



THE SECRET WORLD™



PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

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

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- ▶ Ne pas se tenir trop près de l'écran. S'installer à bonne distance de l'écran, aussi loin que le permet la longueur des câbles.
- ▶ Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- ▶ Éviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- ▶ Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- ▶ Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

SOMMAIRE

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 2. L'HORIZON S'OBSCURCIT | 21. PARAMÈTRES |
| 2. SE LANCER DANS THE SECRET WORLD | 22. MISSIONS |
| 5. LES SOCIÉTÉS SECRÈTES | 24. JOURNAL |
| 6. CRÉATION DE PERSONNAGE | 25. COMPENDIUM ET SUCCÈS |
| 7. COMMANDES | 26. ARTISANAT |
| 9. ATH | 26. ÉPUISEMENT PHYSIQUE |
| 14. FEUILLE DE PERSONNAGE | 27. LE MONDE |
| 15. NEXUS DES POUVOIRS | 30. ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU |
| 17. INVENTAIRE | 31. BESOIN D'AIDE ? |
| 18. JCJ | 31. GARANTIE |



WWW.THESECRETWORLD.COM

L'HORIZON S'OBSCURCIT

Les jours sombres approchent. Seules trois sociétés secrètes se dressent encore entre nous et un mal aussi puissant qu'ancestral. Les Templiers, le Dragon et les Illuminati demeurent divisés dans leur quête de pouvoir, mais ils unissent leurs forces pour endiguer la progression des ténèbres. Leurs cabales recrutent déjà de nouveaux membres.

Alors que la Terre s'apprête à combattre la Souillure qui s'insinue dans nos rêves, les quelques élus réalisent que les pouvoirs latents contenus dans leur ADN se sont activés et qu'ils sont désormais capables de manipuler la trame de l'univers.

Dotés de ces nouveaux pouvoirs, les héros sont très sollicités. Les Templiers forment une armée de croisés pour affronter le mal, et rien ne pourra les en empêcher. Les Illuminati recrutent des agents pour tirer les ficelles, et ont recours à la force pour faire croire leur influence et leur richesse. Les membres du Dragon en appellent à leurs théoriciens du chaos pour provoquer des événements en apparence anodins mais conçus de façon à entraîner des changements majeurs.

Le monde n'a pas encore conscience de ce qui se trame dans le plus grand secret et peu nombreux sont ceux qui savent que la fin des temps est proche. Il revient donc aux sociétés secrètes, et à leurs recrues, de protéger l'humanité de la Souillure.

Vous faites partie des élus. Les jours sombres approchent. Tout est vrai.

SE LANCER DANS THE SECRET WORLD

INSTALLATION

POUR INSTALLER LE JEU (VERSION DISQUE) :

Insérez le disque 1 dans votre lecteur.

Quand le programme d'installation de *The Secret World™* apparaît, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si le programme d'installation n'apparaît pas automatiquement, lancez-le manuellement sous Windows® 7, Windows Vista® ou Windows® XP en cliquant sur **Démarrer > Exécuter**, puis en saisissant D:\Setup.exe dans le champ textuel (saisissez la lettre correspondant à votre lecteur DVD-ROM si celui-ci n'est pas le lecteur D:).

Une fois le jeu installé, vous pouvez le lancer à partir du menu Démarrer (ou via l'icône de votre Bureau si vous en avez créé une).

POUR INSTALLER LE JEU (VERSION TÉLÉCHARGEABLE) :

Une fois le programme d'installation téléchargé, ouvrez-le et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Une fois le jeu installé, vous pouvez le lancer à partir du menu Démarrer (ou via l'icône de votre Bureau si vous en avez créé une).

DÉMARRAGE DU JEU

Pour lancer le jeu depuis le menu Démarrer :

Rendez-vous dans **Démarrer > Tous les programmes > Funcom > The Secret World** et trouvez le raccourci *The Secret World*. Cliquez sur le raccourci pour lancer le jeu.

Pour lancer le jeu depuis le menu Jeux :

Si vous utilisez le menu Jeux, vous trouverez le titre dans **Démarrer > Jeux**. Localisez le raccourci *The Secret World* dans le dossier racine.

REMARQUE : dans le menu Démarrer classique de Windows Vista, les jeux se trouvent dans **Démarrer > Programmes > Jeux > Explorateur de jeux**.

CONFIGURATION MINIMUM

SYSTÈME D'EXPLOITATION

Vous pouvez jouer à *The Secret World* sous Windows XP, Windows Vista ou Windows 7.

ORDINATEUR

Votre ordinateur doit comporter un processeur Intel Core 2 Duo à 2,4 GHz ou plus, ou un processeur AMD équivalent.

MÉMOIRE VIVE

La RAM de votre ordinateur doit être au minimum de 2 Go sous Windows XP, ou de 3 Go sous Windows Vista et Windows 7.

LECTEUR DVD-ROM

Vérifiez que vous disposez d'un lecteur DVD-ROM 8X ou plus.

DISQUE DUR

Vérifiez que vous disposez d'au moins 30 Go d'espace libre sur le disque dur de votre ordinateur.

CARTE GRAPHIQUE

Votre carte graphique doit être au moins équivalente à une NVIDIA série 8800 ou à une Radeon série HD3850, avec 512 Mo de mémoire graphique (VRAM) ou plus.

DIRECTX

Vérifiez que votre ordinateur est compatible avec DirectX 9.0c.

CONNEXION INTERNET

Vérifiez que la vitesse de votre connexion est de 512 Ko/s minimum.

REMARQUE : *The Secret World* est un jeu en ligne massivement multijoueur. Les développeurs peuvent y apporter régulièrement des mises à jour, des modifications et des ajouts. Chaque mise à jour sera automatiquement téléchargée au lancement du jeu.

Il est possible que des modifications aient été apportées entre la rédaction du présent manuel et la sortie du jeu, expliquant d'éventuelles incohérences entre le contenu du jeu et cette documentation.

Pour obtenir les informations les plus récentes sur *The Secret World*, rendez-vous à l'adresse www.thesecretworld.com.

CRÉATION DE COMPTE

Avant de jouer à *The Secret World*, vous devez créer un compte sur <http://register.thesecretworld.com> à l'aide de la clé d'enregistrement fournie avec votre jeu. Vous pouvez gérer votre partie et vos options de paiement sur la page de votre compte. Utilisez le nom d'utilisateur et le mot de passe de votre compte pour vous connecter au jeu.

Pour gérer un compte existant, rendez-vous sur <http://register.thesecretworld.com>.

CONNEXION

Saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe dans la fenêtre de connexion pour accéder à *The Secret World*. Vous pouvez par ailleurs accéder à votre compte via le menu Gestion de compte ou en sélectionnant PARAMÈTRES pour ouvrir le menu correspondant.

CHOIX DE PERSONNAGE ET DE DIMENSION

Une fois connecté(e), vous accédez à l'écran de sélection du personnage et de la dimension. Sur la gauche se trouve la liste des personnages que vous avez créés et des emplacements disponibles. Pour lancer la création d'un personnage, sélectionnez un emplacement libre. Si vous disposez d'un personnage dans un emplacement, vous pouvez le voir au centre de l'écran. Cliquez sur ce personnage et déplacez votre souris pour le faire pivoter.

À droite de l'écran sont répertoriées les dimensions disponibles. Choisissez le type de dimension qui correspond le mieux à votre style de jeu. Quand vous vous sentez prêt(e) à entrer dans *The Secret World*, cliquez sur l'icône Jouer, située au bas de l'écran.

LES SOCIÉTÉS SECRÈTES



LES ILLUMINATI

La voix suave des Illuminati murmure à l'oreille de toutes les nations émergentes. Marchands de pouvoirs sans scrupules, ils misent sur les multinationales et les outils de la globalisation pour se faire entendre dans le monde entier. Basés à Brooklyn (New York), dans un repaire souterrain secret baptisé Le Labyrinthe, ils manipulent les marchés en vue de récolter suffisamment d'argent et d'informations pour placer l'ensemble de la civilisation sous leur joug. Les États-Unis sont le joyau de leur couronne, chipé aux Templiers grâce au talent de ces manipulateurs et marionnettistes de génie. S'ils préfèrent rester dans l'ombre, les Illuminati n'ont jamais peur de se salir les mains quand le besoin s'en fait sentir.



LES TEMPLIERS

Les Templiers voient les ténèbres gagner du terrain depuis des millénaires, menaçant de noyer le monde dans la souillure et l'impureté. Actifs depuis l'aube de la civilisation occidentale, ces croisés aguerris font preuve d'une détermination sans faille pour exterminer tout ce qu'ils jugent malsain et nuisible. Depuis le marbre froid du siège de leur pouvoir, à Ealdwic (Londres), ils ourdissent la soumission des rois et la ruine des empires. Un lien inaltérable unit tous ceux qui forment leurs rangs : un engagement total envers l'ordre et sa rhétorique. Les Templiers ont juré solennellement de purifier l'humanité par tous les moyens. N'oubliez jamais que nul n'est plus dangereux qu'un vrai croyant.



LE DRAGON

L'histoire du Dragon est aussi tortueuse que son nom. Drapée de mystère, cette société secrète a la mainmise sur l'ensemble de l'Asie depuis des siècles. Aujourd'hui, les membres du groupe préparent leurs projets au fin fond d'un quartier anonyme de Séoul, en Corée. Ils se sont adaptés et n'ont cessé d'évoluer au fil des ans, faisant du chaos le moteur du changement et le fondement de leur philosophie. Ce que les ignorants prennent pour des coups de chance ou des accidents fortuits sont en fait des trames de l'entrelacs de manœuvres conçu par le Dragon. Tirer sur un fil de cette vaste tapisserie ne permet au curieux de remonter qu'à sa propre conception du monde.

CRÉATION DE PERSONNAGE



Quand vous avez choisi votre société secrète, vous arrivez à l'écran de création de votre personnage. Sélectionnez son sexe, sa tête et sa couleur de peau ; ajustez les traits du visage ; puis personnalisez sa coiffure, sa pilosité faciale, son maquillage et sa tenue. Une fois votre création terminée, donnez-lui un nom.

Sexe	Votre personnage sera-t-il un homme ou une femme ?
Tête	Choisissez un type de tête de base et une couleur de peau, puis peaufinez les yeux, le nez, les lèvres et la mâchoire pour personnaliser le visage.
Coiffure	Choisissez une coiffure et une couleur de cheveux.
Maquillage	Transformez totalement le look de votre personnage avec un peu de maquillage. Sélectionnez un style de maquillage, puis faites-vous une beauté avec le fard à paupières, l'eye-liner, le rouge à lèvres et le rouge à joues.
Tenue	Choisissez une tenue complète à partir de la liste proposée. D'autres options vestimentaires deviendront disponibles au cours du jeu.
Apparence aléatoire	Les curieux et les indécis peuvent sélectionner APPARENCE ALÉATOIRE pour voir leur personnage adopter un look totalement différent.
Nom	Saisissez le nom de votre personnage pour valider sa création et quitter cet écran.



COMMANDES

La liste ci-dessous reprend les commandes par défaut de *The Secret World*. Pour personnaliser les commandes, cliquez sur l'icône de menu, en haut à gauche de l'ATH, puis sélectionnez PARAMÈTRES. Choisissez ensuite COMMANDES pour sélectionner les commandes de votre choix. Vous pouvez également appuyer sur **ÉCHAP** pour afficher automatiquement les paramètres.

COMMANDES DE DÉPLACEMENT ET DE COMBAT

Déplacement	Z/Q/S/D/ou touches fléchées
Pas chassé	A/E
Course auto	VERR. NUM
Basculer marche/course	RETOUR
Sauter	BARRE D'ESPACE
Voyager	MAJ
Posture d'attaque	W
Soutenir la cible défensive	F
Soutenir la cible offensive	CTRL + F
Cibler l'ennemi le plus proche/ l'ennemi précédent	TAB/MAJ + TAB
Cibler l'ami le plus proche/ l'ami précédent	CTRL + TAB/CTRL + MAJ + TAB
Se cibler soi-même	F1
Cibler les membres du groupe	F2 à F5
Déclencher un pouvoir actif	& à è



COMMANDES DE L'ATH

Afficher/Masquer les images par seconde (IPS)	CTRL + ALT + F
Afficher/Masquer l'ATH	ALT + W
Inventaire	I
Feuille de personnage	C
Nexus des pouvoirs	N
Journal	J
Artisanat	Y
Navigateur Internet	B
Boutique	,
Carte	M
Succès/Compendium	L
Fenêtre des amis	O
Statistiques et inscription JcJ	P
Gestion des cabales	G

COMMANDES DE DISCUSSION

Activer la discussion	ENTRÉE
Message rapide	CTRL + T
Réponse rapide	R
Inviter un joueur dans le groupe	/inviter puis saisir le nom du joueur
Envoyer un message privé à un joueur	/dire puis saisir le nom du joueur
Envoyer un message aux joueurs de votre groupe	/groupe
Utiliser une emote	/emote puis TAB pour obtenir une liste d'emotes

AUTRES COMMANDES

Annuler une action	ESC
Retour à l'écran de sélection de personnage	ALT + F10
Utiliser un objet	U
Capture d'écran (au format PNG)/Capture d'écran (au format JPEG)	F11/ALT + F11
Afficher la position du perso. dans la fenêtre de discussion	F9
Afficher position du perso. dans le bloc-notes	ALT + F9
Afficher position détaillée dans la fenêtre de discussion	MAJ + F9
Pillage auto	V
Activer la saisie de commandes	/
Copier la zone de texte active	CTRL + C

ATH



BARRE DES POUVOIRS

La barre des pouvoirs se compose de sept emplacements situés au bas de l'écran et dans lesquels s'affichent les pouvoirs actifs dont vous êtes équipé(e). Vous pouvez déclencher ces pouvoirs actifs à l'aide des touches **&** et **è**. Seuls les pouvoirs actifs équipés apparaissent dans la barre. Pour visualiser les pouvoirs passifs (qui améliorent certains pouvoirs actifs) dont vous êtes équipé(e), cliquez sur la petite flèche située à gauche de la barre des pouvoirs.

Chaque emplacement de la barre des pouvoirs peut contenir un pouvoir actif. Si vous voulez placer un pouvoir actif dans un emplacement, appuyez sur **N** pour ouvrir le menu du nexus des pouvoirs, sélectionnez un pouvoir actif déverrouillé et cliquez sur **S'ÉQUIPER**, puis choisissez un emplacement libre. Sinon, vous pouvez tout simplement faire glisser un pouvoir jusqu'à l'emplacement souhaité, à l'aide de la souris. Vous pouvez aussi faire un clic-droit sur l'un de vos pouvoirs pour le placer automatiquement dans un emplacement libre. Utilisez le même procédé pour vous équiper des pouvoirs passifs. Quand vous en avez terminé, appuyez à nouveau sur **N** pour sortir du nexus des pouvoirs et afficher votre barre des pouvoirs actualisée.

Les pouvoirs d'élite se traitent eux aussi via le nexus des pouvoirs. Vous ne pouvez en placer qu'un seul sur vos barres de pouvoirs actifs et passifs, alors faites le bon choix.

Chaque type de pouvoir actif possède une couleur spécifique : bleu pour la Magie, rouge pour les pouvoirs à Distance, orange pour le Corps à corps et vert pour les Soins. Vous ne pouvez utiliser vos pouvoirs actifs que lorsqu'ils apparaissent en couleur. Un pouvoir actif grisé est inutilisable.

INFO SOCIÉTÉ :

plusieurs facteurs peuvent vous empêcher d'utiliser un pouvoir actif pourtant présent dans votre barre. Par exemple, si votre cible est hors de portée d'une attaque ou si vous ne disposez pas de l'arme requise pour le pouvoir actif équipé. Certains pouvoirs actifs déclenchés nécessitent par ailleurs un cycle de refroidissement entre deux utilisations, alors que d'autres ne peuvent être utilisés que s'ils disposent d'assez de ressources d'armes.

BARRE DE SANTÉ

La barre verte, à gauche de la barre des pouvoirs, est votre barre de santé, et les nombres qui se trouvent à l'intérieur représentent votre niveau de santé exact. Le compteur de droite indique votre niveau de santé optimal et celui de gauche reflète votre niveau actuel. Quand vous subissez des dégâts, votre barre de santé diminue, tout comme les compteurs associés. Si votre barre devient rouge, vous risquez l'épuisement physique. Votre santé remonte progressivement et vous pouvez améliorer sa vitesse de régénération grâce à certains Talismans ou en utilisant des pouvoirs de Soins.

BARRE DE SANTÉ DE LA CIBLE

La barre et les compteurs de santé de votre cible s'affichent à droite de votre barre de pouvoirs.

RESSOURCES D'ARMES



Au combat, vous générez des ressources d'armes que vous pouvez ensuite utiliser pour provoquer des effets et des dégâts supplémentaires. Par exemple, certains pouvoirs actifs ont besoin d'un nombre spécifique de ressources d'armes pour être activés. Le mode d'acquisition de ces ressources au combat et leur mode d'affichage dépendent du type d'armement dont vous faites usage.

Concentration (à distance)

Les armes à distance accumulent de la concentration sur vos ennemis. Quand vous utilisez vos pouvoirs accumulateurs, les ressources d'armes gagnées s'affichent sous le nom de l'ennemi au bas de l'écran, près des détails sur sa santé.

Charges d'énergie (magie)

Les armes magiques génèrent des charges d'énergie quand vous les utilisez. Les ressources que vous accumulez grâce à vos pouvoirs accumulateurs s'affichent sous votre barre de santé.

Dynamique (corps à corps)

La dynamique due à vos armes de corps à corps apparaît sous votre barre de santé, comme les charges des armes magiques. La différence, c'est que vous gagnez aussi en dynamique en dehors des combats.

COMBAT À DEUX ARMES

Comme vous pouvez vous équiper de deux armes à la fois, il est possible d'avoir deux ressources d'armes à l'écran. Ainsi, si vous maniez une arme à distance et une arme magique, vos ressources d'armes apparaîtront sur la cible et sous votre barre de santé. Tout pouvoir qui crée une ressource pour l'une de vos armes en crée automatiquement une autre pour votre deuxième arme, sauf cas spécifiques indiqués dans la description du pouvoir.

SYSTÈME D'ÉTATS



En combat, vous pouvez plonger vos ennemis dans différents états, puis utiliser certains pouvoirs actifs pour infliger d'énormes dégâts. Il existe quatre états différents :

Diminué

La cible est diminuée quand elle est assommée, renversée ou réduite au silence.

Affaibli

Cet état se produit quand votre cible est débuffée.

Géné

Les freins et les entraves plongent l'ennemi dans cet état.

Affligé

L'ennemi subit des dégâts sur la durée (considérés comme une attaque d'affliction).

Quand vous plongez un ennemi dans l'un de ces quatre états, l'icône correspondante, située sous votre barre de santé et celle de l'ennemi, apparaît en surbrillance. Quand l'ennemi sort de cet état, elle est grisée.

BARRE D'XP

En éliminant des ennemis et en accomplissant des missions, vous remportez des points d'expérience (XP). Votre niveau d'XP est représenté par la barre au bas de l'écran.

POINTS DE POUVOIR ET POINTS DE COMPÉTENCE

À mesure que la barre d'XP se remplit, vous gagnez des points de pouvoir (PP) et un point de compétence (PC). Les points d'anima servent à déverrouiller de nouveaux pouvoirs actifs et passifs, les points de compétence à obtenir de nouveaux rangs de compétence. Plus vous accumulez d'XP, plus vous obtenez de points d'anima et de compétence, et donc, plus vous gagnez en puissance.

SUIVI DES MISSIONS

L'outil de suivi des missions à droite de l'écran vous donne un aperçu de toutes vos missions en cours. L'icône et la phase actuelle de la mission sélectionnée sont affichées à l'écran. Pour passer d'une mission à l'autre, passez votre souris sur l'icône de la mission active, puis cliquez sur l'icône d'une autre mission, qui sera alors affichée dans l'outil de suivi.

MARQUEUR D'OBJECTIF

La plupart des objectifs de mission sont indiqués à l'écran par une icône en forme de flèche dans laquelle figure une distance. La flèche marque la direction approximative de l'objectif, tandis que le compteur de distance vous donne une idée du chemin à parcourir. Les marqueurs d'objectif ne s'affichent que pour la mission choisie dans l'outil de suivi. Si vous souhaitez voir les marqueurs d'objectif d'une autre mission active, sélectionnez-la dans le suivi.

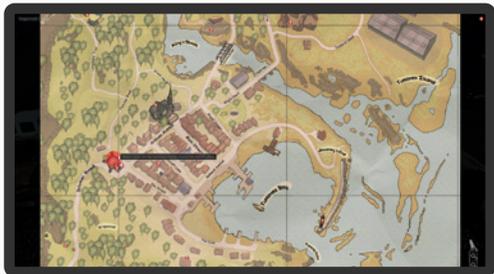
INFO SOCIÉTÉ :

les marqueurs d'objectif sont très pratiques pour localiser votre tâche suivante, mais n'oubliez pas qu'ils indiquent seulement l'emplacement approximatif de l'objectif : si vous comptez trop sur eux, vous vous apercevrez peut-être que votre destination est en fait derrière un mur ou un autre obstacle. Pour mieux planifier votre itinéraire, appuyez sur la touche « » pour afficher la carte et visualiser votre destination.

MINICARTE

La minicarte en haut à droite de l'écran affiche votre emplacement actuel et, le cas échéant, la direction approximative des objectifs de la mission affichée dans l'outil de suivi. La flèche centrale représente votre emplacement ; elle est orientée dans le sens où vous vous déplacez. Les puits d'anima (les sites auxquels vous revenez quand vous succomez à l'épuisement physique) sont eux aussi indiqués sur la minicarte. Cliquez sur le symbole + pour agrandir la carte sur votre emplacement ou sur le symbole - pour réduire la minicarte. Pour afficher une carte en couleur de votre emplacement actuel, appuyez sur « , ».

CARTE



Appuyez sur « , » pour ouvrir une carte détaillée des environs, qui affiche votre emplacement actuel sous la forme d'une flèche jaune pointant dans la direction à laquelle vous faites face. Les noms de rues, les puits d'anima, les marqueurs d'objectif et les PNJ rencontrés sont tous affichés sur cette carte. Cliquez sur la loupe en bas à droite de la carte ou utilisez la molette de votre souris pour agrandir/réduire la vue. Vous pouvez également cliquer-déplacer la carte, si elle a été agrandie. Les coordonnées correspondant à l'emplacement actuel de votre curseur s'affichent en bas à gauche de l'écran.

Vous pouvez en outre ajouter vos propres repères de carte : faites un clic-droit à l'emplacement où vous voulez ajouter un point de passage, choisissez l'option correspondante et saisissez un nom dans le champ textuel qui apparaît.

ICONE DE MENU

L'icône de menu en haut à gauche vous permet d'accéder à tous vos menus principaux. Cliquez dessus pour ouvrir un menu déroulant contenant les options Feuille de personnage, Nexus des pouvoirs, Inventaire, Journal, Boutique, Artisanat, JcJ, Paramètres et Quitter. Chaque menu accessible est également accompagné d'un raccourci pour vous permettre de l'ouvrir plus rapidement.

CIBLE ACTIVE

La cible que vous avez sélectionnée est identifiée par un anneau de couleur à ses pieds ; rouge, c'est un ennemi, vert un allié. Le nom de la cible, les statistiques/la barre de santé et la barre d'interaction s'affichent tous au-dessus de sa tête. Pour un ennemi, les mêmes informations apparaissent en bas à droite de l'écran, accompagnées de l'état de la cible et de tout buff dont elle fait actuellement l'objet.

BARRE D'INTERACTION

Vous pouvez interagir avec certains objets du monde, identifiés par une lueur irisée et souvent directement liés à votre mission. Double-cliquez sur un objet de ce type pour interagir avec lui. Si vous le faites, une jauge jaune apparaît au-dessus de votre barre des pouvoirs. Pour réussir l'interaction, vous ne devez pas vous déplacer avant que la jauge soit remplie, faute de quoi vous devrez réessayer. De même, l'interaction est interrompue si vous vous faites attaquer.

FENÊTRE DE DISCUSSION

La fenêtre de discussion, située en bas à gauche de l'écran, vous permet de communiquer avec d'autres joueurs dans le monde, mais aussi de consulter les mises à jour sur l'avancée globale de votre partie, votre historique de combat et bien d'autres informations. Par défaut, trois onglets s'affichent dans la fenêtre de discussion : Général, Combat et Messages « dire ». L'onglet Général répertorie tous les messages concernant vos combats et votre progression, ainsi que ceux que les autres joueurs vous envoient en personne ou en utilisant la commande de texte général. L'onglet Combat n'affiche que les messages ayant trait aux combats. L'onglet Messages « dire » correspond aux messages privés d'autres joueurs.

Vous pouvez ajouter plusieurs autres onglets à la fenêtre de discussion, chacun dédié à un type d'informations précis. Pour ajouter un ou plusieurs onglets, cliquez sur l'icône + en haut à droite et choisissez les onglets souhaités. Pour régler les paramètres d'un onglet ou le supprimer de la fenêtre de discussion, cliquez sur l'onglet pour le sélectionner puis sur l'icône en forme de roue dentée à gauche afin d'accéder à une liste d'options. Vous pouvez aussi faire un clic-droit sur un onglet pour ouvrir cette même liste.

Quand vous saisissez un commentaire dans la fenêtre de discussion, vous pouvez choisir de l'envoyer à toute la communauté, à une catégorie/un groupe spécifique, ou à un joueur donné. Cliquez sur [PARLER] dans la ligne de saisie pour modifier vos interlocuteurs.

INFO SOCIÉTÉ :

vous pouvez également créer vos propres fenêtres de discussion pour personnaliser vos interactions.

FEUILLE DE PERSONNAGE



Appuyez sur **C** pour ouvrir le feuille de personnage et consulter des informations détaillées concernant l'argent, l'artisanat, les factions, les titres et l'équipement. Les statistiques du personnage à gauche contiennent des informations détaillées sur vos statistiques d'attaque, de défense et de soins. Passez le curseur sur une stat pour en afficher une description complète. Les sept talismans équipés sont répertoriés à gauche ; selon leur nature, ils peuvent augmenter sensiblement vos statistiques. Prenez toujours le temps d'étudier les effets de chaque talisman pour obtenir les meilleurs bonus de statistiques.

Vos armes équipées sont indiquées au centre de l'écran. Vous pouvez vous équiper de deux armes à la fois.

INFO SOCIÉTÉ :

appuyez sur **I** pour ouvrir votre inventaire en même temps que votre feuille de personnage, ce qui vous permet de changer d'armes et de talismans à la volée en glissant-déposant l'objet voulu depuis votre inventaire jusqu'à l'emplacement approprié. Vos statistiques de personnage sont mises à jour instantanément pour refléter les effets de chaque changement.

VESTIAIRE

Le vestiaire, à gauche, vous permet de gérer l'habillement de votre personnage et d'essayer les vêtements dont vous disposez. Cliquez sur la flèche circulaire en haut à droite pour générer une tenue aléatoire à partir des éléments présents dans votre garde-robe.

GESTION DE L'ÉQUIPEMENT

Le menu Gestion de l'équipement vous permet de sauvegarder et de charger des configurations d'équipement et de pouvoirs préalablement définies. Ainsi, vous pouvez créer plusieurs combinaisons de vos pouvoirs et équipements favoris, et passer rapidement de l'une à l'autre.

NEXUS DES POUVOIRS



Appuyez sur **N** pour accéder instantanément au nexus des pouvoirs, qui vous permet d'assimiler de nouveaux pouvoirs pour constituer votre propre style de combat, mais aussi de gérer vos pouvoirs actifs et passifs. Le nexus est divisé en trois segments, qui représentent les trois formes de combat existantes : distance, magie et corps à corps. Chaque segment contient plusieurs types d'armes, répertoriés ci-dessous. À chaque type d'arme correspond une longue liste de pouvoirs pouvant être déverrouillés en dépensant des points d'anima (PA).

Distance

Vous pouvez maîtriser trois armes à distance différentes : fusils d'assaut, pistolets et fusils à pompe.

Magie

Il existe trois types de magie : élémentaliste, du sang et du chaos.

Corps à corps

Trois types d'armes au corps à corps sont disponibles : lames, marteaux et armes de main.

CELLULES

Sélectionnez une cellule, c'est à dire une portion du nexus des pouvoirs, pour afficher une liste de pouvoirs correspondant à la forme de combat et au type d'arme choisis. Les pouvoirs répertoriés dans les cellules doivent être déverrouillés dans l'ordre. Le dernier choix d'une cellule est un pouvoir d'élite, très puissant ; vous ne pouvez avoir qu'un pouvoir d'élite à la fois dans vos barres actives et passives, alors choisissez-le avec soin.

Les pouvoirs de base pour chaque forme de combat et type d'arme se déverrouillent dans l'anneau intérieur. Une fois toutes les cellules de base d'un type d'arme déverrouillées dans cet anneau, vous avez accès à l'anneau extérieur correspondant, qui contient six autres cellules de pouvoirs avancés par type d'arme et trois cellules à usage générique. Les pouvoirs des cellules génériques ne vous imposent pas un type d'arme particulier.

ACHAT DE POUVOIRS

Dans une cellule, la liste des pouvoirs disponibles s'affiche à gauche. Pour en déverrouiller un, cliquez sur la description puis sur ASSIMILER. N'oubliez pas que vous devez avoir acquis les pouvoirs précédents et avoir suffisamment de points d'anima pour l'obtenir. Une fois l'opération effectuée, le pouvoir est automatiquement équipé dans le premier emplacement vide disponible. Si vos sept emplacements actifs et passifs sont occupés, cliquez sur S'ÉQUIPER pour substituer votre nouveau pouvoir à un pouvoir équipé.

Vous pouvez assimiler des pouvoirs à tout moment du jeu ; toutefois, si vous voulez tester un pouvoir et en obtenir le remboursement, retournez dans la zone d'entraînement de votre faction. Là, vous pourrez les tester avant de vous les faire éventuellement rembourser. Attention, dès que vous quittez cette zone après avoir testé des pouvoirs, vos choix sont conservés et vous ne pouvez plus en obtenir le remboursement.

Vous pouvez consulter votre liste de pouvoirs équipés dans les barres Pouvoirs actifs/passifs équipés au bas de l'écran.

INFO SOCIÉTÉ :

Il se peut que, juste après avoir assimilé un pouvoir, vous regrettiez de ne pas en avoir choisi un autre. Le cas échéant, vous pouvez vous faire rembourser votre dernier pouvoir assimilé et récupérer vos points. Toutefois, vous ne pouvez effectuer cette procédure qu'immédiatement après un achat : dès que vous quittez le nexus des pouvoirs, vos achats sont verrouillés. Par ailleurs, si vous demandez le remboursement d'un pouvoir dont découlent d'autres pouvoirs, ces derniers seront eux aussi remboursés. Vous ne pouvez vous faire rembourser des pouvoirs que dans les zones d'entraînement des factions.

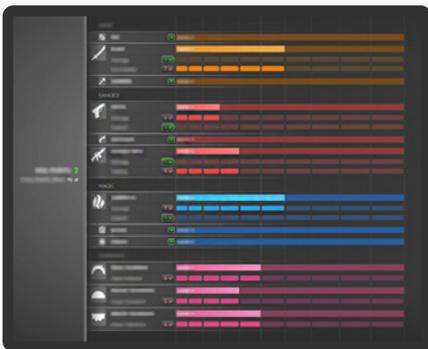
ARCHÉTYPES

Si vous voulez incarner un rôle prédéfini dans le jeu, utilisez l'onglet Archétypes pour sélectionner celui de votre choix. Le choix de l'archétype dévoile dans le nexus des pouvoirs ceux qui sont nécessaires pour remplir ce rôle. Chaque archétype accompli vous rapporte un titre et une tenue vestimentaire en récompense. Chaque faction dispose de son propre éventail d'archétypes uniques.

INVENTAIRE DES POUVOIRS

L'onglet Inventaire des pouvoirs vous permet de trouver rapidement un pouvoir spécifique. Vous pouvez affiner les résultats de votre recherche à l'aide de divers filtres.

POINTS DE COMPÉTENCE DU PERSONNAGE



L'onglet en haut du nexus des pouvoirs ouvre l'écran des Points de compétence du personnage, qui sert à améliorer votre maîtrise des armes ou des talismans (et donc à vous équiper d'objets plus puissants) en dépensant des points de compétence (PC). Le coût des rangs de compétence augmente proportionnellement (le 1^{er} rang coûte 1 PC, le 2^e coûte 2 PC, etc.). Vos rangs de compétence vous donnent par ailleurs accès à des aptitudes spéciales.

À chaque type d'arme correspondent deux embranchements de compétence dans lesquels investir des PC ; l'un a trait aux dégâts, l'autre aux tactiques de groupe. Par exemple, la compétence Fusils d'assaut peut être améliorée en termes de dégâts ou de soins : dans le premier cas, votre personnage inflige plus de dégâts à chaque coup alors que, dans le second, vous disposez de pouvoirs curatifs plus efficaces pour vos alliés et vous-même.

En fonction de votre style de jeu, vous pouvez investir des points dans l'un ou l'autre de ces embranchements (ou dans les deux).

INVENTAIRE

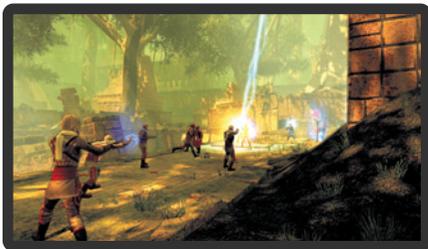


Appuyez sur **I** pour ouvrir votre inventaire et afficher tous les objets en votre possession, dont les talismans et l'armement. Votre inventaire pouvant contenir un grand nombre d'objets, la barre de recherche en haut de l'écran vous aide à accéder rapidement à l'objet voulu. Il est également possible de trier les objets de votre inventaire en les plaçant dans des sacs que vous pouvez renommer, verrouiller ou supprimer individuellement. Pour créer un nouveau sac, cliquez sur l'icône + en haut de la fenêtre d'inventaire. La suppression d'un sac ne supprime pas les objets qui s'y trouvent : ceux-ci ne font que réintégrer l'inventaire principal. Vous pouvez aussi cliquer-tirer le coin inférieur droit d'un sac pour le redimensionner.

Pour supprimer un objet, vous devez le glisser-déposer hors de l'inventaire et valider votre choix. Pour sélectionner plusieurs objets à supprimer ou déplacer, maintenez **CTRL** et faites votre sélection.

JETONS

Ouvrez le menu Jetons pour afficher votre argent.



Appuyez sur **P** pour ouvrir la fenêtre JcJ et afficher les adversaires potentiels. Ce menu vous permet de vous inscrire à une partie en JcJ et de consulter l'état de divers lieux de par le monde, pour savoir quelle société contrôle quelle région.

LE CONSEIL DE VENISE

Le Conseil de Venise a créé une organisation pour protéger les factions contre toute agression mutuelle ou externe, mais aussi pour veiller à ce que les civils restent ignorants de leur existence. Une partie de leur mandat consiste à régir les combats entre sociétés de la manière la plus équitable et impartiale possible. De ce fait, la majeure partie des conflits ouverts entre les sociétés doivent se résoudre sur les champs de bataille autorisés et arbitrés par le Conseil de Venise.

CHAMPS DE BATAILLE



Les trois sociétés se disputent divers lieux de pouvoir dans le monde ; appelés champs de bataille, ils imposent des règles d'affrontement spécifiques édictées par le Conseil de Venise.

EL DORADO

Ville pavée d'or, cachée au plus profond des forêts sud-américaines, El Dorado est source de richesses faramineuses et de pouvoirs dépassant l'entendement. Si l'or en a séduit plus d'un, ce n'est pourtant pas la véritable source de son attrait : la cité d'or recèle d'anciennes reliques qui sont la clé des mystères de l'anima. Cette substance déclenchant les convoitises de toutes les sociétés secrètes, le Conseil de Venise a décrété que nul ne pouvait contrôler de façon permanente la cité et ses reliques. Des combats s'y déroulent donc régulièrement, laissant le vainqueur libre d'exploiter le lieu... temporairement.

RÈGLES DU CONSEIL DE VENISE POUR EL DORADO :

- ▶ Partie de type Escarmouche, El Dorado se déroule en temps limité. Chaque équipe peut mobiliser jusqu'à 10 joueurs.
- ▶ El Dorado contient quatre reliques légendaires.
- ▶ Chaque relique peut être récupérée et transportée. L'élimination des porteurs libère la relique.
- ▶ Placez une relique à terre pour fournir un avantage aux membres de votre faction placés à proximité. Chaque relique offre un avantage distinct.
- ▶ Le contrôle d'une relique rapporte des points. Plus votre faction contrôle de reliques, plus vous accumulez de points à chaque intervalle.
- ▶ Si une faction contrôle les quatre reliques pendant 120 s, elle s'échappe avec et remporte le combat, quel que soit le score.

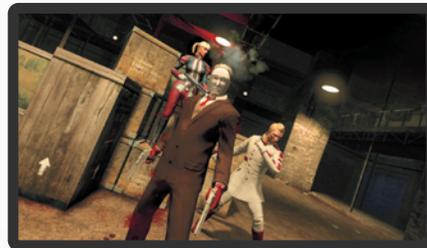
STONEHENGE

Au pied des antiques monolithes de Stonehenge coule une source d'anima pure, qui révèle la véritable fonction de ce site mythique. Il est indispensable de réguler une telle source de pouvoir ; aussi le Conseil de Venise arbitre-t-il les combats qui s'y déroulent afin qu'elle change de mains régulièrement.

RÈGLES DU CONSEIL DE VENISE POUR STONEHENGE :

- ▶ Partie de type Domination, Stonehenge se déroule en temps limité. Chaque équipe peut mobiliser jusqu'à cinq joueurs.
- ▶ La domination du cercle de pierres central rapporte des points.
- ▶ Vaincre les membres de la faction adverse rapporte des points.
- ▶ La première équipe à atteindre la limite de score ou celle qui a le score le plus élevé à la fin du temps impartit l'emporte.

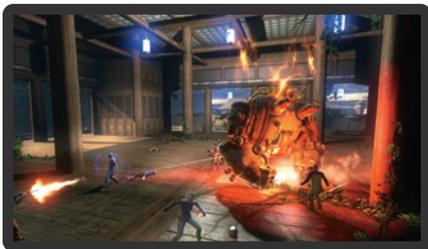
CLUBS DE COMBAT



À chaque ville son club de combat, un espace souterrain où les membres d'une faction testent leurs pouvoirs en s'affrontant. Ni le Conseil de Venise ni même les sociétés ne voient ces lieux d'un bon œil.

Les clubs de combat disposent d'une zone réservée aux spectateurs, d'où vous pouvez assister à un combat sans crainte d'être attaqué(e). Cependant, votre présence dans l'arène autorisera vos amis, mais aussi vos ennemis, à vous attaquer.

ZONES DE GUERRE



Les zones de guerre sont des zones permanentes du globe où de nombreux joueurs se battent pour le contrôle d'objectifs susceptibles d'apporter un avantage dans tout *The Secret World* aux membres de la société qui les domine. Les zones de guerre constituent le cœur du jeu, non seulement pour les combats en JcJ, mais aussi pour la domination globale inter-faction, puisque la tactique, la loyauté et les combinaisons d'alliances déterminent qui détient quel objectif et pour combien de temps.

PROJETS FUSANG (ZONE DE GUERRE PERMANENTE)

Les terres mythiques de Fusang ont été découvertes. Plus qu'un territoire, elles représentent une source de pouvoir cachée au milieu d'un projet d'expansion urbaine. On y trouve des complexes antiques camouflés en temples. D'immenses automates se sont éveillés pour en protéger les secrets.

Récemment découverte par les sociétés secrètes, la zone a été interdite au public et les factions mènent une lutte sans merci pour conquérir ces complexes et leurs gardiens ancestraux.

RÈGLES DU CONSEIL DE VENISE POUR LES PROJETS FUSANG :

- ▶ Les Projets Fusang sont une zone de guerre permanente pour des parties en JcJ sans limite de temps. Si quelqu'un s'adjuge le contrôle de la zone, celui-ci peut lui être contesté sans délai.
- ▶ Capturer et contrôler les puits d'anima permet de recevoir des points de réapparition supplémentaires.
- ▶ La destruction d'une Tourelle de porte ouvre l'accès aux complexes.
- ▶ Les défenseurs peuvent réparer le système de sécurité d'une porte en interagissant avec la console de celui-ci.
- ▶ Neutralisez le Protecteur en poste, puis interagissez avec la console pour vous emparer de l'installation et de son gardien.

PARAMÈTRES

Appuyez sur **F10** pour ouvrir le menu Paramètres. C'est ici que vous pouvez régler les options audio et vidéo ainsi que l'interface, mais aussi personnaliser vos commandes, ou bien quitter ou reprendre la partie.

Options audio

Ajustez les paramètres audio. Vous pouvez activer ou désactiver l'audio et la musique ; régler le volume général, ainsi que celui des dialogues, de l'interface, des effets sonores, de l'ambiance et de la musique de fond ; vous pouvez aussi régler la fréquence de la musique de fond. En cas de souci avec les options audio, cliquez sur l'onglet Dépannage pour obtenir de l'aide.

Options vidéo

Dans l'onglet principal, vous pouvez définir la qualité globale des graphismes. Sélectionnez les informations et ajustez les couleurs. Dans l'onglet avancé, vous pouvez régler des options graphiques plus pointues.

Options d'interface

Dans l'onglet principal, vous pouvez choisir et ajuster des options concernant les missions, le ciblage, les discussions et la caméra. Dans l'onglet Noms, indiquez si vous voulez afficher les noms du joueur, de ses cibles, des autres joueurs et des PNJ à proximité, et réglez d'autres détails sur l'affichage de ces noms. Dans l'onglet ATH, choisissez d'afficher ou non certains éléments de l'interface et sélectionnez un type de liste d'équipe. Dans l'onglet avancé, précisez vos paramètres concernant la souris, la discussion et la confidentialité.

Commandes

Visualisez et modifiez les raccourcis clavier qui régissent certaines commandes.





Les missions accomplies vous procurent de précieux XP et d'autres récompenses, ce qui vous permet d'empocher rapidement des points d'anima et des points de compétence. Elles alimentent également le scénario de *The Secret World* en dévoilant quelques éléments sur les sociétés secrètes et leurs philosophies. Il existe de nombreux types de missions, des combats de factions officiels aux petites requêtes des habitants.

Dès que quelqu'un a une mission pour vous, une icône de mission et son nom s'affichent près de leur tête (si c'est un objet qui renferme une mission, l'icône et le nom de la mission apparaissent au-dessus dudit objet). Cliquez sur l'icône pour en savoir plus sur la mission (descriptif, infos sur sa première phase, récompense matérielle, XP). Le niveau de difficulté de la mission est lui aussi mentionné.

TYPES DE MISSIONS

Il existe quatre catégories de missions principales : centrale, générale, donjon et annexe. Les missions centrales suivent la trame du scénario et il y en a quasiment toujours une qui est active et vous plonge dans les mystères de *The Secret World*. Une seule mission centrale peut être active à la fois.

Les missions générales vous seront confiées par divers personnages à travers le monde. Ces missions sont de type enquête, action, sabotage et JcJ. Les missions générales couvrent un large éventail d'objectifs. Vous devez par exemple infiltrer une usine, poser des explosifs, résoudre une énigme séculaire ou ouvrir un tombeau poussiéreux. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule mission générale à la fois.

Les missions donjon sont proposées par différents personnages dans le monde et exigent que les joueurs se regroupent pour pénétrer en un lieu spécifique afin d'y relever des défis en tous genres. Les groupes reçoivent des récompenses puissantes et uniques la première fois qu'ils accomplissent ces missions.

Vous découvrez les missions annexes à mesure de votre progression dans *The Secret World*. Elles se déclenchent via des objets, qu'il s'agisse d'armes abandonnées ou de téléphones perdus. Elles peuvent être extrêmement simples (retrouver le propriétaire de l'objet) comme très difficiles (affronter un boss puissant). Vous pouvez avoir jusqu'à trois missions Annexe simultanées.

Mission centrale

Les missions centrales sont marquées par  et impactent directement votre progression dans *The Secret World*. Elles résultent souvent d'un objectif que votre faction vous a fixé. Les missions centrales sont généralement longues, mais elles sont généreusement récompensées.

Mission action

Les missions action sont signalées par  et se concentrent sur l'affrontement. Ces missions donnent traditionnellement lieu à des combats intenses, mais le jeu en vaut généralement la chandelle. Les missions de combat ajoutent une histoire supplémentaire à votre aventure et vous réservent des cinématiques d'introduction uniques.

Mission objet

Les missions objet sont signalées par  et consistent à récupérer une série d'objets. Ces missions proposent en général plusieurs objectifs disséminés aux quatre coins de la zone de la mission.

Mission enquête

Les missions enquête sont signalées par  et vous en apprennent sur l'histoire de l'une des factions.

Mission sabotage

Les missions sabotage sont désignées par  et vous proposent de remiser vos armes pour privilégier l'infiltration. Échapper aux gardes et aux caméras de surveillance, éviter les pièges et les bombes : la subtilité prend le pas sur la force.

Mission donjon

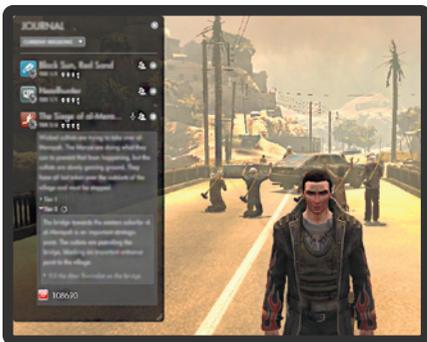
Les missions donjon sont marquées par  et proposent à des groupes de joueurs de conjuguer leurs talents. Elles peuvent vous entraîner dans les défis les plus exaltants du jeu, où le travail d'équipe est primordial.

Mission JcJ

Les missions JcJ sont indiquées par . Dans ces missions, vous vous mesurez à d'autres joueurs.

PHASES

Chaque mission se compose de plusieurs phases aux objectifs distincts. Vous devez aborder les phases dans l'ordre et, une fois que vous les avez toutes menées à bien, la mission est considérée comme accomplie. Les missions centrales comptent de nombreuses phases, alors que d'autres types de missions peuvent n'en comporter qu'une ou deux. Votre progression dans la phase s'affiche dans le suivi des missions, et une description complète des phases terminées et en cours est à votre disposition dans le Journal.



Appuyez sur **J** pour ouvrir votre Journal et découvrir la liste complète des missions accomplies, en cours et en pause. Vos missions en cours s'affichent par défaut. Cliquez sur l'une d'elles pour faire apparaître l'ensemble des informations : résumé, liste des phases terminées et en cours, et récompense finale. Cliquez à nouveau pour masquer les informations relatives à la mission. Pour afficher les missions accomplies ou les missions en pause du journal, cliquez sur le menu déroulant situé en haut de la fenêtre et faites votre choix. Vous pouvez aussi sélectionner vos missions par région à l'aide du menu déroulant géographique.



INFO SOCIÉTÉ :

le fait d'avoir accompli une mission ne vous empêche nullement de la recommencer. Il est possible de refaire la plupart des missions après un certain délai. Pour savoir quelles missions accomplies vous pouvez recommencer, repérez celles qui sont indiquées comme répétables parmi les missions terminées.

PAUSE ET REPRISE DE MISSION

Si vous êtes déjà engagé(e) dans une mission générale (ou trois missions annexes), mais que vous voulez tout de même en accepter une autre, vous pouvez le faire sans risque de perdre votre progression dans les phases. Si vous tentez de lancer une nouvelle mission, une invite vous demande si vous souhaitez mettre votre mission actuelle en pause. Répondez OUI pour mettre en pause votre mission en cours et en débiter une nouvelle.

Pour reprendre une mission en pause, il vous suffit de retourner vers le PNJ ou l'objet à l'origine de la mission et de l'accepter à nouveau. Celle-ci reprend depuis la phase où vous vous trouviez au moment de la mise en pause.

RÉCOMPENSES



Quand vous arrivez au bout de toutes les phases d'une mission, envoyez un rapport à votre faction et vous recevrez vos récompenses. Cliquez sur **ENVOYER LE RAPPORT**, sous votre suivi des missions, pour entrer en communication avec votre faction. Découvrez votre récompense finale et sélectionnez l'un des objets proposés. Une fois votre choix arrêté, cliquez sur **RÉCUPÉRER** pour fermer le courrier et recevoir vos récompenses.

Pour certaines missions, vous n'aurez pas besoin d'envoyer de rapport pour récupérer votre récompense. Vous la recevez directement en fin de mission.

COMPENDIUM ET SUCCÈS

Appuyez sur **L** pour ouvrir le menu Compendium et Succès. Visualisez ici les éléments du compendium que vous avez accumulés et les succès que vous avez décrochés. Les éléments du compendium sont disséminés un peu partout dans *The Secret World*, à vous de les récupérer. Remplissez des objectifs spécifiques, comme explorer toute une partie du monde ou tuer un certain nombre de créatures, et vous déverrouillerez des Succès.

ARTISANAT

Dans *The Secret World*, vous êtes capable de fabriquer différents objets après avoir acquis des matériaux et des plans spécifiques. Pour ouvrir le menu Artisanat, appuyez sur **Y**. Placez sur la grille d'artisanat des objets à démonter pour obtenir des matériaux, ou bien fabriquez un objet en plaçant les matériaux appropriés sur la grille avec le plan correspondant.

ÉPUISEMENT PHYSIQUE



Quand votre barre de santé est totalement vide, vous êtes en état d'épuisement physique. À ce moment-là, votre forme d'anima quitte votre corps et réapparaît au puits d'anima (un de ces cratères orange qui luisent, disséminés un peu partout) le plus proche. Dans cet état, le monde apparaît terne et embrumé, et vous ne pouvez interagir ni avec les objets ni avec les gens qui vous entourent. Le point positif, c'est que personne ne peut vous attaquer.

Votre enveloppe physique demeure à l'endroit où vous êtes tombé(e), celui-ci étant marqué à l'écran d'une croix noire et d'un indicateur de distance. Vous devez rejoindre le lieu où repose votre corps pour reprendre vie et poursuivre votre aventure. Vous avez aussi la possibilité de ressusciter au puits d'anima plutôt que de retourner jusqu'à votre corps.

En certaines occasions (Donjon et JcJ, notamment), vous ressuscitez automatiquement au puits d'anima le plus proche et vous n'avez donc pas besoin de retourner à votre corps.

LE MONDE

LIEUX

L'influence des sociétés secrètes s'étend à la quasi-totalité de la planète, des villes modernes aux territoires anciens, en passant par des paysages mythiques. En plus des centres de factions basés à Londres, New York et Séoul, vous allez découvrir bien d'autres lieux essentiels.

NOUVELLE-ANGLETERRE



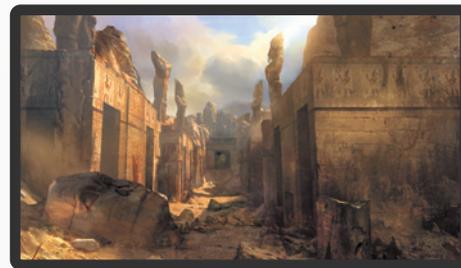
La ville de Kingsmouth est déserte. Ses habitants ont disparu sans laisser la moindre trace. Dans les restaurants, les tables sont dressées pour le déjeuner et la nourriture commence à pourrir. Les portes des maisons et des commerces sont ouvertes, mais il n'y a personne à l'intérieur. Les rues aussi sont désertes, à l'exception des voitures abandonnées et des morts-vivants.

Dans les collines à l'ouest se trouve un antique site sacré Amérindien, qu'on dit hanté par les monstres de légendes oubliées.

Au sud, un étrange phare éclaire encore l'océan Atlantique de sa lumière spectrale, et chaque recoin d'ombre semble abriter une créature terrifiante ou d'autres choses effrayantes, sorties tout droit de l'esprit dérangé d'un aliéné.

L'île est cernée par une brume aussi épaisse qu'étrange, qui empêche tout être vivant d'y pénétrer ou de la quitter.

ÉGYPTE



Un séisme a récemment frappé une vallée isolée dans le désert Égyptien. Une substance brune et huileuse suinte des failles creusées dans la roche, défigurant le paysage. Des monstres oubliés s'extirpent en rampant de tombeaux poussiéreux et autres temples cachés, alors que les versants d'obsidienne des montagnes laissent entrevoir des secrets immémoriaux.

Pendant que les agents des sociétés secrètes s'échinent à comprendre les tenants et les aboutissants de ce phénomène, les habitants du village craignent la résurgence d'un culte dévolu à un dieu sombre. Au cœur de tout, protégée par ses sept sentinelles éternelles, se dresse la Pyramide Noire, tombeau d'un roi dont le véritable règne a été purement et simplement effacé des papyrus de l'histoire Égyptienne.

TRANSYLVANIE

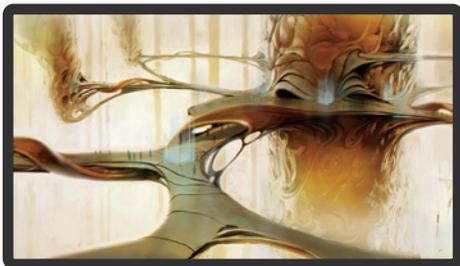


Les forces des ténèbres font le siège du comté de Bacău, une vallée isolée dans les montagnes Transylvaniennes. Une impressionnante armée de vampires cherche à expurger la vallée, bafouant une trêve conclue de longue date entre l'homme et la magie, avant de s'en prendre au reste du monde.

Dans la forêt ancestrale, une tribu de chasseurs de monstres tzigane est venue en découdre. Ses membres vont peut-être devoir faire appel à son fondateur, qui est aussi l'un des plus grands héros locaux, pour s'en sortir.

Au même moment, parmi les décombres d'une base de recherche militaire soviétique abandonnée dans la montagne, une immense machine creuse toujours plus profond pour atteindre l'objet d'un secret, que des milliers d'âmes ont gardé enfoui au prix de leur vie.

L'AGARTHA



L'Agartha est la Terre Creuse. Elle représente les derniers vestiges d'une civilisation qui a précédé l'avènement de l'homme et se compose d'innombrables tunnels dont le réseau couvre l'intégralité du globe. Grâce à une technologie ancestrale avancée parfois assimilée à de la magie, les tunnels peuvent ouvrir des portes spatio-temporelles, permettant le transfert de personnes d'un lieu du monde à un autre, ou d'une époque à une autre, en quelques secondes... à condition d'avoir la bénédiction des automates qui garde les lieux.

REPRÉSENTANTS DE FACTION

Les sociétés secrètes sont des organisations vénérables comptant d'innombrables membres. Les représentants de faction se chargent de la formation des nouvelles recrues et leur inculquent les valeurs de leur institution.

KIRSTEN GEARY – ILLUMINATI



Soignée, bavarde, bosseuse et impitoyable, Kirsten est devenue un rouage essentiel de la machine des Illuminati à New York. Non seulement elle fait très peu d'erreurs, mais en plus, celles-ci sont éliminées de la trame de l'univers. Les nouvelles recrues qui passent sous ses ordres peuvent ressentir à la fois de la complicité et de la terreur. Les étoiles montantes de la dernière décennie chez les Illuminati doivent toutes beaucoup à Kirsten, et elles finissent toujours par lui devoir encore davantage par la suite.

En tant que formatrice, elle maîtrise divinement bien l'art de la contradiction : elle souhaite sincèrement voir ses ouailles réussir, et pas seulement pour récolter une partie des lauriers. Mais elle ne laisse plus aucune place à l'empathie et à la confiance en cas d'échec. Il en va ainsi des Illuminati, et Kirsten adhère totalement à la philosophie pernicieuse de l'organisation.

RICHARD SONNAC – TEMPLIERS



Richard est le visage, le sourire charmeur, les mains manucurées et le costume parfaitement repassé des nouveaux Templiers. Il incarne l'apport assumé d'un sang nouveau au sein d'un ordre ancien. Unanimentement apprécié et respecté — même les opposants de l'approche brutale des Templiers cèdent à son charme — Richard pourrait prendre encore du grade s'il nourrissait quelque ambition politique. Mais ce n'est pas son genre, il laisse ça aux membres de l'ancienne école qui tirent les ficelles dans l'ombre. Lui préfère aider les nouvelles têtes à trouver leur place dans la machine des Templiers. Richard croit fermement à la détermination de l'organisation, plus encore qu'à sa philosophie. Il est convaincu que c'est grâce à l'apport de ce sang neuf que les Templiers vont bientôt connaître leurs plus grandes victoires.

LE DRAGON – DRAGON

Le Dragon est une organisation sans hiérarchie, à une exception près. Elle n'a qu'un seul leader, à qui tout le monde obéit : le Dragon. Quand le responsable change, c'est toute l'institution qui s'en trouve chamboulée.

Un groupe de moines muets se charge de la rotation des leaders. Ces moines sont éternels et n'ont qu'un seul objectif : parcourir le monde à la recherche du prochain Dragon, du prochain Enfant Doré, pour opérer la transition à la tête de l'organisation. Une fois l'Enfant Doré trouvé, on l'envoie à Séoul, où il devra accomplir son destin de grand orchestrateur du chaos mondial.

La nomination du Dragon a toujours été et sera toujours l'apanage des moines. Et si un leader a le malheur de ne pas se montrer à la hauteur, les moines « mettent fin à son contrat » et se chargent de trouver un nouveau Dragon.



PROBLÈMES D'EXÉCUTION DU JEU

- ▶ Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :
Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur <http://www.nvidia.fr> pour vous les procurer.
Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur <http://ati.amd.com/support/driver-fr.html> pour vous les procurer.
- ▶ Si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site www.microsoft.com (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

ASTUCES GÉNÉRALES DE DÉPANNAGE

- ▶ Si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de « démarrage automatique ».
- ▶ Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu « options » du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- ▶ Pour obtenir des performances optimales, il est préférable de désactiver les tâches de fond (sauf l'application Origin (EA), le cas échéant).

PROBLÈMES DE PERFORMANCE LIÉS À INTERNET

Pour éviter les problèmes de performance lors du jeu en ligne, assurez-vous d'avoir fermé toutes les applications d'échange de fichiers, de diffusion audio en ligne ou de chat avant de démarrer le jeu. Ces applications, qui occupent une partie de votre bande passante, risquent en effet de ralentir le jeu et d'en réduire les performances générales.

Ce jeu utilise les ports TCP et UDP suivants pour le jeu en ligne :

TCP: 7000-7999

Pour obtenir des informations sur la façon d'autoriser la transmission d'informations liées au jeu sur ces ports, veuillez vous reporter à la documentation de votre routeur ou de votre pare-feu personnel. Si vous jouez avec une connexion d'entreprise, veuillez contacter votre administrateur réseau.

Le service client de Funcom est à votre disposition 24 heures sur 24. Vous pouvez nous contacter par e-mail, discussion (chat) ou via notre assistance de jeu.

Assistance de jeu :

Veuillez saisir **/pétition** dans la fenêtre de discussion pour afficher l'interface de l'assistance.

Assistance Web :

Rendez-vous sur www.theseecretworld.com/support et choisissez une méthode de contact (e-mail ou discussion).

GARANTIE

REMARQUE : Les garanties suivantes sont uniquement applicables aux produits physiques vendus au détail ou en ligne et excluent les produits numériques vendus sur Origin (EA).

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un usage impropre, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

Retour après la garantie

Electronic Arts remplace tout support défectueux, dans la limite des stocks disponibles, si le logiciel original est retourné avec un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Veuillez joindre à votre envoi une description détaillée du défaut, ainsi que vos noms, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone où nous pouvons vous contacter pendant la journée.

Electronic Arts
Service consommateur
56 rue des Docks
69256 Lyon
Cedex 09

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels achetés « en l'état », ni si le consommateur n'est pas le premier utilisateur du produit.

Illustration de couverture : Gravillis et Michael Kerbow

L'ACCEPTATION DU CONTRAT D'ACCÈS ET DE LICENCE POUR UTILISATEUR FINAL, UNE CONNEXION INTERNET PERMANENTE, L'ENREGISTREMENT D'UN COMPTE (VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR ENREGISTRER UN COMPTE), UN ABONNEMENT PAYANT ET UN MODE DE PAIEMENT VALIDE SONT REQUIS POUR JOUER. LES CLUF ET AUTRES ACCORDS DE NON DIVULGATION SONT ACCESSIBLES SUR www.secretworld.com/corporate/eula, LES CONDITIONS D'UTILISATION SUR (www.secretworld.com/corporate/tos) ET LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ SUR (www.funcom.com/corporate/privacy_policy). DES RESTRICTIONS D'ÂGE PEUVENT S'APPLIQUER SELON LE MODE DE PAIEMENT. LES SERVICES EN LIGNE DU PRODUIT PEUVENT ÊTRE INTERROMPUS APRÈS UN PRÉAVIS DE 30 JOURS PUBLIÉ SUR LE SITE www.thesecondworld.com. LES 30 PREMIERS JOURS D'ABONNEMENT SONT INCLUS DANS LE PRIX D'ACHAT DU PRODUIT. TOUTE INSCRIPTION PEUT ÊTRE ANNULÉE À TOUT MOMENT. POUR PLUS DE DÉTAILS, RENDEZ-VOUS SUR www.thesecondworld.com.

© 2007-2012, « *The Secret World* »™ est une marque déposée de Funcom GmbH 2012. Tous droits réservés. EA et le logo EA sont des marques commerciales d'Electronic Arts Inc. Sauf indication contraire, tous les logos, personnages, noms et signes distinctifs associés sont la propriété intellectuelle de Funcom GmbH. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



The Secret World inclut un logiciel d'IDV.



Utilise Umbra Software, © 2012 Umbra Software.

Autodesk®
Scaleform®

Utilise Scaleform GFx © 2012 Scaleform Corporation. Tous droits réservés.



Tous les logos et/ou marques commerciales de tiers utilisés dans le présent manuel sont des marques commerciales, marques de service ou logos appartenant à leurs propriétaires respectifs.