

ARCANI

FALL OF SETARRIF



nordic[®] games

Manuel



Nordic Games GmbH

Landstrasser Hauptstrasse 1/18
1030 Wien, Austria

nordic games



Homepage "ArcaniA – Gothic 4": www.arcania-game.com

© 2011 by GO Game Outlet AB, Sweden. Licensed exclusively to Nordic Games GmbH, Austria. Published by Nordic Games GmbH, Austria. The JoWood design and mark are registered trademarks of GO Game Outlet AB. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Developed by Spellbound Entertainment AG, Germany. Gothic and Piranha Bytes are registered trademarks of Pluto 13 GmbH. Uses PhysX by NVIDIA. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2009 NVIDIA Corporation. All rights reserved. Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2009 Simul Software Ltd. All rights reserved. 3D Technology: Trinigy Vision Engine (www.trinigy.net). Copyright © 2010 Trinigy GmbH. All rights reserved.

Le logiciel, les graphismes, la musique, le texte et le manuel sont protégés par copyright. Il est interdit de copier, citer ou distribuer tout ou partie du logiciel et du manuel sous quelque forme que ce soit ou de les traduire dans une autre langue sans l'autorisation écrite de Nordic Games GmbH. La majorité des désignations matérielles et logicielles présentes dans ce manuel sont des marques déposées et doivent être traitées en tant que telles.

PhysX NVIDIA PhysXTechnology provided under license from NVIDIA Corporation. Copyright © 2002-2010 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Portions of this software utilize SpeedTree®RT technology (© 2010 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc.

Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2010 Simul Software Ltd. All rights reserved.

TRINIGY Powered by Trinigy Vision Engine. Trinigy® is a registered trademark. © 2003-2010 by Trinigy GmbH and its affiliates. All rights reserved.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de connaissance à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux 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.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en jouant à un jeu vidéo, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

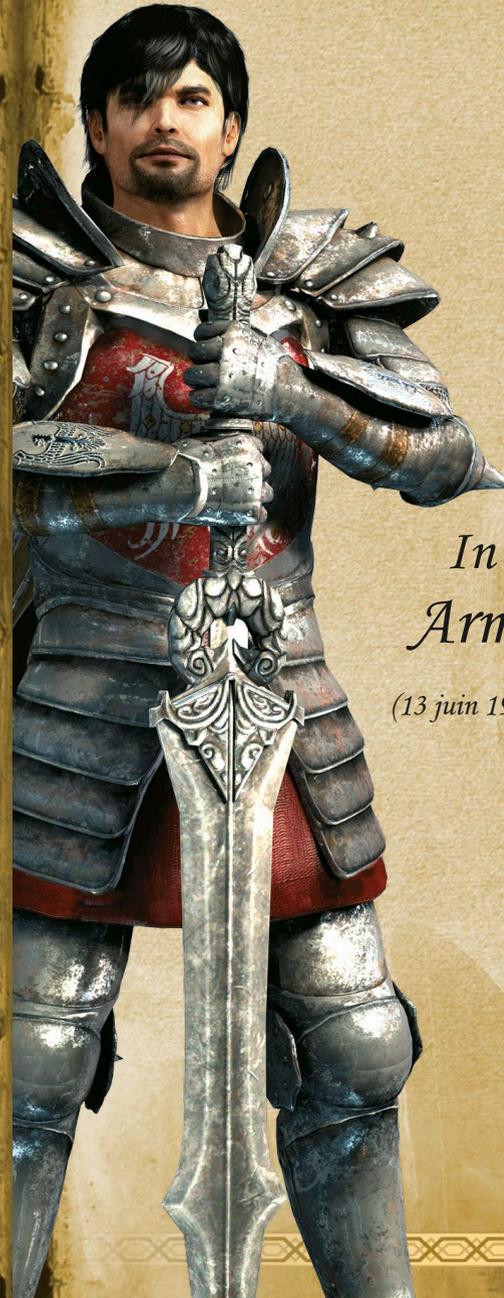
vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Support technique /Hotline

Si vous rencontrez des problèmes techniques lors de l'installation ou si vous êtes bloqué dans le jeu et ne savez pas comment avancer.

support.nordicgames.at

Skype: [support.quantiac.lab](https://www.skype.com/join/support-quantic-lab) (Lundi - Vendredi 10.00 - 18.00)



In Memoriam
Armin Gessert

(13 juin 1963 † 8 novembre 2009)



Sommaire

L'histoire	6
Menu principal	7
Continuer la partie	7
Nouvelle partie	7
Charger une partie	7
Paramètres	7
Marché	7
Crédits	7
Extras	7
Commandes par défaut du jeu	8
Interface du jeu	9
Barre d'informations (1)	9
Info-bulle d'interaction (2)	9
Santé/Mana/Endurance (3)	9
Expérience (4)	9
Barre de lancement rapide (5)	9
Barre d'emplacements rapides (6)	10
Rappels d'augmentation de niveau (7) et d'ordres de fabrication (8)	10
Réticule de visée (9)	10
Mini-carte (10)	10
Nouvelle partie	11
Nouvelle partie	12
Charger	12
Menu de jeu	13
Continuer la partie	13
Charger une partie	13
Options	13
Retour au menu principal	13
Journal des quêtes	14
Inventaire, équipements et statistiques de personnage ..	15
Menu Compétences	16
Points de compétences	16
Acquisition de compétences	16
Descriptions des compétences	16
Compétences actives et passives	16
Carte	17
Déplacement de la carte	17
Agrandir ou réduire la taille de la carte	17
Basculer entre la carte du monde et la carte sous-terrain	17
Objectifs et lieux connus	17
Pierres de téléportation	17

Voyage sur Argaaan	17
Attributs du héros	18
Augmentation de niveau	19
Combats	19
Documents	20
Objets consommables	20
Fabrication	21
Menu Dialogue	22
Options de dialogue	22
Rubriques supplémentaires	22
Commerce	23
Acheter et vendre	23
Rachat	23
Crochetage de serrures	23
Options et paramètres	24
Vidéo	24
Audio	24
Commandes	24
Jouabilité	24
Crédits	25
CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR	29

Configuration requise

Configuration minimale:

- * Windows XP/Vista/7
- * Intel Core 2 Duo @ 2.8 GHz / AMD Athlon II x2 @ 2.8 GHz
- * 2 Go de RAM
- * GeForce 8800 GTX, GeForce 8800 GT, GeForce 9600
- * 5 Go d'espace disque

Configuration recommandée:

- * Windows XP/Vista/7
- * Intel Quad Core / AMD Phenom X4
- * 4 Go de RAM
- * GeForce GTX 250, GeForce GTX 260, GeForce GTX 280
- * 5 Go d'espace disque

L'histoire

Depuis le débarquement de Rhobar III, roi de Myrtana, et de ses hommes sur l'île d'Argaan, la guerre s'est répandue comme une traînée de poudre parmi les Îles du Sud. Même Feshyr, une île jadis paisible située aux confins de l'Océan du Sud, a été étreinte par sa main brûlante... et lorsque le héros de notre récit rentre chez lui après une aventure dans les contrées les plus éloignées de l'île, il découvre son village en flammes. Les yeux emplis de haine, il assiste impuissant au départ des navires qui ont attaqué Feshyr, et battent le pavillon du roi de Myrtana...

Le héros quitte sa patrie anéantie, animé par une de vengeance, mais se rend rapidement compte que l'attaque lancée contre Feshyr n'est guère l'œuvre d'un roi despotique... Une puissance maléfique rôde au seuil de ce monde - une puissance qui menace non seulement les îles du sud, mais l'humanité toute entière.

brûlante soif



Menu principal

Continuer la partie

Permet de reprendre la partie à l'endroit auquel vous avez effectué votre dernière sauvegarde.

Nouvelle partie

Démarre une nouvelle partie.

Charger une partie

Charge la sauvegarde de votre choix et vous permet de poursuivre la partie depuis cet endroit.

Paramètres

Ouvre le menu des Options, dans lequel vous pouvez modifier les paramètres de jeu, ainsi que les paramètres graphiques, audio et de navigation. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 24.

Marché

Ouvre le Marché, qui vous permet d'acheter différents articles pour Arcania.

Crédits

Découvrez les personnes qui ont participé au développement d'Arcania.

Extras

Dessins et croquis d'Arcania.

Commandes par défaut du jeu

E	Interagir
F	Déséquiper une arme
Barre d'espace	Sauter
Bouton gauche de la souris	Attaquer
Bouton droit de la souris	Parer et esquiver
Z, Q, S, D	Se déplacer
1 à 0	Barre de lancement rapide
Souris	Déplacer la caméra
Z	Viser avec un arc
Ctrl gauche	Déplacement furtif
I	Inventaire
K	Compétences
M	Carte du monde
L	Journal des quêtes
C	Fabrication
F5	Sauvegarde rapide
F9	Chargement rapide
Échap	Menu



Interface du jeu

Barre d'informations (1)

À gauche de l'écran s'affichent des informations concernant certains événements, tels que les mises à jour de quêtes et les annonces d'augmentation de niveau.

Info-bulle d'interaction (2)

L'info-bulle d'interaction apparaît en bas de l'écran lorsque vous regardez un objet ou un personnage.

Santé/Mana/Endurance (3)

Vos réserves de santé, de mana et d'endurance sont affichées dans la section centrale inférieure de l'écran. Le mana (bleu) est utilisé pour lancer des sorts, tandis que l'endurance (dorée) est consommée lorsque vous utilisez vos compétences ; ces jauges se remplissent au fil du temps. La jauge de santé (rouge) indique votre niveau de santé.

Expérience (4)

Vos points d'expérience apparaissent sous vos jauges de mana, d'endurance et de santé. Lorsque la jauge jaune est entièrement remplie, vous progressez d'un niveau. Les valeurs numériques indiquent le nombre de points dont vous disposez, ainsi que le nombre de points dont vous avez besoin pour accéder au niveau supérieur.

Barre de lancement rapide (5)

Les sorts et objets affichés le long du bord inférieur de l'écran sont actuellement associés aux boutons de lancement rapide (par défaut, 1 à 0).



Barre d'emplacements rapides (6)

Dans le coin inférieur gauche de l'écran se trouvent les sorts et les objets que vous pouvez sélectionner rapidement, à l'aide du bouton multidirectionnel. Appuyez longuement sur la gâchette supérieure gauche pour sélectionner jusqu'à quatre articles supplémentaires.

Rappels d'augmentation de niveau (7) et d'ordres de fabrication (8)

Ces messages apparaissent pour vous rappeler qu'il vous reste des points de compétences non attribués, ou que vous pouvez fabriquer d'autres objets.

Réticule de visée (9)

Lorsque vous dégainez une arme ou vous préparez à lancer un sort, un réticule de visée apparaît au centre de l'écran. Certaines attaques doivent être chargées ; la progression de la charge est alors visible juste sous le réticule de visée.

Mini-carte (10)

Dans le coin supérieur droit de l'écran se trouvent une carte des environs et des points cardinaux. Vous pouvez également définir l'affichage des caractères et objets importants sur cette carte. Les flèches situées au bord de la mini-carte indiquent la direction du prochain objectif de quête de votre quête prioritaire.



Nouvelle partie

Dans ArcaniA – Fall of Setarrif, vous pouvez soit démarrer une nouvelle partie, soit importer une sauvegarde depuis « ArcaniA – Gothic 4 », prédécesseur et fondation de cette extension. Pour utiliser un personnage du jeu principal, vous devez avoir triomphé de l'ultime adversaire du jeu. Après la scène cinématique de fin, un fichier nommé « Endsavexx.sav » (où XX représente un nombre, car plusieurs fichiers de sauvegarde de fin peuvent être présents) est créé dans le dossier « Mes documents \ ArcaniA – Gothic 4 ». Le fichier « Endsavexx.sav » présent dans ce dossier est indispensable pour que votre personnage soit reconnu par l'extension ArcaniA – Fall of Setarrif.

Nouvelle partie



Si vous ne disposez pas d'une sauvegarde du jeu « Arcania – Gothic 4 », vous pouvez maintenant choisir la classe de votre personnage. En tant que Mage, vous maîtriserez les disciplines de toutes les écoles de magie ; en tant que Guerrier, vous maîtriserez toutes les compétences de combat au corps-à-corps et en tant que Chasseur, vous maîtriserez parfaitement les armes de combat à distance. Vous disposez en outre d'un certain nombre de points de compétence que vous êtes libre de répartir à votre guise !



Charger

Ici, vous pouvez sélectionner vos sauvegardes du jeu.



Menu de jeu

Continuer la partie

Quitter le menu de jeu et revenir à la partie en cours. Sauvegarder la partie. Sauvegarde la partie en cours dans un nouvel emplacement ou écrase une sauvegarde plus ancienne.

Charger une partie

Charge la sauvegarde de votre choix et vous permet de poursuivre la partie depuis cet endroit.

Options

Ouvre le menu des Options, dans lequel vous pouvez modifier les paramètres de jeu, ainsi que les paramètres graphiques, audio et de navigation. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 24.

Retour au menu principal

Termine votre partie actuelle et vous ramène au menu principal.



Journal des quêtes

Le journal des quêtes dresse la liste de toutes vos tâches actuelles. Si votre liste comporte plusieurs tâches, vous pouvez rendre une tâche prioritaire en la sélectionnant et en cliquant sur „Quête prioritaire“. Sur la carte et la mini-carte, les repères directionnels correspondant à cette quête seront alors affichés en rouge, tandis que les flèches affichées au bord de la mini-carte indiqueront la direction des objectifs de la quête. Vous pouvez également afficher les quêtes que vous avez accomplies en sélectionnant l’onglet „Quêtes terminées“ du journal des quêtes. Pour afficher le bestiaire, cliquez sur l’onglet „Créatures“. Lorsque vous triomphez d’un spécimen d’une nouvelle espèce, une entrée correspondante sera ajoutée au bestiaire.



Inventaire, équipements et statistiques de personnage

L’inventaire est affiché sur le côté droit de l’écran. Il est divisé en sept catégories. Cliquez sur les noms des catégories pour les sélectionner.

Placez le pointeur de la souris sur une icône pour l’afficher en surbrillance. Cliquez avec le bouton droit sur un objet pour le sélectionner comme arme de combat au corps-à-corps ou à distance, ou pour l’équiper. Cliquer avec le bouton droit de la souris permet également de consommer de la nourriture ou d’apprendre une recette. Les équipements que porte actuellement votre personnage sont affichés sur le côté gauche de l’écran.

Faites glisser des objets vers la barre de lancement rapide pour les équiper rapidement dès que vous le souhaitez. Notez que tous les objets ne peuvent pas être placés dans la barre de lancement rapide.

Les attributs de votre héros sont affichés au centre de l’écran (voir Attributs du héros).



Menu Compétences

Points de compétences

Des points de compétences vous sont accordés à chaque passage vers un niveau supérieur, et sont utilisés pour acquérir de nouvelles compétences.

Acquisition de compétences

Placez le pointeur de la souris sur les lignes et cases de compétences pour afficher les différentes compétences de manière plus détaillée. Cliquez sur le symbole „+“ pour investir vos points de compétences dans une ligne et sur le symbole „-“ pour les retirer. Cliquez sur „Sauvegarder“ pour attribuer vos points de manière définitive ; à vous de les investir judicieusement !

Descriptions des compétences

Une description de chaque compétence est affichée à gauche de l'écran.

Compétences actives et passives

Les compétences et sorts actifs et passifs sont identifiés par une grande icône en forme de bouclier. Comme indiqué dans les info-bulles correspondantes, les sorts peuvent être soit lancés manuellement, soit attribués à la barre d'emplacements rapides ; pour cela, faites glisser l'icône du sort (à gauche de la ligne de compétences) vers la barre. Certains sorts sont passifs et améliorent définitivement l'efficacité d'autres compétences. Certaines compétences améliorent définitivement l'effet d'autres compétences. Les compétences passives sont affichées dans des champs plus petits, et améliorent vos attributs de base. Investir dans des compétences passives vous permet d'accéder à des compétences actives ou passives uniques.



Carte

Déplacement de la carte

Maintenez le bouton gauche enfoncé sur la carte, puis déplacez la souris pour modifier la sélection de carte.

Agrandir ou réduire la taille de la carte

Utilisez la molette de la souris pour agrandir ou réduire la taille de la carte.

Basculer entre la carte du monde et la carte sous-terrain

Cliquez sur le bouton „Afficher l'environnement sous la terre“ ou „Afficher la surface“ pour basculer entre le monde extérieur et les régions souterraines.

Objectifs et lieux connus

Les objets ou lieux que vous avez déjà visités sont signalés par des contours clairs et lumineux, tandis que les endroits inexplorés sont obscurs et flous.

Pierres de téléportation

Les pierres de téléportation sont identifiées sur la carte par des cercles concentriques.

Voyage sur Argaan

Qu'ils soient riches ou pauvres, les habitants d'Argaan ont pour habitude de marcher. Il existe toutefois quelques cercles de pierre très anciens sur l'île, qui permettent à certains élus de se déplacer instantanément d'un cercle à l'autre.

Niveau : 2	Or 92
Santé	56/56
Mana	56/56
Endurance	56/56
Régénération de santé	0
Régénération de mana	17
Régénération d'endurance	17
Puissance au corps-à-corps	19
Puissance à distance	22
Puissance magique	10
Dégâts au corps-à-corps	19 - 19
Dégâts à distance	22 - 55
Armure	20(14%)
Points XP totaux	1639/2150

Attributs du héros

L'écran de l'inventaire affiche également votre niveau actuel et votre fortune (en pièces d'or) ; vos points de santé, de mana et d'endurance, ainsi que leur taux de régénération ; et enfin, la puissance d'attaque, l'armure et l'expérience de votre héros, ainsi que les dommages qu'il a subis.

Les points de santé, de mana et d'endurance sont représentés sous forme de valeurs actuelles/maximales, les taux de régénération étant indiqués sous forme de nombre de points par tranche de 30 secondes.

Les valeurs indiquées entre parenthèses près de la valeur d'armure indiquent le nombre de points de dégâts qui seront absorbés par l'armure si un adversaire de même niveau que vous vous porte un coup. Notez que l'armure ne vous protège pas contre les dégâts dus à la magie !

À l'image de la jauge d'expérience affichée sur l'écran principal, vos points d'expérience sont représentés sous la forme de valeur actuelle/points restants avant le niveau suivant (reportez-vous à la rubrique Augmentation de niveau, page 19).

La première valeur de la puissance de combat indique les dommages moyens infligés par vos attaques au corps-à-corps ou à distance, tandis que la deuxième valeur indique les dommages infligés par une attaque chargée. Les dommages infligés au combat varient selon votre puissance de combat, ainsi que votre armure et vos compétences. Gardez à l'esprit que si ces valeurs de dommages peuvent changer, elles sont également sujettes à des facteurs tels que l'armure de votre adversaire, etc.

Augmentation de niveau

Chaque fois que vous avez accumulé suffisamment de points d'expérience, votre héros progresse d'un niveau. Les valeurs de ses attributs de base augmentent alors automatiquement, et vous recevez également des points de compétences supplémentaires pour améliorer encore votre personnage (voir la rubrique Menu Compétences pour plus d'instructions à ce sujet). Tant que vous avez des points de compétences que vous n'avez pas dépensés, une icône apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran pour vous le rappeler.

Combats

Pour attaquer un ennemi avec une arme de combat au corps-à-corps active, tournez-vous vers l'ennemi et appuyez sur le bouton d'attaque (par défaut, le bouton gauche de la souris).

Dans ce jeu, vous pouvez utiliser des armes à une ou deux mains.

Les armes à une main permettent d'attaquer plus rapidement, tandis que les armes à deux mains sont plus lentes, mais infligent davantage de dégâts.

Vous pouvez également parer les attaques de vos ennemis (par défaut, avec le bouton droit de la souris) avec un bouclier, votre arme ou un sort de magie. Gardez à l'esprit, toutefois, que certaines attaques seront malgré tout plus puissantes que vos parades.

Si vous avez activé une arme de combat à distance, vous pouvez l'utiliser en appuyant sur le bouton d'attaque. Souvenez-vous que vous devez d'abord bander votre arc en maintenant le bouton d'attaque enfoncé. La flèche sera décochée lorsque vous relâchez le bouton. Les arbalètes tirent dès que vous appuyez sur le bouton d'attaque ; il n'est pas nécessaire de les bander préalablement.

Pour lancer une attaque magique, vous devez avoir activé une compétence magique (voir Menu Compétences). Pour lancer votre sort actif, cliquez sur le bouton d'attaque.

L'armure réduit les dommages d'attaques physiques, mais pas les dommages dus à la magie. Consultez les attributs de votre héros pour connaître la quantité de dommages que votre armure peut atténuer.

Durant une bataille, si la situation devient critique, vous pouvez soigner votre héros en consommant de la nourriture et des potions de guérison. Et lorsque vous n'êtes pas au combat, des bandages extrêmement efficaces sont également à votre disposition.

Documents

Dans la section Documents, vous trouverez trois types d'articles différents : les recettes, les parchemins et les runes.

Les parchemins ne peuvent être utilisés qu'une fois avant de disparaître.

Les runes peuvent être utilisées autant de fois que nécessaire.

Toutefois, après avoir été utilisées, elles mettent un certain temps à charger.

Cliquez avec le bouton droit sur une recette ou une rune de votre inventaire pour l'apprendre ou l'activer. Pour utiliser des runes et des parchemins hors de l'inventaire, vous devez d'abord les associer au menu d'accès rapide. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique Interface du jeu page 7.

Objets consommables

Hormis la nourriture, cette catégorie comporte également des potions et bandages - c'est-à-dire tous les objets consommables, utilisables une fois. La plupart de ces objets ont pour effet de guérir votre personnage, à l'image des puissantes potions de guérison du jeu. L'info-bulle associée à l'objet indiquera toujours si celui-ci a un effet positif ou négatif. Les bandages ne peuvent pas être posés durant une bataille ; en revanche, ils sont beaucoup moins coûteux que les potions de guérison.

Fabrication

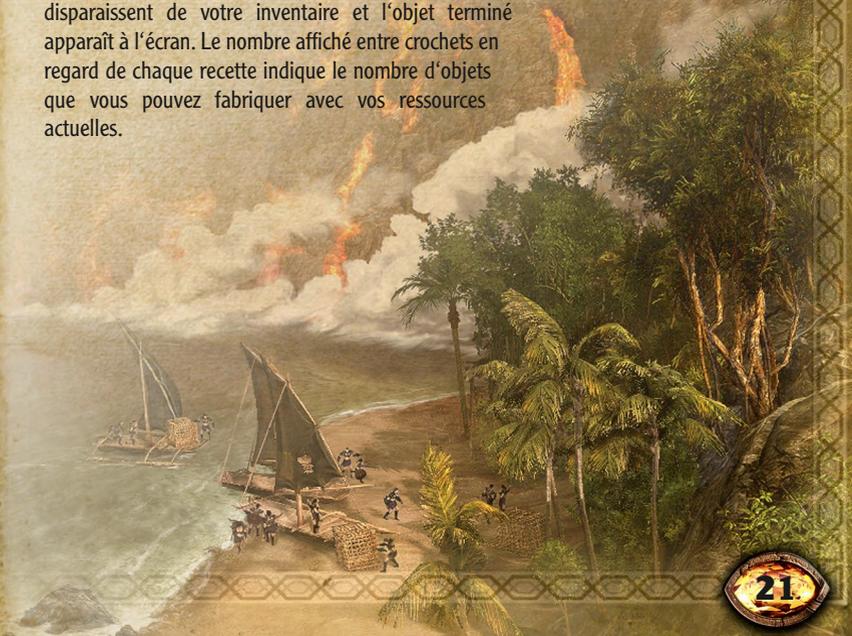
Dans le menu Fabrication, vous pouvez créer vos propres objets à partir de différentes catégories : „Équipements“ (armes, boucliers, etc.), „Alchimie“ et „Consommables“ (nourriture et potions). Pour passer d'une catégorie à l'autre, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les onglets des catégories.

Pour créer un objet, vous devez d'abord disposer des instructions adéquates. Celles-ci sont disséminées dans le monde du jeu, mais vous pouvez également les acheter auprès des marchands. Si vous achetez une recette, vous devez d'abord l'apprendre : pour cela, sélectionnez-la dans votre inventaire et cliquez dessus avec le bouton droit.

Lorsque vous apprenez une recette, celle-ci apparaît dans la liste des objets que vous pouvez fabriquer, dans la catégorie adéquate. Sélectionnez une recette avec la souris pour afficher des informations plus détaillées.

Vous devez ensuite vous procurer les ressources nécessaires à la fabrication de l'objet. Celles-ci sont affichées dans les informations détaillées lorsque vous avez appris la recette.

Pour fabriquer un objet, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur „Créer“. Si vous disposez de suffisamment de ressources pour fabriquer l'objet, les ressources consommées disparaissent de votre inventaire et l'objet terminé apparaît à l'écran. Le nombre affiché entre crochets en regard de chaque recette indique le nombre d'objets que vous pouvez fabriquer avec vos ressources actuelles.





Menu Dialogue

Options de dialogue

Pour commencer un dialogue avec un personnage, regardez-le et appuyez sur le bouton d'interaction (par défaut, la touche E). Certains personnages vous adresseront spontanément la parole ; dans ce cas, la conversation démarre automatiquement. Durant un dialogue, vous aurez parfois le choix de vos paroles. Cliquez sur une option de dialogue pour la sélectionner.

Les sous-titres peuvent être activés ou désactivés dans le menu Options.

Rubriques supplémentaires

Certaines personnes que vous rencontrerez pendant vos aventures auront des informations intéressantes, qui n'ont toutefois pas de lien direct avec vos quêtes. Essayez de parler plusieurs fois à une même personne, pour voir si elle a autre chose à vous apprendre.

Commerce

Acheter et vendre

Certains personnages sur Argaan sont des marchands ; parmi les options de dialogue avec ces personnages figurent des options de commerce. Dans la fenêtre de commerce, faites glisser des objets entre votre inventaire et le leur pour les acheter ou les vendre ; vous pouvez également cliquer dessus avec le bouton droit.

Rachat

La dernière catégorie d'objets contient tous les objets que vous venez de vendre. Vous pouvez les racheter sans perte, si vous estimez avoir vendu un article par erreur, mais dès que vous quittez le menu Commerce, ces articles ne sont plus disponibles.

Crochetage de serrures

Certains coffres sur Argaan sont verrouillés, mais peuvent être ouverts à l'aide de passe-partout, que vous pouvez acheter au fil de vos aventures. Pour ouvrir une serrure, arrêtez la rotation des cylindres au moment opportun en cliquant avec le bouton gauche. Si vous cliquez au mauvais moment, votre passe-partout ne sera pas brisé ; en revanche, vous devrez tout reprendre depuis le début...

Options et paramètres

Cliquez sur les différents en-têtes du menu Options pour basculer entre les différents sous-menus suivants :

Vidéo

Permet d'ajuster les paramètres graphiques.

Audio

Permet de régler les différents volumes sonores et d'activer ou désactiver l'affichage des sous-titres.

Commandes

Permet de configurer la manette et le déplacement de la caméra.

Jouabilité

Permet d'ajuster les options suivantes :

- Niveau de difficulté
- Affichage des infos-bulles

Crédits

Spellbound Entertainment AG

Managing Directors

CEO

Andreas Speer

CEO & Executive Producer

Armin Gessert

Project Direction

Creative Director

Jean-Marc Haessig

Development Director

Daniel Miller

Head of Game Design

André Beccu

Project Management

Vladimir Ignatov
Cay B. Kellinghusen

Art Direction

Jean-Marc Haessig
Eric Urocki

Art

Andreas Feist
Serge Mandon
Myriam Urocki
Eric Urocki

Visual Effects

Kristoffer Lerch

Animation

Tommy Franta
Borries Orlopp

Game Design

André Beccu
Cyrill Etter

Content Design

Rolf Beismann
David Sallmann
Stefan Schmitz
Martin Storck

Audio Director

Bastian Seelbach

Sound Design

Stefan Schmitz

Head of Story

Hans-Jörg Knabel

Writing

Hans-Jörg Knabel
Dietrich Limper
David Sallmann

Technical Direction

Johannes Conradie
Daniel Miller

Programming

Jacomi Conradie
Johannes Conradie
Holger Durach
Christian Oeing
Arno Wienholtz

Additional Programming

Thomas Gereke
Piotr Klimczyk

Assets & Build Management

Patrick Harnack

QA Manager

Andi Noll

QA Team

Sascha Gessert
Jochen Gessert

Studio Administration

Management Assistant
Sanja Tömmes

Accounting

Olga Schütz

Hardware Management

Jochen Gessert

JoWood Entertainment AG

Lead Producer

Reinhard Pollice

Producer

Kamaal Anwar

Vice President of Product

Development
Tim Hesse

Localisation Manager

Gennaro Giani

Intro & Outro Creation

Ernst Satzinger
Reinhard Pollice

Marketing Manager

Markus Reutner

Product Marketing Manager

Roswitha Hauke
Claudia Wabra

PR

Clemens Schneidhofer
Tamara Berger

Community Management

Manuel Karl

Web

Ernst Satzinger
Gerhard Neuhofer

International Sales

Roland „HobbiBobbi“ Hobiger

Online Sales & Age Rating Coordinator

Thomas Reisinger

Lead Graphic Artist

Sabine Schmid

Trailer Creation

Ernst Satzinger

Manufacturing

Masen Watti

Business Development

Stefan Berger

Legal Affairs

Kourosh Onghaie

JoWood Group Executive Board

Albert Seidl
Klemens Kreuzer
Franz Rossler

Community Leaders

Timo „Nameless2“ Kuip
Marcel „ANNOfanatic“ Trotzke

Forum Staff

Andriy „The Lightning“ Borovkov
Sascha „Supernova“ Hübner
Marc „KindmeinerEltem“ Janzen
Marco „Cerberos“ Huainigg
Fabian „nirvana“ Hackhofer
Fabian „iks“ Lempke
Alexander „Merlin1“ Just
Dan „Pericle“ Ungureanu
Jens „Hellmaker“ Gräbig
Marco „KalleFreshman“ Dominikowski
Sarah „XPhoenixX“ M.
Jure „Cesko“ Cesnik
Patrick „Mister_XY“ Muschweck
Dominik „Tyralion“ Meyer
Zoran „Lacni“ Snuderl
Alex „Raconz“ Crisciu

Dreamcatcher Interactive Inc.**Executive Board**

Werner Gruenwald
Roman Wenzl

North American Sales

Eric Edwards

Product Marketing Managers

Dan Dawang
Bryan Cook

PR Coordinator

Michael Mota

Art Director

Jay Kinsella

Graphic Designers

Esther Sucre

Online Marketing & Web Design

Ted Thompson

External Partners

3D Technology
Trinity GmbH

Concept Art

KARAKTER

Character / Environment Art

3D Brigade Hungary Inc.
Bravo Interactive
ELIGAME Studio
Try2 Games
Virgin Lands

Additional Art

AeroHills
Lakshya Digital
Ulysses Games

Original Soundtrack written by

Dynamedion

German Recording and PostPro

M&S Music

QA

Quantic Lab

Additional QA

iBeta
FMV Production
Mosaik Studios

Additional Programming

Deep Shadows
Streaming Technology
DLM Consulting

Quantic Lab**CEO**

Stefan Seicarescu

Project Manager

Marius Popa

Lead Testers

Alin „Spectator“ Hiriscau
Sevastian Secasiu
Vladimir Danila

Testers

Alieta Pojar

Attila Balasz
Aura Segorean
Bogdan „Bebe“ Hiriscau
Cosmin „Kraemer“ Gramada
Gizella Bajkó
Istvan Bachner
Marius Alexandru Boc
Mihaela Nemes
Mihai Chiuзан
Mihai „Kalysto“ Cimpean
Norbert Kilin
Raymond „raymanray666“ Dobai
Roland „Rage“ Kiss
Tiberius „Bang Bang“ Halmaciu
Vasile Pop
Zoltan Vinzce-Jancsi

Onsite Testers

Vladimir Danila
Tiberius „Bang Bang“ Halmaciu
Bogdan „Bebe“ Hiriscau
Attila Balasz
Mihai Chiuзан
Marius Alexandru Boc
Aura Segorean
Alieta Pojar
Norbert Kilin
Sevastian Secasiu
Alin „Spectator“ Hiriscau
Raymond „raymanray666“ Dobai
Gizella Bajkó
Roland „Rage“ Kiss

Dynamedion**Composers**

Tilman Sillescu
Alexander Röder
Markus Schmidt
Alex Pfeffer

Orchestrations

David Christiansen
Robin Hoffmann

Orchestra

Staatskapelle Halle
Brandenburgisches Staatsorchester

Choir

Genuin Philharmonic Choir

Conductor

Bernd Ruff

Orchestra recorded, edited and mixed by

Genuin Musikproduktion Leipzig, Germany
Recording Engineers
Holger Busse
Christoph Tarnow

Music Supervisor

Tilman Sillescu

Sound Design

Axel Rohrbach
Sebastian Pohle
David Philipp

Sound Design Supervisor

Axel Rohrbach

M&S Music**German Voice Direction**

Hans-Jörg Knabel
Benjamin Hessler
German Toning
Benjamin Hessler

German Post Production

Folker Seipelt
Julia Riedner

German Main Cast

Gerrit Schmidt-Foss (Hero)
Christian Wewerka (Rhoobar III)
Sabina Godec (Xesha)
Sabine Fischer (Zyra)
Uwe Koschel (Diego)
Dieter Gring (Milten)
Helge Heynold (Gorn)
Peter Heusch (Lester)
Bodo Henkel (Xardas)
Wolff von Lindenau (Lord Hagen)
Dorothea Reinhold (Murdra)

German Supporting Cast

Achim Barrenstein
Andrea Dewell
Andrea Wolf
Andreas Birkner
Bert Stevens
Christian Ohmann
Gerhard Mohr
Gero Wachholz
Gilles Karolyi
Gisa Bergmann
Hanns Krumpholz

Heiko Grauel
Helmut Pottorf
Jan Schuba
Jo van Nelson
Jochen Nötzelmann
Kathrin Lachsberg
Klaus Bauer
Mario Hassert
Marios Morenos
Michael Che Koch
Michael Deckner
Michael Krüger
Nora Jokhosha
Oliver Krietsch
Oliver Wronka
Peter Dischkow
Peter Wenke
Renier Baaken
Richard van Weyden
Rolf Birkholz
Sabine König
Sascha Nathan
Sonngard Dressler
Stefan Müller-Ruppert
Stephanie Otten
Sven Dahlem
Thomas Friebe
English Localisation
Translation
Team57
US Cast
Al Lodge
Bob Klein
Chris Smith
David Lodge
Grant George
JB Blanc
Jessica Gee George
Joe Cappelletti
Kat Primaue
KirkThorton
Laura Bailey
Liam Obrien
Zach Merchant
Michael Sorich
Michelle Ruff
Nick Stellate
Pat Duke
Pat Fraley
Darren Daniels
Philece Sampler
Richard Epcar
Sandy Delonga
Stephanie Sheh
Steve Kramer
Tara Platt

Tara Shayne
Tarek Badr
Todd Resnick
Travis Willingham
Wendy Lee
Yuri Lowenthal

Italian Localisation**Localisation**

Synthesis International

Localisation Manager

Luca Artoni

Project Manager

Edoardo Fusco

Translator

Manuela Ceccoli

Audio Manager

Ambra Ravaglia

Voice Directing

Alfonsina Mossello

QA Lead

Irene Panzeri

Italian Cast

Stefano Albertini
Marco Balbi
Diego Baldoin
Marco Benedetti
Simona Biasetti
Andrea Bolognini
Greta Bortolotti
Gabriele Calindri
Oliviero Cappellini
Claudio Colombo
Oliviero Corbetta
Jenny De Cesarei
Lorella De Luca
Massimo Di Benedetto
Andrea Faila
Raffaele Fallica
Silvana Fantini
Gianni Gaude
Alessandro Lussiana
Gabriele Marchingiglio
Cinzia Massironi
Francesco Mei
Alberto Olivero
Marco Pagani
Antonio Paiola

Silvio Pandolfi
Giuseppe Pirovano
Alex Poli
Gianni Quillico
Claudio Ridolfo
Walter Rivetti
Caterina Rochira
Luigi Rosa
Diego Sabre
Luca Sandri
Paolo Sesana
Aldo Stella
Alessandro Testa
Matteo Zanotti
Alessandro Zurla

Spanish Localisation

Localisation
Synthesis Iberia

Localisation Manager
Mauro Bossetti

Project Manager
Gustavo Díaz

Translator
David de la Escalera
Salvador Tintoré
Patricia López

Audio Manager
Sergio Lopezosa

Voice Directing
Isabel Martínez

QA Lead
Raúl López

Spanish Cast
Antonio Abenójar
Ángel Amorós
Rafael Azcárraga
Luis Bajo
Leopoldo Ballesteros
Gema Carballedo
Jon Ciriano
Roberto Cuadrado
José Escobosa
Inma Gallego
Héctor Garay
David García
Sergio Goicoechea

Ana Jiménez
Fran Jiménez
Arturo López
Carlos López
Julio López
Juan Carlos Lozano
Gemma Martín
Alfredo Martínez
Miguel Ángel Montero
Juan Navarro
Artur Palomo
Mariluz Parras
Luis Fernando Ríos
Belén Rodríguez
Juan Rueda
Elena Ruiz de Velasco
Juan A. Sáinz de la Maza
Carlos Salamanca
Ana Sanmillán
Jorge Saudinós
Salvador Serrano
Jorge Teixeira
María Jesús Varona
Rosa Vivas
Miguel Zúñiga

French Localisation

Translation
David Rocher

French Recs
Around The Word

Recording
Dune Sound - Sébastien „30”
Magnoux

Post Pro
304000 Medienkreationen

French Cast
Antoine Nouel
Barbara Beretta
Benoit Du Pac
Cédric Dumond
Christian Pelissier
Cyrille Artaux
Cyrille Monge
Daniel Lobe
Emmanuel Garijo
Eric Aubrahn
Eric Peter
Fabien Briche
Georges Caudron

Gérard Dessalles
Gilbert Levy
Hélène Bizot
Juliette Degenne
Laura Prejean
Laure Sabardin
Mael Davan-soulas
Marc Alfons
Marc Bretonniere
Martial Le Minoux
Nathalie Bienaime
Nathalie Homs
Olivier Jancovic
Patrice Baudrier
Patrick Borg
Paul Borne
Philippe Catoire
Philippe Roullier
Serge Thiriet
Stephane Ronchewski
Tarik Mehani
Thierry Kazazian
Vanina Pradier
Xavier Fagnon
Xavier Lemaire
Yann Le Madic

© 2011 by GO Game Outlet AB, Sweden. Licensed exclusively to Nordic Games GmbH, Austria. Published by Nordic Games GmbH, Austria. The JoWood design and mark are registered trademarks of GO Game Outlet AB. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Developed by Spellbound Entertainment AG, Germany. Gothic and Piranha Bytes are registered trademarks of Pluto 13 GmbH. Uses PhysX by NVIDIA. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2009 NVIDIA Corporation. All rights reserved. Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2009 Simul Software Ltd. All rights reserved. 3D Technology: Trinigy Vision Engine (www.trinigy.net). Copyright © 2010 Trinigy GmbH. All rights reserved.

END-USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

This original software is protected by copyright and trademark law. It may only be sold by authorized dealers and only be used for private purposes. Please read this license carefully before using the software. By installing or using this software product you agree to be bound by the provisions of this EULA.

1 Software product license

1.1 This End-User License Agreement will grant you the following rights:

This End-User License Agreement is a legally valid agreement between you (either as a natural or as a legal person) and Nordic Games GmbH.

By purchasing this original software you are granted the right to install and use the software on a single computer. Nordic Games GmbH does not grant you any right of ownership to the software, and this license does not represent a „sale“ of the software.

You are the owner of the data medium on which the software is stored: Nordic Games GmbH remains the sole owner of the software on the data medium, and of the pertinent documentation, and remains the proprietor of any and all intellectual and industrial property rights contained therein.

This non-exclusive and personal license grants you the right to install, use, and display a copy of this software product on a single computer (for example, a single workstation, a single terminal, a single portable PC, a single pager, etc.). Every other use, especially the unauthorized leasing, distribution, public display or other demonstration (e.g. in schools or universities), copying, multiple installation or transfer, and any other process by which this software or parts of it may be made available to the general public (including via Internet or other online systems) without prior written consent is prohibited.

If this software enables you to print pictures containing characters of Nordic Games GmbH which are protected by trademark law, this license only allows you to print the pictures on paper and to use them as printouts solely for personal, non-commercial and non-governmental purposes (for example, you may not display or sell those pictures in public), provided that you abide by all copyright instructions contained in the pictures generated by the software.

1.2 Level Editor and Software Development Kit

Storage of software data, especially maps that have been created with a possibly included level editor or mod's (modifications) that have been created by means of a possibly included SDK (software development kit) is exclusively permitted to individual persons for private use. Private use, according to the terms of paragraph 1.2, also means the - wire connected or wireless - provision of data (for example via the Internet) for use by other individual persons for non-commercial purposes. Any other reproduction, distribution, broadcasting, provision and any indirect or direct commercial utilization ultra vires is strictly prohibited without prior written consent from Nordic Games GmbH.

You shall not create, use, copy or distribute such maps or modifications having any offensive or illegal content, or in any manner which violates the law or third parties' rights, and you shall not combine such maps or Modifications with any such offensive, illegal or violating material. You hereby agree that you are solely responsible for any and all game data Modifications and maps. You shall defend, indemnify, and hold harmless Nordic Games GmbH and its employees and agents against any and all claims, damages, losses, actions and liabilities whatsoever arising out of your creation, use, combination, duplication, distribution, or promotion of the modified game data or maps.

The Editor and all SDK components are supplied „AS IS“. There is no warranty on these parts and neither tech support nor customer support is granted for the Editor or any SDK components.

1.3 Duration of the „On-line“ Component of the Application Software

This application software can be an „on-line“ game that must be played over the Internet through the service, as provided by Nordic Games GmbH. It is your entire responsibility to secure an Internet connection and all fees related thereto shall be at your own charge. Nordic Games GmbH will use reasonable efforts to provide the service all day, every day. However, Nordic Games GmbH reserves the right to temporarily suspend the service for maintenance, testing, replacement and repair of the telecommunications equipment related to this game, as well as for transmission interruption or any other operational needs of the system.

Nordic Games GmbH can neither guarantee that you will always be able to communicate with other users, nor that you can communicate without disruptions, delays or communication-related flaws. Nordic Games GmbH is not liable for any such disruptions, delays or other omissions in any communication during your use of the voice client.

Nordic Games GmbH agrees to provide the servers and software necessary to access the Service until such time as the application software is „Out of Publication.“ Application Software shall be considered „Out of Publication“ following the date that it is no longer manufactured and/or distributed by Nordic Games GmbH, or its affiliates. Thereafter, Nordic Games GmbH may, in its sole and absolute discretion, continue to provide the service or license to third parties the right to provide the service. However, nothing contained herein shall be construed so as to place an obligation upon Nordic Games GmbH to provide the service beyond the time that the applicable software is “Out of Publication”. In the event that Nordic Games GmbH determines that it is in its best interest to

cease providing the service, or license to a third party the right to provide the service, Nordic Games GmbH shall provide you with no less than three (3) months prior notice. This notice doesn't have to be addressed personally to the user. It can be also an announcement on the game website or the forums of Nordic Games GmbH. Neither the service nor Nordic Games GmbH's agreement to provide access to the service shall be considered a rental or lease of time on or capacity of Nordic Games GmbH's servers or other technology.

2 Description of other rights and limitations

2.1 Safety copy

One single copy of the software product may be stored for safety or archiving purposes only.

2.2 Limited warranty

Nordic Games GmbH warrants for a period of 90 days starting from the date of purchase that the software will essentially work in accordance with the accompanying printed materials.

The complete liability of Nordic Games GmbH and your only claim consists, at the option of Nordic Games GmbH, of a reimbursement of the paid purchase price or of repairing or substituting the software product which is not in accordance with Nordic Games GmbH's limited warranty, insofar as it is returned to Nordic Games GmbH together with a copy of the invoice.

This limited warranty will not apply if the failure of the software product is due to an accident, misuse or faulty application.

2.3 Other warranty rights will remain unaffected

The above warranty is given by Nordic Games GmbH as manufacturer of the software product.

Any legal warranty or liability claims to which you are entitled toward the dealer from whom you bought your version of the software product are neither replaced nor limited by this warranty.

2.4 Limitation of liability

To the greatest extent permitted by applicable law, Nordic Games GmbH refuses to accept liability for any special, accidental, indirect or consequential damages resulting from the utilization of, or inability to utilize, the software product. This includes any instances in which Nordic Games GmbH has previously pointed out the possibility of such damages.

2.5 Trademarks

This End-User License Agreement does not grant you any rights in connection with trademarks of Nordic Games GmbH.

3 End of contract / Termination

This license will apply until it is terminated by either one of the parties. You may terminate this license at any time by sending the software back to Nordic Games GmbH or by destroying the software, the complete accompanying documentation and all copies and installations thereof, irrespective of whether they were drawn up in accordance with this license or not. This License Agreement will be terminated immediately without any prior notification by Nordic Games GmbH if you are in breach of any of the provisions of this license, in which case you will be obligated to destroy all copies of the software product.

4 Safeguarding clause

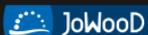
Should any provisions of this agreement be or become invalid or unenforceable, the remainder of this agreement will remain unaffected.

5 Choice of law

The laws of Austria will be applied to all legal issues arising out of or in connection with this contract.



nordic games



PhysX
by NVIDIA



© 2011 by GO Game Outlet AB, Sweden. Licensed exclusively to Nordic Games GmbH, Austria. Published by Nordic Games GmbH, Austria. The JoWood design and mark are registered trademarks of GO Game Outlet AB. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Developed by Spellbound Entertainment AG, Germany. Gothic and Piranha Bytes are registered trademarks of Pluto 13 GmbH. Uses PhysX by NVIDIA. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2009 NVIDIA Corporation. All rights reserved. Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2009 Simul Software Ltd. All rights reserved. 3D Technology: Trinity Vision Engine (www.trinity.net). Copyright © 2010 Trinity GmbH. All rights reserved. The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA). Im Vertrieb der EuroVideo Bildprogramm GmbH.