

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur DVD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur DVD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR DVD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

LICENCE D'UTILISATION

ARTICLE 1 - ACCEPTATION DES CONDITIONS

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

ARTICLE 2 - OBJET DU CONTRAT

Le présent contrat a pour objet de définir les principes et conditions aux termes desquels ANUMAN INTERACTIVE concède au client un droit d'utilisation non exclusif et non transmissible du logiciel pour les seuls besoins internes du client.

ARTICLE 3 - OFFRE DE LICENCE

En acquérant le support inclus ou en téléchargeant le logiciel, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du logiciel contenu sur ce support ou téléchargé. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une seule installation du logiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu. Ce logiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

ARTICLE 4 – DUREE DU CONTRAT

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du logiciel, sous réserve du respect des conditions d'utilisation du logiciel.

ARTICLE 5 - OBLIGATION DU CLIENT

- Le client s'engage à ne pas procéder ou faire procéder à une reproduction, hormis la copie de sauvegarde, ou une modification, partielle ou totale du logiciel, quelle qu'en soit la forme.

Lorsque le logiciel est 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 à ne pas réaliser, ni distribuer de copies du logiciel, ni transférer électroniquement le logiciel d'un ordinateur à un autre ou sur un réseau.

- Le client s'engage à ne pas altérer, fusionner, modifier, adapter ou convertir le logiciel, à ne pas décompiler (ingénierie inverse), désosser, désassembler ou autrement réduire le logiciel à une forme déchiffrable.

- Le logiciel est conçu pour un l'usage strictement privé du client, qui s'engage donc à ne pas louer, prêter à bail, commercialiser ou accorder de sous-licence du

logiciel.

- Le client s'engage à ne pas modifier le logiciel ni créer de travaux dérivés basés sur le logiciel.

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

ARTICLE 6 - RESPONSABILITE

ANUMAN est soumis à une obligation de moyen, à l'exclusion de toute autre. Il garantit la conformité du logiciel aux spécifications décrites dans sa documentation. Le client à toutes les responsabilités autres que celle de conformité du logiciel aux spécifications et notamment celles qui concernent :

- l'adéquation du logiciel à ses besoins,
- l'exploitation du logiciel.

Le client reconnaît expressément avoir reçu d'ANUMAN INTERACTIVE toutes les informations nécessaires lui permettant d'apprécier l'adéquation du logiciel à ses besoins et de prendre toutes précautions utiles pour sa mise en oeuvre et son exploitation.

ANUMAN INTERACTIVE ne sera en aucun cas tenu de réparer d'éventuels dommages directs ou indirects, même si il a été informé de la possibilité de tels dommages.

Le client sera seul responsable de l'utilisation du logiciel.

ARTICLE 7 - GARANTIES

ANUMAN INTERACTIVE garantit le bon fonctionnement du logiciel téléchargé, sous réserve d'en faire un usage normal. Cependant, ANUMAN INTERACTIVE ne peut garantir que ses logiciels fonctionnent sur l'intégralité des systèmes. A ce titre le client est tenu de s'informer sur les caractéristiques du produit en se reportant sur les descriptions du produit présent sur le site.

ANUMAN INTERACTIVE n'est en aucun cas responsable du contenu et du fonctionnement des logiciels shareware (logiciel contributif) qu'elle édite et qui restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

ANUMAN INTERACTIVE reste tenu des vices cachés tel que définit par les Articles 1641 et suivants du Code Civil, en tant que défaut grave, inhérents à la chose, antérieur à la vente et compromettant l'usage du/des logiciel(s). Cependant, il incombe à l'acheteur de rapporter la preuve de ces différents caractères.

Dans le cas où la défectuosité ou la non-conformité du produit téléchargé est dûment constatée, ANUMAN INTERACTIVE s'engage à échanger dans le délai d'un mois le produit défectueux ou non-conforme. Dans tous les cas, la responsabilité d'ANUMAN INTERACTIVE ne pourra être engagée qu'à hauteur du prix de vente du produit téléchargé.

ARTICLE 8 - SUPPORT TECHNIQUE

ANUMAN INTERACTIVE vous propose un service, dit "Support technique" ou "hot line", habilité à traiter vos problèmes relatifs à nos produits. Notre support technique est réservé à nos clients, soit ceux qui ont régulièrement acquis auprès de nous ou de nos revendeurs, nos produits.

Sommaire

Installation du jeu.....	6
Installation.....	6
Désinstaller le jeu	6
Configuration Minimum.....	6
Introduction.....	7
Démarrage du jeu.....	7
Menu principal.....	7
Le coin des héros.....	9
Curseur de la souris.....	10
Menu contextuel.....	12
Choix des dialogues.....	12
Présentation des informations dans le jeu.....	12
Vue du personnage/inventaire.....	12
Aperçu des capacités.....	16
Aperçu de la magie.....	17
Journal.....	18
Carte.....	19
Aperçu du commerce.....	19
Inventaire de l'adversaire.....	20
Fouille à la recherche d'objets.....	21
Menu contextuel.....	22
Mode combat.....	23
Points d'action.....	23
Mouvements.....	24
Attaques.....	24
Formules magiques.....	24
Combinaisons.....	24
Crédits.....	25
Assistance Technique.....	27
Notes.....	28

Installation du jeu

Installation

Insérez le DVD dans votre lecteur de DVD-ROM. Si la fonction de lancement automatique est activée, l'installation démarre automatiquement. Si cette fonction est désactivée, cliquez sur le menu *Démarrer*, puis sur l'option *Exécuter*. Cliquez ensuite sur *Parcourir* pour accéder au lecteur de DVD-ROM contenant le DVD du jeu et sélectionnez le fichier *Setup.exe*. Suivez ensuite les instructions d'installation.

World of Chaos nécessite la version de DirectX™ la plus récente. Vous la trouverez également sur le DVD. Installez-la si elle ne l'est pas déjà sur votre ordinateur. Si vous avez des doutes, procédez à une mise à jour. Tous les fichiers nécessaires seront alors actualisés.

Désinstaller le jeu

Pour désinstaller le jeu, cliquez sur **Démarrer/Tous les programmes/Anuman Interactive/World of Chaos/Désinstaller** ou allez dans le **Panneau de configuration** et double-cliquez sur **Ajout/suppression de programmes**. Trouvez et sélectionnez le jeu, puis cliquez sur **Modifier/Supprimer**.

Configuration Minimum

Assurez-vous que votre ordinateur satisfait à la configuration minimale requise afin que le jeu se déroule sans problème.

Système d'exploitation	Windows ® 2000, XP, Vista ™
Processeur	1,5 GHz
Mémoire	128 Mo de mémoire RAM
Espace sur le disque dur	5,75 Go environ
Carte son	Compatible Windows

Introduction

Démarrage du jeu

Une fois que vous avez lancé le jeu, vous accédez au menu principal. Avant de commencer à jouer, paramétrez si possible les options graphiques et de commandes dans le menu d'options. Vous pouvez également le faire dans le programme de configuration avant de lancer le jeu.

Menu principal

Le menu principal comporte les options suivantes.

- Nouvelle partie

Cette option vous permet de démarrer une nouvelle partie.

- Charger

Cette option vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée.

- Sauvegarder (lorsque cela est possible)

Cette option permet de sauvegarder la partie en cours.

- Paramètres

Cette option vous permet de modifier les paramètres suivants

- Volume de la musique
- Volume des effets sonores
- Résolution de l'écran

World of Chaos prend en charge les modes d'affichage suivants :

800 x 600, 1024 x 768, 1280 x 1024 à 60 Hz ou 75 Hz. Veuillez à effectuer ces réglages avec précaution et en fonction de votre matériel. Si vous avez des doutes, veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre matériel. De mauvais réglages peuvent endommager votre matériel !

- Profondeur de couleur de l'écran
 - o 16 ou 32 bits
- Niveau de détail du graphisme
 - o Détails des effets d'eau
 - o Aucune réflexion
 - o Reflet du ciel uniquement
 - o Réflexion totale
 - o Détails des effets d'ombrage
 - § Pas d'ombrage
 - § Ombrage uniquement sur les personnages non joueurs
 - § Ombrage à tous les personnages
 - o Filtre anisotrope
 - o Valeur gamma de l'écran

Effet incandescent

Attention : lorsque vous modifiez la résolution, la profondeur de couleur ou le niveau de détail dans le menu des paramètres vidéo, vous devez redémarrer le jeu pour que vos modifications soient prises en compte.

- Crédits
- Quitter

Le coin des héros



Le coin des héros fournit des informations importantes sur vos héros ou le groupe de héros. L'image à gauche représente le meneur, c'est-à-dire le personnage actuellement sélectionné. Les autres membres du groupe apparaissent dans les petits symboles. Il suffit de cliquer sur l'un de ces symboles pour sélectionner automatiquement le personnage correspondant comme meneur. L'énergie et la mana sont également illustrées. Un groupe peut se composer de trois personnages au maximum.

Vous ne pouvez sélectionner un personnage qu'en mode Quête pour effectuer des choses spécifiques. Les autres suivent automatiquement le meneur. Les symboles autour du personnage ont la signification suivante.



Vue du personnage/inventaire (C) : informations d'état sur le meneur du groupe.



Propriétés (A) : aperçu de toutes les capacités.



Grimoire (S) : formules magiques et de guérison



Journal (D) : liste des quêtes en cours et terminées, conseils et courtes descriptions



Carte (M) : carte locale et carte du monde



Menu (Échap) : ouvre le menu.

Ces symboles peuvent clignoter lorsque vous devez les utiliser. C'est principalement le cas lorsqu'ils comportent de nouvelles informations importantes

Curseur de la souris

Dans World of Chaos, le curseur peut prendre les formes suivantes.



Direction : si possible, conduisez le meneur vers ce point.



Interdiction : lorsque vous voyez ce symbole, vous ne pouvez rien faire.



Escalier : les membres du groupe montent ou descendent l'escalier. Lorsque vous êtes sur l'escalier, vous ne pouvez pas vous arrêter



Porte : ouvrir ou fermer, si possible.



Passage : permet de passer d'une carte à une autre.



Caisse : ouvrir une caisse, si possible.



Conversation : entamer un dialogue avec un personnage choisi.



Échange : échanger des objets entre les membres du groupe.



Attaque : attaquer un adversaire (il peut aussi s'agir d'un membre d'un groupe).



Tir : tirer une flèche sur un adversaire.



Tir impossible : vous utilisez un arc, mais votre adversaire est à l'abri.



Formule magique : appliquer une formule magique sur un autre personnage.

Menu contextuel

Vous pouvez exécuter des actions définies sur certains objets. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet pour faire apparaître le menu contextuel qui répertorie les autres possibilités de manipulation.

Choix des dialogues



Lors des conversations, il est possible de choisir les réponses. Vous devez alors bien réfléchir pour sélectionner la phrase qui permettra de faire progresser la quête.

Présentation des informations dans le jeu

Vue du personnage/inventaire

Vous pouvez voir ici les caractéristiques majeures de votre meneur actuel. Vous pouvez choisir ses vêtements et l'arme qu'il porte. Vous pouvez aussi boire des potions magiques ou de guérison, par exemple pour vous redonner de l'énergie.



Trois onglets sont proposés.

- **Personnage**

Montre les vêtements et l'arme portés pour le combat.

- **Détails**

Présente les statistiques de votre personnage.

- **État**

Montre tous les effets positifs et négatifs qui agissent sur le personnage.

D'autres détails sont également fournis dans la partie inférieure gauche : Attaque, Énergie, Dégâts, Protection, Mana et Points d'action. Des points sont également retirés pour certaines actions. Par exemple, lors des combats, des informations s'affichent au bas de l'écran pour vous indiquer le nombre de points requis pour telle ou telle action.

D'autres onglets figurent à droite de l'écran.

Armes

Liste des armes disponibles

Armures

Liste des armures disponibles

Potions magiques

Liste des potions magiques disponibles

Divers

Liste d'autres objets (par exemple, artefacts, anneaux, amulettes, serre-tête, formules magiques)

Herboristerie

Liste des herbes crues (peuvent être en partie échangées contre des potions magiques)

Objets de la mission

Liste des objets disponibles qui sont requis pour la quête

Chaque onglet comporte une liste d'objets.

Chaque liste répertorie un ou plusieurs objets de l'inventaire.

Lorsqu'un objet apparaît en grisé, cela signifie que le personnage correspondant ne dispose pas de la capacité requise pour l'utiliser.

Si un objet apparaît en marron, il est en cours d'utilisation.

La liste présente également les informations suivantes sur les objets :

- le symbole
- le nom
- le numéro de l'objet
- d'autres paramètres



Points d'action (points retirés à l'utilisation)



Points d'armure (concernant les objets de défense)



Valeur d'attaque



Valeur de dureté (actuelle et maximale)



Valeur de vulnérabilité du bouclier



Prix en ducats



Valeur de vulnérabilité en attaque

Sous la liste des objets figurent quatre autres boutons



Informations : fournit des informations sur l'objet



Utiliser : utiliser l'un des objets.



Déposer : dépose l'objet choisi.



Réparer : répare l'objet actuel le résultat obtenu sera meilleur s'il est réparé par un forgeron.

Sous ces boutons se trouvent deux autres champs d'informations.



Ducats : somme disponible en ducats.



Poids : poids total et poids maximal des les objets, en livres.

Aperçu des capacités



Dans l'aperçu des capacités, les points acquis peuvent être attribués à certaines catégories de capacités.

Aperçu de la magie



Cet aperçu est différent selon les types de magie suivants.



Magie du prêtre



Magie du sorcier



Alchimie

Journal



Le journal comporte deux onglets. Le premier répertorie les quêtes actives et le second, les quêtes terminées. Une description accompagne chacune des quêtes.

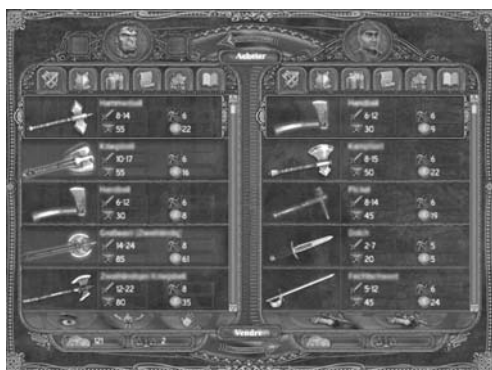
Carte

La carte illustre un plan actuel avec un marquage du lieu où l'on se trouve. La flèche montre la direction du regard au moment même. Au-dessus des boutons sur la droite, il est possible de choisir entre la carte locale ou la carte du monde.



Le lieu actuellement occupé est également repéré sur la carte du monde.

Aperçu du commerce



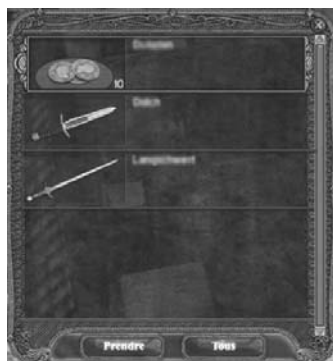
Vous pouvez faire du commerce avec d'autres personnages ou acheter des objets. Le menu vous permet de désigner les objets qui doivent être échangés. Ainsi, le bouton "acheter" vous permet d'acheter des objets, tandis que le bouton "vendre" vous permet d'en vendre (toutefois pas au prix du neuf).

Inventaire de l'adversaire



Lorsque vous remportez un combat, vous pouvez prendre dans votre inventaire les objets de votre adversaire. La partie gauche représente vos propres objets et la partie droite ceux de votre adversaire. Vous pouvez choisir les objets souhaités à l'aide des boutons "prendre" (pour prendre les objets sélectionnés) et "tout" (pour prendre tous les objets).

Fouille à la recherche d'objets



Dans un coffre par exemple, vous trouvez un objet intéressant. Pour prendre un objet en particulier dans votre inventaire, cliquez simplement dessus et confirmez en cliquant sur le bouton "prendre". Pour prendre tous les objets, cliquez sur le bouton "tout".

Menu contextuel

Le menu contextuel s'ouvre lorsque vous cliquez sur un personnage avec le bouton droit de la souris. Plusieurs possibilités s'offrent alors à vous : vous pouvez utiliser un objet, exercer de la magie ou demander des informations.

Mode combat



En mode combat, le déroulement du jeu passe en mode alterné. Le combat se tient dans une sorte d'arène. La vue de la caméra change également et n'est plus axée sur le meneur du groupe. Le menu contextuel est également disponible dans ce mode. Pour terminer un combat, vous avez deux possibilités : le gagner ou vous retirer.

Si le combat est quasiment perdu, mieux vaut fuir. Il n'en résulte toutefois aucun avantage tactique, car seul celui restant en dernier gagne !

La partie se termine uniquement lorsqu'il ne reste plus d'énergie à aucun membre d'un groupe. S'il reste encore de l'énergie à un seul membre du groupe, les autres membres survivent aussi. Les membres du groupe qui n'ont plus du tout d'énergie reçoivent 1 % d'énergie à la fin d'un combat.

Le mode alterné signifie qu'un seul personnage peut agir à la fois (courir, frapper et/ou appliquer une formule magique), pendant que l'autre reste à attendre sa chance.

Points d'action

Chaque mouvement dans le mode combat coûte des points d'action. Plus un combattant a de points d'action, plus il peut effectuer des actions efficaces et complexes. S'il ne lui reste plus assez de points pour son action, il doit passer son tour au profit du personnage suivant.

Mouvements

Le sol du champ de bataille se compose de champs hexagonaux. Chaque personnage se tient sur l'un d'eux. Les personnages les plus grands peuvent également utiliser plusieurs champs (3 ou 5). Il peut cependant arriver également que ces personnages ne soient pas capables d'atteindre certains champs (un avantage possible pour vous).

Les mouvements coûtent aussi des points d'action (pour un pas vers un champ voisin, deux points d'action vous seront retirés). En faisant passer le curseur de la souris sur un champ, vous voyez combien de points d'action sont nécessaires.

Attaques

Le montant des points d'action que coûte une attaque dépend de chaque arme. Une arme de grande taille coûte plus de points d'action qu'une plus petite et ne peut pas être utilisée aussi souvent en une seule fois.

Les armes de combat rapproché permettent uniquement d'attaquer un adversaire qui se trouve sur un champ voisin. Lorsqu'un adversaire est plus éloigné, il ne peut être combattu qu'avec une arme à distance comme un arc et une flèche ou une formule magique.

Formules magiques

Les formules magiques font également effet lorsque des personnages se tiennent entre l'attaquant et le personnage ciblé. Une formule magique ne coûte pas d'action, mais des points de mana.

240 formules magiques différentes sont disponibles dans le jeu.

Combinaisons

Les combinaisons sont des variantes d'attaques qui se suivent les unes après les autres. Elles coûtent donc plus de points d'action, mais sont aussi plus efficaces.

Crédits

Conception du jeu

Brainfactor

Directeur Editorial

Alain Milly

Coordinatrice Marketing

Valérie Perdriau

Chef de département jeu

Hervé Bertrand

Chef de produit

Jonathan Assi

Thomas Charil

Florian Rebuzzi

Conception du coffret

Philippe Newmann – Bilbo Creation

Relations presse

Guillaume Bastide

Programmation du site internet

Silvio Barahona

Localisation manuel

Mylène Piron – Société Mylandris

Localisation ingame

Anjuva Interactive © 2008

Enregistrement vocal

Agence de localisation :

SDI

Directeur et développement commercial

Bruno Valenti

Assistance Technique

Assistance technique

Si vous rencontrez des problèmes pour installer le logiciel, vous pouvez contacter le service assistance technique par :

Courriel :

à l'adresse suivante : <http://www.anuman.fr>

puis téléchargez l'application AnumanLive

Téléphone :

Au 0825 15 00 30 (0,15 Euro TTC/minute à partir d'un poste fixe en France métropolitaine uniquement)

Horaires d'ouverture : de 10 H 00 à 16 H 00 du lundi au vendredi

Courrier :

Anuman Interactive SA

Service consommateurs

66 rue Marceau

93100 MONTREUIL

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous par :

Courriel :

à l'adresse suivante : info@anuman.fr

Courrier :

Anuman Interactive SA

Service consommateurs

66 rue Marceau

93100 MONTREUIL

Notes
