

PROJECT

NOMADS



- MANUEL -

**RADON
LABS**

cdv

OCUS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent familial ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants surtout lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou

convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO.

Ne vous tenez pas trop prêt de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permettent les cordons de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

UN PROBLÈME TECHNIQUE ?
RENDEZ-VOUS PAGE 39

PROJECT NOMADS



Bienvenue sur la planète Aeres, un monde fantastique où des îles gigantesques flottent majestueusement sur un océan infini de nuages. Après une guerre dévastatrice, les quelques survivants se sont installés sur les ruines à la dérive de la planète.

Vous êtes un nomade, un ingénieur doté de pouvoirs magiques, toujours en quête d'aventure.

Explorez le superbe monde infini de nuages sur votre île volante.

Partez à la recherche des artefacts magiques d'une civilisation oubliée depuis longtemps.

Combattez vos rivaux, vos ennemis et des monstres terrifiants au cours d'une aventure qui vous révélera ce que le destin vous réserve...

L'AVENTURE PEUT COMMENCER...

SOMMAIRE

1	INTRODUCTION	5
2	INSTALLATION ET CONFIGURATION MINIMALE REQUISE	6
3	MENU DE DÉMARRAGE	7
4	CONFIGURATION	8
5	Mode solo	9
6	MENU du mode solo	10
7	COMMANDES	11
	✓ PERSONNAGE	11
	✓ TOURELLE	14
	✓ AVION	15
8	ARTÉFACTS MAGIQUES DES MAÎTRES BÂTISSEURS.....	17
9	BÂTIMENTS	22
10	MENU DES BÂTIMENTS	22
11	Objets du jeu	24
	✓ BÂTIMENTS du JOUEUR	24
	✓ FORGE À ARTÉFACTS	25
	✓ COFFRE À ARTÉFACTS	26
12	LE MONDE de "PROJECT NOMADS"	27
	✓ HISTOIRE	27
	✓ AERES, UN MONDE À PLUSIEURS DIMENSIONS	29
	✓ ENNEMIS	31
13	Mode multijoueurs	33
	✓ DIFFÉRENCES AVEC le mode solo	33
	✓ JOUER EN RÉSEAU LOCAL	34
	✓ JOUER SUR INTERNET	34
14	Crédits	37
	Support	39
	Agrément de licence	40

* PROJECT NOMADS *

L'intrigue de "Project Nomads" se déroule sur la planète Aeres, un monde fantastique où des îles gigantesques voguent lentement sur l'océan infini des cieux et où votre forteresse flottante se fraye un chemin parmi les nuages. Vous êtes un nomade, un vagabond sans cesse en quête d'aventure.



des Eoliennes et de formidables Tourelles sur votre île volante. Préparez-vous à faire face aux nombreux défis qui vous attendent.

Prenez les commandes d'aéroplanes, de biplans, de chasseurs et de bombardiers dans la lutte pour les artefacts magiques, tandis que votre île flottante vous mènera au bout du monde connu et au-delà.

Découvrez d'autres îles, maîtrisez les pouvoirs magiques des Maîtres Bâtisseurs et explorez les vestiges de leur culture tombée dans l'oubli depuis longtemps.

"Project Nomads" allie les sensations d'un jeu de tir à celles d'un jeu de stratégie en temps réel et propose un scénario recherché digne des plus grands jeux de rôles

Utilisez les artefacts mystérieux des Maîtres Bâtisseurs pour ériger des usines,

L'aventure peut commencer...



Vous avez le choix entre trois nomades aux capacités différentes :

Goliath, le grand guerrier, Susie, la brillante tacticienne, ou encore John, l'ingénieur casse-cou. Trois amis en quête d'aventure qui cherchent leur salut dans ce monde étrange.

2

INSTALLATION ET CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

Windows 98 / 2000 / ME / XP

Minimale :

Pentium III 450 MHz - Carte graphique 3D 32 Mo - 64 Mo de RAM - Carte son compatible DirectX - Lecteur de CD-ROM 4x - DirectX 8.0 - 850 Mo d'espace disque libre

Optimale :

Pentium III 1 GHz - Carte graphique 3D 64 Mo avec T&L - 128 Mo de RAM - Lecteur de CD-ROM 24x - Carte son compatible DirectX - DirectX 8.0 - 850 Mo d'espace disque libre

Optionnel :

Connexion Réseau local pour le mode multijoueurs en LAN
Connexion Internet pour le mode multijoueurs sur Internet
Manette

*** INSTRUCTIONS D'INSTALLATION ***

Placez le CD-Rom Project Nomads dans votre lecteur CD-Rom.

Si votre ordinateur dispose de la fonction d'Exécution automatique, le menu d'installation de Project Nomads apparaît automatiquement à l'écran. Si cette fonction est désactivée, vous devez lancer le fichier SETUP.EXE manuellement à partir du CD-Rom. Suivez ensuite les informations qui s'affichent à l'écran.

Une fois l'installation terminée, vous pouvez lancer le jeu en cliquant sur l'icône de Project Nomads sur le bureau ou à partir du menu démarrer.

Pour toutes informations complémentaires, consultez le fichier LisezMoï disponible sur le CD-Rom du jeu.

3

MENU de DÉMARRAGE



Utilisez la souris ou les touches fléchées pour sélectionner un élément du menu et appuyez sur la touche d'action 1 pour confirmer votre choix.

*** Mode solo ***

Pour commencer une nouvelle partie.

*** Mode multijoueurs ***

Pour lancer une partie multijoueurs de "Project Nomads". Voir le chapitre "Mode multijoueurs" pour de plus amples informations

*** Configuration ***

Pour accéder à l'écran des options de "Project Nomads" où vous pouvez définir les commandes et vos propres paramètres de jeu. Voir le chapitre Configuration pour de plus amples informations.

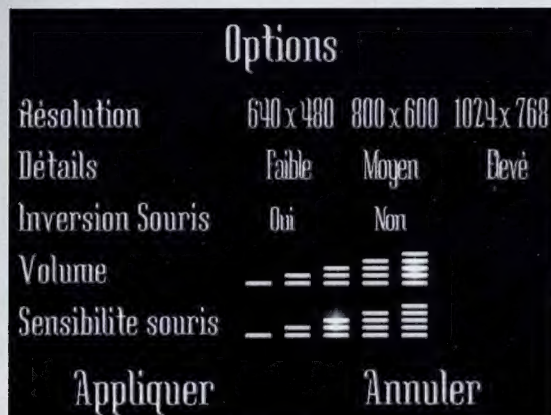
*** QUITTER ***

Pour quitter "Project Nomads" et revenir au Bureau de Windows. Afin d'éviter d'interrompre la partie par inadvertance, une fenêtre de dialogue s'affiche et vous demande de confirmer votre choix (oui / non).

*** CRÉDITS ***

Pour consulter la liste des personnes qui ont participé à la création de "Project Nomads".

4 CONFIGURATION



Utilisez la souris ou les touches fléchées pour sélectionner une option, puis appuyez sur la touche d'action 1 pour confirmer votre choix. Modifiez l'option sélectionnée avec les touches fléchées.

* RÉSOLUTION *

Sélectionnez la résolution d'écran. Si le jeu s'exécute trop lentement, choisissez une résolution plus basse.

* NIVEAU DE DÉTAILS *

Utilisez cette option pour choisir le niveau de détails de "Project Nomads". La valeur par défaut est Elevée, de façon à assurer une qualité graphique optimale. Si le jeu s'exécute lentement ou est saccadé, sélectionnez Moyens ou Faibles.

* INVERSION SOURIS *

Sélectionnez cette option si vous préférez jouer avec la souris inversée.

* VOLUME *

Sélectionnez cette option pour ajuster le volume de la musique d'ambiance et des effets sonores.

* SENSIBILITÉ SOURIS *

Sélectionnez cette option si vous souhaitez modifier la vitesse de défilement de la souris.

Une fois que vous avez défini les paramètres à votre convenance, cliquez sur Appliquer et appuyez sur la touche d'action 1 pour confirmer les changements. Pour annuler ou quitter le menu, cliquez sur Annuler ou sélectionnez Annuler dans le menu des options.

5 Mode solo

En mode solo, vous commencez par choisir votre personnage. Vous avez le choix entre trois personnages. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner l'un des personnages, puis appuyez sur la touche d'action 1 pour l'activer. Voir le chapitre Commandes pour de plus amples informations.



John, l'ingénieur :

John est expert en exploitation de la technologie des anciens constructeurs. Ses bâtiments sont un savant mélange de haute technologie antique et d'improvisation. Il utilise les merveilles

des artefacts et fait confiance à ses compétences pour se charger des machines et de tout ce qui a trait à la technique.



Susie, la magicienne :

Ses bâtiments sont semblables à la flore d'Aeres. Sa technologie allie l'élégance à la puissance de feu, sans oublier de puissants sorts d'énergie. Si vous choisissez Susie, vous incarnez le parfait équilibre entre technique et puissance.



Goliath, le guerrier :

Ce colosse possède les armes les plus puissantes. Attention cependant, car il faut être particulièrement doué pour maîtriser sa technologie. Choisissez Goliath si

vous êtes prêt à relever n'importe quel défi.

REMARQUE : Une fois que la partie est lancée, vous ne pouvez plus changer de personnage. Vous devez recommencer depuis le début si vous voulez jouer avec un autre personnage !

6 MENU du MODE solo

* NOUVELLE PARTIE *

Lorsque vous lancez une nouvelle partie ou chargez les données d'une partie préalablement sauvegardée, appuyez sur la touche de menu pour accéder au menu principal. Le jeu est alors mis en pause et vous pouvez sélectionner l'élément de menu de votre choix en utilisant les touches fléchées. Appuyez sur la touche d'action 2 pour activer l'élément de menu sélectionné.

! ASTUCE ! Vous pouvez accéder au menu à tout moment de la partie. Pour mettre "Project Nomads" en pause, il vous suffit d'ouvrir la fenêtre du menu.

! ASTUCE ! Vous pouvez consulter une description et les objectifs de chaque mission grâce à la touche F2. Ceux-ci vous fournissent également des indices sur la marche à suivre.

Voici les éléments du menu qui s'affichent :

* REPRENDRE *

Pour quitter le menu et reprendre la partie.

* SAUVEGARDER PARTIE *

Nous vous conseillons de sauvegarder à chaque fois que vous avez surmonté une épreuve difficile. Vous disposez pour cela de 20 emplacements de sauvegarde. Sélectionnez un emplacement à l'aide des touches fléchées et appuyez sur la touche d'action 2 pour confirmer votre choix. La partie est alors sauvegardée et une capture d'écran s'affiche pour vous indiquer à quel endroit vous étiez au moment de la sauvegarde.

! ASTUCE ! S'il n'y a plus d'emplacements libres, vous pouvez écraser des fichiers de sauvegarde existants.

* CHARGER PARTIE *

Pour charger les données d'une partie préalablement sauvegardée.

* CONFIGURATION *

Utilisez cette option pour adapter au mieux "Project Nomads" à votre système. Consultez le chapitre Configuration pour de plus amples informations sur les différentes options.

* QUITTER *

Pour quitter la partie et revenir au menu principal.

7 COMMANDES

Dans "Project Nomads", vous pouvez parcourir le monde d'Aeres de plusieurs façons.

* COMMANDES du PERSONNAGE *

- VOIR LA CARTE DE RÉFÉRENCE -

* COURSE *

Votre personnage peut se déplacer en toute liberté. Utilisez les touches fléchées pour le diriger. Il s'arrête automatiquement s'il arrive aux extrémités d'une île. Vous pouvez utiliser les touches d'observation ou la souris pour que votre personnage regarde à gauche, à droite, en haut ou en bas.

La jauge de santé s'affiche en haut à gauche et vous indique l'état de santé de votre personnage. Vous consommez de l'énergie pour attaquer et la partie se termine lorsque vous n'avez plus d'énergie. Dans ce cas, vous devez recommencer le niveau ou charger une partie préalablement sauvegardée.

L'énergie de votre île s'affiche en bas de

l'écran. Cette dernière est nécessaire pour la construction, la réparation et le bon fonctionnement de vos bâtiments. Vous pouvez par exemple construire un avion si votre Hangar dispose de suffisamment d'énergie.

! ASTUCE ! Tant que votre personnage se trouve sur votre île, son énergie est régénérée automatiquement grâce aux réserves de l'île. Lorsque vous explorez une île étrangère et que vous êtes attaqué, réfugiez-vous sur votre île pour régénérer votre énergie.

Votre Ceinturon à artefact s'affiche à gauche de l'énergie de votre île. Vous pouvez y voir tous les artefacts que vous portez. Si votre Ceinturon est rempli, vous ne pouvez plus ramasser d'artefacts. Consultez le chapitre Artefacts magiques des Maîtres Bâisseurs pour de plus amples informations sur les artefacts.

Si votre personnage veut franchir un obstacle ou une crevasse, il doit sauter. Pour cela, appuyez sur la touche d'action 2.



* SAUT *

* PETIT SAUT *

Si vous appuyez sur la touche d'action 2 et que votre personnage ne bouge pas, il réalise un petit saut. Utilisez ces petits sauts pour sauter par-dessus des obstacles situés juste en face de vous. Vous pouvez par exemple monter un escalier que votre personnage ne peut pas emprunter en courant.



* GRAND SAUT *

Si vous appuyez sur la touche d'action 2 lorsque votre personnage court, il réalise un grand saut. Vous ne pouvez pas changer de direction en vol, alors veillez à ne pas tomber dans le vide.

* PROPULSEUR DORSAL *

Votre personnage est équipé d'un Propulseur dorsal qui lui permet de parcourir des distances plus longues. Le Propulseur dorsal doit être alimenté pour fonctionner. Vous pouvez trouver des recharges sur les îles. Lorsque vous en ramassez une, votre Propulseur dorsal est automatiquement rechargé.



Pour activer votre Propulseur dorsal, appuyez deux fois sur la touche de saut et maintenez-la enfoncée. Votre personnage peut alors voler. Utilisez les touches fléchées pour vous diriger. Vous pouvez vous déplacer dans les airs aussi longtemps que vous le souhaitez.

Attention : Votre Propulseur dorsal ne fonctionne que dans un certain rayon d'action autour de votre île. L'affichage de ce rayon d'action est situé dans le coin inférieur droit de l'écran et vous indique la limite de vol autorisée. Votre personnage tombe dans le vide si vous la dépassez !

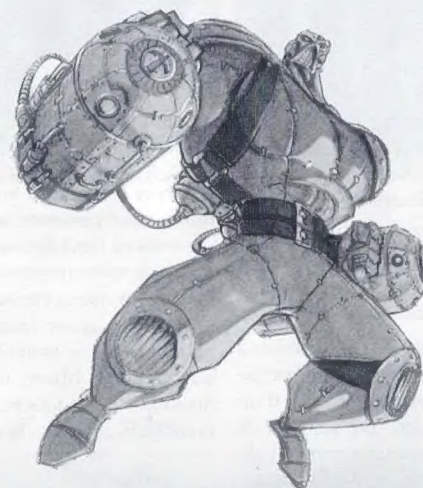


* PRENDRE LE CONTRÔLE D'UNITÉS *

Vous n'êtes pas obligé de passer par le menu bâtiment pour prendre le contrôle de certaines unités sur votre île. Veuillez consulter le chapitre Menu bâtiment. Si vous possédez des Tourelles par exemple, vous pouvez en prendre directement le contrôle à tout moment et de n'importe quel endroit. En appuyant sur la touche Contrôle, vous pouvez passer d'une Tourelle à une autre.

! ASTUCE ! Soyez prudent car de nombreux nomades se sont mis dans des situations inextricables par le passé, en volant sans réfléchir jusqu'à une île d'où il est impossible de revenir.

! ASTUCE ! La touche Contrôle ne fonctionne qu'avec les bâtiments de votre île. Vous pouvez cependant utiliser certains bâtiments sur les autres îles. Votre personnage doit alors se rendre devant le bâtiment en question et en prendre le contrôle à partir du menu bâtiment. Consultez le chapitre Menu bâtiment pour de plus amples informations à ce sujet.



* COMMANDES DES TOURELLES *

- VOIR LA CARTE DE RÉFÉRENCE -

Lorsque vous prenez le contrôle d'une Tourelle, soit en cliquant sur l'icône Utiliser du menu bâtiment, soit en appuyant sur la touche Tab, vous pouvez la contrôler directement.

Vous pouvez faire pivoter votre Tourelle ou l'incliner vers le haut ou le bas en utilisant les touches fléchées ou la souris. Appuyez sur la touche d'action 1 pour tirer. Lorsque vous êtes dans une Tourelle, un réticule de visée s'affiche à l'écran.

Le mode d'affichage change lorsque



vous êtes dans une Tourelle.

La jauge d'énergie située en haut à gauche de l'écran vous indique l'énergie de la Tourelle. Plus la Tourelle est endommagée, moins elle possède d'énergie.

La jauge d'énergie de l'île située en bas à gauche de l'écran vous indique l'énergie de votre île. Votre Tourelle a besoin d'un minimum d'énergie pour pouvoir tirer. Si vous n'en avez pas suffisamment, la Tourelle arrête de tirer.

Si un ennemi entre dans la ligne de mire de votre Tourelle, le système d'acquisition de cible s'active automatiquement et un réticule de visée rouge suit la cible ennemie. Le système verrouille automatiquement la cible qui est à distance optimale.

Si votre Tourelle est détruite, la caméra repasse automatiquement en vue subjective. Appuyez sur la touche d'annulation lorsque vous voulez quitter la Tourelle.

! ASTUCE ! Utilisez la touche Tab pour passer rapidement d'une Tourelle à l'autre sans avoir à déplacer votre personnage.



! ASTUCE ! Lorsque vous êtes sur l'île d'une autre personne, vous pouvez utiliser certains des bâtiments. Pour cela, approchez votre personnage du bâtiment jusqu'à ce que le message Utiliser s'affiche. Appuyez sur la touche d'action 1 pour accéder au menu bâtiment, cliquez sur l'icône Utiliser, puis appuyez de nouveau sur la touche d'action 1 pour prendre le contrôle de ce bâtiment.

* COMMANDES DES AVIONS *

- VOIR LA CARTE DE RÉFÉRENCE -

Si vous avez construit un Hangar sur votre île et que vous disposez de suffisamment d'énergie, il se met automatiquement à construire des avions.

Chaque Hangar ne peut construire qu'un certain type d'aéroplane. Si un aéroplane est détruit, le Hangar commence automatiquement à construire un nouvel appareil.

Une fois que la construction d'un aéroplane est achevée, vous pouvez en prendre le contrôle en utilisant la touche Tab ou en passant par le menu bâtiment.



! ASTUCE ! Lorsqu'un ennemi est à votre portée, votre aéroplane quitte son Hangar automatiquement pour l'attaquer. Lorsqu'il n'y a plus d'ennemis en vue, votre aéroplane retourne dans son Hangar.

Si vous ne voulez pas que votre aéroplane décolle automatiquement, vous devez désactiver le Hangar en utilisant l'option Suspendre activité du menu bâtiment. Consultez le chapitre Menu bâtiment pour de plus amples informations.

! ASTUCE ! Essayez d'utiliser les Hangars sur les îles des autres personnes, vous pourriez y trouver votre bonheur...

Le mode d'affichage change lorsque vous prenez le contrôle d'un aéroplane. La jauge d'énergie située en haut à gauche vous indique l'énergie restante de votre aéroplane. La jauge d'énergie de l'île située en bas à gauche vous indique l'énergie restante de votre île.



! ASTUCE ! soyez attentif au niveau d'énergie de votre île lorsque vous vous éloignez à bord d'un aéroplane. L'ennemi peut en profiter pour attaquer votre île...



L'indicateur de rayon d'action de votre aéroplane s'affiche en bas à droite de l'écran. Votre aéroplane ne peut se déplacer que dans ce rayon d'action. Si vous vous approchez de la limite, le mot "Danger !" s'affiche pour vous en avertir. Votre aéroplane s'écrase si vous dépassez cette limite !

Vous pouvez quitter votre aéroplane à tout moment en appuyant sur la touche Annuler ou Tab et revenir à votre personnage ou à un bâtiment. Votre aéroplane passe alors en pilotage automatique.



! ASTUCE ! Votre Ceinturon à artefacts s'affiche également lorsque vous êtes à bord d'un aéroplane. Vous pouvez ramasser des artefacts en volant à travers eux. Certains artefacts ne peuvent être atteints qu'en vol ; ainsi devez-vous explorer consciencieusement les environs !

8 ARTEFACTS MAGIQUES DES MAÎTRES BÂTISSEURS



Les artefacts magiques renferment le savoir ancestral des Maîtres Bâtisseurs. Ils sont ce qui existe de plus précieux au monde. Vous pouvez trouver un grand nombre d'artefacts différents dans le monde.

Lorsque votre personnage marche sur un artefact, il le récupère et cet objet est alors placé dans le Ceinturon à artefacts, tant qu'il reste suffisamment de place. Votre personnage peut transporter jusqu'à trois artefacts au début du jeu. Au fur et à mesure de votre progression, vous trouvez des artefacts spéciaux qui améliorent la capacité de votre Ceinturon. En attendant, soyez très attentif à ce que vous ramassez.

! ASTUCE ! Si vous possédez un avion, vous pouvez y stocker des artefacts en volant à travers eux.

Appuyez sur la touche d'action 1 afin accéder à votre Ceinturon à artefacts. Le menu Ceinturon s'affiche alors. Attention, car le jeu n'est pas mis en pause et vos ennemis peuvent en profiter

pour lancer une attaque ! Vous pouvez quitter le menu Ceinturon quand bon vous semble en appuyant sur la touche Annuler.

Utilisez les touches fléchées pour alterner entre les différents artefacts de votre Ceinturon.

Lorsqu'un artefact se trouve au centre, vous pouvez l'activer en appuyant sur la touche d'action 1.

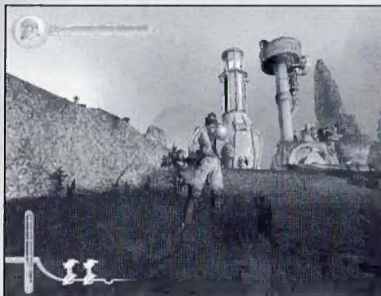
Certains artefacts ne peuvent être activés qu'une seule fois. Ils sont facilement reconnaissables grâce à leur lueur rouge. Ces précieux artefacts se désagrègent totalement lorsqu'ils ont été activés une première fois, réfléchissez donc à deux fois avant d'en utiliser un !

Une fois qu'un artefact est activé, il remplit sa fonction, à la seule condition que vous ayez suffisamment d'énergie. Vous trouverez divers artefacts au cours de votre exploration des dimensions du monde. Des bâtiments sont stockés dans les matrices énergétiques des plus importants artefacts magiques.



* ARTEFACTS de BÂTIMENT *

Votre personnage doit se trouver sur votre île pour pouvoir construire le bâtiment stocké dans un artefact. Vous devez posséder suffisamment d'énergie et un site de construction libre adéquat. Si aucun site de construction n'est disponible ou si vous n'avez pas assez d'énergie, un message s'affiche pour vous en informer.



Si vous avez suffisamment d'énergie pour activer l'artefact, l'affichage de l'écran passe alors en mode satellite. Vous voyez alors votre île du ciel. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner un site de construction pour votre bâtiment. Certains bâtiments, tels que votre Tour de Navigation, ne peuvent être constru-



its qu'à certains endroits. D'autres bâtiments, comme les Tourelles, peuvent quant à eux être construits à différents endroits.

! ASTUCE ! Faites très attention lorsque vous choisissez l'endroit où placer vos Tourelles. Vous pouvez subir des attaques de toutes parts ! Vous ne pouvez utiliser la touche Tab et repousser une attaque surprise par derrière que si vos



Tourelles sont placées judicieusement !

Une fois que vous avez choisi un site de construction, activez l'artefact en appuyant sur la touche d'action 1. L'angle de la caméra repasse alors en vue subjective et le bâtiment est construit automatiquement. L'artefact se transforme à l'



intérieur du bâtiment pendant la phase de construction.

! ASTUCE ! Si votre personnage se tient sur un site de construction, ce dernier est bloqué et vous devez alors vous en écarter pour pouvoir l'exploiter.

Les fonctions des bâtiments ne sont disponibles qu'une fois la phase de con-



struction terminée. Les bâtiments automatiques, comme le Hangar, commencent à fonctionner immédiatement après la fin de la phase de construction. Veillez à ce que l'approvisionnement en énergie soit toujours assuré. Nous vous conseillons de construire une Eolienne sur votre île car vos bâtiments ont besoin d'énergie pour fonctionner. Par exemple, votre Hangar ne construit des avions qu'à partir du moment où il dispose de suffisamment d'énergie pour le faire.

* ÉNERGIE VITALE *

L'affichage de votre énergie vitale vous indique combien d'énergie il vous reste. L'affichage peut changer selon que vous êtes aux commandes de votre person-

nage, d'un avion ou dans un bâtiment.

* ÉNERGIE INSULAIRE *

L'affichage de votre énergie insulaire vous indique la quantité d'énergie disponible pour la construction et le fonctionnement des bâtiments.

* CEINTURON À ARTEFACTS *

Les artefacts récupérés par votre personnage ou par un avion sont stockés dans votre Ceinturon à artefacts.

* INDICATEUR DE RAYON D'ACTION *

Votre avion ne peut voler que dans un certain rayon d'action autour de votre île. Cet affichage vous indique alors la distance à laquelle vous vous trouvez de votre île.

! ASTUCE ! Vous pouvez démolir certains bâtiments inutiles pour utiliser leur site de construction ou lorsque vous ne disposez pas de suffisamment d'énergie pour les faire fonctionner. Utilisez l'option Destruction du menu bâtiment pour raser un bâtiment..

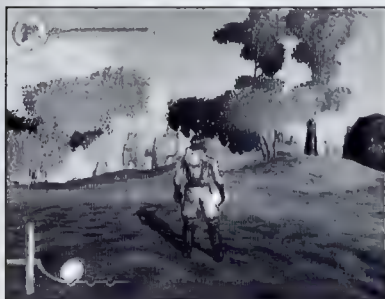
Consultez le chapitre Menu bâtiment pour de plus amples informations sur les fonctions des bâtiments.

! ASTUCE ! Nous vous recommandons de protéger votre île contre les attaques ennemies avant d'utiliser de nouveaux artefacts ! Lorsque vous n'avez plus d'énergie, vos armes cessent de fonctionner, vous laissant ainsi sans défense !

* Offensive spell artifacts *

In order that your character can defend himself while exploring other islands, you need to find and activate an offensive spell artifact.

Offensive spells differ from building artifacts in that, once activated, they become visible on the right hand of your character.



An offensive spell artifact is activated as soon as you put it in your belt. There are various different offensive spell artifacts. If you want to use another spell, select it from your artifact belt. In order to use an artifact, select it from your belt and activate it.



You will see the artifact in the hand of your nomad now. The artifact is ready for use.

Press "action key 3" to cast/fire an offensive spell. Each time you cast an offensive spell it uses up energy until the charge is exhausted and the artifact dissolves.



For further information regarding spell artifacts see the following pages.

* Offensive spell *

The offensive spell fires an energy pulse which does damage to the target. This is good for repelling attacking Skrits and demolishing enemy buildings.



! Tip ! If an obstacle is in front of you, you can often blast your way through by using an offensive spell.

* Sort explosif *

Le sort explosif crée de petites bombes qui explosent après un court laps de temps. Toutes les cibles se trouvant dans la zone d'effet subissent des dégâts, y compris votre propre personnage !



! Astuce ! utilisez les sorts explosifs contre des ennemis statiques ou pour détruire des bâtiments. Mais soyez prudent car, une fois qu'une bombe est posée, elle explose au moindre contact !

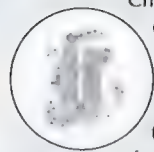


* LES AUTRES ARTÉFACTS *

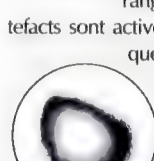
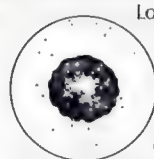
Vous avez la possibilité d'améliorer la capacité de votre Ceinturon à artefacts une fois que vous êtes en possession d'un artefact d'emplacement de Ceinturon, ce qui signifie que votre personnage ou votre aéroplane peut alors récupérer plus d'artefacts. De tels artefacts sont automatiquement activés lorsqu'ils sont ramassés.



Cherchez des recharges d'énergie. Vous en avez besoin pour alimenter votre Propulseur dorsal. Chaque recharge contient suffisamment d'énergie pour activer votre Propulseur dorsal. Ce dernier se recharge automatiquement lorsque vous récupérez une recharge. Appuyez deux fois sur la touche d'action 1 et maintenez-la enfoncée pour utiliser votre Propulseur dorsal. Votre personnage peut alors s'envoler ! Pour plus d'informations sur le Propulseur dorsal et son utilisation, consultez le chapitre Commandes.



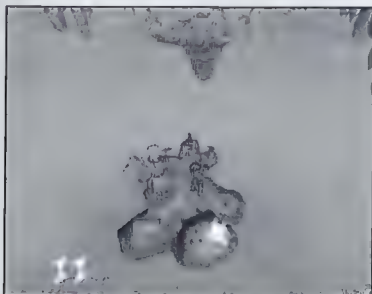
Ces artefacts régénèrent l'énergie de votre île lorsque vous les ramassez. Lorsqu'un aéroplane ennemi est détruit, il laisse derrière lui une charge d'énergie que votre aéroplane ou votre personnage peut récupérer. Ce type d'artefacts est activé automatiquement lorsque vous le ramassez.



Lorsque votre personnage ou votre aéroplane récupère ces artefacts, le niveau maximal d'énergie de votre île augmente, ce qui vous permet d'engranger plus d'énergie. Ces artefacts sont activés automatiquement lorsque vous les ramassez.

Ramassez ces artefacts avec votre personnage ou votre aéroplane pour augmenter votre énergie vitale. Ces artefacts sont activés automatiquement lorsque vous les ramassez.

9 BÂTIMENTS



Votre nomade dispose de plusieurs types de bâtiments. Pour construire un bâtiment, ouvrez votre Ceinturon à artefacts en appuyant sur la touche d'action, puis sélectionnez un artefact. Certains artefacts ne contiennent qu'une seule charge et le bâtiment qu'ils stockent ne peut être construit qu'une fois. Il est possible d'identifier ces artefacts d'après la lueur rouge qui se dégage de leur matrice énergétique. D'autres artefacts possèdent un nombre infini de charges. Vous pouvez

les identifier grâce à la lueur bleue de leur matrice énergétique

Lorsqu'un bâtiment est détruit ou démolì, il laisse son artefact magique derrière lui et votre personnage peut alors le récupérer. Ceci est aussi valable pour les bâtiments ennemis ! Tous les bâtiments consomment de l'énergie. L'énergie utilisée lors de la construction est indiquée par la jauge d'énergie insulaire. Si vous possédez suffisamment d'énergie, vous pouvez construire des bâtiments sur votre île. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter à la section Artefacts magiques des Maîtres Bâtisseurs.

10 MENU BÂTIMENT

Lorsque votre personnage s'approche d'un bâtiment, vous pouvez activer le menu bâtiment en appuyant sur la touche d'action 1, puis utiliser ses fonctions. Choisissez la fonction souhaitée à l'aide des touches fléchées et activez-la en appuyant sur la touche d'action 1. Vous pouvez annuler cette opération à tout moment en appuyant sur la touche Annuler.

* Utiliser *



Choisissez cette commande pour prendre le contrôle d'un bâtiment et de ses fonctions. L'accès à certains bâtiments, comme les Tourelles, peut également se faire directement grâce à la touche Tab. Appuyez sur la touche Annuler pour sortir d'un bâtiment.

* RÉPARER *

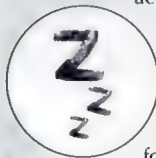
Utilisez cette fonction pour réparer les bâtiments endommagés.



Prenez particulièrement soin de vos bâtiments spéciaux : si le Phare est détruit, vous perdez la partie et votre île est réduite à néant. Si un ennemi parvient à détruire votre Tour de Navigation, votre île cesse tout mouvement et vous devez alors reconstruire cette tour pour pouvoir déplacer à nouveau votre île.

* SUSPENDRE ACTIVITÉ *

Certains bâtiments, comme votre Hangar, disposent de l'option Suspendre activité que vous pouvez activer pour économiser de l'énergie, car tous les avions en consomment lorsque vous en construisez ! La fonction Suspendre activité peut également être utilisée pour désactiver les Tourelles automatiques ou les Hangars lorsque vous voulez manoeuvrer votre île près de l'ennemi sans être repéré.



* REPENDRE ACTIVITÉ *

Utilisez cette fonction pour réactiver les bâtiments dont l'activité a été suspendue. Ceci rétablit leurs fonctions et les fait réagir aux attaques ennemies par exemple.



* DESTRUCTION *

Sélectionnez cette fonction pour démolir des bâtiments.



Utilisez-la pour repositionner vos bâtiments ou libérer des sites pour construire de nouveaux bâtiments.

Lorsque vous démolissez un bâtiment, il laisse son artefact magique derrière lui. Faites attention tout de même : Certains artefacts ne peuvent être utilisés qu'une seule fois (artefacts de couleur rouge). Les bâtiments contenus dans ce genre d'artefacts ne peuvent être construits qu'une seule et unique fois !



Vous pouvez stocker des artefacts dans le Coffre à artefacts. Utilisez l'icône Entreposer pour déposer vos précieux artefacts

dans le coffre. Si vous n'avez aucun artefact dans votre Ceinturon, l'icône Entreposer ne s'affiche pas dans le menu.



Si vous voulez prendre un artefact dans le coffre, sélectionnez la fonction Prendre. Cette dernière ne s'affiche pas dans le menu si le coffre est vide.

11 Objets du jeu

BÂTIMENTS du PERSONNAGE

Au cours de l'aventure, votre personnage récupère ou trouve différents bâtiments. Les principales structures sont les suivantes :



endommagé !

* PHARE *

Le Phare constitue le coeur de votre île. Vous perdez la partie s'il est détruit, alors défendez-le en priorité lorsque vous êtes attaqué et réparez-le à temps lorsqu'il est



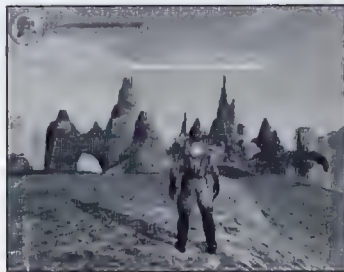
* TOUR de NAVIGATION *

Vous pouvez sélectionner des repères de navigation et manoeuvrer votre île depuis la Tour de Navigation. Si vous avez le choix entre plusieurs repères de navigation, vous pouvez utiliser les touches fléchées pour sélectionner les différentes destinations proposées. Choisissez un repère de navigation et activez le moteur de l'île en appuyant sur la touche d'action 1 pour que votre île se mette en route. Vous pouvez faire avancer ou reculer votre île entre les repères de navigation ou encore la faire s'arrêter complètement.



Un message s'affiche chaque fois qu'un nouveau repère de navigation est débloqué.

! ASTUCE ! plusieurs repères de navigation sont disponibles dans certaines dimensions. Choisissez entre plusieurs itinéraires en vous rendant dans votre Tour



de Navigation et en appuyant sur les touches fléchées pour sélectionner des repères de navigation. Les différents repères sont indiqués par des chiffres.



* TOURELLE *

Utilisez les Tourelles pour protéger votre île contre les attaques. Lorsque vous sélectionnez des sites de construction, assurez-vous que votre ligne de mire n'est pas bloquée par d'autres bâtiments et que vous êtes protégé contre les attaques par derrière. L'emplacement de vos Tourelles est crucial pour remporter les combats.

* POWER plant *



Power plants produce energy. Without energy you are helpless, since you can neither construct new buildings, nor can existing buildings function properly. Make sure you have at least one operational power plant at all times and use every spare moment to improve your power supply. Be careful: it costs energy to build power plants. Only first-grade power plants are free.

* Silo *



Silos are energy stores. When you build silos, your maximum energy capacity is increased and your power plants and collectors can store more energy. Many advanced buildings cannot be constructed until you have a silo on your island.

* Collector *



Collectors mine carboniferous rock and burn it in their furnaces. When a coal field is within range, the collectors will automatically move there and begin operation. Be careful though- if it is in enemy territory, a collector can lead enemies to your island.

* AIRCRAFT HANGAR *



The aircraft hangar builds aircraft. If your

island is attacked, your aircraft will automatically leave the hangar and attack any enemies within range. If the aircraft is destroyed, the hangar will immediately begin construction of a new aircraft, provided enough energy is available. By selecting the "use" option in the building menu or using the "take-over" key you can take over direct control of the aircraft and steer it yourself.

! Tip ! You can use one of your aircrafts in order to pick up artifacts. Just fly through an artifact to pick it up. The artifact will be stored in your inventory belt automatically.

* THE ARTIFACT PRESS *



You'll find the artifact press at the Grey Market. Use this to upgrade artifacts. You have to find out the right combination by trial and error. Put any two artifacts into the press - maybe you'll be lucky...

To operate the artifact press, let your game character approach the press until you can open the building menu with action key 1. Use the arrow keys to select an artifact and press action key 1 once more to place the selected artifact into the press. Repeat this process with the second artifact.

ment à l'aide de la touche d'action 1. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner un artefact, puis de nouveau la touche d'action 1 pour placer l'artefact choisi dans la Forge. Renouvelez ensuite l'opération avec le deuxième artefact.

Appuyez une fois de plus sur la touche d'action 1 pour mettre la Forge en marche et commencer l'examen des artefacts...



! ASTUCE ! Faites attention aux artefacts que vous placez ensemble dans la Forge. Si vous placez un artefact bleu doté de charges infinies avec un artefact rouge ne possédant qu'une seule charge, vous vous retrouvez avec un artefact qui n'a plus qu'une seule charge !

Deux artefacts bleus compatibles génèrent quant à eux un artefact bleu avec des charges infinies !

Si l'opération réussit, les deux artefacts fusionnent pour former un nouvel artefact que votre personnage peut récupérer.

Si les deux artefacts ne sont pas compatibles, ils sont éjectés et vous pouvez essayer une autre combinaison.

! ASTUCE ! Vous devez essayer de trouver une Forge à artefacts le plus rapidement possible pour votre île. Ce n'est qu'à partir de là que vous pouvez essayer de créer de nouveaux artefacts !

* COFFRE À ARTEFACTS *



Utilisez le Coffre à artefacts pour stocker des artefacts lorsque votre Ceinturon en est plein. Déplacez votre personnage vers le coffre et ouvrez le menu bâtiment en appuyant sur la touche d'action 1. Pour

prendre un artefact dans le coffre, sélectionnez l'icône Prendre avec les touches fléchées. Sélectionnez l'icône Entreposer pour mettre un artefact de votre Ceinturon dans le coffre.

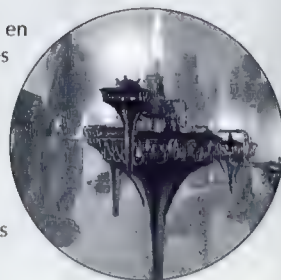
! ASTUCE ! L'icône Prendre ne s'affiche pas dans le menu bâtiment s'il n'y a aucun artefact dans le coffre, tandis que, s'il est plein, l'icône Entreposer n'apparaît pas !

! ASTUCE ! Essayez de construire un coffre le plus vite possible sur votre île, car il n'y a pas beaucoup de place pour les nouveaux artefacts dans votre Ceinturon. Qui sait quand vous aurez de nouveau l'occasion de vous rendre au Bazar Nébuleux...

12 LE MONDE DE "PROJECT NOMADS"

* HISTOIRE *

Le chaos de la guerre fit littéralement éclater le monde en morceaux et c'en fut fini de l'ancienne civilisation des Maîtres Bâisseurs. Aujourd'hui, seule subsiste la légende d'un monde qui fut brisé. Les rares survivants s'établirent sur les ruines flottantes de la planète, qui errent lentement dans une mer de nuages sans fin.



Ils sont nomades, aventuriers agitant sans relâche leurs rêves éthérés...



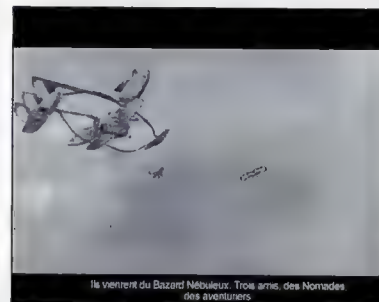
Ils vinrent du Bazar Nébuleux. Trois amis, des nomades, des aventuriers.

Susie, Goliath et John. Les meilleurs d'entre les meilleurs, toujours volontaires pour les missions les plus difficiles. Ce vieux coupe-jarret de Trevayne leur avait parlé d'une île mystérieuse dans le territoire des Sentinelles. Une île féroce ment défendue où beaucoup avaient laissé la vie. Mais elle abritait une cache d'artefacts des Maîtres Bâisseurs !

Qu'ils s'en emparent et les trois amis seraient à l'abri du besoin jusqu'à la fin de leurs jours, même une fois décomptée la commission habituelle de Trevayne. Tout se déroulait selon leur plan lorsqu'une escadrille de chasseurs hostiles fendit les nuages...

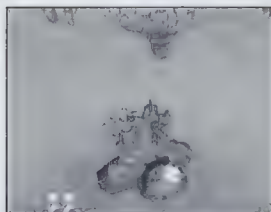
Ils n'avaient aucune chance ! Deux d'entre eux furent rapidement capturés par les Sentinelles. Le dernier fut laissé pour mort lorsque son aéroplane pourchassé par les chasseurs s'écrasa sur les rochers d'un îlot désert....

Ce Nomade, c'est vous...



Ils vinrent du Bazar Nébuleux. Trois amis, des Nomades des aventuriers

* VOTRE ÎLE *



Votre île volante vous sert de base. Utilisez les artefacts magiques pour la transformer en forteresse flottante. Équipez votre île avec des Tourelles et des Hangars, construisez des Eoliennes pour l'alimenter en énergie. Vous ne pouvez construire des bâtiments qu'en cet endroit.

* VOTRE PERSONNAGE *

Votre personnage peut se déplacer librement en dehors de votre île. Utilisez votre personnage pour explorer d'autres îles.



* LES ARTEFACTS *

L'antique savoir des Maîtres Bâtisseurs est stocké dans des artefacts magiques, disséminés dans les dimensions du monde. Ce sont les objets les plus précieux au monde, car ils vous permettent d'utiliser la technologie des Maîtres Bâtisseurs.

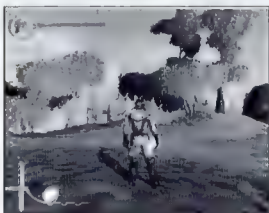


Pour construire sur votre île un bâtiment contenu dans un artefact, ouvrez le menu Ceinturon en appuyant sur la touche d'action 1 et sélectionnez un artefact.

D'autres artefacts régénèrent votre énergie ou augmentent la capacité de votre Ceinturon à artefacts.

* LES SORTS OFFENSIFS *

Récupérez des artefacts de sorts offensifs et activez-les pour armer votre personnage.



Ce n'est qu'à ce moment-là que votre personnage peut se défendre contre les ennemis lorsqu'il quitte votre île. Il existe plusieurs types d'artefacts de sorts offensifs dans les différentes dimensions du monde, alors soyez toujours à l'affût !

* AERES, UN MONDE À PLUSIEURS DIMENSIONS *

* LES MAÎTRES BÂTISSEURS *

Ce sont les derniers descendants d'une race disparue. Gardiens de la technologie oubliée, ils sont dotés de pouvoirs magiques. Si vous arrivez à gagner leur confiance, ils vous aideront à accomplir votre mission. Les Maîtres Bâtisseurs ne considèrent cependant les nomades que comme un élément insignifiant d'un plus grand ensemble...

choses à découvrir...

Vous pouvez trouver de nouveaux artefacts au Bazar Nébuleux. Trewayne, le propriétaire du bazar, y possède un magasin d'artefacts. Si vous gagnez son amitié, il vous révélera de nombreuses choses...

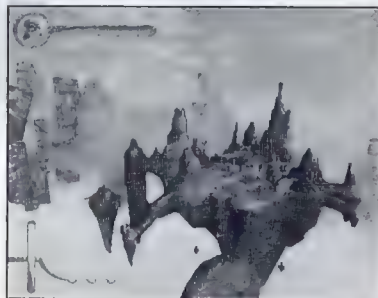


Vous rencontrerez différents autochtones au

cours de votre périple, des nomades, des marchands ambulants, des ennemis et des alliés potentiels. Vous pouvez vendre des artefacts pour mieux équiper votre île ou vous procurer de nouveaux sorts.

Adressez-vous aux autres habitants pour recueillir de précieuses informations.

Certains d'entre eux peuvent être méfiants ou hostiles, car dans les différentes dimensions de ce monde, on ne peut faire confiance à personne. Souvent, les habitants tirent d'abord et posent les questions ensuite, alors si votre île est confrontée à une escadrille de chasseurs ou à une forteresse flottante, surveillez vos arrières...



* LE BAZAR NÉBULEUX *

Vous visiterez cet endroit central plusieurs fois au cours de la partie. N'hésitez pas à fouiller, car il y a de nombreuses

* VISAGE BASALTIQUE, LE VIEUX MAÎTRE BÂTISSEUR *



Visage Basaltique est le membre le plus puissant de la guilde des anciens Maîtres Bâtisseurs. A cause de leur technologie, les Maîtres Bâtisseurs sont considérés par les nomades comme des magiciens.

Les Sentinelles, commandées par Seraphim, sont leurs alliées. La race d'insectes, les Skrits et leur reine sont emprisonnés par une machine de contrôle construite par les Maîtres Bâtisseurs.

Il y a bien longtemps, la guilde des Maîtres Bâtisseurs a banni Visage Basaltique dans la dimension la plus basse, où il était retenu prisonnier par les Sentinelles. Jusqu'à ce que vous veniez le délivrer bien sûr...

* TREVAYNE DU BAZAR NÉBULEUX *



Après être revenu de la Mer des Flammes les mains remplies d'artefacts de Maîtres Bâtisseurs, Trevayne a établi le Bazar

Nébuleux, un point de rencontre neutre dans la dimension la plus basse. Au fil des années, le Bazar Nébuleux s'est transformé en une véritable ville. D'autres nomades s'y sont installés et y font affaire, protégés par ses fortifications. Le magasin d'artefacts de Trevayne se trouve dans le centre. Vous y trouvez aussi bien de l'ancienne que de la nou-

velle technologie. Tout est en vente à cet endroit, mais il faut y mettre le prix. Trevayne vend des artefacts et des machines, et il est toujours prêt à aider les nomades en détresse et à réparer leurs véhicules ou leurs îles, si ces derniers en ont les moyens bien entendu...

* SERAPHIM, LE CHEF DES SENTINELLES *



Seraphim est à la tête des Sentinelles. Il est originaire de la troisième dimension et a vécu dans la ville machine des Maîtres Bâtisseurs. Son devoir est de surveiller Visage

Basaltique. Cela fait plusieurs années qu'il vit dans la dimension la plus basse. A bord de son vaisseau de combat lourdement armé, il patrouille sur les frontières du territoire des Sentinelles et commande ses escadrilles de chasseurs

* LES ENNEMIS *



Les **Requins** sont les avions de chasse des Sentinelles. Ils sont rapides et agiles, bien que peu armés.

Les **îles des sentinelles** sont des navires de guerre gigantesques équipés de canons et de générateurs d'énergie. Veillez à être bien préparé lorsque vous affrontez l'une d'elles. Vous ne serez à la hauteur que si vous êtes équipé d'armement lourd.

! ASTUCE ! si vous parvenez à détruire le bâtiment principal ennemi (l'équivalent du phare) en le visant correctement,



vous assaillant plonge dans les méandres de la Mer des Flammes.

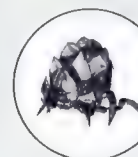
Les **ballons de barrages** sont remplis de gaz explosif.

Vous pouvez facilement les détruire, mais si votre île entre en collision avec l'un d'eux, l'explosion l'anéantit !



* Les Skrits *

Si vous rencontrez l'une de ces créatures, vous avez deux solutions : soit prendre la fuite, soit l'affronter. A vous de voir. Les Skrits attaquent tous les humains à vue et n'ont aucune pitié. Aussi devez-vous être armé jusqu'aux dents avant d'entrer sur leur territoire.



Vous rencontrerez des **Skrits terrestres** dans toutes les dimensions du monde. A l'âge adulte, ces créatures peuvent mesurer

jusqu'à six mètres. On en trouve dans les vieux bâtiments, les forêts et les coins sombres, où elles établissent leurs nids. Tout et tous ceux qui s'approchent d'elles sont attaqués sans plus attendre. Elles crachent du venin et, lors des combats rapprochés, elles attaquent sans se soucier des dégâts que vous leur infligez. Lorsque vous êtes au grand air, vous pouvez vous défendre sans problème avec des sorts offensifs, mais, si vous êtes pris au piège dans un coin, vous devenez une proie facile pour les Skrits.

Détruisez les **nids de Skrits**

à chaque fois que vous en trouvez un. C'est la seule façon pour vous d'éviter d'être constamment attaqué par de nouveaux ennemis !



Les **Skrits volants** sont des Skrits au deuxième stade de leur évolution. Ils font entre 9 et 15 mètres de haut,





ils sont rapides, mortels et extrêmement agressifs. Menés par la reine Skrit, ils attaquent leurs cibles sans se soucier des dégâts qui leur sont infligés. Seuls des réflexes aiguisés et une détermination à toute épreuve peuvent vous permettre de vaincre une horde de Skrits volants.

* LA REINE SKRIT *

La reine Skrit est le monarque des Skrits. On en sait très peu sur elle, mais les anciennes légendes racontent des horreurs inimaginables sur son compte. Elle règne sur des hordes de créatures insectoïdes impitoyables. Après les guerres Skrit, les Maîtres Bâisseurs construisirent une machine de contrôle gigantesque dans la ville machine, où la reine est retenue prisonnière.

N'oubliez pas que les dimensions du monde vous réservent bien des surprises. Qui sait ce que vous rencontrerez en chemin, alors soyez préparé à toute éventualité...



13

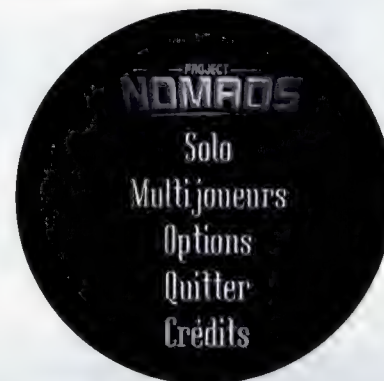
Mode multijoueurs

Dans le mode multijoueurs de "Project Nomads", vous affrontez d'autres joueurs et leurs îles en réseau local ou sur Internet. Après avoir choisi votre personnage, les affrontements entre les îles commencent. Utilisez votre île comme navire de guerre et éliminez vos ennemis dans le monde du mode solo.



Une version complète de "Project Nomads" doit être installée sur chacun des ordinateurs. Lancez le jeu sur tous les PC, sélectionnez l'option multijoueurs à l'aide des touches de navigation, puis appuyez sur la touche d'action 1 pour confirmer votre choix.

Différences avec le mode solo



En mode multijoueurs, vous pouvez faire naviguer votre île en toute liberté dans le monde grâce à la Tour de Navigation. Emmenez votre personnage dans la Tour de Navigation et ouvrez le menu bâtiment en appuyant sur la touche d'action 1.



Sélectionnez Utiliser et appuyez de nouveau sur la touche d'action 1 pour prendre le contrôle de la Tour de Navigation.

Utilisez les touches fléchées pour tourner vers la gauche ou la droite. Lorsque vous faites face à la direction désirée, appuyez sur la touche d'action 1 pour enclencher le moteur.



! ASTUCE ! Vous pouvez changer de direction en cours de déplacement en lançant le moteur, puis en utilisant les touches fléchées pour changer de direction.

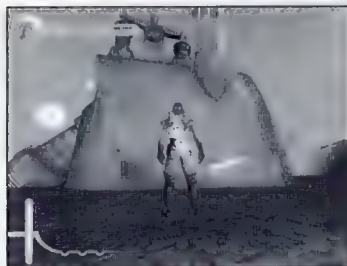
Pour éteindre le moteur, appuyez de nouveau sur la touche d'action 1.



Votre île se déplace alors dans la direction choisie jusqu'à ce que vous éteigniez le moteur ou qu'elle rencontre un obstacle.

! ASTUCE ! Votre île s'arrête automatiquement si quelque chose se trouve sur son chemin.

En mode multijoueurs, votre personnage possède une quantité d'énergie illimitée pour son Propulseur dorsal. Faites voler votre personnage dans le monde du jeu et récupérez les artefacts afin d'équiper votre île pour le combat.



Pour activer votre Propulseur, appuyez deux fois sur la touche de saut et maintenez-la enfoncée. Utilisez les touches de navigation pour vous diriger.

Si votre personnage est attaqué lorsqu'il explore de nouvelles îles et que son niveau d'énergie tombe à zéro, il revient automatiquement sur votre île et l'énergie de cette dernière le régénère.

Pour vaincre les ennemis, vous devez détruire leur Phare, provoquant ainsi la chute de leur île dans les abysses et leur élimination.

! ASTUCE ! Si votre Phare est détruit, vous pouvez déplacer la caméra comme bon vous semble sur la carte de jeu. Cela signifie que, bien que vous soyez éliminé, vous pouvez toujours suivre la partie multijoueurs jusqu'à ce qu'elle s'achève.

Le dernier joueur actif remporte la partie (quand tous les autres joueurs ont perdu leur Phare ou ont quitté la partie)

* RÉSEAU LOCAL *

Pour jouer à "Project Nomads" en mode multijoueurs en réseau local, au moins deux PC doivent être connectés à un réseau. Jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter en réseau local.



Le menu du mode multijoueurs s'affiche alors:

* MENU DU MODE MULTIJOUEURS *

Créer une partie :

Pour jouer une partie multijoueurs, une partie doit être créée sur un ordinateur et les autres joueurs doivent alors la rejoindre.

Après avoir créé une partie, vous devez choisir votre personnage. Sélectionnez-le à l'aide des touches de navigation, puis appuyez sur la touche d'action 1 pour confirmer votre choix.

Vous pouvez ensuite choisir une carte de jeu. "Project Nomads" vous propose 15 cartes différentes conçues pour deux à huit joueurs. Sélectionnez une carte à l'aide des touches de navigation et appuyez sur la touche d'action 1 pour confirmer.



La partie est alors créée et placée en attente des autres joueurs. Les boutons de couleur situés dans le coin supérieur gauche vous indiquent combien de joueurs ont rejoint la partie. Une fois que tous les joueurs l'ont rejointe, sélectionnez l'option Lancer partie à l'aide des touches de navigation, puis appuyez sur la touche d'action 1 pour lancer la partie. Sélectionnez l'option

Quitter partie pour quitter la partie. Vous revenez alors au menu principal.

Rejoindre partie :

Utilisez cette option pour rejoindre une partie multijoueurs en attente de joueurs

! ASTUCE ! Vous ne pouvez pas rejoindre une partie qui a déjà commencé, mais devez attendre qu'une nouvelle partie soit créée.

* PARTIE SUR INTERNET *

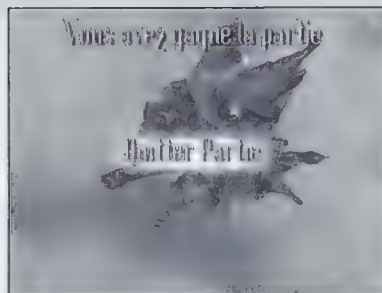
Dans Project Nomads, jusqu'à 8 joueurs peuvent s'affronter dans une même partie. Une connexion Internet est évidemment indispensable.

Pour lancer une partie sur Internet à plusieurs joueurs, l'un d'entre eux doit CREER la partie et l'héberger, et les autres la REJOINDRE.

Créer une partie Internet :

Ouvrez le menu "Créer partie sur Internet" pour afficher la fenêtre correspondante. Tapez l'adresse IP de votre ordinateur et choisissez un personnage, puis appuyez sur "OK".

PROJECT NOMADS lance le mode multijoueurs et votre ordinateur héberge un serveur dont l'adresse IP est identique à la vôtre. Il ne vous reste plus qu'à attendre que les joueurs qui peuvent se connecter à votre ordinateur en utilisant votre adresse IP aient tous rejoint la partie !



Rejoindre une partie Internet :

Ouvrez le menu "Créer partie sur Internet" pour afficher la fenêtre correspondante. Tapez l'adresse IP du SERVEUR et choisissez un personnage.

Pour pouvoir rejoindre une partie, il est impératif que vous connaissiez l'adresse IP de l'ordinateur qui l'héberge (SERVEUR). Tapez "OK" !

PROJECT NOMADS lance le mode multijoueurs et votre ordinateur recherche le serveur identifié par l'adresse IP que vous avez indiquée. S'il le trouve, la partie débute que le CREATEUR de celle-ci lance le jeu.

* Informations complémentaires *

Pour les informations les plus récentes concernant les dernières évolutions du jeu, consultez le fichier Lisez-Moi disponible à la racine du CD-Rom du jeu.



14 Credits



Radon Labs

Conception du jeu

Bernd Beyreuther

Programmeur principal

Andre "Floh" Weissflog

Direction de la conception des niveaux

Histoire

Bernd Diemer

Directeur sonore

Sylvius Lack

Programmation

Andreas Flemming
Mark Thiele
Peter Haider
Jeremy Bishop

Graphismes

Katharina Sebald
Henning Gawrisch
Sven Assmuss
Jana Wolf
Patrick Lehmann
Klaas Krüger

Conception des niveaux

Sven Fahrenwald
Eric Werner
Torsten Rübiger
Mathis Hardach
Stefan Warias
Jonas Buschmann

Outils

Sebastian Rothe
Ivo Rasmuss Stock

Conception

Marcus Koch
Thorsten Kiecker
Silvio Ullrich
Olaf Bastigkeit

Mario Kuchinke Hofer

Packaging

Julian Goethe

Voix

Joachim Kerzel
Hans Teuscher
Jana Kozewa
Otto Strecker

Enregistrements de voix

QUADRIGA TONART

Graphismes supplémentaires

4K ANIMATION

Tests

Ivo Strugar
Kevin Lehmann
Karl-Heinz Reisenauer
Davina Prachnau
Daniel Olschewski
Robert Ladig
Martin Kammerer
Andrew Karpow

Relations commerciales

Andre Blechschmidt

Assistance

Gerd Hahn
Christian Sellmann
HAHN FILM AG



**CDV Software
Entertainment AG**

Producteur

Friis Tappert

Directeur du développement

Dirk Weber

Coordinateur produit

Jochen von Nida

Responsable localisation

Thomas "Tom" Kröll
Oliver Silski
Gabor Modos
Sebastian Lindig

Directrice marketing

Anita Gallitzendörfer

Concepteur graphique senior

A. Adrian Alonso

Conception graphique

Christina Gorenflo
Sara Stehlin

Textes

Stefan Linder

Développement web/multimédia R.U.

Edward Willey

Directeur RP

Eric Standop

Responsables RP

Anita Rodic
Milene Rijcken

Responsable RP R.U.

Kate Osman

Responsable CO senior

Peter Oehler

Responsable CO

Thomas Heil

Testeur principal

Dietmar Heß

Tests

Tobias Henken
Johannes Hauer
Stefan Thomé
Sebastian Merkel
David Spak
Per Piper
Pascal Renschler
Thomas Heilbronner
Christian Schüpf
Aleksandar Opatić
Julia Schulz
Frank Heim
Karin Daiß

Tony Bernardin
Christian Treiling
Eric Schreiber
Torsten Weinstein
Stefan Schreiber
Daniel Schömperlen
Güven Altun

Relecture

Oliver Koch

Conseiller technique CO

Thomas Steg



FOCUS HOME INTERACTIVE

Directeur Marketing - Commercial

Cédric Lagarrigue

Responsable Promotion - Marketing

Laurent Chesneau

Chef de produit

Luc Heninger
Sebastien Pensivy

Localisation Textes

Around the Word

Localisation Graphismes

Trois Cube

Un grand merci à

Martin Löhlein
Mario "Mayo" Gerhold
Axel "Papa" Rathgeber
Sven Schmidt
Thorsten "Ice T" Feld
Ulf Neumann
Claudia Rieflin
Thomas Emser
Gregor Bellmann
Daniel Grunder
Daniel Jänsch
Jean Michel "JMSH" Hellendorff

* Support Technique *

En cas de problème technique,
contactez notre Support Technique
par Mail ou téléphone de 9h00 à
13h00 du Lundi au Samedi !

Hot Line : 01.34.62.26.84

(Coût d'un appel normal)

E-mail :

support@nomadsfrance.com

Merci de préciser, si possible les informations suivantes:

Informations ordinateur :

- Marque et modèle de l'ordinateur
- Version de Windows
- Puissance de l'ordinateur (ex : pentium ? ; Mhz ? ...)
- RAM
- Marque + modèle de la carte graphique utilisée et nombre de RAM
- Marque + modèle de la carte son utilisée
- Marque et vitesse du lecteur CD-Rom
- Informations sur les drivers de votre carte graphique, carte son et souris
- Version de DirectX

- Si vous utilisez d'autres périphériques (joystick...) merci de le préciser. Pour obtenir ces informations, allez dans le menu " Démarrer ", puis " Exécuter ". Entrez " dxdiag " dans la fenêtre texte et cliquez sur Ok. Pour obtenir ces informations en format texte, cliquez simplement sur le bouton " Enregistrer toutes les informations ".

Informations sur le problème rencontré :

- Type de problème : retour Windows, blocage total du jeu, problème graphique, ralentissement, problème avec les chargements, les sauvegardes...
- A quel moment ce problème apparaît
- Comment et/ou quand ce problème apparaît (manipulation, combinaison de touches, à tel endroit d'un niveau...)
- Merci de préciser si le problème n'est arrivé qu'une fois ou si vous l'obtenez à chaque fois au même moment

LE RENDEZ-VOUS DES NOMADES SUR INTERNET :

Un problème pour avancer dans le jeu, finir une mission,
discuter avec d'autres Nomades internautes ?

Connectez vous sur :

<http://www.project-nomads.com>

Infos, téléchargements, forum, dernières news...

* AGREMENT DE LICENCE *

En utilisant et/ou installant ce CD de "Project Nomads", vous acceptez tacitement les conditions suivantes de ce contrat de licence:

IMPORTANT : VEUILLEZ LIRE CE QUI SUIT ATTENTIVEMENT !

Ce Contrat de Licence Utilisateur Final ("CLUF") est un contrat entre vous et CDV Software Entertainment AG, applicable au produit logiciel identifié ci-dessus, qui inclut des programmes d'ordinateur et qui peut inclure des supports associés, une documentation imprimée et une documentation électronique (le "produit logiciel"). En installant, en copiant ou en utilisant de quelque autre manière le produit logiciel, vous reconnaissez être lié par les termes du présent CLUF. Si vous êtes en désaccord avec les termes de ce CLUF, veuillez ne pas installer ou utiliser le produit logiciel.

Nom du produit logiciel: "Project Nomads"

LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL

Ce produit logiciel est protégé par la loi sur les droits d'auteur et la propriété intellectuelle (réglementation nationale et traités internationaux). Ce produit logiciel n'est pas vendu mais concédé sous licence.

1) CONCESSION DE LICENCE

Ce CLUF vous concède une licence avec les droits suivants : utilisation du produit logiciel susnommé. Vous seul pouvez utiliser ce produit logiciel. Vous pouvez l'installer et l'utiliser sur un seul ordinateur.

2) DESCRIPTION DES AUTRES DROITS ET LIMITATIONS

Limitations relatives à l'ingénierie à rebours, à la décompilation et au désassemblage. Vous n'êtes pas autorisé à altérer le produit logiciel, à en reconstituer la logique, à le décompiler ou à le désassembler. Le produit logiciel est concédé sous licence en tant que produit unique. Il n'est pas permis de dissocier ses composants pour les utiliser sur plus d'un ordinateur.

Location: Vous n'êtes pas autorisé à prêter, à vendre en leasing ou à donner en location le produit logiciel.

Transfert de logiciel: Vous n'êtes autorisé à transférer l'ensemble de vos droits prévus par ce CLUF qu'à titre permanent, à condition (a) que vous ne conserviez aucune copie (de l'ensemble du produit logiciel ou de quelque de ses parties), (b) que vous transfériez la totalité du produit logiciel (y compris tous ses composants, les supports associés et la documentation imprimée), toute mise à jour, ce CLUF et que le bénéficiaire accepte les termes de ce CLUF.

3) DROITS D'AUTEUR ET DE MARQUES, PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Tous les droits de propriété et droits d'auteurs relatifs au produit logiciel (y compris, de manière non limitative, ceux afférents à toute image, photographie, animation, à tout élément vidéo ou sonore, et tout texte intégrés au LOGICIEL), à la documentation imprimée qui l'accompagne et à toute copie du produit logiciel sont détenus par CDV Software Entertainment AG ou par des sociétés contractantes de ces entreprises. Le produit logiciel est protégé par la réglementation nationale et les traités internationaux en matière de droit d'auteur et de propriété intellectuelle. En matière d'archivage, vous devez traiter le produit logiciel comme tout autre élément protégé par le droit d'auteur, et vous n'êtes pas autorisé à effectuer des copies de la documentation imprimée qui accompagne le produit logiciel.

Vous ne pouvez pas échapper aux dispositions des lois sur le droit d'auteur et sur la propriété intellectuelle, ni les modifier ou les altérer de quelque façon. Ces dispositions s'étendent également à l'emballage et au(x) support(s), et à tout composant proposé sur les pages web ou sur Internet ou livré avec le produit logiciel, ou fabriqué à partir de lui.

4) GARANTIE LIMITEE

Garantie limitée. CDV Software Entertainment AG garantit que (a) la performance du produit logiciel sera substantiellement en conformité avec la documentation fournie par CDV Software Entertainment AG, pour une période de 90 jours à compter de la date de réception. Recours du client. La seule obligation de CDV Software Entertainment AG et de ses fournisseurs et votre recours exclusif sont, au choix

de CDV Software Entertainment AG, (a) le remboursement du prix payé pour le produit logiciel, si applicable, et non pas du prix de vente recommandé, ou (b) la réparation ou le remplacement de la partie ou des parties du produit logiciel qui n'est (ne sont) pas conforme(s) aux conditions de fonctionnement garanties par CDV Software Entertainment AG, si le produit logiciel est retourné à CDV Software Entertainment AG avec une copie de votre ticket de caisse. Cette garantie limitée est nulle si le défaut du produit logiciel est causé par un accident, un traitement abusif ou une mauvaise application. Tout logiciel de remplacement sera garanti pour le reste de la période de garantie initiale ou pour 30 jours, selon la plus longue de ces périodes. CDV Software Entertainment AG ne supporte les dispositions de cette garantie, l'éventuel recours à ses services techniques, qu'après avoir reçu la preuve que le produit logiciel a été acquis de manière légale.

Aucune autre garantie. Dans la mesure prévue par la loi, CDV Software Entertainment AG et ses fournisseurs excluent toute autre garantie ou condition, expresse ou implicite, y compris mais ne se limitant pas aux garanties ou conditions implicites du caractère adéquat pour la commercialisation ou à l'usage particulier en ce qui concerne le produit logiciel ou concernant le titre, l'absence de contrefaçon dudit produit logiciel, et toute documentation écrite qui l'accompagne, ainsi que pour toute disposition concernant le support technique ou la façon dont celui-ci a été rendu.

5) LIMITATION DE RESPONSABILITE

CDV Software Entertainment AG et ses fournisseurs ne seront pas responsables en aucune circonstance pour tout dommage spécial, incident indirect ou conséquent quel qu'il soit, y compris, sans limitation, les dommages entraînés par la perte de bénéfices, la perte d'informations, ou tout autre perte pécuniaire, l'interruption des activités découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation du produit logiciel ainsi que pour toute disposition concernant le support technique ou la façon dont celui-ci a été rendu. Ceci reste valable même si CDV Software Entertainment AG a été avisée de la possibilité de tels dom-

mages. La responsabilité de CDV Software Entertainment AG en vertu de toute disposition de ce CLUF ne pourra en aucun cas excéder la somme que vous avez réellement payée pour acquérir le produit logiciel. Toutes ses limitations ne seraient plus valables si CDV Software Entertainment AG avait intentionnellement contribué aux dommages cités plus haut

6) NON-APPLICABILITE DE CERTAINES DISPOSITIONS

Si une ou plusieurs dispositions de ce contrat étaient jugées totalement ou en partie non valables selon la réglementation applicable ou non-applicable, cette non-validité n'affecterait pas les autres dispositions. Il en va de même s'il était avéré que une ou plusieurs dispositions de ce contrat ont une portée trop large par rapport à la loi applicable. Toute disposition de ce contrat non-valable selon la réglementation applicable, non-applicable, ou dont la portée est trop large par rapport à la loi serait néanmoins opposable dans toute la mesure permise par la réglementation applicable.

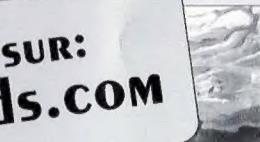
NOTES

* PROJECT NOMADS SUR INTERNET *

NOUVEAUTÉS,
PRÉVIEWS,
TÉLÉCHARGEMENTS,
COMMUNAUTÉ,
FORUM...

TOUTES LES INFOS SONT SUR:
WWW.PROJECT-NOMADS.COM

RETROUVEZ TOUTES LES INFOS SUR
LES PRODUITS CDV ET LES
PROCHAINES SORTIES SUR
www.cdv.de !





**RADON
LABS**

cdv

FOCUS

POWERED BY
gamespy