



CHILD OF LIGHT

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

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, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Introduction

Mon enfant, viens te glisser sous les draps,
Je vais te conter une histoire.
Celle de l'ancien royaume de Lemuria
Et d'une fillette née pour la gloire.

Venue de notre monde, sans repères,
Des fourbes et des traîtres la traquaient.
Elle brandit son épée et gagna les airs,
Car rien ni personne ne l'effrayait.

Trois lumières volées à récupérer,
Une reine folle à bannir,
Son voyage allait la transformer
Et sa destinée, s'accomplir.

Le chemin du retour est semé de dangers.
Enfant de lumière, gare à l'obscurité.

Personnages principaux

Aurora

Autriche, 1895. Fille d'un duc et d'une duchesse,
Aurora est malicieuse et vive d'esprit. Depuis la mort
prématurée de sa mère, elle vit seule avec son père,
très protecteur à son égard.



Igniculus

Igniculus est une luciole qui naît au moment exact
où Aurora pénètre dans Lemuria. Il ignore donc tout
du monde qui l'entoure. La Dame de la Forêt l'envoie
à la recherche d'Aurora.



Comment jouer

Commandes

Aurora

Se déplacer



Sauter



Voler



Accélérer



Interagir



Igniculus

Se déplacer



Illuminer



Interagir



Pour activer le mode Coop, utilise la souris ou un deuxième contrôleur de jeu. Le deuxième joueur contrôlera Igniculus.

Pouvoirs d'Igniculus

Soigner

Igniculus peut soigner des alliés en s'illuminant à côté d'eux. Place Igniculus sur l'allié à soigner et sélectionne Illuminer.

Aveugler des créatures obscures

Igniculus peut aveugler des ennemis en s'illuminant à côté d'eux, ce qui te permet de passer à proximité sans provoquer de combat. Place Igniculus sur la créature obscure à aveugler et sélectionne Illuminer.

Ralentir l'ennemi au cours d'un combat

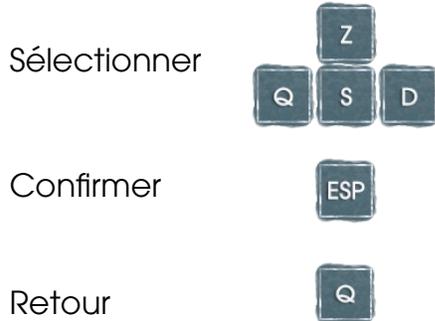
Igniculus peut ralentir un ennemi en s'illuminant au cours d'un combat. Place Igniculus sur la créature obscure à ralentir et sélectionne Illuminer.

Vœux

En s'illuminant, Igniculus consomme de la lumière. Une fois que sa barre de lumière est vide, il ne peut plus s'illuminer. Tu dois alors dénicher des vœux, qui apparaissent sous la forme de boules de lumière flottant dans le paysage de Lemuria, afin de remplir sa barre de lumière. Par ailleurs, celle-ci se remplit automatiquement au fil du temps.

Combats

Commandes



Un combat se déclenche quand Aurora touche une créature obscure.

Exécuter une action

Lors d'un combat, dès qu'un membre du groupe entre dans la zone Exécution de la barre d'action, une action (attaque, défense ou sort) doit être choisie.

Le temps se fige pendant que tu fais ton choix.

Ensuite, le personnage concerné parcourt la zone Exécution de la barre d'action et exécute l'action choisie au moment où il en sort.

Interruptions

Si un membre du groupe est touché par une attaque tandis qu'il parcourt la zone Exécution de la barre d'action, il est interrompu et renvoyé en arrière dans la barre d'action. L'action qui lui était assignée est alors annulée.

Tes ennemis peuvent eux aussi être interrompus. Pour cela, essaie de les attaquer lorsqu'ils sont dans la zone Exécution de la barre d'action.

Les actions ayant des temps d'exécution variables (de court à très long), veille à choisir les actions des membres du groupe avec soin.

Commandes de combat



Action

La commande «Action» te donne accès à l'ensemble des compétences débloquées par le membre du groupe concerné. Les compétences ont des effets et temps d'exécution variables et peuvent nécessiter l'utilisation de PM. Une fois que tu as choisi une compétence, sélectionne l'ennemi ou l'allié sur lequel tu souhaites l'utiliser. Remarque : les compétences visant une cible unique sont plus puissantes que celles visant plusieurs cibles simultanément.



Potions

La commande «Potions» te permet d'utiliser une potion sur n'importe quel membre du groupe.



Groupe

La commande «Groupe» te permet d'échanger un membre du groupe contre un autre.



Fuite

La commande «Fuite» te permet de fuir le combat.

Altérations d'état

Utilise un antidote (potion) ou un sort pour soigner le membre du groupe victime d'une altération d'état.



Paralysie

Le membre du groupe s'immobilise dans la barre d'action.



Ralentissement

Le membre du groupe parcourt très lentement la barre d'action.

Statistiques des personnages



PV

Le nombre de points de vie dont dispose chaque membre du groupe.



PM

Le nombre de points de magie dont dispose chaque membre du groupe. Les PM sont indispensables pour lancer des sorts.



Force

Influe sur la quantité de dégâts pouvant être infligés par le biais d'attaques physiques.



Défense

Influe sur la résistance contre les attaques physiques.



Magie

Influe sur la quantité de dégâts pouvant être infligés par le biais d'attaques magiques.



Défense magique

Influe sur la résistance contre les attaques magiques.



Vitesse

Correspond à la vitesse de progression dans la barre d'action pendant un combat. Cette variable influe sur la fréquence à laquelle chaque membre du groupe peut exécuter une attaque.



Coup critique

Influe sur les chances d'exécuter un Coup critique lors d'une attaque.



Esquive

Influe sur les chances d'esquiver une attaque.

Points de compétence

En gagnant des niveaux, les membres du groupe acquerront des points de compétence. Utilise-les, en y accédant par le menu Pause, puis par le menu Compétences, pour acheter de nouvelles compétences ou améliorer celles déjà acquises.

Compétences

Temps d'exécution (Exécution)

Indique le temps nécessaire à l'exécution de la compétence.

Puissance physique

Indique l'intensité des dégâts physiques infligés par la compétence.

Puissance magique

Indique l'intensité des dégâts magiques infligés par la compétence.

Coût en PM

Indique la quantité de PM nécessaire à l'exécution de la compétence pendant un combat.

Magie élémentaire

Le feu est efficace contre la terre, mais faible contre l'eau.

L'eau est efficace contre le feu, mais faible contre la foudre.

La foudre est efficace contre l'eau et n'a aucune faiblesse.

La lumière est efficace contre l'obscurité et n'a aucune faiblesse.

Sauvegarder la partie



Ce jeu sauvegarde automatiquement les données à certains points. Ne pas éteindre le système quand l'icône ci-dessous est affichée.

Interface

Interface du jeu

Barre de lumière d'Igniculus

Informations sur le groupe

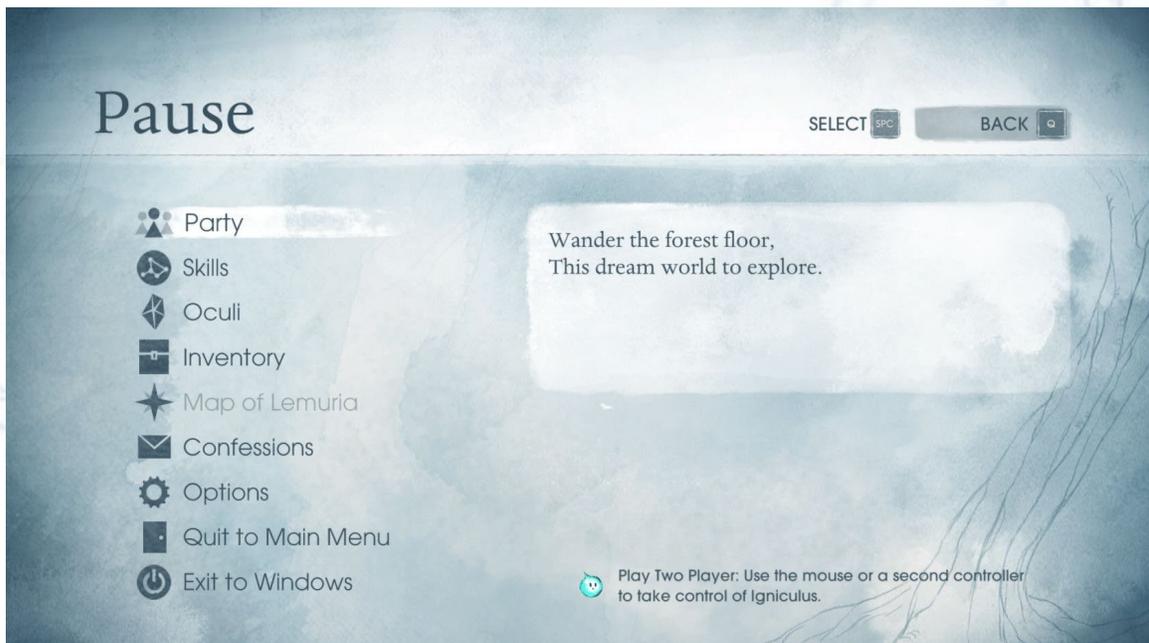


Barre d'action

Menu Combat

Menu Pause

Le menu Pause te donne accès à plusieurs fonctionnalités clés du jeu : Inventaire, oculi, compétences, groupe, carte de Lémuria et confessions.



Inventaire

Le menu Inventaire contient les objets que tu trouves dans le Vieux Lémuria.



Potions

Les potions servent à régénérer les PV et les PM, à soigner les altérations d'état et à ressusciter un allié.

Poudre d'étoile

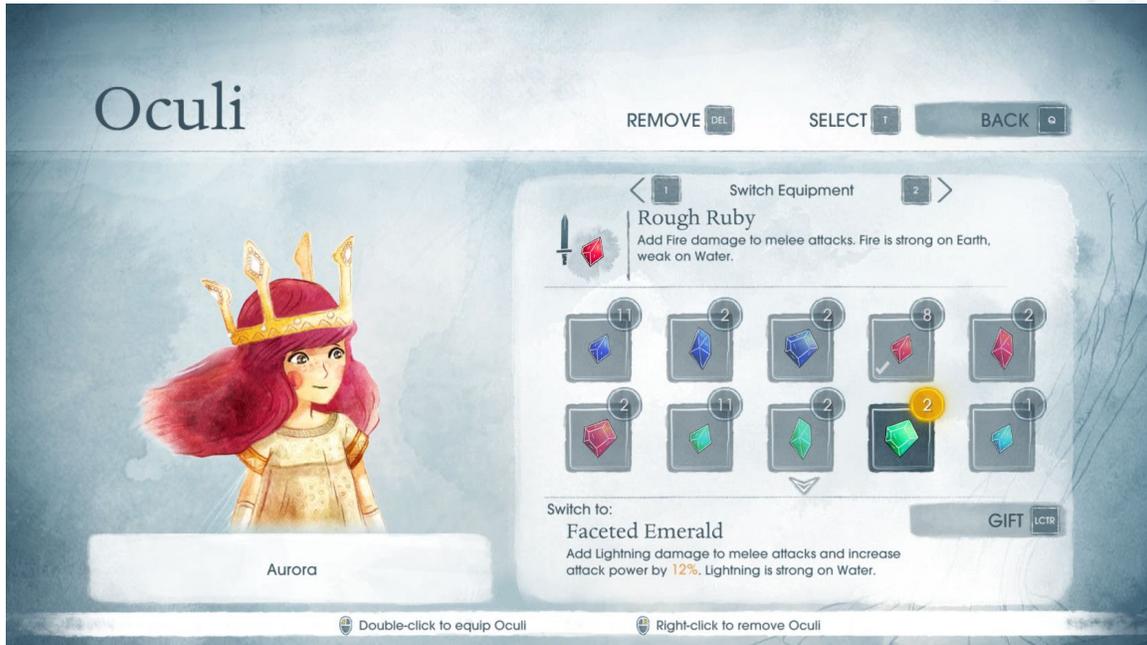
La poudre d'étoile permet d'augmenter, de façon permanente, une des statistiques du membre du groupe de ton choix.

Objets lemuriens

Lorsque tu viendras en aide à un Lémurien, des objets pourront t'être remis. Tu pourras y accéder dans l'inventaire.

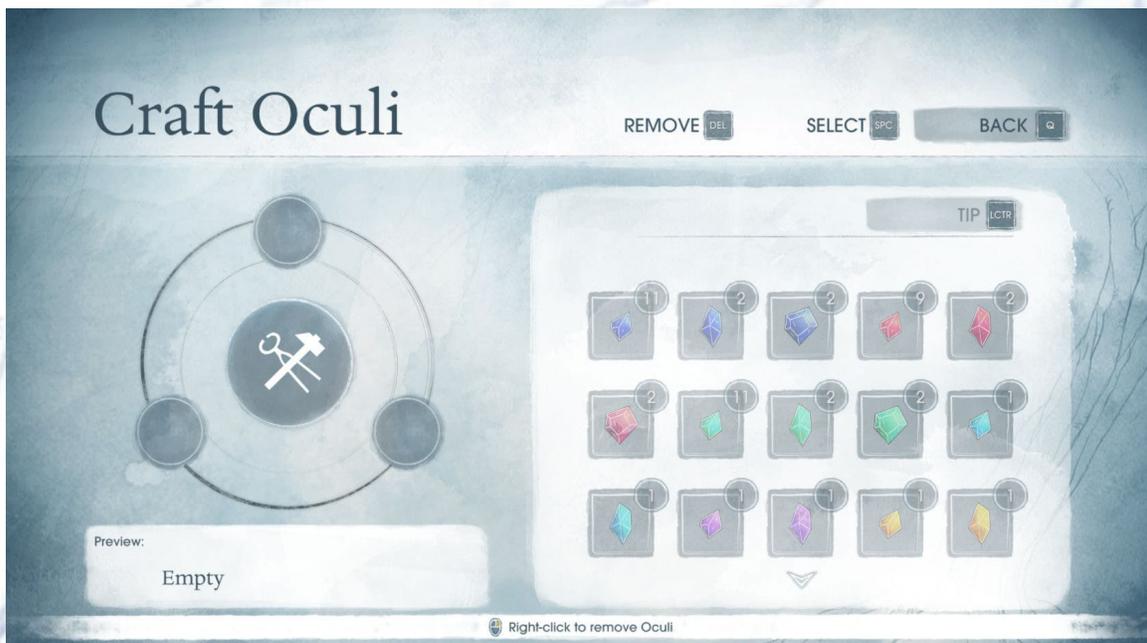
Oculi

Le menu Oculi te permet d'apposer un oculus sur chaque pièce de ton équipement. Les oculi améliorent les statistiques des membres du groupe et leur confèrent des pouvoirs spéciaux.



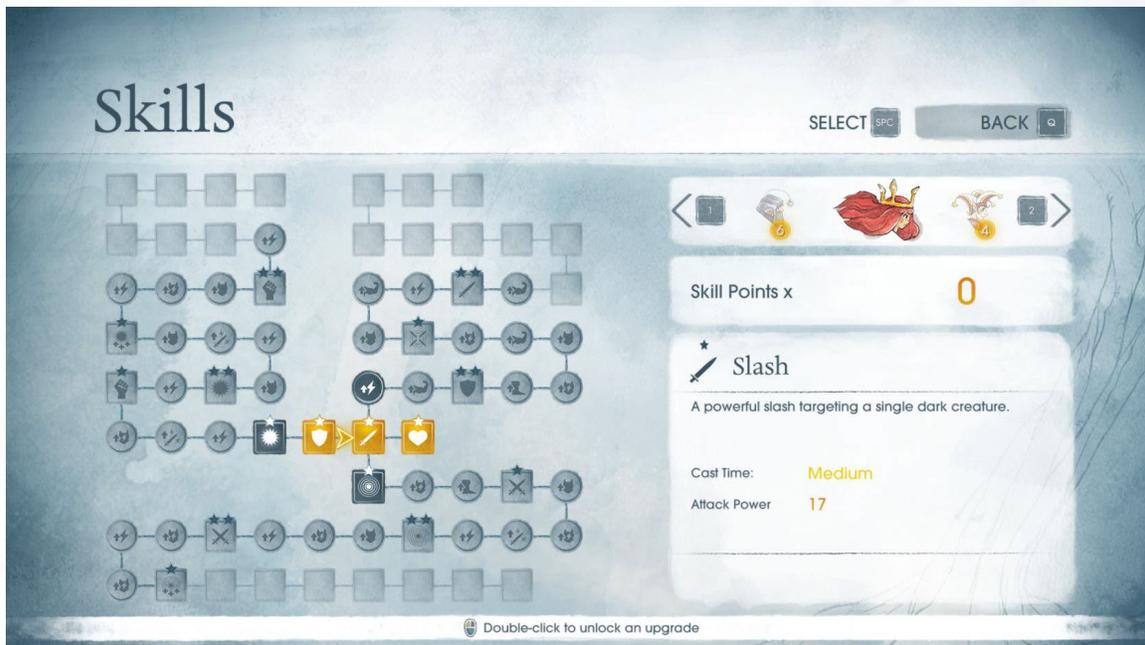
Fabriquer des Oculi

Le menu Fabriquer oculi te permet de combiner des oculi pour en créer de plus puissants.



Compétences

Le menu Compétences te permet d'utiliser les points de compétence acquis pour acheter des compétences pour les membres du groupe



Cette icône indique que la compétence est disponible et que tu peux l'acheter.



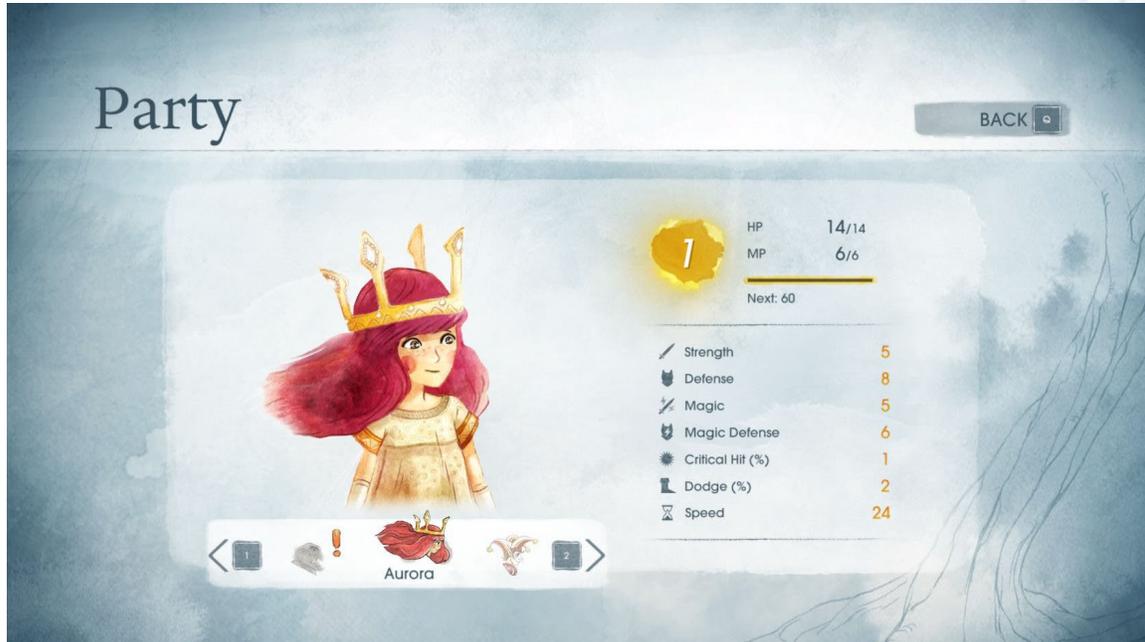
Cette icône indique que la compétence est indisponible et que tu ne peux pas l'acheter.



Cette icône indique que tu as déjà acheté la compétence.

Groupe

Le menu Groupe affiche l'état actuel des membres du groupe.



Carte de Lemuria

La carte de Lemuria te permet de retourner dans les lieux que tu as déjà visités.



Confessions

Le menu Confessions te permet de lire les confessions que tu as découvertes au fil de tes aventures dans Lemuria.



UBISOFT à votre service...

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : www.support.ubi.com

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Veillez noter que notre Service Clients ne propose pas de « trucs et astuces » pour nos jeux. Vous pouvez cependant retrouver des aides pour avancer dans nos jeux sur notre site Uplay Help :

<http://www.uplay.com/help/>

Powered by
wwise®

© 2006 - 2014 Audiokinetic Inc. Tous droits réservés.