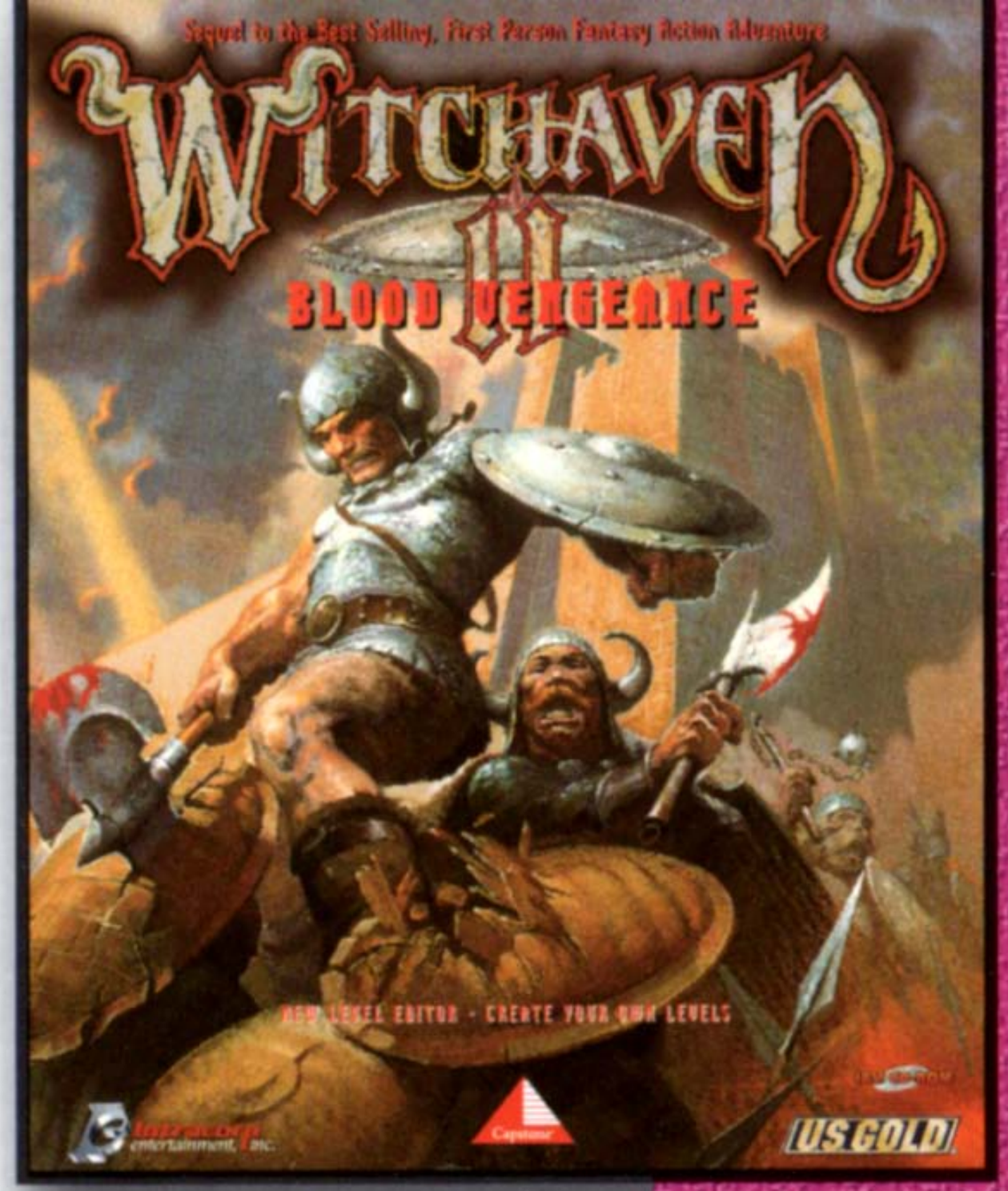
Kixx



ACTION ADVENTURE

INSTRUCTION MANUAL

EIDOS INTERACTIVE

Installation Instructions

Running the Installation Program (DOS mode):

1) Insert the CD into your CD-ROM drive, and switch to the CD-ROM drive.

2) Type: **INSTALL**.

When complete, the installation will take you directly to the Witchaven 2 setup program. This allows you to select the following: Digital Sound, Midi Device Control, Game Controls and Video Display Mode. If you need to change any one of the above after Witchaven 2 has been installed, type in: **SETUP** at the **CAPSTONE\WHAVEN2** directory (or wherever you installed the game).

Starting Witchaven 2 (in DOS mode):

1) Insert the CD into your CD-ROM Drive.

2) Type: CD\CAPSTONE\WHAVEN2 enter.

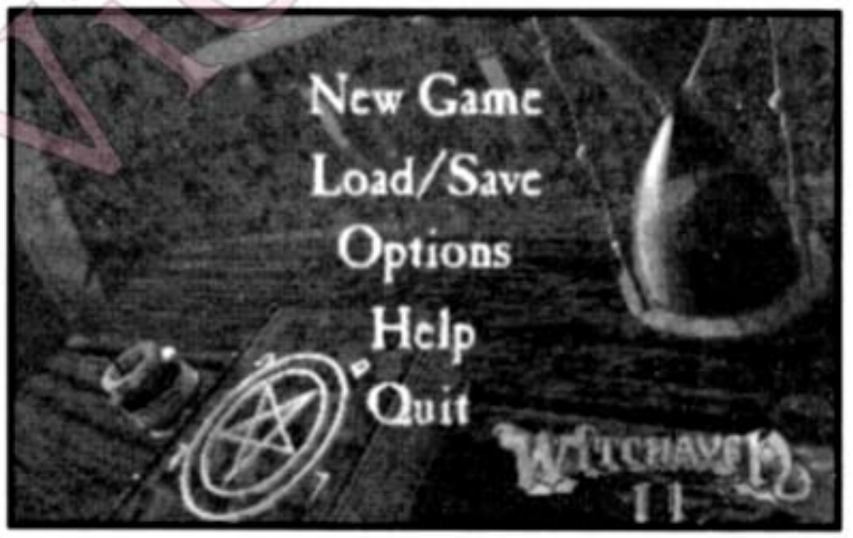
3) Type: WH2 enter.

Network & Modem Play:

Witchaven 2 supports one active, 2-16 player game on a LAN, requiring an IPX or compatible network driver. Witchaven 2 also supports a head-to-head modem game at 9600 baud or better. For instructions on setting up the modem or network games please read the README.TXT file by typing in README from the root directory on the CD-ROM.

Game Play

The following section is a quick start for those eager to enter Witchaven 2. All commands and on-screen elements are explained. Once the introduction has finished, you should see the Main Menu.



Le Vieux Manuel

Main Menu

New Game

This option starts a new game at the entrance of the labyrinth with 100 health and some of the weapons, in battle worn condition. You will also receive a few health potions as well as a resist fire potion.

Load/Save

This option allows you to either load or save a game.

Options

Options allows you to adjust the Sound, Gameplay and Controls for Witchaven.

Sound

Use up and down arrows to move and press enter to select.

Music Volume Move the slider to the right to raise the music volume.

FX Volume Move the slider to the right to raise the volume on the various background noises.

Tracks 1-15 If you prefer one music score over another, select it here for continuous play.

Play Press this button to play the selected track.

Stop Press this button to stop the music from playing.

Shuffle Press this button and a random track will be selected when one finishes.

Game Play

This option allows you to change the Blood & Gore along with the Levels of Difficulty.

Blood and Gore

There are two settings for the graphical depiction of blood splattered when hitting the enemy:

Blood and Gore off

Blood and Gore on (default)

Difficulty

There are four difficulty levels to choose from. The difficulty levels and their effects are:

Level 1: monsters have reduced health.

Level 2: monsters have average health (default).

Level 3: monsters have increased health.

Level 4: monsters have increased health, and are resurrected.

Le vieux Manuel

Controls

You may adjust your mouse, Spaceball Avenger, or Logitech Wingman here. Once the game starts you will be prompted to calibrate your joystick.

Help

This option brings up the Witchaven2 on-line help. It is a quick reference for weapons, spells, potions, and gameplay default commands.

Quit

This option allows you to exit to DOS. You will be prompted with "Are you sure y/n?"

Screen Elements



Le Manuel

Map

Pressing the tab key brings up the overhead map. The map displays the level you are on. You are represented by the arrow, and the map rotates as you do, so that the direction in front of you is always the top of the screen. When active, the overhead map's size can be changed using the + and - keys.

Experience Points and Character Levels

This area indicates the experience points and experience level your character attained. You gain experience points by killing monsters and finding certain items. Once a sufficient number of points have been reached, you rise in experience levels, thereby acquiring damage bonuses, and more health.

Health

This number represents the amount of damage you can sustain. When monsters or traps strike you, you lose health points. If your health reaches zero, you die. You can increase your health by drinking blue potions and finding certain items. You can minimize your health loss in combat by finding better armour. In addition, your total possible health increases as you gain experience levels.

Spellbook

This area displays all the spells available to you and the number of spell charges remaining. Each time you pick up a scroll, that spell becomes ready to be casted. To select a spell, flip the pages of the book by pressing the corresponding function key:

F1	Scare	**F5**	Open Door
F2	Night Vision	**F6**	Fly
F3	Freeze	**F7**	Fireball
F4	Magic Arrow	**F8**	Nuke

After selecting a spell, press the ` key to cast it.

Armour

This area displays your remaining armour points. The type of armour you are wearing determines the number of points and the manner in which enemy damage is distributed. See the Items section for more details.

Keys

This area displays which keys you have. There are four key types: the black key, brass key, glass key, and the ivory key. To open a door with a key, get close to the door and press spacebar. Some doors can only be opened by stepping on a floor trigger along with the appropriate key.

Le vieux Manuel

Potions

This area shows the potions you are carrying. There are five potion types: Health, Strength, Cure Poison, Resist Fire, and Invisibility. The triangle slider points to the potion selected or just discovered. You can move it by pressing the left and right bracket keys: [and]. To drink a potion, press enter. The computer will automatically quaff down a health potion before you die (if you have one available).

Weapon

This area shows the weapons you are holding. To select a weapon, press the corresponding number key.

1	Fists	**6**	Battle Axe
2	Dagger	**7**	Bow
3	Short Sword	**8**	Pike Axe
4	Morning Star	**9**	Two Handed Sword
5	Broad Sword	**0**	Halberd

Enchanted weapons share the same number as the original weapon.. Once a weapon is enchanted it will last for a short time before leaving you with the original weapon. Refer to the Weapons section for more information on Enchanted weapons. Remember to change weapons once one of your weapons enchantment has been used up because all of your weapons become enchanted when you enter a well.

To attack, press the Left Ctrl Key on the keyboard, the Left mouse button or Button #2 on the joystick. As you gain experience levels, you get a weapon damage bonus. For more information see the Weapons section.

If you pick up a shield it will be displayed only if you are using a one handed weapon (weapons 2-5). You may select to use or not use the shield by pressing [S] accordingly. Dual weapon combination will happen automatically when you are using the Broad Sword, and the Dagger or the Morning Star is in your inventory. You must lower the shield to take advantage of the dual weapon combination.

Screen Adjustment

The screen size can be adjusted to speed up game play. Press + to increase the screen size and - to shrink the screen size (in VGA mode only). The menu bar can be toggled on or off by choosing the largest screen size.

Le vieux Manuel

Movement

The movement keys can be customized by running Setup.exe before playing the game. Providing you have not altered the default settings, use the following keys to control movement:

Walking

Use the appropriate Arrow Keys , the Right Mouse Button or Up on the joystick.

Running

Hold down [shift] while walking or Button#1 on the joystick. The default is Caps-Lock ON which enables Run-mode.

Strafe

Press alt or <> on the keyboard.

Flying

After casting the Flight spell:

Fly Up:	press [insert]	**Look Up:**	press [page up]
Fly Down:	press [delete]	**Look Down:**	press [page down]
Cancel Spell:	press [end]	**Centre:**	press [home]

Doors and Chains

To open doors and pull wall chains, press spacebar.

Weapons



Fists

The weapon of last resort, your fists do the least amount of damage, and have the shortest attack range. Each punch does 1 to 5 points of damage.



Dagger

These magical blades once belonged to Verkapheron's elite priesthood. The dagger has the same range as your fists, but allows both a slashing and a stabbing attack. The enchanted dagger does double the amount of damage than the regular dagger.

Short Sword

The favoured weapon of the Argothonian Clansmen, the short sword is a double-edged blade of poor quality. It inflicts more damage than the dagger but also breaks easily.

Jeu Manuel

Enchanted Short Sword



The Flame Strike short sword was forged from the molten lava in which you adventure. It leashes out double the amount of damage the normal short sword does due to its intense flames.

Morning Star



The Morning Star is a devastating spiked ball and chain. It does more damage and a has larger swinging radius than the short sword. The crushing attack and swinging attacks inflict more damage than the short sword.

Enchanted Morning Star



The Enchanted Morning Star has an amber glow due to the flames extending from the spiked balls. It also vibrates from the sound aura of enchantment. Swinging the Enchanted Morning Star will summon a prey seaking fireball, causing serious amounts of damage to its helpless victim.

Broad Sword



Forged in the keep armoury, this weapon is heavier and sturdier than the short sword. It is double-edged and gives you two different swinging attacks. The left hand attack inflicts more damage than the right-hand attack.

Battle Axe



The Battle Axe is the native weapon of the Mino Drake. This sturdy, curved blade inflicts more damage than the broad sword and has a high resistance to damage. Due to its massive size and slow weapon speed, this a weapon of choice for only the highly experienced warrior.

Enchanted Battle Axe



This weapon is used by the Mino Drake Lords. Forged by magic, it delivers twice the amount of damage and is faster to wield than the standard Battle Axe.

Bow



The epitaph of Lord VerKapheron's archers,the bows and quivers you find give you the advantage of attacking from a distance. It has been proven that a single arrow delivered by a hero can kill an opponent with ease. In addition, the bow is never damaged, therefore it is never rendered useless. However, you are limited to the number of arrows you can scavenge.

Le vieux Manuel

Flaming Arrows



These arrows were left by Ikethsti to penetrate the unwary victims that despise the taste of flames. The flaming arrows will inflict twice the amount of damage when they strike an opponent.

Pike Axe



These items were once the symbol of the castle guard, serving as both a two-handed Pike Axe and a throwing axe. With the swinging attack, the Pike Axe inflicts an amount of damage equal to a short sword. The overhead chopping attack can inflict the same as the Morning Star. Furthermore, when more than one Pike Axe is found, the additional axes can be thrown, and re-used if they miss.

Enchanted Pike Axe



The enchanted Pike Axe will spread into three prey seeking axes when thrown, allowing a better chance to hit. An experienced axe hurler can hit three opponents on one throw, making this a deadly weapon. Be advised that you will not be able to pick up the regular Pike Axe until the Enchanted version is used fully.

Two-Handed Sword



This gigantic double-edged blade does the most damage of all the weapons. It allows two swinging attacks, inflicting 20 to 30 points of damage with the left swing and 25 to 30 points of damage with the right swing.

Enchanted Two-Handed Sword



The Ice Razor was enchanted by Ikethsti herself and turns creatures to ice 25% of the time. You can increase your chances of turning helpless victims to ice to 50% if you have on the helmet when this item is used.

Halberd



This is a large blade mounted on the end of a long wooden pole. The Halberd has the largest attack range of all melee weapons and it inflicts 5 to 20 points of damage with a piercing attack and 5 to 35 points of damage with a swinging attack.

Enchanted Wells



There are many enchanted wells throughout Cirae-Argoth's labyrinths. All enchanted weapons will be charged for a limited amount of uses. Be sure to switch to another weapon that is charged, when one relinquishes its enchanted powers. Be wise: most wells have the ability to enchant weapons only once.

Review Manual

Damage Modifiers

Both your experience level and strength affect the amount of damage you can inflict with weapons. You gain 1 point of additional damage per experience level, and drinking a strength potion and/or having the helmet, doubles (or quadruples) inflicted damage.

Break Hits

Each weapon, depending on the quality of its make and the strength of its design, has a certain number of break hits. This is the number of hits the weapon can inflict before dulling or breaking. Of the non-magical weapons, the short sword is the weakest, and the two-handed sword the strongest.

Double Weapon Proficiency

This skill allows you to wield two weapons simultaneously. In order to wield two weapons during combat you must have the Broad Sword out and have the Dagger or Morning Star in your inventory. The shield must not be in use, (press S) in order to take advantage of this ability. A second attack will be made automatically in opportune times with the Morning Star or the Dagger.

Spells

"Certain words, ancient and sacred, have the power to magnify and focus the will. They allow those with discipline to bend reality and invoke the powers arcane. Such words comprise the languages of the Nether-Reaches, but exist in the Prime Realms only as writing, scribed from parchment to parchment by initiate mages, refusing to be memorized and forever eluding the reason of man."

The scrolls you find will be incanted with 5 charges, thereby casting the spell and affecting the physical world.

Scare



When cast, this spell reaches into the mind of your foe and fetches its deepest fear. This spell is most effective on lesser creatures, for more powerful minds can see through the illusion.

Night Vision



This spell enhances your vision, granting you the ability to see in darkness for a limited time. The spell lasts ten seconds per experience level.

Review Manuel

Freeze



This spell launches a ball of energy that draws the heat from all creatures nearby. The spell makes your foes so brittle that they can be shattered with a single blow. The freeze spell is powerful but limited in the sense that some fire-based creatures may be immune to its effects.

Magic Arrow



This spell launches 10 prey seeking energy projectiles, inflicting 20 to 40 points of damage each.

Open Doors



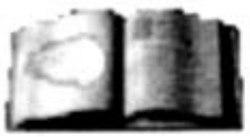
This spell will open any pentagram door requiring a key. Make sure that you are facing the door and are relatively close to the door you wish to open. Use this spell to open doors you can not find a key to.

Fly



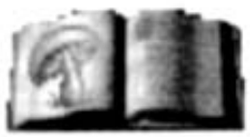
When invoked, this spell commands the power of air, granting you the ability of flight for a limited duration. You can fly straight up by pressing insert and straight down by pressing delete, relinquish your flight by pressing end.

Fireball



When cast, this channels the heat of the earth, creating three prey seeking fireballs, incinerating all creatures within 10 feet that fail to resist the effect of the spell. Those that resist, are singed, but otherwise unharmed.

Nuke!



This spell summons the energy of the stars, annihilating all creatures and items within 30 feet. Only the most powerful of the witches are capable of resisting this spell.

Scrolls



There is a scroll for every type of spell mentioned in the Spells section. When found, a scroll counts as five spell charges, ready to be spoken so that the magic bound in the text can be released.

Le vieux Manuel

Items

"There is a wide assortment of items to be found in the labyrinth. For decades since the assault on VerKapheron Keep, warriors and adventurers from across the Prime Realms have journeyed into those dark depths seeking glory and wealth. A few have returned, but most have perished, leaving their items behind to collect dust amidst their aging bones and forgotten dreams."



Ankh

Artifacts left by VerKapheron's priests, the ankh's powers of life grant 250 health points.

Amulets

Two amulets can be found in the labyrinth:



Amulet of the Mist

This amulet renders you invisible for 1 minute.



Shadow Amulet

This amulet acts as a Scare spell for 1 minute.

Armour

Armour serves two important functions: to deflect enemy attacks and thereby nullify all damage, and to absorb damage that is inflicted, reducing the cost to health. Though there are numerous items in the labyrinth that increase your armour, there are only three armour classes: leather, chain and plate. When you are successfully attacked, a certain amount of armour points are deducted from your pool, and then some percentage of the enemy's inflicted damage is subtracted from your health. The three classes of armour and their effects are:

Leather: loses 4 armour points per hit, half damage is inflicted.

Chain: loses 2 armour points per hit, one-quarter damage is inflicted.

Plate: loses 1 armour point per hit, one-quarter damage is inflicted.

Each armour type or armour-affecting item gives you a certain number of armour points, and protects as one of the classes above. Obviously, leather protects as leather, chain as chain and plate as plate, but other items will protect as one of the classes above as well. For example, a Crystal Staff gives you 300 armour points and protects as chain. When those 300 points have been exhausted, that item is no longer useful and is discarded. Furthermore, you can wear only one type of armour at a time.

Le Vieux Manuel

Example: Suppose you find a suit of leather armour. You get 50 armour points. Each enemy hit subtracts 4 armour points and inflicts half damage on your health. If you find a suit of chain, your armour points go to 100, not 150 because the suit of leather is discarded. Now each enemy hit would reduce your armour points by 2, and inflict one-fourth the amount of damage to your health.

Leather Armour



Bound leather armour offers the poorest form of protection, granting 50 points of armour, losing 4 points per hit and allowing half of inflicted damage to be taken from your health. Still, some armour is better than none, and leather armour can sometimes deflect enemy attacks altogether.

Chain Mail



An armour composed of a padded metal mesh. Chain mail gives you 100 armour points. It loses armour at the rate of two points per hit, and allows only one-fourth of all damage to health. Chain mail has a good chance to deflect enemy attacks.

Plate Armour



The highest quality armour, this armour grants you 150 armour points, loses only one point per hit, and allows only one-fourth of all damage to health. Plate mail has a very good chance to deflect enemy attacks.

Crystal Staff



This item gives you 250 health points, 300 armour points and protects as chain mail.

Glass Skull



The glass skull is given to only the mightiest warriors that prove their worth to Cirae-Argoth. This item will endow a warrior one level higher and bestow upon them all the benefits of the new level.

Helmet



This artifact grants you the power of legendary heroes, increasing the speed of your attacks, giving you ten armour points, and doubling your damage for thirty seconds.

Horn



For one minute, every point of damage you inflict is added to your health.

Keys



There are four types of keys in the labyrinth: Black Keys, Brass Keys, Glass Keys, and Ivory Keys.

Le vieux Manuel



Pentagram

These are artifacts used by the Nether-Realm invaders to move quickly through the labyrinth. Bring this item to the transparent Pentagram and it will teleport you to the next level.

Potions

Five types of potions can be found in the labyrinth:

Blue Potion: Increases your health.

Green Potion: Increases your strength temporarily.

Orange Potion: Cures poison.

Red Potion: This potion grants immunity to fire.

Brown Potion: This potion turns you invisible, if you are not attacking.

Rings

During the battle for the keep, many magic-using soldiers on both sides were slain, leaving behind an abundance of rings.



Adamantine Ring

This ring protects as plate mail, but gives no armour points.

Onyx Ring

This black jeweled ring grants you protection from missiles.

Sapphire Ring

This blue jeweled ring provides protection from fire attacks for a limited time.

Scepters



There are two scepters to be found within the labyrinth.
The Blue scepter grants you the ability to walk on water, and the Yellow scepter allows you to walk on lava. The effect of both scepters is limited to the level upon which they are found.

Midian Shield



This item gives 50 armour points and protects like plate mail. The shield can only be used when you have a one-handed weapon selected, and like other weapons, it can be damaged and rendered useless.

Jeux Manuel



Ciraen Shield

This rounded shield is enchanted and used by Ciraen's warriors. It will protect you longer than the Midian shield making it a strong compliment to any armour.



Treasure Chest

The lure of many adventurers. Within these chests lie glittering wealth or grave danger.



Horned Skull

The horned skull with its icy blue eyes holds the powers of Cirae-Argoth. When this item is found Cirae-Argoth has been defeated and her powers are contained, entrapped inside forever. To end the game, pick up this item and return it home so that it can be disposed of properly.



Gold & Silver Coins

Some enemies carry pouches full of gold or silver coins that can be collected for experience points.

Labyrinth Creator/Editor

Witchaven 2 contains a full level editor which will enable you to design your own levels. Full instructions are contained in the file README.TXT on the CD-ROM.

Cheat Code List

The following list contains some of the cheat codes to Witchaven 2. To enter in a cheat code press (backspace) and type in the following word (with no spaces) and press enter.

NOBREAK	Disables weapon breakage.	**WEAPONS**	Gives you all the weapons.
SHOWMAP	Show full map.	**ENCHANT**	Enchant weapons.

Trouble Shooting

If you get an error you do not understand and cannot solve, please write down the exact error and contact our Technical Support Department, Monday through Friday, between 9 a.m. and 5.30 p.m. Before you do, please make sure you're near your computer and that it's up and running.

Eidos Interactive Customer Services, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX

Tel : 0121 356 0831 Fax : 0121 606 1860

Le vieux Manuel

Installation

Lancement du programme d'installation sous DOS:

1. Placez le CD-ROM dans le lecteur, face imprimée sur le dessus. A l'invite du DOS, tapez X: <Entrée>, où X représente la lettre désignant le lecteur de CD-ROM.
2. Tapez **INSTALL**

Une fois l'installation terminée, vous accédez directement au programme SETUP de Witchaven 2. Celui-ci vous permet de modifier les paramètres suivants ; Carte son (voix), Carte son MIDI, Manette de jeu et Mode d'affichage vidéo. Si vous souhaitez modifier l'un de ces paramètres aprés l'installation de Witchaven 2, placez-vous dans le répertoire CAPSTONE\WHAVEN2 (ou dans le répertoire dans lequel le jeu a été installé) puis tapez SETUP.

Lancement de Witchaven 2 sous DOS:

1. Placez le CD-ROM dans le lecteur, face imprimée sur le dessus.
2. Tapez CD \CAPSTONE\WHAVEN2 puis validez.
3. Tapez WH2 puis validez.

I

Réseau et modem

Witchaven 2 vous offre la possibilité de jouer en réseau. 2 à 16 joueurs peuvent ainsi s'affronter simultanément. Pour cela, vous devez disposer d'un pilote réseau IPX ou compatible. Il est également possible d'engager un duel par modem, à condition de posséder un modem ayant une vitesse de 9600 bauds au minimum. Pour de plus amples informations, reporter-vous au fichier README.TXT en tapant README à partir du répertoire de votre CD-ROM.

Le Jeu

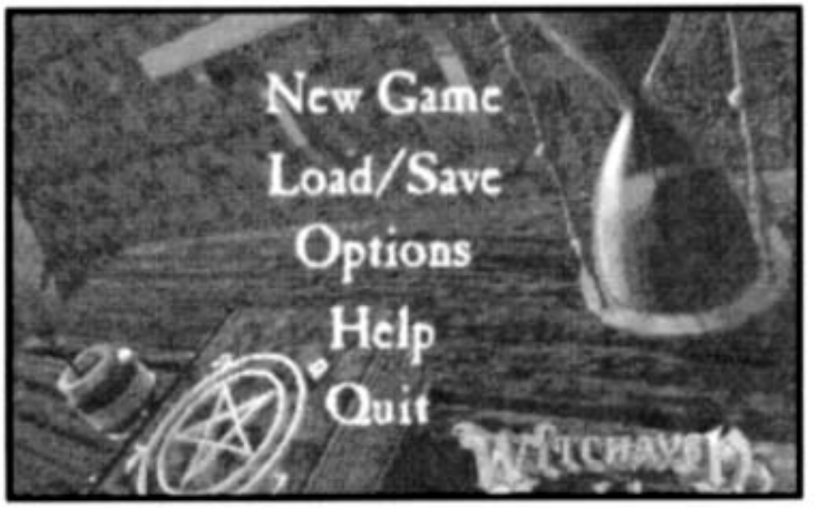
La section suivante propose des instructions de démarrage rapide à ceux qui ont hâte de jouer à Witchaven 2. Toutes les commandes et tous les éléments de l'écran y sont expliqués. A la fin de l'introduction, vous devriez voir apparaître le main menu (menu principal).

Menu principal

New Game (Nouvelle Partie)

Cette option vous permet de commencer une nouvelle partie. Vous êtes à l'entrée du labyrinthe avec 100 points de santé et certaines armes, déjà fatigué par la bataille. Vous recevez également quelques potions énergétiques ainsi qu'une potion pour résister au feu.

Le vieux Manuel



Load/Save (Charger/Enregistrer)

Cette option vous permet de charger ou d'enregistrer une partie.

Options

Les options vous permettent de modifier le son, le jeu et les commandes de Witchaven 2.

Sound (Son)

Utilisez x et z pour déplacer le bouton, puis appuyez sur e pour valider.

Music Volume (Volume musique) : Déplacez le bouton vers la droite pour augmenter le niveau sonore.

FX Volume (Volume effets sonores) : Déplacez le bouton vers la droite pour augmenter le niveau sonore des différents effets sonores.

Tracks 1-15 (Pistes 1-15) : Si vous préférez un morceau musical à un autre, sélectionnez-le pour qu'il passe en boucle.

Play (Marche) : Appuyez sur ce bouton pour lancer le morceau musical sélectionné.

Stop (Arrêt) : Appuyez sur ce bouton pour arrêter la musique.

Shuffle (Ecoute aléatoire) : Appuyez sur ce bouton pour que les morceaux défilent dans un ordre aléatoire.

Game Play (Jeu)

Cette option permet de modifier les effets de sang dans les différents niveaux de difficulté .

Blood & Gore (Effets de Sang)

Il existe deux options concernant les effets visuels lorsque le sang ¡aillit des blessures infligées à l'ennemi.

Le vieux Manuel

Blood & Gore off (Version soft)

Blood & Gore on (Version hard, par défaut)

Difficulty (Difficulté)

Vous pouvez choisir parmi quatre niveaux de difficulté. Ces niveaux ont les effets suivants :

Level 1 (Niveau 1) : la santé des monstres est faible.

Level 2 (Niveau 2) : la santé des monstres est moyenne (par défaut).

Level 3 (Niveau 3) : la santé des monstres est meilleure.

Level 4 (Niveau 4) : la santé des monstres est excellente et ceux-ci ressuscitent.

Controls (Commandes)

Vous pouvez ajuster les réglages de votre souris (Spaceball Avenger ou Logitech Wingman).
Une fois la partie commencée, un message vous demande de paramétrer votre joystick.

Help (Aide)

Cette option affiche l'aide en ligne de Witchaven 2. C'est une référence rapide pour les commandes des armes, des sorts, des potions et du jeu.

Quit (Quitter)

Cette option permet de retourner au DOS. Confirmez votre choix lorsque le message suivant apparaît "Are you sure y/n" [Etes-vous sûr o/n].

Les Eléments de l'écran



Le Vieux Manuel

Carte

Appuyez sur la touche TAB pour afficher la carte d'ensemble. Elle vous indique le niveau où vous vous trouvez. Vous êtes représenté par une flèche et la carte tourne en même temps que vous, de sorte que vous vous dirigez toujours vers le haut de l'écran. Lorsque la carte d'ensemble est active, vous pouvez changer sa taille en vous servant des touches + et -.

Points d'expérience et niveaux du personnage

Cette zone indique vos points et le niveau d'expérience que vous avez atteint. Vous gagnez des points d'expérience en tuant les monstres et en trouvant certains objets. Dès que vous avez gagné suffisamment de points, vous passez au niveau d'expérience supérieur et obtenez des bonus de dommages et des points de santé. (Pour plus de détails, voir l'Expérience dans la section Référence).

Santé

Ce nombre représente la quantité de dommages que vous pouvez subir. Lorsque vous êtes victime de monstres ou de pièges, vous perdez des points de santé. Si votre niveau de santé atteint zéro, vous mourez. Vous améliorez votre santé en buvant des potions bleues et en trouvant certains objets. Vous minimisez la dégradation de votre santé au combat en trouvant une meilleure armure. De plus, votre état de santé maximum augmente au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux d'expérience.

Livre des Sorts

Cette zone affiche tous les sorts dont vous disposez et le nombre de charges restantes. Chaque fois que vous prenez un rouleau, le sort est prêt à être jeté. Pour choisir un sort, tournez les pages du livre en appuyant sur la touche de fonction correspondante :

F1	Effrayer	**F5**	Ouvrir une porte
F2	Vision Nocturne	**F6**	Voler
F3	Geler	**F7**	Boule de Feu
F4	Flèche Magique	**F8**	Atome

Après avoir choisi le sort, appuyez sur la touche ~.

Armure

Cette zone indique vos points d'armure restants. Le type d'armure que vous portez détermine le nombre de points et la façon dont sont distribués les dommages de l'ennemi. Pour plus de détails, voir la section Les Objets.

Le vieux Manuel

Clés

Cette zone vous montre les clés que vous possédez. Il en existe quatre types : la clé noire, la clé en cuivre, la clé en verre et la clé en ivoire. Pour ouvrir une porte à l'aide d'une clé, rapprochez-vous de la porte et appuyez sur k. Certaines portes ne peuvent être ouvertes qu'en vous positionnant sur l'emplacement d'un mécanisme au sol avec la clé adéquate.

Potions

Cette zone indique les potions que vous emportez. Il y a cinq types de potions : Santé, Force, Antidote, Résistance au Feu et Invisibilité. Le triangle montre la potion sélectionnée ou que vous venez de découvrir. Vous pouvez le déplacer en appuyant sur les touches crochets gauche et droit ([ ]). Pour boire une potion, appuyez sur e. Si vous êtes sur le point de mourir, une potion de santé vous sera automatiquement administrée, du moins si vous en possédez une...

Arme

Cette zone affiche les armes que vous portez. Pour sélectionner une arme, appuyez sur la touche du nombre correspondant.

1 Fists (Poings)
2 Dagger (Poignard)
3 Short Sword (Epée courte)
4 Morning Star (Etoile du Matin)
5 Broad Sword (Epée à double tranchant)
6 Battle Axe (Hache)
7 Bow (Arc)
8 Pike Axe (Pique)
9 Two Handed Sword (Epée à deux mains)
0 Halberd (Hallebarde)

L'épée et l'épée enchantée partagent le même numéro ; les armes enchantées retourneront assez rapidement à leur état d'origine. Pour plus de renseignements, voir la section Weapons (Les Armes).

Pour attaquer, appuyez sur la touche du clavier "Left b", sur le Bouton Gauche de la souris ou sur le Bouton #2 du joystick. Au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux d'expérience, vous obtenez un bonus de dommages des armes.

Si vous ramassez un bouclier, il ne sera disponible que si vous utilisez une arme tenue à une seule main (armes de 2 à 5). Grâce à la touche S, vous déterminez si vous souhaitez vous aider ou non du bouclier. Une utilisation combinée de deux armes se fait automatiquement lorsque vous sélectionnez l'Epée à deux tranchant ou si vous disposez du Poignard ou de l'Etoile du matin. Vous devez baisser votre bouclier pour profiter de cette combinaison.

Le vieux Manuel

Réglage de l'écran

Vous pouvez régler la taille de l'écran afin d'accélérer l'exécution du jeu. Pour augmenter la taille, appuyez sur la touche + et sur - pour la réduire (en mode VGA uniquement).

Vous pouvez faire apparaître ou disparaître la barre de menu en modifiant la taille de l'écran.

Mouvement

Vous pouvez personnaliser les touches de mouvement en lançant Setup.exe. Si vous n'avez pas changé les paramètres par défaut, utilisez les touches suivantes pour contrôler le mouvement :

Marcher

Utilisez les touches fléchées appropriées, le bouton droit de la souris ou la direction haut du joystick.

Courir

Maintenez la touche j enfoncée pendant que vous marchez ou le bouton #1 du joystick.

Bombarder

Appuyez sur la touche a ou >> << du clavier. (clavier Français, q ; :)

Voler

Après avoir jeté le sort de Vol :

Voler vers le haut : appuyez sur la touche inser.
Voler vers le bas : appuyez sur la touche suppr.
Regarder en haut : appuyez sur la touche Page Up.
Regarder en bas : appuyez sur la touche Page Down.
Annuler le sort : appuyez sur la touche fin.
Centrer la vue : appuyez sur la touche home.

Portes et Chaînes

Pour ouvrir les portes et tirer sur les chaînes murales, appuyez sur la barre d'espacement.

Les Armes



Fists (Poings)

L'arme du dernier recours, vos poings sont les moins efficaces de toutes et ont la portée d'attaque la plus petite. Chaque coup de poing entraîne 1 à 5 points de dommages.

Le vieux Manuel



Dagger (Poignard)

Cette lame magique appartenait autrefois aux prêtres d'élite de Verkapheron. Elle a la même portée que vos poings, mais vous donne deux possibilités d'attaque, l'entaille et le coup. Le poignard enchanté vous permet de doubler l'importance des blessures infligées par le poignard ordinaire.



Short Sword (Epée courte)

L'arme préférée des membres du Clan des Argothoniens, l'épée courte a une lame à double tranchant de basse qualité. Elle inflige plus de blessures que le poignard mais se brise facilement.

Enchanted Short Sword (Epée courte enchantée)



L'épée courte "Coup de Flamme" a été forgée dans la lave en fusion dans laquelle vous vous aventurez. Lorsqu'elle s'abat sur l'ennemi, elle lui assène deux fois plus de blessures que l'épée courte ordinaire grâce à ses flammes ardentes.



Morning Star (Etoile du Matin)

L'Etoile du Matin est une terrifiante boule munie de pointes et pendue à d'une chaîne. Elle provoque plus de dommages que l'épée courte grâce à l'attaque par le haut et à la frappe latérale, et a un rayon d'action plus grand.



Enchanted Morning Star (Etoile du Matin enchantée)

L'étoile du matin enchantée dégage un reflet ambré dû aux flammes portées par les boules hérissées de piquants. Elle vibre également de l'aura sonore de l'enchantement. Faites tournoyer dans les airs l'Etoile du Matin enchantée pour lancer une boule de feu qui piste elle-même les proies, causant des blessures importantes à ses victimes sans défenses.



Broad Sword (Epée à double tranchant)

Forgée dans l'armurerie du donjon, cette arme est plus lourde et plus solide que l'épée courte. Elle a deux tranchants et vous offre deux possibilités d'attaque latérales. L'attaque de la main gauche est plus meurtrière que celle de la main droite.



Battle Axe (Hache)

La Hache est l'arme d'origine du Mina Drake. Cette lame incurvée et solide inflige plus de dommages que l'épée à double tranchants et est très résistante. Massive et lente à manier, elle constitue une arme de choix pour les guerriers expérimentés.

Le vieux Manuel

Enchanted Battle Axe (Hache enchantée)



Cette arme est employée par les Seigneurs de Mina Drake. Forgée par la magie, elle occasionne des blessures deux fois plus importantes et est plus facile à manier que la hache ordinaire.

Bow (Arc)



Epitaphes des archers du Lord VerKapheron, les arcs et carquois que vous trouvez vous donnent la capacité d'attaquer à une plus grande distance. Une seule flèche suffit à tuer un ennemi. De plus, l'arc ne peut pas être endommagé, il ne devient donc jamais inutilisable. Néanmoins, son usage sera limité par le nombre de flèches que vous trouverez.

Flaming Arrows (Flèches enflammées)



Ces flèches ont été laissées par Ikethsti afin de transpercer les victimes imprudentes qui méprisent le goût des flammes. Les flèches enflammées causent deux fois plus de dommages que les flèches ordinaires.

Pike Axe (Pique)



Cet objet fut jadis le symbole de la garde du château, pouvant être utilisé comme une arme tenue à deux mains ou comme une lance. Grâce à l'attaque latérale, la pique inflige des blessures d'une gravité égale à celle de l'épée courte. L'attaque frontale occasionne le même type de dégâts que l'Etoile du matin. Par ailleurs, quand vous trouvez une autre Pique, vous pouvez la lancer et la réutiliser si elle manque sa cible.

Enchanted Pike Axe (Pique enchantée)



La pique enchantée peut se séparer en trois piques différentes, multipliant ainsi par trois vos chances d'atteindre votre cible. Un lanceur de piques expérimenté peut atteindre mortellement trois adversaires d'un seul coup. Vous ne pourrez pas vous servir de la pique ordinaire tant que l'enchantement ne sera pas passé.

Two-Handed Sword (Epée à deux mains)



Cette énorme lame à double tranchant est l'arme la plus efficace de toutes celles que vous trouverez dans Witchaven II. Elle a deux attaques latérales possibles, causant 20 à 30 points de dommages par la gauche et 25 à 30 points de dommages par la droite.

Jeuxvideo Manuel

Enchanted Two-Handed Sword (Epée à deux mains enchantée)



Le Rasoir de Glace a été enchanté par Ikethsti lui-même et transforme les créatures en bloc de glace une fois sur quatre, ou une fois sur deux si vous portez le casque.

Halberd (Hallebarde)

C'est une grosse lame montée au bout d'une longue perche en bois. La Hallebarde est l'arme de mêlée ayant la plus grande portée d'attaque. Elle inflige 5 à 20 points de dommages avec son attaque perforante et 5 à 35 points de dommages avec son attaque latérale.

Enchanted Wells (Sources enchantées)



Il existe de nombreuses sources enchantées à travers les labyrinthes de Cirae-Argoth. Toutes les armes enchantées de Cirae-Argoth sont prévues pour un nombre limité d'utilisations. Lorsque les pouvoirs de l'une d'elles s'évanouissent, veillez à ce que la nouvelle arme que vous sélectionnez soit bien chargée. Soyez prudent, jeune guerrier, la plupart des sources ne disposent de pouvoirs d'enchantement que pour une seule utilisation.

Modificateurs de dommages

Votre niveau d'expérience et votre force affectent tous les deux la quantité de dommage que vous infligez avec vos armes. Vous faites 1 point de dommage supplémentaire par niveau d'expérience et le fait de boire une potion de force ou d'avoir le casque multiplie les dommages infligés par deux (ou par quatre).

Coups de rupture

Selon sa qualité de fabrication et sa résistance, chaque arme a un certain nombre de coups de rupture. Il correspond au nombre de coups que peut donner une arme avant de s'émousser ou de se briser. Parmi les armes non magiques, l'épée courte est la moins résistante et l'épée à deux mains la plus puissante.

Deux armes

Cette option vous permet de brandir deux armes à la fois. Pour utiliser deux armes au cours d'un même combat, vous devez avoir sorti l'épée à large tranchant et disposer du poignard ou de l'Etoile du Matin en réserve. En outre, le bouclier doit être désactivé (appuyez sur S). Au moment propice, une seconde attaque sera automatiquement portée avec l'Etoile du Matin ou le poignard.

Le Vieux Manuel

Sorts

"Certains mots anciens et sacrés ont le pouvoir de gonfler et de concentrer la volonté. Ils permettent à ceux qui ont de la discipline de contourner la réalité et d'invoquer les pouvoirs ésotériques. Certains de ces mots proviennent des langues des Enfers et n'existent dans les Royaumes Fondamentaux que sous la forme écrite, retranscrits d'un parchemin à un autre par des mages initiés, ne pouvant pas être mémorisés, et échappant à jamais à tout raisonnement humain."

Les manuscrits que vous trouverez contiennent chacun une charge de cinq sorts. Vous n'aurez qu'à lire l'incantation pour libérer la magie qu'ils renferment et affecter le monde physique.



Scare (Effrayer)

Lorsqu'il est jeté, ce sort s'introduit dans l'esprit de votre ennemi et recherche sa peur la plus profonde. Il est le plus efficace sur les petites créatures, parce que les esprits plus puissants prennent conscience de l'effet d'illusion.



Night Vision (Vision Nocturne)

Ce sort améliore votre vision et vous donne la capacité de voir la nuit pendant un certain temps. Il dure dix secondes par niveau d'expérience.



Freeze (Geler)

Ce sort projette une boule d'énergie qui aspire la chaleur de toutes les créatures se trouvant à faible distance. Il rend votre ennemi si fragile qu'il peut être brisé d'un seul coup. Le sort est puissant, mais il a ses limites puisque les créatures nées du feu pourront être immunisées contre ses effets.



Magic Arrow (Flèche Magique)

Ce sort envoie 10 projectiles d'énergie et inflige 20 à 40 points de dommages pour chacun d'eux.



Open Doors (Ouvrir des portes)

Grâce à ce sort, vous pouvez ouvrir toutes les portes du pentacle fermées à clé. Assurez-vous que vous êtes assez près et bien en face de la porte que vous souhaitez ouvrir. Servez-vous de ce sort pour les portes dont la clé est introuvable.



Fly (Voler)

Lorsqu'il est invoqué, ce sort prend le contrôle de la puissance de l'air et vous donne la capacité de voler pendant une période limitée. Appuyez sur la touche inser pour voler vers le haut, ou suppr pour voler vers le bas. Pour annuler le sort, appuyez sur la touche fin.

Le vieux Manuel

Fireball (Boule de feu)



Lorsqu'il est jeté, ce sort canalise la chaleur de la terre. Il crée trois boules de feu qui provoquent l'incinération de toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres et n'ayant aucune résistance à cet élément. Celles qui peuvent résister au feu sont juste légèrement brûlées.

Nuke (Arme atomique)



Ce sort invoque l'énergie des étoiles et extermine toutes les créatures et tous les objets se trouvant à moins de 10 mètres. Seules les sorcières les plus puissantes ont la capacité de résister à ce sort.

Scrolls (Manuscrits)





Pour chaque type de sort décrit dans la section Les Sorts, il existe un manuscrit. Lorsque vous le trouvez, il contient une charge de cinq sorts dont vous n'avez plus qu'à dire le texte pour libérer la magie qu'il renferme.

Les Objets

Vous pouvez trouver un grand nombre d'objets dans le labyrinthe. Pendant des décennies, depuis l'assaut du Château de VerKapheron, guerriers et aventuriers des Royaumes Fondamentaux se sont enfoncés dans ces sombres profondeurs pour y trouver gloire et richesse. Peu d'entre-eux en sont revenus, et la plupart ont péri, laissant derrière eux des objets couverts de poussière, au milieu de leurs os asséchés et de leurs rêves oubliés.



Ankh

Objets abandonnés par les prêtres de VerKapheron, les pouvoirs vitaux des ankhs vous donnent 250 points de santé.

Amulettes

Vous trouverez deux types d'amulettes dans le labyrinthe :



Amulet of the Mist (Amulette de la brume)

Cette amulette vous rend invisible pendant 1 minute.



Shadow Amulet (Amulette de l'ombre)

Cette amulette agit comme le sort pour effrayer pendant 1 minute.

Le vieux Manuel

Armure

L'armure a deux rôles principaux : repousser les attaques ennemies afin d'éviter tout dommage et absorber les dommages infligés afin d'en réduire l'effet sur la santé. Il existe de nombreux objets dans le labyrinthe pour améliorer votre armure : cuir, mailles et fer.

Lorsqu'une attaque contre vous réussit, un certain nombre de points d'armure est déduit de votre total, puis un pourcentage de dommages infligés par l'ennemi est soustrait de votre santé. Les effets des trois classes d'armures sont les suivants :

Cuir : perte de 4 points d'armure à chaque frappe, 50% de dommages infligés.

Mailles : perte de 2 points d'armure par frappe, 25% de dommages infligés.

Fer : perte d'1 point d'armure par frappe, 25% de dommages infligés.

Chaque type d'armure ou objet affectant l'armure vous confère un certain nombre de points d'armure et vous protège comme indiqué ci-dessus. Evidemment, le cuir protège comme le cuir et ainsi de suite, mais certains autres objets vous protégeront comme les classes d'armures ci-dessus. Par exemple, le Bâton de Cristal vous donne 300 points d'armure et vous protège comme les mailles. Lorsque ces 300 points sont épuisés, cet objet ne vous est plus d'aucune utilité et il est abandonné. Par ailleurs, vous ne pouvez porter qu'un seul type d'armure à la fois.

Exemple : supposons que vous trouviez une armure en cuir. Vous obtenez 50 points d'armure. Chaque attaque ennemie vous prend 4 points d'armure et inflige 50% de dommages à votre santé. Si vous trouvez une cotte de mailles, vous avez alors 100 points d'armure et non pas 150, puisque votre combinaison de cuir est abandonnée. A ce moment-là, les attaques ennemies vous coûtent 2 points d'armure et 25% de santé en moins.

Leather Armor (Armure en cuir)



L'armure faite de cuir représente la moins bonne protection. Elle vous accorde 50 points. Vous en perdez 4 à chaque attaque et 50% de dommages sont déduits de votre santé. Il vaut cependant mieux porter une armure que rien du tout et l'armure en cuir peut parfois vous servir à repousser complètement les attaques ennemies.

Chain Mail (Cotte de mailles)



Armure faite en métal, la cotte de mailles vous procure 100 points d'armure. Vous perdez deux points à chaque attaque et seulement 25% de votre santé. Elle a de bonnes chances de repousser les attaques ennemies.

Jeux Manuel



Plate Armor (Armure en fer)

C'est l'armure la plus efficace, elle vous donne 150 points et ne perd qu'un point par attaque et seulement 25% de votre santé. L'armure composée de plaques en métal repoussera très certainement les attaques ennemies.



Crystal Staff (Bâton de cristal)

Cet objet vous procure 250 points de santé, 300 points d'armure et vous protège comme une cotte de mailles.



Glass Skull (Crâne en verre)

Il est remis aux guerriers les plus puissants capables de prouver leur bravoure à Cirae-Argoth. Cet objet fait passer le guerrier au niveau supérieur et lui accorde tous les avantages de ce nouveau niveau.



Helmet (Casque)

Cet objet vous donne la puissance des héros légendaires, en augmentant la vitesse de vos attaques, en vous donnant dix points d'armure et en doublant les dommages que vous infligez pendant trente secondes.

Horn (Corne)



Pendant une minute, tous les points de dommages que vous infligez sont ajoutés à votre santé.

Keys (Clés)



Il y a quatre types de clés dans le labyrinthe : Clés en cuivre, Clés noires, Clés en ivoire et Clés en verre.



Pentagram (Pentacle)

C'est un objet dont se servent les envahisseurs des Enfers afin de se déplacer rapidement dans le labyrinthe. Lorsque vous le touchez, il vous téléporte au niveau suivant.

Potions

Vous pouvez trouver cinq types de potions dans le labyrinthe :

Potion bleue : pour augmenter votre santé.
Potion verte : pour augmenter votre force.
Potion orange : pour guérir les empoisonnements.
Potion rouge : pour être protégé du feu.
Potion marron : pour être invisible, si vous n'êtes pas en phase offensive.

Le vieux Manuel

Rings (Anneaux)

Pendant le combat pour prendre le château, de nombreux soldats qui utilisaient la magie furent massacrés des deux côtés, laissant derrière eux une multitude d'anneaux.



Anneau adamantin

Cet anneau protège comme une armure en fer, mais ne procure aucun point d'armure.



Anneau d'onyx

Il vous fournit une protection contre les projectiles.



Anneau de saphir

Cet anneau protège contre les attaques du feu pendant une durée limitée.

Scepters (sceptres)



Vous pouvez trouver deux types de sceptres dans le labyrinthe. Le sceptre Bleu vous donne la capacité de marcher sur l'eau, alors que le sceptre Jaune vous permet de vous déplacer sur la lave. L'effet de ces deux sceptres est limité au niveau dans lequel vous les trouvez.

Midian Shield (Bouclier de Midias)



Cet objet vous apporte 50 points d'armure et vous protège comme une armure en fer. Vous ne pouvez utiliser ce bouclier que si vous avez sélectionné une arme à une main. Comme les autres armes, il peut être endommagé et rendu inutilisable.

Ciraen Shield (Bouclier de Cirae)



Ce bouclier de forme arrondie est doté de pouvoirs magiques. C'est celui des guerriers de Cirae. Il est plus solide que le bouclier de Midias et complète efficacement n'importe quel type d'armure.

Treasure Chest (Coffre à trésor)



Il attire bien des aventuriers. Dans ces coffres, vous trouverez une richesse extraordinaire ou un terrible danger.

Horned Skull (Crâne cornu)



Le crâne cornu aux yeux bleus glacés renferme les pouvoirs de Cirae-Argoth. Si vous trouvez cet objet, Cirae-Argoth sera vaincue. Ses pouvoirs seront alors pris au piège et retenus à l'intérieur du crâne pour l'éternité. Pour terminer la partie, prenez le crâne et ramenez-le à votre camp afin de le faire disparaître en toute sécurité.

Le Vieux Manuel



Gold & Silver Coins (Pièces d'or et d'argent)

Certains ennemis transportent des bourses remplies de pièces d'or ou d'argent. Emparez-vous de ces bourses pour augmenter votre niveau d'expérience.

Création/Elaboration du labyrinthe

Witchaven 2 dispose d'un éditeur de niveaux complet. Pour apprendre à créer vos propres niveaux, reportez-vous au fichier README.TXT du CD-ROM

Liste des mots de passe

Vous trouverez ci-dessous quelque mots de passe de Witchaven 2. Pour entrer un mot de passe, appuyez sur la touch effacement arrière (backspace), saisissez le mot correspondant (sans espace), puis appuyez sur Entrée. Pour mettre à jour cette liste, consultez notre serveur minitel (3615 US GOLD) ou référez-vous aux magazines qui vous sont proposés en kiosque.

NOBREAK	Empêche la rupture des armes.
WEAPONS	Permet de disposer de toutes les armes.
SHOWMAP	Permet de voir la carte en entier.
ENCHANT	Armes enchantées.

AVERTISSEMENT RELATIF AUX RISQUES D'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont sujettes aux crises d'épilepsie ou aux pertes de connaissance lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumière clignotantes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. 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. Précautions à prendre dans tous les cas pour limiter les risques:

Avant l'utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de connaissance) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à au moins 2,5 m de l'écran.
- Si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil, reposez-vous avant de commencer le jeu.
- Veillez à ce que la pièce soit suffisamment éclairée.
- Utilisez le jeu sur un écran aussi petit que possible (14" maximum).

Pendant l'utilisation

- Marquez des pauses de 10 minutes toutes les heures.
- Nous conseillons aux parents de surveiller 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, perte de connaissance, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

Retro Manuel

Laadinstructies

DOS MODE

1. Leg de CD in de CD-ROM drive.
2. Selecteer de CD ROM drive (e.g. D:) en typ INSTALL, druk dan op de ENTER toets.
3. Volg de aanwijzingen op het scherm om de installatie te voltooien.
4. Na de installatie wordt het SETUP programma gedraaid, gebruik dit om de spelopties e.g. het geluid te configureren.
5. Als je de spelopties later wilt wijzigen, ga je naar de directory waarin het spel geïnstalleerd is, type SETUP en druk op de ENTER toets.
6. Om het spel te draaien, typ je WH2 en druk je op de ENTER toets, dit wordt gedaan in de directory waarin het spel geïnstalleerd is.
7. Raadpleeg de handleiding voor instructies voor het gebruik van dit product.

Le Vieux Manuel

IMPORTANT - READ CAREFULLY BEFORE USING THIS PRODUCT
LICENCE AND LIMITED WARRANTY

BY USING THE SOFTWARE INCLUDED WITH THIS LICENCE AND LIMITED WARRANTY YOU WILL INDICATE YOUR ACCEPTANCE OF THE TERMS OF THIS LICENCE AND LIMITED WARRANTY BETWEEN YOU, AND KIXX. THE SOFTWARE AND ACCOMPANYING ITEMS ARE PROVIDED TO YOU ONLY UPON THE CONDITION THAT YOU ACCEPT AND AGREE TO ABIDE BY THE TERMS SET OUT BELOW. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS AND DO NOT WANT YOUR ACT OF USING THE SOFTWARE TO INDICATE YOUR ACCEPTANCE OF THE TERMS, PROMPTLY RETURN THE SOFTWARE TOGETHER WITH ALL ACCOMPANYING ITEMS ("PROGRAM PACKAGE") TO YOUR DEALER FOR A REFUND.

A. TECHNICAL SUPPORT: If you have any problems with the software program(s) ("Witchaven II"), contact KIXX, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX Tel: 0121 606 1800. If you require technical assistance, call the Helpline on: 0121-356-0831. All telephone charges incurred by you in connection with this facility will be met by you, KIXX shall pay postage costs in returning to you any Program which is returned to KIXX by you under this agreement but shall not be responsible for postage costs incurred by you in returning the Program to KIXX.

B. LIMITED USE LICENSE: The Program is owned by Intracorp Entertainment, Inc.. (the Manufacturer), and is protected under copyright laws and international treaties. All rights not expressly granted are reserved.

YOU MAY:

- Either (a) make one copy of the Program solely for backup or archival purposes provided that you reproduce all information (including copyright notices) which appeared on the original disk(s), or (b) transfer the Program to a single hard disk, provided that you keep the original disk(s) solely for backup or archival purposes.
- Transfer the complete Program Package on a permanent basis, provided that you retain no copies and the recipient agrees in writing to the terms of this Agreement.

YOU MAY NOT:

- Use the program on more than one computer, computer terminal or workstation at the same time.
- Make copies of the materials accompanying the Program, or make copies of the Program except as provided above.
- Use the Program in a network or other multi-user arrangement or on an electronic bulletin board system or other remote access arrangement.
- Rent, lease, licence or otherwise transfer the Program without the express written consent of the manufacturer, except that you may transfer the complete Program Package on a permanent basis as provided above.
- Reverse engineer, decompile, disassemble, or create derivative works of the Program.
- Use the extra set of disks (if the program Pack contains both 3.5" and 5.25" disks) on another computer or loan, rent, lease, or otherwise transfer them to another user except as part of the permanent transfer of the entire Program Package.

C. LIMITED WARRANTY: KIXX warrants, to the original buyer only, that the media upon which the Program is recorded shall be free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of 3 months from the date of purchase.

EXCLUSIVE REMEDY: Subject to the following provisions KIXX's entire liability and your exclusive remedy under this limited warranty shall be, at KIXX's option, either (a) the repair or replacement of the Program that does not meet KIXX's limited Warranty and which is returned to the dealer or to KIXX, if sold to you directly by KIXX, with a copy of your receipt; or (b) a refund of the price, if any, which you paid for the program and any accompanying items (as defined) as substantiated with proof of purchase. TO MAKE A WARRANTY CLAIM, PLEASE RETURN THE PROGRAM PACKAGE TOGETHER WITH YOUR PROOF OF PURCHASE TO YOUR DEALER. This Limited Warranty is void if the failure of the media upon which the Program is recorded has resulted from; damage caused by your or any third party's act, default, or misuse of the Program or by failure to follow any instructions supplied with the program; by failure to comply with the instructions supplied with the computer hardware with which the Program is operated; if the Program has been stored, handled or applied in such a way that damage is likely to occur; or if the Program is altered, modified or repaired by persons not expressly nominated or approved in writing by KIXX.

NO OTHER WARRANTIES. WITH RESPECT TO THE PROGRAM, PROGRAM MEDIA AND THE ACCOMPANYING WRITTEN MATERIALS, KIXX GIVES NO OTHER WARRANTY OR GUARANTEE, OTHER THAN THE ABOVE WARRANTY. KIXX MAKES NO REPRESENTATIONS, WARRANTIES OR CONDITIONS INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE MERCHANTABILITY, QUALITY OR FITNESS FOR PURPOSE OF THE PROGRAM OR ANY ACCOMPANYING ITEMS. KIXX DOES NOT WARRANT THAT THE PROGRAM WILL MEET YOUR REQUIREMENTS OR THAT THE OPERATION OF THE PROGRAM WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR FREE. THIS LIMITED WARRANTY DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.

LIMITATIONS ON DAMAGES. IN NO EVENT SHALL KIXX, BE LIABLE FOR ANY DAMAGE WHATSOEVER (INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF INFORMATION, OR OTHER PECUNIARY LOSS ARISING DIRECTLY OR INDIRECTLY) OUT OF THE USE OF OR INABILITY TO USE THE PROGRAM. KIXX SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL OR OTHER SIMILAR LOSS OR DAMAGE EVEN IF KIXX HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE AND IN NO EVENT WILL THE LIABILITY OF KIXX EXCEED THE PURCHASE PRICE PAID BY YOU FOR THE PROGRAM AND ANY ACCOMPANYING ITEMS.

SAVE THIS LICENCE AND LIMITED WARRANTY FOR FUTURE REFERENCE
THIS LIMITED WARRANTY DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS

Not Original Manual

Notes

Notes


Kixx