

 **FROGWARES**
GAME DEVELOPMENT STUDIO

MANUEL

FOCUS
HOME INTERACTIVE



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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 près 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.

ASSISTANCE - SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés pour installer ou faire fonctionner 80 JOURS, n'hésitez pas à contacter nos services techniques par e-mail ou par téléphone :

E-mail : support@80jours-lejeu.com

Tel. : 01.48.10.75.95 (du lundi au vendredi de 9h00 à 13h00)





INTRODUCTION

"Je parie 20 000 livres que je ferai le tour du monde en 80 jours, c'est à dire en 1920 heures ou en 115 200 minutes. Vous acceptez ?"
Phileas Fogg

De Londres, au Caire, en passant par Bombay, San Francisco et Yokohama, les aventures d'Oliver vous promettent des heures d'aventure et de plaisir... En tous cas, on aura tout fait pour y arriver!

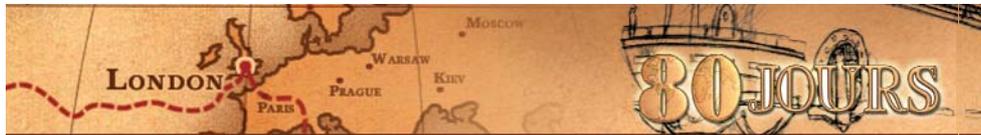
Préparez-vous à vivre les 80 jours les plus passionnants de votre vie !

Londres, 2 octobre 1899.

Oliver Lavisheart, jeune anglais aventureux, fuit son mariage arrangé, mais pas tout à fait comme il l'avait prévu : au lieu d'un départ pour l'Amérique, son oncle préféré, Mathew, lui a arrangé ... un tour du monde, en 80 jours. Ce dernier a en effet parié sur un coup de tête que cela n'avait rien d'un exploit ; il a en outre besoin de récupérer les preuves qu'il est l'auteur de 4 grandes inventions majeures, hélas dispersées dans quatre villes du globe. Pressé par le temps, Oliver se retrouve sur un steamer sans trop savoir ce qui l'attend...

C'est à vous de jouer et de récupérer ces preuves !





SOMMAIRE

1. Configuration système	5
1.1 Minimale	5
1.2 Recommandée	5
2. Installation et Recommandations	6
2.1 Installation	6
2.2 Désinstallation	7
2.3 Recommandations	7
3. Menu principal	8
3.1 Nouvelle partie	9
3.2 Sauvegarder ou charger une partie	9
3.3 Options	10
3.4 Commandes de jeu	11
4. Outils de l'interface	12
4.1 Inventaire	12
4.2 Mini-carte	13
4.3 Jauge de fatigue	13
4.4 Argent	13
4.5 Horloge et barre de temps	14
4.6 Panneau d'instructions	14
5. Les 10 premières minutes	16
5.1 L'île au large du Caire	16
5.2 A bord de la felouque	17
5.3 Les quais du Caire	18
5.4 Bienvenue au Caire !	19
6. Crédits	20
7. Agrément de licence	22





1. CONFIGURATION SYSTÈME

1.1 Minimale

Système d'exploitation : Windows® 2000/XP
Processeur : Pentium® 1 GHz ou AMD Athlon™
Mémoire vive (RAM) : 512 Mo
Carte graphique : compatible DirectX® 9 avec 64 Mo de mémoire vidéo (voir liste*)
Carte son : compatible DirectX® 9
DirectX® 9 ou plus (inclus sur le CD)
DVD-ROM : 2x
Espace disque : 2 Go
Périphériques : clavier et souris compatibles Windows

*Chipsets graphiques compatibles à la date de publication
NVIDIA® GeForce™ 3Ti
ATI® Radeon™ 8500/9000 ou supérieur
Pour le moment, seuls ces chipsets permettent de faire fonctionner le jeu.
D'autres chipsets seront peut-être ajoutés après la publication. Pour une liste mise à jour des chipsets compatibles, consultez la FAQ technique du jeu à l'adresse : <http://www.80jours-lejeu.com>

1.2 Recommandée

Système d'exploitation : Windows® 2000/XP
Processeur : Pentium® 2 GHz et plus, ou AMD Athlon™ et plus
Mémoire vive (RAM) : 1 Go
Carte graphique : accélératrice 3D compatible DirectX® 9 avec 128 Mo de RAM
Carte son : compatible DirectX® 9
DVD-ROM : 2x
Espace disque : 2 Go
Périphériques : clavier et souris compatibles Windows

Remarque : la technologie de protection anti-copie utilisée par ce logiciel peut parfois de poser des problèmes avec certains lecteurs de DVD-RW ainsi que les lecteurs virtuels.





2. INSTALLATION ET RECOMMANDATION

2.1 Installation

Fermez les autres programmes : Veillez à fermer toutes les applications ouvertes sur votre ordinateur pour jouer à 80 Jours, afin que le jeu puisse bénéficier de toute la puissance de votre ordinateur.

1. Insérez le DVD-ROM de 80 Jours dans votre lecteur de DVD-ROM.
2. Si la fonction d'exécution automatique est activée, l'écran de présentation s'affichera. Cliquez sur le bouton "Installation", puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si la fonction d'exécution automatique est désactivée, suivez ces instructions :

- a) Cliquez sur le bouton Démarrer de Microsoft Windows.
 - b) Cliquez sur Exécuter, puis tapez la lettre de votre lecteur de DVD-ROM, suivie de setup.exe (par exemple : "D:\setup.exe").
- Ou :
- a) Double-cliquez sur Poste de travail.
 - b) Faites un clic droit sur l'icône du lecteur de DVD-ROM (qui porte le nom 80 Jours) et sélectionnez "Ouvrir" pour accéder au contenu du DVD.
 - c) Double-cliquez sur le fichier setup.exe pour lancer l'installation.

3. Lisez et acceptez l'Accord de licence, puis suivez les instructions à l'écran.

4. L'écran d'installation sera affiché. Précisez où vous désirez installer 80 Jours. Par défaut, le répertoire d'installation est C:\Program Files\Frogwares\80 Jours. Cliquez sur "Parcourir" si vous désirez spécifier un autre emplacement. Cliquez ensuite sur "Suivant".

5. Au cours de l'installation, un raccourci sera placé sur le bureau, ainsi qu'une icône de lancement dans le menu Démarrer.

6. Pour lancer le jeu sous Windows, cliquez sur :
Démarrer -> Programmes -> Frogwares -> 80 Jours -> Jouer à 80 Jours.





2.2 Désinstallation de 80 Jours

Pour désinstaller 80 Jours, suivez ces étapes : Dans le menu démarrer, cliquez sur -> Programmes -> Frogwares -> 80 Jours -> Désinstaller 80 Jours, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

2.3 Recommandations

Insérez le DVD du jeu dans votre lecteur : Pour lancer le jeu, le DVD 80 Jours doit être présent dans votre lecteur DVD-Rom. En cas de non reconnaissance du disque, veuillez vérifier que le disque est bien présent dans votre lecteur DVD-Rom. Redémarrez ensuite votre ordinateur et relancez le jeu. Si le problème est toujours présent, placez le DVD-Rom du jeu dans un autre lecteur (si vous disposez d'un autre lecteur ou graveur sur votre ordinateur) et relancez le jeu.

Vérifiez votre version de DirectX et de vos pilotes graphiques : De manière générale, si le jeu refuse de se lancer sans plus d'explications ou que vous rencontrez des problèmes graphiques durant le jeu, vérifiez avant toute chose votre version de DirectX et la version de vos pilotes.

Pour vérifier ces informations, allez dans le menu Démarrer/Exécuter et saisissez "DXdiag" dans la fenêtre de texte. Cliquez ensuite sur OK. Vous trouverez ici les informations relatives à votre ordinateur. Un bouton vous permet d'enregistrer ces informations de manière à pouvoir les transmettre ultérieurement au support technique. Si la version de DirectX n'est pas DirectX9.0c, vous pouvez installer cette version à partir du DVD du jeu, ou vous rendre sur le site de Microsoft® pour télécharger la dernière version de DirectX 9 et pouvoir l'installer. Ce DXdiag vous permet également d'avoir des informations sur votre carte graphique et la version des pilotes. Vous pouvez vous rendre sur le site Internet du fabricant de votre carte graphique pour télécharger la dernière version des pilotes de votre carte.

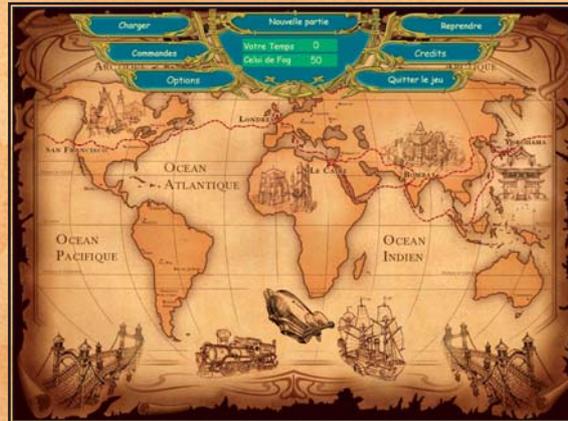
Paramétrez les options graphiques du jeu : Si l'affichage est lent, allez dans les options pour réduire les paramètres graphiques comme la qualité d'affichage ou la résolution du jeu.

Réglez votre pare-feu : Certaines configurations ayant un pare-feu ("firewall") activé peuvent souffrir d'un blocage d'écran. Pour résoudre ce problème, désactivez le pare-feu pendant vos parties de 80 Jours.





3. MENU PRINCIPAL



Au lancement de 80 Jours, le menu principal s'affiche à l'écran afin de vous proposer les choix suivants :

Légende	Signification
Nouveau	Lancer une nouvelle partie (pas trop fort, vous pourriez vous faire mal)
Charger	Charger une sauvegarde (désactivé s'il n'y a pas de sauvegarde)
Options	Modifier les paramètres (préférences, volume sonore, options graphiques)
Contrôles	Afficher les touches de commande d'Oliver et des véhicules
Retour	Continuer la partie en cours (s'il y en a une, évidemment)
Crédits	La section égocentrique (on l'a bien mérité !)
Quitter	Quitter le jeu et retourner sous Windows (mauvaise idée...)

Pour accéder au menu principal en cours de jeu, appuyez sur la touche Echap.





3.1. Nouvelle partie

Lorsque vous voulez lancer une nouvelle partie, cliquez sur le bouton "Nouveau". Vous devrez alors choisir l'un des trois niveaux de difficulté :



- | | |
|----------------------|--|
| Touriste | Facile. Pas de limite de temps et beaucoup d'argent. Choisissez ce mode si vous êtes débutant et que vous préférez prendre votre temps pour explorer le monde. |
| Globe-trotter | Moyen. Limite de temps activée, budget normal. Un challenge intéressant, mais sans trop de stress. |
| Aventurier | Difficile. Limite de temps activé et le temps s'écoule plus rapidement, budget limité (comme dans la vraie vie !). Réservé aux vrais pros ! |

Une fois le niveau de difficulté choisi, cliquez sur le bouton "Accepter" pour confirmer votre choix... et bonne chance !

3.2 Sauvegarder ou charger une partie

Les sauvegardes sont automatiques en cours de jeu. Eh oui, on a pensé à tout !

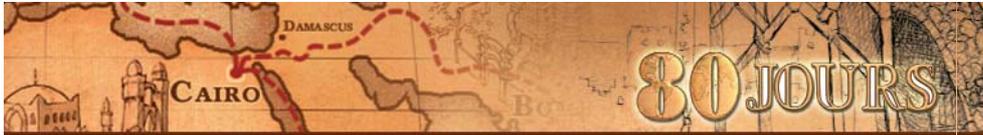
A chaque fois que vous passez à un point de contrôle, votre partie est sauvegardée dans un nouvel emplacement et un avertissement apparaît à l'écran. Si vous quittez le jeu avant d'avoir atteint un point de contrôle, la partie reprendra à partir du dernier point de contrôle franchi.

Pour charger une partie, cliquez sur le bouton Charger du menu principal. Le menu de chargement s'affichera alors. Choisissez la sauvegarde à charger en cliquant sur les flèches gauche et droite, puis confirmez votre choix en cliquant sur le bouton "Accepter".

Pour quitter ce menu sans charger de sauvegarde, appuyez sur la touche Echap ou cliquez sur le bouton "Retour" en bas de l'écran.

Attention, si vous décidez de jouer à partir d'une sauvegarde ancienne, la sauvegarde automatique écrasera les sauvegardes suivantes lorsque vous franchirez un point de contrôle.





3.3 Options



Vous pouvez facilement modifier la configuration du jeu à tout moment. Pour ce faire, appuyez sur la touche Echap pour afficher le menu principal, puis cliquez sur Options. Depuis le menu des options, vous pouvez modifier les paramètres graphiques ou sonores suivants :

Résolution	Change la résolution graphique
Taux de rafraîchissement	Change la fréquence d'affichage
Qualité couleur	Change le nombre de couleurs gérées ("32 bits" offre la meilleure qualité)
Anti-crênelage	Règle l'effet d'anti-crênelage (un niveau élevé offre une meilleure définition)
Détails graphiques	Règle la distance maximale d'affichage des détails
Détails des textures	Règle le niveau de détail des textures
Gamma	Règle la luminosité de l'écran
Volume des effets	Règle le volume des effets
Volume de la musique	Règle le volume de la musique
Volume des dialogues	Règle le volume des dialogues
Ombres	Ajoute des ombres complexes aux personnages
Sous-titres	Ajoute des sous-titres à tous les dialogues et commentaires
Inverser la souris	Inverse les boutons droit et gauche de la souris

Si vous modifiez quelque chose, n'oubliez pas de confirmer en appuyant sur le bouton "Accepter" afin de sauvegarder les changements et de reprendre le jeu.

Si vous souhaitez restaurer la configuration par défaut, cliquez sur le bouton "Défaut".

Si vous désirez retourner au menu principal sans sauvegarder vos modifications, cliquez sur le bouton "Retour".

Remarque :

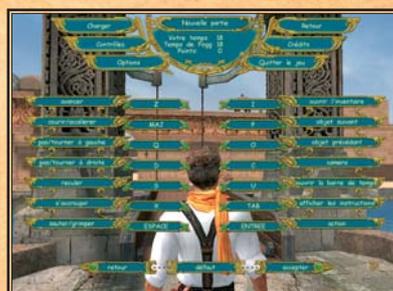
Les paramètres graphiques s'ajustent automatiquement à votre carte graphique. Vous pouvez cependant les modifier si votre configuration le permet.





3.4 Commandes de jeu

Si vous désirez vérifier ou modifier les touches de contrôle, appuyez sur la touche Echap et choisissez Contrôles dans le menu principal. Vous pouvez modifier la touche attribuée à une fonction en cliquant sur le champ actif et en appuyant ensuite sur la nouvelle touche.



Avancer	Marcher en avant ou faire avancer un véhicule
Courir/Accélérer	Courir ou faire accélérer un véhicule
Pas sur le côté/ Tourner à gauche	Faire un pas vers la gauche, ou faire tourner un véhicule à gauche
Pas sur le côté/ Tourner à droite	Faire un pas vers la droite, ou faire tourner un véhicule à droite
Reculer	Marcher en arrière ou faire reculer un véhicule
S'accroupir	Pour se cacher, par exemple
Sauter	Pour passer par dessus certains obstacles ou grimper
Ouvrir l'inventaire	Pour consulter les objets qu'Oliver transporte sur lui
Objet suivant	Voir l'objet suivant de l'inventaire
Objet précédent	Voir l'objet précédent de l'inventaire
Vue suivante	Changer de vue lors du pilotage d'un véhicule
Ouvrir la barre de temps	Comparer la progression d'Oliver à celle de Phileas Fogg
Messages	Informations sur la mission en cours
Action	Oliver peut interagir avec les personnages (parler) ou les objets (prendre, pousser, tirer, payer). Une action est possible lorsqu'un objet apparaît en surbrillance.

Si vous modifiez quelque chose, n'oubliez pas de confirmer en appuyant sur le bouton "Accepter" afin de sauvegarder les changements et de reprendre le jeu.

Si vous souhaitez restaurer la configuration par défaut des touches, cliquez sur le bouton "Défaut".

Si vous désirez retourner au menu principal sans sauvegarder vos modifications, cliquez sur le bouton "Retour".





4. OUTILS DE L'INTERFACE



- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Mini carte | 7. Interaction avec les personnages |
| 2.3. Horloge et barre de temps | 8. Oliver, notre héros (vous !) |
| 4. Barre de fatigue | 9. Louer un véhicule |
| 5. Inventaire | 10. Interaction avec des objets |
| 6. Argent | |

4.1 Inventaire

L'inventaire rassemble tous les objets que vous ramassez en cours de jeu. Vous ne pouvez ramasser que les objets qui apparaissent en surbrillance. Si vous cliquez sur un objet avec le bouton gauche de la souris (par défaut), il sera automatiquement intégré à la barre d'inventaire. La barre s'ouvre automatiquement et l'objet clignote pendant quelques secondes.

Pour ouvrir la barre d'inventaire, appuyez sur la touche I (par défaut) ou faites un clic droit. La barre d'inventaire apparaîtra en bas de l'écran de jeu. Des informations complémentaires sont affichées sous l'objet central. Utilisez les touches O et P (par défaut) ou la molette de la souris pour faire défiler les autres objets.

Pour utiliser un objet, faites le défiler jusqu'à la fenêtre centrale (il sera affiché plus gros), puis cliquez sur la zone d'action. Si une action est possible, elle sera effectuée. Sinon, l'objet restera dans l'inventaire.

Les objets se combinent automatiquement dans l'inventaire. L'objet modifié clignote alors pendant quelques secondes.





4.2 Mini-carte



En haut à gauche de l'écran, une mini-carte est affichée en permanence pour vous indiquer votre objectif.

Flèche orange indique votre position
Flèche maison indique votre hôtel

Flèche indique la position d'un objectif de mission
Carré objectif de mission

Un code couleur vous permet de mieux situer un objectif :

Vert l'objectif se trouve au même niveau qu'Oliver
Bleu l'objectif se trouve à un niveau au-dessus d'Oliver
Violet l'objectif se trouve à un niveau en dessous d'Oliver

4.3 Jauge de fatigue

En bas à gauche de l'écran se trouve la jauge de fatigue d'Oliver. Lorsque la barre verte diminue, vous pouvez acheter à manger pour récupérer de l'énergie. Mais ceci n'est possible qu'un certain nombre de fois par tranche de 24 heures. Lorsque la nourriture ne suffit plus, il faut vous reposer. Rentrez à l'hôtel pour dormir. Vous vous réveillerez en pleine forme. Si vous ne faites pas attention à votre niveau d'énergie, vous risquez de tomber dans les pommes au milieu de la rue. Vous vous réveillerez alors à l'hôtel, mais vous n'aurez pas récupéré toutes vos forces.



Cette jauge est désactivée au niveau de difficulté Touriste et lorsque vous pilotez un véhicule.

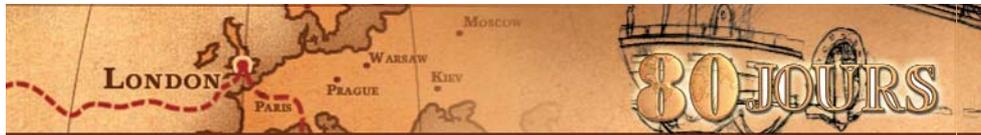
4.4 Argent

A droite de l'écran, le porte-monnaie indique le budget dont vous disposez.

Si vous désirez payer quelque chose, ouvrez votre inventaire, sélectionnez le porte-monnaie, puis cliquez avec le bouton gauche (par défaut) sur l'objet en surbrillance que vous désirez acheter. Le prix de l'objet sera automatiquement déduit de vos économies.

Gérez habilement votre budget si vous voulez avoir une chance d'arriver au terme de votre voyage !





4.5 Horloge et barre de temps

En haut à droite de l'écran, l'horloge indique l'heure (étonnant, non ?) et le compteur vous rappelle le nombre de jours écoulés depuis le début de l'aventure. N'oubliez pas qu'Oliver ne dispose que de 80 jours pour accomplir son périple, ce qui explique d'ailleurs le titre du jeu. Le temps s'écoule en permanence, mais en mode Touriste, le compteur de jours est désactivé.



Un signal visuel vous permet de savoir si vous êtes en retard ou pas. Si la lumière est verte, vous êtes dans les temps. Mais si elle devient rouge, c'est que vous êtes en retard...

A vous de gérer au mieux le temps qui vous est imparti.

La barre de temps vous permet de visualiser votre progression. Appuyez sur la touche T (par défaut) pour l'afficher. Des petits portraits d'Oliver et de Phileas Fogg vous permettront de visualiser votre position comparée à celle du héros de Jules Verne au bout du même nombre de jours.

4.6 Panneau d'instructions

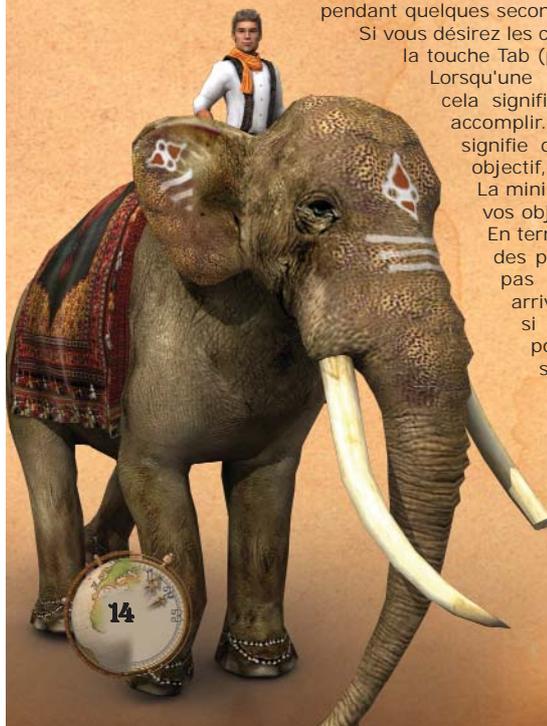
Pour chaque mission, des instructions sont affichées pendant quelques secondes à gauche de l'écran.

Si vous désirez les consulter à nouveau, appuyez sur la touche Tab (par défaut).

Lorsqu'une ligne apparaît en surbrillance, cela signifie que vous avez une tâche à accomplir. Dans le cas contraire, cela signifie que vous avez déjà atteint cet objectif, et c'est bien.

La mini-carte peut vous aider à localiser vos objectifs.

En terminant une mission, vous gagnez des points. Certains objectifs ne sont pas forcément nécessaires pour arriver au terme de l'aventure, mais si vous marquez suffisamment de points, vous débloquez une surprise à la fin du jeu... A vous de voir !





**ATTENTION SI VOUS CONTINUEZ
A LIRE CE MANUEL.
VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR LA SOLUTION
DES 10 PREMIERES MINUTES DU JEU.
ON VOUS AURA PRÉVENU !**





5. LES 10 PREMIÈRES MINUTES



5.1 L'île au large du Caire

Dès votre arrivée, commencez à explorer les lieux :

- Parlez au marin à votre droite. Il vous expliquera pourquoi vous devez attendre 24 heures avant d'aller en ville. Il vous faut donc trouver un moyen de quitter l'île.





- A gauche du bureau des douanes, vous trouvez une barre de fer. Ramassez-la, ça peut toujours servir.



- Vous vous rendez vite compte que les gens autour de vous n'ont pas grand-chose d'intéressant à vous raconter.
- Descendez et regardez les felouques. Elles sont arrimées avec des chaînes, mais tout le monde peut vous voir. Il va falloir faire preuve d'un peu de discrétion.



- Allez vers la droite pour faire le tour. Vous découvrez une felouque abandonnée. Il n'y a personne pour vous voir, mais vous avez besoin d'un outil pour la détacher. Ca tombe bien, vous en avez un à disposition ! Si si !

- Utilisez la barre en fer depuis votre inventaire pour briser la chaîne. Grimpez à bord de la felouque et en avant !

Remarque : vous avez également la possibilité de rester là à ne rien faire pendant 24 heures, en attendant de pouvoir partir. Mais vous raterez l'occasion unique de naviguer à bord d'une authentique felouque et vous perdez un temps précieux ! Vous êtes un aventurier tout de même ! Vous n'allez pas rester là bêtement à ne rien faire ! Prenez des risques !



5.2 A bord de la felouque



Vous devez atteindre le quai à l'aide de votre petite embarcation.

- Utilisez les touches de contrôle pour naviguer. Essayez de faire vite.
- Evitez les bateaux de pêche, sinon vous découvrirez ce que ressentent les dauphins lorsqu'ils se retrouvent pris dans un filet. C'est pas terrible. Essayez donc de passer entre l'île et

les bateaux de pêche, à droite, puis tournez à gauche et foncez tout droit vers le port.

5.3 Les quais du Caire

En arrivant, vous apercevez des policiers en patrouille. Il n'y a jamais de policiers quand on en a besoin, mais dans le cas contraire, on en trouve toujours des tas ! Essayez de les éviter pour pénétrer dans la ville.

Faufilez-vous (si vous êtes rapide, vous gagnerez plus de points !) :



- Vous pouvez vous accroupir en appuyant sur la touche X (par défaut) et vous cacher derrière les caisses. Grimpez à l'escalier et cachez-vous derrière une colonne pour observer l'itinéraire de la ronde des policiers.
- Utilisez les caisses et les colonnes pour vous cacher. Vous pouvez courir en appuyant deux fois de suite sur la touche Z ou avec Maj+Z (par défaut). Vous pouvez également essayer de marcher derrière un policier, mais ne vous en approchez pas trop.
- Il existe de nombreuses possibilités pour atteindre l'entrée de la ville.
- Une fois en ville, les policiers ne vous embêteront plus.

Au besoin, vous pouvez essayer de corrompre les policiers, qui touchent un salaire de misère par ici. Mais attention quand même, vous n'êtes pas Crésus...



- Marchez ou courez directement vers l'entrée de la ville.

• Si un policier vous arrête, donnez-lui de l'argent en utilisant le porte-monnaie dans votre inventaire. La somme nécessaire pour corrompre ce policier sera déduite de votre budget.



• Dirigez-vous tranquillement vers l'entrée de la ville. Plus personne ne vous embêtera, les policiers ayant l'habitude de se partager les généreuses contributions des aventuriers en fin de journée autour d'un thé à la menthe.

Vous pouvez également aller en prison (ce n'est pas recommandé, mais c'est à vous de voir) :

- Refusez de payer si un policier vous arrête.
- Vous vous retrouvez en prison et perdez une journée. En sortant de prison, vous aurez besoin d'une bonne douche, vous vous retrouverez donc directement devant votre hôtel !

5.4 Bienvenue au Caire !



Vous pouvez louer un véhicule pour vous rendre plus vite à votre hôtel ou bien y aller à pied si vous êtes un accro du jogging ou un gros radin. Amusez-vous bien et n'oubliez pas : pour votre oncle, chaque jour compte ! Vous représentez sa seule chance de sauver sa fortune et son honneur. Rien que ça...





6. CREDITS

FROGWARES

Président
Wael AMR

Vice Président
Pascal Ensenat

Game Designer
Aurelie Ludot

Producteurs
Wael AMR
Pascal Ensenat

Dialogues
Pascal Ensenat
Aurelie Ludot
Wael AMR

Agent Commercial
Damien Mauric

Coordinateur du projet
Victor Blagomyr

Développeur Principal
Anton Shekhovtsov

Conception Moteur
Peter Tarasenko

Concepteurs de niveaux
FELix Borikhin
Anton Anpilogov aka FaceOff
Vitaly Shvets

Lead designer
Ludmila Kotsurba

Designer
Ruslan Gabdrahmanov

Artistes 3D
Maxim Scherbakov
Ruslan Gabdrahmanov

Vadim Cherenko
Dmitriy Chugay
Farhod Naeimov
Evgen Batin
Alexander Tomchuk
Nikolay Retman
Andrey Zhrebko

Artistes 2D
Anna Demchenko
Marina Orlova
Sveta Gunchenko
Tania Repina
Katia Kozemirova
Julia Soloviova
Olga Chalovska
Masha Alexandrova

Artistes Concept
Roman Kepkalo
Anatoly Shapoval
Yury Shapoval

Animateurs
Sergey Savyak
Andrey Pogribnoy
Alexandr Novak
Piotr Shalkevich

Ecriture des dialogues
Alex Nagorny
Wael AMR
Aurelie Ludot

Son
Alex Dudko
Alex Nagorny
Pteroduction Sounds

CQ
Georgy Shapovalov

Scénario et dialogues :
Frogwares





**Adaptation des dialogues et
direction artistique :**
Words of Magic

**Version française enregistrée au
studio La Marque rose**

Voix françaises

Laura Blanc
Françoise Cadol
Evelyne Grandjean
Serge Thiriet
Martial Leminoux
Bernard Tiffaine
Gilbert Lévy
Gérard Rinaldi
Patrick Borg
Jean-Pierre Leroux
Marc Saez
Cédric Dumont

Merci à

Graham Chapman, John Cleese, Eric
Idle, Michael Palin, Terry Jones and
Terry Gilliam, pour des raisons évi-
dentes.
Frederick Bulsara, Brian May,
Roger Taylor and John Deacon,
pour d'autres raisons évidentes.
The Jackson 5
Henri Belolo
The Bangles
The Love Boat
pour des raisons pas si évidentes.
Les villes du Caire, Bombay, San
Francisco et Kyoto
dont les rues nous ont aidé à créer
le jeu

Et Jules Verne, qui aurait certaine-
ment fait des jeux sur PC s'il avait
encore été parmi nous

FOCUS

Le commodore
Cédric Lagarrigue

Les Marketing Brothers
Luc Heninger
Sébastien Pensivy
Grégory Haras

Les Business Angels
John Bert
Damien "Yussuf" Mauric
Yohan "Kimi" Antoine
Aline Janzekovic

Relation presse
Marie Caroline Le Vacon

Responsable Artistique
François Weytens

Le Webmaster
Jean Michel "JMSH" Hellendorff

Le Tech support
Jean-Joseph Garcia





7. AGRÉMENT DE LICENCE

En utilisant et/ou installant ce DVD de 80 Jours, 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 Focus Home Interactive SAS, 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 : **80 Jours**

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 Focus Home Interactive SAS, Frogwares inc. 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 LIMITÉE

Garantie limitée. Focus Home Interactive





SAS garantit que (a) la performance du produit logiciel sera substantiellement en conformité avec la documentation fournie par Focus Home Interactive SAS, pour une période de 90 jours à compter de la date de réception. Recours du client. La seule obligation de Focus Home Interactive SAS et de ses fournisseurs et votre recours exclusif sont, au choix de Focus Home Interactive SAS, (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 Focus Home Interactive SAS, si le produit logiciel est retourné à Focus Home Interactive SAS 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. Focus Home Interactive SAS 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, Focus Home Interactive SAS 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 RESPONSABILITÉ

Focus Home Interactive SAS 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 Focus Home Interactive SAS a été avisée de la possibilité de tels dommages. La responsabilité de Focus Home Interactive SAS 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 Focus Home Interactive SAS avait intentionnellement contribué aux dommages cités plus haut.

6) NON APPLICABILITÉ 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 nonvalidité 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.

© 2005 Frogwares et Focus Home Interactive. Tous droits réservés. Frogwares, le logo Frogwares, Focus Home Interactive, le logo Focus Home Interactive, 80 Jours, le logo 80 Jours sont des marques déposées de Frogwares et/ou Focus Home Interactive en France et dans le reste du monde.

© 2005 - 80 Jours. Frogwares inc. Tous droits réservés. Frogwares et le logo Frogwares sont des marques déposées. 80 Jours et le logo 80 Jours sont des marques déposées de Frogwares inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.



RACCOURCIS CLAVIER

Avancer **A** ou 

Courir/accélérer 

Pas/tourner à gauche **Q** ou 

Pas/tourner à droite **D** ou 

Reculer **S** ou 

S'accroupir **X**

Sauter/Grimper 

Ouvrir l'inventaire **I**

Objet suivant **P**

Objet précédent 

Caméra **C**

Ouvrir la barre de temps **U**

Afficher les instructions 

Action 

