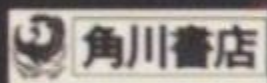


Dreamcast™



Dreamcast.



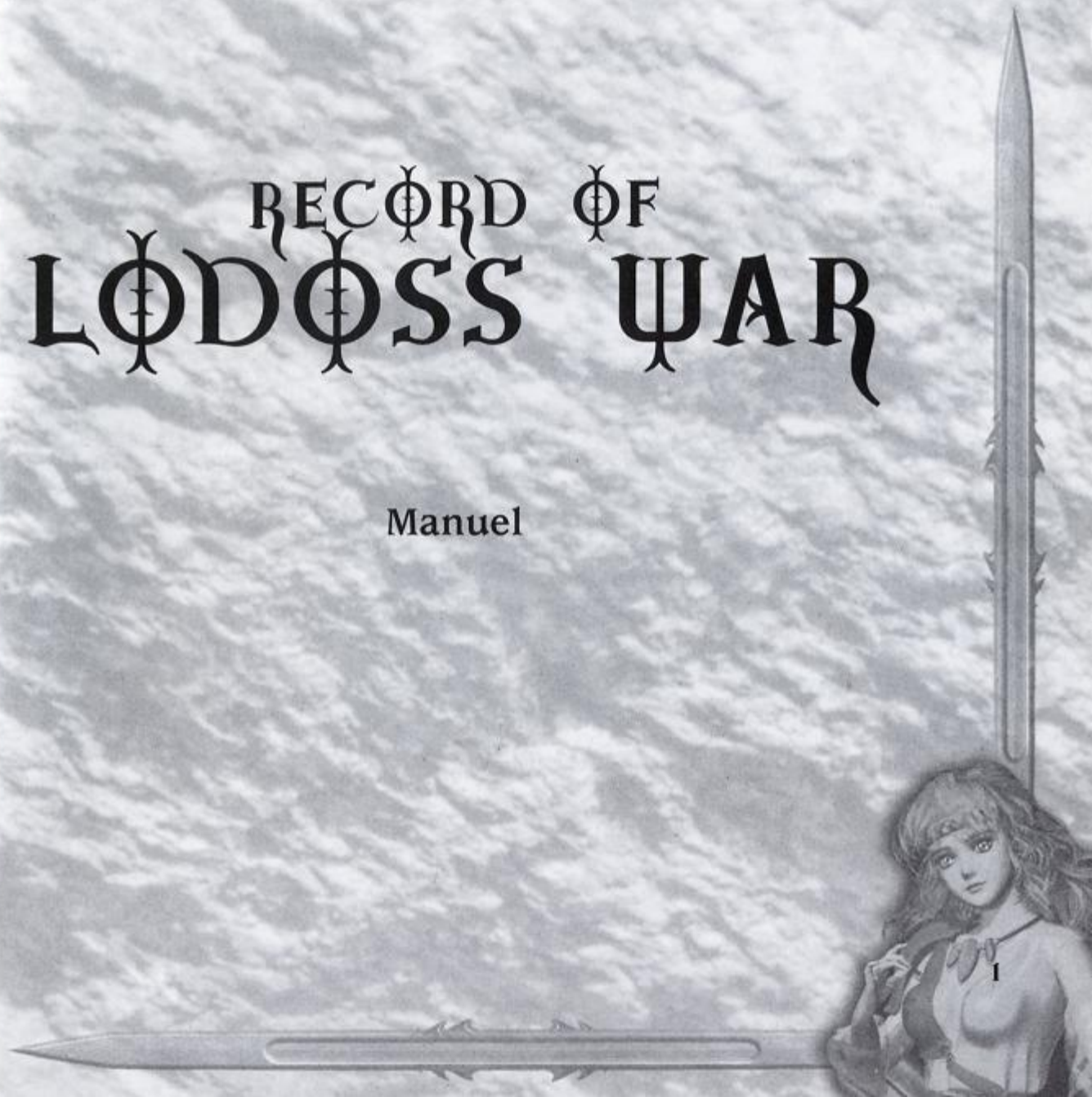
820-0441-09


LODROSS

RECORD OF LODROSS WAR

RECORD OF LORDS OF WAR

Manuel





Avertissements

Avant que vous ne commenciez à jouer ou que vous ne permettiez à vos enfants d'utiliser ce jeu, lisez très attentivement les consignes et tout particulièrement ce paragraphe de mise en garde contre les crises d'épilepsie. Il est recommandé qu'un adulte lise le mode d'emploi avec les jeunes mineurs avant que ceux-ci ne commencent à jouer. Des crises d'épilepsie ou des pertes de connaissance sont observées chez certaines personnes exposées aux rayons lumineux du quotidien comme par exemple les images télévisées ou les jeux vidéos. Des troubles de conscience peuvent aussi se manifester chez des personnes sans antécédents médicaux. Si un membre de votre famille ou vous-mêmes êtes sujets aux troubles épileptiques (crises ou pertes de conscience) sous l'effet de rayons lumineux, demandez conseil à votre médecin avant d'utiliser le jeu. Les enfants ne doivent pas jouer sans la surveillance de leurs parents. Si des symptômes tels que des vertiges, des troubles de la vue, des convulsions oculaires ou musculaires, des pertes de conscience ou d'orientation ou des mouvements incontrôlés et convulsifs se manifestaient pendant l'utilisation du jeu vidéo, éteignez AUSSITÔT le jeu et consultez votre médecin.

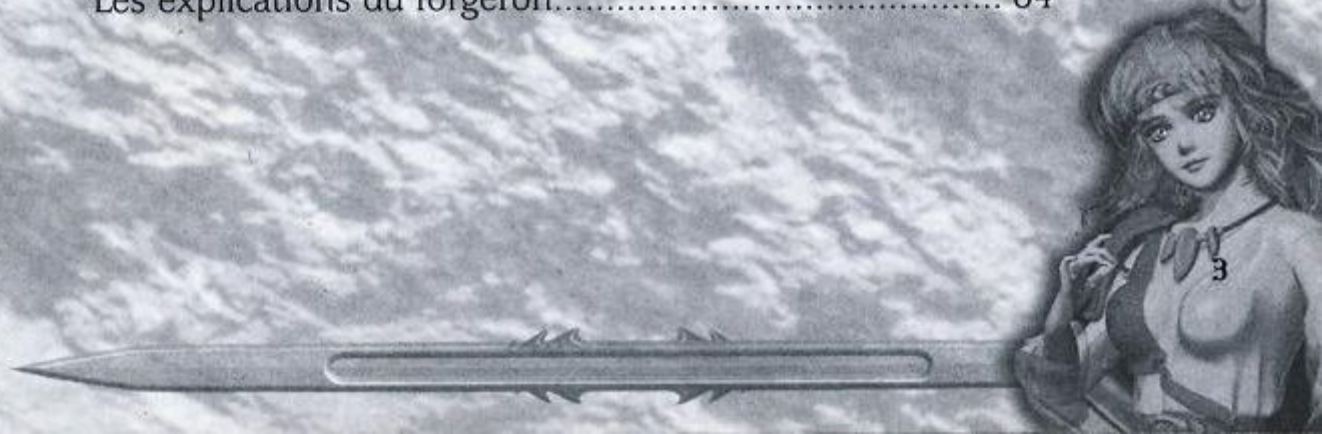
Pour votre santé,


- Tenez-vous éloignés le plus possible de l'écran (à deux mètres de distance environ ce qui correspond à la longueur du câble de la console)
- Utilisez de préférence un petit écran.
- Evitez de jouer en état de fatigue.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous vous trouvez soit bien éclairée.
- Il est recommandé de faire une pause de 10 minutes toutes les heures.



SOMMAIRE

Les personnages.....	5
Début du jeu.....	12
Sauvegarder et charger.....	14
Configuration des options.....	15
Affichage de l'écran de jeu.....	17
Affichage de la fenêtre d'état.....	20
Le jeu.....	26
Se déplacer et utiliser des objets.....	26
Combat et magie.....	28
La quête.....	32
Renforcer les équipements magiques.....	36
Liste.....	45
Armement (épée, armure, bouclier, casque).....	45
Bijoux et autres objets.....	50
Formules magiques/incantations et magie de combat....	53
En route pour l'aventure.....	60
Le guide: Wart.....	60
Les explications du forgeron.....	64





Il y a longtemps, l'archipel de Lodoss fut ravagé par une guerre acharnée. Les héros des forces de la Lumière et les démons de l'Ombre se livrèrent un combat sans merci. Malgré la victoire des héros, les démons parvinrent toujours à refaire surface et à reprendre le combat. Aujourd'hui, Lodoss est sur le point d'être confrontée à la plus grande catastrophe depuis la nuit des temps :

LA RÉSURRECTION DE KARDIS, LA DÉESSE MAUDITE.

Pour affronter Kardis, Wart, le gardien de la région désolée, a rappelé à la vie le guerrier roux, mort lors des combats contre le roi blanc Farn.



LES PERSONNAGES

Le guerrier roux



Le personnage principal et héros de cette aventure est le guerrier roux : Wart l'a rappelé à la vie pour affronter Kardis.

Du temps de la Grande Guerre, il fut l'un des fameux Six Héros qui s'illustrèrent lors des combats contre les forces du Mal. Dénommé Beld de son vivant, il a cependant tout oublié de sa première vie. Tu peux lui donner un nouveau nom.

Beld était craint de ses ennemis et aimé de ceux qui voulaient vivre en paix. On disait de lui à l'époque qu'il était l'homme le plus fort du monde et ses exploits sont devenus légendaires et ont été transmis de génération en génération.



Wart, le gardien de la région désolée



Wart aussi faisait partie des Six Héros. Il a combattu les forces du Mal et les démons aux côtés de Beld, Farn et Karla. Il est aujourd'hui le plus grand magicien de Lodoss. On l'appelle le Gardien de la région désolée. Wart a découvert le plan de Wagnard, le magicien de la cour du Palais noir, visant la résurrection de la déesse maudite Kardis. À son tour, Ward a rapelé à la vie le guerrier roux pour la combattre, car personne d'autre au monde ne lui semblait suffisamment fort pour affronter Kardis.

Wagnard, le prêtre noir



Lui qui avait longtemps servi le roi Farn, s'empara du pouvoir après la mort de celui-ci et règne depuis sur Marmo comme sénateur. Son avidité insatiable de puissance le pousse à présent à vouloir non seulement régner sur les vivants, mais aussi sur les morts. Pour cela, il lui faut l'aide de Kardis, car elle seule maîtrise la forme suprême de la magie des morts qui permettrait à Wagnard de commander des hordes de morts-vivants. Il fit donc

les préparations nécessaires à la résurrection de Kardis.
Ta mission, guerrier roux, est d'empêcher la réalisation du plan de Wagnard et de renvoyer la déesse maudite au royaume des morts.

Parn, le chevalier libre



Parn a combattu les démons et accompli des exploits. Célébré comme un héros, il doit son nom au fait qu'il n'appartient à aucun seigneur.

Lorsque Wart l'informa des projets de Wagnard, il se mit en route pour Marmo, accompagné de la grande elfe Deedlit.

La grande elfe Deedlit, messagère des esprits des morts



Deedlit vient de la Forêt sans retour, la contrée des grands elfes. Sa curiosité et son intérêt pour les humains l'entraînèrent à fuir la forêt.

Elle rencontra Parn un jour et le ne quitte plus depuis. Maîtresse de la magie des esprits des morts, elle peut même invoquer Jin, le roi des vents. Tu rencontreras Parn et Deedlit au

cours de ton périple et ils t'aideront à surmonter les coups durs.

Karla, la sorcière grise



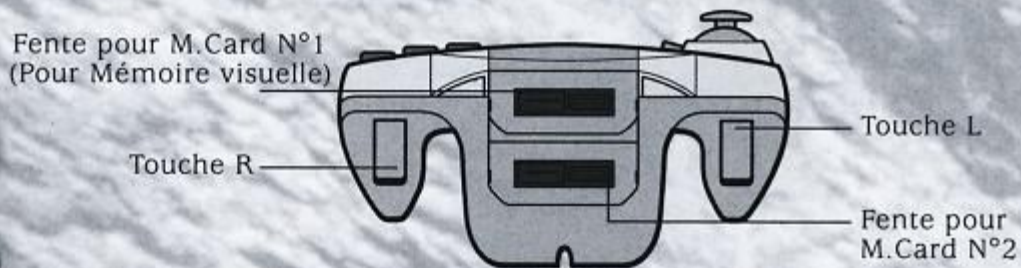
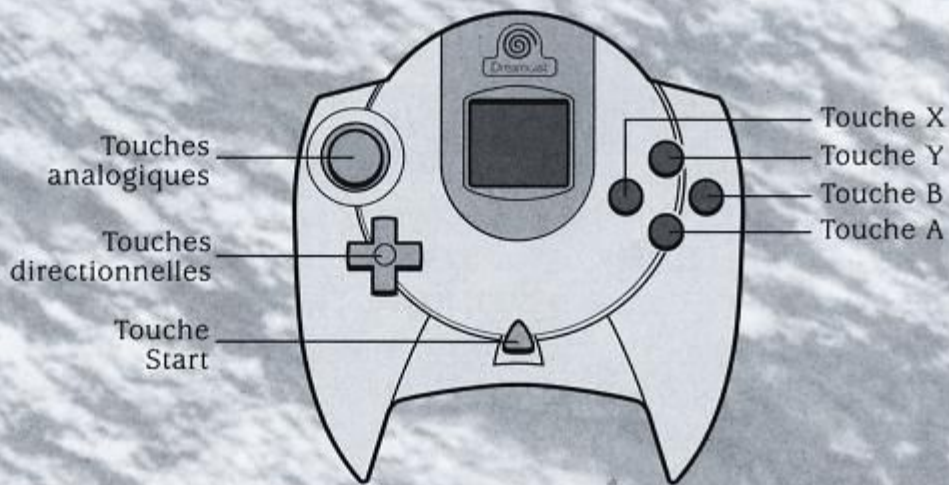
Vielle de plus d'un demi-siècle, Karla survit en s'emparant des corps de jeunes gens et en les quittant à leur décès. Elle cherche ensuite une nouvelle victime...

Karla agit dans l'ombre et veille à conserver l'équilibre entre la Lumière et l'Ombre. C'est ainsi qu'elle a déjà combattu pour les deux côtés, prenant toujours parti pour le plus faible en cas de combat inégal.

On l'appelle la sorcière grise, car elle n'est ni blanche, ni noire, ni bonne, ni mauvaise.







Utilisation de la manette Dreamcast

Ecran de jeu :

Stick analogique : déplacement

Croix directionnelle : sélection d'objets dans la cartouchiere

Touche A : parler / ouvrir les portes / ramasser des objets / lire des tables de pierre / activer les téléporteurs

Touche B : attaque (enfoncée : magie de combat)

Touche X : magie (enfoncée : sélection des incantations)

Touche Y : utilisation des objets de la cartouchiere

Touche Start : affichage de la fenêtre équipement

Gâchette L + stick analogique : rotation caméra

Gâchette R + stick analogique : rotation du personnage

Gâchette R + touche B : coups répétés

Gâchettes L et R + Start : affichage de la carte globale

Fenêtre équipement :

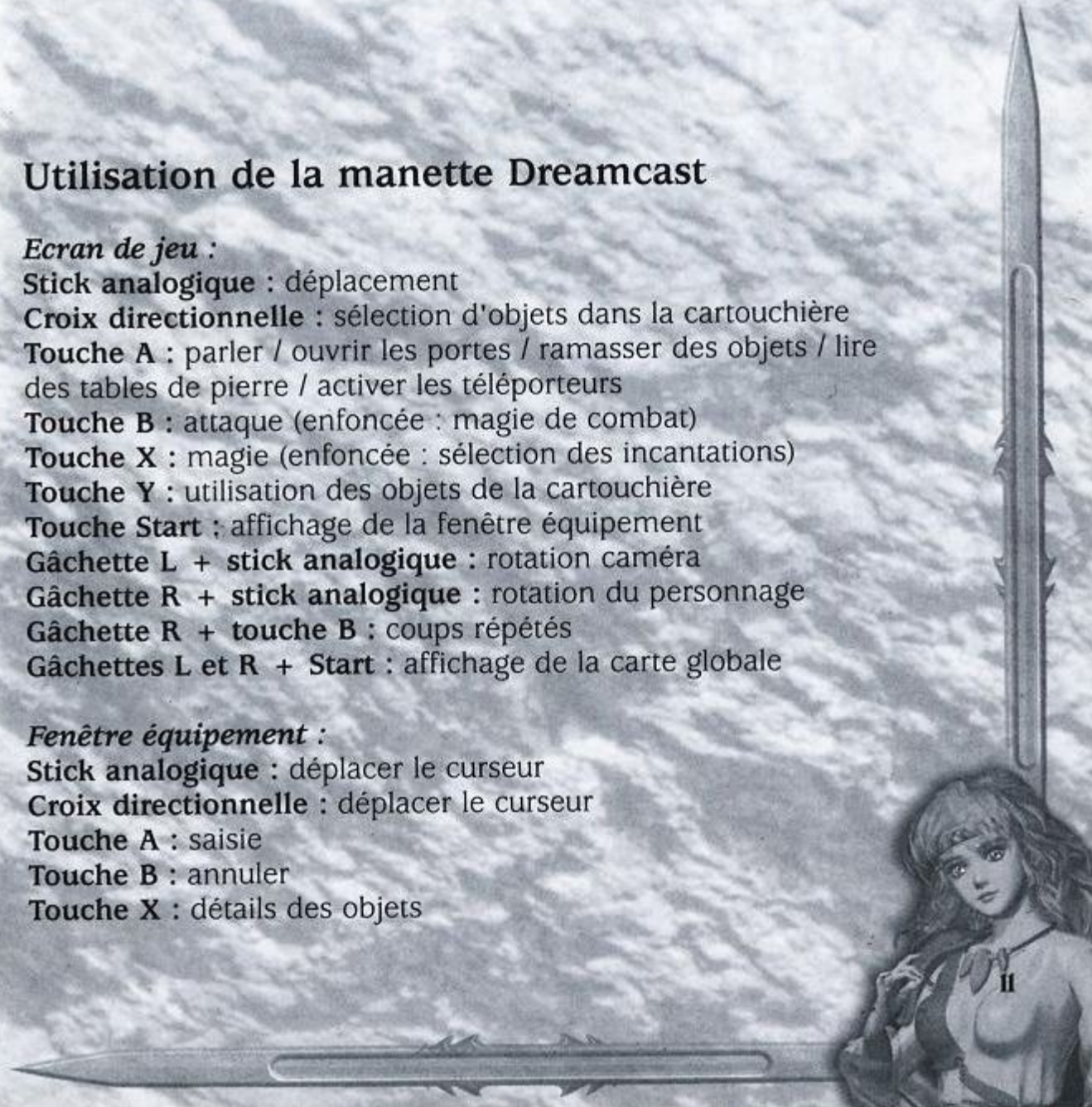
Stick analogique : déplacer le curseur

Croix directionnelle : déplacer le curseur

Touche A : saisie

Touche B : annuler

Touche X : détails des objets



DÉBUT DU JEU

Préparation

Insérer le cédérom « Registre de la guerre de Lodoss - Le retour de Kardis » avec l'étiquette vers le haut. Brancher la manette Dreamcast sur le raccord A de la console et appuyer sur la touche Power. Lorsque la séquence d'intro commence, tu peux appuyer sur la touche Start pour aller directement à la fenêtre titre.

- * *Ce logiciel est conçu pour un seul joueur. Il faut brancher tous les accessoires à la console avant de l'allumer. Pour réinitialiser la console et retourner à la fenêtre titre en cours de jeu, appuyer simultanément sur les touches A, B, X, Y et Start.*
- * *Evite de bouger le stick analogique ou d'appuyer sur les touches gauche et droite lorsque tu allume la console, ceci pouvant causer des pannes.*

Menu principal

Nouvelle partie

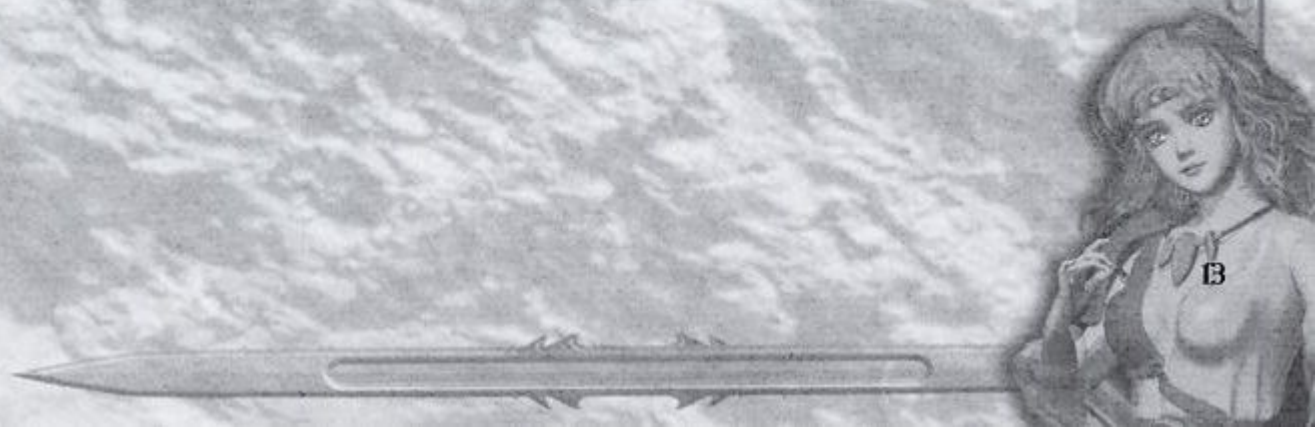
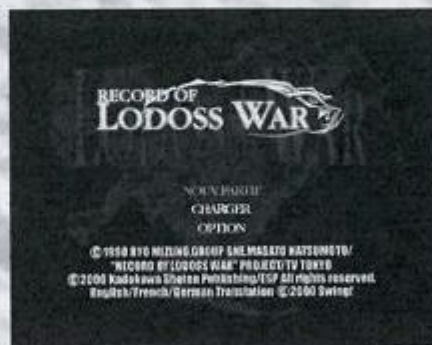
Pour commencer un nouveau jeu, déplace le curseur sur NOUVELLE PARTIE et appuie sur la touche A.

Charger une partie

Ouvre un fichier enregistré. Tu peux aussi charger un fichier à partir de la fenêtre équipement. (voir chapitre Sauvegarder et charger).

Options

Tu peux régler différentes options en cours de jeu. Les détails sont expliqués au chapitre Options.

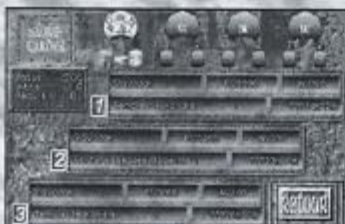


SAUVEGARDER ET CHARGER



Sauvegarder

La sauvegarde ne fonctionne qu'avec une carte mémoire (Visual Memory). Celle-ci peut être achetée séparément. Les points de sauvegarde sont représentés par des cristaux violets. Approche-toi du cristal et appuie sur la touche A. La fenêtre carte mémoire s'affiche. La sauvegarde nécessite 61 blocs libres. Tu trouveras de plus amples informations sur la capacité de mémoire et sur l'usage de la carte mémoire dans le mode d'emploi de ta Dreamcast.



Charger

Pour charger un jeu à partir du menu principal, déplace le curseur sur CHARGER UNE PARTIE et appuie sur la touche A. Pour charger en cours de jeu, appuie sur la touche Start dans la fenêtre principale. La fenêtre équipement s'affiche. Sélectionne l'icône Option (livre) en haut à droite et appuie sur la touche A. La fenêtre options s'affiche. Choisis CHARGER et appuie sur la touche A. * Veiller à ne pas retirer la carte mémoire de la console, ni à couper l'alimentation électrique pendant la sauvegarde et le chargement.



OPTIIONS

Menu principal

Le menu principal permet de régler les options suivantes :



SON

Permet de régler le son (stéréo ou mono) en cours de jeu.

VIBRATION

Permet d'activer ou de désactiver les vibrations du Vibration Pack (accessoire disponible séparément). * *Veiller à brancher le Vibration Pack sur la prise d'extension 2 de la manette.*

MUSIQUE

Permet de régler le volume de la musique en cours de jeu avec la croix directionnelle.

EFFETS

Permet de régler le volume des effets sonores en cours de jeu avec la croix directionnelle.

ECRAN

Permet de régler la position de l'écran de jeu avec la touche A et la croix directionnelle.

Fenêtre équipement

La fenêtre équipement permet d'effectuer les 3 réglages suivants :



CARTE

Tu peux modifier l'affichage de la carte dans la fenêtre principale. Au début du jeu, elle apparaît en petit en bas à gauche dans la fenêtre principale.

CARTOUCHERE

Le côté droit de la fenêtre de jeu représente ta cartouchiere. Au début du jeu, les cases sont vides, plus tard, pour utiliser les objets qui s'y trouvent, appuie sur la touche Y. Cette fonction permet de régler l'affichage permanent ou en arrière-plan de la cartouchiere. Si elle est minimisée, tu peux rappeler la cartouchiere avec la croix directionnelle ou la touche Y.

CHARGER

Tu peux également charger des fichiers enregistrés en cours de jeu. Utilise cette option pour reprendre le jeu à partir d'une séquence.

ÉCRAN DE JEU

Ecran de combat

Passons maintenant à la présentation de l'écran de jeu, la fenêtre principale, qui t'accompagnera au cours de ton périple à travers Marmo, l'île de l'ombre.



1. EV/PM

Tes pouvoirs magiques (PM) sont affichés à gauche et ton énergie vitale (EV) à droite. Si tu perds toute ton énergie vitale, tu meurs ! Les pouvoirs magiques te servent à invoquer des formules magiques. Si tes PM sont épuisés, tu ne peux plus recourir à la magie.



2. Carte

L'environnement direct est automatiquement représenté sur la carte. La flèche rouge indique la position et la direction de déplacement du personnage.

3. Magie

Indique l'icône de la formule actuellement sélectionnée. L'invocation est expliquée au chapitre Formules magiques et magie de combat.

4. La cartouchière

Contient les objets (flacons, parchemins, passe-partout et pioche) pouvant être utilisés par le héros en cours de route ou pendant un combat.

La carte globale

Tu peux consulter la carte de la région actuelle à tout moment du jeu. Pour l'afficher, appuie simultanément sur les touches gauche, droite et Start dans la fenêtre principale ou sélectionne le globe dans la fenêtre équipement. Utilise la croix directionnelle pour te déplacer dans la carte.

La carte indique seulement les endroits que tu as déjà explorés.

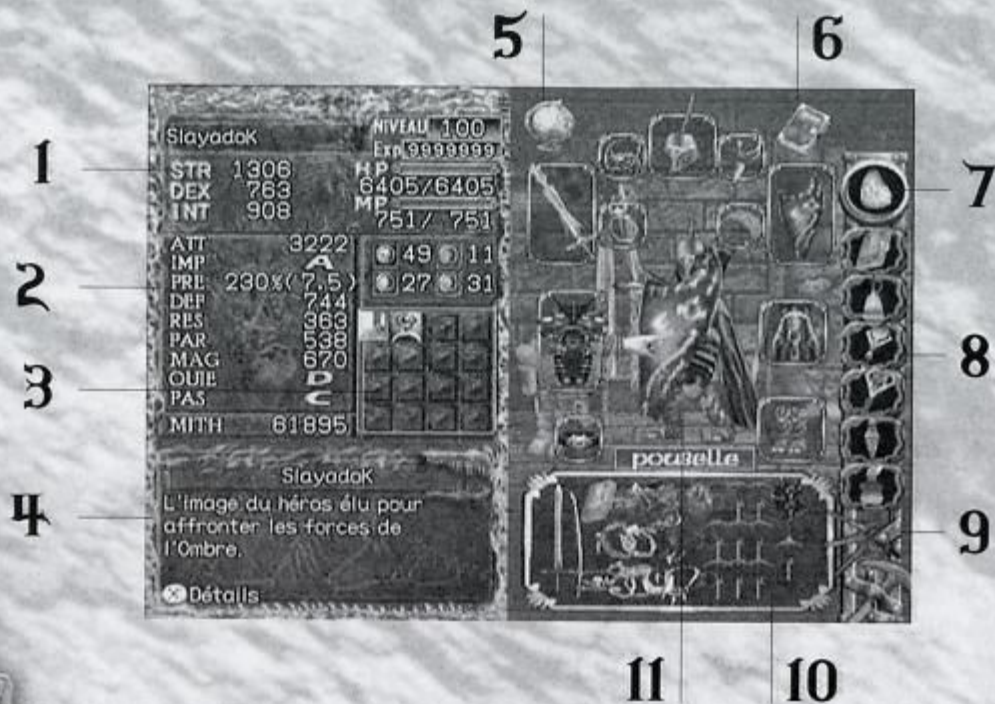


Utilise les gâchettes L/R pour commuter entre les différents repères affichés sur la carte.



Fenêtre équipement

Appuie sur la touche Start pour afficher la fenêtre équipement à partir de l'écran de jeu: cette fenêtre indique l'état des personnages, leur équipement, etc. et permet de prendre, de déposer des objets ou de les trier dans la cartouchiere.



1. Compétences :

- FO** force, primordiale pour le combat.
DEX dextérité, fondamentale pour esquiver une attaque.
INT intelligence, essentielle pour la magie de combat et de défense.
NIVEAU indique le niveau actuel du personnage.
EXP expérience, indique l'expérience accumulée par le personnage.
EV énergie vitale, si elle descend à 0, le héros meurt.
PM pouvoirs magiques, sans PM le héros ne peut invoquer de formules magiques.

2. Valeur des points :

- ATT** dégâts infligés aux ennemis lors de combats à l'arme blanche.
IMP impact : quand l'impact est fort, les ennemis vacillent et sont sans défense.
PRE précision de l'attaque, un coup précis peut être mortel.
DEF défense, indique la résistance de l'équipement.
RES résistance réduisant le temps de vacillement.
PAR taux de parades réussies diminuant ou empêchant les dégâts physiques et les états seconds.
PTM points de magie, indique la force des attaques magiques du héros.
OUIE faculté de percevoir des bruits infimes ou éloignés.
PAS indique le niveau de bruit des pas, décisif pour les réactions des ennemis.
MITH quantité actuelle de Mithrill.



3. Défense magique / Spécialités

Immunité : protège contre les sortilèges.

Antigel : protège contre le froid.

Antifeu : protège contre les flammes.

Paratonnerre : protège contre les éclairs.

* *Lorsque le personnage porte sur lui une arme ou une armure dotée de pouvoirs magiques, les spécialités acquises sont représentées par une icône.*

4. Descriptif

Indique une brève description des icônes sélectionnées avec le curseur. Appuie sur la touche X pour afficher les détails.

5. Globe

Permet d'afficher la carte de la région dans laquelle le héros se trouve actuellement.

6. Options

Affiche la fenêtre options permettant de modifier la configuration en cours de jeu.

7. Magie

Icône de l'invocation actuellement sélectionnée. Appuie sur la touche A pour obtenir une vue d'ensemble de toutes les invocations accumulées par le personnage.

8. Cartouchière

Contient les objets pouvant être à tout moment utilisés par le personnage dans la fenêtre principale (flacons, parchemins, passe-partout et pioche). Déplace le curseur sur un objet contenu dans la besace et appuie sur la touche A pour placer l'objet dans la cartouchière.

9. Boucle

La boucle indique si le personnage possède une pioche et un passe-partout. Une fois trouvés, ces deux objets peuvent être reproduits par le forgeron.

10. Besace

Contient les objets autres que ceux endossés ou placés dans la cartouchière.

11. Personnage

Déplace le curseur sur le personnage et appuie sur la touche X pour obtenir les détails de ses compétences.

Main droite

Affiche l'arme portée. Appuie sur la touche X pour les détails.



Tête

Affiche le casque porté. Outre la défense contre les attaques physiques, le casque peut protéger contre les sortilèges.

Main gauche

Affiche le bouclier porté. Si le personnage porte une arme à prise double, il ne peut porter un bouclier.

Tronc

Affiche l'armure portée. L'armure est décisive pour la force de défense du personnage et la résistance contre les chocs.

Cou

Affiche le collier (ou autre) porté. Il existe différents objets qui influencent différemment les compétences du personnage.

Oreille


Affiche la boucle d'oreille portée. Celles-ci améliorent, par exemple, l'ouïe.

Annulaire (droit)

Affiche l'anneau porté. Le personnage peut porter un anneau à chaque main afin d'augmenter ses compétences et sa résistance aux sortilèges.

Annulaire (gauche)

Affiche l'anneau porté à la main gauche.



Dos

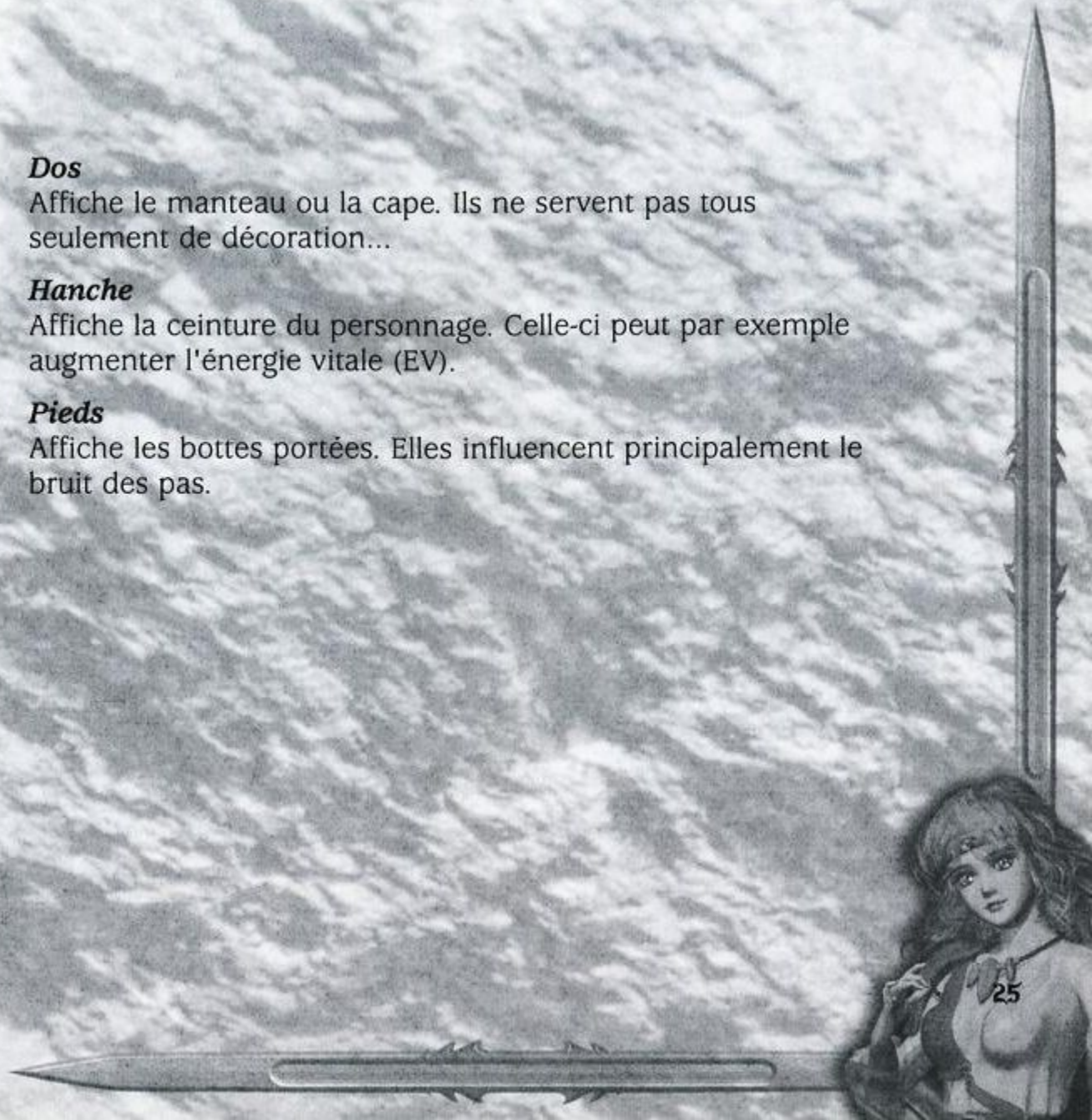
Affiche le manteau ou la cape. Ils ne servent pas tous seulement de décoration...

Hanche

Affiche la ceinture du personnage. Celle-ci peut par exemple augmenter l'énergie vitale (EV).

Pieds

Affiche les bottes portées. Elles influencent principalement le bruit des pas.



DÉRÈGLEMENT DU JEU

Déplacements

Utilise le stick analogique pour diriger le personnage. Celui-ci court dans la direction donnée par le stick. La vitesse de déplacement est proportionnelle à l'inclinaison du levier. Combiné avec la touche/gâchette R, le levier permet de tourner le personnage.

* *Le personnage se déplace plus ou moins vite en fonction de l'inclinaison du stick analogique.*

Rotation caméra

La gâchette L et le stick analogique permettent de modifier le champ de vision. Pousse le levier à droite pour tourner l'image vers la droite et à gauche pour la tourner vers la gauche. Ceci permet de déplacer la caméra de 45 degrés dans la direction respective. La rotation peut par exemple être utile pour améliorer la vue lors des combats, contrôler la présence d'objets dans les recoins ou pour vérifier s'il s'agit bien de l'ombre d'un mur ou d'un pilier...

Actions de base

La touche A permet d'effectuer les actions les plus importantes durant le jeu. Si tu veux parler à quelqu'un, ouvrir ou fermer une porte ou ramasser un objet, approche le personnage et appuie sur la touche A. Elle permet en outre d'ouvrir les coffres et de lire les inscriptions.



Certains personnages sont susceptibles de te fournir de précieuses informations. Va leur parler !



La touche A permet non seulement d'ouvrir les portes, mais aussi de les fermer.

Utilisation d'objets

Les flacons de potion et les parchemins permettant d'ouvrir les portes scellées sont utilisés dans la fenêtre principale. Après avoir placé des objets de la besace dans la cartouchiere depuis la fenêtre équipement, tu peux les sélectionner avec la croix directionnelle et la touche Y.



Pour boire une potion, déplace le curseur vers la potion et appuie sur la touche Y.



Les passe-partout et les pioches ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, mais le forgeron peut les reproduire.



Pour ouvrir les portes scellées, utilise un parchemin ou le livre d'huissier.

Combat et magie

Combat

Le combat se déroule en temps réel. Le début et la fin du combat ne sont pas clairement dissociés, sauf pour l'affrontement des monstres finaux (par exemple le Seigneur des oubliettes).

Attaque à l'arme blanche

Appuie sur la touche B pour porter un coup à l'ennemi : tu peux viser avec le stick analogique. Si tu appuies sur la touche B sans bouger le stick analogique, tu attaques l'ennemi le plus proche.

Magie de combat

Quand tu consultes la liste des runes chez le forgeron avec les gâchettes R et L, tu verras les runes affichées en jaune (à condition d'avoir lu le monument correspondant). Ces runes sont les formules pour la magie de combat, tu ne peux pas les faire graver sur ton arme, mais seulement les inscrire: par exemple, si tu sélectionnes Boule de feu, tu peux tirer des boules de feu en maintenant la touche B enfoncée. Le personnage brandit son épée, celle-ci commence à concentrer l'énergie et à s'éclairer. Lorsque tu entends le signal sonore, relâche la touche B pour déclencher. Certaines formules nécessitent aussi la direction de tir, tu dois alors viser avec le stick analogique. L'utilisation de la magie de combat ne nécessite pas de pouvoirs magiques (PM).

Coups répétés

Appuie sur les touches R et B, le personnage s'arrête et attaque automatiquement. Cette méthode de combat est très efficace lorsque tu es entouré d'ennemis.

Magie

Apprendre une formule magique



Pour apprendre une formule magique, tu dois simplement lire les livres de magie trouvés au cours du jeu. Déplace le curseur sur le livre de magie et appuie sur la touche A. Si tu retrouves ce livre plus tard en cours de jeu, relis-le, tu apprendras alors une formule plus puissante.



Utilisation des incantations

Appuie sur la touche X dans la fenêtre principale pour afficher la liste des incantations apprises. Indique ensuite le code de l'incantation que tu veux utiliser. Appuie sur la touche X dans la fenêtre principale pour utiliser l'incantation sélectionnée. L'utilisation de la magie consomme des pouvoirs magiques (PM).

* **Enfoncer la touche X pour afficher la fenêtre Magie** >
Sélectionner l'incantation > **Utiliser la magie avec la touche X**



L'incantation 'Fantôme' fait immédiatement apparaître deux fantômes pour leurrer les ennemis.



L'incantation 'Mur' érige un mur magique à un endroit défini.

Magie locale

Les incantations 'Tornade' ou 'Fantôme' s'effectuent immédiatement à l'endroit où tu te trouves quand tu appuies sur la touche X. Pour utiliser ces formules ou l'incantation de Retour (une formule qui te ramène dans la forteresse des Gobelins), appuie une ou deux fois sur la touche X (inutile de viser).

Magie dirigée

Lorsque tu utilises des incantations telles que 'Tour', tu dois déterminer la direction de l'attaque. Appuie d'abord sur la touche X et vise ensuite avec le stick analogique. Appuie de nouveau sur X pour déclencher l'incantation.

Quête

Au cours du jeu, le personnage traverse différents lieux de Marmo et trouve divers objets utiles. Les principaux seront présentés plus bas. Il existe en outre des caisses en bois et des tonneaux cachés dans des endroits dissimulés. Tu dois explorer tous les recoins !



Point de sauvegarde / Fontaine

Le cristal violet représente le point de sauvegarde. La fontaine est la source de potion de guérison. Va à la fontaine et appuie sur la touche A pour remplir tous tes flacons de potion.



Tables de pierre

Les tables de pierre peuvent comporter des explications du jeu ou encore des paroles anciennes (runes). Celles-ci sont des formules magiques permettant d'augmenter les pouvoirs du personnage et ainsi de lui faciliter la tâche (voir chapitre "Renforcement des armes magiques").



Coffres

Il existe trois types de coffres: ceux qui s'ouvrent en appuyant sur la touche A, ceux qui ne s'ouvrent qu'avec un passe-partout et ceux qu'il suffit de démolir. Une fois le coffre ouvert, ramasse l'objet en appuyant sur la touche A. Mais prudence! Certains coffres sont piégés.



Portes scellées

Certaines portes sont scellées par des anneaux lumineux. Pour les ouvrir, tu dois utiliser un parchemin ou le livre d'huissier afin de briser les scellés. Sélectionne le parchemin ou le livre d'huissier dans la cartouchiere et appuie sur la touche Y. Si tu utilises un parchemin, celui-ci disparaît après utilisation, le livre d'huissier peut être réutilisé.



Cristaux de Mithrill

Le Mithrill est représenté par des cristaux bleus. Le Mithrill est une matière essentielle permettant de graver des runes magiques et de forger des armes. Tu rencontreras aussi du minerai de Mithrill. Utilise la pioche pour l'extraire en appuyant sur la touche Y. La pioche ne peut être utilisée qu'une seule fois.



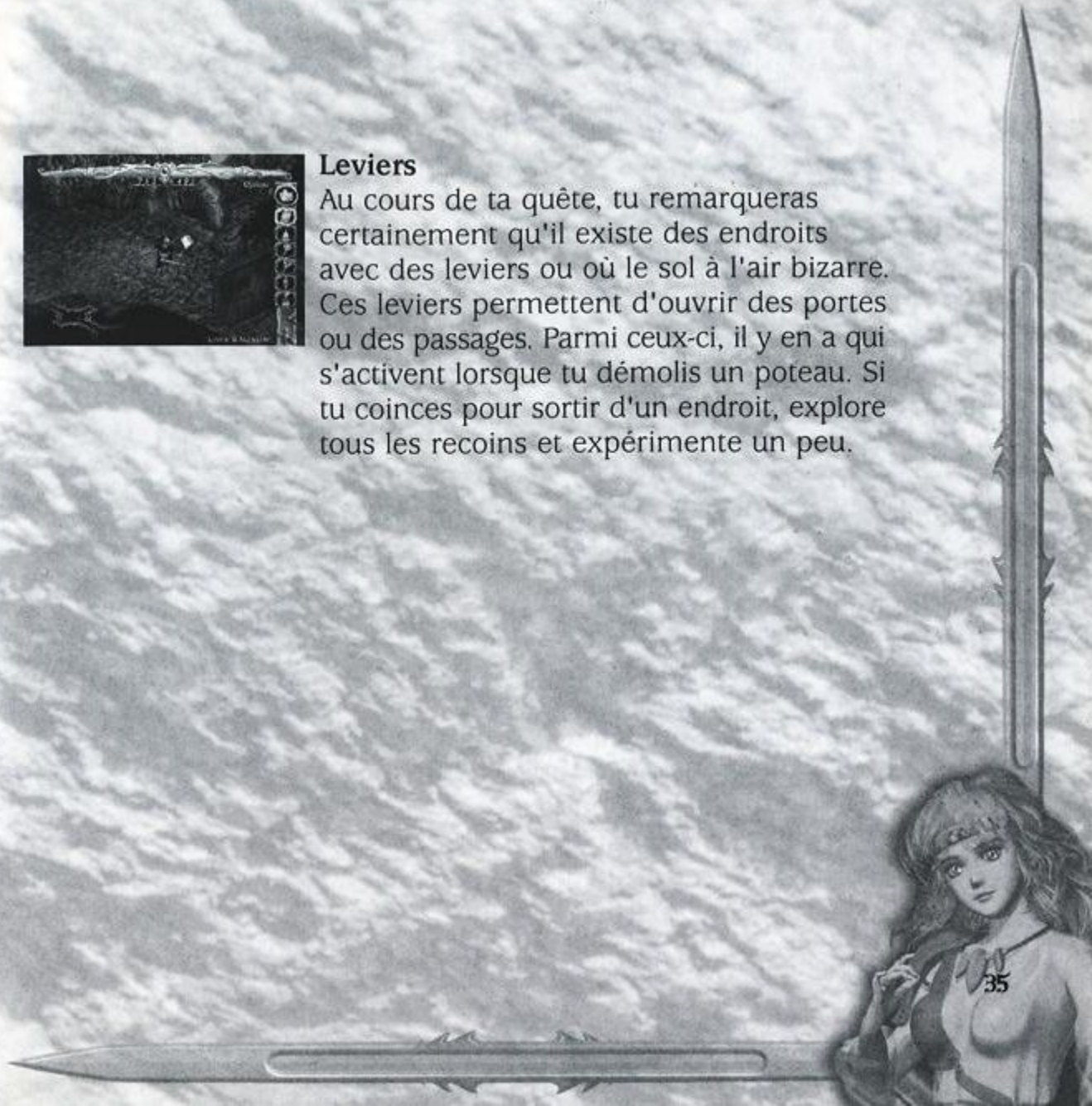
Téléporteurs

Les cercles magiques qui forment un anneau sur la place de la forteresse des Gobelins sont des téléporteurs. Répartis sur toute l'île de Marmo, ils relient différents endroits. Place-toi devant un téléporteur et appuie sur la touche A : il s'active et s'éclaire d'une lumière rouge. Entre dans le téléporteur actif pour être téléporté à la destination indiquée.



Leviers

Au cours de ta quête, tu remarqueras certainement qu'il existe des endroits avec des leviers ou où le sol à l'air bizarre. Ces leviers permettent d'ouvrir des portes ou des passages. Parmi ceux-ci, il y en a qui s'activent lorsque tu démolis un poteau. Si tu coinces pour sortir d'un endroit, explore tous les recoins et expérimente un peu.



RENFORCER L'ARMEMENT MAGIQUE

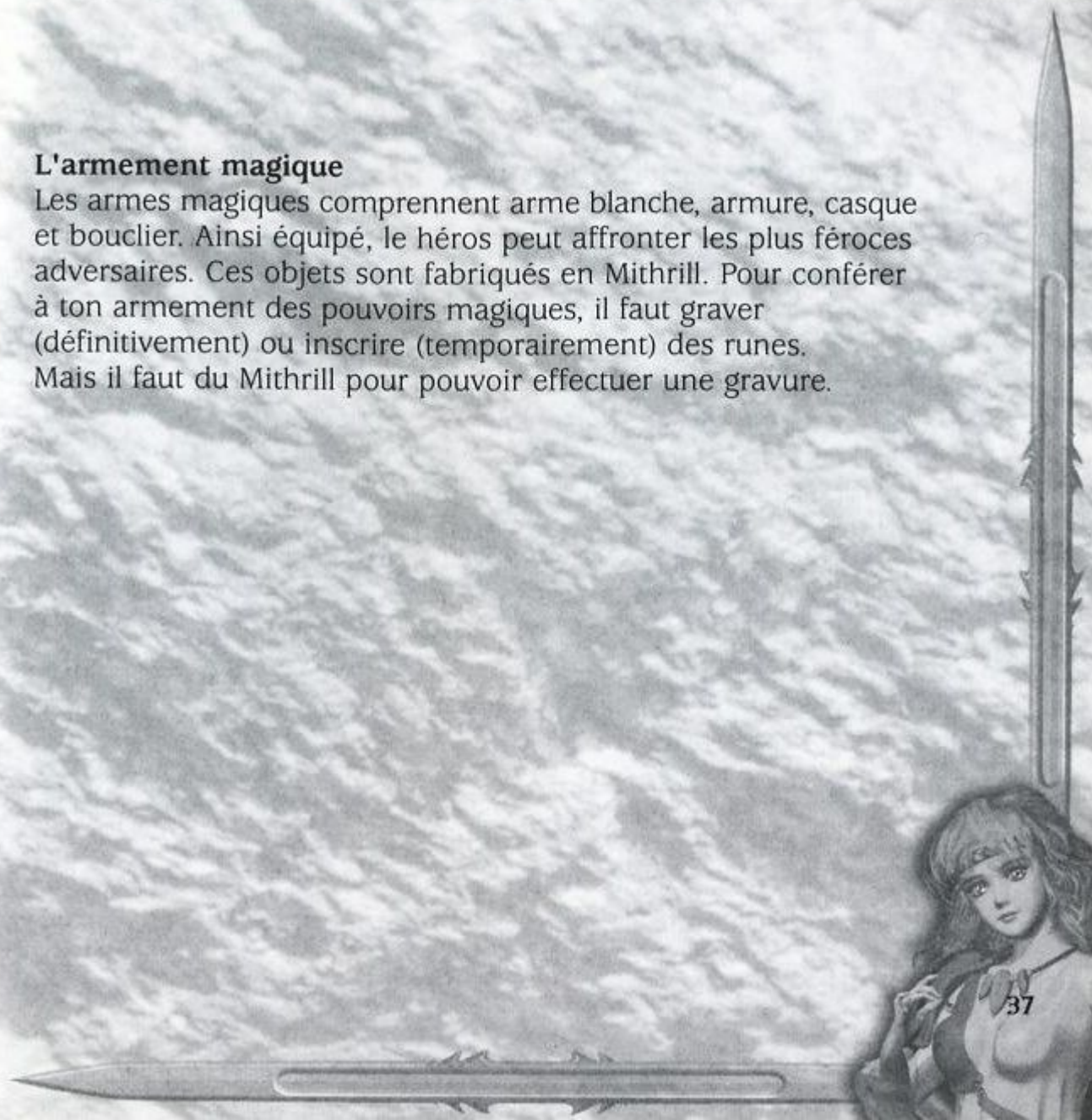


Le forgeron de la forteresse des Gobelins

- 1. Le forgeron:** Ce nain est un maître de son art. Il renforce ton armement et peut forger toutes sortes d'objets à partir de Mithrill. Il peut aussi faire du sur-mesure.
- 2. Coffres de rangement:** Permettent de ranger les objets trop précieux pour être jetés et ceux que tu ne veux pas porter. Le forgeron surveille ces coffres, les objets y sont en sûreté.
- 3. Vitrines:** Permettent d'exposer des équipements précieux que tu as déposés chez le forgeron. Ces objets sont uniques et portent chacun un nom. Judicieusement exploitées, les différentes spécialités de ces armes peuvent te procurer des avantages décisifs.

L'armement magique

Les armes magiques comprennent arme blanche, armure, casque et bouclier. Ainsi équipé, le héros peut affronter les plus féroces adversaires. Ces objets sont fabriqués en Mithrill. Pour conférer à ton armement des pouvoirs magiques, il faut graver (définitivement) ou inscrire (temporairement) des runes. Mais il faut du Mithrill pour pouvoir effectuer une gravure.



La fenêtre du forgeron



1. Etat

Indique l'état actuel de l'équipement sélectionné.

2. Runes

Indique les runes déjà gravées sur l'arme et celles qui peuvent l'être.

3. Gravure

Indique la quantité de Mithrill nécessaire pour la gravure.

4. Valeur

Indique la teneur en Mithrill de l'équipement sélectionné. Indique également l'augmentation ou la diminution de la quantité de Mithrill lors de la fabrication et pour la refonte de l'équipement.

5. Mithrill

Indique la quantité de Mithrill actuellement disponible.

6. Information

Affiche une description de l'opération sélectionnée. Tu peux aussi appuyer sur la touche X pour afficher le descriptif dans la fenêtre.

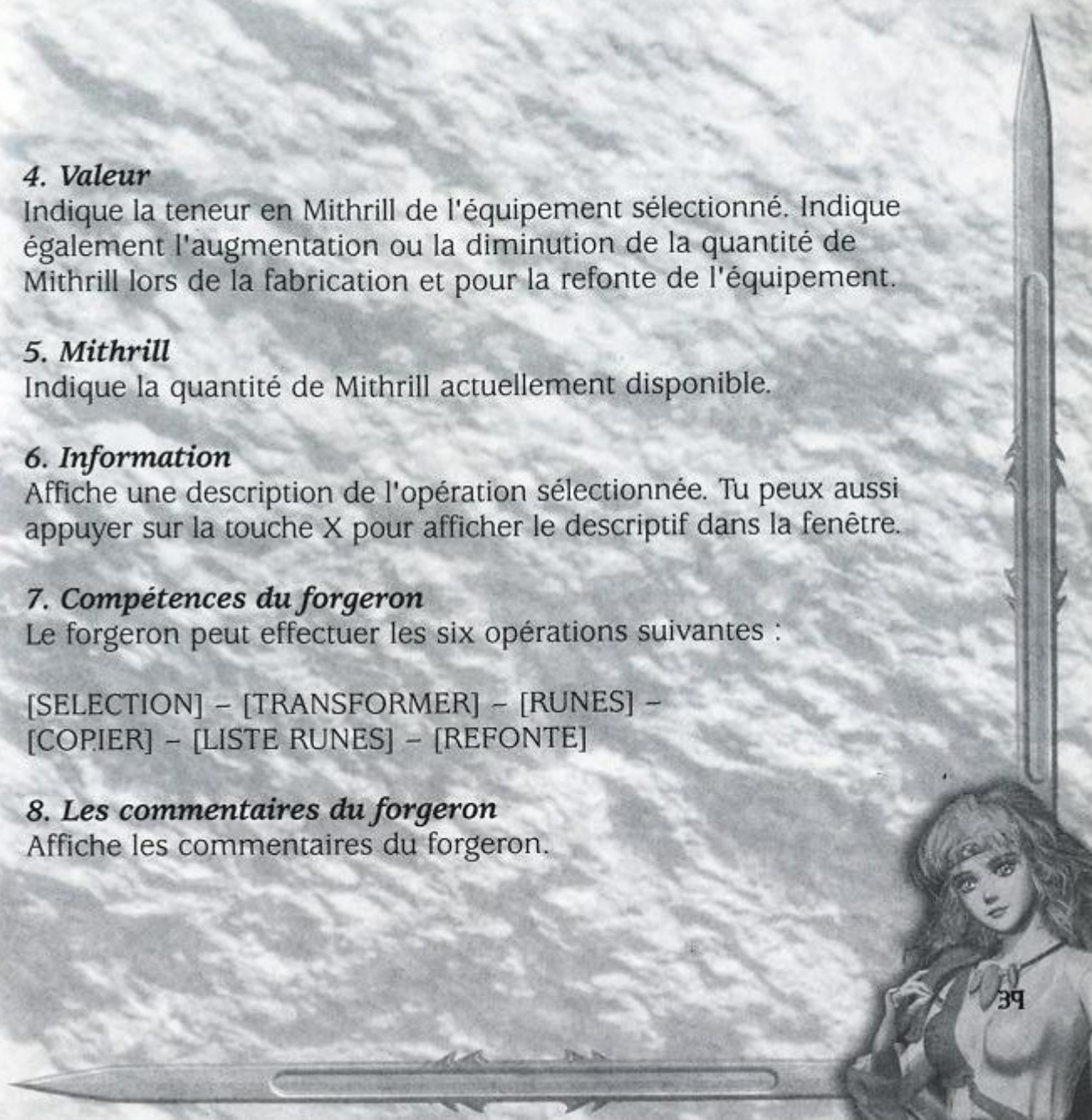
7. Compétences du forgeron


Le forgeron peut effectuer les six opérations suivantes :

[SELECTION] – [TRANSFORMER] – [RUNES] –
[COPIER] – [LISTE RUNES] – [REFONTE]

8. Les commentaires du forgeron

Affiche les commentaires du forgeron.





Les compétences du forgeron

SELECTION

Sélectionne l'armement magique que tu veux renforcer, c.-à-d. les objets que tu veux faire graver ou transformer. L'armement sélectionné peut être renforcé ou transformé sous les opérations RUNES et TRANSFORMER.

TRANSFORMER

Modifie la forme de l'armement magique. Les runes déjà gravées sont conservées. Tu dois d'abord sélectionner l'objet sous SELECTION.


RUNES

Le forgeron grave des runes dans les armes et leur confère ainsi durablement de nouveaux pouvoirs.

Chaque arme magique a un nombre limité de champs permettant de graver des runes. Si l'inscription est trop longue (plus de runes que de champs disponibles), elle ne peut pas être gravée et sera affichée en gris.

Tu peux aussi cumuler deux runes avant de les faire graver. Le nombre total de runes ne doit pas dépasser le nombre de champs de l'arme.

Le nombre de gravures de chaque rune est limité. Le nombre



de gravures effectuées et le nombre total sont indiqués à droite de la rune. Une rune épuisée est indiquée par une étoile.

COPIER

Permet de faire reproduire des objets. Le forgeron te demande la même quantité de Mithrill que celle que tu as reçue à la REFONTE. Le forgeron peut copier les passe-partout et les pioches à volonté, mais pour reproduire un objet, il faut d'abord le trouver.

LISTE RUNES

Affiche une liste de toutes les runes accumulées.

REFONTE

Les armements peuvent être refondus chez le forgeron. Tu reçois alors la valeur en Mithrill. Le forgeron assimile la forme de l'arme, forge une copie qu'il expose dans ses vitrines et peut ensuite la reproduire à volonté.

FIN

Retour au jeu.

Renforcement des équipements magiques

L'augmentation des pouvoirs des armes magiques s'effectue par la gravure de runes. La gravure confère à l'arme les pouvoirs des anciennes paroles pour l'éternité. La gravure répétée d'une rune sur une arme renforce l'effet des pouvoirs.



Sélectionne une des puissantes runes anciennes et la fait graver sur l'arme.

La gravure d'armes magiques

1. Sélectionne l'arme avec SELECTION.
2. Appelle les paroles anciennes avec RUNES et sélectionne une formule avec la touche A. Si une autre rune est déjà sélectionnée, enlève-la avec la touche Y pour pouvoir marquer la rune désirée.
3. Appuie sur la touche X pour afficher la fenêtre GRAVURE.
4. Appuie sur la touche A pour effectuer la gravure.

Modifier la forme des armes magiques

Veux-tu améliorer la vitesse de ton arme ou augmenter sa puissance de frappe ? Des armes transformées augmentent tes chances de survie. Utilise les armes en fonction des adversaires, porte des bottes silencieuses et des équipements de protection efficaces. La transformation d'objets te permet de mieux t'adapter aux différentes situations.




Déroulement de la transformation

1. Sélectionne l'objet avec **SELECTION**.
2. Choisi la forme dans laquelle tu veux faire **TRANSFORMER** l'objet.
3. Lorsque tu modifies un équipement, tu peux aussi en changer le nom.
4. Indique un nouveau nom, l'objet est ensuite transformé.

Les runes les plus importantes

Le personnage peut apprendre les incantations en lisant les tables de pierre. Lorsque le nombre d'incantations atteint sa valeur maximale, il arrive que les formules évoluent encore et engendrent une nouvelle formule magique.



Arme

Les runes se divisent en deux types : les runes conférant des pouvoirs magiques et celles qui augmentent la puissance d'attaque.

Runes principales pour l'arme :

FO + 1 - force / DEG + 1 - dégâts / Tueuse de Gobelins
Tueuse de sylphides / Sainte rune / Epée sacrée

Armure

Les runes renforcent essentiellement la classe de protection (PRO) et l'énergie vitale (EV). De même, la résistance est un facteur décisif.

Runes principales pour l'armure :

EV + 1 - énergie vitale / DEX + 1 - dextérité
PRO + 1 - protection / RES + 1 - résistance / Corps d'acier

Casque

Les effets des runes concernent ici principalement les pouvoirs magiques (PM). Les runes protectrices qui augmentent la résistance aux sortilèges existent uniquement pour le casque.

Runes principales pour le casque :

PM + 1 - point magie / INT + 1 - intelligence
MAG + 1 - magie / Antifeu / Pouvoirs de Kurgan



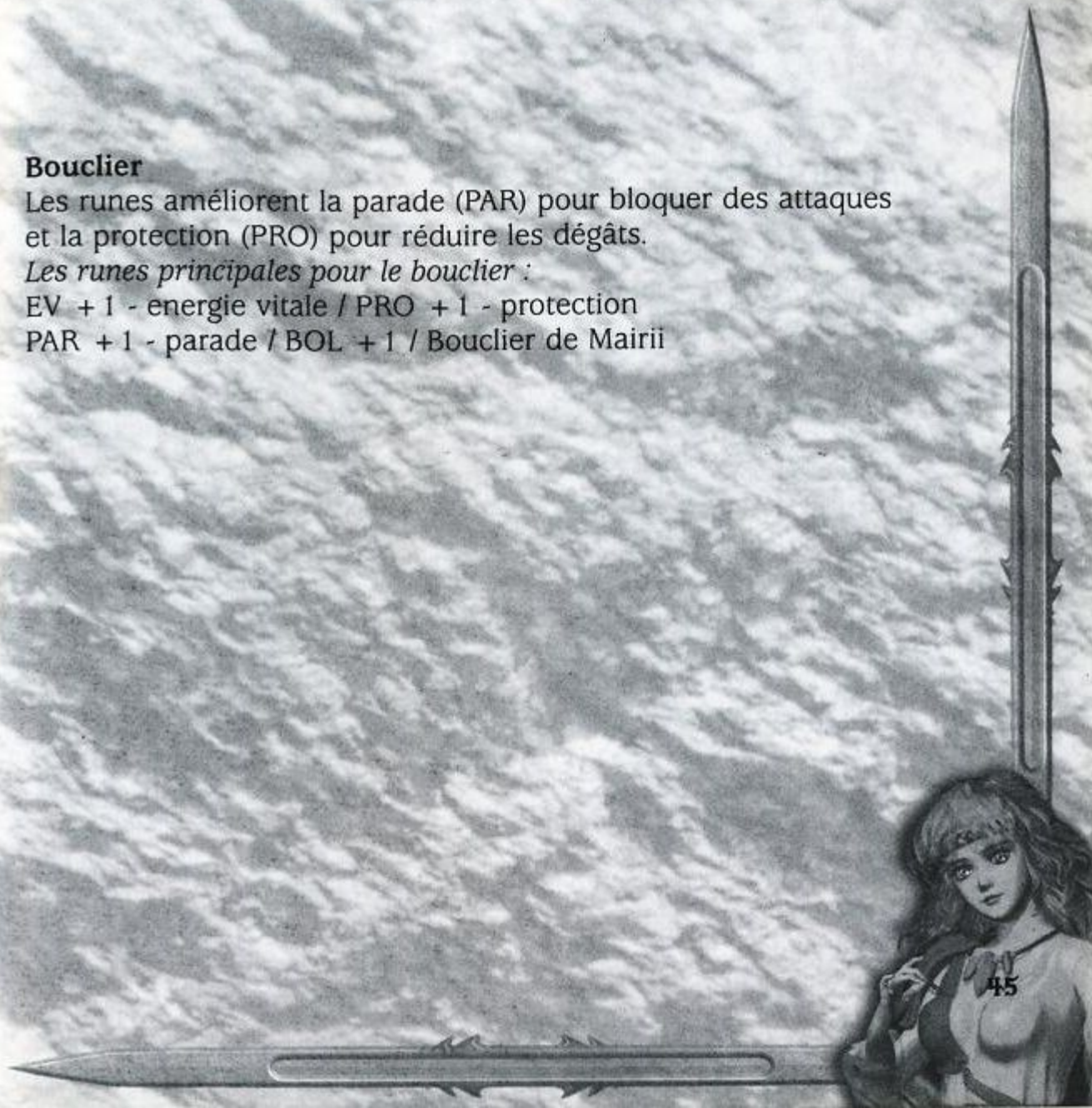
Bouclier

Les runes améliorent la parade (PAR) pour bloquer des attaques et la protection (PRO) pour réduire les dégâts.

Les runes principales pour le bouclier :

EV +1 - énergie vitale / PRO +1 - protection

PAR +1 - parade / BOL +1 / Bouclier de Mairii



LISTE

Armement

La présente liste de l'armement n'est pas exhaustive. Sélectionne une arme dans la fenêtre d'état et appuie sur la touche X pour afficher les détails.

Epées

Les dégâts et la force d'impact peuvent être augmentés en gravant des runes sur l'arme. L'angle et la portée ne sont pas modifiables.

DEG	Points de dégâts infligés aux ennemis par un coup
PRE	Coefficient d'attaques mortelles et multiplication des dégâts
IMP	Force de frappe, fait vaciller ou tomber l'ennemi
LONG	Longueur de l'arme
MAN	Maniabilité de l'arme
+ FO	Augmentation de la force
1M / 2M	Type d'arme (1 main / 2 mains)

Nom / Descriptif / Nombre de champs / Valeur

Dague / Peu puissante mais très maniable, c'est le modèle de départ du sabre magique. / 5 / 20

Sabre / Un sabre à une main de force de frappe réduite mais facile à manier. / 6 / 20

Cimeterre / Un sabre courbé de maniement facile, même pour les débutants. / 6 / 35

Longue épée / L'épée longue par excellence, d'une force de frappe impressionnante. / 7 / 100

Claymore / Une épée à deux mains très maniable, idéale pour les coups mortels. / 7 / 160

Excalibur / Epée à deux mains, décime plusieurs ennemis d'un seul coup. / 9 / 180

Latotale / Une épée magique absolument fantastique pour la magie de combat. / 10 / 1000

Armures

La classe de protection et la résistance peuvent être améliorées par gravure de runes. Les armures bruyantes sont vite repérées par les ennemis.

PRO Classe de protection de l'armure

RES Résistance

+EV Augmentation de l'énergie vitale

DEF Défense contre les dégâts

REG Vitesse de régénération de l'EV

+DEX Amélioration de la dextérité

PSY Résistance mentale aux sortilèges


Nom / Descriptif / Nombre de champs / Valeur

Plaque de poitrine / Protection faible, forme de base d'une armure magique. / 5 / 100

Armure mi-longue / Plaque de poitrine améliorée. / 6 / 120

Armure légère / Une armure à plaques légère mais de protection faible. / 7 / 140





Brigandine / Une excellente armure, malheureusement très bruyante. / 7 / 160

Armure de guerre / Une armure à plaques solide et résistante. / 9 / 180

Rutilante / Armure de chevalier argentée parfaitement équilibrée. / 10 / 240

Tour de fer / Cette armure résiste à tout, mais elle est extrêmement bruyante. / 10 / 400

Boucliers

La classe de protection et la parade d'attaque peuvent être améliorées par la gravure de runes. Lorsque le personnage est équipé d'une arme à deux mains, il ne peut pas porter de bouclier.

PRO Classe de protection du bouclier

PAR Force défensive du bouclier

+ EV Augmentation de l'EV

PSY Résistance mentale aux sortilèges

Nom / Descriptif / Nombre de champs / Valeur

Buckler / Petit bouclier rond, forme de base du bouclier magique. / 5 / 30

Bouclier rond / Buckler amélioré mais de force défensive réduite. / 6 / 50

Etincelant / Bouclier de chevalier argenté idéal à tous points de vue. / 7 / 100

Emeraude / Comme l'Etincelant, mais en vert. / 7 / 100

Grand bouclier / Bonne protection mais peu maniable. / 8 / 300

Losange / Bouclier super maniable, capable de parades époustouflantes. / 9 / 350

Mur de fer / Bouclier énorme super résistant, mais pour les parades / 10 / 500

Casques

La classe de protection et la résistance aux sortilèges peuvent être améliorées par la gravure de runes. Ainsi, les dégâts subits en cas d'attaque de feu ou de glace sont différents selon la résistance aux sortilèges (PSY).

MAG	Puissance magique
PRO	Force défensive du casque
+ PM	Augmentation des pouvoirs magiques
MANA	Pouvoirs magiques consommés
PMR	Vitesse de régénération des PM
+ INT	Augmentation de l'intelligence
PSY	Résistance aux sortilèges

Nom / Descriptif / Nombre de champs / Valeur

Circlet / Un casque fantastique pour la magie, mais la protection est quasiment nulle. / 10 / 20


Bol de fer / Talisman contre la magie du feu. Forme de base d'un casque magique. / 4 / 30

Saretto / Talisman contre la magie de la foudre. Version renforcée du bol de fer. / 5 / 50

Flamboyant / Casque de chevalier argenté, talisman contre les sortilèges. / 7 / 80

Casque de l'Ombre / Casque de chevalier noir, talisman contre les sortilèges. / 7 / 80

Intégral / Talisman contre la magie de la glace, il offre une excellente protection. / 8 / 150



Tourelle de fer / Offre une protection incomparable.

- * *Nombre de champs pour les runes : nombre de symboles de runes pouvant être gravés.*
- * *Valeur : la quantité de Mithrill nécessaire à la fabrication.*

Equipement et autres objets

Les objets et équipements ne peuvent pas être gravés.

Nom / Descriptif

Bottes :

Bottes / Bottes magiques qui réduisent le bruit des pas.

Bottes d'acrobate / Bottes magiques qui améliorent l'agilité et allègent la marche.

Bottes de cuir / Bottes magiques silencieuses, protection contre la magie de la foudre.

Bottes de fer / Augmentent la force défensive mais extrêmement bruyantes.

Ceintures :

Ceinture de protection / Ceinture magique qui augmente la protection.

Ceinture de gardien / Ceinture magique qui améliore la parade.

Ceinture de la vie / Ceinture magique qui augmente la valeur maximum d'EV.

Anneaux :

Anneau du pouvoir / Anneau magique qui augmente la force (FO).

Anneau du sage / Anneau magique qui affine l'intelligence (INT).

Anneau du singe / Anneau magique qui améliore la dextérité (DEX).

Anneau de l'ours / Anneau magique qui augmente la valeur maximum d'EV.

Anneau de l'apprenti sorcier / Anneau magique qui augmente la valeur maximum des PM.

Anneau du chevalier / Anneau magique qui augmente la valeur maximum d'EV et FO.

Anneau du magicien / Anneau magique qui augmente la valeur maximum des PM et INT.

Anneau du rhino / Anneau magique qui augmente la force défensive.

Anneau de feu / Anneau magique qui améliore la résistance contre la magie du feu.

Anneau de glace / Anneau magique qui augmente la résistance contre la magie de la glace.

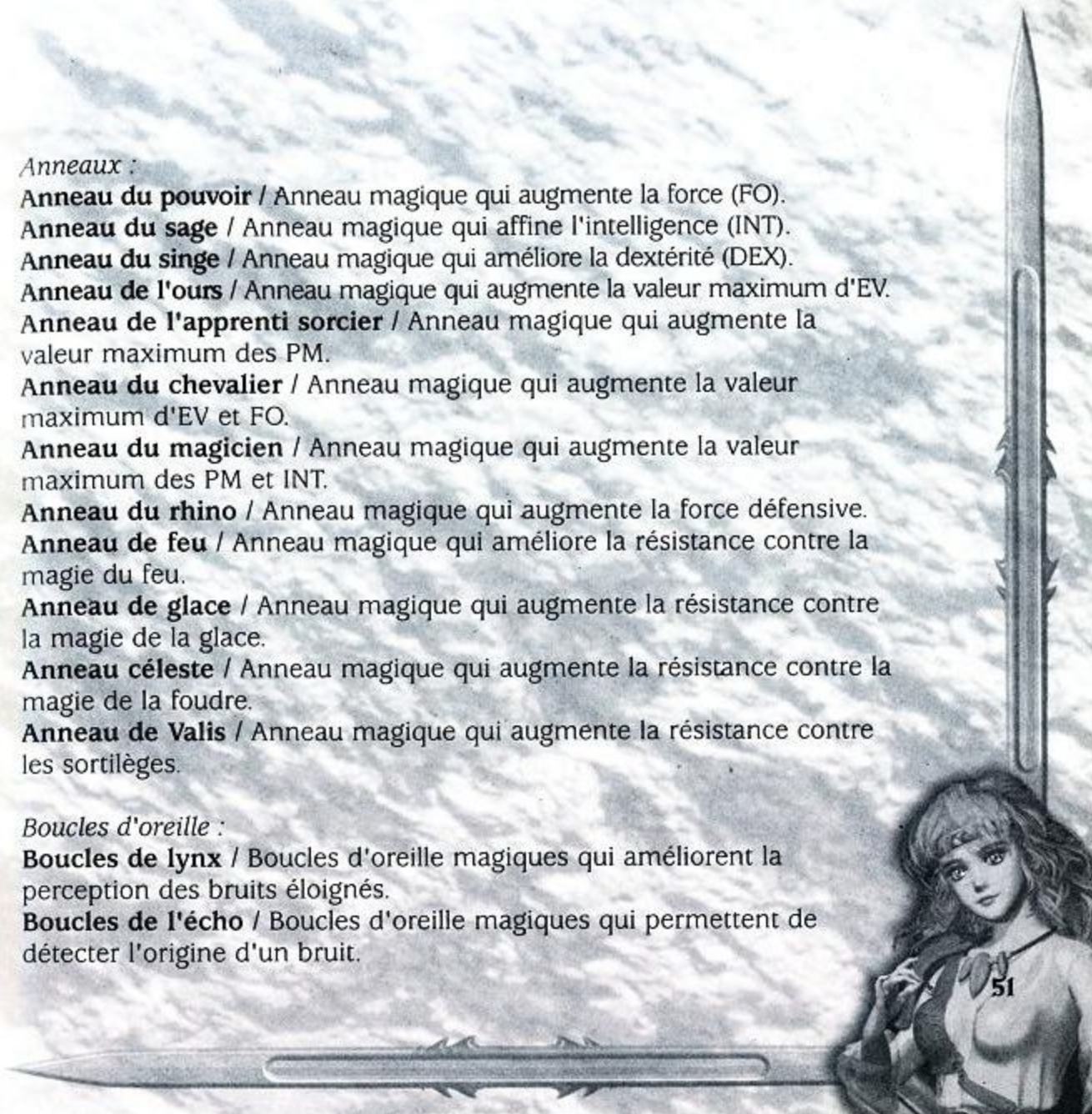
Anneau céleste / Anneau magique qui augmente la résistance contre la magie de la foudre.


Anneau de Valis / Anneau magique qui augmente la résistance contre les sortilèges.

Boucles d'oreille :

Boucles de lynx / Boucles d'oreille magiques qui améliorent la perception des bruits éloignés.

Boucles de l'écho / Boucles d'oreille magiques qui permettent de détecter l'origine d'un bruit.





Boucles du voleur / Boucles d'oreilles magiques qui permettent de détecter la présence de pièges sur le sol.

Amulettes :

Chaîne de Nikrian / Collier magique qui améliore légèrement quelques compétences.

Amulette de Mighrian / Amulette magique qui affine l'intelligence.

Amulette spirituelle / Amulette magique qui augmente l'intelligence et diminue la force.

Talisman infernal / Talisman maudit, il diminue la protection contre tous les sortilèges.

Manteaux :

Cape argentée / Vêtement chic d'aventuriers.

Cape de feu / Manteau magique qui protège contre la magie du feu.

Cape de glace / Manteau magique qui protège contre la magie de la glace.

Cape céleste / Manteau magique qui protège contre la magie de la foudre.

Cape de vampire / Manteau magique permettant de léviter.

Autres objets

Bon nombre de ces objets ne peuvent être utilisés qu'une seule fois. Emporte toujours suffisamment de passe-partout et de pioches...

Nom / Descriptif

Livres de magie :

Livre du retour / Contient l'incantation du retour.

Livre des vents / Apprend progressivement la magie des vents.

Livre des illusions / Apprend progressivement la magie des illusions.

Livre des murs / Apprend progressivement la magie des barrières.

Livre des murs de feu / Apprend progressivement la magie des murs de feu.

Livre des morts / Apprend progressivement à ressusciter les morts.

Livre de la magie noire / Apprend la magie noire.

Potions :

Potion / Régénère l'énergie vitale. Différentes tailles.

Elixir / Régénère entièrement EV et PM.

Pierrette / Guérit de la pétrification.

Eau de feu / Enflamme le corps et brûle les adversaires.

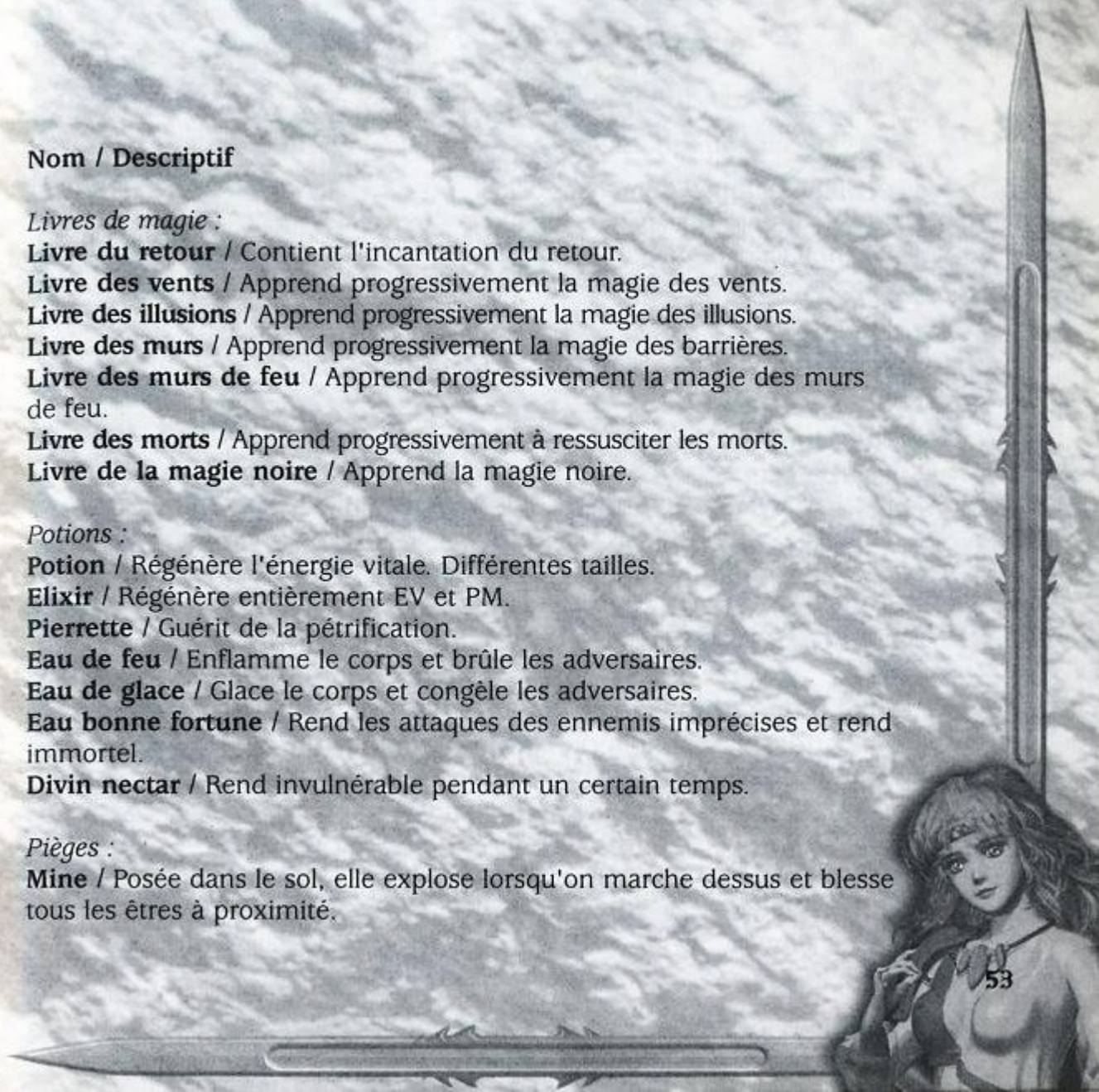
Eau de glace / Glace le corps et congèle les adversaires.


Eau bonne fortune / Rend les attaques des ennemis imprécises et rend immortel.

Divin nectar / Rend invulnérable pendant un certain temps.

Pièges :

Mine / Posée dans le sol, elle explose lorsqu'on marche dessus et blesse tous les êtres à proximité.





Divers :

Cristal magique / Contenant des pouvoirs magiques, il régénère les PM.

Passe-partout / Outil permettant d'ouvrir les coffres verrouillés, usage unique.

Pioche / Outil permettant d'extraire le Mithrill brut, usage unique.

Parchemin / Permet d'ouvrir une porte scellée, usage unique.

Livre d'huissier / Permet d'ouvrir les portes scellées et peut être réutilisé.

Livre de transformation / Permet de transformer des armements magiques, réutilisable.

Utilisation du livre de transformation

Ce livre te permet de transformer tes armes magiques en dehors de l'atelier du forgeron, mais tu dois porter d'autres objets de même famille.

Formules magiques et magie de combat

Magie de combat

Pour utiliser la magie de combat, appuie sur la touche B, cette magie ne consomme pas de pouvoirs magiques.

Feu

Attaque magique par le feu. Permet de détruire un mur magique et de décimer les ennemis à proximité.

[Nom / NIV / Dégâts / Temps / Portée / Durée / Descriptif]

Flèche de feu / 1 / 100 / 10 / 0 / 0 / Déclenche un tir de flèches de feu.

Boule de feu / 2 / 120 / 30 / 15 / 0 / Déclenche un tir de boules de feu.

Explosion / 3 / 150 / 100 / 30 / 0 / Déclenche une énorme explosion.

Formule sacrée

Cette attaque magique élimine les zombies et les démons ennemis et régénère l'énergie vitale de tes compagnons.

[Nom / NIV / Dégâts / Temps / Portée / Durée / Descriptif]

Boules sacrées / 1 / 30 / 100 / 10 / 0 / 0 / Déclenche un tir de boules sacrées.

Lances sacrées / 2 / 30 / 20 / 30 / 0 / 0 / Déclenche un tir de lances sacrées.

Sphère sacrée / 3 / 0 / 20 / 120 / 25 / 300 / Engendre une sphère sacrée.

Foudre

Cette formule se base sur la puissance de la foudre et permet d'attaquer pratiquement tous les ennemis.


[Nom / NIV / Dégâts / Temps / Portée / Durée / Descriptif]

Eclair / 1 / 150 / 30 / 0 / 0 / Déclenche un tir d'éclairs.

Foudre / 2 / 100 / 60 / 15 / 180 / Rempli le corps d'énergie électrique.

Boules d'éclair / 3 / 80 / 120 / 0 / 180 / Déclenche des rafales d'éclairs.

* **Dégâts:** force offensive fondamentale. Les dégâts des formules sacrées se divisent en points de régénération de l'EV des amis



(chiffre gauche) et les points de dégâts des ennemis (chiffre droit). La « Sphère sacrée » régénère l'EV des amis qui se trouvent dans le rayon de portée.

- * **Temps:** temps fondamental nécessaire à l'incantation de la formule. 30 unités = 1 seconde
- * **Portée:** zone de dégâts. 10 unités = 1 m
- * **Durée:** durée fondamentale effective de la formule. 30 unités = 1 seconde

Magie

Pour apprendre la magie, tu dois lire les livres de magie. Plus tu lis, plus tu apprends. Par exemple, après la lecture du premier livre de la magie du vent, tu apprends la formule "Tourbillon", après la lecture du second livre la formule "Tornade", etc.

**Nom / Niveau / Incantation / PM consommés / Dégâts /
Portée / Durée / Descriptif**

Vents :

Tourbillon / déclenche un vent fort qui expulse les ennemis.

Tornade / déclenche un vent plus fort...

Cyclone / déclenche une tempête !

Illusions :

Fantôme / crée deux images fantômes du héros.

Esprit / invoque un esprit permettant d'explorer les alentours.

Invisible / pas vu, pas pris!

Murs :

Tour / construit un pylône de pierres.

Mur / construit un mur de pierres.

Cage / construit une cage de pierres autour d'une zone définie.

Murs de feu :

Barrière de feu / fait apparaître une barrière de flammes.

Mur de feu / fait apparaître un mur de flammes.

Cage de feu / fait apparaître une cage de flamme autour d'une zone définie.

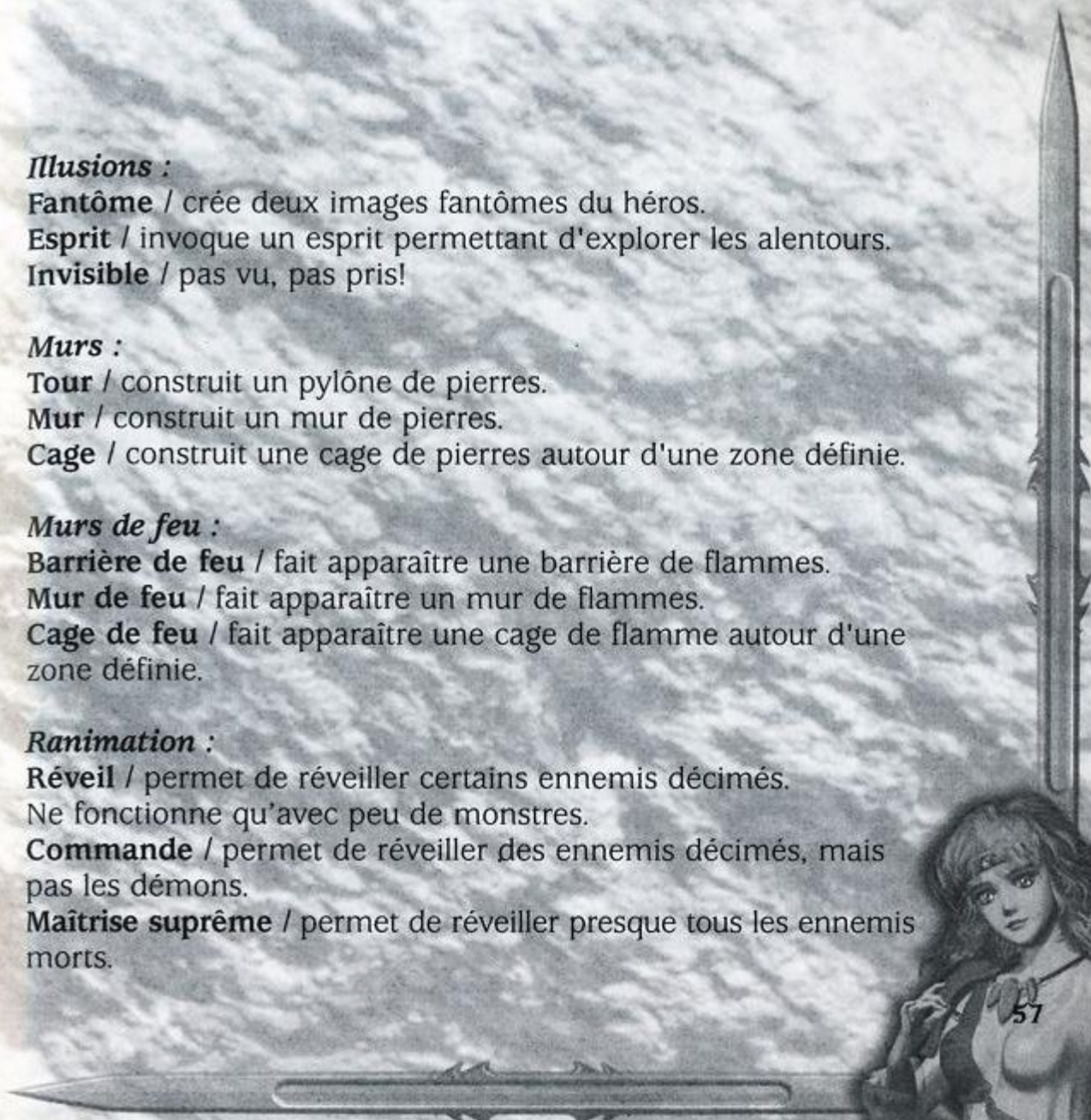
Ranimation :

Réveil / permet de réveiller certains ennemis décimés.

Ne fonctionne qu'avec peu de monstres.

Commande / permet de réveiller des ennemis décimés, mais pas les démons.

Maîtrise suprême / permet de réveiller presque tous les ennemis morts.



Sortilèges :

Pétrification / transforme les ennemis en statues.

Sphère de l'Ombre / fait apparaître une sphère sombre.

Gaz / fait apparaître un nuage de brouillard empoisonné.

Retour :

Retour / cette incantation te ramène à la forteresse des Gobelins.

Comment utiliser la magie de combat

Lorsque tu détruis des statues, il se peut qu'une horde d'ennemis apparaisse subitement et t'assaille. Si tu les attaques à l'arme blanche, tu es rapidement encerclé. Par contre, si tu as gravé une rune de combat sur ton arme, par exemple l'Eclair, tu peux décimer les ennemis à distance. Tu peux aussi utiliser les incantations de manière similaire.



Attention ! Les ennemis déferlent sur toi ! Elimine-les sans précipitation !

Elimine tes ennemis à distance avec des éclairs.

EN ROUTE POUR L'AVENTURE - WART : LE GUIDE

La salle d'audience - Forteresse des Gobelins

Toi aussi, pourtant sensé être le plus fort de tous les héros, as perdu ta force passée. Pour redevenir le plus fort du monde et vaincre la Déesse maudite, il te faudra surmonter bien des épreuves. Après t'avoir ramené parmi les vivants, je resterai un instant à tes côtés pour te guider.



*N'oublie pas de prendre la
potion avant de quitter la
Salle de résurrection.*

Dans la salle d'audience

Dis-moi d'abord quel est ton nom ! Quoi ? Tu l'as oublié ? Tu as besoin d'armes dignes d'un vrai héros. Prends cette épée magique.



Apprend les lois de ce monde !

Tu dois à présent apprendre les lois de ce monde. Rends-toi dans les différentes salles et parle aux gens que tu rencontres, et surtout écoute bien ce qu'ils racontent.



Pour bien débiter, il faut d'abord s'informer. Il ne faut pas tout croire, il y a aussi des menteurs ...

La quête au cimetière

Une fois sorti, cherche la forteresse des Gobelins. Explore d'abord le cimetière, tu pourrais y trouver quelque chose.

Devant le portail de la forteresse

La probabilité de réussir à entrer dans le fort par une attaque frontale est faible. Il existe certainement une autre entrée. Avec un peu de chance, le Gobelin qui habite au sud-ouest du cimetière t'aidera.



Elimine tous les Gobelins qui se trouvent devant le portail.

Gagner le soutien du gardien du cimetière

Quand tu rencontres le gardien du cimetière, essaie de tirer de lui le maximum d'informations. Après avoir reçu le parchemin du gardien du cimetière, va à la tombe de la famille royale. Lis la table de pierre à côté de la porte et apprend à utiliser le parchemin.

Traverser le passage souterrain

Le souterrain du cimetière regorge d'adversaires, mais pour quelqu'un qui veut pénétrer dans le fort, la traversée est réalisable. Le forgeron est enfermé dans le cachot au bout du passage. Délivre-le et donne-lui un nom : il a lui aussi oublié le sien. Il t'aidera sûrement plus tard.





Ecoute comment pénétrer dans la forteresse!

A l'assaut de la forteresse!

Passons à présent aux choses sérieuses! Tu dois éliminer le maître de la forteresse, le seigneur des Gobelins. Mais pour l'instant, il est encore un peu trop fort pour toi. Commence d'abord par décimer ses sujets. Lorsque tu auras pris la forteresse, je te raconterais ce qui s'y est passé.



La forteresse t'appartient ! Fais-en ton quartier général!

**ET MAINTENANT, EN AVANT
POUR LA FORÊT NOIRE !**

Les explications du forgeron

Comment renforcer les armes

Un bon combattant à besoin d'un bon forgeron et je suis le meilleur qui existe! Grâce à mes talents, nous modifierons tes armes magiques. L'essentiel est que l'arme soit adaptée à ton style de combat. Pas question de confier cette tâche à quelqu'un d'autre !

Les coups mortels

Pour décimer des ennemis d'un seul coup, il faut absolument renforcer les armes. Je peux transformer ton arme en épée à deux mains et augmenter l'impact et les dégâts. Nous devons aussi tenir compte la maniabilité de l'arme et ses aptitudes aux attaques mortelles.

Une barrière insurmontable !

La gravure de runes de protection, de résistance et de parade réduit les dégâts et accélère la régénération. En minimisant les dégâts des ennemis, tu peux mieux poursuivre le combat. Il ne faut pas non plus oublier de graver des runes de protection sur le casque.



Utiliser la magie

Tu dois aussi améliorer tes pouvoirs magiques, de manière à pouvoir utiliser les incantations plusieurs fois. La magie est une aide précieuse lors des combats, elle se base sur la force offensive et défensive fondamentale.

SOS PLAYERS

SOLUTIONS & ASTUCES

08 36 68 94 95 2,21FTT/min
3615 VirginGames

ASSISTANCE TECHNIQUE

hotline@virgininteractive.fr
08 03 09 41 64 1,09FTT/min

ENCORE PLUS D'INFOS

www.virgininteractive.fr





INTERACTIVE

Devenez le maître du jeu:

- En téléphonant au 08 36 68 94 95 (2,21 F TTC / min):
- Consultez 24 h sur 24 et 7 jours sur 7, toutes les astuces et les solutions les plus utiles sur notre service vocal.
 - Dialoguez en direct avec un opérateur (de 17 h à 19 h les lundis, mardis, jeudis, vendredis, et de 14 h à 19 h les mercredis) ou en laissant un message sur notre boîte vocale (réponse sous 24 h).
 - Soyez au courant des dernières sorties et nouveautés grâce à notre service vocal d'information.

- Par minitel sur 36 15 Virgin Games (2,23 F TTC / min):
- Déposez simplement vos questions sur notre boîte aux lettres (réponse sous 24 h).

Virgin Interactive "on the Web"

Toutes les nouveautés
et les dernières actualités Virgin Interactive sur
www.virgininteractive.fr

Problème technique?

Rendez-vous au 0 803 09 41 64 (1,09 F TTC / min).

Retrouvez en direct tous les conseils techniques
d'un spécialiste sur notre serveur,
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 20 h.

ou par mail sur: hotline@virgininteractive.fr



Le courrier des "players"

S'il vous reste des questions sans réponse
ou si vous souhaitez simplement vous exprimer,
écrivez nous à l'adresse suivante:

Virgin Interactive
BP 145
75 723 Paris Cedex 15

fax: 01 41 11 64 24

CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE/ NCC
BP 319 000
13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel.

A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit.



L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier.

Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXCLUSION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale.

En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le progiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente)





CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive auraient été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit.

Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératives.

Le droit applicable est celui du droit français.