

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

TM



UNE AVENTURE ÉPIQUE DANS LE MONDE
DE LA FLIBUSTE



PROLOGUE : BIENVENUE À LA MAISON ?

En enterrant LeChuck sous une montagne de glace, Guybrush Threepwood pensait s'être débarrassé une fois pour toutes du fantôme zombie démoniaque, son ennemi de toujours. Il croit ses ennuis terminés, d'autant plus qu'il vient d'épouser l'amour de sa vie, Elaine Marley, Gouverneur de l'île de Mêlée. Mais les méchants très méchants (vous savez, un peu comme ceux qu'on trouve dans les bandes dessinées et les jeux vidéo) ne meurent jamais vraiment, et la Lune de miel d'un pirate, même la plus inoubliable des Lunes de miel, prend fin tôt ou tard (en fait, elle n'était pas si inoubliable que ça, mais Guybrush, notre héros, est quelque peu... euh, naïf).

Quoi qu'il en soit, quelque chose d'inquietant se trame sur l'île de Mêlée. Le manoir du Gouverneur fait l'objet d'une procédure de démolition, Elaine a été déclarée morte en mer, un investisseur australien rachète toutes les propriétés des pirates et le SCUMM Bar manque cruellement de bretzels fourrés à la cervelle... De quoi occuper Guybrush Threepwood pendant de longues heures !



Installation et chargement

Installation

1. Fermez toutes les fenêtres ouvertes sur le bureau et quittez toutes les applications actives.
2. Insérez le CD 1 de **Escape from Monkey Island™** dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Le programme d'installation apparaît automatiquement. Si la notification d'insertion automatique est désactivée et que le programme d'installation n'apparaît pas, vous devez le charger manuellement. Pour ce faire : double-cliquez sur l'icône du Poste de travail puis, dans la fenêtre qui apparaît, sur l'icône du CD-ROM. Double-cliquez maintenant sur l'icône du fichier **Monkey.exe**. Les options disponibles sont les suivantes :

- **Installer** : Installe le jeu sur votre disque dur.
 - **Documentation** : Cliquez sur ce bouton pour accéder au fichier Readme et au Guide de dépannage. Vous pouvez également lancer l'analyse de votre ordinateur.
 - **Options** : Le menu Options vous permet de vous connecter au site **www.lucasarts.com** et de consulter l'accord de licence de ce produit. Une fois le jeu installé, vous aurez accès aux options de configuration d'affichage et du joystick. Choisissez également le menu Options pour désinstaller le jeu.
 - **Quitter** : Cliquez sur ce bouton pour revenir au bureau de Windows.
4. Pour installer le jeu, cliquez sur le bouton Installer. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.
5. Vous aurez la possibilité de créer une série de raccourcis. Pour empêcher la création d'un raccourci, supprimez la coche dans la case correspondante.
6. Le programme d'installation crée ensuite un groupe de programmes dans lequel les raccourcis du jeu seront ajoutés. Pour valider le nom du groupe qui est proposé par défaut (**Menu Démarrer\Programmes\LucasArts\Monkey 4**), cliquez sur Suivant.

Vous avez également la possibilité de sélectionner un groupe existant ou de créer un nouveau groupe. Cliquez sur Suivant.

7. Le programme vous demande maintenant si vous souhaitez qu'un raccourci vers le jeu soit ajouté sur votre bureau. Vous avez ensuite la possibilité de consulter le fichier Readme.

8. Une fois l'installation terminée, un message vous indique que cette procédure s'est déroulée avec succès.

9. Le programme vous propose maintenant d'installer les pilotes DirectX. Si DirectX 7.0a ou ultérieur est détecté sur votre disque dur, l'option Installer DirectX 7.0a est automatiquement désactivée. Cliquez sur Terminer.

Des problèmes pour installer le jeu ?

Si vous rencontrez des difficultés pour installer le jeu, reportez-vous au Guide de dépannage. Pour ce faire :

1. Chargez le programme d'installation comme expliqué dans l'étape 3 en page précédente.
2. Cliquez sur le bouton Documentation et choisissez Guide de dépannage.

Chargement du jeu

1. Pour lancer le jeu, insérez le CD 1 dans votre lecteur de CD-ROM. Si la notification d'insertion automatique est activée, le Programme de lancement apparaît automatiquement.

2. Si la notification d'insertion automatique est désactivée, ouvrez le dossier **Escape from Monkey Island** sur votre disque dur, double-cliquez sur le raccourci qui a été créé sur votre bureau lors de l'installation, ou lancez le jeu à partir du menu Démarrer de Windows.

Le Programme de lancement

1. Une fois le jeu installé, vous pouvez charger **Escape from Monkey Island** à partir du Programme de lancement.
2. Le Programme de lancement apparaît automatiquement chaque fois que vous insérez l'un des deux CD, double-cliquez sur l'icône du CD-ROM ou sélectionnez le raccourci **Escape from Monkey Island** dans le menu Démarrer, ou encore double-cliquez sur le raccourci créé sur votre bureau lors de l'installation.
3. Les options du Programme de lancement sont les suivantes :
 - **Jouer à Monkey 4** : Cliquez sur ce bouton pour lancer le jeu.
 - **Documentation** : Identique au menu Documentation du programme d'installation.
 - **Options** : Ce menu vous permet de vous connecter au site **www.lucasarts.com**, de consulter l'accord de licence, de désinstaller le jeu, d'accéder aux options d'affichage, de configurer le joystick et d'activer le mode OpenGL ou Direct3D (reportez-vous à la documentation fournie avec votre carte graphique avant de modifier les options OpenGL/Direct3D).
 - **Quitter** : Cliquez ici pour revenir au bureau de Windows.

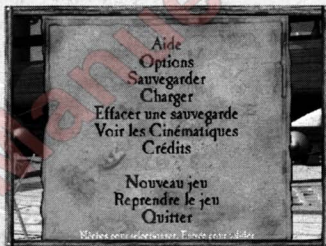


Menu Principal

Pour accéder au menu principal, appuyez sur la touche F1 à tout moment pendant le jeu. Les options disponibles sont les suivantes :

- **Aide** : Choisissez cette option pour obtenir la liste complète des principales commandes du jeu au clavier (vue et déplacement).
- **Options** : Ce menu vous permet de modifier les paramètres du jeu. Reportez-vous à la page 11 pour plus de détails.
- **Sauvegarder** : Choisissez cette option pour accéder à la fenêtre de sauvegarde. Mettez en surbrillance la sélection intitulée « vide » à l'écran et appuyez sur **Entrée**. Un curseur de saisie apparaît. Saisissez le nom que vous souhaitez donner à votre sauvegarde et validez en appuyant à nouveau sur la touche **Entrée**. Vous pouvez également écraser le contenu d'une sauvegarde existante. Sélectionnez une sauvegarde dans la liste et appuyez sur **Entrée**. Pour conserver le même nom, appuyez à nouveau sur **Entrée**. Pour modifier le nom, utilisez la touche **RETOUR ARRIÈRE** pour effacer le nom courant, saisissez le nouveau nom et appuyez sur la touche **Entrée**. Pour vous déplacer dans la liste des sauvegardes, utilisez les flèches curseur **GAUCHE** et **DROITE**.

- **Charger** : Pour passer d'une page à une autre, appuyez sur les flèches **GAUCHE** et **DROITE**. Pour charger une sauvegarde, mettez-la en surbrillance à l'aide des flèches curseur **HAUT** et **BAS** et appuyez sur **Entrée** pour valider.



Menu Principal



- **Effacer** : Pour effacer une sauvegarde, procédez de la même façon que pour le chargement. Amenez le curseur sur la sauvegarde que vous désirez effacer et appuyez sur la touche **Entrée**.
- **Crédits** : Affiche le nom de tous les esprits géniaux et tordus qui ont participé à ce projet.
- **Nouveau jeu** : Permet de commencer une nouvelle partie.
- **Quitter** : Permet de quitter le jeu.

Modes de déplacement

Pour déplacer Guybrush, vous devez utiliser les **FLÈCHES** curseur. Deux modes de déplacement vous sont proposés dans ce jeu : un mode absolu et un mode relatif. Dans le **mode absolu** (mode par défaut), vous déplacez Guybrush comme si vous étiez réellement Guybrush. Ainsi, la flèche **HAUT** fait avancer Guybrush quel que soit l'angle de la caméra, la flèche **DROITE** le fait pivoter vers la droite, etc. A l'inverse, dans le **mode relatif**, tout repose sur la position de la caméra. Ainsi, la flèche **HAUT** déplacera toujours Guybrush vers le haut de l'écran, la flèche **DROITE** vers la droite de l'écran, etc. Vous pouvez basculer d'un mode à un autre depuis le menu des Options, accessible par une simple pression sur la touche **F1** pendant le jeu.



Guybrush sera parfois amené à se déplacer autrement qu'en marchant. Quel que soit le véhicule utilisé, les directions reposent toujours sur le mode relatif. En d'autres termes, si Guybrush navigue à bord d'un canot et se dirige vers le nord, le canot se dirigera vers le haut de l'écran. S'il navigue vers l'est, le canot se dirigera vers la droite de l'écran.

Interface

Dans **Escape from Monkey Island**, l'interface est « transparente ». En fait, Elaine et Guybrush ont dû faire quelques compromis pour vivre ensemble et notre héros a dû renoncer à toute interface encombrante. Plus sérieusement donc, voici la liste des commandes :

E ou **L** Examiner/Regarder (pour que Guybrush regarde un objet ou un personnage)

U Utiliser/Parler à (demander à Guybrush d'utiliser un objet ou de parler à un personnage)

P Prendre/Ranger (Prendre un objet. Si Guybrush a déjà un objet de l'inventaire entre ses mains, appuyez sur **P** pour ranger cet objet dans l'inventaire).

PgUp ou **PgDn** Se déplacer dans les lignes d'action listées à l'écran.

Enter Valider la sélection.



Interactions

Inventaire

L'inventaire renferme tous les objets que Guybrush ramasse dans son aventure. Pour accéder à l'inventaire, appuyez sur la touche **I**, sur la touche **INSER** ou la touche **O** du pavé numérique.

Les objets de l'inventaire gravitent à l'horizontale. Pour faire défiler les objets, utilisez les flèches curseur **GAUCHE** et **DROITE**.



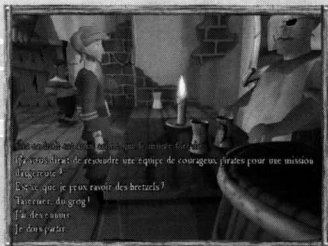
Pour saisir un objet, appuyez sur la touche **P** ; celui-ci se retrouve alors entre les mains de Guybrush. Pour combiner deux objets de l'inventaire, amenez le premier au premier plan. Lorsque son nom est affiché, appuyez sur la touche **U** (Utiliser), amenez le second objet au premier plan et appuyez sur **U**. Les deux objets sont alors combinés, à condition bien entendu que cette combinaison soit possible. Pour quitter l'inventaire sans prendre d'objet, appuyez sur la touche **I**. Pour ranger un objet dans l'inventaire, appuyez sur la touche **P**.



Inventaire

Dialoguer

Pour parler à un personnage, amenez Guybrush face à lui. Un commentaire apparaît, par exemple « Parler à gentil pirate ». Une liste de répliques est alors affichée, par exemple « Bonjour, gentil pirate. », ou « Au revoir, gentil pirate. ». Utilisez les touches **PgAr/PgAv** ou encore les flèches curseur **Haut/Bas** pour vous déplacer dans cette liste. Pour valider une réplique, appuyez sur la touche **Entrée**.



Dialoguer

Commandes du jeu

    Déplacement

 +     Courir

 Valider l'action sélectionnée

 ou  &  +  ou  + 

Défilement des actions, des objets et des répliques

 +  &  +  ou  +  +  &  +  + 

Page précédente et page suivante dans les choix de répliques

 ou  Examiner, regarder

 Utiliser, parler

 ou  Prendre, ramasser (si Guybrush ne détient aucun objet), Ranger l'objet courant dans l'inventaire

 ou  Accéder à l'inventaire

 Accéder au menu principal

 Quitter le bâtiment dans lequel se trouve Guybrush ou accéder à la carte de l'île

 ou  Passer une réplique

 Interrompre une cinématique

 +  Quitter le jeu

Dans l'inventaire :

  Défilement des objets vers la gauche/droite

 ou  ou  Sélectionner un objet de l'inventaire

 Sélectionner l'objet à combiner avec un autre objet de l'inventaire (appuyez  à nouveau sur U sur l'autre objet pour combiner les deux objets)

 ou  Quitter l'inventaire sans prendre d'objet

 -  Raccourcis de l'inventaire (permet d'accéder aux objets de l'inventaire)

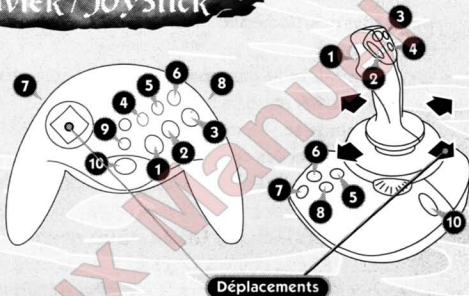
 +  -  Affecter un raccourci à un objet de l'inventaire

 +   Accélérer la rotation des objets dans l'inventaire

  Rotation des objets de l'inventaire à 180°

Commandes au Clavier / Joystick

1. Action par défaut
2. Utiliser/Parler
3. Prendre/Ranger
4. Inventaire
5. Regarder
6. Défilement des objets/courir
7. Passer une réplique
8. Quitter le bâtiment visité/Accéder à la carte de l'île
9. Menu principal
10. Passer une séquence



Menu des options

Pour accéder à l'écran des options de **Escape from Monkey Island**, appuyez sur la touche **F1** à tout moment pendant le jeu et choisissez Options. Utilisez les flèches curseur **HAUT** et **BAS** pour vous déplacer dans ce menu et les flèches **GAUCHE** et **DROITE** pour modifier un paramètre.

- **Volume sonore** : Permet d'ajuster le volume de la musique, des bruitages et des voix du jeu. Pour modifier le volume des séquences cinématiques, déplacez le curseur Voix.
- **Sous-titres** : affiche ou masque les sous-titres pendant le jeu.
- **Défilement du texte** : Ajustez la position du curseur pour modifier la durée pendant laquelle le texte reste affiché à l'écran.

- **Sous-titres cinématiques** : Active et désactive l'affichage des sous-titres dans les cinématiques.
- **Joystick/Gamepad** : Active et désactive le joystick/gamepad raccordé à votre ordinateur.
- **Configurer le gamepad/joystick** : Choisissez cette option pour modifier les commandes par défaut de votre contrôleur.
- **Luminosité** : Permet de modifier la luminosité de l'écran.
- **Configurer les touches** : Choisissez cette option pour afficher la liste des commandes du jeu par défaut en vue de les modifier. Pour configurer une commande, amenez le curseur sur la commande à modifier à l'aide des flèches **CURSEUR** et appuyez sur la touche **Entrée**. Appuyez ensuite sur la touche que vous désirez affecter à cette commande et appuyez encore sur **Entrée**. Pour rétablir les commandes par défaut, choisissez **Par défaut** et appuyez sur **Entrée**.
- **Options Super Wizz** : Vous avez la possibilité de modifier certains paramètres destinés à améliorer la qualité générale du jeu, mais au détriment de la fluidité sur les ordinateurs peu performants.
- **Effets sur les voix** : Active et désactive les effets sur les voix (par exemple les échos).
- **Ombres** : En déplaçant ce curseur, vous réduisez la qualité des ombres du jeu mais votre jeu en devient plus fluide.
- **Qualité des séquences** : Permet de modifier la qualité des cinématiques. Choisissez Minimale pour améliorer la fluidité d'une séquence.
- **Effets visuels** : Réduisez les effets visuels (par exemple les explosions) pour améliorer les performances du jeu.



CREDITS

**Chets de projet,
scénario et conception**

Sean Clark
Michael Stennie

**Programmation
principale**

Michelle Hinners

**Programmation
système et conception
supplémentaire**

Rhett Stevenson

**Script, conception
supplémentaire et
dialogues**

Ryan Diaz
Richard Sun

Script

Karen Peterson
David Graham/McDermott

Algorithme du son

Geoff Gates

Graphiste principal

Chris Miles

Décors 3D

Jim Westcott
Chris Del Rio

Bernard Era
Shayne Herrera
Kathy Trish

Paul Perez
Jacob Stephens

**Décors 3D et éclairage
des personnages**

Kristen Russell

**Éclairage des
cinématiques/
Spécialiste des outils
graphiques**

Daniel Rubin, Jr.

**Animateur principal et
animations 3D**

Marc Overney

**Animations 3D,
modélisation des
personnages et
système d'animation**

Leslie Boyle
Lisa Wong

Animations 3D

Barry Anderson/Balford
Paul Hertz

Sandy Christensen
Cathy Herdaby
Brian Long

Robert
Amador/Hugh

Rozmin Wulfin
Yuhon Ho

Rebecca Perez
Chris Ramos

Chris Schultz
David Wernick

Joseph White
Kamron Gates

**Modélisation des
objets 3D et textures**

Tim 100

Textures

Nathan Stapley
Molly Mendoza

Michelle Sullivan

Effets spéciaux

Joel Richardson
Mike Harpstra

**Technicien artistique
principal**

Aisha Picorillo

Techniciens artistiques

Sean Warr

Daryl Smolen

Dessins préparatoires

Wesley
Eddie Del Rio

Kathy Heath
Chris Miles

Nathan Stapley

Chargée de production

Linda Villalobos/Grisanti

**Coordination de la
production**

Christopher Julie

**Programmation du
programme
d'installation et de
lancement**

Joe L'Esprit

**Programmation des
outils**

Steve Dykes
Charlie Smith

**Production et direction
des voix**

Darragh O'Farrell

**Supervision de la
production des voix**

Reedy Barlett

Édition des voix

Cony Wong
Mass Larson

Coya Elliott

Superviseur musique

Cliff Easman,
C.B. Studios, Inc.

**Musiques composées
par**

Cliff Easman
Michael Land

Peter Moennell
Anna Kamey

Michael Land

**Responsable du
département Son**

Jeff Klement

**Superviseur du
développement Son**

Larry the D

**Coordination du
département Son**

Melena Seltom

Sound design principal

Nick Hack

Sound designers

J. White
Joey K. Purn

Michael Hayne
Sam Weaver

David Lyndon
David Wayne Collins

Andrew Cheney

VOIX ORIGINALES**Guybrush**

Threepwood/Canard/
Singer 4

Dominic Armato

**Elaine Marley-
Threepwood**

Charly James

**Charles
LeCharles/LeChuck/
Pirate 0**

Earl Boen

Ozzie Mandrill

Nick Tate

**Amiral Ricardo
Casaba/Pirate 3**

John Kurler

**Bagel (patron du LJA
Bar)/Hecker/Pegnose**

Pete L'othar

Boof/Pirate 6

Tom Kane

**Directeur de la
banque/Simkins/Pirate 5**

Paul Siding

**Brittany (guichetière
de la banque)**

Maria Bamford

**Artiste/Ned (joueur de
fichettes du SCUMM
Bar)**

Peter Lurie

**Carla (maitre-
escrimeur)**

Pamela Tyson

**Castenada (joueur
d'échecs)/Juge
Kahuna/Perroquet/
Patron du SCUMM Bar**

Rob Paulsen

**Clive (touriste de
Jambalaya)/Meathook**

Carl Laine

Figure de proue

Pamela Segal

**Daisy (pirate de l'Atoll
Ordule)/Mabel
(touriste de
Jambalaya)**

Jess MacVelle

**Deadeye Dave (Dave
Double-Borgne)/Avocat
Thrawtelle**

Tom Kenny

Avocat Digg/Juge Edd

Joe Alaskey

Ivrogne

Jim Ward

**Esteban/Juge
Threepwood/Chief du LJA
Bar/Pirate 1**

Jess Harnell

**Freddie (marchand de
canning)**

Lewis Arquette

**George (joueur de
fichettes du SCUMM
Bar)**

Pat Marley

Captaine du port

Jack Johnson

Helibeard

Nick Josteson

**Herman Toothrot
(Herman
Dentacaré)/Pirate
2/Pirate 8**

Wally Wingert

**Ignatius Cheese
(Ignace Frometon)**

W. Morgan Sheppard

Inspecteur Canard

Peter Jessop

**Jojo Jr./Salty le
pirate/d'apprêts**

John Mariano

**Jumbeaux
LaFete/Mungie
(l'écolier pirate)**

Charles Adler

**Serveuse du LJA
Bar/Timmy le singe**

Debi Derryberry

**Patron de la
microgalerie/Serveur
du Starboucanier**

Jim Wise

Marco de Pollo

Jeff Glen Bennett

**Monty (touriste de
Jambalaya)/Singe à
trois-tétes**

Phil Proctor

Miss Rivers

Edie McClurg

**Murray/Santiago
(joueur d'échecs)**

Denny Dik

Otis/Singe/Pirate A

S. Scott Bullock

**Vendeur de
parfum/Pirate 4**

Nell Ross

**Serveuse du Planet
Threepwood**

Rea Starr

Révérend Rasputine

Kath Southerland

**Tony DiBouda
(opérateur de la
catapulte)**

James Ward

Lady Vaudou

Leilah Jones-Willmore

Avocat Whipp

Bob Bergen

**Yangle (l'écolier
pirate)/Foshen (patron
du LJA Bar)**

Grey DeLisle

Singe 3

Darby Kaurly

Testeur principal

John Buzich

Testeurs

Jo Ashburn

Michael Blair

Louis Blumstein

Larson Chey

Grandy M. Childs

Stephen Hancock

Peter Lim

Ricardo Liu

Chris Sander

Chris Suesen

Joseph John Talsvera II

Quentin Westcott

**Test des versions
internationales**

Jill Sanders

**Superviseur de
compatibilité**

Chip Hinzenberg

**Technicien de
compatibilité senior**

Lynn Taylor

**Techniciens de
compatibilité**

G. W. Childs

Henry Cobb

Jim Dayson

Joey DeCato

Dan Mahoney

John van Borchom

**Responsable de la
production
internationale**

Darren Hedges

**Coordination de la
localisation**

Shira Miller

Manuel

Jo Ashburn

Christopher Anderson

Moïse Boero

**Remerciements
spéciaux à**

George Lucas

UBI SOFT ENTERTAINMENT

Marketing France
 Johanne Grange
 Gwenaëlle Boissel

Assistant marketing
 Cedrick Maurel

Localisation et traduction
 Bruno Porret
 Stéphane Brel
 François Grembert
 Loïc Jacolin

Responsable de la Production Sonore
 Sylvain Brunet

Chargés de localisation
 Matthieu Boulard
 Xavier Kemmlin

Direction des Voix
 Nathalie Horns

Avec les voix de
 Patrice Baubrier
 Jacques Bouanier
 Marc Bretonniere
 Emmanuel Curtil
 Gérard Dessalles
 Paolo Domingo
 Marie-Laure Dougnac
 Michel Elias
 Patricia Elie
 Emmanuel Fouquet

Pierre-Alain de Garrigues
 Evelyne Grandjean
 Brigitte Guedi
 Martine Guillaud
 Danielle Hazan
 Olivier Hemon
 Olivier Jancovic
 François Jaubert
 Thierry Kazakian
 Martial Leminoux
 Hugues Martel
 Sylvain Maury
 Bernard de Mory
 Michel Rimbaud
 Gérard Surrugues
 Mario Santini
 Marie Vincent

Ingénieur du Son
 Emmanuel Potter

Post-production Sonore
 Madsound

Tests
 Bruno Porret
 Stéphane Brel
 Loïc Jacolin
 Francis Grembert
 Bug Tracker

« Tout homme porte sur l'épaule gauche un singe et, sur l'épaule droite, un perroquet. »
 Jean Cocteau

SUPPORT TECHNIQUE

SERVICE CONSOMMATEURS : INFOS, TRUCS ET SOLUCES

Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
 Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infailible ?
 Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Contactez sans plus attendre notre **Service**

Consommateurs :

Tel : 08.36.68.46.32 (2.23 F/min)

Accès techniciens: lundi au vendredi 09h30-13h00 et 14h30-19h00.

Fax : 01.48.57.07.41

serviceconso@ubisoft.fr

Service Consommateurs

28 rue Armand Carrel

93108 Montreuil sous Bois

<<Monkey 4_Manual.doc>>

SUPPORT TECHNIQUE

Vous éprouvez des difficultés lors des phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel ?

Vous désirez être informé des mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir ?

N'hésitez pas à contacter notre **Support Technique !**

Avant de contacter notre Support Technique, voici quelques points élémentaires à vérifier :

- Prenez note des fichiers d'aides (Readme ou Lisezmoi) disponibles sur la plupart des logiciels de notre gamme.

- Consultez le manuel accompagnant le logiciel utilisé. Si malgré ces vérifications, vos problèmes persistent, contactez **notre Support Technique** au **N° Indigo : 0825.355.306 (0.99 FF/min)** en ayant bien pris soin de noter la configuration exacte de votre machine ainsi que les éventuels messages d'erreur que vous rencontrez.

Tel : 0825.355.306 (0.99 FF/min)

Accès techniciens: lundi au vendredi 10h30-19h30.

Fax : 02.99.08.96.45.

supporttechnique@ubisoft.fr

Support Technique Ubi Soft

Rue des Peupliers

56910 Carentoir

36 15 UBI SOFT (2.23 FF/MIN) ET SITE INTERNET

WWW.UBISOFT.FR

Nos services minitel « 36 15 UBI SOFT » et Internet « www.ubisoft.fr » sont ouverts 24h/24 et 7 jours/7.

En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S. de participer à de nombreux concours et de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur Internet).

Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels qui vous intéressent.

LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER, NI UTILISER CE LOGICIEL.

Ce logiciel, ses graphismes, musiques et tout autre élément inclus avec le programme, sont protégés par les lois sur les copyrights et restent la propriété de LucasArts Entertainment Company (« LEC »). Vous avez le droit d'utiliser ce logiciel mais LEC en conserve les droits et le secret de fabrication. Vous n'êtes autorisé à utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas : (1) copier (sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde), distribuer, louer, céder ou octroyer une licence de tout ou partie de ce logiciel ; (2) modifier ou créer un produit dérivé de ce logiciel ; (3) transférer ce logiciel sur un réseau, ou par tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une partie multijoueur sur un réseau ; (4) décompiler ou désassembler ce logiciel ; (5) ou en aucun cas modifier un fichier COM, EXE, DLL ou tout autre fichier. Vous pouvez transmettre ce logiciel à condition que le destinataire accepte les termes et conditions de cet accord de licence. Si vous transmettez ce logiciel, vous devez transférer tous ses composants, y compris sa documentation, et effacer toutes les copies qui restent sur votre équipement informatique. Votre licence prend fin automatiquement dès lors que vous transmettez ce logiciel. Vous reconnaissez expressément et acceptez d'utiliser ce logiciel à vos propres risques. Ce logiciel et sa documentation sont fournis en l'état et sans garantie d'aucune sorte.

LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION, ECRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRECEDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE A DES FINS SPECIFIQUES, MEME SI LA SOCIÉTÉ A ÉTÉ INFORMÉE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIÈRE, LES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION, AUX RÉSULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSÉS À VOTRE ENTIÈRE RESPONSABILITÉ, LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MÊME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉQUENTS OU SPECIFIQUES LIÉS À LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MEME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. EN AUCUN CAS LEC, SES DIRECTEURS, RESPONSABLES, SALARIÉS OU AGENTS, NE POURRONT ÊTRE POURSUIVIS POUR DES DOMMAGES DIRECTS, SPECIAUX OU CONSÉQUENTS (Y COMPRIS POUR LA PERTE DE BÉNÉFICES, L'INTERRUPTION COMMERCIALE OU LA PERTE D'INFORMATIONS) POUVANT RÉSULTER DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA MAUVAISE UTILISATION DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MEME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE LA RESPONSABILITÉ POUR DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU CONSÉQUENTS. AUSSI, LA LIMITATION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS OCTROIE DES DROITS SPECIFIQUES QUI PEUVENT DÉPENDRE DE VOTRE ÉTAT D'ORIGINE. VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LEC EN CAS DE PLAINTÉ LÉGALE (CONTRACTUELLE, PRÉJUDICE, OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCÉDER LE MONTANT PAYÉ À L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

GARANTIE UBI SOFT :

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les **quatre-vingt-dix (90) jours** suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre-vingt-dix (90) jours, Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une **participation forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 euros) par produit.**

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du problème rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 euros) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT
RUE DES PEUPLIERS
56910 CARENTOIR

