

Daemon Vector



English • French • Spanish • Dutch

Informations relatives à la sécurité

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.

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, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Pour réduire le risque d'apparition de symptômes liés à l'épilepsie, assurez-vous de jouer en étant placé aussi loin que possible de l'écran de télévision, de préférer un écran de télévision plus petit, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer lorsque vous êtes fatigué ou que vous manquez de sommeil.

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.

La copie, l'ingénierie à rebours, la transmission, la présentation en public, la location ainsi que le contournement de l'accord de licence et de la protection contre la copie sont strictement interdits.

Sommaire

2 Personnages principaux	10
3 Commandes	11
4 Gagner des niveaux et choisir son personnage ...	12
5 Commencer à jouer	12
6 Interface de l'utilisateur	13
7 Ennemis	14
8 Developers	15

2. Personnages principaux

Asgard Roy, l'Épéiste fou, est né dans une famille noble et manie l'épée comme personne. Son père l'a envoyé enquêter sur la mort de son meilleur ami, Nyven, le père de Rhea. Il devra, au cours de sa mission, venger la mort de Nyven et partir à la recherche de nouveaux adversaires. Avec son imposante mais néanmoins rapide épée, il frappe tous les monstres qu'il croise en chemin.

Rhea est née du mariage secret de Nyven avec une paysanne prénommée Seana. Elle a hérité des cheveux blancs et soyeux de sa mère, mais surtout de la puissante lance ancestrale de son père. Du jour où ses parents furent assassinés, Rhea n'eut plus qu'une seule idée en tête : la vengeance. C'est pourquoi elle a décidé de revenir dans la ville de ses parents pour que justice soit faite...

3. Commandes

	Souris	Clavier
Attaque simple	clic gauche	J
Attaque chargée	clic droit	K
Attaque spéciale	milieu	L
Action (parler/ramasser)	Espace	
Changer d'objet (suivant)	molette	I
Changer d'objet (précédent)	molette	U
Parer		E
Utiliser/jeter un objet		A
Commandes de la caméra		
Vers le haut		H
Vers le bas		Y
Vers la gauche	déplacer la souris	N
Vers la droite	déplacer la souris	M
Commandes du personnage		
Avancer		Z
Reculer		S
Aller vers la gauche		Q
Aller vers la droite		D
Commandes dans le menu		
Haut		Haut
Bas		Bas
Gauche		Gauche
Droite		Droite
Commencer		Entrée
Quitter		Echap

3.1 Contre-offensive

Le premier type de manœuvre de contre-offensive est la "Pure Defense" ("Défense pure"). La "Pure Defense" ("Défense pure") est activée lorsque le personnage esquive une attaque. Quand le joueur est en mode "Pure Defense" ("Défense pure"), il peut utiliser la "Deadly Counter Strike" ("Contre-attaque mortelle") en cliquant sur le bouton droit de la souris ou activer l'attaque "Frenzy" ("Frénésie") en faisant un clic gauche.

Le second type de contre-offensive est la "Counter Attack" ("Contre-attaque"). Quand le personnage rencontre un ennemi, le mode défensif est activé, et le personnage se place alors en position de défense. Le joueur peut utiliser la "Counter Attack" ("Contre-attaque") en cliquant sur le bouton gauche de la souris pendant que le personnage recule en mode défensif.

4. Gagner des niveaux et choisir son personnage

Asgard et Rhea ont des objectifs différents, et ne suivent donc pas le même chemin. Asgard, sûr de lui, commence son aventure dans un village infesté d'ennemis, et fonce tête baissée sur les monstres. Rhea, quant à elle, cherche à se venger et choisit un chemin à l'abri des regards afin de se faufiler dans le camp ennemi. Tout au long de leur palpitante aventure, les joueurs peuvent choisir entre plusieurs chemins.

5. Commencer à jouer

Cliquez sur **START (COMMENCER)** dans le menu pour commencer à jouer. Choisissez votre personnage principal parmi les deux proposés. Sélectionnez un niveau sur la carte principale. Une fois le niveau réussi, vous verrez combien d'expérience vous avez acquis. Vous pouvez ensuite changer l'équipement de votre personnage, acheter ou vendre des objets, sauvegarder votre partie ou bien passer au niveau suivant.

6. Interface de l'utilisateur

6.1 Menu principal

New game (Nouvelle partie) : commencer une nouvelle partie.

Load game (Charger une partie) : charger une partie sauvegardée.

Option : modifier les paramètres du jeu.

6.2 Cartes

Vous pouvez choisir le chemin que vous suivrez sur la carte du monde. Les niveaux réussis sont indiqués par un point bleu, et les niveaux disponibles par un point rouge. Votre position actuelle est indiquée par un drapeau.

Quand la partie est en pause, vous pouvez voir votre position sur la carte au cours de chaque niveau. Le symbole du personnage sur la carte représente votre position et la flèche indique dans quelle direction vous êtes orienté.

6.3 Marchandises

Utilisez les âmes récupérées au cours de votre aventure pour acheter et vendre des marchandises. Vous pouvez également les utiliser pour acheter des points de santé, des points spéciaux, des objets et des aptitudes.

6.4 Menu du personnage

Après chaque niveau, vous pouvez voir le statut actuel de votre personnage et l'équiper avec d'autres armes.

Obtenir de l'équipement :

Vous pouvez obtenir de l'équipement en parlant à d'autres personnages du jeu. Certains se cachent dans des endroits sombres, il vous faut donc explorer tous les niveaux en profondeur pour tous les trouver.

Utiliser l'équipement :

Dans l'interface de l'équipement, choisissez l'objet que vous souhaitez utiliser, puis l'endroit où vous voulez l'utiliser (un objet par zone uniquement).

6.5 Interface

Points de santé

Points spéciaux

Objet

Les points de santé (barre rouge) et les points d'aptitude (barre jaune) de votre personnage se trouvent dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous pouvez voir dans le cercle l'objet actuellement sélectionné.

Combo

Le chiffre du combo se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran et disparaît lorsque vous manquez votre attaque.

Compteur d'âmes

Le compteur d'âmes augmente à mesure que vous éliminez des ennemis. Plus vous utilisez de combos pour tuer un ennemi, plus vous récupérez d'âmes.

7. Ennemis

Ennemis normaux

Veli

Les habitants de la ville se transforment en zombies une fois infectés par les larves de Necrolocusts. Ils deviennent alors incapables de penser et ne suivent plus que leur instinct.

Hellhounds (Chiens de l'enfer)

Ce sont des loups qui se sont transformés en monstres après avoir dévoré la chair d'un Veli. Leur taille a doublé, et leur agressivité aussi...

Horror (Horreur)

Ce sont des monstres créés de toutes pièces en assemblant des membres de Velis. Ils n'ont pas l'intelligence des humains, mais restent néanmoins des guerriers redoutables.

Necrolocust

Ils sont très bien protégés et peuvent causer des dégâts considérables.

Necrolocust Captain (Capitaine des Necrolocusts)

C'est la forme la plus impressionnante de la race des Necrolocusts. Ils peuvent voler et attaquer à distance.

Autres ennemis

Giant Horror (Horreur géante)

L'Horreur géante a été fabriquée à partir de plusieurs Horreurs. A l'origine, il était prévu qu'en tant que véritable machine de combat à deux têtes, l'Horreur géante soit capable d'attaquer à la fois par devant et par derrière, mais la forme asymétrique de son corps a transformé le "second" corps (situé dans son dos !) en une arme pour le corps "principal".

Ennemis principaux

Djien

Dans les anciennes légendes, on parle de cette créature en forme d'araignée comme étant le monstre le plus horrible de tous les temps.

Lady Giorsal

Cette mystérieuse femme chevalier porte une armure sauvage et est armée d'une lance inhabituellement courte. Bien qu'elle soit humaine, elle semble contrôler l'armée des Velis.

The Executioner (Le bourreau)

Voici le combattant à la hache le plus redouté de tout le pays. Il est au service du comte Nigel depuis quelque temps déjà. D'après la rumeur, il a été gravement blessé lors de l'assassinat de Nyven et de sa femme, et souhaiterait à présent se faire soigner par le Prince des Ténèbres en personne.

Ragana

La sœur jumelle de la femme du comte Nigel règne sur la forêt. Jusqu'à présent, aucun homme n'est parvenu à ressortir vivant de la forêt après avoir vu son visage...

8. Developers

Executive Producers: Aaron Hsu Amanda Liu

Producers: Max Lin, Tony Wang

Technical Director: Eric Chang

Creative Director: Tony Wang

Art Director: McCoy Chen

Programmers

Lead Programmer: Leon Hsu

Programmers: Column Chin, Daniel Chung, Frank Hung, Honny Chen, Jeffrey Chiao, Stanley Chen, Walter Huang

AI Programmers: Frank Hung, Walter Huang

Special Effects Programmers: Daniel Chung, Frank Hung, Jeffrey Chiao, Stanley Chen

Entity Programmers: Column Chin, Daniel Chung, Jeffrey Chiao, Honny Chen

In-game Programmers: Frank Hung, Honny Chen, Walter Huang

UI Programmers: Column Chin, Leon Hsu, Honny Chen

R&D Team Programmers: Ace Wu, Albert Lee, Anderson Lin, Eason Chang, Joe Chiang, LaPhonso Li, Lesnie Lin, Locke Yang, Samuel Huang

Designers

Lead Designer: Solus Lu

Lead Level Designer: Kayin Chang

Level Designer Group: Arthur Tsai, Faust Li, Kayin Chang, Kim Chen, Solus Lu, Tony Wang

Lead Character Design: Charley Hsu

Character Design Group =: Charley Hsu, Solus Lu,

Lead UI Designer: Solus Lu

UI Designer Group :Lancelot Chu, Solus Lu
Story:Solus Lu

Art

Lead Artist: Tieno Liao

Technical Artist: Akira Fan

2D Character Design: Max Lin, Unice Cheng, Jerry Wang, Gray Chen

2D Stage Design: Gray Chen, Amo Hung, Unice Cheng

UI Design: Unice Cheng, Simen Wei

Additional Artwork: Chuck Chen, Kevin Yang, Zen Liao, Mobius Ning

3D Stage Design: Akira Fan, Shaq Hsu, Len Wu, Kevin Wang, Amo Hung, Danny Hsu, Jolly Pan, Gray Chen

Items: Shaq Hsu, Jojo Chang, Gray Chen, Amo Hung

3D Model: Amo Hung, Tieno Liao

Special Effects: Horry He, Amo Hung, Binge Wang

Animators: Jonathan Lo, Rocky Huang, McCoy Chen, Miki Chang, Aven Chang
In-game Animation: Jonathan Lo, Aven Chang

Quality Assurance

Quality Assurance Manager: Eric Chang

Lead Tester: James Hsu

Testers: Faust Li, Hoshin Liao, Kim Chen

Additional Testers: Steven Hsueh, Joe Hsueh, Emma Shu, Sam Wang, Herman Lee, Ken Wu, Kaoru Hsu, Happy Zeng, Rio Zeng, Blood Zhou, Tom Cheng

Music: Jei-Yong Shin

Sound Effects: James Liu

Recording & Mixing: PROFEE RECORDING STUDIO

Opening Movie: WIND CG STUDIO

Product Managers: Pei-Shin Lin, Steven S.Y. Chen

Promotion: Huang Chao Chiang, Winnie Lin, Jackey Hsu, Chirs Chen

Commercial Design: Croter Hung

Special Thanks: Dylan Yang, Devin Hsieh, James Tu

Frogster Interactive Pictures AG

BLEIBTREISTR. 38 · 10623 BERLIN ·

GERMANY

EMAIL INFO@FROGSTER-IPDE

WEB WWW.FROGSTER-
INTERACTIVE.DE

BOARD

FREDERIC BICHAT

CHRISTOPH GERLINGER (CEO)

DIRK WEYEL

BOARD REPRESENTATIVE. GERHARD
A. KONING

CEO: Christoph Gerlinger

COO: Frederic Bichat

CMO: Dirk Weyel

Product Management: Jörg Becker, Gereon Hermkes

Marketing and PR: Stefan Balabanow, Marc Binnewies

Layout and Design: Michael Schlaak, Mitwirkende Mitwirkende

Assistants: Janine Bichat, Katja Schmidt, Helga Billep

Press Relationships: Borgmeier Media

Web Design: Christian Passeyer

Web Community TechSupp #1: Olga Broido, Christian Passeyer

©2005 Frogster Interactive Pictures AG.

Tous droits réservés (copyright et droits d'auteur).

La location, la copie et la production de ce jeu sont strictement interdites !

© 2004 XPEC Entertainment Inc. Tous droits réservés.

Ce jeu utilise Bink Video. © 1997-2003 RAD Game Tools, Inc. RenderWare est une marque déposée de Canon Inc. Certaines parties de ce logiciel sont protégées par les droits d'auteur. 1998-2003 Criterion Software Ltd. et ses bailleurs de licence.

Lexicon Entertainment

Managing Director: Chris Allcroft

Sales & Marketing Director: Emily Booty

Projects Manager: Stephen Suckling

