

GAGNEZ DES JEUX UBISOFT !



ET PLUS
ENCORE...

ENREGISTREZ-VOUS MAINTENANT
→ <http://registrationpc.ubi.com>

En vous enregistrant, vous pouvez également :

- Accéder à du contenu exclusif et des promotions spéciales
- Recevoir Les dernières informations sur les jeux Ubisoft
- Devenir membre de la communauté Ubisoft
- Profiter gratuitement du support technique en ligne

Concours gratuit sans obligation d'achat. Voir conditions sur le site.
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. - Silent Hunter: © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. - Myst: © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Myst and Riven® created by Cyan Worlds, Inc. © Cyan Worlds, Inc. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. D'holm, Cyranil, and Mystil are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment. Developed by Cyan Worlds, Inc. - R6 Lockdown: © 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Golden Horn and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. - POP 2 Thrones: © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.



Ref: 814684

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®



**A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO
PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT**

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

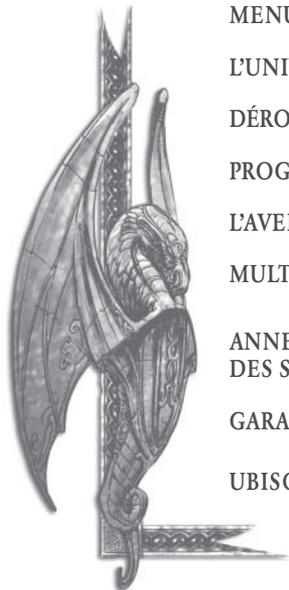
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - 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 immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

DÉMARRAGE.....	2
MENU PRINCIPAL.....	3
L'UNIVERS DE MIGHT & MAGIC	4
DÉROULEMENT DU JEU	6
PROGRESSER DANS	8
L'AVENTURE.....	8
MULTIJOUEUR.....	10
ANNEXES: DESCRIPTION DES COMPÉTENCES ET DES SORTS	13
GARANTIE.....	24
UBISOFT À VOTRE SERVICE... ..	25



DÉMARRAGE

Configuration requise

Système d'exploitation : Windows® XP

Processeur : AMD Athlon™, Pentium® 2.2 GHz (3 GHz recommandé)

RAM : 512 Mo (1 GB recommandé)

Carte vidéo* : 128 Mo compatible DirectX® 9

Carte son : compatible DirectX 9

Version de DirectX : DirectX 9 ou plus

Espace disque : 7 Go disponibles

Périphériques compatibles : clavier et souris compatibles Windows

Multijoueur : Connexion Internet haut-débit avec un débit montant de 64 Kbit/s ou plus, installation du client Steam indispensable pour le multijoueur.

*cartes vidéo compatibles à la sortie du jeu

Série des NVIDIA® GeForce™ FX/6/7 (à l'exception des GeForce 4 MX)

Série des ATI® Radeon™ 9/X

Les versions pour ordinateurs portables de ces cartes ne sont pas complètement supportées. Pour voir une liste mise à jour de toutes les cartes compatibles, veuillez consulter la FAQ du jeu sur notre site web à : <http://support.ubi.com> ou le fichier lisezmoi présent sur le disque du jeu.

Pour disposer d'un son en Dolby® Digital, il est nécessaire de posséder un processeur NVIDIA® nForce™ ou une carte mère/carte son comprenant le Dolby® Digital Interactive Content Encoder.

D'autres chipset peuvent fonctionner, mais aucun support technique ne sera assuré. Pour obtenir une liste mise à jour des chipsets, cartes vidéo et systèmes d'exploitation testés, visitez la FAQ du jeu sur notre site de support technique : <http://support.ubi.com>

REMARQUE : ce jeu contient un technologie anti-copie qui peut entrer en conflit avec certains lecteurs physique ou virtuels.

Installation

Insérez le disque du jeu dans votre lecteur de CD/DVD. Si l'option de démarrage automatique est activée, l'installation du jeu commencera automatiquement. Sinon, cliquez deux fois sur l'icône de votre lecteur de CD/DVD dans le menu Poste de travail. Recherchez le fichier Autorun.exe dans la liste puis double-cliquez dessus pour commencer l'installation. Sélectionnez «Installer» pour débiter l'installation et suivez les instructions apparaissant à l'écran.

Pendant l'installation, il vous sera demandé si vous désirez installer Steam®. Ce programme est nécessaire si vous avez l'intention de jouer sur Internet. Il vous suffit de suivre les instructions pour vous créer un compte. Ignorez cette étape si vous n'avez pas l'intention de jouer sur Internet ou si vous disposez déjà d'un compte Steam®.

Une fois l'installation terminée, deux raccourcis seront placés sur votre bureau, un pour lancer le jeu en solo et l'autre pour le jeu multijoueur.

MENU PRINCIPAL

Double-cliquez sur l'icône présente sur votre bureau ou bien cliquez une fois sur l'icône présente dans le menu Démarrer.

Une fois le jeu chargé, le menu apparaît pour vous proposer les options suivantes :

- **Nouvelle partie :** commencez une nouvelle partie. Choisissez entre les niveaux de difficulté **normal** et **difficile**. En mode difficile, les ennemis sont plus forts, plus résistants et plus habiles pour éviter vos attaques.
- **Charger partie :** chargez une partie que vous avez précédemment sauvegardée.
- **Multijoueur :** accéder aux parties en multijoueur (voir page 36 pour plus de détails).
- **Options :** permet de configurer les options de jeu, vidéo, audio et les commandes.
- **Quitter :** quitte le jeu et retourne sur le bureau.

Options

L'écran des options est séparé en cinq catégories auxquelles vous pouvez accéder en cliquant sur les onglets dans la partie supérieure de l'écran.

Clavier

Cet onglet vous permet de configurer les touches de votre clavier.

Souris

Vous pouvez modifier la sensibilité de votre souris et en inverser l'axe vertical pour les adapter à votre propre style.

Audio

Les options audio vous permettent de :

- Modifier le volume principal du jeu,
- Modifier le volume de la musique,
- Choisir entre l'accélération matérielle ou logicielle (selon le type de carte installée),
- Activer l'affichage des sous-titres.

Video

Au premier lancement du jeu, le programme va déterminer la configuration la plus adaptée à votre système. Cependant, vous pourrez modifier cette configuration en choisissant une qualité graphique générale (assurez-vous au préalable que votre ordinateur soit capable de supporter des réglages haute qualité).

Pour les utilisateurs avancés, vous pouvez cliquer sur le bouton «Avancées» afin de personnaliser la configuration vidéo de façon plus pointue.

Jouabilité

Vous pourrez modifier certains paramètres du jeu sur cet écran.

- **Viseur :** activez ou désactivez l'affichage du viseur pendant la partie.
- **Oscillation de la tête :** activez cette option pour apporter plus de réalisme en faisant légèrement bouger l'écran lorsque vous marchez ou courez.
- **Toujours afficher la Ceinture :** désactivez cette option pour ne pas afficher en permanence les objets placés dans la Ceinture.

L'UNIVERS DE MIGHT & MAGIC

Contexte historique

Il y a près de 100 ans, toutes les terres d'Ashan furent dévastées par les Guerres du Feu, qui opposèrent l'alliance des Humains, des Elfes, des Mages aux armées des Démons. Les combats firent de grands ravages, mais les forces alliées parvinrent à remporter la victoire grâce au sacrifice d'un Sorcier connu sous le nom de Sar-Elam, le Septième Dragon.

Grâce à la puissance quasi-divine de ses pouvoirs et à l'aide de ses compagnons Sorciers, Sar-Elam parvint à repousser les Démons hors de ce monde et à les renvoyer dans un univers de flammes éternelles. Il confectionna alors une cage magique à partir de l'essence même de son esprit afin de les emprisonner pour l'éternité.

Il y eut cependant un problème au cours du rituel et un défaut quasi-imperceptible fut introduit dans la prison. Cette faiblesse permit aux influences démoniaques de se répandre dans le monde d'Ashan à chaque éclipse de lune.

Furieux mais patients, les Démons demeurèrent en prison à attendre... et à comploter.

Tout ce qui restait du Septième Dragon était son crâne. Désormais connu sous le nom de Crâne des Ombres, il fut emporté par des fidèles d'Asha, la Déesse Mère de toutes les magies. Ils le dissimulèrent loin de tout danger à l'intérieur d'un temple ancien sur une île déserte, loin des tumultes des Humains, des Elfes ou des Démons. C'est là qu'il repose, attendant le jour où ses pouvoirs pourront à nouveau être utiles.

La prophétie du Messie des Ténèbres

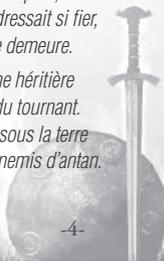
67 ans après la mort de Sar-Elam, son disciple Sar-Shazar fit alors la prophétie suivante : un enfant mi-humain, mi-démon verrait bientôt le jour, devenant ainsi un être capable d'évoluer entre les mondes, et il utiliserait une relique du Septième Dragon pour délivrer les Démons de leur prison éternelle.

Seules demeurent trois strophes complètes, véritables fragments de la prophétie originale. En voici une traduction possible :

*Dix siècles durant, la Forteresse tiendra
Muraille de l'esprit, contre flammes infernales.
Puis des Seigneurs Cornus, la volonté pliera
Devant celui à naître, enfanté par le Mal.*

*Un siècle durant, querelles meurtrières
Assombriront la lune, et régnera la peur,
Avant que du Septième, qui se dressait si fier,
On trouve finalement la dernière demeure.*

*D'une ancienne lignée, une digne héritière
Avec lui de l'Histoire, décidera du tournant.
Et au milieu des morts, loin dessous la terre
A nouveau s'affronteront, les ennemis d'antan.*



Histoire du jeu

Dans Dark Messiah, vous jouez le rôle de Sareth, apprenti de Phenrig, un puissant Magicien. Ce dernier vous a formé dans un but mystérieux, vous entraînant aux arts de la magie et de la guerre. Au début du jeu, vous êtes envoyé à la cité libre de Heaumeroc, siège du Mage Menelag, un ami de votre maître, pour l'aider à ramener le Crâne des Ombres dont la trace est perdue depuis longtemps.

Characters



Sareth (Vous)

Un jeune homme, disciple du Mage Phenrig. Entraîné aux arts du combat et de la magie par son mentor, Sareth est prêt à quitter le seul foyer qu'il ait jamais connu et à s'aventurer dans le monde d'Ashan.

Menelag

Le Magicien Menelag, dirigeant de la Cité Libre de Heaumeroc, a tenté pendant plus de 10 ans de localiser un puissant artefact : le Crâne des Ombres. Il a fini par le retrouver sur une île sauvage, enfermé au plus profond d'un temple en ruine.

Phenrig

Phenrig est le tuteur et le mentor de Sareth. Il a élevé l'orphelin depuis sa plus tendre enfance. Sareth doit tout ce qu'il sait des armes et de la magie à l'enseignement sévère mais patient de son maître.

Xana

Une entité protectrice qui a fusionné avec l'esprit de Sareth par la volonté et la magie de Phenrig afin de le guider et le protéger.

Leanna

Leanna est une jeune Magicienne originaire de Heaumeroc. Elle est la nièce de Menelag et fait partie de l'expédition qui est à la recherche du Crâne des Ombres. Elle souhaite ramener le Crâne et l'utiliser pour protéger sa cité. Elle s'alliera avec Sareth pendant ses recherches.



Le Messie des Ténèbres

Fils du Souverain Démon, la prophétie prétend qu'il est celui qui libèrera les Démons de leur prison et permettra à leurs légions de mettre Ashan à feu et à sang.

Kha Beleth, le Souverain Démon

Père du Messie des Ténèbres et commandant des légions infernales, il attend impatiemment le jour où son fils fera voler en éclats la prison qui le retient lui et ses légions dans le néant qui existe entre les mondes.

DÉROULEMENT DU JEU

Interface de jeu



- 1 **Barre de Santé** : points de vie restants.
- 2 **Barre d'Adrénaline** : remplissez cette barre en frappant vos ennemis pour déclencher un coup de grâce ravageur.
- 3 **Arme** : l'arme que vous avez actuellement en main.
- 4 **Barre de Mana** : mana restant (puissance magique).
- 5 **Magie** : le sort que vous avez sélectionné.
- 6 **Barre de Furtivité** : montre à quel point vous êtes visible pour vos ennemis.
- 7 **Arme équipée**.
- 8 **Viseur** : l'endroit que vous visez.

Commandes de base

Clavier



Souris

Clic gauche : attaquer / lancer un sort.

Clic droit : maintenir pour parer (si vous vous êtes équipé d'un arc, vous ne pouvez pas parer).

Molette : affiche et sélectionne les objets portés à la ceinture.

Commandes avancées

- **Coup puissant** : maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé pour adopter une position offensive. Relâcher le bouton pour que Sareth assène un coup puissant. Vous disposez de 5 attaques différentes selon la direction que vous imprimez pendant que vous chargez votre coup. Voici les 5 combinaisons différentes :

Clic gauche

Clic gauche + **Z**

Clic gauche + **Q**

Clic gauche + **S**

Clic gauche + **D**

- **Coup Fatal** : quand votre Barre d'Adrénaline est pleine, assénez un coup puissant pour déclencher un coup de grâce qui tuera votre ennemi. Remarque : le coup diffère selon l'endroit de la cible que vous visez (par exemple, visez la tête pour décapiter votre ennemi).

- **Amplification de la magie** : quand votre Barre d'Adrénaline est pleine, les sorts voient leurs effets grandement augmentés. Par exemple, avec Télékinésie, vous avez le pouvoir de saisir vos ennemis et de les projeter au loin.

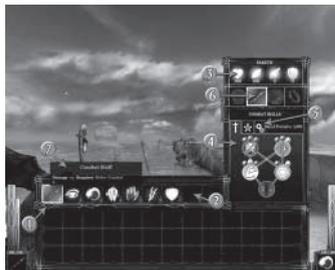
- **Parade** : faire une parade juste avant qu'un ennemi ne vous frappe le déstabilisera et créera une ouverture pour une contre-attaque.

- **Interaction avec l'environnement** : vous devrez souvent combattre plusieurs ennemis à la fois. Dans de telles situations, servez-vous de votre environnement pour prendre l'avantage sur eux : détruisez des piliers en bois pour faire tomber des caisses et des tonneaux, donnez un coup de pied à vos ennemis lorsqu'ils sont près de murs garnis de pointes pour les empaler, mettez le feu aux jarres pleines d'huile ou aux tonneaux pour les brûler. Les possibilités sont nombreuses, n'hésitez pas à expérimenter différentes actions.

Fenêtre du personnage (réglages par défaut)

Durant une partie, vous pourrez obtenir une grande variété d'objets (touche **E**) et de nouvelles capacités pour accomplir vos quêtes.

En appuyant sur **→** vous pouvez accéder à votre inventaire et à l'Arbre des Compétences.



- 1 Panneau des objets** : Double-cliquez sur un objet consommable pour l'utiliser. Faites un glisser-déposer d'un objet (une arme ou un consommable) ou de l'icône d'un sort sur la ceinture pour le lier à une touche spécifique.
- Faites un glisser-déposer d'un objet de l'inventaire vers la fenêtre du «monde» pour vous en débarrasser.

Veillez consulter la page 35 pour en apprendre plus sur les objets.

- 2 Objets à la ceinture** : Les objets placés à la ceinture sont rapidement accessibles grâce aux raccourcis clavier et à la molette de la souris.
- 3 Etat** : affiche votre Santé, votre Mana, vos Dégâts et votre Classe d'Armure. Les Dégâts représentent les dommages que vous infligez à vos ennemis. La Classe d'Armure représente le niveau de votre armure. Plus elle est élevée, moins vous prendrez de dommages.
- 4 Arbre des Compétences** : L'Arbre des Compétences relatif à la classe des compétences que vous avez choisie est affiché ici. C'est ici que vous pourrez dépenser vos points de compétences et obtenir de nouvelles capacités. *Consulter la section Progresser dans l'aventure pour plus de détails sur les compétences.*
- 5 Type de compétences** : cliquez sur une icône pour afficher l'Arbre des Compétences correspondant. *Consulter la page 39 pour plus de détails sur les compétences.*
- 6 Armes et accessoires équipés**
- 7 Fenêtre d'informations** : affiche les informations concernant les objets sélectionnés.

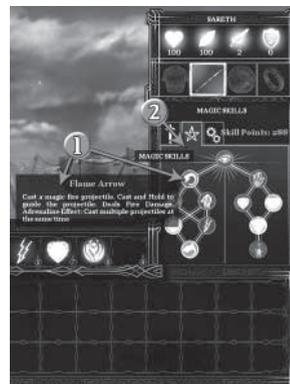
PROGRESSER DANS L'AVENTURE

Pour survivre tout au long de votre aventure, vous devrez obtenir de nouvelles compétences et de nouveaux sorts. Pour les acquérir, il faudra dépenser des Points de Compétence.

Gagner des Points de Compétence

Le nombre de Points de Compétence que vous gagnez ne dépend pas du nombre d'ennemis que vous terrassez. Ces Points sont obtenus lorsque vous accomplissez des objectifs de mission. Il y a de nombreuses missions à accomplir, certaines étant même cachées. A vous de découvrir le meilleur chemin pour obtenir le maximum de Points de Compétence.

Acquérir de nouvelles compétences



Ouvrez l'écran de l'Arbre des Compétences (Touche ) pour acquérir de nouvelles compétences.

Choisissez la compétence que vous désirez acquérir dans l'Arbre des Compétences **1**.

Une fenêtre apparaîtra, vous permettant de lire une brève description de la compétence et vous en donnant le coût.

Double-cliquez sur l'icône de la compétence pour l'apprendre.

Les compétences sont réparties en trois catégories : combat, sorts et capacités diverses **2**.

Compétences de combat : elles correspondent à la maîtrise des armes.

Vous pouvez améliorer votre expertise en combat rapproché ou à distance avec ces compétences pour

infliger davantage de dommages à vos ennemis. Remarque : certaines armes nécessitent d'avoir atteint un certain niveau dans une compétence avant de pouvoir être maniées.

Sorts : vous pouvez apprendre une variété de sorts tout au long de vos aventures. Ils vous permettront de vous régénérer, de vous fortifier ou de vous débarrasser de vos ennemis de manière temporaire ou définitive.

Compétences diverses : ces compétences permettent d'obtenir de nouveaux mouvements (comme marcher silencieusement), de désarmer les pièges ou d'accroître le montant maximum de votre Santé & Mana.

Objets

Vous découvrirez de nombreux objets de toute sorte pour vous aider à progresser dans votre aventure. On peut les classer dans les catégories suivantes :

Armes : il y a quatre classes d'armes.

- **Epées** : puissantes, très efficaces en combat rapproché
- **Dagues** : parfaites pour se glisser derrière vos ennemis et leur infliger des coups mortels
- **Bâtons** : moins meurtriers que les épées ou les dagues mais efficaces contre des groupes d'adversaires car ils peuvent plus facilement les assommer et les mettre à terre.
- **Arcs** : Permettent d'infliger des dégâts à distance.

Boucliers : améliorent votre capacité à bloquer les attaques ennemies et permettent de donner des coups.

Armures : augmentent votre défense globale pour diminuer les dégâts reçus.

Accessoires : objets aux propriétés magiques.

Objets consommables : utilisez-les pour recouvrer votre santé ou votre mana. Ex : potions de santé, potions de mana, nourriture, etc.

Clés : vous devrez trouver ces objets pour progresser dans votre aventure. Les clés ouvrent des portes mais n'oubliez pas qu'elles peuvent prendre des formes diverses...

MULTIJOUEUR

Dark Messiah of Might & Magic propose quatre modes de jeu qui peuvent être lancés soit en réseau local (LAN), soit sur Internet grâce à Steam®. Cliquez sur le bouton Multijoueur du menu principal pour accéder aux fonctions multijoueur.



Rejoindre une partie

A partir du menu principal du mode multijoueur, sélectionner «Trouver serveurs». Rechercher un serveur Internet ou LAN dans la liste qui s'affiche, choisissez-en un puis cliquez sur «Connexion» pour le rejoindre.



Créer une partie

A partir du menu principal du mode multijoueur, sélectionnez «Créer serveur». Dans la fenêtre de configuration du serveur, choisissez le mode de jeu auquel vous désirez jouer et définissez les réglages que vous voulez utiliser.

Créer un compte Steam

Lorsque vous installez Dark Messiah, il vous est demandé de créer un compte Steam. Si vous avez l'intention de jouer sur Internet, cliquez sur Oui si vous n'avez pas déjà un compte Steam ou cliquez sur Non si vous en avez déjà un.

Modes Multijoueur

Dans Dark Messiah, vous ne gagnez pas de nouvelles armes mais des points d'expérience pour acquérir de nouvelles compétences à chaque fois que vous capturez un drapeau ou que vous tuez un ennemi par exemple.

Deathmatch: éliminez un maximum de fois vos adversaires en évitant d'être tué vous-même pendant un temps donné.

Deathmatch en équipe : la même chose, mais en équipe.

Capture de drapeau : capturez le drapeau de l'équipe adverse autant de fois que possible dans un temps limité. Une fois le drapeau de l'équipe adverse capturé, ramenez-le à votre base et touchez votre drapeau pour marquer. Votre drapeau doit encore être dans votre base pour pouvoir marquer. Si vous laissez tomber le drapeau sur le chemin du retour, il peut être ramassé par un membre de votre équipe s'il lui court dessus. Si un adversaire le touche, le drapeau sera ramené automatiquement à sa position initiale.

Colysée : pénétrez dans l'arène et testez vos compétences contre des adversaires, sous les yeux des autres joueurs. Passez des niveaux en battant vos adversaires pour vous qualifier afin de participer à des batailles toujours plus intenses. Lorsque vous êtes spectateurs, vous regardez les combats et pouvez encourager ou huer les combattants. Faites en sorte d'assurer le spectacle lorsque vient votre tour de combattre !

Croisade : une mode complet dans lequel deux équipes doivent s'affronter pour accomplir des missions variées sur une carte et où seule l'équipe victorieuse pourra passer à la carte suivante. La partie consiste en 5 cartes réparties entre HUMAINS et NON-MORTS, où la forteresse de chaque faction est la cible de l'équipe adverse. La victoire ultime de la campagne sera accordée à l'équipe qui réussira à détruire la forteresse de son adversaire.

La partie débute sur la carte centrale. Les équipes doivent s'affronter pour garder le contrôle de différents points stratégiques de la carte. En détenant les points de contrôle, une équipe va graduellement réduire le nombre de tickets de réapparition de l'équipe adverse à néant. Plus une équipe détient de points de contrôle, plus les tickets adverses baissent rapidement.

Remporter la victoire sur une carte déplacera le conflit sur la prochaine carte en direction de la forteresse ennemie. La carte du milieu est presque entièrement symétrique en terme de jouabilité (même si les graphismes varient). La carte de la forteresse de chaque équipe sera entièrement asymétrique avec une mécanique axée sur l'attaque-défense. Les cartes 2 et 4 placées entre les cartes principales ont également une mécanique attaque-défense mais moins prononcée que les cartes des forteresses. Elles sont également un peu plus vastes et plus propices aux escarmouches.

Notez bien qu'en mode Croisade, vous gardez l'expérience que vous avez obtenue de bataille en bataille.

Commandes

Les commandes du mode multijoueur sont légèrement différentes de celles du mode solo.

Esc annuler	SCORES													
2	1 comp. 1	2 comp. 2	3 comp. 3	4 comp. 4	5 comp. 5	6 comp. 6	7 comp. 7	8 comp. 8	9 comp. 9	0	-	=	←	
TAB menu compétences	A	Z avances	E	R	T	Y DIRE	U DIRE (équipe)	I	O	P	[]	RET	
CAPS LOCK	Q pas à pas	S secules	D pas à droite	F	G	H	J	K	L	:	*			
Maj gauche COURIR	<	W	X	C	V	B	N mine carte	M	,	.	/	R Shift		
Ctrl se baisser	Start	Alt marquer calle	Espace sauter					Alt Gr	Start	Menu	Ctrl			

Menu Compétences (touche)

En appuyant sur la touche  vous aurez accès au menu Compétences.



❶ **Arbre des Compétences** : vous pouvez dépenser les points d'expérience acquis dans l'Arbre des Compétences. Les compétences que vous pouvez acquérir clignotent. Cliquez simplement sur elles pour les acheter (ou pour annuler un achat).

Il y a deux types de compétences :

- **Compétences passives** : elles améliorent automatiquement les aptitudes de votre personnage sans avoir besoin de les déclencher.
- **Compétences actives** : elles vous permettent d'acquérir de nouveaux mouvements. Ces compétences sont liées aux touches numériques du clavier.

- ❷ **Fenêtre d'information** : Informations concernant une compétence, une classe ou la carte.
- ❸ **Choix de la classe** : vous pouvez en changer à tout moment pendant la partie en accédant au menu Compétences et en cliquant sur l'icône Réapparition.
- ❹ **Vue d'ensemble de la carte** : vous pouvez voir une vue d'ensemble de la carte où se déroulent les combats et sélectionner votre point de réapparition.

Classes de personnages

Archer

Dégâts importants sur une cible unique

- **Spécialités** : dégâts élevés sur cible unique



- **Compétences clés**
 - Zoom
 - Dégâts augmentés
 - Taux de régénération

Mage

Soutien d'artillerie disposant d'un arsenal magique puissant.

- **Spécialité** : combat rapproché



- **Compétences clés**
 - Sorts de feu
 - Sorts de foudre
 - Bouclier magique

Prêtresse

Ennemi sournois ou soutien d'équipe – à vous de décider.

- **Spécialité** : soins/malédiction



- **Compétences clés**
 - Restaurer/Corrompre
 - Ressusciter
 - Ralentir et aveugler
 - Marquer les ennemis

Chevalier

Un seul but : s'approcher, tuer rapidement.

- **Spécialité** : furtivité
- **Compétences clés**
 - Attaques en courant/coups de bouclier
 - Immunités contre la magie
 - Bouclier



Assassin

Mortel. Silencieux. Furtif

- **Spécialité** : furtivité
- **Compétences clés**
 - Invisibilité
 - Camouflage
 - Coup en Traître



ANNEXES: DESCRIPTION DES COMPÉTENCES ET DES SORTS

Compétences mode solo

Compétences de Combat		
	Combat Rapproché	Niveau 1 - Coups en Rafale : permet d'enchaîner un nombre illimité de Frappes Rapides. <i>Charge : une attaque puissante permettant d'étourdir un ennemi.</i>
		Niveau 2 - Désarmement : permet de désarmer un ennemi. Bouclier : permet d'équiper des Boucliers afin de bloquer les attaques ennemies.
		Niveau 3 - Brise-Parade : permet de parfois traverser la parade d'un ennemi en utilisant Coups en Rafale. Tourbillon : une attaque circulaire permettant de frapper plusieurs ennemis en même temps, généralement fatale Accroupi + Adrénaline + Frappe Puissante.
	Archerie	Niveau 1 - Oeil de Faucon : permet de zoomer  en utilisant un arc.
		Niveau 2 - Visée Stable : assure votre prise d'un arc, ce qui augmente votre précision.
		Niveau 3 - Encochage Rapide : vous permet d'encoche vos projectiles plus rapidement.
	Puissance	Niveau 1 - Augmentation des dégâts.
		Niveau 2 - Augmentation accrue des dégâts.
		Niveau 3 - Augmentation maximale.

Compétences de Combat		
	Maître d'Armes	Niveau 1 - Augmente vos chances de doubler vos dégâts sur chaque Frappe Puissante.
		Niveau 2 - Augmente encore vos chances de doubler vos dégâts.
	Adrénaline	Permet d'emmagasiner plus d'Adrénaline et d'infliger deux Coups Fatals à la suite.

Sorts		
	Vision Perce-Ténèbres	Permet de voir dans l'obscurité la plus totale.
	Piège de Feu	Permet de poser un piège magique invisible qui explose lorsqu'un ennemi s'approche. Inflige des dommages de Feu.
	Flèche de Feu	Lance un projectile magique. Garder la touche enfoncée pour guider le projectile. Inflige des dommages de Feu. Effet Adrénaline : lance plusieurs projectiles en même temps.
	Souffle de Glace	Vaporise une substance glacée non mortelle afin de geler un ennemi pendant quelques secondes. Génère une plaque de verglas si lancé vers le sol. Effet Adrénaline : gèle une créature de façon permanente.
	Boule de Feu	Lance un projectile magique qui explose au contact. Garder la touche enfoncée pour guider le projectile. Inflige des dommages de Feu dans la zone d'effet du sort. Effet Adrénaline : tue la cible sur le coup.
	Foudre	Lance un projectile magique qui électrocute un ennemi. Rebondit sur les murs. Inflige des dommages de Foudre. Dommages augmentés si l'ennemi a les pieds dans l'eau. Effet Adrénaline : Chaîne de Foudre qui saute d'une cible à l'autre.
	Inferno	Permet de projeter des flammes devant vous afin d'enflammer les ennemis. Inflige des dommages de Feu sur la durée. Effet Adrénaline : augmente la quantité de dommages infligés.

	Soins	Soigne les blessures et régénère la Santé.
	Asservissement	Permet d'envoûter une créature hostile et la force à combattre à vos côtés pendant quelques instants.
	Télékinésie	Permet d'attraper et de déplacer des objets hors d'atteinte. La quantité de Mana disponible détermine le poids des objets qu'il est possible de soulever. Effet Adrénaline : permet de soulever des êtres vivants et des objets massifs.
	Sanctuaire	Génère un bouclier magique qui protège des attaques physiques et des projectiles magiques pendant quelques instants.
	Faiblesse	Affaiblit un ennemi pendant quelques instants. Effet Adrénaline : miniaturise de façon permanente la cible.

Compétences diverses		
	Endurance	Augmente la durée du Sprint, la durée pendant laquelle vous pouvez rester en apnée et le nombre de coups de pieds que vous pouvez donner.
	Affinité magique	Niveau 1 - Permet d'emmagasiner jusqu'à 40 Points de Mana.
		Niveau 2 - Permet d'emmagasiner jusqu'à 70 Points de Mana.
		Niveau 2 - Permet d'emmagasiner jusqu'à 100 Points de Mana..
	Vigilance	Permet de détecter automatiquement les objets dissimulés lorsque vous restez immobile.
	Robustesse	Augmente votre capacité à résister aux blessures.
		Niveau 1 - Permet d'emmagasiner jusqu'à 60 Points de Santé.
		Niveau 2 - Permet d'emmagasiner jusqu'à 70 Points de Santé.
		Niveau 3 - Permet d'emmagasiner jusqu'à 80 Points de Santé.

	Vitalité	Permet de régénérer les Points de Santé.
	Mysticisme	Augmente la vitesse de régénération des Points de Mana.
	Furtivité	Niveau 1 - Réduit le bruit de vos pas.
		Niveau 2 - Permet d'infliger un Coup en Traître à un ennemi qui ne vous a pas encore repéré en l'attaquant de dos avec des dagues. Pour cela, infligez lui une Frappe Puissante dans le dos.
		Niveau 3 - Permet de se cacher dans les ombres pour devenir quasiment invisible. Permet également de faire les poches des ennemis (Voler clés sur un ennemi qui ne vous a pas encore remarqué).
	Cambriolage	Permet de crocheter les serrures et de détecter les pièges. Ciblez une serrure et utilisez vos outils pour la crocheter.
	Résistance au Poison	Permet de mieux résister aux effets de Poison.

Compétences en Mode Multijoueur

Archer		
	Flèches Enflammées	Une flèche dont la pointe enflammée permet d'infliger des dommages supplémentaires et d'enflammer une cible.
	Arc Composite	Niveau 1 - Cet arc très résistant permet de tirer plus loin et avec plus de puissance, donc d'infliger plus de dommages.
		Niveau 2 - Cet arc équipé d'une corde renforcée permet d'effectuer des tirs plus puissants.
		Niveau 3 - Cet arc à structure renforcée bénéficie d'une plus grande flexibilité. Sa portée et sa puissance s'en trouvent augmentées.
		Niveau 4 - Cet arc imbibé de sang de Dragon est l'arme la plus puissante dont puisse rêver un archer.

	Double Tir	Vous êtes capable d'encoche et de tirer deux flèches simultanément. Si les chances de toucher sont augmentées, la précision et la portée s'en trouvent réduites.
	Triple Tir	Vous êtes capable de tirer trois flèches simultanément. Cette technique est lente et peu précise, mais s'avère mortelle à courte portée.
	Flèche Perçante	Une flèche à pointe en spirale capable de s'enfoncer profondément dans les armures et la chair, et qui inflige de lourds dommages.
	Oeil de Faucon	Niveau 1 - Votre vision aiguisée vous permet de viser avec plus de précision.
		Niveau 2 - Vous êtes capable d'atteindre des cibles minuscules à grande distance.
	Tir Rapide	Niveau 1 - Votre carquois enduit de graisse d'oie vous permet de saisir vos flèches et de les encocher plus rapidement.
		Niveau 2 - Votre carquois équipé d'un système de ressorts vous permet d'encoche instantanément une nouvelle flèche après avoir tiré.
	Flèche Eclairante	Une flèche dont la pointe émet une vive lueur, très pratique pour évaluer les distances et marquer des zones. Inflige des dommages normaux.
	Flèche Empoisonnée	Niveau 1 - Une flèche dont la pointe est trempée dans du poison afin de désorienter la cible.
		Niveau 2 - Une flèche dont la pointe est trempée dans un poison violent afin de désorienter la cible pendant plus longtemps en provoquant des hallucinations.
	Flèche d'Enchevêtrement	Une flèche barbelée qui provoque des blessures si douloureuses que la vitesse de déplacement de la cible s'en trouve réduite.

Assassin

	Frappe Sanglante	Inflige une blessure impossible à soigner qui fait progressivement perdre tout son sang à une cible grâce à votre maîtrise de l'art de «la lame tortueuse dans la plaie».
---	-------------------------	---

	Camouflage	Niveau 1 - Permet de devenir invisible.
		Niveau 2 - Augmente la durée de votre technique Camouflage.
		Niveau 3 - Augmente la durée de votre technique Camouflage grâce à une concentration psychologique accrue
		Niveau 4 - Maximise la durée de votre technique Camouflage grâce à un entraînement sévère et aux acquis de votre expérience
	Déguisement	Niveau 1 - Cette capacité vous permet de prendre l'apparence d'un membre de l'équipe adverse. Les indicateurs d'équipe (couleur du nom, position sur la carte, etc.) sont également modifiés, mais pas votre nom. Un coup d'oeil sur la liste des joueurs peut donc permettre de repérer un intrus.
		Niveau 2 - Augmente la durée de votre technique Déguisement.
	Billes Empoisonnées	Vous permet de poser des Billes remplies de gaz empoisonné qui éclatent lorsque quelqu'un marche dessus. Ces Billes ne sont visibles que pour les Assassins.
	Feindre la Mort	Vos talents d'acteur vous rendent capable de simuler la mort en vous effondrant au sol.
	Dague Empoisonnée	Niveau 1 - Les fourreaux de vos dagues sont doublés de velours imbibé de poison. Chaque blessure que vous infligez à un adversaire le désoriente pendant quelques instants.
		Niveau 2 - De longues recherches sur les effets des toxines sécrétées par les amphibiens vous ont permis de perfectionner votre poison. Vos adversaires sont victimes d'hallucinations lorsque vous les touchez.
	Discrétion	Niveau 1 - L'utilisation de semelles spéciales vous permet de dissimuler le bruit de vos pas.
		Niveau 2 - Des pièces de soie et du rembourrage positionnés avec soin permettent de réduire le bruit de vos mouvements.
		Niveau 3 - Vous êtes un véritable félin. Vous êtes capable d'effectuer n'importe quel mouvement sans faire le moindre bruit.
	Second Souffle	Niveau 1 - Augmente la taille de la Barre d'Endurance.
		Niveau 2 - Augmente la taille de la Barre d'Endurance suite à un entraînement rigoureux.
		Niveau 3 - Votre persévérance et votre rigueur à l'entraînement vous ont permis d'acquérir une Endurance exceptionnelle.
	Billes Empoisonnées Avancées	Vous permet de poser des Billes remplies de gaz empoisonné qui explosent quand vous le désirez. Utilisez votre Attaque Alternative pour les déclencher.

Mage Vous pouvez choisir de vous spécialiser dans l'une des deux formes d'arts des arcanes (Feu/Foudre) pour rendre vos sorts offensifs encore plus puissants.		
	Affinité Magique	Augmente votre réserve de Mana.
	Mysticisme	Augmente la vitesse à laquelle vous récupérez du Mana.
	Chaîne de Foudre	Chargez puis libérez une décharge électrique capable d'affecter successivement plusieurs cibles.
	Flèche des Arcanes	Projette plusieurs missiles des arcanes à la suite sur vos ennemis.
	Globes de Feu	Niveau 1 - Vous permet de créer un Globe qui explose sur le sol et inflige de lourds dommages aux ennemis.
		Niveau 2 - Permet de créer un autre Globe.
		Niveau 3 - Permet de créer un troisième Globe de Feu.
	Boule de Feu	Vous permet de générer une boule de feu explosive et de contrôler sa trajectoire.
	Tempête de Feu	Vous permet de générer une sphère guidée de feu concentré, capable d'enflammer toutes les cibles se trouvant à portée lorsqu'elle explose.
	Flèche de Feu	Vous permet de tirer une salve de projectiles enflammés. Remarque : gardez le bouton de tir enfoncé pour guider les projectiles vers une cible spécifique.
	Foudre	Chargez puis libérez une puissante décharge électrique sur un adversaire. ATTENTION : risque de surcharge !

	Choc Electrique	Niveau 1 - Vous permet de projeter de petites charges électriques. Niveau 2 - Gardez le bouton de tir enfoncé pour augmenter la puissance de vos charges électriques. Niveau 3 - Gardez le bouton de tir enfoncé pour générer de grosses charges électriques qui rebondissent sur les obstacles.
	Sphère de Foudre	Vous permet de générer une sphère d'électricité concentrée se déplaçant lentement et frappant toute cible se trouvant à proximité. ATTENTION aux dommages collatéraux !
	Bouclier Magique	Vous permet de projeter un champ de force qui protège la cible de tous les sorts. Utilisez l'Attaque Alternative pour lancer ce sort sur vous. ATTENTION : n'essayez pas de lancer de sort lorsque vous êtes protégé par ce bouclier !
	Voie des Flammes (Pyromancien)	Vous bénéficiez d'un important bonus avec les sorts de Feu, mais votre maîtrise des sorts de Foudre s'en trouve fortement dégradée.
	Voie des Flammes (Disciple)	Vous bénéficiez d'un bonus avec les sorts de Feu, mais votre maîtrise des sorts de Foudre s'en trouve dégradée.
	Voie de l'Equilibre	Vous maîtrisez aussi bien le Feu que la Foudre.
	Voie de la Foudre (Disciple)	Vous bénéficiez d'un bonus avec les sorts de Foudre, mais votre maîtrise des sorts de Feu s'en trouve dégradée.
	Voie de la Foudre (Maître des Orages)	Vous bénéficiez d'un important bonus avec les sorts de Foudre, mais votre maîtrise des sorts de Feu s'en trouve fortement dégradée.

Prêtresse Tout comme le Mage, vous pouvez choisir de vous spécialiser soit dans les soins à vos alliés, soit dans les malédictions que vous infligez à vos ennemis pour rendre vos sorts plus puissants.		
	Aveuglement	Niveau 1 - Trouble la vision de l'adversaire ciblé. Très efficace contre les Archers. Niveau 2 - Augmente la durée du sort Aveuglement. Niveau 3 - Rend une cible totalement aveugle pendant quelques instants sans avoir recours à des images choquantes provenant d'Internet.
	Enchevêtrement	Niveau 1 - Invoque des racines et des ronces qui ralentissent le déplacement de tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet du sort. Niveau 2 - Permet de lancer un autre sort d'Enchevêtrement.
	Restauration / Corruption	Restauration - régénère les Points de Santé de vos alliés (canalisation). Corruption - canalise des dommages sur vos ennemis.
	Sphère de Restauration / Sphère de Corruption	Sphère de Restauration - Génère une sphère d'énergie capable de soigner les membres de votre équipe. Sphère de Corruption - blesse tout ennemi alentour.
	Restauration de Masse	Vous permet d'augmenter la Santé de vos alliés en leur transférant votre propre énergie vitale.
	Résurrection	Vous permet de ramener un allié à la vie si vous lancez ce sort avant que son âme ne disparaisse. ATTENTION : si vous mourez, la personne ressuscitée mourra également. Lancez ce sort sur les âmes de vos ennemis pour les absorber et gagner de l'expérience.
	Résurrection de Masse	Vous permet de ramener à la vie tous vos alliés d'un seul coup. ATTENTION : si vous mourez, ils mourront tous instantanément !
	Nuage de Mort	Niveau 1 - Vous permet de créer un nuage de poison nauséabond. Niveau 2 - Augmente la taille et la durée de votre nuage de poison. Niveau 3 - Augmente la puissance et la durée de votre nuage de poison, au point de provoquer des hallucinations chez ses victimes. On dirait bien que le test du triton a fini par payer !

	Marque d'Âme	Vous permet de désigner un adversaire à vos coéquipiers, qui gagneront alors un bonus s'ils éliminent cette cible. Très efficace contre les Assassins.
	Peau de Pierre	Vous permet de vous protéger et de réduire les dommages qui vous sont infligés.
	Voie de la Restauration (Protecteur)	Vous bénéficiez d'un important bonus en Restauration, mais votre maîtrise de la Corruption s'en trouve fortement dégradée.
	Voie de la Restauration (Disciple)	Vous bénéficiez d'un bonus en Restauration, mais votre maîtrise de la Corruption s'en trouve dégradée.
	Voie de l'Equilibre	Vous maîtrisez aussi bien la Restauration que la Corruption.
	Voie de la Corruption (Disciple)	Vous bénéficiez d'un bonus en Corruption, mais votre maîtrise de la Restauration s'en trouve dégradée.
	Voie de la Corruption (Corrupteur)	Vous bénéficiez d'un important bonus en Corruption, mais votre maîtrise de la Restauration s'en trouve fortement dégradée.

Guerrier

	Cri de Guerre	Votre Cri de Guerre motive tous les alliés situés à proximité qui bénéficieront alors d'un bonus de Santé temporaire.
	Charge	Brandissez votre Bouclier en Posture Défensive, puis gardez Attaquer enfoncé pour foncer sur vos adversaires comme une masse d'acier en furie.
	Force	Augmente les dommages infligés par tous vos coups

	Paré au Combat	Réduit le temps nécessaire pour adopter une Posture de Combat. Vous remercirez votre armurier qui a retiré l'excès de poids de vos armes. Oui, vous payez plus pour avoir moins !
	Dernier Rempart	Augmente votre Santé pendant quelques instants en concentrant votre furie guerrière. ATTENTION : une fois à cours d'Adrénaline, vous subirez le contre-choc.
	Attaque Plongeante	Lorsque votre Barre d'Endurance est pleine, chargez un ennemi pendant plus d'une seconde puis appuyez sur Attaquer pour effectuer une attaque sautée rapide et très violente.
	Résistance à la Magie	Niveau 1 - Vous résistez aux effets magiques, qu'il s'agisse des attaques ennemies ou des bonus de votre équipe. Ceci affecte uniquement votre personnage. Niveau 2 - Votre armure permet de canaliser vers le sol une partie de l'énergie des sorts lancés. Niveau 3 - Votre armure agit comme une cage anti-magie de puissance moyenne.
	Armure Renforcée	Niveau 1 - Votre armure réduit l'impact des dommages physiques qui vous sont infligés. Niveau 2 - Votre armure protège mieux des dommages physiques. D'où son prix plus élevé. Niveau 3 - Votre armure est extrêmement robuste ! Avec ça vous ne craignez plus grand-chose.
	Protection des Alliés	Projeté un champ de force capable de protéger vos alliés. Baissez-vous puis brandissez votre Bouclier pour activer cette technique.
	Second Souffle	Niveau 1 - Augmente la taille de la Barre d'Endurance. Niveau 2 - Augmente la taille de la Barre d'Endurance suite à un entraînement rigoureux. Niveau 3 - Votre persévérance et votre rigueur à l'entraînement vous ont permis d'acquérir une Endurance exceptionnelle.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement. Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.

2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

Il est conseillé de procéder à cet envoi par «Colissimo suivi» ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.

Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques. Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

UBISOFT À VOTRE SERVICE...

LE SERVICE CLIENTS UBISOFT

Site Internet

www.support.ubi.com

- Guide de dépannage : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- Posez vos questions à nos techniciens
- Messagerie technique personnelle.
- Les dernières mises à jour (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 Euros/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34€/mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah, Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuju.
Bink Video © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.
Miles Sound System © 1991-2002 by RAD Game Tools, Inc.



