

AION™



NCSoft®

MANUEL DE JEU AION™





AION™

**BESOIN DE PLUS
D'INFORMATIONS ?**

VISITEZ WWW.AIONONLINE.COM/POWERWIKI
POUR TOUT SAVOIR SUR AION !



AION™

SOMMAIRE

SOMMAIRE

- Configurations système 3
- Installation du jeu 3
- Création de votre compte 3

DÉMARRAGE

- Création de personnage 5
- Interface 7
- Mouvements de base 9
- Combat 10
- Quêtes 11

LE MONDE D'AION

- Les Asmodiens 12
- Les Elyséens 14
- Les Balaurs 16

ASSISTANCE CLIENT 17

CRÉDITS 18

GARANTIE LIMITÉE 32

LISEZ CETTE NOTICE AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDÉO

I - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, IL FAUT CESSER DE JOUER IMMEDIATEMENT et consulter un médecin.

Attention

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

1. Eloignez-vous de votre écran le plus possible.
2. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
3. Jouez sur l'écran le plus petit possible.
4. Ne jouez pas si vous sentez une quelconque fatigue.
5. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

INSTALLATION

CONFIGURATIONS SYSTÈME

Configuration système minimale

Microsoft Windows XP SP2
Processeur 2,8 GHz
ou équivalent
1 Go de RAM
Carte graphique ATI x700 128 Mo
ou NVIDIA 5900 Ultra 128 Mo
ou plus puissante
15 Go d'espace disque libre
Lecteur DVD-ROM
Direct X 9.0c (mise à jour 6/2008)
Carte son et haut-parleurs
Connexion Internet haut-débit

Configuration système recommandée

Microsoft Windows XP SP2 / Vista
Processeur Dual Core 2,0 GHz
ou équivalent
2 Go de RAM
Carte graphique ATI x800
256 Mo, NVIDIA 6800 avec
256 Mo ou plus récente
15 Go d'espace disque libre
Lecteur DVD-ROM
Direct X 9.0c (mise à jour 6/2008)
Carte son et haut-parleurs
Connexion Internet haut-débit

INSTALLATION DU JEU

Insérez le Disque Un dans votre lecteur de DVD-ROM ou double-cliquez sur le fichier d'installation que vous avez téléchargé. Suivez toutes les instructions de l'assistant d'installation. Le Launcher NCsoft est également installé au cours du processus d'installation. Il est nécessaire pour jouer à *Aion*.

CRÉATION DE VOTRE COMPTE

Pour pouvoir jouer à des jeux NCsoft ou acheter des produits dans la boutique NCsoft, vous devez dans un premier temps créer un compte NCsoft. Rendez-vous sur www.aiononline.com/account pour commencer. Pour obtenir de l'aide, visitez la page www.aiononline.com/help

Création d'un compte NCsoft

1. Rendez-vous sur www.aiononline.com/account et cliquez sur le bouton Créer un compte pour commencer la création d'un compte NCsoft.
2. Suivez les instructions pour choisir le nom et le mot de passe de votre compte NCsoft. Vérifiez que vous saisissez des informations valides et correctes, et assurez-vous de pouvoir vous souvenir des détails de ce compte NCsoft. Il sera en effet utilisé pour gérer les informations de paiement. (Si vous possédez déjà un compte NCsoft, vous n'avez pas besoin d'en créer un autre. Utilisez celui que vous avez déjà.)

Vous devez à présent créer un compte de jeu *Aion* dans votre compte NCsoft pour pouvoir vous connecter au jeu.

Création d'un compte de jeu Aion

1. **Connexion** : rendez-vous sur www.aiononline.com/account et connectez-vous à votre compte NCsoft.
2. **Code d'activation** : dans la page Gestion de compte NCsoft, cliquez sur **Utiliser un code d'activation**. Saisissez votre code d'activation dans le champ indiqué, cliquez sur **Continuer** et suivez les indications qui s'affichent à l'écran.
3. **Méthode de paiement** : choisissez votre méthode de paiement préférée pour activer votre compte de jeu. Vous devez posséder une carte bancaire, un compte PayPal® ou une Game Time Card (carte de temps de jeu prépayé) valide. D'autres options peuvent être disponibles et seront affichées avec une description de chaque méthode de paiement lorsque vous en sélectionnez une.
4. **Notification d'activation du compte** : vous recevrez un e-mail une fois que votre compte de jeu aura été activé.

Important: conservez l'e-mail "Compte de jeu activé !" qui vous a été envoyé après l'activation initiale de votre compte de jeu.

Cet e-mail contient des informations très importantes, nécessaires pour vérifier à qui appartient le compte. Vous en aurez peut-être besoin ultérieurement. Ces informations ne vous sont fournies que dans l'e-mail envoyé lors de la première création de votre compte de jeu et ne peuvent vous être renvoyées.

Connexion au jeu : une fois que vous avez reçu l'e-mail "Compte de jeu activé !", vous pouvez vous connecter et commencer à jouer.

DÉMARRAGE

1. Double-cliquez sur l'icône *Aion* située sur votre Bureau ou cliquez sur l'icône du menu **Démarrer** de votre ordinateur pour lancer le NCsoft Launcher.
2. Cliquez sur *Aion* dans la liste située à gauche du Launcher et choisissez **Jouer** pour lancer le jeu. Un téléchargement sera peut-être nécessaire pour s'assurer que votre jeu est bien à jour.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Connexion : saisissez le nom et le mot de passe de votre compte de jeu pour vous connecter à *Aion*. Après avoir accepté les termes du Contrat Utilisateur, sélectionnez un serveur afin de créer votre premier personnage.

Ecran de sélection du personnage : il est possible de créer jusqu'à huit personnages sur chaque serveur. Cliquez sur le bouton **Créer** en bas de l'écran pour commencer.

Choix du camp : vous devez tout d'abord choisir de quel côté vous vous battez dans la guerre pour Atréia... Serez-vous Elyséen ou Asmodien ? Cliquez ensuite sur **Suivant**.

Sélection de la classe de départ : vous avez le choix entre quatre classes ; Guerrier, Eclaireur, Mage ou Prêtre. Vous serez en mesure d'affiner la classe et les compétences de votre personnage au fur et à mesure de sa progression.



Les **Guerriers** sont spécialisés dans le combat rapproché, grâce à leur impressionnante force physique et leurs prouesses martiales. Ils possèdent de nombreuses compétences redoutables destinées au combat qu'aucune autre classe ne peut maîtriser. Les Guerriers sont relativement faciles à jouer.



Parmi les classes de base, les **Eclaireurs** offrent la plus grande variété de styles de jeu. Ils sont très agiles et peuvent effectuer des attaques rapides ; cependant leur efficacité dépend beaucoup des compétences du joueur. Les Eclaireurs sont extrêmement versatiles.



Les **Mages** se reposent sur leur maîtrise de la magie pour infliger de lourds dégâts à distance. Ils sont cependant vulnérables au corps à corps, c'est pourquoi ils doivent apprendre à échapper à l'ennemi.



Les **Prêtres** sont spécialisés dans la magie de guérison et peuvent utiliser des sorts pour aider leurs alliés et affaiblir leurs ennemis. Bien que les Prêtres soient tout à fait capables de se mesurer à un ennemi au corps à corps, leur force réside essentiellement dans l'utilisation de soins et sorts de protection pour s'aider eux-mêmes et leurs alliés au cours d'une bataille.

Une fois votre classe choisie, cliquez sur **Suivant** pour continuer.

Apparence : l'écran de **Création de personnage** vous permet de personnaliser l'apparence de votre personnage dans le moindre détail.

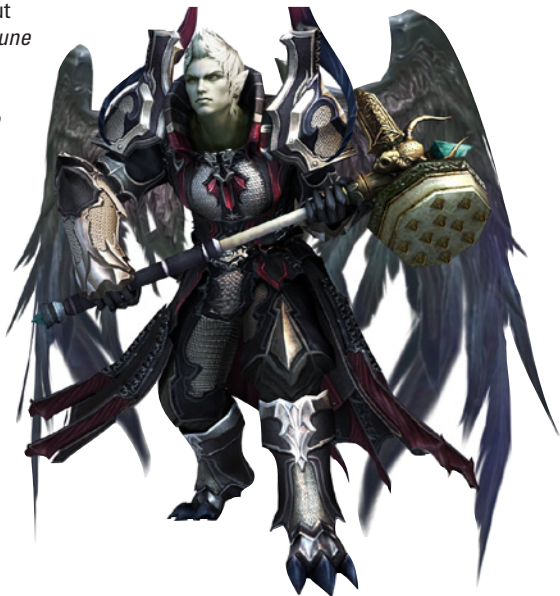
Nom du personnage : saisissez le nom souhaité pour votre personnage dans le champ indiqué. La longueur du nom doit être comprise entre 3 et 16 lettres, et ne peut comporter aucun chiffre ou caractère spécial. Seule la première lettre peut être une majuscule. Cliquez sur **Vérifier nom** pour vous assurer que ce nom est libre.

Apparence du personnage : cliquez sur le bouton **Personnaliser visage** situé à gauche de l'écran pour choisir une coiffure, modifier le visage de votre personnage et bien plus encore. Utilisez les menus déroulants et les curseurs pour modifier chaque détail du visage et des cheveux de votre personnage.

- Cliquez sur le bouton **Silhouette** situé à gauche de l'écran pour choisir une silhouette. Utilisez les menus déroulants et les curseurs pour modifier les détails de la silhouette de votre personnage, comme la taille de sa tête, de son torse et de sa taille.
- Cliquez sur le bouton **Aléatoire** situé en bas à droite de l'écran pour positionner de façon aléatoire les curseurs de l'onglet sélectionné. Cliquez sur Réinitialiser pour faire revenir les curseurs à leurs positions par défaut pour le visage ou le corps sélectionné.

Vous pouvez sélectionner l'un des trois boutons situés sous votre personnage pour savoir à quoi ressemblera votre personnage une fois équipé d'une armure de base et de haut niveau. *Il ne s'agit que d'une prévisualisation et ces boutons ne changent en rien l'apparence de votre personnage.*

Dernière étape : une fois que vous êtes satisfait de l'apparence de votre personnage, cliquez sur le bouton **Créer** pour terminer la création de personnage. Vous êtes prêt à vous aventurer dans Atréia !



INTERFACE

Lorsque vous vous connectez à *Aion*, l'interface de jeu par défaut apparaît en bas de l'écran. (Vous pouvez déplacer l'interface en haut de l'écran en ouvrant la fenêtre **Options** et en sélectionnant cette option d'interface.)



1. **Portrait du personnage** : cliquez sur votre portrait pour vous cibler.
2. **Barres de PV, PM, ED** : ces barres indiquent vos points de vie, vos points de mana et votre énergie divine. Les points d'ED s'obtiennent en tuant des créatures après le niveau 10, une fois que vous avez choisi votre classe de spécialisation. Vous pouvez dépenser ces points en utilisant des compétences spécifiques à votre classe et à votre faction.
3. **Barre de points d'expérience** : cette barre située en bas de l'écran vous indique combien de points d'expérience vous avez gagné au cours de votre niveau actuel. Vous obtenez des points d'expérience en tuant des monstres et en terminant des quêtes.
4. **Bouton de verrouillage de la barre d'actions** : cliquez sur le verrou pour empêcher les boutons et les compétences situés dans la barre d'actions d'être déplacés par accident.
5. **Menu** : le menu du jeu permet d'accéder à votre inventaire, à vos compétences, quêtes, etc. Vous pouvez également l'utiliser pour ouvrir un magasin personnel afin de vendre vos biens aux autres aventuriers.
6. **Influence** : l'influence est liée au nombre de forteresses contrôlées par une race. Utilisez ce menu pour consulter les taxes et les prix de tous les objets vendus par des marchands élyséens ou asmodiens sur le serveur.

7. **Vol** : cliquez sur ce bouton pour passer du vol à la course et vice-versa. La fenêtre affiche également le temps de vol restant, le temps de récupération et les commandes clavier pour voler à travers les cieux.
8. **Boussole et mini-carte** : consultez votre position actuelle et certains points importants autour de vous. Le point vert avec une flèche jaune verte indique l'endroit où vous vous trouvez et les autres points sur la carte représentent les personnages non joueurs (PNJ), ennemis et autres joueurs. Les joueurs de votre faction et les créatures neutres apparaissent en blanc, tandis que les ennemis apparaissent en rouge. Les membres de votre groupe sont représentés par des diamants bleus. Les flèches indiquent les PNJ d'une quête ou d'une campagne. Cliquez sur le bouton situé à droite de la mini-carte pour ouvrir une carte détaillée.
9. **Fenêtre de discussion** : elle affiche les échanges entre joueurs et les communications du jeu. Cliquez sur le bouton situé à gauche de la fenêtre pour ouvrir le menu **Préférences de discussion**. Vous pouvez ajouter ou supprimer des onglets, verrouiller la fenêtre, choisir la taille de la police de caractère, et ouvrir la fenêtre **Emotes**.
10. **Onglets de discussion** : ils permettent de choisir d'afficher tous les messages du jeu et des joueurs, toutes les discussions à l'exception des messages en combat, uniquement les messages de combat, ou encore uniquement les échanges entre les membres du groupe. Cliquez sur un onglet pour le sélectionner. Utilisez le menu **Préférences de discussion** pour accéder à davantage d'onglets et pour personnaliser les messages qui apparaissent dans la fenêtre de **Discussion**.



MOUVEMENTS DE BASE

Mouvement au sol : vous pouvez déplacer votre personnage à l'aide de la souris ou du clavier.

- Utilisez les touches **Z, Q, S, D** ou les flèches directionnelles pour avancer ou reculer, ou pour faire pivoter votre personnage sur la gauche ou sur la droite.
- Pour déplacer votre personnage avec la souris, décochez l'option **Désactiver clic pour bouger** dans le panneau des **Options de jeu** de la fenêtre **Options** (qui se trouve dans le **Menu système**). Vous pouvez alors cliquer au sol avec le bouton gauche de la souris pour déplacer votre personnage jusqu'à l'endroit désigné.

Position de la caméra : utilisez le bouton droit de la souris pour faire pivoter la caméra de façon à pouvoir regarder autour de votre personnage.

Vol : à partir du niveau 10, votre personnage effectue son Ascension et devient un ou une Daeva. Il peut alors voler. Si votre personnage s'élève depuis une hauteur, vous pouvez planer délicatement jusqu'au sol en appuyant sur la barre d'espace.

Si votre personnage se trouve dans une zone où le vol est permis, envolez-vous avec la touche **Page précédente**. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Vol** dans l'interface du jeu pour déployer les ailes de votre personnage. Appuyez sur la touche **R** pour gagner de l'altitude et sur la touche **F** pour en perdre. La fenêtre **Vol** affiche les autres commandes ainsi que le temps de vol restant pour votre personnage.



COMBAT

Attaquer : lorsque votre personnage a ciblé un ennemi, cliquez sur le bouton **Attaquer** sur la barre d'actions ou double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur votre adversaire pour commencer à vous battre. Cliquez sur les compétences de la barre d'actions (ou sur la touche correspondante), ou bien double-cliquez sur l'icône d'une compétence dans la fenêtre **Compétences** pour utiliser les aptitudes de votre personnage.

Si votre personnage se déplace pendant le combat, une flèche verte apparaît à l'écran à ses côtés. La touche sur laquelle vous appuyez donne à votre personnage un bonus dans un attribut spécifique :

- **Avant** : augmente l'attaque, diminue la défense physique et la résistance aux forces élémentaires.
- **Arrière** : augmente le blocage et la parade, diminue l'attaque.
- **Droite ou gauche** : augmente le pourcentage d'esquive et diminue l'attaque physique.

Ces mouvements sont particulièrement utiles lors de combats contre d'autres joueurs. Ils donnent à votre personnage un avantage certain.

Enchaînement d'attaques : si une icône lumineuse apparaît au centre de l'écran après l'utilisation d'une compétence, cela signifie que votre personnage a une chance de déclencher un enchaînement d'attaques. Une compétence peut par exemple permettre d'en utiliser une autre, de faire des dommages supplémentaires, d'ajouter un effet (comme le sommeil ou le poison) à une attaque, ou encore de changer la posture de votre adversaire (par exemple le renverser à terre).

Ouvrez la fenêtre **Compétences** en appuyant sur **K** et cliquez sur le bouton **Enchaînements** pour voir les enchaînements d'attaques disponibles de votre personnage.

Ramasser des objets : n'oubliez pas de ramasser tous les objets se trouvant sur les cadavres des ennemis ! Double-cliquez ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur la cible à terre pour ramasser ses objets, ou cliquez sur le bouton **Tout ramasser** pour prendre tous les objets.



QUÊTES

Votre personnage rencontrera au cours de ses voyages de nombreux alliés qui auront besoin de votre aide. Des icônes apparaissent au-dessus des PNJ pour vous indiquer qu'ils ont des quêtes à vous proposer. Cliquez avec le bouton droit de la souris ou double-cliquez sur le PNJ pour entamer la conversation.



Une **flèche bleue** indique que le PNJ a une quête à proposer à votre personnage.



Une **double flèche bleue** indique que votre personnage a terminé une quête donnée par ce PNJ, mais qu'il lui en reste d'autres à accomplir.



Un **soleil bleu** indique que votre personnage a terminé toutes les quêtes données par ce PNJ, et qu'il n'en a plus d'autres à lui proposer pour le moment.



Les PNJ qui ont des missions de campagne à proposer à votre personnage sont indiqués par une **flèche dorée**.



Une **double flèche dorée** indique qu'il reste des missions à accomplir pour terminer la campagne.



Un **soleil doré** indique que votre personnage a terminé la campagne proposée par ce PNJ.

LE MONDE D'AION

Le monde dévasté d'Atréia est peuplé par deux races jouables, les Elyséens et les Asmodiens, et par les Balours, leur ennemi commun.

LES ASMODIENS

Les Asmodiens sont un peuple brave et robuste. Leur peau est pâle ou obscure, et leurs yeux se sont adaptés à l'obscurité en développant une lueur surnaturelle qui est très marquée pendant les combats.

Les Asmodiens sont extrêmement généreux et loyaux envers leurs compagnons, mais ils peuvent se montrer froids et cruels envers les étrangers. Les Daevas asmodiens sont dotés d'une force immense et ils sont capables de voler au moyen de leurs ailes de couleur sombre.

Les Asmodiens vivent dans la partie supérieure d'Atréia, le monde d'*Aion*. Leur territoire, sombre et hostile, se nomme Asmodae, et sa capitale Pandaemonium.





LES ELYSIÉENS

Peuple d'une beauté et d'une splendeur inégalées, les Elyséens sont rassurants, chaleureux et accueillants. Cependant, ils n'éprouvent ni bienveillance ni pitié envers leurs ennemis.

Les Elyséens considèrent avoir été bénis et leur beauté les a rendus arrogants. Leur forme de Daeva se caractérise par de magnifiques ailes angéliques qui se révèlent extrêmement puissantes malgré leur apparence gracieuse.

Les Elyséens occupent la partie inférieure d'Atréia, une terre radieuse connue sous le nom d'Elyséa. Leur capitale est Sanctum.

LES BALAURS

Le terme Balaur évoque des images de terreur dans le cœur des humains des deux côtés d'Atréia. Race puissante et très intelligente créée par *Aion* pour faire régner l'ordre sur la planète, les Balaurs sont rapidement devenus obsédés par le pouvoir et la domination. Leur agressivité a forcé le dieu *Aion* à créer les Seigneurs empyréens afin de préserver la planète et ses habitants.

Après une longue et cruelle guerre contre les Seigneurs empyréens, les Balaurs ont réussi à détruire la Tour de l'Eternité durant ce qui devait être une réunion de paix. La destruction de la Tour a banni les Balaurs dans les Abysses, une faille instable située entre les deux parties brisées d'Atréia, où se trouvait jadis la Tour.

Les Balaurs ont récemment réussi à s'échapper de leur prison et menacent de nouveau le monde.



ASSISTANCE CLIENT

ASSISTANCE EN JEU

Appuyez sur **H** ou saisissez la commande **/petition** pour demander de l'aide en jeu. Cliquez sur le bouton **Ecrire** en bas de la fenêtre pour saisir votre message et l'envoyer à notre service client.

SERVICE D'ASSISTANCE EN LIGNE POUR LE JEU, LA FACTURATION OU LES PROBLÈMES TECHNIQUES

Rendez-vous sur
www.aiononline.com/help
pour toute demande d'aide.

CRÉDITS

NC SOFT KOREA

Directeur de la production

Taekjin Kim
Senior Executive Producer

James Bae
Executive Producer

Producteur

Wonsik Woo
Producer

EQUIPE DE GESTION DE PROJET

Jaebok Lee
Project Manager

Jeongil Kim
Minyoung O
Youngwook Heo

EQUIPE ARTISTIQUE

Hyungjun Kim
Art Director

Minyoung Yoon
Background Art Director

Hyunsook Kwon
Character Art Director

Développement artistique du monde

Yongyoub Roh
Senior Artist

Gibok Kim
Suneun Kim
Sunghun Kim
Eunyoung Kim
Taeho Kim

Hodong Ra
Kyuseok Seo
Seungchul Lee
Youngpyo Lee
Wonsik Jung
Jihee Jung
Kyoungae Hwang

Modélisation du monde

Yusuk Kim
Senior Artist

Aria Kim
Gijung Lee
Myonghee Lee
Suyeon Lee
Seungho Lee
Jeonga Lee
Kwangchoon Yim
Yeonsim Tak

Conception artistique du monde

Jongjin Yun
Senior Artist

Soyoung Kwak
Youngsang Kim
Myoungsub Yang
Jihoon Oh
Keunyoung Lim
Jonghoon Jung

Conception des personnages

Hunyong Ryu
Senior Artist

Sungyoon Go
Jibae Park
Jungmi Park
Jiyoung Lee
Youngchea Jeung

Modélisation des personnages joueurs

Changsoon Park
Senior Artist

Misoon Kim
Yujin Kim
Jaeseung Park
Sunghyun Ahn
Youngsoo Yang
Namyong Lee
Jinyoung Lim
Eunmee Choi
Hyunchul Han
Yongjue Ham

Animation des personnages

Jungsoo Kim
Yongju Park
Hyojin Park
Joohyun An
Jongho Lee
Sangyeong Jeong
Jaeik Joo
Jongwoo Chuan

Modélisation des PNJ

Yeonsu Seo
Senior Artist

Sangho Kim
Doobong Baek
Inkul Sung
Jonghi Lee

Effets spéciaux

Jinhwan Kim
Senior Artist

Heesub Shin
Seokhwan Lee
Minwoong Choi

PR

Jungho Seo
Artist

Assistant artistique

Kiok Kim
Doehyoung Kim

Sungduk Kim
Jieun Kim
Taewan Kim
Hanhee Kim
YoungMin Park
Jinsuk Bae
Hyemin Baek
Changhee Lee
Hansu Jeong
Jungeun Her

EQUIPE PROGRAMMATION

Maro Shim
Programming Director

Hyungsuk Kang
Lead Programmer

Client

Hyundong Lee
Junghoon Jee
Sangwon Park
Jaemin Shim

Moteur

Jintae Kim
Senior Programmer

Jaewook Lee
Taeha Lee
Jeongwoo Kim
DaeHyun Lee

Serveur

Seunguk Baek
Senior Programmer

Taehyoung Ahn
Yunsung Eom
Geonmin Lee
Dongchan Lee
Taesung Hahn
Kijeong Hyun

EQUIPE GAME DESIGN

Yongchan Jee
Director/Lead Designer

Shinjin Kang
Assistant Lead Designer
Jiho Lee

Assistant

Haeryun Kim

Design des combats

Jiliang Kim
Senior Designer

Hyukjun Choi

Minho Kim
Jiyoung Min
Sungjae Park
Jangwon Park
Shinkyu Lee
Junghwan Lee
Junehee Lee
Youngha Jeon

Design des relations sociales

Jieun Gwak
Senior Designer

Heonno Choi

Namjoon Kim
Insung Cho

Design de l'univers

Myunseok Sohn
Senior Designer

Sujin Kim
Eugene Kim
Sungrae Park
Jiyoun Park
Seyon Byon
Minwoo Aum

Design du monde

Nayoung Kim
Senior Designer

Seonho Lee

Kyungtae Kim
Sangman Kim
Jungmin Kim
Kilwoo Nam
Hyunzoo Park

Designers assistants

Seohye Kim
Shinja Yang
Hoonseok Yang
Jongmin Lee
Jiwoong Han

SON

Equipe audio
Pat Byun
Sound Producer

InRo Joo
Music Composer

JooEun Hwang
Sound Designer

YongKi Lee

**MUSIQUE D'AMBIANCE/
BANDE ORIGINALE**

Ryo Kunihiko
Composition & Arrangement/
Music Producer

Kuwano Hijiri
Orchestra Director

London Symphony (GBR)
Orchestra

Kuwano Hijiri Strings (Japan)
Origa (Russia)
Female Voice/Scat

Jia PengFang (China)
Erfu

Yokoo Takashi (Japan)
Irish Whistle

Abbey Road Studio (GBR)
Recording Studio

Hitokuchizaka Studio (Japan)

Astro Studio (Japan)

Atom Heart the Mother Studio
(Japan)
Mixing Studio

Wonder Station Mastering Room
Mastering Studio

Doublage

HyukSoo Kwon
Dubbing Artist

SeungJun Kim
Jang Kim
YoungSun Eun
MyungSun Lee

YoungJun Si
JungHwa Yang
MinJung Yeo
YeoJin Yoon
JiYoung Lee
YoungWoong Jung

YouMi Jung
SungTae Park
TaeYoung Kim
DohHyung Nam
MinHyuk Jang
SeungHwa Jeon
KyuJun Cho
MokYong Kim
SeokHwan Kim
SeungChul Baek
MoonHee Lee
ByungYong Lee
HyungSeok Jung

JiHoon Choi

SeJung Myung
YoungAh Kim
JiYoung Kim
YoonHee Maeng
JiHye Lee
JaKyung Jeon
WonJung Choi
JuYeon Han
SuYeon Hwang

BlueSound Studio (Korea)
Recording/Editing Studio

Thème musical d'Aion

Ryo Kunihiko
Composition & Arrangement/
Music Producer

Pat Byun
Vocal Director

Kyoungwon Choi
Lyric

Yozoh
Vocal/Chorus

Kuwano Hijiri Strings (Japan)
Orchestra

Seoul Record Studio (Korea)
Vocal Recording Studio

Atom Heart the Mother Studio
(Japan)
Mixing Studio

Wonder Station Mastering Room
Mastering Studio

EQUIPE INTERFACE

Youngsuk Kang
UI Manager

Sangjin Park
UI Design

Miae Myoung
Hyunjung Chun

Eunyoung Kang
UI PM

EQUIPE LOCALE

Equipe marketing *Aion*

Victor Um
Business Manager

Hyojeong Kang
Min Kim
Youngmin Park
Eunyoung Son
Myungchan Ahn
Elaine Ahn

Equipe de contrôle qualité

Jinseop Kim
QA Manager

Younghee Hong
QA Lead

Jungmoo Lee
Test Lead

Seyong Kim

Sangkwun Kim
Game Test Engineer

Hayan Kim
Hyewon Kim
Ingyu Park
Philrip Bak
Jihoi Sohn

Soohan Song
Sungje Ahn
Jeongmin Lee
Changjung Oh
Kyoungah Jeon
Gitaek Hwang
Yeontaek Hwang
Junil Hwang

Equipe planification

Hyekyung Ahn
Team Manager

Hoon Park

Yongduk Yun
Assistant Manager

Yongjun Choi

Seunghoon Ko
Jongik Kim
Minhwan Kim
Misun Kang
Myungsik Seo
Kangbi Shin
Sangwan Woo
Yongtae Yu
Moyoung Lee
Miyoung Chung
Jaemin Ju
Junyoung Cheon
Younghoon Choi
Jina Choi
Jeayoun Hwang

Equipe gestion

Sungtae Jung
Team Manager

Hyungihn Yoon
Youjung Ki

Jinsook Han
Assistant Manager

Seongyong Park

Yongo Kim
Donghyun Kim
Junghan Rho
Hayoung Park
Suhyun Lee
Jaewon Lee
Jehun Yoo

Opérations

EungSoo Youk
General Manager

EunChan Oh
Manager

KongSu Lee
YH Yang
HoTae Jung
EunSook Kim
SukHo Lim
YuJoin Cho
KyungNam Kim
HyoJung Kim
HwanYong Kim
MinGyu Sung
Gilbert Park
Manager

MyeongWon Bang
HyunChul Oh
GukJin Kong
BongKyun Kim
JinSu Park
JaeHoon Jang
JoonHee Choi

Service d'informations

Don woo Byun
Manager

Sung Hoon Jung

Aide au développement

Byungjun Jeon
Manager

Taeseung Hwang
Service Launching

Yongbae Kim
Kwangjin Park
Sangmin Lee

Dogyeom Kim
Communication

Youngun Kim
Hyunuk Kim
Sewon Park

Jiahn Eo
Planner

Système de facturation

Hyunseok Kim
Auth/Billing System Manager

Jaewon Ryu
Lead Programmer

YoungMin Noh
Heewon Kong
MinAe Kim
Seunghoon Park

Equipe d'assistance au game design

Kyoungwon Choi
Manager

Hyungmin Lee
Hyunmin Shin
Dongwoon Lee

Equipe d'assistance technique du jeu

Young Joon Kim
Manager

Seungwon Oh
Jong Jin Kim

EQUIPES INTERNATIONALES**Services internationaux**

Jin Hoo Park
Business Manager

TaeHoon Kim
Publishing Manager

JeongHeon Kim

Wonki Lim
Publishing Assistant Manager

Eunjung Kim

June Kim
Localization Manager

Jisun Lee

LMP
Paul Lee

Myunghwa Choi
Localization Engineer

Opérations internationales

Soon S. Kim
System Manager

Connor Lee

Bruce Park
Network Engineer

Clark Kim
System Engineer

Arthur Kim
Tommy Ahn

Brian Kim
DBA

Roy Kim
Gon-Soo Moon
Harry Park
ChangGyu Sung
Anthony Choi
WonWoo Choi

Assistance technique internationale

Hyoungguen Kim
Technical Support

Shingon Kim
Sanggeun Kim

Sangman Lee
QA Manager

SERVICE INTERNET**Développement Web**

SungRyong Kim
General Manager

Yongook Kim
Manager

Joohee Kang

Yunjung Yi
Manager

Planification du service Web

Heejung Kim
Manager

Paeksu Choi

Miyoung Kim
Manager

Jeongho Park
Heeju Lee
Jeahun Jung

Opération de service Web

Jihye Kim
Hyunsil Lee

Remerciements

Joon Soo Chang
CAD

Autres remerciements

Joohyung Jang
Kye Young Ahn
Kwangro Yi
Eunsung Lee

Youngsic Park
Seung Bo Sim
Ji Ook Han
Sungjun Ahn
Sangil Zeon
Daehong Min
Doin Kim
Junwan Park
Hyoungseok Oh

NC SOFT WEST

DIRECTION

Jaeho Lee
Kathryn Bates
Dong-il Kim
David Reid
Jeff Strain
Patrick Wyatt

PLANIFICATION

Boram Chung

PRODUCTION

Brian Knox
Lani Blazier
Chris Hager

CONTRÔLE QUALITÉ

Stefan Ramirez
Jeff Daily
Max Gaullier*
Allan Israels
Felicia Johnson*
Patrick Johnson*
Sascha Schon*
Chris Tilton*

SERVICE CLIENT

Charlie Porter III
Mitch Burton
Jeremy Henry
Bryon Lloyd
Jennifer Randall
Paul Roberson
Emmanuel Servais

COMMUNAUTÉ

Kelly Knox*
Martin Rabl
Sebastian Streiffert

EQUIPE D'ÉCRITURE

Marti McKenna
Erik Bear*
Brannon Boren*
Shelly Rae Clift*
Jess Downs
Alan Dunkin
Stacey Janssen*
Stacie Magelssen*
Scott James Magner*
Daneen McDermott*
Bridget McKenna*
David Noonan*
Stacie Oelze*
Janna Silverstein*
Conor Sheehy
Fran Stewart*

STUDIO DE PRODUCTION

Lance Stites
Ricky Ahn
Hyun-Ah Chun
Nicolas Coutant
Eric Duffer
Lauren Duncan
Sam Han
Jae Hwan Kim
Marissa McWaters
Young Park
Yongki Yoon

LOCALISATION

Tomasz Ankudowicz
Sean Neil
Marco Simon

DÉVELOPPEMENT DU SYSTÈME DE FACTURATION

Charlie Hills
Bryan Cook
Jason Dunn
Matthew Gramlich
Dana Huyler

Tomoko Iwata
Tim Johnson
Michael McDonnell
Loren Peace
Jonathan Shelus
Andrew Stevens
Jonathan W. Taylor
Alaric Weigle

INFRASTRUCTURES

Jeff Hillhouse
Michelle Caddel
Luisa Donovan

FINANCE

*Gary Christianson**
Paul Bone
Shawn Carlson
Carol Cates
Laura Craig
Laura Hill
Laurie Hoffer
Seung Hoon Song
Tammy Moter
Jason Rotan

GESTION DE LA MARQUE GLOBALE

Chris Lee
Cameron Payne*
Brian Porter

RESSOURCES HUMAINES

Mark Alkhazov
Nathan Guajardo
Kathy Hayden-Matthys
Natasha Mitchell
Jean Orrison
Jett Tattersall
Clark Westerman
Thomasin Wright

SERVICES D'INFORMATION

John Gehring-Liker
Eric Arnold
Bethany Baldwin
Ben Furtado
Stephenie Harris
Gon-Soo Moon
Carl Perry
Robert Walsh

INFORMATIQUE & OPÉRATIONS

Rob Cordero
Won Woo Choi
James Hegarty V

ASSISTANCE INFORMATIQUE

Noah Lee
Tony Cabrera
Martin Knapick
Gordon Maaß

OPÉRATIONS

Juwon Lee
Brian Kim
Eun Sook Kim
Wan Geun Kim
Changsu Lee
David Seo

OPÉRATIONS TECHNIQUES

Matthew Tobin
Jeff Angus
Joel Comeaux
Russ Lavoie
Sam Marx
Ed Schwartz
Matthew Thornhill
Greg Williams

CENTRE D'OPÉRATIONS RÉSEAU

John Bishop
James Ash
Nick Bellamy

Sean Finch
Gary Hallmark
Michael McDonnell
Mohamed Moukhtar
Warren Sheets
Ben Shumway

INGÉNIERIE RÉSEAU

Jonathan Pace
Eric Basham
Joe Fite
Aaron Wendel

SÉCURITÉ

Gabriel Friedmann
David Marcoux

INGÉNIERIE TECHNIQUE

Jeff Stamp
BJ Golding
Greg Hayward
Dan Lepine
Jason Lifsey
TJ Walker
Todd Warburton
Brian York

LÉGAL

Matt Esber
Mark Heath

MARKETING

Dirk Metzger
Marc Berekoven
Leah Bowers
Loïc Claveau
Christopher Domogalla
Ryan Faillace*
Hoss Fatemi
Mirko Gozzo
Carolyne Griffin*
Christian-Peter Heimbach
Trevor Henington

Andy Hunter
Julia Martin
Karen Reynoso
Angela Sewell
Vlastimil Vasak
Amanda Walton

RELATIONS PUBLIQUES

Genevieve Waldman
Janna Bureson
Sabine Berekoven
Lincoln Davis
Ryan James
Christian Vestol
Halcyone Wise

PUBLICATION

Véronique Lallier
Steve Levy
Neal Buckmaster
Duane Colbert
Vladimir Cole
Matthew Doherty
Stephen Hutchins

VENTES

Lisa Bell
Yong Taek Bae
Teresa Bailie
Kwok-chee Cheung
Amanda Douglass
Allan Fowler*
Mitch Kampf
Billy Mayhaw
David Robinson
Sarah Rogers
Keri Taylor
Mandy Van Ackeren

SERVICES STUDIO

John Erskine
Julie Engleking
Chris Freeman

Markus Fried
Hope Green
Jean-Marc Rouchouse

ASSISTANCE FACTURATION

Lance Schibi
Ray Anderson
Michael Augustine
Matt Chernicky
Zachary Clark
Nick Dekay
Vivienne Gao
John Garcia Jr.
Michael Handy
Leslie Lomeli
Aleksandra Nastovic
John Rabon
Tim Saxon
Margaret Sheehan
Steve Short
Patrick Wagner
De'Andre Whittley

SERVICE CLIENT

Chris Allen
Wesley Bellanca
Daniel Betsinger II
Evan Blewett
Jaouen Dusausoit
Álvaro Fernández
Jennifer Grass
John Henderson
William Jen
Jeff Lewis
Dylan Servantes
Rob Simpson
Stephen Tong
Heather Warner
Charles Way
Chris Wilbur

ASSISTANCE TECHNIQUE

Trollis Crider

Michael Chirieleison
Donovan Kennedy
Michael Lafond
Hayden Linder
Christopher Miller

CONTRÔLE QUALITÉ

Dan Campbell
Kari Bowen
Heidi Dozier
Tad Pantaleoni
Cody Russell
Stefan Trefil
Mike Wilhm
Philip Wood

LABORATOIRE DE COMPATIBILITÉ

Steve Tonkin
Brian Giebelhaus*
Michael O'Keefe
Joseph Riley
Kevin Ringelstetter

DÉVELOPPEMENT WEB

*Pete Arden**
Erik Friend
Michael Graves
Kris Hedstrom
Jonathan McLaughlin
James O'Neal
Chad Ort

REMERCIEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

ArenaNet
Carbine Studios
Chris Chung
Paragon Studios

AUDIO ET SON

Blindlight (English)
Dunesound (French)
Studio Mühl (German)



Poeta

Sanctum

Theobomos

Verteron

Elfen

Interdiktah

Elysea



Morheim

Belistan

Brusthomin

Pandaemonium

Altgard

Ishalgen

Asmodae

GARANTIE LIMITÉE

La garantie suivante et les informations d'assistance s'appliquent uniquement à l'acheteur original des produits couverts par cette garantie.

NCsoft Europe garantit à l'acheteur original du produit (le "Produit") que le support contenant le Produit sera exempt de défaut matériel et de fabrication pendant une durée de quatre-vingt dix (90) jours à partir de la date d'achat (la "Période de garantie"). L'entière responsabilité de NCsoft Europe et votre seul recours sous cette garantie limitée consiste dans, et à la seule discrétion de NCsoft Europe, le remplacement ou la réparation, sans frais, de toutes les parties endommagées du Produit qui ont été prouvées comme défectueuses, en terme matériel ou de fabrication, pendant la Période de garantie.

Vos droits ne sont pas affectés.

EXCLUSION DE GARANTIE

Cette garantie s'applique uniquement aux défauts matériel et de fabrication. Tout problème lié à une utilisation abusive et déraisonnable, à un mauvais traitement, négligence, accident, mauvaise manipulation, destruction ou altération n'est pas un défaut couvert par cette garantie. Toute partie ou matériel de ce Produit sujets à une usure normale ne sont pas couverts par cette garantie.

CLAUSES RESTRICTIVES

Aucune autre représentation ni réclamation, de quelque nature que ce soit, ne peut obliger NCsoft Europe. A l'exclusion des garanties déterminées ci-dessus (qui sont limitées à la période de quatre-vingt dix (90) jours décrite plus haut), les produits de NCsoft Europe sont fournis "en l'état" sans, dans les limites définies par la loi, sans garantie explicite ou implicite y compris, mais sans limiter, les garanties de commercialisation et d'adéquation à un usage particulier. NCsoft Europe ne garantit pas que ce Produit soit exempt d'erreur et fonctionne sans interruption. En aucun cas NCsoft Europe, ni votre revendeur ne peuvent être tenus responsables pour toute perte de données, de pertes financières circonstancielles, de perte de temps et de dérangement pour tout dommage circonstanciel, indirect, ou conséquent à ce Produit ou à votre utilisation de ce Produit. Ce Contrat n'exclut pas la responsabilité de NCsoft Europe en matière de décès ou de blessures causées par sa négligence ou suite à une fraude ou à une déclaration illicite.

OBTENIR UN SERVICE COMPRIS DANS LA GARANTIE

Dans le cas où le support contenant le Produit présente un défaut matériel et/ou de fabrication, et si ce défaut est découvert pendant la Période de garantie, veuillez contacter le revendeur auprès duquel vous avez acheté le Produit.

Si vous avez des questions concernant la garantie, vous pouvez également contacter notre Service Client par e-mail à l'adresse suivante : frsupport@ncsoft.com



ALIENWARE®



12

www.pegi.info

WWW.AIONONLINE.COM

© 2009 NCsoft Europe Ltd. Tous droits réservés. NCsoft, le logo NC, Aion et tous les logos et dessins associés à NCsoft sont les marques commerciales et/ou déposées de NCsoft Corporation. Toutes les autres marques commerciales et/ou déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

AION-EU-FR-MAN_WEB