MODE D'EMPLOI



ZANZARAH

LA LÉGENDE DES DEUX MONDES

FUNATICS DEVELOPMENT
a phenomedia AG company

THQ™

© 2004 Funatics Development GmbH. Tous droits réservés. Edité par THQ.
Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2002 par RAD Game Tools, Inc.
Utilise Miles Sound System. Copyright © 1991-2002 par RAD Game Tools, Inc.

Certains extraits utilisés sous licence AMG 

ATTENTION !!! Le logiciel, la musique, les graphismes, les textes et les noms sont protégés. Il est interdit de copier ou louer le logiciel ou le manuel. En cas de cession du logiciel à une partie tierce, les copies de sauvegardes ne doivent pas être conservées. La même restriction s'applique à l'installation sur le disque dur. Toute violation de cette clause sera passible de poursuites judiciaires.

ZANZARAH

LA LÉGENDE DES DEUX MONDES



Précautions d'usage

UTILISATION

1) Essayez de toujours vous placer à une distance minimale de 45 cm de l'écran pour réduire la fatigue de vos yeux.
2) Tenez-vous droit et ajustez la hauteur de votre siège de façon à ce que vos jambes forment un angle droit. L'angle formé par vos bras et avant-bras doit être supérieur à 90 degrés.
3) Le bord supérieur de votre moniteur doit être à hauteur d'yeux, ou plus bas, et le moniteur doit être légèrement orienté vers l'arrière de façon à prévenir tout dommage à la colonne vertébrale.
4) Réduisez la luminosité de votre moniteur pour diminuer le contraste et utilisez un moniteur sans scintillements, à faible émission de radiations.
5) Jouez dans une pièce bien éclairée.
6) Abstenez-vous de jouer si vous êtes fatigué et faites des pauses régulières (toutes les heures), même si c'est difficile...

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Sommaire

1. PRÉFACE 4
2. HISTOIRE 4
3. INSTALLATION 6
3.1 CONFIGURATION SYSTÈME 6
3.2 INSTALLATION 6
3.3 CONFIGURATION/MENU DE DÉMARRAGE 6
3.4 ASSISTANCE TECHNIQUE 6
4. LANCEMENT DU JEU 8
5. ECRAN DE LANCEMENT - RÉSUMÉ DE ZANZARAH 8
5.1 SOLO 8
5.2 MULTIJOUEUR 9
5.3 OPTIONS 11
5.4 FIN/CREDITS 11
6. DESCRIPTION DU JEU 12
6.1 DE QUOI PARLE ZANZARAH ? 12
6.2 AMY 12
6.3 LES AUTRES CREATURES 13
6.4 LES FÉES 14
6.5 AUTRES OBJETS-BONUS 16
6.6 DÉCORS ET RÉGIONS 18
7. COMMANDES DU JEU 18
7.1 MENU PRINCIPAL 18
7.2 ECRAN DE JEU/GÉNÉRALITÉS 19
7.3 DIRIGER AMY 19
7.4 LE MENU DE JEU 20
7.5 DUELS FÉERIQUES – CONTRÔLE DES FÉES 22
8. TRUCS ET ASTUCES 24
9. ANNEXE 26
9.1 CONFIGURATION SOURIS ET CLAVIER 26
9.2 PROBLÈMES 27
10. INDEX 28
11. CRÉDITS 30
12. CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR 33

1. Préface

Bienvenue dans un monde de rêves et d'aventures !

Ce manuel vous permettra d'apprendre à maîtriser les commandes du jeu et à en comprendre les mécanismes. Il contient un certain nombre de conseils et d'astuces sur le monde du jeu et la gestion des fées. L'index présent à la fin du livret rend également plus faciles les recherches sur certains points spécifiques du jeu.

Nous espérons vivement que vous apprécierez ce jeu et nous vous souhaitons bonne chance dans votre exploration de ces mondes imaginaires ! Que la féerie soit avec vous !

L'équipe de Funatics

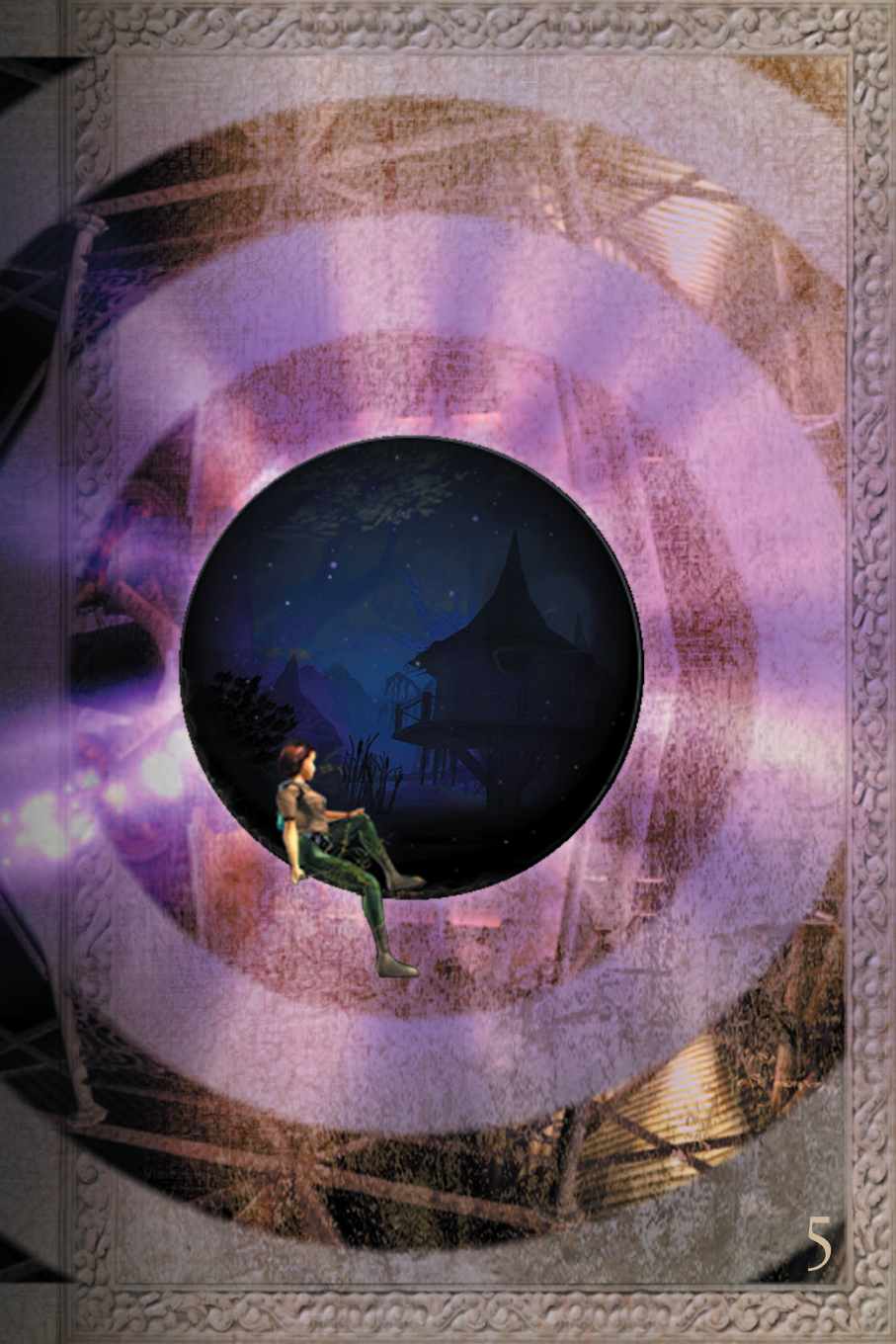
2. Histoire

Jadis, tous les mondes étaient liés. Les humains et les fées se respectaient mutuellement et vivaient en harmonie. Il y a toujours eu trois mondes : le monde des humains, le monde des fées et Zanzarah. Mais de nos jours, seules les légendes parlent encore du temps où ces mondes étaient unis...

Les humains ont commencé à bannir les êtres magiques et à les exterminer. Ils ont torturé les druides, brûlé les sorcières et détruit les lieux sacrés des elfes. Tout ce qui avait un rapport avec la magie fut interdit et détruit.

C'est en ce temps là que le dernier druide, mais aussi le plus puissant, décida de séparer les mondes. Avec des pierres, il barra les vieux sentiers qui reliaient le monde des humains à celui des fées, et il dispersa à travers Zanzarah les pierres runiques des portails, pour qu'aucun humain ne puisse jamais les réutiliser...

Ce qui était uni autrefois allait dorénavant être séparé. Les années ont passé et les humains ont tout oublié des liaisons qui existaient avec le monde de la magie, une science autrefois parfaitement naturelle... jusqu'à ce qu'un jour, un des leurs soit appelé vers cet empire des fées, avec pour mission de sauver le monde magique de l'imminence du chaos.



3. Installation

3.1 CONFIGURATION SYSTEME

Pour jouer à Zanzarah, vous devez posséder un ordinateur PC correspondant à la configuration minimale suivante :

Processeur :
- Pentium II 500 MHz ou plus rapide
- Espace disque : au moins 64 Mo
- Carte graphique de seconde génération (par exemple : TNT2)
- Mémoire : 16 Mo
- DirectX 8.1 ou plus récent
- Lecteur de CD-ROM
- Carte-son (recommandée)
- Souris (2 boutons)
- Système d'exploitation : Windows 98/2000/Me/XP

3.2 INSTALLATION

Sous Windows 9x/2000, le programme d'installation se lance automatiquement dès l'insertion du CD-Rom dans le lecteur.

Si la fonction d'Exécution automatique de votre lecteur de CD-Rom a été désactivée, cliquez sur le bouton Démarrer de la Barre des tâches et sélectionnez "Exécuter".

Saisissez "**E:\setup.exe**", où "**E**" est la lettre désignant votre lecteur de CD ROM. Si la lettre assignée à votre lecteur de CD-ROM est différente, saisissez-la à la place (par exemple "D:\setup.exe").

Cliquez sur **OK** et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Remarque :
ZANZARAH requiert DirectX 8.0 ou plus récent pour fonctionner.
Le programme d'installation vérifie automatiquement si DirectX est présent sur votre ordinateur et l'installe si nécessaire.

3.3 CONFIGURATION/ MENU DE DEMARRAGE

Graphismes
Résolution graphique
C'est ici que vous pouvez modifier la résolution graphique.

Audio
Vous pouvez modifier les paramètres audio dans la rubrique audio du menu de démarrage et dans les paramètres audio du menu options du jeu (voir 5.3).

Paramètres
Le niveau de détail des effets et des particules peut être défini dans le menu de démarrage ainsi que dans le menu graphismes du jeu. (voir 5.3).

3.4 ASSISTANCE TECHNIQUE

Garantie limitée à 90 jours
THQ France garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux.

N'oubliez-pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.
Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition.
Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

THQ FRANCE
1 rue Saint Georges
75009 Paris

INFOS, TRUCS & ASTUCES
08 25 06 90 51
3615 THQ* *0,34 €/min.
thq@euro-interactive.fr



4. Lancement du jeu

Nous vous recommandons de fermer toutes les autres applications avant de lancer ZANZARAH.

Si la fonction d'Exécution automatique de votre lecteur de CD-ROM est activée, l'écran de lancement de ZANZARAH s'affiche automatiquement. Cliquez sur le bouton **JOUER** puis sur **SUIVANT** pour accéder à l'écran suivant.

Si la fonction d'Exécution automatique de votre lecteur de CD-ROM est désactivée, cliquez sur le bouton **DEMARRER** de la Barre des tâches de Windows, puis sur **PROGRAMMES** et **ZANZARAH** pour lancer le jeu.

Vous accédez d'abord à la fenêtre de configuration. Vous pouvez modifier ici vos paramètres audio et graphiques (résolution) avant de lancer le jeu.
Si vous n'avez pas saisi le numéro de série (clef CD) de votre exemplaire de Zanzarah au cours de l'installation, vous devez le saisir maintenant.



5. Ecran de lancement - Résumé de Zanzarah

Dès que l'écran de lancement s'affiche, vous pouvez décider si vous avez l'intention de jouer en solo ou en multijoueur et modifier les paramètres du menu options :



5.1 SOLO

NOUVELLE PARTIE

En mode solo, une fenêtre avec six emplacements de sauvegarde s'affiche pour vous permettre de sauvegarder votre partie. Lorsque vous lancez une nouvelle partie, ces emplacements sont vides. Sélectionnez l'un d'entre eux en cliquant dessus, saisissez votre nom, puis confirmez en cochant la case ✔. Annulez la sélection en cliquant à nouveau pour faire apparaître une croix ✖.

CHARGER PARTIE

Si vous sélectionnez un emplacement déjà utilisé, une sauvegarde d'une partie précédente est alors chargée. Un texte explicatif apparaît alors sous l'emplacement et indique le pourcentage de la carte qui a déjà été exploré et le temps de jeu écoulé. Confirmez votre sélection en cochant la case ou annulez-la par une croix.

Effacer le fichier sélectionné

Si vous désirez effacer une sauvegarde, sélectionnez l'emplacement correspondant en cliquant dessus, puis utilisez l'icone de corbeille.

Copier sauvegarde
Cliquez sur l'emplacement contenant la sauvegarde que vous désirez copier. Sélectionnez ensuite l'icone à gauche de l'emplacement où vous désirez effectuer la copie. Ce dernier doit être vide : les emplacements occupés doivent donc être effacés avant de servir pour une nouvelle sauvegarde !

5.2 MULTIJOUEUR

Vous pouvez également participer à des DUELS FEERIQUES DE ZANZARAH avec entre 2 et 10 amis via un réseau local ou une connexion TCP/IP.

Lorsque vous sélectionnez l'option **MULTIJOUEUR**, un menu de paramétrage des parties multijoueur s'affiche. Il se compose de 3 parties :



PARAMETRES DE JEU
Nom du joueur
Vous pouvez saisir votre nom à cet endroit.

Type de connexion
Modem 28,8 k
pour deux joueurs exclusivement

Modem 56 k/RNIS
jusqu'à 4 joueurs

DSL
4 à 10 joueurs

IP
Un joueur (l'hôte) doit lancer la partie en créant un serveur et tous les autres joueurs peuvent alors la rejoindre. Les adresses IP sont lues automatiquement.

PARAMETRES SERVEUR
Il existe 2 types de parties :
Deathmatch : vous pouvez utiliser une sauvegarde du mode solo pour accéder à toutes vos fées en mode multijoueur. Choisissez celles qui vous conviennent pour former une équipe (votre jeu).

Partie aléatoire : des fées et des arènes vous sont assignées de façon aléatoire. Cela signifie que vous ne pouvez pas avoir plus de 5 fées et que les échanges avec les autres joueurs sont interdits.

Si vous êtes l'hôte et que vous avez choisi le type de partie désiré, cliquez sur **CREER** pour lancer la partie.

REJOINDRE UNE PARTIE
Ne sont visibles dans cette zone que les joueurs du réseau local. Vous pouvez choisir de rejoindre une partie tant que le nombre maximal de joueurs n'est pas atteint. Si vous désirez rejoindre une partie, cliquez sur le bouton **REJOINDRE**.

Vous accédez alors à l'écran d'introduction.



Les différents joueurs y sont affichés. Les étoiles indiquent la puissance du jeu de fées de chaque joueur, pouvant aller de 1 (très faible) à 5 (très forte). Il y a une fenêtre de dialogue en bas de l'écran.

Les paramètres suivants peuvent être modifiés :

Commerce (indisponible en partie aléatoire):


1) pas d'offre (aucune offre ni demande de fées ou de sorts)


2) offre d'échange avec un joueur (si vous souhaitez procéder à un échange)


3) offre d'échange d'un autre joueur

Fenêtre de commerce



L'inventaire de vos sorts et de vos fées qui ne sont PAS actives dans votre jeu s'affiche à gauche de la fenêtre de commerce.

Choix de jeu
(indisponible en partie aléatoire):
Les paramètres de choix de jeu sont similaires aux paramètres du mode solo, à une exception près : l'inventaire des objets divers n'est pas présent, ce qui vous empêche d'équiper vos fées.
En partie aléatoire, vous ne pouvez modifier votre jeu à moins d'accéder aux options de jeu et de confirmer en cochant la case. Votre jeu est alors à nouveau battu.

Options de jeu
(seulement comme hôte):
Vous pouvez procéder au réglage de quelques paramètres avant le démarrage du jeu :
- Niveau d'expérience minimal/maximal de vos fées
- Nombre maximal de joueurs
- Nombre de tours
- Durée des tours (en minutes)
- Durée de jeu maximale
- Carte du jeu

Dès qu'en tant qu'hôte de la partie, vous cochez l'option, la lumière verte s'allume et la partie commence.

Les arènes multijoueur ne diffèrent pas seulement par l'apparence des arènes du mode solo ; elles disposent également de deux fonctionnalités supplémentaires :
Fontaine de mana : restaure l'énergie
Fontaine de soins : restaure la santé (les points de vie)

Autres changements du mode multijoueur :
- Les noms des adversaires s'affichent au-dessus du réticule.
- La fenêtre de dialogue est activée/désactivée en appuyant sur la touche T.
- La touche TAB affiche un aperçu des fées de l'adversaire, avec leur nom et leur état.

- **La santé (points de vie) et le mana des fées sont rechargés à chaque nouvelle manche !** Cela s'applique également à des fées chargées à partir d'une sauvegarde solo. Cela n'influence cependant pas le mode solo, autrement dit, les points d'expérience ne sont pas transférés dans la partie en mode solo.

Appuyez sur **Echap** pour ouvrir le menu des options ; depuis ce menu, vous pourrez également quitter le jeu.

SALON SUR INTERNET
Vous êtes connecté au "Serveur en ligne de ZANZARAH", où vous pouvez faire la connaissance d'autres joueurs de Zanzarah et jouer ensemble.
Bien évidemment, cela n'est possible que si votre système dispose d'une connexion valide.

5.3 OPTIONS

Paramètres audio
Ces trois paramètres concernent les sons du jeu.
Vous pouvez régler le volume de la musique du jeu et celui des effets (musique de fond et voix). La qualité du son est modifiée à partir du troisième paramètre (Qualité audio). Plus le curseur est placé vers la droite, plus les sons sont distincts et clairs. Attention, une plus grande qualité du son peut affecter les performances du jeu.

Paramètres vidéo
La partie inférieure du menu concerne les paramètres vidéo. Le gamma affecte la luminosité de l'écran et il est également possible de modifier la densité particulaire, les Détails de l'environnement, les Détails des ombres et les Détails des effets. Plus le curseur se trouve à droite, plus la qualité est grande.
Si votre PC est lent, vous avez intérêt à spécifier des niveaux de détails peu élevés pour améliorer les performances.

Raccourcis clavier/Configuration clavier
La configuration clavier de l'annexe est celle par défaut. Vous n'êtes pas obligé de la conserver et vous pouvez la modifier à tout moment à l'aide de ce menu. Vous pouvez également modifier les paramètres de la souris (vitesse, sensibilité, inversion).

5.4 FIN/CREDITS

Sélectionnez cette option pour quitter le jeu. Vous pourrez également consulter les crédits et découvrir ainsi les noms de toutes les personnes qui ont travaillé dur pour vous offrir ce jeu.



6. Description du jeu

Ce chapitre vous expose les principales notions de ZANZARAH.

6.1 DE QUOI PARLE ZANZARAH ?

Votre Mission

Tout commence à Londres, la ville natale d'Amy. Elle reçoit la visite d'une étrange créature : Rafi, un Gobelin des Marais, qui laisse dans le grenier un objet mystérieux. Celui-ci va permettre à Amy de pénétrer dans le monde des fées. Au cours du jeu, de nouveaux chemins vont s'ouvrir à elle, comme le Jardin des Fées, Tiralin (la Ville des Fées), Dunmore (le Village des Marais), Monagham (le Village souterrain des nains), ou la Cathédrale Blanche...

ZANZARAH est le monde des gobelins et des êtres magiques, un monde dont les humains ont été exclus pendant des milliers d'années. Grâce à Amy, vous pouvez sauver la magie menacée par les ténèbres et le chaos. Même les fées, les gardiennes de la magie, sont maintenant corrompues et n'hésitent pas à attaquer Amy et les autres habitants de Zanzarah. Vous devez les capturer, les dompter et les entraîner à affronter les autres fées pour pouvoir survivre à Zanzarah...

Comment compléter votre Collection de fées

La meilleure méthode consiste à constituer une collection de fées bien organisée, en prévision des différentes attaques possibles. Vous pouvez compléter votre collection de fées en capturant des fées sauvages, mais vous pouvez aussi en acheter ou en troquer avec d'autres êtres de Zanzarah.
Vous accumulez les fées capturées dans votre Sac féerique. Ce sac transporte toutes les fées à Londres, votre point de départ. C'est l'endroit idéal pour apaiser ces créatures sauvages. La prochaine fois que vous passerez par-là, vous pourrez sélectionner jusqu'à cinq de ces fées pour vous accompagner dans votre périple à travers Zanzarah. Vous pouvez **entraîner** vos fées en les faisant **combattre** contre d'autres. Ainsi, vos fées gagneront de l'expérience et seront chaque fois plus performantes. Vous obtiendrez gratuitement votre première fée dans le village d'Endéva.

Les missions secondaires

Pour avancer dans le jeu vous n'êtes pas obligé de tout visiter. En revanche, vous trouverez souvent des objets divers ou des fées rares dans les endroits de moindre importance.

6.2 AMY

Amy est une jeune fille qui vient de fêter son dix-huitième anniversaire. Elle n'est pas spécialement forte et n'a aucun pouvoir magique. Elle est tout simplement normale, c'est un être humain comme vous et moi. Et pourtant, on lui confie une tâche toute particulière. Elle doit accomplir une prophétie tombée dans l'oubli, dont personne ne se rappelle plus la formulation exacte...



6.3 LES AUTRES CREATURES

Amy est amenée à rencontrer un certain nombre de créatures peu communes pour les humains. Certaines l'accompagneront dans son voyage ou lui donneront des conseils et d'autres ne seront pas forcément gentilles...



Les Chouettes – ces compagnes serviables trônent sur les clôtures, les branches ou les pierres, elles donnent de précieux conseils et vous seront utiles dans votre quête. Dès qu'un triangle vert clignote au-dessus d'une chouette, cliquez dessus pour lui parler.



Les Gobelins des Marais – ils habitent les Sombres Marais et plus particulièrement "Dunmore", le Village des Marais. **RAFI** est un gobelin particulier, puisque c'est lui qui vous a amené, avec Amy, à Zanzarah. Vous trouverez cet aventurier dans la caverne du Jardin des Fées. Il est de bon conseil et aura toujours des suggestions très utiles à vous faire.



Les Elfes des Forêts – ce sont les habitants du Jardin des Fées et de la Forêt Enchantée. Que ce soit dans le village d'"Endéva" ou dans la ville de "Tiralin", ils sont chez eux. **RUFUS** est un Elfe des Forêts expert en capture de fées. Il vit à Endéva.



Les Elfes des Ombres – ce sont les habitants du Royaume des Ombres. Ils montrent une grande hostilité à l'égard de toutes les autres créatures. Leur Chef est un Elfe des Ombres qu'ils appellent repectueusement le **GENERAL**.

Les Pixies – les Pixies errent dans le Jardin des Fées mais jouent aussi des tours à ses habitants...

Les nains – ce sont les habitants du Monde Montagneux, et plus précisément de "Monagham", le Village des Cavernes. Ils sont passés maîtres dans l'art de construire des machines complexes. Le nain **LASSE**, par exemple, est un ingénieur de renom.





6.4 LES FEES

Les Fées : à Zanzarah, elles seront vos compagnes de tous les instants. Elles vivent dans un plan astral, un monde situé entre Zanzarah et le monde réel, inaccessible aux humains et aux gobelins. Sans elles, vous ne pourriez faire un pas dans Zanzarah sans être attaqué par des fées sauvages. C'est pourquoi il est essentiel de collectionner et d'entraîner ces fées qui vous permettront d'atteindre les régions obscures. Il existe 77 sortes de fées !



Prenez grand soin de vos fées et elles prendront, elles aussi, soin de vous... Assurez-vous qu'elles ont toujours assez de **santé** et de **mana**.
Le **Mana** est étroitement lié à leur pouvoir magique. Les fées perdent un point de Mana par sort lancé lors d'un combat. Lorsqu'une fée a épuisé son mana, l'utilisation de la magie se fait au dépend de sa santé, et ce, pendant tout le temps du combat engagé ! Si sa santé est épuisée, elle meurt.

Les fées peuvent acquérir de l'expérience, ce qui se traduit par des points d'expérience qui correspondent à un niveau de développement. Ce niveau est situé entre 0 et 59, et il peut même atteindre 60 pour certaines fées.

Au début du jeu, vous ne pouvez pas accéder à certaines régions car les sentiers secrets sont obstrués par des **rochers** et des **buissons**. Certains sentiers sont coupés par des gorges encaissées, vous ne pourrez les traverser qu'avec des Tourbillons d'Air . Grâce aux fées et à leurs **cartes féeriques**, vous pourrez explorer d'autres régions :



Carte Féerique de l'Air : avec cette carte et une Fée d'Air active, vous pouvez utiliser les Tourbillons D'Air magiques, que vous trouverez dans tout Zanzarah.



Carte Féerique de Terre : c'est la carte féerique des Gnomes de Pierre. Si vous avez avec vous une Fée de Pierre, elle pourra alors pulvériser les gros rochers.



Carte Féerique de Feu : avec cette carte et une Fée de Feu active, vous pourrez pénétrer dans les endroits les plus chauds sans subir de dégâts.



Carte Féerique de Nature : c'est la carte féerique des paysans de Zanzarah. Avec elle et une Fée de Nature active, vous pourrez faire faner les mauvaises herbes et ainsi les faire disparaître.



La Carte Féerique de Magie Psychique est une autre carte spéciale qui n'est utilisable qu'avec un seul type de fées. Si vous avez sélectionné une Fée Psychique comme première compagne, cette carte vous permettra de trouver d'autres fées.
Vous pouvez utiliser la Corne Féerique et le Coquillage Océanique pour toutes les fées que vous n'arrivez pas à trouver, ou qui sont endormies :



La Corne Féerique : au son de cette corne, toutes les fées sont attirées hors de leurs cachettes. Utilisez-la lorsque avez le sentiment que des fées dorment dans un coin.



Coquillage Océanique : Il est difficile de faire sortir les Fées d'Eau de leurs cachettes, mais le son de ce coquillage attirera sûrement leur attention.

Sphères magiques : vous avez besoin d'une **sphère magique** par fée que vous souhaitez capturer. Ces mystérieuses boules de Zanzarah furent créées il y a fort longtemps. Elles sont capables d'attraper des fées et de voler avec elles jusqu'à la ville natale de leur détenteur, où que ce soit.
Il y en a trois sortes : les **Sphères d'Argent** attrapent des fées jusqu'au niveau 20, les **Sphères d'Or** sont utilisées pour des fées jusqu'au niveau 40 ; au-delà du niveau 41, il vous faudra une **Sphère de Cristal.**







Il y a des fées que l'on ne peut pas attraper, car elles se transforment et passent d'une forme à une autre, à l'aide des Pierres d'Evolution ou des outils des nains :



Il existe trois sortes de Pierres d'Evolution : pour la **Magie Evolutive d'Air**, la **Magie Evolutive de Feu** et la **Magie Evolutive de Nature**. Utilisez ces pierres magiques avec une fée, et elle se transformera de façon incroyable.



Les vieux **outils des nains** sont tombés en désuétude, mais ils contrôlent le développement des Fées de Métal. Les nains les ont utilisés autrefois pour construire leurs fées mécaniques.

6.5 AUTRES OBJETS-BONUS

Vous pouvez afficher et voir les objets divers dans le menu Objet du menu de Jeu. Appuyer sur la touche Entrée pour accéder au menu de Jeu.





Les écus féeriques : cette monnaie n'est autre que l'or perdu par les elfes. Amassez les écus pour acheter des objets de valeur dans les échoppes de Zanzarah.



Les cristaux : les nains ne s'intéressent pas aux écus féeriques. La seule chose qui ait de la valeur pour ces habitants des montagnes, ce sont les cristaux que l'on trouve dans les profondeurs de Zanzarah. Ils sont très rares et ont donc beaucoup de valeur.



Potions de soins : les potions de soins soignent les fées blessées. Faites glisser la potion de soins du menu Objet sur la fée que vous voulez soigner et relâchez le bouton de la souris. Il existe trois tailles de potions de soins : les petites, les moyennes et les grandes. Elles représentent une augmentation des points de vie (les points perdus uniquement) de 25, 50 ou 100 points. Vous trouverez les potions de soins dans des coffrets, mais vous pouvez aussi les acheter dans les échoppes des différents mondes. Attention, les potions de soins n'ont aucun effet sur les fées mortes au combat !



Les herbes : les herbes réaniment les fées, même celles qui sont mortes au combat.



Les soins : grâce aux soins vous pouvez supprimer les états dus à des sorts néfastes, tels que "Brûlé", "Empoisonné", "Transi", "Confus" et "sans Magie". Pour cela il vous faut faire glisser les soins sur la fée en question dans le menu Objets.



Les potions de mana : les fées perdent de leur énergie magique si elles lancent trop de sorts. Grâce à cette potion, vous êtes sûr qu'elles n'épuiseront pas toute cette énergie au combat.



La carotte d'or : dans le menu Objets, utilisez la légendaire "Carotte d'or" sur la fée de votre choix pour augmenter ses points d'expérience jusqu'au niveau supérieur. Ainsi il ne lui manquera plus qu'un point pour changer de niveau, il lui suffira alors de gagner un combat.



Nom magique : un bon collectionneur de fées donne des noms à ses fées. Pour donner un nom à une fée, utilisez cet objet



Ail-tomiseur : mélange désagréable à base d'ail, de sel et de feuilles de trèfles écrasées. Si une fée sauvage vous attaque, il vous sera automatiquement proposé de l'utiliser.



Feuille de trèfle : une feuille de trèfle peut s'avérer très utile avec un vendeur de sort. Elle peut réduire automatiquement le nombre de blancs dans la sélection.



Le sac Féerique : c'est une invention très utile car il peut contenir un nombre d'objets presque illimité, et ce, sans jamais changer de poids ni de taille.



Sac à Pixies : les Pixies sont des êtres sauvages et difficiles à apprivoiser, mais vous pourrez les transporter facilement si elles sont enfermées dans ce sac.

Clefs élémentales de Nature, de Terre, de Feu, et d'Air : vous en aurez besoin pour activer les ascenseurs des nains qui mènent au Royaume des Nuages.





6.6 . DECORS ET REGIONS

Plusieurs régions différentes vous attendent à Zanzarah : le Jardin des Fées, la Forêt Enchantée, les Marais Brumeux, le Royaume des Nuages, le Royaume des Ombres, le Monde Montagneux... Ce sont des lieux très différents les uns des autres...



Des poules qui gloussent et des lapins qui sautillent animent les environs, mais la flore est également très réaliste et vivante grâce à plusieurs variétés de plantes. Les sons, dont les pas d'Amy, sont toujours adaptés à leur environnement : selon qu'elle marche dans la neige, qu'elle traverse à gué ou marche bruyamment sur les routes.

Au début du jeu, vous ne pouvez pas accéder à certaines régions, car les sentiers secrets sont obstrués par des **rochers** et des **buissons**. Certains entiers sont coupés par des gorges encaissées, vous ne pourrez les traverser qu'avec des **Tourbillons d'Air**. Grâce aux fées et à leurs **cartes féeriques**, vous pourrez plus tard explorer d'autres régions.

Il existe une **grande carte**, qui peut vous aider à vous guider dans Zanzarah. A condition, bien entendu, d'avoir réuni toutes les petites cartes. La grande carte de Zanzarah est composée des cartes générales des différentes régions de Zanzarah :

- Carte du Jardin des Fées
- Carte de la Forêt Enchantée
- Carte du Monde Montagneux
- Carte des Sombres Marais
- Carte du Royaume des Ombres
- Carte du Royaume des Nuages

7. Commandes du jeu

Ce chapitre décrit les principales commandes du jeu. Utilisez ces paragraphes comme références pour toutes questions sur les fonctionnalités du jeu.

7.1 MENU PRINCIPAL

Vous accédez au menu principal en appuyant sur la touche **Echap**. C'est dans ce menu que vous pouvez sauvegarder ou charger une partie, voire quitter le jeu.



Le terme **"bouton"** est utilisé pour définir une zone de l'écran sur laquelle vous pouvez cliquer. Ces boutons sont toujours des images de ZANZARAH, qui s'éclairent d'une lueur turquoise quand vous placez le curseur de la souris dessus.

Les options suivantes sont disponibles depuis le menu principal :

- **Sauvegarder partie :** permet de sauvegarder la partie en cours. Les parties sont également sauvegardées à chaque fois que vous quittez une région.

- **Charger partie :** permet de charger la dernière partie sauvegardée.
- **Options :** permet de modifier les paramètres audio ou vidéo, ceux de la souris ou la configuration du clavier.
- **Au revoir :** la partie se termine et vous revenez à l'écran de démarrage, d'où vous pouvez lancer une autre partie, solo ou multijoueur, ou charger une partie sauvegardée.
- **Quitter :** permet de quitter le jeu.
- **Retour :** permet de retourner à la partie en cours.

7.2 ECRAN DE JEU/GENERALITES

Aucun bouton ou menu inutile ne vient obstruer votre point de vue sur le monde de Zanzarah en cours de jeu.



Les langues de chaque créature de Zanzarah sont traduites et s'affichent en tant que **messages** dans la partie inférieure de l'écran, ou dans une fenêtre au centre de l'écran.
Si un point vert se met à luire, cela signifie qu'il est possible de faire défiler le message en cliquant. La fenêtre d'aide au centre de l'écran contient également un bouton "Suivant".

Si vous désirez modifier les paramètres, changer de région ou de fée, appuyez sur la touche Entrée, pour ouvrir le **menu de jeu** (voir "Menu de jeu") qui contient l'inventaire.
Vous pouvez quitter le menu de jeu en appuyant à nouveau sur la touche Entrée, en cliquant sur la croix dans le coin supérieur droit de la fenêtre ou en appuyant sur la touche Echap.

Descriptions
Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur un élément de jeu important, comme un bouton ou un objet particulier du menu objet, un petit texte d'explication apparaît.

7.3 DIRIGER AMY

Les commandes du personnage principal se composent d'une combinaison de fonctions de la souris et des **touches fléchées** (ou touches du pavé numérique).
La direction des mouvements est indiquée par les touches fléchées. La touche fléchée ↑ fait avancer Amy. La touche fléchée ↓ la fait reculer dans votre direction. La touche fléchée → fait se déplacer Amy vers la droite, alors que la touche fléchée ← la fait se déplacer vers la gauche.

Vous pouvez orienter le regard d'Amy avec la **souris**. Si vous déplacez la souris vers la gauche, la caméra effectue un panoramique vers la gauche, alors que si vous la déplacez vers la droite, le panoramique se fait vers la droite. Si vous déplacez la souris vers l'avant, la caméra se place de façon à surplomber Amy. A l'inverse, si vous déplacez la souris vers l'arrière, la caméra se place en dessous d'Amy.

Dans tous ces mouvements, la caméra zoome automatiquement vers Amy. Vous pouvez également contrôler cette fonction avec la molette de la souris, pour zoomer dans toutes les directions en poussant la molette vers l'avant. Bien entendu, vous pouvez effectuer un zoom arrière en déplaçant la molette vers l'arrière. Ces fonctions ne sont disponibles que si votre souris dispose d'une molette.

Les objets du jeu, comme les écus féeriques ou les cristaux, sont automatiquement sélectionnés/ramassés quand vous passez dessus.

L'ouverture des coffres et les **dialogues** ne sont possibles que lorsqu'un triangle vert clignote sur la cible. Un icone qui clignote en haut à gauche de l'écran indique que vous pouvez accomplir une **action**.



Sur un objet (un bouton ou un coffre), un symbole représentant une main apparaît en haut à gauche, s'il s'agit d'une personne, c'est une bulle de dialogue. Si Amy a un Coquillage Océanique ou une Corne Féerique, elle peut attirer certaines fées hors de leurs cachettes lorsque les symboles de ces objets clignotent en haut à droite de l'écran. Pour réaliser l'action, cliquez avec votre souris.

Amy **ouvre les portes** automatiquement. Elle utilise les **clefs** nécessaires si elle les possède.



• La première clef qu'Amy obtient est la **clef de la maison de Rufus**. Utilisez-la pour ouvrir la porte de chez Rufus et choisissez votre première fée.



• La **Clef des Catacombes** ouvre la porte des Catacombes de Tiralin, la Ville des Fées. Les catacombes sont sombres et abandonnées, mais elles recèlent bien des secrets…
Vous trouverez beaucoup d'autres clefs en chemin.

7.4 LE MENU DE JEU

Le menu de Jeu qui contient le menu Objets constitue un élément essentiel du jeu. Vous pouvez y accéder en appuyant sur la touche **ENTREE**. C'est aussi là que vous pouvez sauvegarder votre partie en cliquant sur le bouton **Sauvegarder**.

Vous quittez le menu de jeu en appuyant une fois de plus sur la touche ENTREE ou en cliquant sur la croix du coin supérieur droit de la fenêtre.

Il y a quatre boutons dans la partie supérieure du menu de jeu, que vous pouvez utiliser pour accéder aux fenêtres/menus :



Menu runes F2
Les pierres runiques vous permettent de visiter différents lieux de Zanzarah. Ces

pierres sont des portails d'accès à différents mondes. Ce menu vous permet de passer d'un monde à un autre en fonction des pierres que vous possédez. Les dix pierres runiques peuvent vous transporter en des lieux très éloignés, sans perte de temps, comme par téléportation. Il vous suffit d'accéder au menu runes et de sélectionner la rune correspondante au lieu désiré : la **Rune de Retour** ramène toujours son possesseur à son lieu de naissance. La **Rune de Tiralin** vous téléporte aux portes de la ville de Tiralin, au cœur de la forêt. Les autres runes sont : la **Rune du Jardin des Fées**, la **Rune des Marais de Dunmore**, la **Rune de la Tour des Nains**, la **Rune des cavernes de Monagham**, la **Rune du Monde de Glace**, la **Rune Chaumière**, la **Rune des Cieux** et la **Rune du Royaume des Ombres**.

Livre de Fées F3
Le Livre de Fées est une encyclopédie sur toutes les fées que vous possédez. Utilisez-le pour consulter les fées à votre disposition. Amy doit absolument trouver cet objet !
Toutes les créatures sont classées dans le livre selon leur nature et leur affinité (Fées de Nature, Fées d'Eau, etc. …). Lorsque vous sélectionnez une fée en cliquant dessus, une représentation animée et agrandie s'affiche, ainsi que son nom, ses caractéristiques (points de vie, dextérité, capacités de saut, capacités spéciales) et une courte description apparaît à gauche.



Plus une fée a de points dans une certaine compétence, plus elle est efficace. La compétence **Spécial** se réfère au pourcentage de chances de la fée d'effectuer un coup critique.

Carte F4
Cette carte présente votre position actuelle ; elle est donc très utile pour vous orienter. Votre position est signalée par **l'icone d'Amy** ; les lieux importants que vous devez visiter sont signalés par des **guillemets**. Néanmoins, avant de pouvoir utiliser la carte, il faut la trouver...



Menu objets (Inventaire) F5
Cette fenêtre se compose de deux parties :
Le jeu de fées se situe à gauche, alors que le "vrai" inventaire se trouve à droite.
Le **jeu de fées** comprend toutes les fées sélectionnées avec leur nom, leur état (mana, santé) et leurs sorts. De plus, leurs points d'expérience sont affichés, tout comme les points requis pour passer au niveau supérieur.

Le menu objet est constitué des informations et fonctions suivantes :

• **Sélection de fées**

Vous ne pouvez sélectionner que les fées qui vous accompagneront à Londres (votre lieu de naissance). Pour ce faire, faites-les glisser dans l'un des cinq emplacements. L'ordre des fées peut être modifié à tout moment en cours de partie. La fée en haut est celle qui vous accompagne et qui se bat en premier en cas de duel. Quand elle n'a plus d'énergie (points de vie), la fée suivante prend automatiquement sa place.

• **Objets divers**

Vous pouvez utiliser les objets divers à tout moment du jeu en les sélectionnant et en les faisant glisser sur le portrait de la fée concernée.



• **Sorts**

Chaque fée de votre jeu dispose de deux emplacements pouvant contenir **une paire de sorts chacun**. Ces paires se composent d'un sort offensif et d'un sort passif du type correspondant à la fée.

Ces sorts peuvent être sélectionnés à tout moment et assignés à la fée de votre choix. Cliquez sur l'une des deux listes de **sorts offensifs** disponibles et de **sorts passifs** pour modifier votre jeu selon vos désirs. Au lieu de l'état de la fée, ce sont les sorts disponibles de chaque fée qui s'affichent dans le jeu. Vous pouvez alors sélectionner un sort avec le bouton gauche de la souris et le faire glisser sur l'emplacement de la fée pour l'équiper de ce sort.

Comme mentionné plus haut, une paire se compose toujours d'un sort offensif et d'un sort défensif. C'est pourquoi les **emplacements I** et **II** ont de la place pour un sort de chaque catégorie.

Les sorts offensifs se reconnaissent à leurs coins arrondis et sont représentés par un cercle. Les sorts passifs sont représentés quant à eux par un carré. Les sorts ne peuvent être utilisés que par des fées d'un niveau au moins équivalent (même couleur et niveau d'expérience) :un sort du niveau 2 peut être utilisé par une fée avec une compétence du niveau 2 ou 3 (2 ou 3 cercles/carrés dans le jeu de fées, sous l'emplacement du sort), mais pas par une fée qui ne peut lancer que des sorts de niveau 1 (un cercle ou carré dans le jeu de fées, sous l'emplacement du sort). Les sorts passifs ne peuvent qu'être placés dans des emplacements à cet effet, il en est de même pour les sorts offensifs.

En règle générale, vous annulez la sélection d'un objet ou d'un sort en cliquant avec le bouton droit de la souris.

7.5 DUELS FEERIQUES – CONTROLE DES FEES

Le contrôle des fées prend toute son importance dans les **duels féeriques**. Si vous possédez plus d'une fée, vous devez décider laquelle doit vous suivre quand vous n'êtes pas en combat (voir "Duels féeriques" dans le "Menu de jeu"). La fée qui vous accompagne (la fée active) est toujours celle placée dans la premier emplacement. Si elle meurt, elle est automatiquement remplacée par la suivante.

En duel féerique, la fée dans la première position du jeu est la première à se battre, celle qui est en seconde position est la deuxième, et ainsi de suite. Vous pouvez cependant modifier l'ordre en combat : appuyez sur les touches **Page-bas** et **Page-haut** ou faites défiler la sélection avec la souris, puis confirmez votre choix (entouré d'une bordure brillante) en cliquant. Vous pouvez également sélectionner vos fées directement en appuyant sur les **touches 1 à 5**.

En règle générale, vous pouvez faire se déplacer et sauter vos fées tout comme Amy, même si elles ne sautent pas aussi haut car elles dépensent plus d'énergie. Cette énergie ne se régénère que lorsque la fée se tient sur le sol.

Les fées peuvent attaquer leurs adversaires avec des sorts. A l'aide du **réticule**, vous pouvez définir l'adversaire à viser. Le sort se "charge" en cliquant. Dès que vous relâchez le bouton, il est lancé sur la cible. Plus vous maintenez longtemps le bouton enfoncé, plus le sort est puissant. Mais attention, si vous le maintenez trop longtemps, le sort risque de se retourner contre votre propre fée.

Les arènes de combats de fée se composent de plate-formes desquelles vos fées doivent éviter de tomber : si elles tombent de très haut, elles peuvent mourir. Si une fée s'envole vers la lumière, cet acte est considéré comme une **fuite** !



Affichage de l'état au cours des combats
Les barres vertes et rouges en bas de l'écran représentent **l'énergie de saut** et la **santé (points de vie)** de votre fée. Plus la barre perd de sa couleur, plus l'état de votre fée est grave. L'énergie de saut se recharge lentement, mais pas les points de vie, à moins que votre fée ne dispose du sort correspondant.

Sorts
Chaque fée peut être équipée de deux paires de sorts (une paire = 1 sort offensif + 1 sort défensif). Vous pouvez basculer d'une paire à l'autre en combat. Seule la paire sélectionnée est active.
Le **sort offensif** (pour l'attaque) de votre fée et son mana restant sont affichés dans le coin inférieur gauche de l'écran, le **sort défensif** (pour la défense) et le mana restant étant affichés dans le coin inférieur droit. Les nombres latins I et II à côté du sort indiquent l'emplacement de sort sélectionné. En appuyant sur le bouton du milieu de la souris, vous pouvez basculer à tout moment entre les emplacements I et II. Cette fonction peut s'avérer très utile quand le mana d'un sort est épuisé ou si un sort est particulièrement efficace contre une fée en particulier.

Capturer une fée
Avant de capturer une fée dans une sphère, vous devez l'affaiblir au cours d'un combat. Vous capturez une fée en la touchant avec votre propre fée. Ainsi, revenant du plan astral, elle est immédiatement emprisonnée dans la sphère et transportée à Londres.
Selon le niveau d'expérience de la fée que vous désirez attraper, vous aurez besoin ou non d'une sphère spécifique. Les fées jusqu'au niveau 20 peuvent être capturées par une **sphère d'argent**. Les fées plus puissantes requièrent une **sphère d'or** ou même les très rares **sphères de cristal** (pour les fées de niveau 41 et plus).

Fées enchantées/empoisonnées
Les fées hostiles, tout comme les vôtres, peuvent être enchantées par le biais de sorts. En cours de combat, vous pouvez consulter l'état de votre fée dans l'affichage de droite.


• Feu : la fée brûle et perd des points de vie.


• Cristal de glace : la fée gèle.


• Pentagramme : chargement de sorts plus lent/rapide, probabilité de coup critique plus forte/faible.


• Pied : mouvements plus lents/rapides.


• Cœur : plus/moins de points de vie ; sort de protection ; soins ; réflexion.

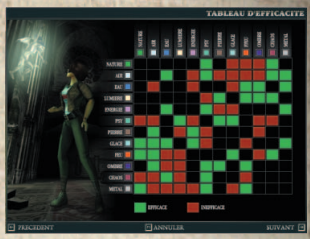

• Œil : adversaire aveuglé.


• Ailes : énergie de saut augmentée/diminuée.


• Crâne : changement permanent de statut, continuant après le combat (empoisonnement, brûlure, etc.).


Si un cristal bleu ou pourpre, un crâne vert ou une flamme s'affiche à côté du nom d'une fée de votre jeu, elle restera enchantée après le combat et continuera de perdre de l'énergie. Dans ce cas, vous devrez lui donner un **médicament**. A cet effet, faites glisser la bouteille de médicaments de votre inventaire sur la fée concernée.

Efficacité
Aucune fée n'est efficace contre toutes les autres fées. C'est pourquoi il est important de sélectionner judicieusement les cinq fées utiles pour le combat à venir. Par exemple, une Fée d'Energie est très efficace contre une Fée d'Eau, mais ne vaut rien contre une Fée de pierre…



Ce tableau vous permettra de trouver les fées les plus adaptées à vos ennemis. Vos propres fées apparaissent verticalement à gauche, vos adversaires en haut. Ce tableau peut également être consulté dans les menus Aide et Pause (F1).

8. Trucs et astuces

Dans ce chapitre, vous trouverez des trucs et astuces très utiles pour Zanzarah. S'il arrive un moment dans le jeu où vous ne savez plus quoi faire, peut-être pourrez vous y trouver de l'inspiration pour améliorer votre jeu .

Comment obtenir une fée ?
- Vous obtenez votre première fée à Tiralin. Grâce à la clef de chez Rufus, ouvrez sa maison et choisissez une des trois fées.

Quels sont les objets les plus importants et comment les obtenir ?
- **Les écus féeriques** – c'est la monnaie dont vous avez besoin pour acheter des choses importantes (un équipement et des sorts). Vous pouvez en trouver partout dans Zanzarah et vous en gagnerez aussi après les duels.
- **Les Sphères magiques** – vous avez besoin d'une sphère par fée attrapée. Vous pouvez en trouver à Zanzarah ou en acheter à Tiralin
- **Les potions de mana** – si elles utilisent trop leur magie, les fées s'affaiblissent. Grâce à ces potions, vous êtes sûr qu'elles ne vont pas rester sans défense. Vous pouvez en trouver dans des coffres, ou on peut vous en offrir en récompense, après un duel. Vous pouvez également en acheter dans les échoppes des différents mondes en échange de quelques écus féeriques.
- **Les herbes régénérantes** – vous pouvez en trouver dans des coffres, en gagner après un duel, ou les acheter dans les échoppes des différents mondes, pour quelques écus féeriques. Vous pouvez même les utiliser pour ranimer une fée après un combat.



- **Les sorts** – ils sont vendus par les négociants en magie en échange d'écus féeriques. Sans sort, les fées ne sont pas très efficaces.
- **Les potions de soin** – elles soignent vos fées. Il en existe trois sortes : les petites, les moyennes et les grandes. Elles augmentent les points de vie (les points perdus uniquement) de 25, 50 et 100 points. Vous les trouverez dans des coffres, mais vous pouvez aussi les acheter dans les échoppes des différents mondes.

Les commerçants
- Vous pouvez trouver les objets divers, mais vous pouvez aussi les acheter. A Zanzarah, les commerçants de **Tiralin**, **Endéva**, **Dunmore** et **Monagham** proposent leurs marchandises à des prix différents !

Les dresseurs de Fées
- Il y a plusieurs dresseurs de fées, à Zanzarah. Ils peuvent entraîner vos fées pour de l'argent, ou gratuitement. Vous ne pouvez pas capturer les fées des dresseurs de fées !

9. Annexe

9.1 CONFIGURATION SOURIS ET CLAVIER

Vous trouverez ci-dessous la configuration par défaut des commandes. La plupart des touches peuvent être réaffectées à partir du **menu d'options**.

Enter	ouvre et ferme le **menu de jeu** avec l'inventaire
Esc	menu principal, quitter le jeu
Touches fléchées	déplacer le personnage
Num pad	déplacer le personnage
2	déplacer le personnage vers vous
8	déplacer le personnage vers l'avant
6	déplacer le personnage vers la droite
4	déplacer le personnage vers la gauche
Bouton gauche de la souris	utiliser/sélectionner
Bouton droit de la souris	sauter
Alt + F4	quitter/revenir à Windows
F1	pause/aide
F2	menu runes
F3	Livre de fées
F4	menu objets (inventaire)
F5	carte

Configuration clavier et souris en duel féerique

bouton gauche de la souris	utiliser sort/tirer
bouton droit de la souris	voler
bouton du milieu de la souris	changer de sort
1	fée 1
2	fée 2
3	fée 3
4	fée 4
5	fée 5
Page-bas	fée suivante
Page-haut	fée précédente
Molette	fée suivante/précédente

Mode multijoueur :



ouvrir/fermer fenêtre de dialogue

aperçu des fées hostiles

9.2 PROBLEMES

- (En mode multijoueur) **Vous n'êtes pas admis en combat.**
  Raison/solution : votre jeu ne remplit pas les pré-requis (expérience maximale, etc. ; voir "Options de jeu" dans "Multijoueur").

- **Les fées perdent de l'énergie sans être touchées.**
  Raison/solution : le mana de votre fée est épuisé, ce sont donc les points de vie qui sont utilisés. Restaurez le mana de votre fée avec une potion.



10. Index

A
Ail-tomiseur 17
Amy....12
Au revoir....19
Audio 6

B
Bouton 19
Buissons....15, 18

C
Capturer une fée 24
Carotte d'or....17
Carte 21
Carte
grande carte....18
Carte de la Forêt Enchantée....18
Carte des Sombres Marais....18
Carte du Jardin des Fées....18
Carte du Monde Montagneux 18
Carte du Royaume des Nuages....18
Carte du Royaume des Ombres 18
Cartes féeriques....15, 16, 18
Charger partie....8, 19
Chouettes 13
Clef des Catacombes....20
Commandes 18
Commerçants....25
Configuration 6
Configuration clavier....11
Configuration système 6
Copier sauvegarde....9
Coquillage Océanique 15
Corne Féerique....15
Cristaux....16

D
Dresseurs de fées....25
Duels féeriques 22

E
Ecran de lancement 8
Ecus féeriques....16
Effacer le fichier sélectionné 8
Elfes des Forêts 13
Elfes des Ombres 13

F
Fées....14
Fées enchantées/empoisonnées....24
Feuille de trèfle 17
Fin....11

G
Gobelins des Marais....13
Grande carte 18
Graphismes 6

H
Herbes 17, 25
Histoire 4

I
Installation 6
Inventaire....21

J
Jeu de fées 21

L
La clef de la maison de Rufus 20
Lancement du jeu....8
Livre de Fées 21

M
Magie Evolutive 16
Menu de démarrage....6
Menu de Jeu....20
Menu objets 21
Menu principal....18
Menu runes....20
Multijoueur 9

N
Nains....14
Nom magique....17
Nouvelle partie....8

O
Objets divers 22
Objets-bonus 16
Options 11, 19
Outils des nains 16

P
Paramètres 6
Paramètres audio 11
Paramètres vidéo 11
Pixies 14
Potion de mana 17
Potions de mana 25
Potions de soins 16, 25

R
Résolution graphique 6
Réticule 23
Rochers 15, 18
Rune 21

S
Sac à Pixies 17
Sac féerique 12
Sac Féerique 17
Salon Internet 11
Sauvegarder partie 18
Sélection de fées 22
Soins 17
Solo 8
Sorts 22, 23
Spécial 21
Sphère d'Argent 15
Sphère de Cristal 15
Sphères d'Or 15
Sphères magiques 15

T
Tourbillons d'Air 15, 18

II. Credits

FUNATICS

Project Lead & Design
Nitsche, Andreas

Programming
Blättgen, Sascha - Engine
Nitsche, Andreas - Gamecode, Tools, Engine
Schell, Christian - Effects, Tools, Engine
Sebald, Jan - Ai
Stachorski, Michael - Net, Engine, Gamecode

Additional Programming
Hammer, Lars - Sound
Plewe, Jörg - Net
Schneider, Nils - Tools
Zeilfelder, Michael - System

Grafic & Level Design
Achilles, Heiko - Level Design, Characters, Animations, Tools
Höpfner, Heiko - 2D Art, Skins, Effects
Hebestreit, Frank - Level Design, Characters, Animations
Pietrowsky, Markus - Level Design, Animation, Characters, Main Character
Redzbogaj, Arben - Level Design, Fairynames
Siecora, Christian - Characters, Animations
Schulz, Michael - Level Design

Additional Graphics
cyberARTworks GmbH
Klein, Rudi - Level Design
Marczinczik, Ralf - Map

Author & Scripting
Blättgen, Sascha
Nitsche, Michael
Nitsche, Andreas

Intro & Video
Fiedler, Martin - Cinematic Animator
Höpfner, Heiko - Book design
Klein, Rudi - Lighting & Modeling

Sounddesign
Hammer, Lars

Logo & Packaging Design
Höpfner, Heiko

Music
Gretere, Karina - Title Theme, Battle Theme, Endeva
Hammer, Lars - Video
Steinwachs, Matthias - Dunmore, Monagham, Tiralin

Vocals, Title Theme
Gretere, Karina

Manual & Fairy Description
Kneisel, Yvonne

Voice Recording
effective Media
Richter, Peter
Steiner, Michaela

G+G Tonstudios

Voice Talents
Tafel, Karl-Heinz - Narrator
Kraus, Claudia - Amy

NPC & Faery Voices:
Blättgen, Sascha
Dressler, Sonngard
Georgio, Anne
Gröber, Andreas
Idler, Rolf
Lucke, Michael
Schäfer, Martin

Test & QA
aus dem Siepen, Fabian
Bützler, Florian
Dinnups, Patrick
Hopmann, David
Jacobi, Florian
Helmer, Marina
Kataoka, Yuro
Kroell, Michaela
Muchalla, Christoph
Semrau, Oliver
Schülke-Achilles, Regina
Stranegger, Thorsten
Wetzel, Philipp

TinCat Lobby
John, Lukas - Lead Programmer
Flick, Pierre - Programmer
Rüppel, Jörg - Programmer
Galbierz, Harald - Gfx Artist
Schmitz, Clemens - QA
Theirich, Jörg - QA

Special Thanks to
Friedmann, Thomas
Häuser, Thomas
Knop, Thorsten

Thanks to
Angerbauer, Ralf
Damm, Julia
Denda, Sven
Höpfner, Melanie & Lilian
Kupka, Lana
Schülke-Achilles, Regina
Syska, Frank
Taczkowski, Meik
and the rest of the Funatics Team!

THQ

Executive Producer
Ole Mogensen

THQ UK & Export

Senior Marketing Manager
Richard Williams

Marketing Manager
Yolanda Ridley

International Brand Manager
Rebecca Lester

Assistant Brand Manager
Sarah Nicholson

THQ Asia Pacific

Marketing Director
Andrew Hodgson

Assistant Marketing Manager
Elizabeth Kotevska

THQ France

Marketing Manager
Virginie Zerah

THQ Germany

Marketing Director
Achim Kürten

PR Managers
Christian Walter
Rüdiger Moersch

Content Manager
Max Steller

Additional Help
Thomas "The real Elf" Buchhorn

Manual Design and Packaging Layout
Ramona Wimmer

Production/Print
Till Enzmann

Thanks to
Werner Klinkenberg
Petra & Andreas Janisek
Hanna Hönig
Susanne Ayten

THQ US

Quality Assurance:

Lead Tester
Ron "Yeti" Hodge

Senior Tester
Kevin Klowden

Tester
Brian McElroy

Assistance Producer
Raphael Hernandez

QA Technician
Mario Waibel

QA Database Administrator
Jason Roberts

QA Manager
Monica Vallejo

Director of Quality Assurance
Jeremy S. Barnes

12. CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR

1. Droits d'auteur et de reproduction et octroi de licence

a. droits d'auteur et de reproduction
Les droits d'auteur et de reproduction liés au logiciel, aux enregistrements audio, à la documentation correspondante (le « logiciel » ainsi qu' à toute copie du Logiciel) sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits connexes et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits d'auteur.

b. Octroi de licence
THQ
Vous octroie une licence personnelle non exclusive et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après et a utiliser le Logiciel ci-inclus pour la creation de bandes audio originales (les « Travaux Dérivées »).

Vous êtes habilité à revendiquer la propriété de la composition des Travaux Dérivés que vous créerez à l'aide du logiciel et à diffuser ces Travaux Dérivés auprès du public ; toutefois, vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence ni à vendre le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers.

Afin d'éviter toute ambiguïté, dans le cas ou un tiers ferait une réclamation concernant la propriété des Travaux Dérivés, vous seul devrez faire face à cette réclamation, sachant que THQ rejette toute responsabilité quant à l'origine des réclamations de ce type et à leur traitement. Le Logiciel faisant l'objet de la présente licence, et toute copie que celle-ci vous autorise à effectuer sont également soumis aux conditions énoncées ici. Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. Utilisation autorisée et restrictions

La présente Licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Elle ne permet pas l'installation et l'utilisation ni l'utilisation du Logiciel sur plus d'un ordinateur à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'utilisateur. Vous êtes autorisé à faire une copie du Logiciel sous une forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois. La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives aux droits d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à dé compiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. Vous pouvez toutefois céder les droits que vous confère la présente licence à condition que vous transfériez

la documentation associée, la présente Licence et une copie du Logiciel à un tiers qui accepte les conditions de la présente Licence et que vous vous engagiez à détruire toute autre copie (y compris les copies de sauvegarde) du Logiciel en votre possession. Ce transfert mettra fin à votre contrat de licence conclu avec THQ pour l'utilisation du Logiciel. Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconques des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel.

Le Logiciel est concédé sous licence avec l'Ordinateur comme un seul et même produit intégré. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur l'ordinateur.

3. Dénégation de garantie sur le logiciel

Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE A L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REPONDRONT A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAUTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT AUTHORISE DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ETENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGOCIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPANNAGE, A LA REPARATION OU A LA CORRECTION DES DEFAUTS. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE DENEGATION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ A CONDITION D'Y JOINDRE VOTRE PREUVE D'ACHAT ET L'EMBALLAGE ORIGINAL. THQ VOUS REMBOURSERA LE PRIX DU PRODUIT.

4. Limitation de responsabilité

THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE RESPONSABILITE POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION.Les dommages- intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou toute perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du Logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

5. Résiliation

La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Dès la résiliation, vous devrez détruire le CD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur dont vous avez le contrôle.

6. Loi applicable

La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

7. Intégralité du contrat

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signée par THQ n'aura aucune force exécutoire.

THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

THQ FRANCE
1 rue Saint Georges
75009 Paris



THQ FRANCE
1 rue Saint Georges
75009 Paris

© 2004 Funatics Development GmbH. Tous droits réservés. Certaines parties de ce logiciel sont protégées par un Copyright 1998– 2002 Criterion Software Ltd. et licenciés. Utilisation du Miles Sound System. Copyright © 1991 – 2002 par RAD Game Tools, Inc. Utilisation de la Video Bink Technology. Copyright © 1997 – 2002 by RAD Game Tools, Inc. Certains samples utilisés sont sous licence de AMG. Exclusivement licencié et publié par THQ Inc ou ses filiales. THQ et son logo sont la propriété et/ou des marques déposées de THQ Inc. Tous droits réservés.