisit de son adversaire et le projette au sol.

COUP DE GRÂCE
Coup de grâce permettant de clouer l'adversaire au sol comme un papillon grâce à l'épée. Egalement appelé « Coup du papillon ».

DÉFONCE–CRÂNE
Cette attaque broie le casque de l'adversaire et toutes ses autres protections à la tête. Rien ne permet de s'en protéger.

AILES DE LA LIBELLULE
L'épée du barbare fend l'air aussi rapidement que les ailes d'une libellule... des ailes en acier découpant tout ce qui passe à leur portée, bien sûr...

TRIPLE ATTAQUE
Trois coups d'estoc enchaînés dans la même attaque et portés à la tête et aux jambes. Ils devraient semer la confusion chez l'adversaire et le blesser en plusieurs endroits.

TOURBILLON SANGLANT
Celui qui maîtrise cette technique traverse les rangs adverses comme une tornade sanglante. L'épée tourbillonnante du barbare constitue une véritable barrière acérée à laquelle nul ne peut résister.

HACHE/MASSE D'ARMES

COUP ASSÉNÉ
Cette violente attaque vise la tête de l'adversaire.

COUP DE LA BÊTE FÉROCE
Le barbare laisse libre cours à sa rage destructrice en portant cette attaque par en dessous.

VIOLENTE POUSSÉE
Les guerriers expérimentés savent repousser les adversaires trop proches pour se donner suffisamment d'espace afin d'utiliser leur arme.

ATTAQUE LATÉRALE
Coup de côté pouvant surprendre un adversaire... ce qui se traduit généralement par la mort de ce dernier

COUP DU CROCHET
Le barbare utilise sa hache comme un pêcheur peut se servir de son hameçon pour prendre les poissons.

COUP DESTRUCTEUR
Cette attaque terrifiante détruit tout sur son chemin, rien ne pouvant résister à son redoutable mélange de force et de précision.

EVENTREMENT
Cette attaque combine force et dextérité pour donner le résultat le plus sanguinolent que l'on puisse obtenir avec une hache.

DÉLUGE DE COUPS
Cette succession de coups est aussi meurtrière que la pire tempête de Cimmérie. Même la plus épaisse des armures ne saurait y résister.

COUP DANS LE DOS
Un coup très surprenant, surtout exécuté avec une hache, arme que l'on considère souvent lourde et peu maniable. Nombre d'ennemis ont ainsi perdu la vie en croyant prendre le barbare par surprise.

BROYEUR
Cette attaque porte bien son nom, puisqu'elle a pour fonction de broyer les os de l'ennemi.

MOISSON DE LA CAMARDE
La vitesse à laquelle la hache frappe lors de cette attaque est proprement stupéfiante. L'adversaire est généralement incapable de déterminer d'où le prochain coup va venir, ce qui est bien souvent fatal.

COUP DE L'AUBE
Cette attaque tire son nom du fait que sa cible n'a aucune chance de voir une nouvelle fois le soleil se lever. Jusque-là, cela s'est toujours vérifié...

TRANCHOIR
Ce coup de taille particulièrement puissant est surtout utile contre les ennemis en armure lourde. Il vise l'une des parties du corps les moins protégées qui soient, à savoir le cou. Sa violence est telle que les rares individus qui y survivent perdent souvent connaissance.

COUP DE TAILLE EN ROTATION
Coup terrible faisant de grands ravages dans les rangs ennemis. Seuls les guerriers expérimentés sont assez vifs pour se dégager à temps.

CYCLONE DE LA RAGE
Attaque extrêmement puissante, utilisée pour se donner de l'espace quand on affronte de nombreux adversaires en combinant la force brute à la rage de berserker du barbare.

Capacités

VIF COMME L'ÉCLAIR
Conan réagit plus rapidement, ce qui lui permet de se défendre plus souvent contre les attaques adverses, et donc d'encaisser moins de dégâts, surtout à haut niveau.

CONCENTRATION
Rend la concentration de Conan maximale, ce qui rend ses attaques plus précises, et donc plus meurtrières. Conan a davantage de chances de réaliser des coups critiques, mais il perd plus rapidement son endurance à chaque attaque.

REGAIN DE SANTÉ
Cette capacité permet à Conan de mieux se concentrer et de contrôler ses pertes de sang, surtout à haut niveau. En conséquence, il récupère plus rapidement l'énergie perdue.

REGAIN D'ENDURANCE
A haut niveau, cette capacité permet à Conan de récupérer plus rapidement l'endurance perdue, et donc d'utiliser plus souvent ses attaques spéciales.

CONSTITUTION DE BARBARE
Augmente l'énergie et l'endurance maximales de Conan.

Trucs et astuces

COMMENT SAUVEGARDER ?

- Tout au long du jeu, vous trouverez des pierres sacrées de Crom, dieu des Cimmériens. Chaque fois que vous souhaitez sauvegarder votre partie, appuyez sur la touche [ESC] pour accéder au menu de jeu. Sélectionnez ensuite le menu système et l'instruction Sauvegarder. Cela vous permet également de voir combien il vous reste de pierres sacrées (vous ne pouvez à aucun moment en avoir plus de quatre).

COMMENT AMÉLIORER SES CAPACITÉS ?

- Si vous avez accumulé suffisamment de points d'expérience, vous pouvez améliorer vos compétences et capacités ou en acquérir de nouvelles. Le menu de jeu regroupe les capacités ; rendez-vous y pour choisir celle que vous souhaitez améliorer. Si cette amélioration est possible, validez-la en appuyant sur la touche [ENTER]. Chaque capacité est brièvement décrite en bas de l'écran. Lisez bien cette description, car elle peut contenir des indications qui vous seront utiles.

COMMENT CONTINUER D'ATTAQUER LE MÊME ENNEMI ?

- Si vous êtes encerclé d'adversaires, vous pouvez choisir celui que vous voulez affronter en lui faisant face. A partir de ce moment, toutes vos attaques le prennent automatiquement pour cible.

COMMENT DÉTRUIRE CAISSES ET TONNEAUX ?

- Il suffit de frapper caisses et tonneaux pour les détruire. Bien souvent, ils contiennent des objets utiles (qui vous permettent par exemple de récupérer votre santé ou votre endurance), mais méfiance, car il arrive également que des ennemis particulièrement sournois s'y cachent.

QU'EST-CE QUE L'ARÈNE DE CROM ?

- Crom, le dieu des redoutables Cimmériens, vous offre la possibilité de suivre la voie du guerrier. Lorsque vous mourez, vous pouvez vous battre dans son arène pour avoir une chance d'être ressuscité. Si vous l'emportez, vous reviendrez à la vie à l'endroit de votre mort, ce qui vous permettra de vous venger de ceux qui vous ont vaincu.

COMMENT UTILISER L'ÉPÉE ATLANTE ?

- Les quatre morceaux de la légendaire épée atlante sont éparpillés dans tout le continent hyboréen. Si vous parvenez à tous les récupérer, vous pourrez reforger la plus grande épée de tous les temps. Et si vous l'avez reconstituée à la fin de votre quête, vous pourrez l'utiliser d'emblée si vous recommencez une nouvelle partie.

Crédits

Cauldron - development team

Directeur général
Peter Rjapoš

Directeur du développement
David Durčák

Script
Jan Kantůrek

Responsable de la programmation
Andrej Vakrčka

Programmation
Ján Pidych
Peter Puobiš
Ivan Polák
Michal Reguli
Marián Bobrík
Juraj Ďurech
Miloš Bazelides
Ján Jakubovič
Peter Uličiansky
Jozef Hudec
Ladislav Nevery
Ján Varholík

Responsable de la conception des niveaux
Milan Dubnický

Conception et écriture des niveaux
Roman Barna
Miroslav Dubai
Vladimír Holík
Michal Ištok
Branko Jelinek
Martin Ondrejička
Peter Paninár
Peter Plachý
Andrej Svoboda

Cinématiques et animations
Marek Hollý
Stanislav Kožuch
Roman Straponček
Peter Gerhát
Radovan Šafranko
Peter Blaškovič
Rastislav Hlavatý
Jozef Mital´

Responsable de l'infographie
Marián Ferko

Infographistes 2D/3D
Luboš Lednár
Robert Husár
Jano Mrva
Silvia Závacka
Martin Majzel
Matej Kiralvarga
Paulína Poláková
Tána Zacharovská
Peter Benő

Textes du jeu
Michal Smrkal

Musique et effets sonores
Lubomír Ruttkay
Lubomír Ruttkay
Juraj Karkuš

Chargé de relations publiques
Michal Smrkal
Maroš Holler

External vocal artists
Zuzana Marczelová
Milica Murínová
Jaroslav Pilát
Julia Štepánková
Juraj Caranek
Juraj Hrapko
Peter Plachý
Katarína Galková

Violin artists
Dezider Szulcsanyi
Štefan Gyopos

Cello artists
Viktória Verbovská
Jana Englerová

Beta-Testing
Tomáš Launer

Motion Capturing
Brainfactor Entertainment ltd.

Motion Capturing Operator
Szabolcs Jozsa

Motion Capturing Artist
Eduard Urbanovič
Rastislav Hlavatý

Crédits

Published by
TDK Recording Media
Europe S.A.

Director
Heiko tom Felde

Development and
Localisation
Christopher Schmitz
Norbert Wellmeyer

Marketing
Andreas Kähmer
Neil Berry
Adrian Lacey

PR
Michael Domke
Virginie Bousquet
Katrin Jungmann
Beatrice Schneider

Operations
Marie-Paule Van der Veken
Malcolm Choat

Design
doXupport - Joergen Schlegel

Localistation Agency
Weirdoz

ASSISTANCE TECHNIQUE / ASTUCES

Le service d'assistance technique de TDK Recording Media Europe S.A. fournit une assistance technique, un service clientèle et des astuces pour le jeu. Il y a différents moyens de recevoir de l'aide :

EMAIL
Un représentant se chargera de répondre rapidement et personnellement aux questions posées par email et envoyées à l'adresse suivante : **tdkgames@maxupport.co.uk** (en anglais). Veuillez inclure une description détaillée de la situation.

TÉLÉPHONE (ASSISTANCE TECHNIQUE)
Des représentants sont joignables par téléphone, du lundi au samedi, de 11h00 à 20h00, aux numéros suivants : +49 1805-TDKGAMES ou +49 1805-83 54 26 37 (appel téléphonique international) (en anglais).

TÉLÉPHONE (ASTUCES POUR LE JEU)
Des représentants sont joignables par téléphone, du lundi au samedi, de 11h00 à 20h00, au numéro suivant : +49 1805-83 54 45 (appel téléphonique international) (en anglais).

INFORMATIONS RELATIVES À LA GARANTIE

Informations relatives à la garantie

Dans le cas improbable où vous rencontreriez des problèmes avec ce produit (ci-après dénommé « Produit »), vous pourrez trouver une assistance auprès de TDK Recording Media Europe S.A. sur Internet. Nous vous recommandons d'effecteur cette démarche avant de restituer le Produit à votre revendeur. Si notre technicien TDK Recording Media Europe S.A. ne parvient pas à résoudre votre problème par téléphone ou par email, vous serez alors autorisé à retourner votre Produit, à vos frais préalables de transport et d'assurance et sous votre responsabilité, accompagné du reçu d'achat ou de toute autre preuve d'achat, avant les quatre-vingt dix (90) jours de garantie, à l'adresse suivante :

TDK Recording Media Europe S.A., Halskesr. 38, 40880 Ratingen, Germany

TDK Recording Media Europe S.A. n'est pas responsable des envois non-autorisés de ce Produit et se réserve le droit de les renvoyer en l'état à leurs expéditeurs.

Copyright

© 2003 - 2004 Conan Properties International, LLC and TDK Recording Media Europe S.A.. © 2003 TDK Recording Media Europe S.A.. All rights reserved. Published and distributed by TDK Recording Media Europe S.A.. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. CONAN® and/or CONAN THE BARBARIAN® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorized User. Anvil of Crom" and "Battle of the Mounds pt 1". Words and music written by Basil Poledouris. Used by kind permission of Universal Music Publishing and Warner/Chappell Music Inc. All rights owned or administered by SONGS OF UNIVERSAL, INC. International Rights Secured. Not for broadcast transmission. All Rights Reserved. DO NOT DUPLICATE.

Tous les éléments de ce Produit sont sous la protection du copyright. Tous les éléments créés par une autre entité que TDK Recording Media Europe S.A. sont utilisés sous licence des détenteurs des licences respectives. Veuillez vous reporter à l'encart et à l'emballage pour toute attribution, notice légale ou restriction particulières. Ce manuel, ainsi que l'intégralité du contenu qui y est décrit, sont sous la protection du copyright. Tous droits réservés.

En vertu de la législation sur les droits d'auteur, ce Produit, ainsi que ses éléments associés, ne peuvent être copiés (tout ou partie) sans autorisation préalable et écrite de TDK Recording Media Europe S.A.. Ces dispositions doivent être présentes sur toute copie autorisée de même que sur le Produit original. Les copies destinées à des tiers n'en demeurent pas moins interdites, qu'elles fassent ou non l'objet d'une vente. En vertu de la loi fédérale, la copie comprend la traduction vers une autre langue ou la transcription vers un autre format. Toute utilisation d'un segment audio de Produit à des fins de présentation en public vous oblige à verser une redevance pour chaque personne selon les dispositions en vigueur chez ASCAP / BMI ou tout autre organisme de protection des droits d'auteur.

Contrat de licence

Le contrat de licence suivant constitue un accord entre vous (personne physique ou morale) l'utilisateur final et TDK Recording Media Europe S.A.. Par le présent contrat, TDK Recording Media Europe S.A. vous accorde (vous, le propriétaire du Produit) une licence non exclusive d'utilisation du présent logiciel, et soumise aux termes et aux restrictions énoncés dans le présent contrat non exclusif. Si vous n'acceptez pas les termes du présent contrat, vous devez renvoyer le Produit non utilisé à son fabricant.

Garantie limitée

TDK Recording Media Europe S.A. garantit l'absence de défaut matériel du Produit pendant une période de quatre-vingt dix (90) jours après livraison. Toute garantie implicite sur le Produit est également limitée à une période de quatre-vingt dix (90) jours. Certaines juridictions n'acceptent pas la limitation de garantie dans le temps et la limitation ci-dessus ne s'applique peut-être pas à votre cas.

Recours

L'unique responsabilité de TDK Recording Media Europe S.A. et votre recours exclusif sera, à la discrétion de TDK Recording Media Europe S.A., soit le remboursement du prix du logiciel, soit la réparation ou le remplacement du Produit ne rentrant pas dans le cadre de la garantie limitée de TDK Recording Media Europe S.A. et renvoyé à TDK Recording Media Europe S.A. accompagné d'une photocopie du ticket de caisse, la date y figurant faisant foi. En aucun cas la responsabilité de TDK Recording Media Europe S.A. relative á cette limitation de garantie n'excédera le prix du remplacement du support d'enregistrement du Produit. La présente limitation de garantie ne s'applique pas dans le cas où le dysfonctionnement du Produit résulterait d'un accident ou d'une mauvaise utilisation. Tout Produit de remplacement sera garanti pour une période équivalente au prorata de la durée d'origine. La garantie du Produit de remplacement est fixée à trente (30) jours lorsque le prorata est inférieur à ce délai. Ces recours, ainsi que tout service relatif au Produit et proposé par TDK Recording Media Europe S.A., ne sont aucunement applicables aux versions américaines du Produit utilisées hors Etats-Unis et Canada.

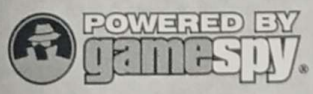
Pas d'autres garanties

TDK Recording Media Europe S.A. décline toute garantie, expresse ou implicite, incluant mais ne se limitant pas aux garanties de qualité loyale et marchande, pour un usage particulier, concernant le Produit et la documentation écrite l'accompagnant. TDK Recording Media Europe S.A. n'exclut pas la possibilité que le Produit et la documentation fournis soient défectueux ou présentant des erreurs ou des dysfonctionnements.

Non responsabilité pour tout dommage indirect

TDK Recording Media Europe S.A. ne peut en aucun cas tenu responsable de dommages (notamment pertes de bénéfices, interruption d'activité, perte d'information) liés à l'utilisation du Produit, même si TDK Recording Media Europe S.A. a été mis au courant de l'éventualité de tels dommages. Certaines juridictions n'acceptent pas la limitation ou l'exclusion de responsabilité pour les dommages accessoires ou conséquents, ainsi la limitation ci-dessus ne s'applique peut-être pas à votre cas. La garantie et le recours relatifs au présent contrat sont exclusifs et (sauf mention contraire, orale ou écrite) exprès ou implicites. Aucun revendeur de Produits TDK Recording Media Europe S.A., ni aucun distributeur, agent ou employé de TDK Recording Media Europe S.A. n'est autorisé à apporter des modifications ou des ajouts à la présente garantie. Cette garantie n'est pas applicable dans le cas où l'une ou l'autre de ses clauses est interdite par toute loi fédérale, nationale ou municipale ne pouvant être préemptée.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc.
© 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.





www.conangame.com

www.conan.com

TDK

© 2003 - 2004 Conan Properties International, LLC and TDK Recording Media Europe S.A.. © 2003 TDK Recording Media Europe S.A.. All rights reserved. Published and distributed by TDK Recording Media Europe S.A.. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. CONAN® and/or CONAN THE BARBARIAN® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorized User. Anvil of Crom" and "Battle of the Mounds pt 1". Words and music written by Basil Poledouris. Used by kind permission of Universal Music Publishing and Warner/Chappell Music Inc. All rights owned or administered by SONGS OF UNIVERSAL, INC. International Rights Secured. Not for broadcast transmission. All Rights Reserved. DO NOT DUPLICATE. WARNING: "It is a violation of Federal Copyright Law to synchronize this Video Game with video tape or film, or to print the Composition embodied on this Video Game in the form of standard music notation, without the express written permission of the copyright owner.