

THE SAGA OF RYZOM



1 (Atys)

NEVA<<



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 votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques 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 médical 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 simulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec les jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence des 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.

Le piratage informatique

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter notre support client sur notre site web





TABLE DES MATIÈRES

Avertissement	1
La Table des matières	2

01. PRÉSENTATION :

Le lancement	5
Configuration requise	5

02. L'UNIVERS :

L'histoire	7
Le monde	
1. Atys, la planète verte	8
2. Les habitants d'Atys	9

03. LE JEU :

Les actions basiques :

1. Comment créer son personnage	13
2. Comment entrer dans Atys	13
3. Comment agir sur Atys	14
4. Où sont les options ?	16
5. Qui suis-je dans le jeu ?	16
6. Où sont mes objets ?	17
7. Comment se déplacer	18
8. Comment parler aux habitants du monde	19
9. Comment parler entre joueurs	19
10. Comment combattre	20
11. Comment lancer un sort	21
12. Comment jouer en groupe	21
13. Comment gagner de l'expérience	22
14. Comment progresser	23
15. Les objets :	25
16. Comment gagner de l'argent	26
17. Comment accomplir une mission	26
18. Comment revenir à la vie	27
19. Comment sortir du monde	28



Les actions avancées :

1. Comment trouver des matières premières	29
2. Comment extraire des matières premières	29
3. Comment construire un objet	30
4. Comment enchanter un objet	31
5. Comment utiliser les bêtes de bât	32
6. Comment utiliser les montures	33
7. Comment acquérir la connaissance	33
8. Comment créer ses actions	34
9. Comment créer une guilde	35
10. Comment gérer une guilde	35
11. Comment faire progresser sa guilde	36
12. Comment accomplir des missions de guilde	37
13. Comment faire des macros	38





01

PRÉSENTATION



INSTALLER RYZOM

Insérez le DVD-ROM dans votre lecteur (ou le disque 1 du CD-ROM) DVD-ROM de votre ordinateur

L'installation est lancée automatiquement.

Le programme d'installation vous guidera à travers les étapes d'installation de Ryzom.

Si l'installation ne se lance pas automatiquement, vous devrez exécuter le programme d'installation à la main. A partir de la fenêtre « Poste de travail », sélectionnez la lettre du lecteur de CD-ROM dans lequel se trouve votre CD-ROM de Ryzom (elle est représentée par une icône de feuille). Utilisez l'explorateur et double cliquez sur le programme setup.exe. L'installation commence.

Attention dans la version CD-ROM il y a 2 CDs. Le programme d'installation vous demandera de changer de CD-ROM.

Lancer le jeu :

Quand vous lancez le jeu, vous devez entrer votre login et votre mot de passe (password).

Si vous n'avez jamais lancé auparavant Ryzom, vous devez cliquer sur le bouton « nouveau login ». Ce bouton vous permet d'accéder au formulaire d'enregistrement. Suivez les instructions afin de créer votre nouveau compte.

Un problème :

Si vous avez un quelconque problème au lancement du jeu, Référez-vous à notre service technique que vous trouverez sur le site Ryzom : www.atys.ryzom.fr/faq

CONFIGURATION REQUISE

Configuration minimale du système

Système d'exploitation Windows 98se
Lecteur de Cd-rom 4x
Processeur Pentium 1 GHz (ou équivalent)
512 Mo de mémoire
Carte Nvidia Geforce 2
(ou carte vidéo équivalente de 64 Mo)
5 Go d'espace disque libre
Compatible Sound Direct X 8
Modem 56 K

Configuration recommandée du système

Système d'exploitation Windows 2000 ou XP
Lecteur de Cd-rom 4x ou au-delà
Processeur Pentium 2 GHz (ou équivalent)
512 Mo de mémoire
Carte Nvidia Geforce 4 TI (ou carte vidéo équivalente de 128 Mo) – La carte doit prendre en charge «Pixel Shader 1.0» et «Vertex Shader 1.0» afin que toutes les fonctions d'affichage de RYZOM soient activées.
5 Go d'espace disque libre
Compatible Sound Direct X8
Connexion internet haut débit (ADSL ou Câble)



02
L'UNIVERS





L'HISTOIRE

Depuis des temps immémoriaux, les peuples homins se livraient une guerre sans fin, rares et courtes étaient les trêves. Année après année, Matis, Zorais, Fyros et Trykers se déchiraient sous les épaisses frondaisons d'Atys. Haine, convoitise, ambition, peur, toutes ces passions soufflaient sur le grand brasier de la guerre ! Tel semblait être le destin des peuples homins jusqu'à ce que...

2481 : une expédition Fyros, à la recherche du Dragon, descendit dans les entrailles d'Atys, les sombres Primes Racines. Après des mois d'errance, fatigués, les Fyros découvrirent d'étranges dômes, à la surface grouillante d'une vie écailleuse et grinçante. Les nids kitins étaient découverts ! Après quelques secondes d'observation, se déclencha la guerre qui allait provoquer la ruine des Homins.

2481-2483 : des flots de Kitins, chassant les Fyros en fuite, se déversèrent hors des Primes Racines. De longues colonnes, mandibules et griffes cliquetantes, se taillèrent alors un chemin sanglant vers les resplendissantes cités homins. En quelques jours, les belliqueux Homins furent vaincus, leurs cités rasées et leur orgueil brisé. Le seul espoir des survivants s'appelait la fuite. Les puissances majeures d'Atys, les Kamis et la Karavan, horrifiées par le massacre, se jetèrent alors dans la bataille. Les Homins reprirent espoir. Mais plus les Kamis et la Karavan libéraient leurs pouvoirs destructeurs, plus les Kitins revenaient en nombre. Criant comme un troupeau aux abois, les Homins découvrirent alors leur salut, des arcs-en-ciel scintillants étaient apparus aux quatre coins d'Atys. Guidés par leur intuition, des Homins réussirent à atteindre les arcs-en-ciel. Aussitôt, un mystérieux pouvoir les emporta hors des griffes des Kitins, dans des sanctuaires loin des terres dévastées. D'autres ne réussirent jamais à atteindre les arcs-en-ciel avant que les Kitins ne les détruisent.

2483 : finalement, sous les assauts de la Karavan, les colonnes kitins refluèrent dans les Primes racines, laissant derrière elles des sentinelles, discrètes et curieuses... Les Homins, réfugiés dans les sanctuaires, choisirent de nouveaux territoires selon leur prédilection naturelle. La forêt pour les Matis, la jungle pour les Zorais, les lacs pour les Trykers et l'aride désert pour les Fyros. Aujourd'hui : depuis trois générations, les Homins reconstruisent leurs cités. Les descendants des Errants, ceux qui ne trouvèrent jamais les arcs-en-ciel, viennent chaque jour grossir leur population. Témoins de cette renaissance, les sentinelles Kitins observent, paisiblement...



LE MONDE

1. ATYS, LA PLANÈTE VERTE

Atys est un monde singulier où le règne végétal domine tous les autres. Certaines plantes sont plus intelligentes que le plus sage des mages, et d'autres plus redoutables que le plus habile des guerriers.

Atys est un monde dangereux mais aussi merveilleux. Ses visages sont multiples et ses mystères innombrables.

Ainsi Atys est entièrement constituée de matières organiques

Des rivières de sève souterraines parcourent le monde et le nourrissent.

Un cancer, la Goo, ronge des régions entières d'Atys et contamine plantes, créatures et Homins.

L'exploration d'Atys vous entraînera à travers ses multiples écosystèmes

La Jungle :

La jungle forme un véritable labyrinthe végétal aux couleurs foisonnantes. On y trouve des plantes chasseresses redoutables. Ces régions riches en sève sont aussi les plus atteintes par la Goo. Ce cancer a enfanté un bestiaire monstrueux. Les Zorais y ont bâti leur cité et luttent contre cette maladie.

Le Désert :

Dévasté par un vent brûlant le jour, glacial la nuit, le désert est l'un des endroits les plus inhospitaliers d'Atys. Seuls les Fyros ont réussi à s'y acclimater et y ont même bâti une cité-forteresse cachée au cœur des dunes. La faune et la flore y sont rares mais redoutables.

La Forêt :

De hautes futaies, des précipices noyés de brumes, une lumière radieuse et un air doux font de la Forêt d'Atys un lieu majestueux. Les Matis ont dressé leur cité dans cet écrin qui convient parfaitement à leurs orgueilleuses ambitions.

Les Lacs :

L'archipel des lacs est l'un des endroits les plus enchanteurs d'Atys. Cascades chantantes, plages scintillantes, flots limpides, tout ce décor de rêve convient au peuple Tryker. Leurs villages flottants sont autant de havres de paix. En effet, ce paysage idyllique cache une faune qui l'est moins.

Les Primes Racines :

Sous l'Ecorce, le sol d'Atys, s'étend à l'infini un labyrinthe de galeries végétales. Nul n'en a jamais atteint les fondements. Les Primes Racines cachent en leur pénombre dit-on, les reliques du passé oublié d'Atys, on y trouve aussi les nids kitins. La faune et la flore y sont extraordinaires, la plupart des espèces génèrent leur propre lumière. Les Primes Racines sont la terra incognita où le destin d'Atys se décidera.



2. LES HABITANTS D'ATYS

Votre personnage appartient à l'un des quatre peuples Homins, Fyros, Zorai, Tryker et Matis. Les quatre peuples Homins ne sont pas les seuls habitants d'Atys.



Les tribus primitives

Les Gibbais, les Cutes et les Frahars sont trois espèces de primates semi-intelligents. Vivant en communautés, ils contrôlent leur territoire de chasse et le défendent farouchement. Certains Homins croient qu'ils sont leurs lointains ancêtres, d'autres voient en eux des cousins partageant un ancêtre commun avec les Homins.

Les tribus :

Les quatre peuples luttent contre des dizaines de tribus pour contrôler les régions permettant à leur civilisation de prospérer. Ces tribus rassemblent des Homins qui refusent de rejoindre les nouvelles cités. Les membres des tribus représentent un danger immédiat pour les personnages voyageant à travers Atys.



Les Kamis et la Karavan :

Deux puissances majeures cohabitent sur Atys, les Kamis et la Karavan. Toutes deux protègent et assistent les Homins qui respectent leurs lois. Ceux qui les défient, subissent leur courroux. Les Kamis sont les gardiens des plantes et de l'équilibre du monde. Ils ont enseigné la magie aux Homins.

La Karavan veille sur les Homins et propage la parole de **Jena**, la grande déesse.

Elle maîtrise une technologie inconnue aux pouvoirs destructeurs.

Les Kamis et la Karavan suivent des voies différentes, ces deux puissances s'observent depuis des siècles sans s'affronter.



Les Fyros :

Les Fyros se veulent être le peuple guerrier d'Atys. Leurs valeurs suprêmes sont le courage et la gloire. La grande ambition des Fyros est de chasser le « Dragon », la créature soupçonnée d'avoir causé les grands incendies ayant précédés les invasions kitins.



Les Zorais :

Les Zorais sont les Homins les plus proches des Kamis. Le Masque qui les distingue est un don des Kamis. Leur civilisation respecte leurs paroles et lutte contre leur ennemi, la Goo. Les Zorais vivent dans la jungle, domaine de prédilection des Kamis et de leur fléau, la Goo...



Les Trykers :

Peuple le plus petit en taille, les Trykers sont pacifiques, épris de liberté et bons vivants. Curieux, ils sont d'excellents explorateurs et inventeurs. Ils maîtrisent ainsi parfaitement les technologies éoliennes. Si on les menace, les Trykers savent répondre et dévoilent alors des talents insoupçonnés de combattant.



Les Matis :

Raffinés, ambitieux, les Matis désirent dominer le monde, mais leur énergie se consume en intrigues visant à occuper le trône. Les Matis maîtrisent la botanique et construisent leur équipement à partir de plantes vivantes.





03

LE JEU



LES ACTIONS BASIQUES

➤ 1. COMMENT CRÉER SON PERSONNAGE ?

Cette étape est la toute première du jeu. Elle vous permet de construire votre avatar sur Atys. Lors de la création de votre personnage vous pouvez revenir sur vos choix à tout moment. Vous pouvez choisir la race, le sexe, l'apparence, l'orientation et le nom de votre personnage. Le **sexe** n'a pas d'influence dans le jeu hormis la dimension « roleplay ».

Il en est de même pour l'**apparence**.

La **race** choisie détermine votre endroit de départ et qui seront vos amis ou vos ennemis sur Atys. La race conditionne aussi certains pouvoirs culturels.

L'**orientation** (les packs d'actions) permet de paramétrer les capacités de votre personnage : est-il plutôt guerrier, plutôt magicien, artisan, prospecteur ou tout à la fois ? Les personnages dans Ryzom ne sont pas enfermés dans une classe, ils peuvent tout faire et changer à tout moment. Vous pouvez ainsi répartir vos trois points de création dans une, deux ou trois branches. Ce choix donne une orientation initiale au personnage, **orientation réversible** une fois en jeu.

Quand vous êtes satisfait de vos choix, vous pouvez alors choisir votre nom.

Le choix de votre **nom** est libre, il doit simplement respecter les règles de bon usage en vigueur sur les serveurs Ryzom. Votre nom doit aussi être unique, deux personnages ne peuvent avoir le même nom dans le jeu.

(Note : votre nom a une taille maximum)

Une fois votre nom validé vous pouvez entrer dans Atys.

➤ 2. COMMENT ENTRER DANS ATYS ?

Maintenant, vous êtes prêt à découvrir Atys !

Chaque peuple propose cinq campements pour vos premiers pas sur Atys. Tous offrent des actions similaires.

Sur la partie du monde que vous voyez, sélectionnez l'un des **campements** proposés. Puis entrez dans Atys !

Une fois le chargement des données fini, votre personnage apparaît à côté d'un pnj (personnage non joueur) chargé de vous accueillir. Pour parler à cet hôte d'accueil, voir « Parler aux personnages non joueurs (pnj) » (pg 19).

Votre personnage est un descendant des rescapés de l'invasion des Kitins, des géants vivant en colonies et faisant preuve d'une haute intelligence. Après des années passées à errer dans les forêts Atysiennes vous avez rejoint ce campement. Il est temps pour vous de reprendre votre place au sein de votre civilisation.

Ce campement vous permettra de faire vos premières armes. Quand vous vous sentirez en confiance, vous pourrez rejoindre une ville de votre peuple via la téléportation, offerte par les Kamis ou la Karavan. A vous de les trouver.

Note : vous pouvez créer plus d'un personnage. Vous pouvez avoir au maximum 5 personnages par compte actif.

Vous pouvez supprimer un personnage créé par la commande « supprimer ».



3. COMMENT AGIR SUR ATYS ?

Désormais vous êtes sur le terrain, voyons quels sont vos moyens d'action et d'information. Ceux-ci sont rassemblés dans l'**interface centrale** du jeu, celle que vous utiliserez tout au long de vos aventures sur Atys.

La fenêtre du personnage :

Montre l'état des énergies du personnage : points de vie, focus, sève, et stamina.

Le petit cadre à gauche montre l'action en cours, la barre à sa droite indique le temps restant avant que la prochaine action ne se déclenche .

Le petit cadre à droite montre si besoin la prochaine action qui est en attente.

Les mains :

Les objets que votre personnage a en main sont affichés ici.

Un clic gauche sur une main permet d'afficher les objets présents dans votre inventaire (cf. pg17) et pouvant être pris en main, droite ou gauche.

A votre arrivée sur Atys, selon votre orientation vous pouvez avoir en main droite un objet, une dague, un outil voire rien. Dans votre inventaire vous pouvez avoir d'autres objets, que vous pouvez prendre en main.

La barre des actions :

Vous pouvez placer dans les emplacements de cette barre les actions (sorts, coups spéciaux) que votre personnage peut utiliser.

Par exemple, si lors de la création de personnage, vous avez appris les actions «Dégâts d'Acide 1» et «Régénération de Vie 1», celles-ci sont présentes dans la barre d'action.

Cliquer sur une action l'active sur la cible sélectionnée. L'action activée apparaît alors dans la fenêtre du personnage.

Attention : certaines actions demandent un objet pour être actives. Aussi vérifiez que vous avez le bon objet en main pour utiliser une action.

La barre des actions comporte dix fenêtres de 20 emplacements chacune. Donc, vous pouvez y placer 200 actions.

(Note : les actions connues de votre personnage sont aussi présentes dans l'interface actions cf. (pg 16)

La fenêtre de votre cible :

Cette fenêtre indique votre cible actuelle et renseigne sur :

- sa vie, via la barre de vie.
- son agressivité envers vous, indiquée par un code couleur dans le petit cadre supérieur.
- sa force, indiquée par un code couleur dans le petit cadre inférieur.

Pour cibler une entité présente dans le jeu, il suffit de cliquer dessus.



La barre des tâches :

Cette barre vous permet d'ouvrir toutes les fenêtres du jeu.

Vous pouvez aussi à partir de cette barre :

- accéder à la fenêtre d'aide.
- vous asseoir, ou passer de la marche à la course.
- quitter le jeu.
- afficher des configurations d'interface différentes à partir des touches F1, F2, F3 et F4.

Le radar et le compas:

Le radar vous montre toutes les entités dans votre entourage.

Vous pouvez paramétrer le rayon de votre radar (avec la molette de la souris quand le curseur de la souris est sur le radar).

Un code couleur renseigne sur l'identité des entités :

- votre personnage : au centre du radar en bleu.
- les personnages : en bleu
- les membres de votre groupe : en violet
- les pnj alliés : en blanc
- les pnj ennemis : en orange
- votre cible : en rouge

Le triangle blanc situé à la périphérie de votre radar est votre compas.

Par défaut, le compas vous indique le nord.

Un clic droit vous offre la possibilité de le faire pointer sur d'autres lieux, voir des personnages ou les objectifs de vos missions.

La fenêtre de chat :

La fenêtre de chat vous permet de communiquer avec les autres joueurs.

Elle est divisée en deux parties. La partie supérieure contient les messages des autres joueurs et des pnj. La partie inférieure, vous permet de saisir vos propres messages.


Pour écrire un message, sélectionnez la partie inférieure, puis une fois le message saisi, la touche « entrée » permet de l'envoyer.

Les onglets permettent de choisir un mode de communication :

- Alentours : parler aux personnages à proximité
- Région : parler à tous les personnages dans la région où vous êtes.
- Equipe : parler aux membres de votre groupe.
- Guilde : parler aux membres de votre guilde.
- Utilisateur : permet de paramétrer à qui vous parlez et qui vous parle.
- Info Système : vous informe des résultats de vos actions et de celles de vos proches, amis ennemis.

La fenêtre d'aide :

Vous pourrez trouver des informations en jeu sur les actions de base du jeu.



En complément ; un clic droit sur chaque fenêtre du jeu ouvre directement l'aide à la partie décrivant cette fenêtre. Quand il est présent, un bouton « ? » ouvre aussi l'aide contextuelle.

4. OÙ SONT LES OPTIONS ?

Vous pouvez accéder aux fenêtres d'options depuis la touche « option » sur la barre des tâches. La fenêtre de **configuration** vous permet de paramétrer l'affichage, l'interface, les sons et votre souris.

La fenêtre des touches liste toutes les commandes pouvant être déclenchées depuis les touches du clavier. Vous pouvez aussi éditer vos propres commandes (bouton nouvelles touches)

La fenêtre de **connexion** : montre l'état de votre connexion. Tout problème de connexion vous est immédiatement signalé par un message au centre de l'écran.

5. QUI SUIS-JE DANS LE JEU ?

Votre personnage est décrit à travers deux fenêtres :

La fenêtre identité :

Ouverte à partir du bouton « statut » dans la barre des tâches ou de la touche « p ».

Vous y trouvez les titres, les caractéristiques de votre personnage et ses énergies.

Les **titres** indiquent qui vous êtes. En choisissant un titre vous montrez aux autres joueurs le rôle que vous voulez tenir. Au commencement du jeu, vous avez le choix entre les titres Réfugié et Homin (et ceux gagnés lors de la création de votre personnage par l'attribution des packs d'actions).

Au commencement du jeu vous êtes sans guildes.

Les **8 caractéristiques** gèrent les énergies du personnage et leur régénération.

Par exemple, augmenter la constitution augmente les points de vie, augmenter le métabolisme augmente la vitesse de régénération des points de vie.

Les **4 énergies** points de vie, focus, sève et stamina mesurent la capacité de votre personnage à agir.

Par exemple la sève permet de lancer des sorts. Chaque sort lancé consomme de la sève.

La pénalité Totale (Le malus d'action) : certains objets (comme les armures lourdes) quand ils sont portés pénalisent vos actions en magie, artisanat et recherche de matières premières (temps de lancement allongé, coût en énergie supérieur). Vous pouvez lire ce malus d'action dans ce cadre.

Le poids : indique la charge portée par votre personnage.

Le volume du sac (l'encombrement) : indique l'encombrement de votre personnage par les objets.

Le facteur de vitesse : indique la réduction de la vitesse de déplacement de votre personnage causée par l'encombrement, le combat ou la magie.

Les points de compétences : ils permettent d'apprendre de nouvelles actions.

La fenêtre actions : Ouverte à partir du bouton atelier dans la barre des tâches ou de la touche



« a ».

Vous y trouvez les compétences et les actions de votre personnage.

Chaque **compétence** vous permet d'utiliser des actions. La compétence magie permet par exemple d'utiliser les sorts de base. Votre efficacité dans une compétence est mesurée par une valeur.

L'interface vous montre l'arbre des compétences. Quand votre personnage progresse vous pouvez accéder à de nouvelles compétences, plus efficaces, plus spécialisées, voir « Progression » (pg 23).

Les **actions** vous permettent d'agir dans le jeu. Attaquer, lancer un sort, fabriquer un objet, extraire des matières premières sont des actions. Les actions utilisables immédiatement doivent être présentes dans la barre des actions. Un cliquer- glisser permet de déplacer une action vers la barre des actions. Dans cette fenêtre, les actions inconnues de votre personnage sont affichées en transparence. Les actions colorées en rouge signalent un pré-requis manquant pour prendre celles-ci.

Note : les personnages dans Ryzom n'ont ni classe ni niveau chiffrés. En fonction de vos aspirations du moment, le titre que vous choisissez montre le rôle que vous voulez tenir. En progressant, vous gagnez de nouveaux titres qui peuvent renseigner sur l'expérience et la force de votre personnage.

6. OÙ SONT MES OBJETS ?

Tous les objets transportés par votre personnage se trouvent dans son inventaire, y compris son argent.

Vous pouvez accéder à l'inventaire depuis le bouton « atelier » dans la barre des tâches ou la touche « i ».

Vous pouvez voir sur la silhouette de l'inventaire (onglet « équipement ») quels sont les **objets placés** sur une partie de votre corps.

Autrement l'inventaire (onglet « sac ») regroupe **tous les objets**, qu'ils soient placés sur une partie de votre corps ou que vous le transportiez.

Pour placer un objet sur une partie de votre corps, un clic gauche sur l'emplacement visé (torse, jambe...) affiche vos objets pouvant y être placés. Ensuite un clic gauche sur l'objet souhaité le met en place. Les boutons en bas de la fenêtre sont des filtres qui permettent d'afficher certaines catégories d'objets.

Attention, seuls les objets placés vous apportent des avantages.

Le cadre « argent » en bas à gauche indique l'**argent** que vous possédez. Sur Atys, les **Dappers**, une substance magique, constituent la monnaie commune à tous les peuples.

Tous les objets ont un **poids**, aussi vous serez ralenti quand vous serez surchargé. Vous pouvez voir votre charge dans un cadre.

Les objets volumineux (comme les armes à deux mains) ont aussi un **encombrement** qui limite votre inventaire. *Attention, si votre encombrement atteint son maximum, vous ne pourrez plus prendre aucun objet supplémentaire ! L'encombrement est indépendant du poids. Vous pouvez*

voir l'encombrement dans un cadre.

Vous pouvez agrandir la vue de votre personnage. Dans cette vue vous pouvez tourner la caméra autour de votre personnage à l'aide de la souris (bouton gauche maintenu et mouvement de la souris).

Vous pourrez en cours de jeu accéder à des inventaires supplémentaires, appartements ou bêtes de bât. Pour échanger des objets entre joueurs, acheter ou vendre un objet à un pnj voir les objets (pg 25)

7. COMMENT SE DÉPLACER ?

Vous pouvez déplacer votre personnage à l'aide du clavier ou de la souris.

Au clavier :



La flèche haut : permet d'avancer



La flèche gauche : permet de se tourner sur la gauche



La flèche gauche + ctrl : permet un déplacement latéral gauche



La flèche droite : permet de se tourner sur la droite



La flèche droite + ctrl : permet un déplacement latéral droit



La flèche bas : permet de reculer.



La touche suppr : permet de passer de la course à la marche et inversement.



La touche fin : enclenche ou interrompt la course automatique

A la souris

Un clic droit maintenu puis un clic gauche maintenu permet de se déplacer. Vous choisissez votre direction par les mouvements de la souris.

Si vous relâchez les boutons, vous êtes en mouvement automatique.

En faisant un clic gauche vous stoppez votre mouvement.

L'icône du personnage sur la barre des tâches permet de passer de la course à la marche. Elle permet aussi de s'asseoir. Quand vous êtes assis la régénération de vos énergies (points de vie, sève, stamina et focus) est accélérée.

Les vues caméra :

Vous avez le choix entre une vue première personne ou troisième personne.

Vous pouvez passer de l'une à l'autre par la molette de la souris, ou la touche V.

Le menu contextuel (clic droit) vous offre l'option mode observateur. Vous en sortez par un second clic droit.



8. COMMENT PARLER AUX HABITANTS DU MONDE ?

La première étape consiste à sélectionner un pnj.

Certains d'entre eux vous délivrent alors un message. Ce message apparaît simultanément dans une bulle et dans la fenêtre de chat.

(Note : dans la fenêtre de configuration vous pouvez désactiver l'affichage des bulles.)

Ensuite, un clic droit sur le pnj vous affiche le menu contextuel dans lequel des options de dialogue peuvent apparaître : par exemple « qui êtes vous ? ». Il suffit de cliquer sur ces options pour déclencher les dialogues. Le texte du pnj apparaît alors dans une bulle et la fenêtre de chat principale.

Enfin certains textes vous offrent différentes réponses à sélectionner. Ces textes apparaissent toujours dans les bulles, quelle que soit l'option d'affichage retenue. Il vous suffit de cliquer sur la réponse choisie dans la bulle.

9. COMMENT PARLER ENTRE JOUEURS ?

L'interface de chat vous permet de communiquer avec les autres joueurs.

Vous pouvez accéder à votre interface de chat depuis le bouton communication dans la barre des tâches ou la touche «x».

Les messages que les joueurs vous adressent apparaissent dans la fenêtre de réception (la fenêtre supérieure). Les messages apparaissent aussi dans des bulles au-dessus du personnage parlant.

Pour **écrire un message**, sélectionner la fenêtre inférieure (la fenêtre d'émission) puis tapez votre message. Une fois le message saisi, la touche « entrée » permet de l'envoyer. Votre message apparaîtra dans une bulle au-dessus de votre tête et dans le chat des personnes sélectionnées.

L'interface de chat vous offre plusieurs fenêtres : vous pouvez passer de l'une à l'autre en sélectionnant son onglet. Toutes fonctionnent sur le même principe

- La **fenêtre alentours** permet de parler aux personnages qui sont dans votre entourage immédiat. Vous y recevez aussi les messages de ces personnages
- La **fenêtre région** permet d'échanger des messages avec tous les personnages présents dans la région où vous êtes.
- La **fenêtre d'équipe** apparaît dès que vous êtes en groupe, (voir pg 21). Elle permet de discuter avec les membres de votre groupe. Les bulles sont seulement visibles par les membres de votre groupe.
- La **fenêtre de guilde** apparaît dès que vous êtes dans une guilde, (voir pg 35). Elle permet de discuter avec les membres de votre guilde. Les bulles sont seulement visibles par les membres de votre guilde.
- La **fenêtre info système** ne permet pas de communiquer. Vous y recevez les messages relatifs à vos actions et à celles de vos adversaires et partenaires. Chaque action que vous entreprenez y est commentée.
- La **fenêtre utilisateur** permet de paramétrer la réception comme l'émission de messages. Vous

pouvez en faire une fenêtre où vous recevez tous les types de messages par exemple.

Vous pouvez aussi **afficher plusieurs fenêtres** de chat simultanément.

Vous pouvez parler spécifiquement à un personnage par la commande **/Tell « nom »**. Dans ce cas le message apparaît au destinataire dans une fenêtre spéciale. Vous pouvez aussi après un clic droit sur un personnage faire « parler ».

La Messagerie vous permet d'échanger des mails avec les autres joueurs. Vous pouvez accéder à votre interface de mail depuis le bouton communication dans la barre des tâches.

La liste des contacts vous permet de lister les joueurs que vous désirez contacter facilement et ceux dont vous ne voulez rien savoir. Vous pouvez accéder à cette interface depuis le bouton communication dans la barre des tâches ou la touche «f». Elle vous indique aussi si un joueur est Online ou Offline.

Les emotes : sont disponibles à partir du menu contextuel. Un simple clic les active. Vous pouvez aussi les activer par une commande «/nom de l'emote»

10. COMMENT COMBATTRE ?

Atys compte de nombreux adversaires contre lesquels vous aurez à vous mesurer.

(Note : vous ne pourrez pas attaquer les pnj alliés des peuples joueurs.)

La première étape consiste à **sélectionner votre cible**. Son nom et sa barre de vie apparaissent alors dans la fenêtre de cible.

Attention : si vous avez un outil en main, vous ne pouvez attaquer ! Vous devez avoir une arme en main ou être mains nues pour engager un combat.

Connaître **la force de votre adversaire** est important avant d'engager un combat. Vous pouvez lire sa force dans le cadre inférieur de la fenêtre cible. Un code couleur renseigne sur sa force. Le code couleur, par ordre de puissance de puissance, sont : est, Vert, Bleu, Jaune, Orange, Rouge, Violet. Une teinte claire signale une créature plus faible. Ensuite vous disposez de plusieurs moyens **d'engager le combat**.

Attention, certaines créatures, comme les prédateurs vous attaqueront d'eux-mêmes si vous êtes trop proche!

- Un clic sur votre cible vous fait attaquer. Si vous n'êtes pas à portée, votre personnage court pour aller au contact.
- Un clic droit sur la cible ouvre le menu contextuel dans lequel l'option attaque vous permet d'engager le combat.
- Enfin, l'action « attaque de base » dans la barre des actions permet d'engager le combat, comme toutes autres actions de combat. Un clic sur cette icône ou la touche du nombre correspondant l'active.

Maintenant **le combat est engagé**. Votre attaque de base se répète d'elle-même. Vous voyez la barre de temps progresser entre deux coups sur la fenêtre de votre personnage. Les barres d'énergies et les messages vous indiquent dans quel sens tourne le combat. N'oubliez pas que la fuite est parfois salutaire !



Quand vous aurez progressé vous aurez appris de **nouvelles actions de combat**. Vous pouvez utiliser différentes actions durant un combat, ce qui est fortement recommandé. Il vous suffit de cliquer sur leurs icônes ou sur la touche correspondant à leur emplacement. Un double clic permet de répéter l'action en boucle, tandis qu'un clic unique l'active une seule fois. Par défaut l'attaque de base se répète toujours.

Note : l'action en attente, visible dans la fenêtre de votre personnage peut être changée du moment que l'action en cours n'est pas terminée.

Attention ; hormis l'attaque de base, les autres actions de combat consomment de la **stamina**. Si vous tombez à 0 en stamina, vous serez limité à votre attaque de base !

Avant d'engager un combat, choisissez bien votre matériel, une bonne **armure** peut vous sauver la vie, et certaines armes sont aussi plus efficaces que d'autres contre certaines créatures.

L'issue d'un combat peut être votre mort, (voir pg 27) ou celle de votre ennemi. Dans ce cas vous pouvez piller sa dépouille, (voir pg 26).

11. COMMENT LANCER UN SORT ?

Là encore la première étape consiste à **choisir une cible**.

Attention, vous ne pourrez lancer de sorts offensifs sur des pnj alliés, comme vous ne pourrez lancer de sorts bénéfiques sur des pnj ennemis.

Ensuite **lancer un sort** revient simplement à activer l'une des **actions « sorts »** présentes dans la **barre des actions**. Pour cela, il suffit de cliquer sur son icône ou d'enclencher la touche chiffre portant le numéro de son emplacement dans la barre d'action. Si vous faites un double clic, vous lancerez le même sort en boucle.

Attention, si vous êtes **trop loin**, vous ne pourrez lancer votre sort.

Quand vous commencez à lancer un sort, son icône apparaît dans la fenêtre personnage et la barre de temps indique la **durée d'incantation**.

Votre personnage peut **rater son incantation**. Dans ce cas le sort ne part pas, c'est un échec et il faut alors recommencer.

Une fois lancé, votre sort atteint sa cible. Les ennemis peuvent **résister aux sorts** offensifs que vous leur lancez.

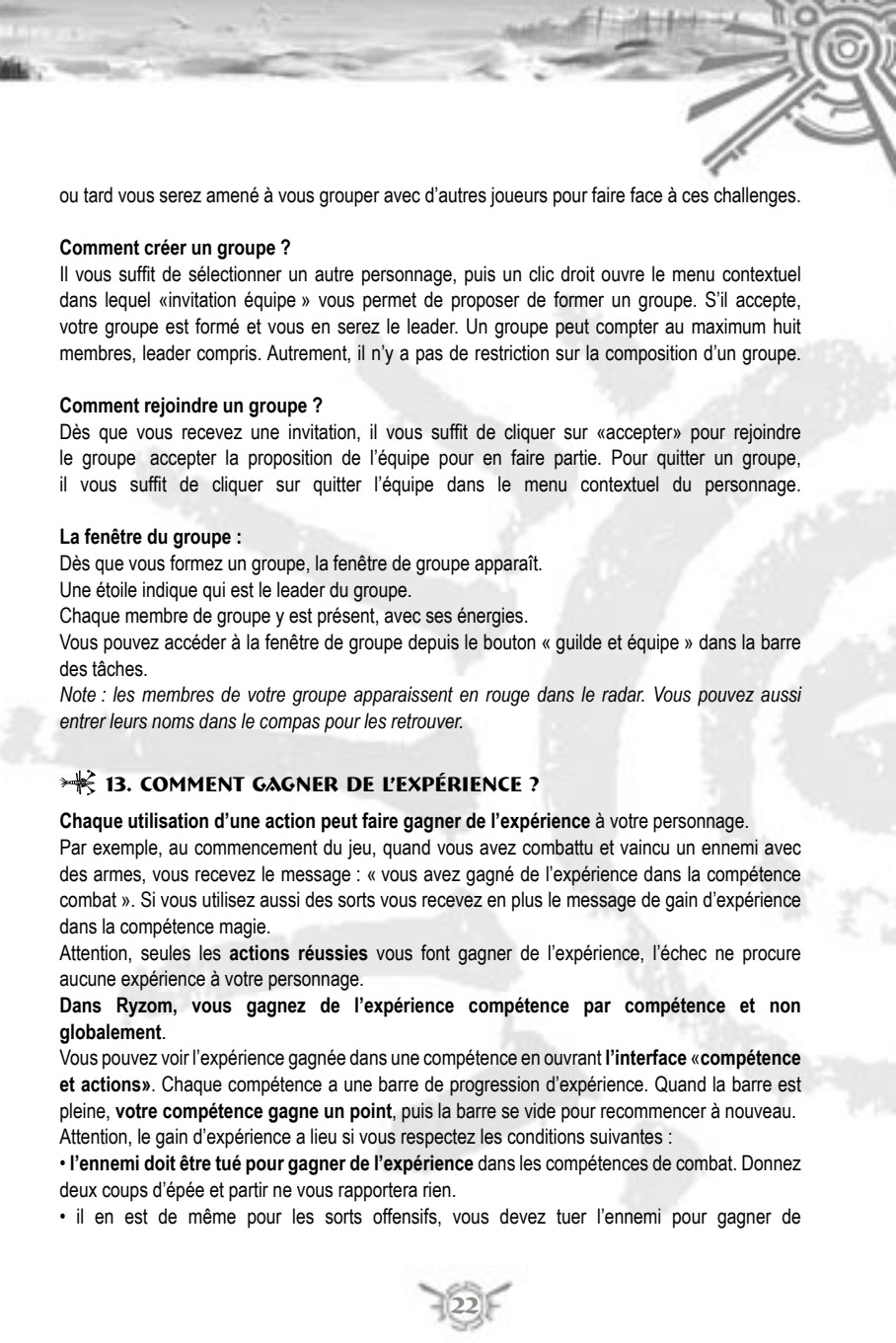
Les sorts consomment votre **sève**. Si votre sève est trop faible vous ne pourrez plus lancer de sort.

Attention si vous êtes attaqués, les coups reçus peuvent **briser votre concentration**. Aussi le lancement d'un sort peut être interrompu par un coup reçu.

Faites attention à l'**équipement** que vous portez. Les armures et les armes lourdes augmentent considérablement la sève consommée par le sort et le temps de lancement.

12. COMMENT JOUER EN GROUPE ?

Vous découvrirez dans AtyS des défis qui sont au-delà des pouvoirs d'un seul personnage. Tôt



ou tard vous serez amené à vous grouper avec d'autres joueurs pour faire face à ces challenges.

Comment créer un groupe ?

Il vous suffit de sélectionner un autre personnage, puis un clic droit ouvre le menu contextuel dans lequel « invitation équipe » vous permet de proposer de former un groupe. S'il accepte, votre groupe est formé et vous en serez le leader. Un groupe peut compter au maximum huit membres, leader compris. Autrement, il n'y a pas de restriction sur la composition d'un groupe.

Comment rejoindre un groupe ?

Dès que vous recevez une invitation, il vous suffit de cliquer sur « accepter » pour rejoindre le groupe accepter la proposition de l'équipe pour en faire partie. Pour quitter un groupe, il vous suffit de cliquer sur quitter l'équipe dans le menu contextuel du personnage.

La fenêtre du groupe :

Dès que vous formez un groupe, la fenêtre de groupe apparaît.

Une étoile indique qui est le leader du groupe.

Chaque membre de groupe y est présent, avec ses énergies.

Vous pouvez accéder à la fenêtre de groupe depuis le bouton « guildes et équipes » dans la barre des tâches.

Note : les membres de votre groupe apparaissent en rouge dans le radar. Vous pouvez aussi entrer leurs noms dans le compas pour les retrouver.

13. COMMENT GAGNER DE L'EXPÉRIENCE ?

Chaque utilisation d'une action peut faire gagner de l'expérience à votre personnage.

Par exemple, au commencement du jeu, quand vous avez combattu et vaincu un ennemi avec des armes, vous recevez le message : « vous avez gagné de l'expérience dans la compétence combat ». Si vous utilisez aussi des sorts vous recevez en plus le message de gain d'expérience dans la compétence magie.

Attention, seules les **actions réussies** vous font gagner de l'expérience, l'échec ne procure aucune expérience à votre personnage.

Dans Ryzom, vous gagnez de l'expérience compétence par compétence et non globalement.

Vous pouvez voir l'expérience gagnée dans une compétence en ouvrant l'**interface « compétence et actions »**. Chaque compétence a une barre de progression d'expérience. Quand la barre est pleine, **votre compétence gagne un point**, puis la barre se vide pour recommencer à nouveau. Attention, le gain d'expérience a lieu si vous respectez les conditions suivantes :

- **l'ennemi doit être tué pour gagner de l'expérience** dans les compétences de combat. Donnez deux coups d'épée et partir ne vous rapportera rien.
- il en est de même pour les sorts offensifs, vous devez tuer l'ennemi pour gagner de



l'expérience.

- **les sorts bénéfiques** doivent être utilisés en combat pour rapporter de l'expérience.

La **quantité d'expérience** gagnée par une action réussie est variable. La quantité d'expérience gagnée dépend de la difficulté de l'action pour votre personnage. Si vous combattez contre un ennemi meilleur que vous vous gagnerez plus d'expérience. Si l'ennemi vous est inférieur, vous gagnerez moins d'expérience. Les messages système et la comparaison de la force de l'ennemi avec la vôtre (voir les codes de couleurs dans la fenêtre de cible), vous renseignent sur le gain possible d'expérience.

14. COMMENT PROGRESSER ?

Comment gagner de nouveaux titres ?

Votre personnage gagne de nouveaux titres quand vos compétences atteignent des scores déterminés.

Comment gagner de nouvelles compétences ?

L'utilisation d'une compétence (à travers ses actions) permet de faire monter le score de cette compétence.

Chaque compétence a un score minimum et un score maximal.

Par exemple la compétence combat a un score minimum de 1 et un maximum de 20.

Quand une compétence atteint son score maximum, les compétences à sa suite sont automatiquement disponibles.

Par exemple, dans le cas de la compétence combat, les compétences combat en mêlée et tir sont alors disponibles. Le score de ces nouvelles compétences est alors de 21.

La progression dans l'arbre de compétences suit donc la progression des compétences que vous utilisez.

Les compétences nouvelles se débloquent et deviennent utilisables quand les compétences précédentes atteignent leur seuil maximum.

Comment gagner de nouvelles actions ?

A la différence des compétences, le gain de nouvelles actions n'est pas automatique. Vous devez les apprendre auprès des **pnj entraîneurs**.

Dans les campements de départ, les pnj entraîneurs se situent à proximité de là où vous apparaissez.

Les pnj entraîneurs vous enseignent les actions en échange de **points de compétence**. Vous pouvez voir votre **score en points de compétence** dans l'interface « Identité ». Au commencement du jeu votre score est à 0.

Vous disposez de quatre catégories de points de compétence :

- celle de combat pour apprendre les actions de combat.
- celle de magie pour apprendre les actions de magie.

- celle d'artisanat pour apprendre les actions d'artisanat.
 - celle de collecteur de ressource pour apprendre les actions de prospection et d'extraction.
- Vous **gagnez des points de compétences** quand le score d'une compétence augmente d'un point.

Les compétences de combat vous font gagner des points en combat, celles de magie en magie etc....

Attention, l'apprentissage d'une action permet souvent de débloquent l'apprentissage d'une action plus puissante. (Pluie acide 1 permet de débloquent pluie acide 2). Les pnj maîtres vous montrent seulement les actions que vous pouvez apprendre.

Une action apprise se retrouve automatiquement dans votre barre d'action et dans votre interface compétence et action.

Note : chaque pnj maître propose des actions des autres catégories afin d'accéder à celles-ci si votre personnage n'en possède pas. Ainsi un personnage uniquement combattant peut acquérir les rudiments pour devenir un magicien.

Comment augmenter ses caractéristiques ?

Vous pouvez augmenter vos caractéristiques en apprenant auprès des pnj maîtres des boosts de caractéristique (« constitution 1 » par exemple).

Vous devez aussi dépenser des points de compétence pour apprendre ces boosts de caractéristique.

Leur effet est immédiat, vous pouvez le voir dans l'interface Identité du joueur. Vous ne gagnez pas d'action dans ce cas.

Un conseil : commencez par apprendre les boosts de caractéristique avant d'apprendre des actions.

Comment augmenter ses énergies ?

Vos énergies, points de vie, stamina, sève, focus augmentent automatiquement avec la progression de vos caractéristiques.

Ainsi si vous voulez avoir plus de points de vie, faites progresser votre caractéristique Constitution.

Vous pouvez aussi augmenter la régénération de vos énergies en augmentant les caractéristiques liées.

Par exemple, augmenter la caractéristique Métabolisme permet d'augmenter la régénération des points de vie.

Regardez la fenêtre Identité du joueur pour découvrir quelle caractéristique détermine quelle énergie.



15. LES OBJETS :

Où sont mes objets ?

Votre personnage aura besoin des objets pour réaliser la plupart des actions. Seule la magie peut se pratiquer sans objet.

Les objets que vous avez **en main** sont dans la fenêtre mains.

Les objets (vêtements, armures, bijoux) que vous portez sur une **partie de votre corps** sont affichés sur la silhouette présente dans l'inventaire (onglet équipement). Les objets portés ne peuvent être vendus ou échangés. Vous devez les placer dans le sac pour accomplir ces actions.

Tous les objets que vous **transportez** sont affichés dans votre inventaire (onglet sac).

Où sont les caractéristiques des objets ?

Un clic droit sur l'icône d'un objet permet d'afficher sa fenêtre information dans laquelle vous découvrirez ses caractéristiques.

Faites attention, sur Atys, tous les objets sont périssables, leur durée de vie est limitée.

Prenez garde aussi aux objets lourds ou encombrants, ils vous ralentissent et diminuent vos capacités de magicien, d'artisan et de prospecteur. Ces malus d'actions sont visibles sur la fenêtre identité du personnage.

Comment acquérir des objets ?

Si vous êtes artisan vous pouvez les fabriquer.

Autrement vous pouvez les acheter à des pnj vendeurs, ou les trouver sur les dépouilles de vos ennemis ou encore les gagner en réussissant des missions.

Comment acheter ou vendre un objet ?

Certains pnj, vendent des objets.

Au commencement du jeu vous trouverez des vendeurs à côté du bâtiment où est apparu votre personnage.

Les vendeurs ont chacun une catégorie d'objets en vente, par contre ils achètent tous.

Sélectionner un vendeur, puis un clic droit sur lui ouvre le menu contextuel ou vous pouvez choisir l'option troc. Cette dernière action ouvre l'inventaire du vendeur et le votre.

Pour vendre un objet sélectionnez-le dans votre inventaire. Une petite fenêtre apparaît alors, cliquer sur vendre.

Pour acheter un objet sélectionnez-le dans l'inventaire du vendeur. Une petite fenêtre apparaît alors, cliquer sur acheter.

La fenêtre qui apparaît vous indique le prix de la transaction, celui-ci est fixe. Bien sûr, vous ne pouvez pas bien sur acheter un objet si vous n'avez pas assez d'argent.

Si vous désirez vendre ou acheter plusieurs objets identiques, un cadre dans la fenêtre permet de définir la quantité.

Comment échanger entre joueurs ?

Commencez par sélectionner le personnage d'un autre joueur. Un clic droit sur lui ouvre ensuite le menu contextuel. Cliquer sur l'option échange. La fenêtre d'échange s'ouvre alors.

Chaque joueur peut alors placer les objets et l'argent qu'il veut échanger.

Ensuite chaque joueur doit valider pour que l'échange ait lieu.

Attention, les prix des objets entre joueurs sont libres.

✦ 16. COMMENT GAGNER DE L'ARGENT ?

Vous pouvez visualiser l'argent (les dappers) que votre personnage possède dans le cadre argent en bas de votre inventaire.

A son arrivée sur Atys, votre personnage n'a pas un sou en poche. Hors, sans argent vous serez vite bloqué. Impossible d'acheter de meilleurs objets par exemple.

Il existe plusieurs moyens de gagner sa vie sur Atys :

Les missions :

En réussissant des missions, le pnj commanditaire vous récompensera souvent avec de l'argent. Voir les missions (pg 26) pour en savoir plus.

Le loot :

Si vous réussissez à chasser des créatures, vous pourrez récupérer sur elles des matières premières. Vous pourrez les vendre ensuite aux pnj vendeurs ou à des joueurs artisans.

Dès que la créature est morte, un clic sur sa dépouille sélectionnée permet d'ouvrir une fenêtre dans laquelle apparaissent les matières premières. Vous pouvez en prendre certaines en cliquant sur leurs icônes ou toutes par le bouton prendre tout.

Si vous réussissez à vaincre des pnj ennemis, vous pouvez aussi piller leur dépouille. Agissez comme pour une créature. Vous pourrez trouver de l'argent ou des objets eux aussi vendables.

Attention, vous pouvez prendre seulement les matières premières ou les objets des ennemis que vous avez tués.

Les matières premières du sol :

Les actions de prospection et d'extraction permettent de récupérer des matières premières que vous pouvez vendre. Voir prospection et extraction (pg 29) pour plus de détails.

✦ 17. COMMENT ACCOMPLIR UNE MISSION ?

Ryzom vous propose des milliers de missions à accomplir.

A votre arrivée sur Atys, des pnj situés près du bâtiment où vous êtes apparu, proposent des missions.



Comment prendre une mission ?

Pour prendre une mission, sélectionnez un de ces pnj, puis un clic droit sur lui ouvre le menu contextuel. Choisissez alors l'option mission. La **fenêtre des missions proposées** (choisir une mission) apparaît alors.

Cliquer sur une icône de mission ouvre la **fenêtre de prise de mission** (accepter une mission). Validez votre choix. Dès lors la mission est prise.

Le pnj officier des missions vous donne alors les informations nécessaires à la réalisation des missions.

Comment réaliser une mission ?

Chaque mission a un but précis ou une suite de buts.

Vous pouvez retrouver les objectifs de la mission en consultant votre fenêtre **journal de mission** (mes missions). Vous accédez à cette fenêtre par le bouton statut dans la barre des tâches.

Vous pouvez abandonner en cours une mission, la commande est disponible dans le journal de missions.

Note : vous pouvez avoir plusieurs missions en cours simultanément.

Comment terminer une mission ?

Quand vous avez rempli le ou les objectifs de la mission, vous recevez immédiatement une récompense ou retournez voir l'officier des missions qui vous la donnera.

Note : d'autres pnj vous proposeront des missions dans le jeu. Certains se déplacent, d'autres sont fixes. Vous pourrez les reconnaître à leur titre.

18. COMMENT REVENIR À LA VIE ?

L'issue d'un combat sera tôt ou tard la mort pour votre personnage. Mais la mort n'est pas définitive dans Atys. Les Kamis et la Karavan ont le pouvoir de ramener les morts à la vie.

Coma et soins :

Quand votre personnage tombe à 0 point de vie, il est dans le coma et pas encore mort.

Le coma dure un temps à la fin duquel votre personnage est mort. Pendant ce temps, tout sort de soin lancé sur votre personnage peut vous sortir du coma.

Dès que vous êtes dans le coma, la fenêtre de coma apparaît. La barre rouge en haut indique le temps restant avant la mort de votre personnage. Les 3 barres en bas représentent la sève, la stamina et le focus. Ces trois énergies diminuent lors du coma, aussi n'attendez pas pour soigner vos compagnons !

La pénalité de la mort :

Si personne ne vous soigne, vous finirez par mourir.

Votre personnage subit alors une pénalité sur l'expérience future. Votre personnage ne perd pas l'expérience déjà acquise mais il devra en gagner une grande quantité avant de reprendre une



progression normale.

Note : si personne ne peut vous soigner, vous pouvez déclencher votre mort pour revenir en vie plus vite. Il vous suffit d'activer immédiatement le retour à la vie.

Le retour à la vie :

Dès que vous êtes dans le coma, apparaît une fenêtre contenant la carte du monde. Vous pouvez y voir un halo bleu. C'est votre point de retour, là ou votre personnage réapparaîtra en vie.

Sélectionnez votre point de retour, puis cliquez sur ressusciter. Immédiatement, votre personnage revient en vie à l'endroit désigné.

Attention, vous revenez en vie mais affaibli, vos énergies ne sont pas au maximum.

Les points de retour :

Au commencement du jeu, votre point de retour se situe près du bâtiment où vous êtes apparu. Vous pouvez ensuite acquérir d'autres points de retour.

Dès que vous atteignez un campement, une ville ou un village, vous gagnez automatiquement alors la capacité à revenir en vie à cet endroit. Quand vous disposerez de plusieurs points de retour, il vous suffit de cliquer sur le point désiré pour revenir au lieu voulu.

Les pactes :

Vous pouvez acheter auprès des Kamis et de la Karavan des pactes.

Ces pactes permettent de revenir en vie.

Attention, ces pactes sont à usage unique et chacun permet de revenir seulement à un point donné. Accessoirement, vous pouvez aussi utiliser ces pactes comme moyen de vous téléporter là où vous les avez achetés.

19. COMMENT SORTIR DU MONDE ?

Il vous suffit de cliquer sur la croix, à droite de la barre des tâches.

Un écran de confirmation apparaît alors, cliquez sur quitter Ryzom.

Ensuite, pendant le temps de sortie du monde, votre personnage doit rester immobile, sans accomplir d'action et sans être en combat, sinon la sortie du monde sera interrompue.

Quand vous sortez du monde, laissez votre personnage en un endroit sûr, cela vous évitera de mauvaises surprises au retour.





LES ACTIONS AVANCÉES

Ces actions demandent un minimum d'expérience dans le jeu pour être mises en œuvre facilement.

☛ 1. COMMENT TROUVER DES MATIÈRES PREMIÈRES ?

Les matières premières ont un rôle important dans Ryzom, elles interviennent comme ingrédients dans la fabrication d'objets exceptionnels.

Les matières premières se situent dans le sol d'Atys et sur les animaux.

Chercher une matière première animale revient simplement à trouver la bête.

Les matières premières du sol sont plus délicates à détecter. Pour accomplir cette tâche vous disposez d'outils et d'actions.

Comment localiser un filon ?

Les matières premières forment des **filons**, leur recherche constitue la base du métier.

Commencez par placer en main l'objet « pioche ou outil d'extraction »

Puis utiliser une action de prospection. La première disponible est nommée « prospection de base ».

Attention, les actions de prospection consomment l'énergie **focus**.

Lorsque vous découvrez un filon, celui-ci est matérialisé par un petit monticule lumineux. La fenêtre du filon apparaît aussi. Cette interface vous renseigne sur :

- La durée possible d'extraction (l'icône sablier)
- La quantité de matière première dans le filon (l'icône fiole)

☛ 2. COMMENT EXTRAIRE DES MATIÈRES PREMIÈRES ?

Extraire les matières premières du sol :

Une fois un filon localisé il faut agir rapidement !

Sélectionnez le monticule lumineux du filon.

Puis utilisez une action d'extraction. La première disponible est nommée « extraction de base ».

Apparaît alors la fenêtre des matières premières. Cette fenêtre vous renseigne sur :

- La matière première en cours d'extraction, désignée par son icône et son nom.
- La quantité extraite (le chiffre à gauche de l'icône)
- La qualité (le chiffre à droite de l'icône)

Quand la durée d'extraction est écoulée, le filon n'est plus accessible. Si vous avez réussi à extraire des matières premières, vous pouvez alors les prendre soit en cliquant sur l'icône soit par le bouton « prendre tout ».

Les dangers de l'extraction :

Parfois l'extraction peut se compliquer et devenir dangereuse.

Dans la fenêtre du filon peuvent apparaître trois nouvelles icônes :

- Un cœur rouge indique la vie du filon. Si vous extrayez trop vite, cette jauge descend rapidement et provoque l'interruption de l'extraction, voir une explosion qui rend stérile la zone alentours pour un temps donné.
- Une explosion indique la possibilité d'une déflagration. Heureusement, vous apprendrez des actions d'extraction qui permettent de lutter contre ces dangers.
- Une tête kamique indique l'intervention possible d'un kami si les joueurs exploitent intensivement le gisement concerné.

Extraire les matières premières des animaux :

Récupérer les matières premières demande de tuer l'animal. Attention, vous pouvez seulement en extraire sur les dépouilles des créatures tuées par vous ou votre groupe !

Ciblez la créature morte, un clic droit ouvre le menu contextuel, choisissez alors l'option équarrissage (quarter). Une fenêtre s'ouvre alors, vous pouvez prendre une à une les matières premières désirées ou toutes, par le bouton « tout prendre »

3. COMMENT CONSTRUIRE UN OBJET ?

La fabrication d'objets joue un rôle important dans Ryzom. En effet les pnj vendeurs proposent seulement des objets basiques. La fabrication permet d'obtenir des objets introuvables autrement.

La fabrication d'un objet suit une démarche bien précise :

- Commencez par placer un **outil** de fabrication en main.
- Puis choisissez quel type d'objet vous voulez fabriquer (une action à activer dans la barre des actions). Cela vous affiche la liste des plans que vous connaissez.
- Ensuite choisissez l'un des plans de fabrication. Cette action ouvre la fenêtre de fabrication.
- Dans cette fenêtre vous allez finaliser votre fabrication en décidant **quelles matières premières** utiliser. Plusieurs emplacements sont apparus. Chaque emplacement correspond à un **type de matière première** nécessaire pour fabriquer l'objet.
- Par emplacement disponible, placez la quantité de matière première nécessaire. Vous devez attribuer des matières premières à tous les emplacements pour créer votre objet.
- Vous pouvez voir en direct les caractéristiques de l'objet évoluer en fonction des matières premières que vous placez. En effet chaque matière première a ses qualités et ses défauts qui ont un impact sur l'efficacité de l'objet. Un clic droit sur une matière première vous renseigne sur ses qualités et défauts.
- Quand vous êtes satisfait de l'objet pouvant être créé, vous pouvez lancer la fabrication. Si vous réussissez, les caractéristiques de l'objet seront celles décrites lors de la fabrication, autrement ces caractéristiques seront réduites.
- En cas de réussite, l'icône de l'objet fabriqué s'affiche. Vous pouvez le prendre en le sélectionnant ou en cliquant sur le bouton « prendre tout ».



Note : vous pouvez trouver des matières premières par la prospection-extraction ou en les achetant directement soit à des joueurs soit à des pnj vendeurs. Attention, les pnj vendeurs proposent seulement des matières premières médiocres.

4. COMMENT ENCHANTER UN OBJET ?

L'enchantement vous permet de donner des sorts à un objet. Tout les sorts peuvent être associés à un objet et ensuite utilisés par tous les personnages, même les non magiciens. Attention ces objets enchantés sont des objets à charges. Un magicien doit les recharger régulièrement.

L'enchantement d'un objet demande :

- l'objet destiné à être enchanté
- un cristal de sort : le sort sous la forme d'un cristal qui sera placé sur l'objet
- un cristal de sève : la sève sous la forme d'un cristal qui sera placé sur l'objet et servira de charge pour l'utilisation du sort.

Comment créer le cristal de sort ?

Un clic droit sur l'icône d'un sort vous propose l'option de cristalliser ce sort.

Activer cette option pour créer le cristal de sort.

Sa création consomme la sève du sort mais aussi des dappers, en grande quantité.

Une fois créé, le cristal apparaît dans votre inventaire temporaire.

Comment placer le cristal de sort sur l'objet ?

Placer l'arme que vous voulez enchanter en main.

Ensuite, faites un clic droit sur le cristal de sort. Dans le menu proposé, choisissez l'option enchanter. Dès lors le cristal se place automatiquement sur l'objet.

Comment créer un cristal de sève ?

La création d'un cristal de sève demande des sorts spéciaux « créer un cristal de sève ».

Lancez un sort de cette famille, le résultat est un cristal de sève qui apparaît dans votre inventaire temporaire.

Comment placer le cristal de sève sur l'objet ?

La procédure est identique à celle du cristal de sort.

Comment utiliser un objet enchanté ?

Votre barre d'action possède automatiquement une commande « utiliser un objet enchanté ». Elle vous permet de déclencher le sort contenu dans l'objet enchanté placé dans votre main droite.

Attention, une fois le sort lancé, un temps de latence doit s'écouler avant une nouvelle utilisation.



5. COMMENT UTILISER LES BÊTES DE BÂT ?

La surcharge, en poids ou en encombrement, dans Ryzom pénalise fortement votre personnage. Aussi que ce soit pour des armes lourdes ou des matières premières, les bêtes de bât vous permettront de transporter de tels fardeaux sans inconvénient.

Note : sur Atys, les bêtes de bât sont des mektoub dressés, d'où leur nom de « mektoubs de bât ».

Où acheter les bêtes de bât ?

Chaque ville possède près de ses portes une **écurie**.

Dans ou devant l'écurie, vous trouverez un pnj dénommé « **garçon d'étable** »

Vous pouvez lui acheter des bêtes de bât comme vous achetez un objet à tout autre pnj vendeur dans le jeu.

Dés que vous achetez une bête de bât, l'animal sort de l'écurie et son icône apparaît dans votre inventaire.

Sur la barre des tâches, le bouton « animaux » vous permet d'ouvrir une fenêtre où est représenté votre bête de bât. Si vous possédez plusieurs bêtes de bât ou une monture, elles apparaissent toutes ici. Leurs caractéristiques sont les suivantes :

- Le nom
- les points de vie et la stamina
- Leur charge et encombrement
- leur inventaire : le coffret.

Comment diriger les bêtes de bât ?

Plusieurs commandes vous permettent de diriger vos bêtes de bât. Vous pouvez accéder à ces commandes de deux façons :

- En sélectionnant le mektoub, puis le clic droit vous affiche le menu contextuel où sont les commandes.
- Depuis la fenêtre « animaux », un clic droit sur la fenêtre de la bête de bât affiche les commandes.

Les **commandes** disponibles sont les suivantes :

- suivre : la bête de bât vous suit
- stop : la bête de bât s'arrête
- repos : vous rendez sa liberté à votre bête de bât, attention vous la perdez définitivement
- entrer dans l'étable : la bête de bât rentre dans l'écurie, vous pouvez ensuite la faire sortir, elle n'est pas perdue. Une bête dans une écurie est à l'abri.
- sortir de l'étable : la bête de bât sort de l'écurie

Comment utiliser l'inventaire des bêtes de bât ?

Chacune de vos bêtes de bât possède son propre inventaire.

Vous pouvez ouvrir son **inventaire** depuis la fenêtre « animaux » en cliquant sur le bouton



coffret.

Vous pouvez **déplacer les objets** de votre inventaire à celui du mektoub par un drag & drop ou par un clic droit sur l'icône de l'objet qui vous ouvre l'option de « déplacer l'objet vers ». Attention, vous devez être suffisamment proche de l'animal pour activer cette commande.

Quand vous échangez entre joueurs ou avec des pnj vendeurs, votre fenêtre affiche autant de boutons que vous avez de mektoub avec vous.

Attention, vos bêtes de bât peuvent être attaquées par des créatures ou des pnj hostiles. Aussi soyez prudents, leur résistance dans un combat est limitée. Une bête de bât morte l'est définitivement.

Vous ne pouvez pas vous téléporter avec vos bêtes de bât. Si vous vous téléportez, vos animaux resteront sur place sans défense.

6. COMMENT UTILISER LES MONTURES ?

Atys est une vaste planète, les déplacements à pied peuvent être longs et le coût d'une téléportation est élevé. L'achat d'une monture vous permet de voyager rapidement et à moindre frais, une fois l'animal acheté.

Note : les montures des quatre peuples homins sont toutes des mektoubs dressés.

Où acheter les montures ?

Vous pouvez acheter les montures auprès des garçons d'écurie (voir les bêtes de bât ci-dessus).

Comment diriger les montures ?

Les montures possèdent les mêmes commandes que les bêtes de bât.

En plus vous pouvez les chevaucher. Pour cela choisissez l'option monter dans le menu contextuel ouvert par un clic droit sur la monture.

Pour descendre de votre monture, choisissez l'option descendre dans le menu contextuel.

Quand vous êtes sur votre monture, il n'y a aucun changement dans les commandes qui dirigent votre déplacement.

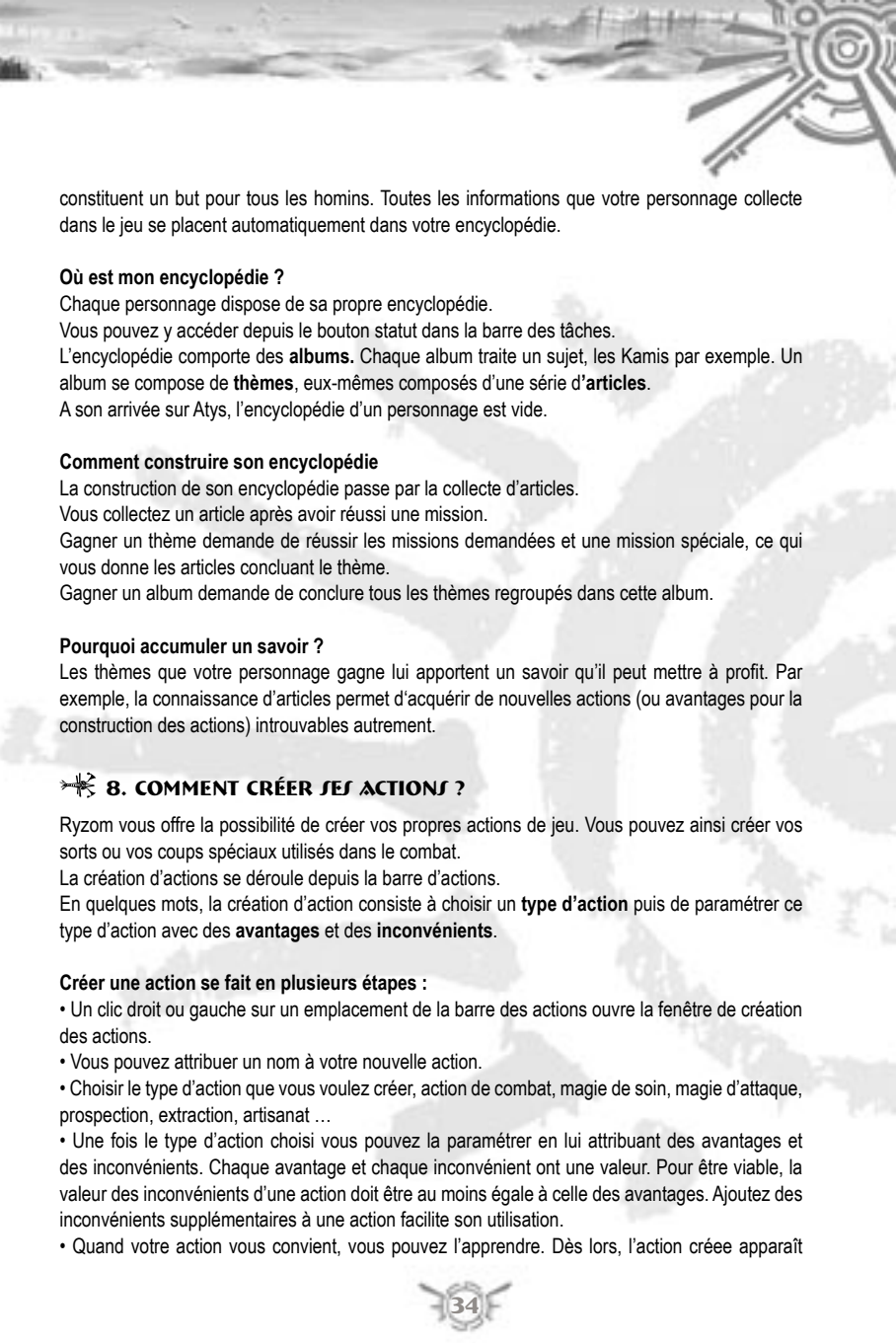
Comment utiliser l'inventaire des montures ?

Votre monture possède un inventaire qui fonctionne comme celui des bêtes de bât, par contre sa contenance est plus réduite.

Attention, quand vous êtes sur votre monture, tous les dégâts sont dirigés vers vous. Vous ne pouvez attaquer depuis votre monture, ce n'est pas un animal de guerre ! Aussi vous devrez fuir ou mettre pied à terre pour faire face au danger.

7. COMMENT CONSTRUIRE SON ENCYCLOPÉDIE ?

Atys est un univers riche en mystères. L'exploration d'Atys et la découverte de ses mystères



constituent un but pour tous les homins. Toutes les informations que votre personnage collecte dans le jeu se placent automatiquement dans votre encyclopédie.

Où est mon encyclopédie ?

Chaque personnage dispose de sa propre encyclopédie.

Vous pouvez y accéder depuis le bouton statut dans la barre des tâches.

L'encyclopédie comporte des **albums**. Chaque album traite un sujet, les Kamis par exemple. Un album se compose de **thèmes**, eux-mêmes composés d'une série d'**articles**.

A son arrivée sur Atys, l'encyclopédie d'un personnage est vide.

Comment construire son encyclopédie

La construction de son encyclopédie passe par la collecte d'articles.

Vous collectez un article après avoir réussi une mission.

Gagner un thème demande de réussir les missions demandées et une mission spéciale, ce qui vous donne les articles concluant le thème.

Gagner un album demande de conclure tous les thèmes regroupés dans cette album.

Pourquoi accumuler un savoir ?

Les thèmes que votre personnage gagne lui apportent un savoir qu'il peut mettre à profit. Par exemple, la connaissance d'articles permet d'acquérir de nouvelles actions (ou avantages pour la construction des actions) introuvables autrement.

8. COMMENT CRÉER SES ACTIONS ?

Ryzom vous offre la possibilité de créer vos propres actions de jeu. Vous pouvez ainsi créer vos sorts ou vos coups spéciaux utilisés dans le combat.

La création d'actions se déroule depuis la barre d'actions.

En quelques mots, la création d'action consiste à choisir un **type d'action** puis de paramétrer ce type d'action avec des **avantages** et des **inconvenients**.

Créer une action se fait en plusieurs étapes :

- Un clic droit ou gauche sur un emplacement de la barre des actions ouvre la fenêtre de création des actions.
- Vous pouvez attribuer un nom à votre nouvelle action.
- Choisir le type d'action que vous voulez créer, action de combat, magie de soin, magie d'attaque, prospection, extraction, artisanat ...
- Une fois le type d'action choisi vous pouvez la paramétrer en lui attribuant des avantages et des inconvenients. Chaque avantage et chaque inconvenient ont une valeur. Pour être viable, la valeur des inconvenients d'une action doit être au moins égale à celle des avantages. Ajoutez des inconvenients supplémentaires à une action facilite son utilisation.
- Quand votre action vous convient, vous pouvez l'apprendre. Dès lors, l'action créée apparaît



dans la barre des actions, et aussi dans la liste des actions connues. Un drag & drop permet de la placer dans la barre des actions.

Notes : Un clic droit sur l'icône d'une action offre l'option de l'éditer. Vous pouvez ainsi connaître ses avantages et inconvénients. L'option info d'une action affiche aussi ses avantages et inconvénients.

9. COMMENT CRÉER UNE GUILDE ?

Les guildes sont un des moteurs d'Atys. Vous pouvez rejoindre une guildes existante ou créer la votre. Créer une guildes chez un peuple exige une réputation minimum et le don d'une somme d'argent.

Il vous suffit pour cela de suivre les étapes suivantes :

- Rencontrez un pnj « **clerc de guildes** », sélectionnez-le, puis un clic droit ouvre le menu contextuel dans lequel vous trouverez l'option créer une guildes. Cette option ouvre la fenêtre créer une guildes.
- Dans cette fenêtre, inscrivez le **nom** de votre future guildes (dans le champ « Nom »)
- Puis, **décrivez votre guildes**, quel est son but, qui défend-elle ?... (dans le champ « Description »)
- Enfin choisissez le blason de votre guildes, couleurs, symboles... (dans le champ « conception du drapeau »)
- Pour valider vos choix, cliquez sur le bouton « créer la guildes ».

Attention, vous devez respecter les règles de bonne conduite en vigueur sur les serveurs Ryzom dans le choix du nom et de la description de votre guildes. Un nom de guildes doit aussi être unique et a une taille maximum.

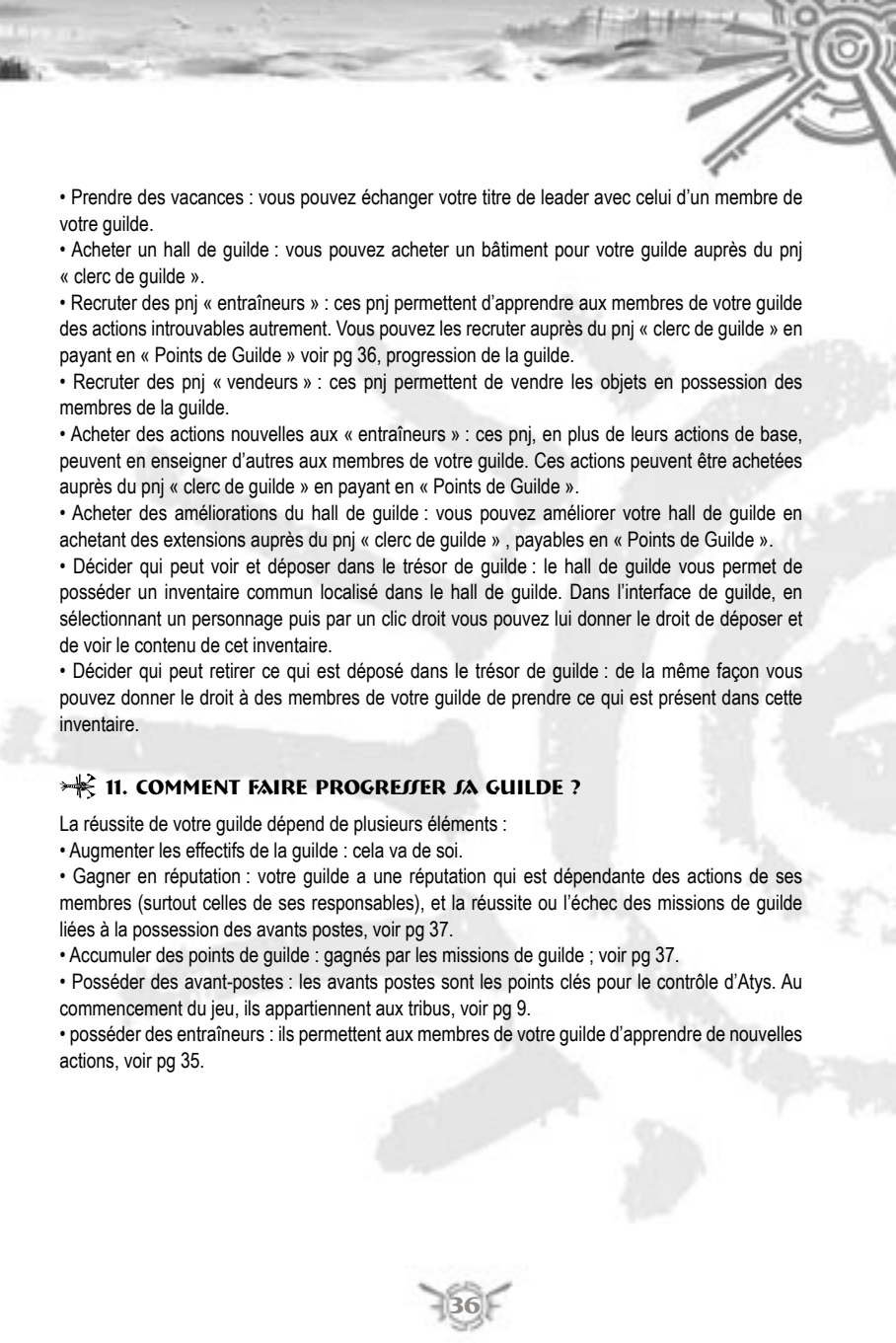
Désormais vous êtes le leader de votre guildes, à vous de la faire connaître et prospérer en ralliant des joueurs à votre bannière.

10. COMMENT GÉRER UNE GUILDE ?

Maintenant que vous avez créé votre guildes, vous en êtes le leader. Que pouvez-vous faire pour en assurer le développement ?

- Recruter de nouveaux membres : il suffit de cibler un personnage volontaire puis un clic droit ouvre le menu contextuel où vous trouverez l'option « recruter » (invitation de guildes).
- Remercier les trouble-fête : si certains membres de votre guildes causent des désordres vous pouvez les bannir. Dans l'interface de guildes, sélectionnez le personnage que vous désirez chasser, un clic droit vous propose ensuite parmi d'autres options, celle de le bannir.
- Promouvoir les membres actifs : vous pouvez promouvoir un membre de guildes au titre d'officier ou de grand officier. Dans l'interface de guildes, sélectionnez un personnage, puis par clic droit choisissez l'option promotion. Vous pouvez aussi rétrograder un officier de guildes. Les officiers de guildes seront vos assistants ou vos compagnons pour gérer la guildes.

Note : le nombre maximum d'officiers dans une guildes est limité par les effectifs de votre guildes.

- 
- Prendre des vacances : vous pouvez échanger votre titre de leader avec celui d'un membre de votre guild.
 - Acheter un hall de guild : vous pouvez acheter un bâtiment pour votre guild auprès du pnj « cleric de guild ».
 - Recruter des pnj « entraîneurs » : ces pnj permettent d'apprendre aux membres de votre guild des actions introuvables autrement. Vous pouvez les recruter auprès du pnj « cleric de guild » en payant en « Points de Guild » voir pg 36, progression de la guild.
 - Recruter des pnj « vendeurs » : ces pnj permettent de vendre les objets en possession des membres de la guild.
 - Acheter des actions nouvelles aux « entraîneurs » : ces pnj, en plus de leurs actions de base, peuvent en enseigner d'autres aux membres de votre guild. Ces actions peuvent être achetées auprès du pnj « cleric de guild » en payant en « Points de Guild ».
 - Acheter des améliorations du hall de guild : vous pouvez améliorer votre hall de guild en achetant des extensions auprès du pnj « cleric de guild », payables en « Points de Guild ».
 - Décider qui peut voir et déposer dans le trésor de guild : le hall de guild vous permet de posséder un inventaire commun localisé dans le hall de guild. Dans l'interface de guild, en sélectionnant un personnage puis par un clic droit vous pouvez lui donner le droit de déposer et de voir le contenu de cet inventaire.
 - Décider qui peut retirer ce qui est déposé dans le trésor de guild : de la même façon vous pouvez donner le droit à des membres de votre guild de prendre ce qui est présent dans cette inventaire.

11. COMMENT FAIRE PROGRESSER SA GUILDE ?

La réussite de votre guild dépend de plusieurs éléments :

- Augmenter les effectifs de la guild : cela va de soi.
- Gagner en réputation : votre guild a une réputation qui est dépendante des actions de ses membres (surtout celles de ses responsables), et la réussite ou l'échec des missions de guild liées à la possession des avants postes, voir pg 37.
- Accumuler des points de guild : gagnés par les missions de guild ; voir pg 37.
- Posséder des avant-postes : les avants postes sont les points clés pour le contrôle d'Atys. Au commencement du jeu, ils appartiennent aux tribus, voir pg 9.
- posséder des entraîneurs : ils permettent aux membres de votre guild d'apprendre de nouvelles actions, voir pg 35.



12. COMMENT ACCOMPLIR DES MISSIONS DE GUILDE ?

Votre civilisation a besoin du concours des guildes pour assurer sa survie et sa prospérité. A ce titre elle propose des missions de guilde.

En quelques mots, les missions de guilde consistent à enlever du contrôle d'une tribu un avant-poste puis à en extraire ce que votre peuple demande. Les avant-postes sont des zones clés où peuvent être construits des bâtiments.

Comment obtenir une mission de guilde ?

Contactez le pnj officier des avant-postes (officier de l'avant-poste). Il en existe un par ville.

Le pnj officier des avant-postes vous propose la liste des missions de guilde disponibles. Par avant-poste convoité par votre peuple existe une mission de guilde.

Postuler à une mission demande à ce que la mission soit disponible et que votre guilde ait la réputation minimum pour celle-ci.

Chaque mission de guilde est proposée pour un temps par l'officier. A la fin de ce temps, si votre guilde est la seule inscrite, vous gagnez la mission. Si plusieurs guildes sont inscrites à la même mission, celle-ci revient à la guilde ayant la réputation la plus haute.

Comment prendre le contrôle de l'avant-poste ?

Vous avez donc gagné une mission de guilde.

Maintenant, il vous faut prendre le contrôle de l'avant poste désigné par la mission de guilde.

Attention vous disposez de deux semaines pour en prendre le contrôle puis réussir la mission de guilde.

Vous pouvez agir par la force ou la diplomatie pour en prendre le contrôle.

- La voie des armes : chaque avant-poste appartient à une tribu. Aussi après avoir fait une déclaration de guerre au « régisseur de l'avant-poste » vous devez attaquer les pnj de cette tribu assurant sa défense. Finalement la tribu vous abandonnera provisoirement l'avant-poste quand vous aurez tué son capitaine. Celui-ci apparaît avec sa garde seulement après plusieurs combats. Attention, même après la mort du capitaine, la tribu tentera de reprendre par la force l'avant-poste perdu.

- La négociation : vous pouvez négocier avec une tribu si votre réputation envers elle est au moins neutre. Contactez alors le pnj « régisseur de l'avant-poste » de la tribu. Celui-ci vous propose des missions basiques, des tâches. Si votre guilde accomplit suffisamment de tâches, alors l'avant-poste vous appartient.

Comment réussir la mission de guilde ?

Dès que l'avant-poste est à vous, le pnj « régisseur de l'avant-poste » de la tribu disparaît. Il est remplacé par un pnj « régisseur de l'avant-poste » de votre guilde.

Contactez ce nouveau pnj.

Il vous propose une série de missions. Chaque avant-poste propose son lot de missions à thèmes.

Si votre guilde accomplit suffisamment de missions alors vous avez réussi la mission de guilde.



La récompense en est des points de guildes et une augmentation de la réputation de votre guildes.

13. COMMENT FAIRE DES MACROS ?

Les macros vous permettent d'automatiser vos actions et d'enchaîner plusieurs actions déclenchées par une seule commande.

Vous pouvez accéder à la fenêtre des macros depuis le bouton « option » dans la barre des tâches.

La création d'une macro se déroule en une suite d'étapes :

Cliquer sur le bouton « nouvelle macro ». Cela ouvre la fenêtre du même nom.

Le choix de son icône : cliquer sur le bouton « icône ». Cela ouvre la fenêtre du même nom où vous pouvez paramétrer l'icône qui représentera cette macro.

Le choix de ou des commandes déclenchées par la macro : cliquez sur « ajouter commande ». Cela ouvre la fenêtre où vous pourrez définir chaque commande, une à une.

Pour chaque commande, vous devez choisir sa catégorie, puis par catégorie l'action elle-même.

Le choix de la touche pour déclencher la macro : cliquez sur « touche ». Tapez alors la touche que vous utiliserez pour déclencher la macro.

Quand vous êtes satisfait de votre macro, le bouton ok permet de la valider. Dès lors vous pouvez la déclencher depuis la fenêtre des macros.

Vous pouvez aussi placer son icône dans la barre des actions.





© 2004 NevraX. NevraX, «The Saga of Ryzom», et les logos de NevraX et de «The Saga of Ryzom» sont des marques déposées ou enregistrées par leurs propriétaires respectifs.
Tous droits réservés.

<http://www.ryzom.fr>

