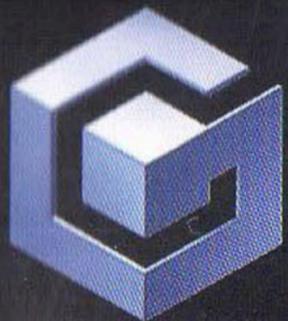


DOL-GRNP-F

LES ROYAUMES PERDUS™



ACTIVISION.
MODE D'EMPLOI

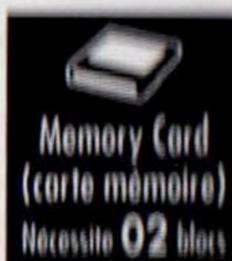


NINTENDO
GAMECUBE

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.



CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC UN OU DEUX JOUEURS ET MANETTES.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

Oldiesrising.com

LICENSED BY



SOMMAIRE

Prologue	2
Personnages	3
Démarrage	4
Options	6
Principes de base	7
Commandes de jeu	8
Ecran de jeu	12
Mode Bataille	14
Ecran Carte du monde	23
Pioche	25
Système	28
Apothicaire	29
Fées	31
Maison des Fées	32
Mode Duel	33
Trucs et astuces	37
Crédits	38
Support client	40
Contrat de Licence	41

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



PROLOGUE

La disparition d'une petite forêt fut le premier signe du mal qui approchait.

Un matin, les villageois ne trouvèrent qu'un mur de brume à la place de leur forêt. Quelques braves s'aventurèrent dans son obscurité. On ne les revit jamais...

Le lendemain, ce fut au tour du lac de disparaître, aspiré dans des tourbillons de brume. Peu de temps après le village tout entier fut englouti et plongé dans l'obscurité permanente d'un nuage de ténèbres.

La brume noire n'allait pas s'arrêter là...

Par un ancien accord, les Cinq Royaumes prospéraient isolés depuis des siècles. Le danger imminent les obligea à sortir de leur isolement séculaire. Les cinq rois se réunirent donc, pour la première fois, pour tenir un conseil de guerre. Hélas aucun habitant, qu'il soit roi ou paysan, ne savait comment vaincre la brume.

De terrifiantes rumeurs se propageaient. On disait qu'un mal sans âge s'était réveillé...

PERSONNAGES



Katia

Héritière du trône d'Alanjeh, Katia est seule au château lorsqu'il est attaqué par la Brume noire. Armée de sa seule Pierre runique, mystérieuse et brillante, et d'un vieux jeu de cartes, Katia s'apprête à entreprendre un voyage dont l'issue déterminera le destin d'un monde.

Le Roi Feobane

Feobane est le roi d'Alanjeh et le père de notre héroïne. Sous son règne avisé et éclairé, son royaume et son peuple connaissent la prospérité. Accompagné de ses chevaliers les plus dignes de confiance, le Roi Feobane a entrepris de découvrir la vérité qui se cache derrière la Brume noire.



Gurd

Gurd est une vieille femme qui tient une officine d'apothicaire aux abords d'Alanjeh. Ses voisins ont tendance à fuir son aspect inquiétant et ses manières revêches, mais elle n'en a cure.

DEMARRAGE

Insérez le disque de jeu dans le NINTENDO GAMECUBE, fermez le couvercle et appuyez sur le bouton POWER. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur START/PAUSE.



Mode 60Hz

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60Hz.

Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.

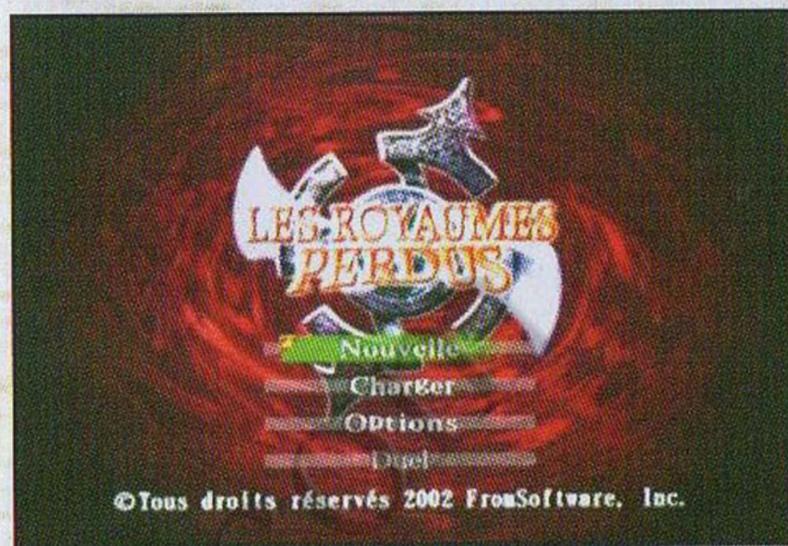
Pour activer le mode 60Hz, maintenez enfoncé le bouton B pendant l'affichage du logo NINTENDO GAMECUBE, jusqu'à ce qu'apparaisse le message: «Voulez-vous afficher l'image en mode 60Hz?». Choisissez OUI pour activer le mode.

Nouvelle partie

Pour commencer une partie au début, sélectionner Nouvelle.

Charger

Reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez laissée lors de votre dernière session. Nécessite une Carte Mémoire NINTENDO GAMECUBE contenant des données de jeu enregistrées.



Veillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

Options

Configurer le son, la fonction Vibration, les paramètres de la manette NINTENDO GAMECUBE, etc.

Duel

Le mode Duel permet de jouer contre un autre joueur. Nécessite une deuxième manette.

*Pour enregistrer une partie en cours, vous devez utiliser une Carte Mémoire disposant d'au moins 1 fichier et de deux blocs de mémoire. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 28.

REMARQUE : lorsque vous copiez les données d'une Carte Mémoire sur une autre à l'aide de l'écran Carte mémoire du NINTENDO GAMECUBE, la Carte Mémoire de destination doit disposer d'un fichier au même emplacement que le fichier de données à partir duquel vous copiez les données, faute de quoi la copie échouera. Pour sauvegarder les données sur un autre emplacement, copiez les données à partir du jeu. Chargez les données de jeu à copier, sélectionnez Sauvegarder et spécifiez la deuxième Carte Mémoire comme destination de la sauvegarde.

OPTIONS

Sélectionnez Options dans les menus de jeu pour configurer les paramètres de la partie.

Son

Contrôle la sortie audio. Choisissez entre Stéréo, Mono et Environ. Le paramètre par défaut est déterminé par l'écran Options du NINTENDO GAMECUBE.



Volume musique

Contrôle le volume de la musique de fond. Déplacez le stick directionnel vers la gauche ou vers la droite pour régler le volume.

Volume effets

Contrôle le volume de la musique des effets spéciaux. Déplacez le stick directionnel vers la gauche ou vers la droite pour régler le volume.

Fonction Vibration

Active ou désactive la fonction Vibration de la manette.

Commandes

Cette option vous permet de choisir le type de fonctionnement de la manette en mode Bataille. Pour plus d'informations sur le mode Bataille, reportez-vous à la page 12. Vous avez le choix entre trois réglages pour la manette. Pour changer de réglage, déplacez le stick directionnel vers la gauche ou vers la droite. Appuyez ensuite sur le bouton B pour valider votre choix.

**Ce jeu offre une qualité de son d'environnement. Pour profiter de cette qualité de son, connectez la sortie analogique A/V du NINTENDO GAMECUBE aux entrées audio de votre amplificateur Pro Logic™ ou Pro Logic™ II. Vérifiez que le mode Pro Logic™ ou Pro Logic™ II est activé sur votre amplificateur. Enfin, réglez l'option audio sur Environ, dans le menu Options.*

PRINCIPES DE BASE

Entrer votre nom

Au début d'une nouvelle partie, vous devez commencer par entrer le nom que vous souhaitez donner à votre personnage. Sélectionnez une lettre ou un chiffre à l'aide du stick directionnel, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer le caractère ou sur le bouton B pour le supprimer. Appuyez ensuite sur Terminé.



Objectif du jeu

Vous êtes la princesse Katia, exploratrice et maîtresse des créatures gardiennes. Votre mission consiste à résoudre le mystère de la Brume noire et à démasquer la puissance maléfique qu'elle occulte.

Evolution de l'histoire

L'histoire se développe à mesure que vous jouez. Chaque fois que vous terminez une mission, une nouvelle vous est proposée. Chaque mission présente des conditions de succès différentes à relever pour progresser dans l'histoire.



COMMANDES DE JEU

Paramètres de la manette en Config. 1

Bouton L

Appuyez sur le bouton A, B, X ou Y en le maintenant enfoncé pour effectuer le mouvement Lancer de capture. Voir Lancer de capture, page 19.

Stick directionnel / Manette +

Permet de déplacer votre personnage. La direction dépend de l'orientation de l'écran.

START/PAUSE

Permet d'ouvrir le menu
Voir Menu Carte du monde, page 24.



Bouton Z

Ce bouton n'est pas utilisé dans cette configuration de la manette.

Bouton R

Appuyez sur le bouton A, B, X ou Y en le maintenant enfoncé pour rejeter une carte. Voir Mode Bataille, page 12.

Boutons A, B, X et Y

Mode Bataille uniquement :

Le bouton Utiliser carte active la carte dont la position à l'écran correspond à la position du bouton.

Menus et dialogues :

Bouton A : Confirmer/Exécuter

Bouton B : Annuler

* La configuration de manette par défaut est la Config. 1.

* Il existe deux configurations supplémentaires. Voir Commandes, page 6.

* En cours de partie, vous pouvez retourner à l'écran de titre en appuyant sur les boutons START/PAUSE, B et X et en les maintenant enfoncés. Cette méthode permet de réinitialiser le logiciel.

Stick C

Angle et zoom de la caméra

(Deux niveaux de zoom en Mode Bataille, trois dans les autres modes.)



ECRAN DE JEU

Mode Bataille

Compteur de Pierres magiques

Indique le nombre de Pierres magiques dont vous disposez.
A mesure que vous progressez, vous pouvez transporter plus de Pierres magiques.

Compteur de points de vie (PV)
Affiche votre état de santé actuel.

Points de vie (PV)
PV actuels/PV max

Monstres ennemis

Chaque ennemi possède son propre écran d'état.

PV actuels/PV max

Attribut



Aperçu Carte

Indique la prochaine carte que vous recevrez dans votre jeu.
Lorsqu'une des cartes de votre jeu a été employée, celle-ci se place automatiquement dans votre jeu.

Cartes actives (Jeu)

Affiche les cartes dont vous disposez actuellement. La position des cartes correspond aux boutons de la manette. Les cartes sont colorées en fonction de leurs attributs. Voir Attributs des cartes, page 16.

Mode Exploration

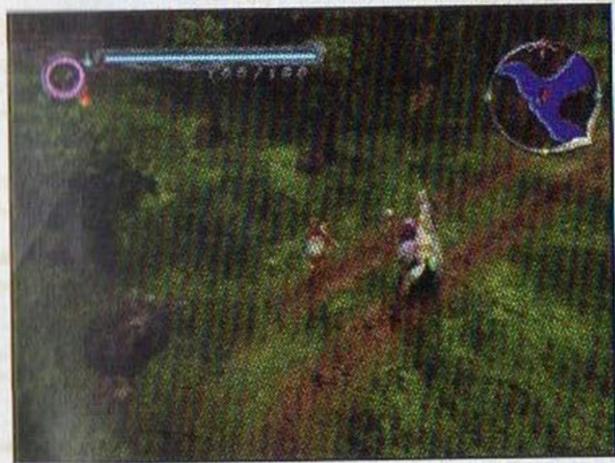
Carte locale

Petite carte centrée sur votre position actuelle.



Modifier la vue

Vous pouvez modifier les réglages de la caméra à tout moment avec Modifier vue au cours d'une mission à l'aide du stick C. Déplacez le stick C vers le haut et le bas pour zoomer en avant et en arrière. Deux niveaux de zoom sont disponibles en mode Bataille, trois en modes



Exploration et Carte. Déplacer le stick C vers la droite et la gauche permet d'effectuer une rotation de 90° de l'angle de vue. Une bonne maîtrise des réglages de la caméra peut souvent vous permettre de dénicher des coffres à trésor et des fées.

MODE BATAILLE

Si vous rencontrez un monstre en cours d'exploration, le jeu passe en mode Bataille. Evitez d'être touché et utilisez vos cartes pour vaincre les monstres ennemis. Le seul moyen de vaincre un monstre consiste à utiliser vos cartes. Une utilisation efficace et opportune de vos cartes est cruciale car vous ne pouvez transporter qu'un nombre limité de cartes.



Utiliser les cartes

Utiliser une carte : bouton A/B/X/Y

* Avec la Config. 1 de la manette

Pour utiliser une carte, appuyez sur le bouton de commande correspondant à la position à l'écran de la carte voulue. Utilisez vos cartes avec soin : certaines cartes ne sont effectives qu'à une certaine distance du monstre. D'autres nécessitent que vous pointiez vers l'ennemi au moment de leur activation, faute de quoi l'attaque n'atteindra pas sa cible.

Eliminer les cartes inutiles

Rejeter une carte : boutons R + A/B/X/Y

* Avec la Config. 1 de la manette

Vous pouvez rejeter une carte dont vous ne voulez pas en maintenant enfoncé le bouton R, puis en appuyant sur le bouton correspondant à la carte dont vous ne voulez pas. Les cartes rejetées retournent dans la pioche à la fin de la bataille.

Employer une carte

Lorsqu'une carte a été employée au cours d'une bataille, elle ne peut plus être utilisée pendant le reste de la mission. Les cartes employées demeurent disponibles pour les missions suivantes.

Pierres magiques

Les Pierres magiques apparaissent lorsque vous portez atteinte à un ennemi ou détruisez un objet du terrain.

Types de Pierres magiques

Il en existe trois types. Chaque type augmente le compteur de Pierres magiques à hauteur de sa valeur.



Recharge le compteur de Pierres magiques de 1 point



Recharge le compteur de Pierres magiques de 3 points



Recharge le compteur de Pierres magiques de 5 points



Récupérer des Pierres magiques vous permet à la fois de restaurer votre puissance magique mais aussi d'ajouter des points d'expérience à toutes les cartes qui se trouvent actuellement dans la pioche. Une petite Pierre magique vaut 1 point d'expérience. Une Pierre magique moyenne vaut 3 points d'expérience. Une grande Pierre magique vaut 5 points d'expérience. Le nombre de Pierres magiques que vous récupérez s'affiche à la fin de la bataille.

Remarque : si vous êtes à court de Pierres magiques, vous perdez des points de vie chaque fois que vous utilisez une carte. Si vous épuisez vos points de vie, la mission s'achève. Veillez donc à ramasser autant de Pierres magiques que possible.

Points d'expérience

Les points d'expérience que vous gagnez au cours des batailles sont ajoutés au total des points d'expérience de la carte utilisée pour les gagner. Les points d'expérience que vous gagnez vous permettent de transformer les cartes anciennes en cartes plus puissantes, ou d'en faire des copies.

Voir Apothicaire, pages 29 et 30.



Points d'expérience pour la carte sélectionnée

En attribuant les points d'expérience aux cartes les plus faibles, vous pouvez les transformer en cartes plus puissantes chez l'Apothicaire.

Eviter la bataille

Pour quitter une bataille avant la fin, courez vers la limite du champ de bataille pendant quelques secondes. Une fenêtre de dialogue apparaît ensuite pour vous demander si vous souhaitez quitter la bataille. Au titre de pénalité, une de vos cartes sera retirée au hasard de votre pioche.



Remarque: certaines batailles doivent être livrées jusqu'à la fin.

Types de cartes

En cours de bataille, chaque carte affiche une icône indiquant le type de la carte. Les cartes sont divisées en trois types principaux, comme suit :



Créature de
type Arme



Créature de
type Invoqué



Créature de
type Indépendant



Bien que seuls les trois types d'icône ci-dessus soient affichés en cours de bataille, les créatures sont réparties dans les cinq catégories suivantes dans les écrans Pioche et Inventaire :

Arme – Le monstre enfermé dans la carte lance une attaque dans son style de combat particulier. Ce type de créature disparaît après chaque attaque.

Invoqué – Certains de ces monstres fusionnent avec le joueur pour produire une attaque unique et puissante. D'autres demeurent à proximité du joueur, attaquant tout ennemi qui approche. Le reste de ces monstres restaurent les points de vie, soignent certains dommages ou ramènent les cartes employées à un état leur permettant d'être à nouveau utilisables.

Indépendant – Agissant de manière indépendante, ces créatures attaquent les monstres ennemis jusqu'à épuisement de leur énergie.

Escarboucle – Ce type de créature tourne en permanence autour du joueur jusqu'à épuisement de son énergie, causant des dommages à tous les ennemis à portée.

Piège – Ces créatures posent un piège à l'endroit où ils ont été invoqués. Tout ennemi qui approche déclenche le piège.

Card Attributs des cartes

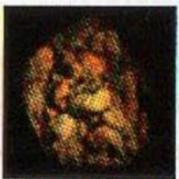
Chaque carte possède un attribut, tel que "bois" ou "eau". Le tableau à droite illustre les relations entre les types d'attribut. Vous aurez moins de difficulté en cours de bataille si vous sélectionnez les cartes dont les attributs vous apportent un avantage sur les ennemis que vous pensez affronter.



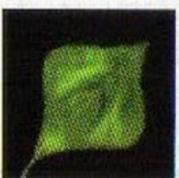
Feu. Efficace contre les créatures des Bois
Exemples : Dragons rouges, Hobgobelins



Eau. Efficace contre les créatures de Feu
Exemples : Fées, Fils du dragon



Terre. Efficace contre les créatures d'Eau
Exemples : Squelettes, Golems de sable



Bois. Efficace contre les créatures de Terre
Exemples : Mandragores, Banshees

Exemples de cartes

Il existe de nombreux autres types de cartes, en plus de celles présentées ici. Vous en trouverez de nouvelles à mesure de votre exploration. Ouvrez l'oeil.



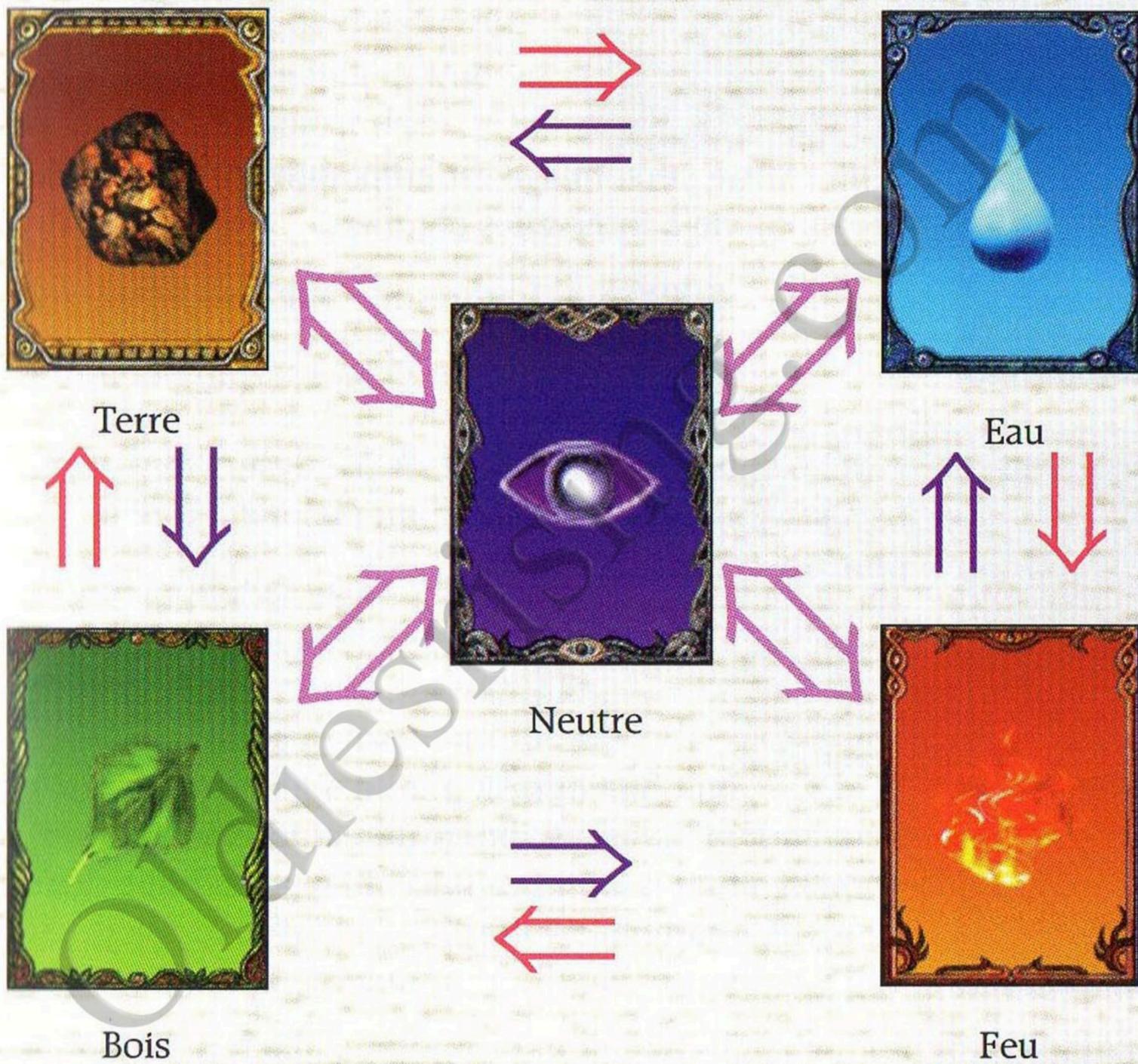
Hobgoblin
Attribut : Feu
Type : Indépendant



Fée
Attribut : Eau
Type : Invoqué

Relations entre les attributs

⇒ Supérieur à ⇒ Inférieur à ⇔ Egal à



Homme-lézard
Attribut : Terre
Type : Arme



Mandragore
Attribut : Bois
Type : Piège



Nécromant
Attribut : Neutre
Type : Invoqué

Dégâts spéciaux

Certains monstres ennemis peuvent causer des dégâts spéciaux en plus de ceux causés par leur attaque normale. Ces dommages affectent votre personnage jusqu'à ce qu'il se fasse soigner ou que l'effet de l'attaque s'épuise. Les cinq types de dégâts spéciaux sont les suivants :



POIS : votre personnage est empoisonné et perd des points de vie à intervalles réguliers.



PARA : vous êtes partiellement paralysé. Vous pouvez encore vous déplacer, mais à un rythme inférieur à la normale.



MAUD : vous êtes maudit par un sort. Votre puissance offensive et défensive est inférieure à la normale et vous n'êtes capable de n'utiliser que deux des quatre cartes de votre jeu.



CHRM : un charme ennemi vous plonge dans un état de confusion. Vous avez de grandes difficultés à distinguer vos ennemis de vos alliés et à contrôler les mouvements de votre personnage.



PIER : vous êtes pétrifié et dans l'incapacité de bouger tant que le sort est actif.

Lancer de capture

Vous pouvez "capturer" (Capturer jet) une créature ennemie en la frappant avec l'une de vos cartes.

Correctement exécutée, la manoeuvre permet d'enfermer le monstre ennemi dans une carte. Chaque Lancer de capture consomme une Pierre magique.



Lancer de capture : boutons L + A/B/X/Y

* Avec la Config. 1 de la manette

Pour capturer un monstre ennemi, vous devez l'atteindre d'un Lancer de capture. Chaque tentative de Lancer de capture ne produit qu'une quantité infime de dommages. Vous devez d'abord épuiser la créature à l'aide d'attaques normales, jusqu'à épuisement quasi total de ses points de vie, puis utiliser le Lancer de capture. Vous augmenterez vos chances de réussite en lançant des cartes plus fortes que l'ennemi que vous essayez de capturer, ou dont l'attribut est supérieur à celui de l'ennemi. Notez que certains ennemis, le Boss de chaque niveau par exemple, ne peuvent pas être capturés.



Vous pouvez déterminer l'endroit du champ de bataille où la créature de la carte commencera à agir de la façon suivante : actionnez le stick directionnel tout en maintenant enfoncé le bouton Utiliser carte. Pour jeter la carte à l'endroit voulu, relâchez le bouton Utiliser carte. Cette fonctionnalité n'est pas possible avec les monstres de types Arme et Invoqué. Vous pouvez également utiliser cette méthode dans le Lancer de capture. Si vous ne réussissez pas à vous approcher suffisamment du monstre que vous voulez capturer, essayez d'effectuer un Lancer de capture à longue distance.

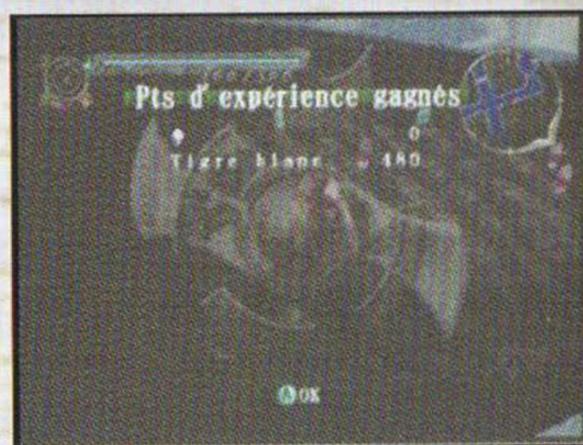


Issue du combat

A la fin de chaque bataille, les résultats s'affichent.

■ Monstres vaincus

Affiche le nom et le nombre des monstres ennemis vaincus au cours de la bataille.

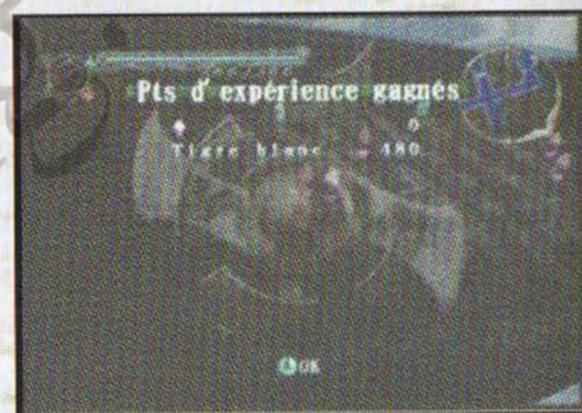


■ Pts d'expérience gagnés

Affiche le nombre de Pierres magiques acquises au cours de la bataille.

■ Pts d'expérience des cartes

Affiche le nom des cartes qui ont gagné des points d'expérience spéciaux au cours de la bataille, et le nombre de points d'expérience ainsi gagnés.



Résultat de la mission

A la fin de chaque mission, vos performances sont évaluées. Le nombre de monstres vaincus, le nombre de cartes utilisées et les dommages que vous avez subis sur l'ensemble du niveau sont indiqués. Vos performances sont notées sur une échelle de cinq étoiles (cinq étoiles – exceptionnel ; une étoile – entraînement nécessaire).

Ecran carte bonus

A la fin de chaque mission, vous avez la possibilité de choisir une ou plusieurs cartes bonus. Le nombre de cartes bonus que vous recevez dépend de l'évaluation de vos performances. Vous pouvez recevoir trois cartes bonus au maximum.





Points de pioche

Chaque niveau possède au moins un Point de pioche. Un Point de pioche se présente sous la forme d'une pierre bleue brillante posée sur un socle. Pour activer un Point de pioche, placez-vous à proximité et appuyez sur le bouton A. Les Points de pioche rechargent vos

points de vie, et vous permettent de modifier votre pioche de cartes.

L'option Modifier pioche vous permet d'ajouter à votre pioche n'importe quelle nouvelle carte trouvée au cours de votre mission en cours. Sélectionnez les cartes que vous voulez ajouter à la pioche et appuyez sur le bouton A. Le nombre maximum de cartes que vous pouvez transporter dans votre pioche est de 30. Voir Modifier pioche, page 25.



Récupérer les cartes

Chaque niveau contient un nombre de cartes cachées à différents endroits. Vous pouvez ajouter ces cartes à celles que vous possédez déjà en sondant les objets en mode Exploration.



Icône !

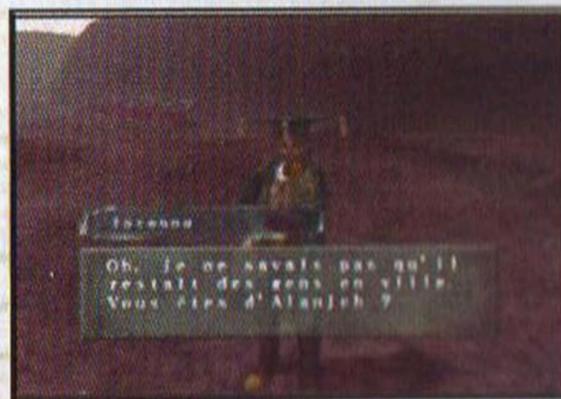
Cette icône apparaîtra occasionnellement au-dessus de la tête de votre personnage en mode Exploration. Elle indique que quelque chose ou quelqu'un mérite d'être sondé à l'endroit où vous vous trouvez. Appuyez sur le bouton A pour interagir avec l'objet ou la personne.



Interagir avec les personnes

Au cours de votre exploration des royaumes perdus, vous rencontrez des personnages très différents. Ces personnages possèdent souvent des informations qui peuvent vous intéresser.

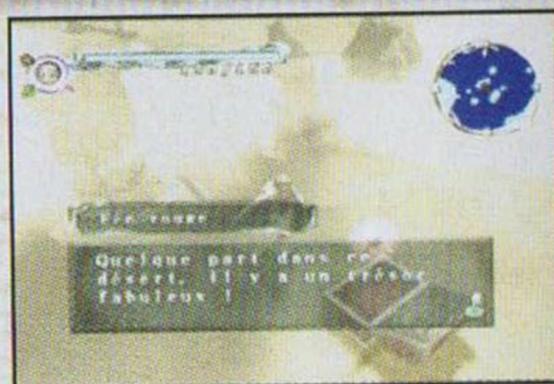
Pour parler à un autre personnage, approchez-vous de lui, et appuyez sur le bouton A.



Objets spéciaux

Vous pouvez trouver des objets spéciaux dans différents endroits dont les coffres à trésor. Les objets de ce type ne sont utiles que pour la mission en cours.

Si vous abandonnez une mission ou mourez, vous perdez tous les objets spéciaux que vous transportez.



Utilisez le bouton A pour ramasser et utiliser les objets spéciaux.

* Toutes les cartes que vous avez ramassées au cours d'une mission avant d'y renoncer font désormais partie de votre inventaire permanent. Vous ne pouvez pas les récupérer la prochaine fois que vous entreprendrez la mission.

Acquérir les Pierres runiques

A mesure que vous progressez dans la partie, vous trouverez des Pierres runiques supplémentaires. Seuls certains niveaux contiennent des Pierres runiques, et vous devrez passer un test pour acquérir chaque nouvelle Pierre.



Niveaux d'expérience

Chaque fois que vous trouvez une nouvelle Pierre runique, vous gagnez un niveau d'expérience. A mesure que vous gagnez ainsi des niveaux d'expérience, vous recevez des points de vie et pouvez transporter plus de Pierres magiques. D'autres paramètres, tels que la puissance offensive et défensive, augmenteront également.

Rejouer un niveau

Une mission s'arrête automatiquement dès que votre personnage épuise la totalité de ses points de vie. Le résultat est identique à celui qui se produit lorsque vous n'avez plus de cartes à jouer et que vous abandonnez vous-même la mission. Avant de retenter votre chance dans le niveau, il peut être judicieux de modifier votre pioche en ajoutant les cartes que vous avez trouvées au cours de votre première tentative.



ECRAN CARTE DU MONDE

Comment lire la carte



Icône Emplacement

Une icône signale tous les emplacements que vous pouvez visiter. Placez le curseur au-dessus d'une icône pour afficher le nom de l'emplacement. Vous ne pouvez pas pénétrer dans les emplacements affichés en gris.

Curseur

Déplacez le curseur à l'aide du stick directionnel. Maintenez enfoncé le bouton X pour le faire défiler plus rapidement.

Pioche actuelle

Nom de la pioche actuellement sélectionnée.

** Déplacez le stick C vers le haut et vers le bas pour effectuer un zoom avant ou arrière sur la carte.*

Missions et emplacements

Lorsque vous placez le curseur au-dessus d'une icône d'emplacement sur la Carte du monde, le nom de l'emplacement en question s'affiche. Appuyez ensuite sur le bouton A alors que le nom est visible pour afficher une courte description de la mission associée à cet emplacement ainsi que toutes les conditions devant être réunies pour accomplir cette mission. Si vous avez déjà accompli cette mission, votre évaluation apparaîtra sous le nom de l'emplacement.



** Vous ne pouvez pas revisiter un emplacement dont vous avez déjà réalisé la mission.*

Conditions de victoire

Chaque mission dispose d'une ou plusieurs conditions de victoire spécifiques. Ces conditions doivent être réunies pour que la mission soit accomplie.



Menu Carte du monde

Appuyez sur START/PAUSE dans l'écran Carte du monde pour afficher le menu Carte du monde. Ce menu vous permet de paramétrer la pioche comme bon vous semble.



Ecran d'état

Nom du joueur

Nom que vous avez choisi pour votre personnage.

Nom de la pioche

Nom de la pioche actuellement sélectionnée.

PV

Points de vie actuels et maximum de votre personnage.

DEF • POIS • PARA • MAUD • CHRM • PIER

Indique votre niveau de résistance à chaque type de dommage spécial.



Argent

Quantité de pièces d'or en votre possession. Cet argent peut servir à acheter des cartes chez l'Apothicaire. Voir Apothicaire, page 29.

PIOCHE

Modifier la pioche

L'option Modifier pioche vous permet d'ajouter et de supprimer des cartes dans la pioche actuellement sélectionnée. Les cartes à droite sont celles de votre pioche.

Liste des cartes en votre possession

■ Pioche actuelle

Pour ajouter une carte à votre pioche, sélectionnez une carte à gauche à l'aide du stick directionnel, puis appuyez sur le bouton A. Appuyez sur le bouton Y pour afficher des informations détaillées sur la carte actuellement sélectionnée. Pour supprimer une carte de la pioche, sélectionnez-la à droite de l'écran, puis appuyez sur le bouton A.

■ Trier la liste es cartes

Pour faciliter le processus de sélection des cartes, vous pouvez trier la liste des cartes à gauche de l'écran. Appuyez sur le bouton X, puis choisissez la façon dont vous voulez que les cartes soient triées.



Sélectionner la pioche

Si vous avez créé plusieurs pioches, utilisez le menu Sélect. pioche pour sélectionner la pioche de votre prochaine mission. Sélectionnez la pioche voulue à l'aide du stick directionnel, puis appuyez sur le bouton A.



Renommer la pioche

L'option Renomm. pioche vous permet de renommer la pioche actuelle. Utilisez le stick directionnel pour sélectionner une lettre, puis appuyez sur le bouton A pour ajouter cette lettre au nom de la pioche. Le bouton B vous permet de supprimer un caractère à la fois. Une fois la pioche renommée, sélectionnez Terminé.

Supprimer la pioche

L'option Suppr. pioche vous permet de supprimer les pioches dont vous n'avez plus besoin. Utilisez le stick directionnel pour sélectionner la pioche à supprimer, puis appuyez sur le bouton A. Cette option supprime uniquement la pioche, pas les cartes qu'elle contient.

Remarque : une fois supprimée, une pioche ne peut pas être restaurée.



Copier la pioche

L'option Copier pioche vous permet de dupliquer une pioche existante. Utilisez le stick directionnel pour sélectionner la pioche à copier, puis appuyez sur le bouton A. Cette fonction est utile pour personnaliser légèrement votre pioche, tout en conservant intact votre original.



Nouvelle pioche

L'option Nouv. pioche vous permet de créer une nouvelle pioche. Vous êtes ensuite invité à lui donner un nom. Utilisez le stick directionnel pour sélectionner une lettre, puis appuyez sur le bouton A pour ajouter cette lettre au nom de la pioche. Le bouton B vous permet de supprimer un caractère à la fois. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez Terminé.



Remarque : une pioche qui vient d'être créée ne contient aucune carte.

■ Inventaire

Indique les cartes que vous avez récupérées par rapport au nombre total de cartes. Les cartes que vous n'avez pas encore récupérées sont retournées, face cachée. Les cartes que vous venez d'acquérir sont signalées par un bandeau indiquant qu'elles sont nouvelles.



Détails des cartes

Pour afficher des informations détaillées sur n'importe quelle carte, sélectionnez-la à l'aide du curseur et appuyez sur le bouton Y. Les spécifications de cette carte apparaissent. Utilisez le stick directionnel pour circuler entre les quatre écrans d'information.

Chaque créature possède deux ensembles de données : un ensemble dans le cas où elle est utilisée en tant que carte, et un ensemble dans le cas où elle apparaît en tant que monstre ennemi.

■ Spec. carte (caractéristiques de la carte)

- Rareté : le nombre d'étoiles est proportionnel à la difficulté de l'acquérir.
- Icônes : elles indiquent le type et l'attribut de la créature sur la carte.
- Pierres req. (Pierres requises) : nombre de Pierres magiques requises pour utiliser cette carte.
- Type : type de la créature, classé en fonction du style de mouvement.
- Utilisation(s) : pour les créatures de type Arme uniquement. Indique le nombre d'utilisations possibles de la carte avant épuisement de son énergie.
- PV max. : points de vie maximum de la créature.
- Défense : capacité défensive de la créature.
- Nom de l'attaque : nom de ou des attaques de la créature.
- Portée : D=Très courte ; C=Courte ; B=Moyenne ; A=Longue ; S=Très longue portée
- Attaque : puissance offensive de l'attaque.

■ Profil carte

Brève description de la créature en tant que carte.

■ Caract. monstre (caractéristiques du monstre)

- Attribut : attribut de la créature.
- PV max. : points de vie maximum de la créature.
- Défense : capacité défensive de la créature.
- Nom de l'attaque : nom du style d'attaque de la créature.
- Portée : D=Très courte ; C=Courte ; B=Moyenne ; A=Longue ; S=Très longue portée
- Attaque : puissance offensive de l'attaque de la créature.

■ Profil monstre

Brève description de la créature en tant que monstre ennemi.

SYSTEME

Sauvegarder

La fonction Sauvegarder apparaît uniquement dans le menu Carte du monde. Vous ne pouvez pas sauvegarder de données de jeu en cours de mission.

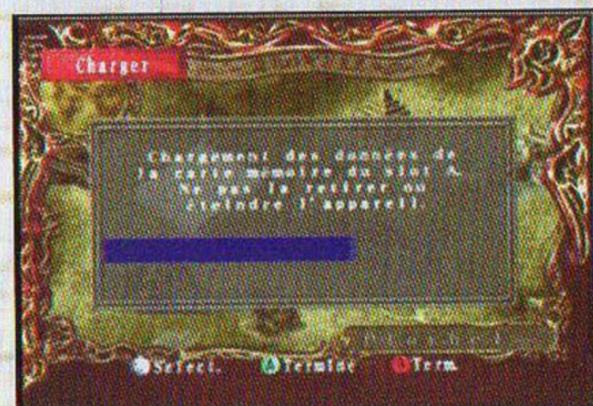
Pour sauvegarder une partie, commencez par vérifier qu'une Carte Mémoire est insérée dans le NINTENDO GAMECUBE. Sélectionnez le slot A ou B de Carte Mémoire, sélectionnez le numéro du fichier dans lequel vous voulez effectuer la sauvegarde, puis appuyez sur le bouton A.



Lorsque vous sauvegardez une partie pour la première fois, essayez de sélectionner un fichier de Carte Mémoire vide. Une Carte Mémoire peut contenir un maximum de huit parties du jeu Les royaumes perdus.

Charger

Pour continuer une partie déjà commencée, sélectionnez Charger. Lorsque le système vous y invite, sélectionnez le slot dans lequel est insérée la Carte Mémoire qui contient vos données de jeu. Dans la liste de fichiers, sélectionnez la partie que vous voulez reprendre, puis appuyez sur le bouton A.



ATTENTION : n'insérez et ne retirez jamais de Carte Mémoire en cours de chargement ou de sauvegarde d'une partie. Les données de la partie risqueraient en effet d'être corrompues.

Pour plus d'informations sur la suppression de fichier et l'initialisation des Cartes Mémoire, consultez le Manuel de l'utilisateur fourni avec le NINTENDO GAMECUBE.

Options

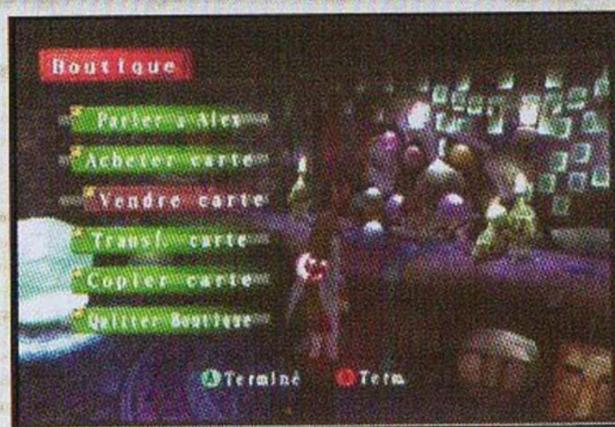
Trois configurations possibles de la manette vous sont proposées. Config. 1 est activée par défaut.

Quitter le jeu

Vous ramène à l'écran de titre. Toutes les données du jeu non sauvegardées sont perdues.

APOTHIKAIRE

A un certain point de la partie, vous rencontrerez l'Apothicaire. Dans son officine, vous pourrez acheter et vendre des cartes, effectuer des copies et transformer une carte en une autre. Vous pouvez gagner l'or dont vous avez besoin pour acheter des cartes en vendant celles que vous avez acquises à la bataille ou trouvées dans des coffres à trésor.



Parler à Gurd

Gurd, l'apothicaire, est une véritable mine de conseils et d'informations. Gurd sait tout ce qui se passe à Argwyll, et c'est dans votre intérêt de l'écouter.

Acheter la carte

L'option Afficher carte permet de visualiser une liste de cartes ainsi que leur prix. La sélection de cartes que vous pouvez acheter varie en fonction de votre stade de progression dans l'aventure.



Vendre la carte

L'option Vendre carte permet d'afficher la liste de toutes les cartes en votre possession, ainsi que la somme que Gurd est prête à déboursier pour les acquérir. N'oubliez pas que vous avez besoin de cartes pour le combat. N'en vendez pas trop.

Transformer la carte

Avec l'option Transf. carte, les cartes qui ont accumulé suffisamment de points d'expérience peuvent être transformées en d'autres cartes, plus puissantes. Vous découvrirez la liste des cartes en votre possession qui peuvent être transformées. Dans cette liste, sélectionnez la carte à transformer.



Une fois la carte sélectionnée, la liste des transformations possibles s'affiche. Si une ou plusieurs de ces cartes apparaissent retournées face cachée, cela signifie que la carte que vous avez sélectionnée n'a pas accumulé suffisamment de points d'expérience pour être transformée en cette carte.

** Si une carte a été précédemment affichée, vous pouvez voir son graphisme, mais il sera grisé si votre carte ne possède pas suffisamment de points d'expérience.*

Sélectionnez le type de carte dans lequel vous voulez transformer votre carte actuelle. Après avoir confirmé votre choix, Gurd activera la transformation.



Copier la carte



Pour effectuer des copies d'une de vos cartes existantes, sélectionnez Copier carte. Dans l'inventaire de vos cartes, sélectionnez la carte que vous voulez copier. A l'instar de la procédure de transformation des cartes, un certain nombre de points d'expérience sont requis pour copier une carte.

Quitter la boutique

Quitter Boutique permet de quitter l'officine d'apothicaire et retourner à la Carte du monde.

FEES

Il existe deux types de fées : les fées rouges et les fées bleues.

Les fées rouges disposent souvent d'informations importantes susceptibles de vous aider à accomplir votre mission.

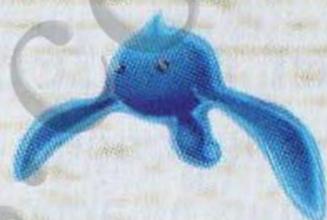
Les fées bleues sont plus difficiles à attraper, mais permettent, si vous les

capturez, de restaurer des points de vie ou de réintégrer dans votre pioche des cartes déjà employées. Soyez prudent car des monstres ennemis se déguisent parfois en fées bleues !



A propos des fées

Les fées sont des créatures magiques originaires d'Argwyll. Elles naissent des lambeaux du coeur des hommes qui se détachent chaque fois que l'un d'entre eux oublie le sens de l'amour. A la naissance, les fées sont des créatures éthérées et impalpables. En grandissant, leur couleur passe du bleu au rouge et elles prennent une forme solide.



Soins des fées bleues



Carte – une carte est sélectionnée au hasard parmi vos cartes déjà employées, et réintégrée dans votre pioche afin d'être à nouveau utilisable.



Pierre magique – restaure votre puissance magique à son niveau maximum.



Coeur – restaure 10 % de votre total de points de vie maximum.

Alexandre

Alexandre est un jeune universitaire spécialisé dans l'étude des fées. Fasciné par ces créatures mystérieuses, il est prêt à voyager partout, y compris les endroits les plus dangereux, pour entrer en contact avec des fées. Il a transformé sa maison, près de Blessoon, en un havre pour les fées.



MAISON DES FEES

A un certain stade de l'histoire, vous trouverez la Maison des Fées, un centre de recherche sur les fées. La Maison des Fées vous permet d'échanger les fées que vous avez capturées au cours de vos voyages.



Parler à Alexandre

Obtenez des informations sur les fées auprès d'Alexandre avec Parler à Alex.

Echanger des fées

Alexandre vous donnera des cartes magiques en échange des fées rouges que vous lui apportez.

Remarque : Alexandre collectionne uniquement les fées ROUGES.

Partir

Quitter le centre de recherche sur les fées et retourner à la Carte du monde.

MODE DUEL

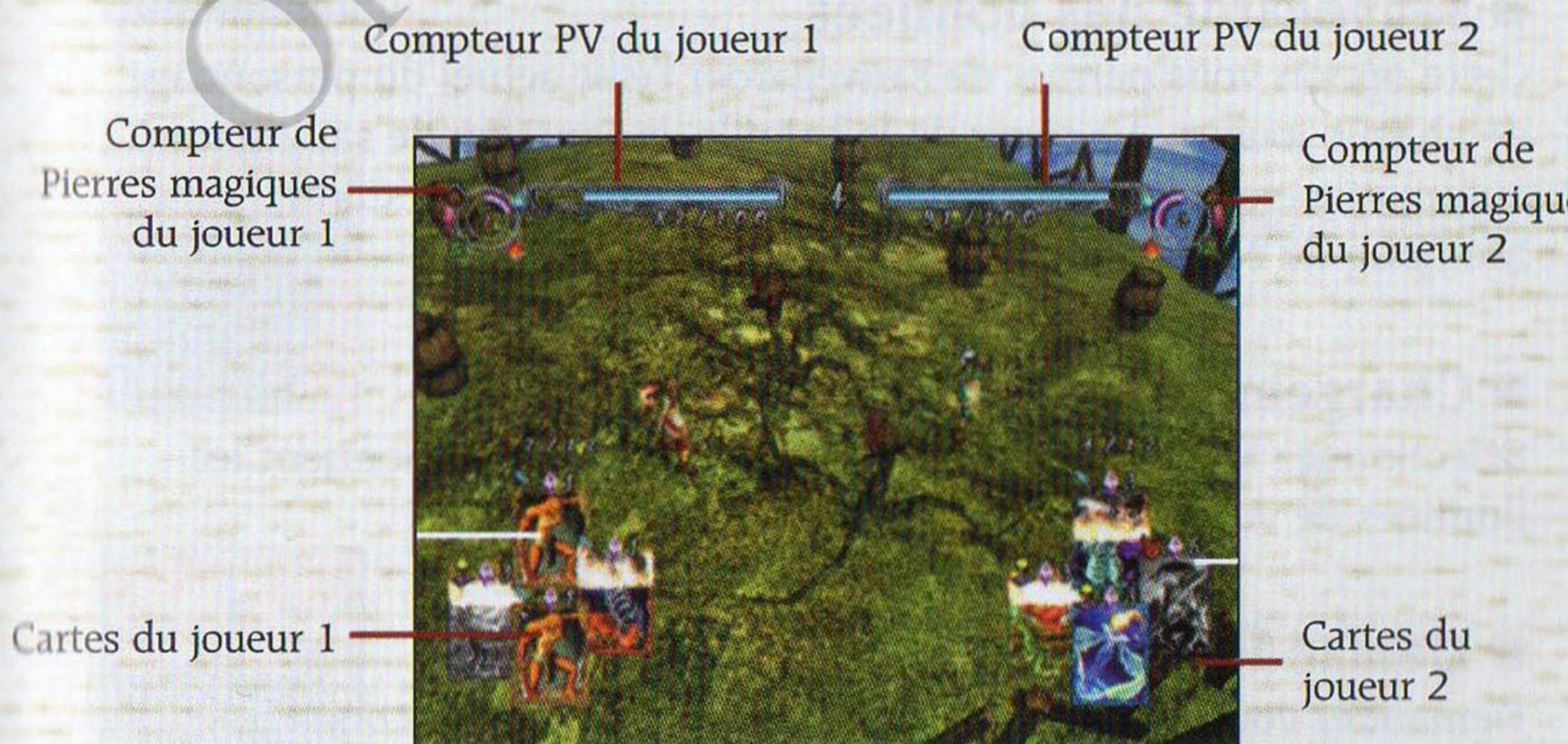
Ce mode vous permet d'affronter un ami en duel, à l'aide des données de jeu sauvegardées en mode scénarisé.

Remarque : une fois les données de jeu chargées, ne retirez pas la Carte Mémoire avant d'avoir quitté le mode Duel.

Règles du mode Duel

- Combattez en invoquant les créatures de vos cartes, comme en mode scénarisé.
- Le premier joueur qui épuise ses points de vie perd le duel.
- Si aucun des joueurs n'est éliminé à l'expiration du délai, celui qui possède le plus de points de vie est déclaré vainqueur.
- Si le délai est désactivé ou réglé sur infini, et que les deux joueurs ont épuisé leurs cartes, la partie doit être annulée.
- Avant le combat, vous pouvez miser une ou plusieurs de vos cartes. Le joueur qui remporte la bataille remporte la ou les cartes mises par son adversaire.

Remarque : vous ne pouvez pas miser de cartes lorsque les deux joueurs utilisent les mêmes données de jeu sauvegardées.



Titres

Vous recevrez un titre en fonction du pourcentage de cartes que votre personnage a recueillies en mode solo, et de votre pourcentage de victoires en mode Duel. Ce titre est affiché sous le nom de votre personnage en cours de sauvegarde ou de chargement. Le titre de départ est "Princesse" mais vous pouvez en acquérir d'autres, plus prestigieux, suivant le nombre de cartes que vous gagnez et votre pourcentage de victoires en mode Duel.

Paramètres J1/J2

Avant le combat, les joueurs peuvent personnaliser plusieurs paramètres.

■ Paramètres pioche

Comme en mode scénarisé, vous pouvez sélectionner la pioche que vous voulez utiliser, puis la personnaliser à votre convenance.

■ Couleur personnage

Vous pouvez sélectionner une couleur parmi les quatre proposées pour votre personnage : rouge, bleu, vert et jaune. Les joueurs 1 et 2 peuvent tous deux sélectionner la même couleur.

■ Sauvegarde des données

Cette option vous permet de sauvegarder l'état actuel du personnage de chaque joueur. Au cours de la bataille, la fonction de sauvegarde automatique est activée, alors veillez à ne pas retirer la Carte Mémoire du NINTENDO GAMECUBE.

■ Chargement des données

Sélectionnez les données de jeu sauvegardées qui contiennent les données de votre joueur.

■ Demander

Demander vous permet de sélectionner la ou les cartes que vous voulez miser sur l'issue du prochain combat. Le nombre maximum de cartes que vous pouvez miser est de trois cartes par combat. Utilisez le bouton A pour choisir les cartes.

Remarque : la fonction Demander est désactivée lorsque les deux joueurs partagent les mêmes données de jeu sauvegardées.

Choisir terrain

Cette option vous permet de choisir l'environnement de votre combat. Déplacez le stick directionnel vers la droite et la gauche pour sélectionner un emplacement, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Chaque emplacement présente des caractéristiques différentes.



Les Plaines de Rowahl

Ancienne route commerciale très empruntée, cette région herbeuse est désormais abandonnée aux Hobgobelins. En tant que champ de bataille, elle n'offre aucun obstacle à la vue.



Le Colisée

D'innombrables guerriers ont rougi de leur sang le sable de cette arène de combat. Elle n'offre aucune cachette aux combattants.



Le Pont de Sarvan

Ancien pont. L'étroitesse du pont limite les déplacements.



Mont Jarndunn

Le cœur d'un volcan en activité. Les dangers naturels s'ajoutent à ceux de votre combat.



Cimetière de Rhos-Ami

Les sépultures des rois d'Alanjeh. Les obstacles ne manquent pas.

Règles

Cette option vous permet de personnaliser les paramètres de configuration de la bataille. Le joueur qui active le menu Règles contrôle l'écran. Utilisez le stick directionnel pour sélectionner et modifier les paramètres.



■ Temps limite

Cette option vous permet de définir une limite de temps pour chaque combat. Le chronomètre peut être réglé sur 60, 180 ou 300 secondes, ou être désactivé.

■ Retourner la pioche

L'option Ret. pioche vous permet de décider si les cartes employées peuvent être réutilisées une fois la pioche épuisée. Par défaut, ce paramètre est désactivé (OFF).

■ Fair-Play

Le mode Fair-Play interdit l'utilisation de certaines cartes. Si vous activez cette option, la liste des cartes interdites s'affiche et sont retirées de votre pioche avant le début du combat.

■ Niveau J1/J2

Cette option vous permet de définir le niveau de chaque joueur. Etant donné que ce paramètre détermine le nombre de points de vie dont dispose le joueur au début du combat, il peut permettre d'imposer des handicaps aux joueurs les plus expérimentés. Ce niveau se définit entre un et cinq, cinq étant le niveau le plus élevé.

TRUCS ET ASTUCES

Je suis toujours à court de cartes.

Efforcez-vous de trouver toutes les cartes dans tous les coffres à trésor. Travaillez votre technique du Lancer de capture et utilisez souvent cette méthode. Lorsque vous croisez un Point de pioche, ajoutez-y toutes les cartes que vous avez trouvées dans ce niveau : vous augmentez ainsi le nombre maximum de cartes que vous pouvez utiliser au cours d'une mission.

Je n'arrive pas à maîtriser la technique du Lancer de capture.

Si vous manquez tous vos lancers, maintenez enfoncé le bouton Lancer de capture et visez avec le stick directionnel. Cela vous permettra de contrôler l'endroit d'impact de la carte. Essayez cette technique dans votre prochaine tentative de Lancer de capture.

Je n'arrive pas à constituer une pioche plus forte.

Allez chez l'Apothicaire pour acheter de nouvelles cartes et transformer les anciennes en cartes plus puissantes. Les points d'expérience sont très importants. Si vous éprouvez des difficultés à gagner des points d'expérience pour vos cartes, vous pouvez accumuler des points d'expérience supplémentaires en effectuant une mission partielle et en la recommençant une ou plusieurs fois, et en l'annulant avant la fin.

Je n'arrive pas à trouver toutes les cartes.

Certaines cartes n'apparaissent que dans certaines missions. Certaines cartes se trouvent uniquement chez l'Apothicaire. Ne baissez pas les bras !

Je suis bloqué à cet endroit précis...

Si vos attributs de cartes sont mal adaptés à votre ennemi, ou si le style de combat de vos cartes est inefficace contre un type de monstre particulier, le combat risque d'être inégal. Essayez de modifier votre pioche dans l'écran Carte du monde, en rééquilibrant les attributs et les styles de combat. On ne sait jamais : la carte que vous n'employez jamais est peut-être celle qu'il vous faut.

Conseil 1 Avec un peu de dextérité, Katia peut attaquer plusieurs ennemis à la fois en une seule attaque. Attendez que les ennemis soient très près les uns des autres avant de lancer votre attaque.

Conseil 2 La destruction d'objets de l'environnement en cours de bataille peut ouvrir de nouveaux chemins et même révéler des cartes cachées.

Conseil 3 Sondez autant d'objets que possible autour des terres. Nombre d'entre eux recèlent des trésors cachés.

CREDITS

FROMSOFTWARE PRODUCTION

Producer
Atsushi Taniguchi

CS DEVELOPMENT

Program Section

Main Programmer
Masaaki Sakamoto

Programmers
Yasuo Daigo
Yasushi Umehara
Nakaba Mizutani
Tatsuyuki Sato
Kiwamu Takahashi
Yoshitaka Suzuki
Hiroshi Takada

3D Section

Main 3D Modeling Designer
Norimasa Kawano

3D Modeling Designers
Futoshi Kajita
Ryo Yamagishi
Ikuko Matsui
Mitsuhiro Okamura
Nozomi Shiba

2D Section

Main 2D Graphic Designer
Makoto Sato

2D Graphic Designers
Sosuke Kido
Naomi Fujikawa
Atsushi Numata
Fusayuki Watariguchi
Yuki Ichinomiya
Nozomu Iwai

Planning Section

Planners
Naoki Matsuo
Naotake Aboshi
Takeyuki Kitazaki
Yuki Yamagishi
Toshifumi Nabeshima

Sound Section

Main Sound Creator
Kota Hoshino

Sound Creators
Yuji Kanda
Yukinori Takada
Tsukasa Saito
Yuki Ichiki

Design Section

Main Designer
Takashi Kojo

Designers
Eri Ogawa
Jyunko Harada
Shinsaku Matsuoka
Kazutaka Miura
Tomoko Fuwa

CG Section

CG Designers
Shinji Nagano
Manabu Himukai
Koji Nagata

Business Affairs

Tatsuya Kawate
Hiroyasu Sugiyama
Chieko Tsurunaga

Publicity

Toshio Shimada
Minako Goto
Noriko Ozaki
Yoshiko Kurusu
Hiroyuki Kani

Business Staff

Hiroyuki Goto
Yoshinori Komatsu
Suminobu Sato
Tomohiro Shimokawa

Supervisor

Naotoshi Zin

ACTIVISION

STUDIO X JAPAN

Senior Associate Producer
Tony Byus

Production Coordinator
Ryosuke Oda

Production Coordinator (LA)
Juan Valdez

Senior Producer
Jeff Matsushita

Japanese to English Translation

Micah Bly
Akikaza Media Services
<http://www.akikaze.com>

Quality Assurance

QA Project Lead
Frank So

QA Senior Project Lead
Adam Hartsfield

QA Manager, Console Testing
Joe Favazza

QA Manager, Night Shift
Jeremy Gage

Floor Lead
Dustin Thomas

Game Testers
Matthew Mitchell
Kerry Marshall
Todd Amann
Michael Wesby
Eric Zimmerman
Chris Defarkas

QA Special Thanks
Jim Summers
Jason Wong
Tim Vanlaw
Nadine Theuzillot
Sam Nouriani
Ed Clune
Ben DeGuzman
Kragen Lum
Indra Gunawan
Willie Bolton
Chad Siedhoff
Jennifer Vitiello
Nicholas Favazza

Customer Support

Customer Support Manager
Bob McPherson

*CS Escalation and
Information Lead*
Rob Lim

CS Phone Lead
Gary Bolduc

CS Email Lead
Mike Hill

Activision Studios

*Executive VP,
Worldwide Studios*
Larry Goldberg

*Senior Director,
Studio X Japan*
Takehisa Abe

Director, Acquisitions
David Grijns

*Sr. Director, Business
and Legal Affairs*
Michael Hand

Marketing and PR

*Executive VP,
Worldwide Publishing*
Kathy Vrabeck

*Vice President,
Global Brand Management*
Dusty Welch

Brand Manager
Brad Carraway

*Vice President,
Corporate Communications*
Maryanne Lataif

*Director, Corporate
Communications*
Michelle Nino

Creative Services

VP, Creative Services
Denise Walsh

Manager, Creative Services
Jill Barry

ACTIVISION UK

*Senior VP European
Publishing*

Scott Dodkins

Head of Publishing Services
Nathalie Ranson

Marketing Manager UK/RoE
Carolyn London

Brand Manager
Nerys Lukes

Creative Services Manager
Jackie Sutton

*Senior Localisation
Project Manager*
Tamsin Lucas

Localisation Project Managers
Simon Dawes, Mark Nutt

*European Services
Publishing Assistant*
Trevor Burrows

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Administrator
Victoria Fisher
Production Planner
Lynn Moss

Creative Artworker
Alex Wylde (CDC)

ACTIVISION GERMANY

Marketing Manager
Stefan Luludes

PR-Manager
Bernd Reinartz

Brand Manager
Stefan Seidel,
Thomas Schmitt

IT & Web Manager
Thorsten Hübschmann

Translation Services
Effective Media GmbH

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizey

Marketing Group Manager
Guillaume Lairan

Brand Manager
Gautier Ormancey

PR Manager
Diane de Domecy

Sales Manager
Antoine Seux

Translation Services
Exequo

ACTIVISION AUSTRALIA

Brand Manager
Leigh Glover

SUPPORT CLIENTS

Service Consommateurs Activision

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

Sur notre site web : "<http://www.activision.com/support>", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique: 0825 15 00 24*
ou par e-mail : activisionsav@loisir.net

* Quelle que soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min
TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le Produit et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce Produit.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au produit) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce produit ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser le produit ou permettre l'autorisation de ce produit sur plus d'une console à la fois.
- Effectuer des copies de ce produit ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le produit.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou contourner toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le produit.
- Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS

Activision garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de tout défaut matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

2. ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £15,00 par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : Il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)8705 143 525

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PRODUIT, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PRODUIT. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs de Californie des Etats-Unis, applicable aux accords conclus, legal@activision.com.



Oldiesrising.com

Oldiesrising.com

FROM SOFTWARE

Atvi France SARL, 29 Boulevard du Général Delambre, 95870 BEZONS

© 2002 FromSoftware, Inc. Tous droits réservés. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée et Les royaumes perdus sont une marque commerciale d'Activision, Inc. et de ses sociétés affiliées. Tous droits réservés. Dolby et le symbole double-D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories. Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

80480.226.FR

IMPRIME AU ROYAUME-UNI