

TITAN QUEST™



MANUEL D'UTILISATION

IRON LORE

THQ

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, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIÈRES

Installation	2
Options du jeu.....	2
Introduction.....	4
Démarrage	5
Interface principale	8
HUD	8
Fenêtre personnage	10
Fenêtre compétences	11
Fenêtre quête	12
Fenêtre marchande	13
Fenêtre carte	14
Fenêtres groupe et commerce	15
Combat.....	16
Attaque de base	16
Combat avancé	17
Butin : les trophées de guerre	19
Questions de vie ou de mort	21
Gérer votre héros	22
Les objets que vous transportez	22
Apprendre et évoluer	25
Compagnons	28
Réattribution de compétence	28
Quêtes.....	29
Marchands	31
Cartes et voyages.....	33
Équipement	35
Les objets de base	35
Équipement supérieur	37
Reliques et charmes	38
Niveaux de difficulté.....	39
Multijoueur	40
Crédits.....	42
Contrat de licence utilisateur	46
THQ Assistance clientèle	52

Installation

Titan Quest est très facile à installer. Insérez le disque d'installation et suivez les instructions.

Options du jeu

Choisissez **Options** dans le menu principal ou, pendant le jeu, cliquez sur le menu Options qui dispose de quatre onglets.

Jeu

Afficher le niveau des monstres :

Affichez le niveau des monstres dans la fenêtre contextuelle.

Activer l'aide contextuelle :

En sélectionnant cette option, les explications supplémentaires, mais pas indispensables pour jouer à *Titan Quest*, s'affichent.

Activer la vente rapide (bouton droit de la souris) :

En choisissant cette option, un clic droit déclenche automatiquement la vente d'objets de votre inventaire quand vous faites du commerce avec un marchand.

Activer la comparaison d'objets :

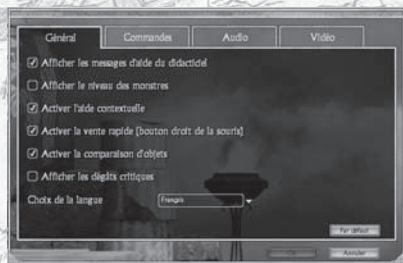
En passant la souris sur les objets de l'inventaire ou de la fenêtre marchande, vous les comparez à votre équipement actuel.

Afficher les dégâts critiques :

Quand un coup critique est donné, l'importance des dégâts critiques s'affiche au-dessus de la tête de la cible.

Choix de la langue :

Sélectionnez la langue d'affichage du texte.
Vous devrez redémarrer le jeu.



Assignation des touches

Cet onglet vous permet de définir la fonction des touches du clavier dans Titan Quest. Les fonctions disponibles sont répertoriées dans la colonne de gauche. Chaque fonction peut être commandée par une ou deux touches (par exemple, C et I peuvent ouvrir la fenêtre personnage).

Pour modifier le rôle d'une touche, sélectionnez la première ou deuxième fonction à l'aide de votre souris. Appuyez sur la touche du clavier, le bouton central de la souris, ou utilisez la roulette pour définir l'assignation des touches. Si la fonction de la touche ou de la souris est déjà activée, un avertissement s'affichera et vous demandera si vous souhaitez continuer.



Remarque : les boutons droit et gauche de la souris ne peuvent pas être assignés à des fonctions.

Vidéo

Vos paramètres vidéo doivent être automatiquement ajustés à la version de votre système pour une performance optimale. Pour augmenter la performance, essayez de diminuer vos paramètres d'options graphiques. Pour améliorer au maximum la qualité graphique, définissez au mieux les options selon la capacité de votre système. Utilisez l'icône **Par défaut** pour retrouver les paramètres vidéo par défaut.

Si vous rencontrez des problèmes avec les paramètres vidéo, vérifiez que vous avez installé les derniers pilotes de votre carte graphique et consultez la rubrique Dépannage en fin de manuel.

Remarque importante concernant les graphismes et les moyens d'obtenir les meilleurs résultats possibles :

Titan Quest dispose des meilleures techniques de rendu actuelles pour créer des effets spéciaux et fonctionner de façon performante en temps réel. Le jeu a été développé et testé sur les cartes graphiques NVIDIA® GeForce™ FX, 6 et 7. L'expérience est plus concluante avec la carte graphique NVIDIA GeForce série 7. Avec une carte graphique GeForce 6800 ou mieux, vous pourrez profiter de tous les effets spéciaux NVIDIA présents dans le jeu et la résolution sera optimale.

Audio

Volume général :

Contrôle le volume de l'ensemble des sons de *Titan Quest*

Volume musique :

Toutes les musiques du jeu.

Volume effets sonores :

Les effets sonores comme le bruit des armes, les cris de monstres, les incantations, etc.

Volume voix :

Volume pour tous les dialogues.

Contrôle de la musique d'ambiance :

Détermine la fréquence de la musique d'ambiance.

Les cartes son Sound Blaster® X-Fi™ atténuent la frontière entre jeu et réalité. Pour supplanter votre imagination et profiter pleinement du son dans *Titan Quest*, vous devez disposer d'une carte son Sound Blaster® X-Fi™ qui restituera un son incroyable. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.soundblaster.com.

Introduction

ON RACONTE QU'AUTREFOIS, une grande guerre a opposé les Titans aux Dieux. Cet affrontement a fait trembler la Terre et les Cieux. Les montagnes ont surgi et les océans sont apparus. Les continents se sont scindés en deux. Les Dieux ont fini par dominer leurs ennemis féroces et cruels, les Titans. Quand ils ont pris le contrôle du monde, ils ont réservé une place de choix aux Hommes qui les avaient soutenus pendant la bataille. Les Titans ont quitté la Terre, bannis loin de la lumière du soleil, de la lune ou des étoiles...

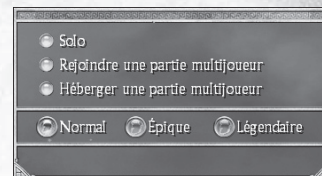
EN GRÈCE ANTIQUE, dans un petit village, tôt le matin, la rumeur gronde. Cet endroit perdu de la grande civilisation grecque est sur le point de vivre des heures de chaos, de destruction et d'horreur. La légende pleine de couleurs et de fantaisie restitue des éléments presque tombés dans l'oubli. Dans les bois épais, apparaissent des monstres et des bêtes épouvantables qui se déplacent en masse et affluent dans les champs et les huttes du peuple grec. Couvert de poussière et fatigué, un vagabond approche de ce petit village. Cet étranger est voué à devenir leur seul et unique espoir.

Bienvenue dans Titan Quest....

Démarrage

Créez votre héros

Bienvenue dans *Titan Quest*. Une fois le jeu installé et lancé, vous êtes prêt à jouer. Sélectionnez **Jouer à Titan Quest** dans le menu principal. Vous serez invité à créer votre personnage.



À ce stade, vous n'aurez qu'à choisir son nom et son sexe et si vous le désirez, la couleur de sa tunique. Votre aventure dans l'univers de *Titan Quest* définira plus précisément le genre de héros que vous deviendrez.



Au début de votre partie, voici à quoi ressemble votre héros :



Quand votre héros vous satisfait, appuyez sur **Créer**. À l'écran, il ou elle apparaîtra sur un piédestal. Si vous avez sauvegardé plusieurs personnages, les flèches sur le piédestal vous permettront de les faire défiler et d'en choisir un. Désormais, vous êtes prêt à vous lancer dans l'aventure. Appuyez sur **Commencer** et c'est parti!

Remarque : le nom de votre personnage est celui qui apparaîtra au cours du jeu. Si vous jouez en ligne (p.40), les autres joueurs verront votre héros sous ce pseudonyme.

Jouer à Titan Quest

Peu de choses sont à savoir pour commencer à jouer. Dans *Titan Quest*, vous incarnez un héros solitaire qui s'aventure dans un monde antique. Lors de votre voyage, vous rencontrerez des grandes figures historiques et mythiques. Toutefois, ce voyage reste uniquement le vôtre. Au début du jeu, votre personnage est novice. Le héros que vous deviendrez et les pouvoirs que vous arriverez à maîtriser dépendront du chemin que vous suivrez dans ce conte épique qu'est *Titan Quest*.

Le clic-gauche : votre arme suprême !

Toutes les actions nécessaires peuvent être effectuées grâce au bouton gauche de la souris :

- Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le sol et vous vous déplacerez jusqu'à cet endroit.
- Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un monstre et vous l'attaquerez.
- Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le butin et vous le ramasserez.
- Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une porte ou un coffre et vous l'ouvrirez.
- Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une personne (appelée personnage non-joueur ou PNJ) avec une icône au-dessus de la tête et elle vous parlera.

À un moment donné, vous risquez d'avoir tout de même envie d'utiliser le bouton droit de la souris ou le clavier. Sachez cependant que vous pourrez progresser assez loin rien qu'avec des clics-gauches.

L'évolution cyclique

En voyageant dans l'univers de *Titan Quest*, votre héros débutant se métamorphose en un de ces puissants guerriers destinés à changer le cours de l'histoire. Les prouesses d'un héros le définissent. Dans *Titan Quest*, le héros doit suivre un parcours particulier pour évoluer :

- Combattre des monstres vous apporte *richesse* et *expérience*.
- L'expérience vous permet d'accéder à de nouveaux niveaux. Chaque niveau vous offre la possibilité d'améliorer votre niveau de *maîtrise* et vos *compétences*.
- Des *armes*, une *armure* et des *compétences* améliorées vous rendent plus fort, ce qui vous permet d'affronter des monstres plus puissants.

Et ainsi de suite...

Aide du didacticiel et plus

Si vous n'êtes pas habitué aux jeux de rôle et d'action (action-RPG), aidez-vous du didacticiel dès le début de la partie. Si un message du didacticiel vous échappe ou si vous souhaitez relire un des messages précédents, servez-vous simplement des flèches droite et gauche dans la fenêtre aide pour naviguer dans le didacticiel.

Vous pouvez ouvrir et fermer la fenêtre aide grâce à l'icône Aide dans l'interface principale.



Fenêtre aide

Touche de raccourci : **H**

Le didacticiel peut être désactivé et réactivé en cliquant sur la case au bas de la fenêtre aide.



Interface principale

HUD

Portrait de votre personnage

Santé actuelle

Niveau actuel

Énergie actuelle
(vous permet
d'utiliser vos
compétences)

Bonus. Toutes les incantations,
améliorations, malédictions
et autres changements
temporaires chez le héros

Compagnon

Membres du groupe

C'est vous

Barre des raccourcis compétences

Compétences attribuées.
Raccourcis : **1 - 9, 0**
Potions. Raccourci : **9, 0**

Barre d'expérience

Montre votre avancement
vers le niveau supérieur (p.25)

Info monstre en passant dessus avec la souris :

- Nom du monstre
- Type de monstre
- Santé et énergie du monstre

Emplacement actuel

Carte-boussole

Membre du groupe hors
carte (en multijoueur)

Icônes carte emplacements
actuels.

Icônes carte. Passez dessus avec
la souris pour en savoir plus.

Compagnon

Fenêtre groupe
Pour le mode multijoueur.
Raccourci : **P**

Didacticiel (p.7)
Raccourci : **H**

Menu du jeu
Raccourci : **G**

Fenêtre discussion
Pour le mode multijoueur (p.40)
Raccourci : **T**

Fenêtre carte (p.14)
Raccourci : **?**

Fenêtre personnage
(p.10) Raccourci : **C, I**

Fenêtre compétences (p.11)
Raccourci : **S**

Fenêtre quête (p.12)
Raccourci : **A**

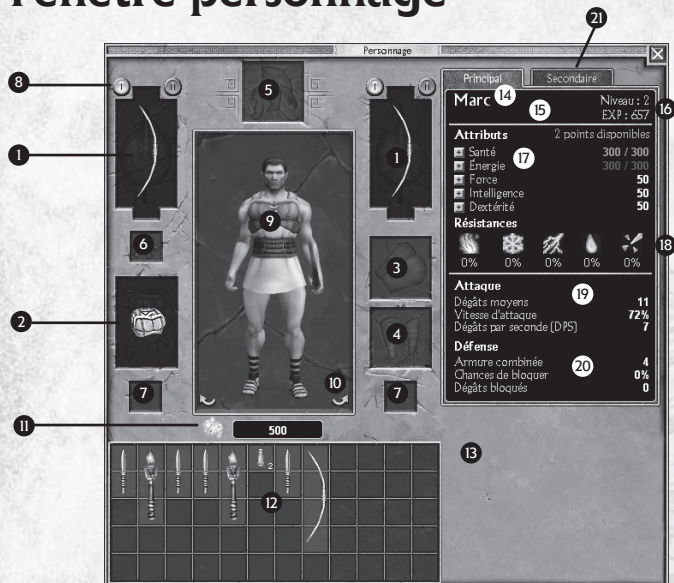
Attaque clic-gauche

Attaque clic-droit

Changement rapide d'arme
Raccourci : **Z**

Pierre de portail (p.34)

Fenêtre personnage



Équipement (p.35)

- 1 Mains droite et gauche : armes et boucliers.
- 2 Cuirasse
- 3 Bras
- 4 Jambes
- 5 Tête
- 6 Collier
- 7 Anneaux
- 8 Changement d'arme : changer de pack d'armes.
- 9 Personnage joueur : portrait de votre héros muni de son équipement.
- 10 Rotation du personnage

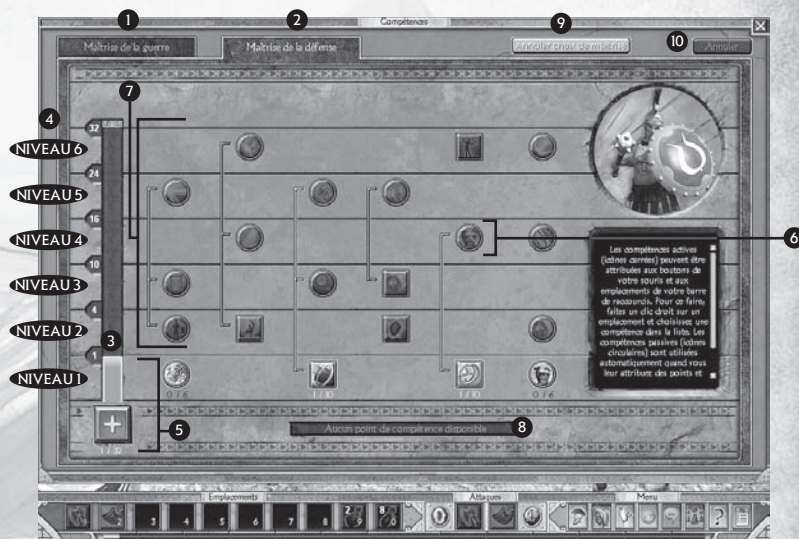
Inventaire

- 11 Gold
- 12 Inventaire principal
- 13 Emplacements supplémentaires (p.24)

Statistiques du personnage

- 14 Nom
- 15 Types de maîtrise
- 16 Niveau : expérience actuel (p.25).
- 17 Capacités (p.27)
- 18 Résistance
 - Feu - Froid - Électricité - Poison - Dégâts d'estoc
- 19 Statistiques offensives
- 20 Statistiques défensives
- 21 Statistiques secondaires

Fenêtre compétences



1 Maîtrise principale

2 Maîtrise secondaire (p.25)

Niveau de maîtrise (p.26)

- 3 Points de maîtrise utilisés
- 4 Niveaux de maîtrise
 - Dans ce niveau, les compétences peuvent seulement être utilisées si elles sont débloquentées par le niveau de maîtrise.

5 Compétences (p.26)

- Niveaux de compétence disponible.
- 6 Les points de maîtrise utilisés.
- 7 Modificateurs (p.26)
 - Compétences indisponibles

8 Points de compétence disponibles

Peuvent être attribués au niveau de maîtrise ou aux compétences disponibles.

9 Annuler choix maîtrise

Changez d'avis avant d'avoir attribué vos points de compétence. Une fois les points attribués, le choix de la maîtrise ne pourra plus être annulé.

10 Réinitialiser

Efface les points de compétence choisis. L'attribution des compétences peut être modifiée jusqu'à la fermeture de la fenêtre.

Remarque : fermer la fenêtre compétences valide vos changements. Vous ne pouvez pas réinitialiser après avoir fermé la fenêtre.

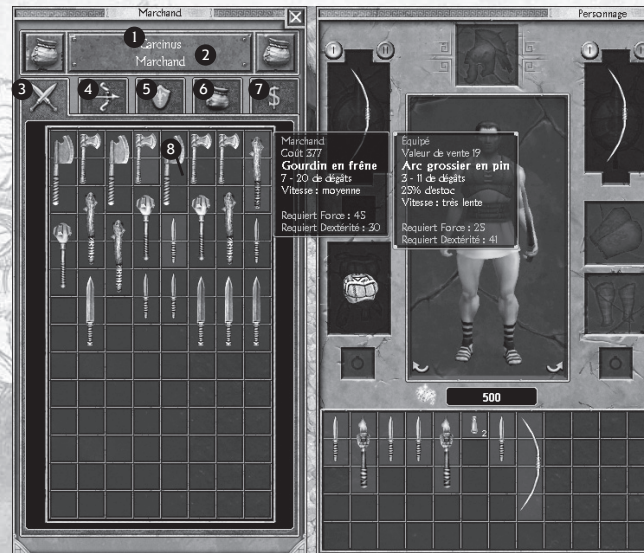
Fenêtre quête



Onglet des quêtes principales (p.29)

- 1 Carte quête
- 2 Région (Grèce, etc.)
- 3 Quête en cours
- 4 Onglet résumé
- 5 Nom de la quête
- 6 Résumé de la quête
- 7 Objectifs de la quête
- 8 Onglet dialogue. Entendre le but de la quête.

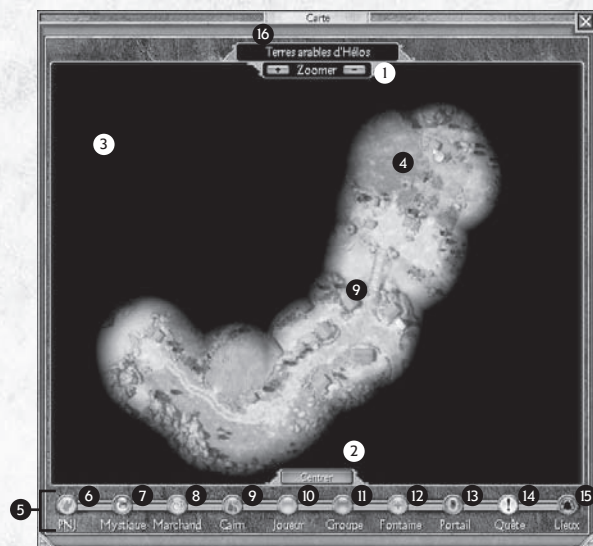
Fenêtre marchande



Fenêtre marchande

- 1 Nom du marchand
- 2 Type de marchand (p.31)
- 3 Onglet de l'arme principale
- 4 Onglet de l'arme secondaire
- 5 Armure
- 6 Potions et joaillerie
- 7 Onglet reverté
- 8 Icône Golds insuffisants

Fenêtre carte

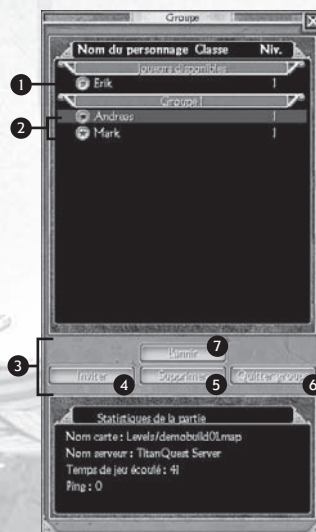


Emplacement actuel

- ❶ Icônes Zoom. Utilisez aussi la roulette de la souris.
- ❷ Icône Centrer carte. Raccourci : **Touche numérique 0**
- ❸ Brume de guerre
- ❹ Zone déjà explorée (lors de parties précédentes).
- ❺ Légende de la carte
- ❻ PNJ. Interlocuteurs.
- ❼ Mystiques. Réattribution des points de compétence.
- ❽ Marchand.
- ❾ Cairns
- ❿ Personnage joueur
- ⓫ Groupe. Les membres du groupe.
- ⓬ Fontaines de renaissance
- ⓭ Portails
- ⓮ Quête. Objets et buts de la quête.
- ⓯ LI. Lieux importants.
- ⓰ Emplacement actuel

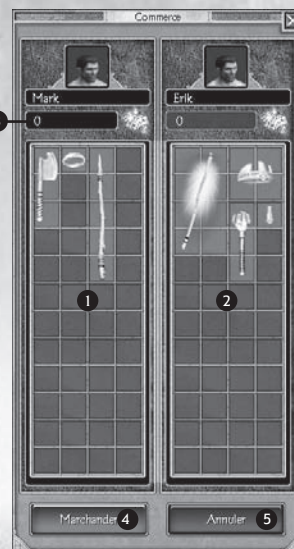
Pour plus d'informations sur la fenêtre carte, reportez-vous à la page 34.

Fenêtres groupe et commerce



Fenêtre groupe

- ❶ Autres joueurs dans la partie.
- ❷ Membres du groupe
- ❸ Icônes Groupe
- ❹ Inviter. Rejoindre un groupe.
- ❺ Retirer. Expulser quelqu'un de votre groupe (en tant que chef du groupe uniquement).
- ❻ Quitter. Quitter la partie de quelqu'un d'autre.
- ❼ Bannir. Renvoyer un joueur du jeu et lui interdire la partie (en tant que maître de jeu uniquement).



Fenêtre commerce

- ❶ Votre offre.
- ❷ Son offre.
- ❸ Offre de golds.
- ❹ Icône Marchander. Les deux joueurs doivent cliquer dessus pour que la transaction ait lieu.
- ❺ Icône Annuler. Les objets exposés ne sont pas perdus si vous annulez.

Combat

Dans *Titan Quest*, peu importe que vous maniez une lance ou des boules de feu, vous êtes un guerrier, expert en combat. Vous rencontrerez toutes sortes de monstres étranges et mythiques qui errent dans l'univers de *Titan Quest* à la recherche d'affrontement. Vous avez intérêt à bien vous y préparer.

L'attaque de base

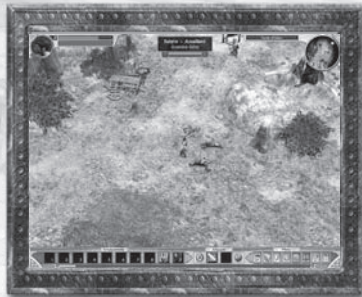
L'attaque la plus facile sur un monstre est de cliquer sur lui avec le bouton gauche de la souris. Vous utiliserez alors l'arme que vous avez en main et si vous en êtes dépourvu, vos poings feront l'affaire !

Les armes peuvent être divisées en deux catégories de base : celles pour les corps à corps et celles pour les attaques à distance. Une arme comme l'épée ou la lance permet d'attaquer un adversaire de près. En revanche, l'arc ou la baguette magique touche les monstres de loin. Un clic-gauche sur un monstre pourra entraîner l'une ou l'autre attaque suivant l'arme que vous détenez. C'est aussi simple que ça.

Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour répéter l'attaque jusqu'à ce que votre adversaire meure. Cette tactique est particulièrement utile contre les monstres robustes qui ne faiblissent pas après un ou deux coups.

Si vous maintenez la touche **Maj.** enfoncée tout en cliquant sur votre ennemi, vous l'attaquerez sans bouger. Cela peut être pratique pour tirer des flèches sur une cible mouvante... ou pour admirer votre habilité à manier l'épée !

- Clic-gauche : attaque avec l'arme dont vous êtes équipé.
- Clic-gauche et maintenir enfoncé : attaque incessante jusqu'à la défaite du monstre.
- Maj. et clic-gauche : attaque sans bouger (vous ne courez pas vers l'ennemi).



Combat avancé

Choisissez vos compétences

Manier l'épée est un bon début, mais comme les monstres deviennent plus robustes, vous aurez besoin de connaître d'autres attaques. Dans *Titan Quest*, lorsque vous créez votre personnage, vous êtes inexpérimenté. Quand vous gagnez de l'expérience, vous choisissez une maîtrise (p.26) et vous êtes alors capable de porter des attaques plus puissantes. Vous pouvez attribuer ces compétences au bouton droit de la souris et à la barre des raccourcis compétences (éventuellement au bouton gauche de la souris aussi).

Un éclair glacé mortel tout comme un coup de bouclier impressionnant font partie des attaques qui utilisent une compétence. Ces attaques améliorées utilisent beaucoup d'énergie. Si une compétence requiert plus d'énergie que vous n'en disposez, vous serez dans l'impossibilité de l'utiliser. Vous devrez attendre que votre énergie se régénère ou vous devrez boire une potion. Certaines attaques améliorées ne peuvent pas être déclenchées deux fois d'affilée. Un laps de temps doit s'écouler avant de les utiliser à nouveau.

Au cours du jeu, vous n'acquerrez pas que des compétences d'attaque. Vous pourrez aussi gagner des compétences utiles dans d'autres domaines, comme l'invocation de compagnons ou l'enchantement de vos armes. Après avoir assigné une compétence primaire au bouton droit de la souris, vous voudrez probablement attribuer les autres compétences à la barre de raccourcis. La barre de raccourcis possède dix emplacements en tout. Les deux derniers sont par défaut les potions de santé et d'énergie, mais ils peuvent être modifiés.

Vous pouvez attribuer les compétences de deux façons : en faisant un clic-droit sur une attaque ou en utilisant le raccourci. Ensuite, faites un clic-gauche sur une compétence (ou une potion) et elle sera attribuée à cet emplacement.



Remarque : quelques compétences seulement peuvent être attribuées au bouton gauche de la souris. Il s'agit de celles utilisées pour les attaques principales.

Pour activer une compétence à partir de la barre de raccourcis, faites un clic-gauche sur cette compétence dans la barre ou appuyez sur la touche numérique correspondant au numéro de l'emplacement de la barre de raccourcis.

Remarque sur l'attribution des compétences au bouton gauche de la souris : pour la plupart des compétences d'attaque, être à court d'énergie vous oblige à utiliser l'attaque standard.

Choisir les armes

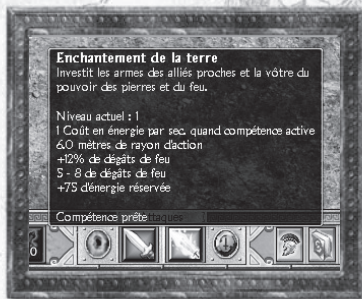
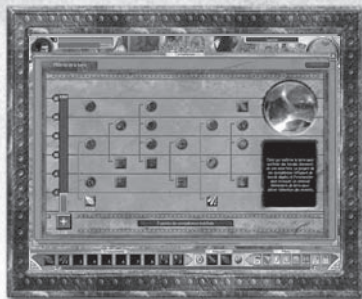
Dans *Titan Quest*, vous pouvez garder en réserve un deuxième pack d'armes que vous pourrez utiliser à tout moment, même en plein combat. Pour échanger les armes, vous devez tout d'abord équiper un deuxième pack d'armes (voir p.25). Une fois que vous détenez deux équipements, vous n'avez qu'à appuyer sur la touche de changement (raccourci clavier par défaut : **Z**). Remarquez que les compétences attribuées aux boutons de la souris changent en même temps que vos armes.

Astuces

- Attribuez des compétences aux boutons de la souris et à la barre de raccourcis.
- Pour l'attribution, faites un clic-droit sur un raccourci et sélectionnez la compétence.
- Appuyez sur une touche numérique (**1 à 9 et 0**) correspondant au raccourci pour utiliser des compétences ou des potions.
- Les potions de santé et d'énergie sont attribuées à **9** et **0** par défaut.
- Échangez les packs d'armes avec la touche de changement ou la touche **Z**.

Connaître vos ennemis

Dans *Titan Quest*, les monstres peuvent être des adversaires féroces. Non seulement ils vous attaquent dès qu'ils vous aperçoivent, mais ils possèdent aussi des compétences spécifiques. Alors ne soyez pas étonné de voir un éclair glacé vous tomber dessus.



Quand vous pénétrez dans une zone inconnue, il est possible que vous découvriez des monstres probablement plus dangereux que ceux auxquels vous avez déjà été confronté. Soyez judicieux et avancez avec précaution. Évaluez la puissance du monstre avant de vous y attaquer, surtout s'il fait partie d'un groupe. Quand vous passez la souris sur un monstre, une fenêtre s'ouvre en haut de l'écran. Elle vous révélera le type de monstre. Lisez attentivement cette information, car même si vous avez déjà affronté un satyre de base, avez-vous déjà vu un satyre gardien? Quand vous avez activé le niveau des monstres dans le menu Options, vous verrez apparaître un chiffre près du nom, qui correspond au niveau du monstre. Logiquement, si ce nombre est plus élevé que le vôtre, agissez très prudemment.

Butin : les trophées de guerre

Certains monstres utilisent leurs compétences contre vous, mais la plupart détiennent des armes et une armure. Dans *Titan Quest*, l'équipement d'un ennemi est un butin à gagner, une fois l'adversaire battu. Aucune armure ne tombera du ciel, mais vous pourrez toujours ramasser et utiliser la hache dont l'homme-sanglier s'est servi. En conclusion, les armes puissantes seront souvent acquises grâce à votre victoire sur de dangereux ennemis.

Quand la bataille prend fin, votre butin est éparpillé par terre. Passez votre souris sur un objet et vous apprendrez son nom. Pour le ramasser, faites simplement un clic-gauche. La couleur du texte qui apparaît vous indique le type de l'objet et si son utilisation est standard ou rare et magique (voir p.37). Parfois, les armes de vos ennemis seront endommagées au cours du combat. Quand vous trouverez l'objet sur le sol, il sera presque inexploitable. Ces objets s'affichent avec un texte en gris foncé.

Types d'objets	Couleur
Cassé	gris
Objet standard	blanc
Objet magique	jaune
Objet rare	vert
Objet épique	bleu
Objet légendaire	violet
Relique et charme (p.38)	orange
Potion	rouge
Gold	jaune

Pour faciliter votre chasse aux trophées de guerre, maintenez la touche **Alt** enfoncée. Cela fera apparaître le nom des objets visibles par terre (filtre objets cassés). Encore plus pratique, vous pouvez ramasser un objet en cliquant sur son nom ou sur l'objet lui-même. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **W** pour afficher le butin avec l'équipement cassé, et sur la touche **X** pour n'afficher que les objets rares et magiques.

- Cliquez sur le butin ou son nom pour le ramasser.
- Maintenez la touche **Alt** enfoncée pour afficher les objets (filtre objets non cassés).
- Maintenez la touche **W** enfoncée pour afficher la totalité du butin et sur la touche **X** pour afficher le butin exceptionnel.
- La couleur du texte indique le type de l'objet.

Parmi un groupe de monstres, vous trouverez souvent un coffre ou une cachette qui renferme leurs trophées de guerre. Cliquez une fois sur un coffre pour en sortir le contenu. Les objets s'éparpilleront alors sur le sol, prêts à être ramassés par l'aventurier consciencieux.



*Remarque : vous ne pouvez pas attaquer de monstres quand vous appuyez sur les touches **Alt**, **X** ou **W**. Battez-vous d'abord, récoltez votre butin ensuite !*

Questions de vie ou de mort

Rester en vie

Même les plus valeureux guerriers ne s'en tirent pas sans égratignures. À côté du portrait de votre personnage, dans le coin en haut, à gauche de l'écran, se trouvent deux barres. La barre rouge correspond à votre santé et la bleue à votre énergie.

Avec le temps, votre santé et votre énergie se régénèrent. Toutefois, si vous êtes pressé, vous pouvez utiliser les potions pour les remplir. Les potions de santé (rouge) et d'énergie (bleu) existent en différentes quantités afin de reconstituer plus ou moins ses niveaux de santé et d'énergie. Remarque : après avoir bu une potion, vous devez respecter un certain laps de temps avant de pouvoir en boire une autre.

Pour boire une potion de santé ou d'énergie, cliquez sur le raccourci (par défaut, c'est la touche **9** pour la santé et la touche **0** pour l'énergie). Vous pouvez aussi appuyer sur les touches de raccourci **R** pour les potions de santé et **E** pour les potions d'énergie.

Pendant votre aventure, vous trouverez des objets magiques qui rehausseront vos niveaux maximum d'énergie et de santé ou accéléreront leur vitesse de régénération. Accroître votre intelligence (voir p.27) augmentera également la vitesse de régénération de votre énergie.

Astuces

- Gardez toujours sur vous des potions de santé.
- Pour boire des potions, utilisez les touches de raccourci par défaut **9** et **0**.
- Augmenter votre santé vous donnera plus de vie. Vous pourrez encaisser plus de coups.
- Pour vous protéger au maximum, couvrez-vous de la tête aux pieds avec la meilleure armure et même un bouclier si possible.

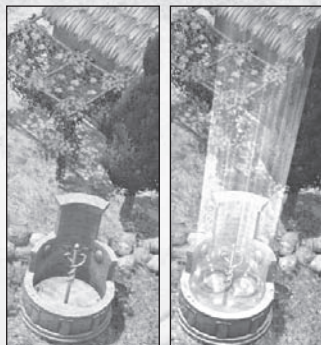


Mourir

Douce est la victoire, mais dans *Titan Quest*, la défaite n'est pas si amère que ça. Quand votre santé est totalement épuisée, vous tombez et vous vous retrouvez face à la dernière fontaine de renaissance que vous avez activée. Vous revenez donc en arrière dans votre voyage et vous perdez de l'expérience. Cependant, vous ne retournez pas au niveau précédent. Un niveau acquis le reste. Au début du jeu, vous perdez peu d'expérience, mais plus vous atteignez des niveaux élevés, plus la perte est importante.

Une fontaine de renaissance est activée la première fois que vous passez à proximité. Par la suite, vous pouvez réactiver les fontaines en faisant un clic-gauche dessus. Vous retournez à une fontaine de renaissance quand vous mourrez, mais également quand vous décidez de continuer une partie que vous avez sauvegardée.

Les fontaines de renaissance sont désignées sur la carte pour pouvoir plus facilement les repérer. (Voir p.33 pour obtenir plus d'informations sur les cartes.)



Gérer votre héros

Si vous voulez être fin prêt pour le combat, il va falloir soigner un peu votre personnage et votre équipement. Cette étape préparatoire s'effectue dans la fenêtre personnage.



Fenêtre personnage

Raccourci : C ou I

Les objets que vous transportez

Vos biens matériels. Dans *Titan Quest*, vous pouvez récupérer les objets des ennemis tués. Vous trouverez également des butins dans des coffres enfouis dans d'anciennes tombes. Vous obtiendrez des récompenses pour vos actes de bravoure, ou encore vous achèterez du matériel chez des marchands ou en échangerez à d'autres joueurs.

Ayez une bonne connaissance de votre équipement

Tout ce que vous obtenez dans *Titan Quest* va dans votre inventaire.

Votre inventaire principal se trouve juste en dessous du portrait de votre personnage. C'est l'espace libre dont vous disposez au début du jeu. Quand vous obtenez un objet, il est préférable de l'examiner. Il vous suffit de passer votre souris dessus pour en apprendre plus.



Le nom de l'objet, des détails, les bonus et les conditions requises y sont indiqués. Si vous utilisez déjà un objet du même type (et que la comparaison d'objet est activée dans le menu Options) un simple passage de la souris vous permettra d'effectuer une comparaison. La comparaison d'objet est également disponible dans la fenêtre marchande.

Manier l'équipement

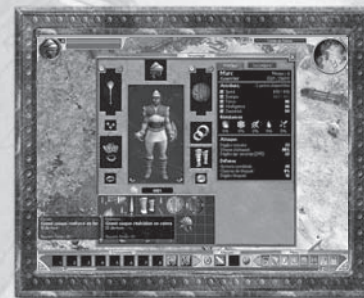
Pour analyser un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris et ramassez-le. L'objet suivra les mouvements de votre souris. Cliquez à nouveau avec le bouton gauche pour déposer l'objet ou cliquez avec le bouton droit pour le remettre à sa place.



Pour déposer des objets, placez-les n'importe où dans le monde en dehors de la fenêtre personnage (touche D).

Pour porter ou utiliser un objet, déplacez-le sur l'image de votre personnage. L'emplacement correspondant deviendra vert. Déposez-le dans l'emplacement. Si vous utilisiez déjà un objet du même type, les deux accessoires seront échangés. Vous équiperez le nouvel objet et tiendrez l'ancien.

Si vous tentez d'équiper un objet et que son emplacement devient rouge, c'est que vous ne pouvez pas l'utiliser pour l'instant. (L'objet sera également présenté sur fond rouge dans votre inventaire.) La plupart des accessoires peuvent être utilisés à certaines conditions comme la force ou l'intelligence (voir p.27). Vous devrez augmenter une de ces capacités si vous voulez utiliser l'objet. D'autres objets, en particulier les bijoux, sont soumis à des niveaux et non à des conditions. Ces conditions sont détaillées dans le texte contextuel de l'objet, dans l'inventaire comme dans les fenêtres marchandes.



Remarque : il existe aussi des compétences et des bonus magiques qui font diminuer les conditions requises.

- Passez votre souris sur les objets pour obtenir des informations.
- Placez les objets sur l'image de votre personnage pour les utiliser.
- Placez les objets sur le monde pour les déposer.
- Organisez votre inventaire. Si vous n'avez pas de place, vous ne pourrez plus ramasser d'objets.

Pour en savoir plus sur les différents types d'équipements dans *Titan Quest*, reportez-vous à la page 35.

Potions

Les potions d'énergie et de santé ont des caractéristiques spéciales qu'il vous faut connaître. Tout d'abord, elles existent en différentes tailles. Les grandes potions vous fourniront plus de santé et d'énergie. Les potions de la même taille et du même type peuvent être cumulées en un même groupe.

Quand un groupe est plein, les nouvelles potions d'énergie et de santé commencent à former un second groupe.

Comme expliqué précédemment, la première fois que vous ramassez une potion de santé ou d'énergie, elle est attribuée à votre barre de raccourcis. Les potions de santé vont dans l'emplacement 9 et les potions d'énergie dans l'emplacement 0. Pour savoir comment modifier ce paramètre, reportez-vous à la page 17.

Pour boire une potion, utilisez l'emplacement correspondant ou les touches du clavier par défaut : **E** pour l'énergie et **R** pour la santé.



Agrandir votre inventaire

Vous obtiendrez parfois des emplacements supplémentaires dans *Titan Quest*, où vous pourrez stocker plus de butins. Ces emplacements apparaissent à droite de l'inventaire principal et sont divisés en onglets. Vous ne pouvez afficher qu'un onglet à la fois. Quand vous aurez plusieurs emplacements supplémentaires, n'oubliez pas que vous avez tout un tas d'objets en stock !



Activer le changement d'armes

Votre héros dispose d'un deuxième pack d'armes prêt à l'emploi pour changer d'équipement dans le feu de l'action. Pour ce faire, vous devez d'abord équiper le deuxième pack. Changez de pack à l'aide de l'icône de changement d'arme dans la fenêtre personnage.



La première fois que vous effectuez cette commande, vos armes semblent avoir disparu. Pas de panique. Il s'agit des emplacements des nouvelles armes. Il vous suffit de les remplir pour être prêt ! Après ça, vous pouvez utiliser l'option de changement d'armes en cours de partie via l'interface principale (touche de raccourci par défaut : **Z**). Utilisez le changement d'armes pour alterner entre une épée et un arc ou, si vous avez choisi la maîtrise de la guerre, entre des lames doubles et l'association moins risquée d'une masse et d'un bouclier.

Remarque : deux choses à ne pas oublier...

1. Les armes que vous voyez dans l'écran du personnage sont celles que vous portez dans le jeu.
2. En changeant d'arme, vous changez également le bouton de la souris correspondant à l'attribution de la compétence.

Apprendre et évoluer

Dès que vous tuez un ennemi et, parfois, quand vous accomplissez une quête, vous gagnez des points d'expérience ou EXP. Quand vous aurez amassé suffisamment de points, vous passerez au niveau suivant.

Vous pouvez voir votre niveau actuel à côté du portrait de votre héros dans la fenêtre principale du jeu ainsi que sous votre nom dans la fenêtre personnage. Vos points d'expérience sont indiqués juste à droite. Cette information apparaît également sous forme de barre verte en bas de l'écran de jeu.

En grimpant les niveaux, vous gagnez la possibilité de personnaliser et d'améliorer votre héros. Vous pourrez choisir une maîtrise au premier changement de niveau, et une autre en passant le niveau 8. Les maîtrises sont un ensemble de compétences qui font de vous un certain type de héros.

À chaque niveau, vous gagnez des points de compétence et de capacité. Les points de compétence apparaissent dans la fenêtre compétences et les points de capacité dans le premier onglet de statistiques de la fenêtre personnage.

Maitrises

Chaque maîtrise contient un type de compétences. La maîtrise de la guerre contient des compétences qui feront de vous un bon combattant au corps à corps, alors que la maîtrise de la terre permet de manier des sorts à base de pierre et de feu. La possibilité de choisir deux maîtrises parmi les huit disponibles vous permet de créer de puissantes associations de compétences et de personnaliser votre style de combat. Les points de compétence peuvent être utilisés sur les compétences et sur votre maîtrise elle-même. Voilà ce qui se passe quand vous placez des points dans une maîtrise :

- Vous obtenez de nombreux bonus propres à la maîtrise, pour augmenter votre vie et votre force par exemple.
- Vous débloquez de nouveaux niveaux de compétence.

Vous devez placer au moins un point dans la maîtrise pour utiliser des compétences. À mesure que votre niveau augmentera, pensez à placer des points dans votre maîtrise pour débloquer de nouvelles compétences plus puissantes et pour améliorer les compétences de base.



Fenêtre compétences

Touche de raccourci : S

Remarque : vous ne pouvez changer de maîtrise que si vous n'y avez placé aucun point de compétence. De même, les points placés dans les maîtrises ne peuvent être récupérés une fois que vous avez confirmé votre choix. Toutefois, vous pouvez réattribuer des points de compétence placés dans des compétences (voir p.28).

Compétences

Vous obtenez une compétence en y plaçant un point de compétence. En y ajoutant d'autres points, vous augmenterez la puissance et l'efficacité de cette compétence. Il y a différents types de compétences.

Compétences actives	Les compétences que vous devez utiliser activement. Elles permettent d'attaquer des ennemis, de guérir des alliés ou encore d'obtenir l'aide d'un compagnon loup ou d'un piège.
Compétences passives	Leur effet est immédiat. Elles peuvent par exemple augmenter votre capacité à esquiver ou vous permettre de trouver plus de butins magiques.
Réserves d'armes	Les réserves d'armes forment une catégorie spéciale de compétences passives. En investissant dans une réserve d'armes, vous augmentez vos chances d'effectuer une attaque mortelle qui infligera des dégâts supplémentaires.
Énergie réservée	Au lieu d'absorber votre énergie, ces compétences en préservent une partie. Votre énergie ne peut donc pas se régénérer au maximum. Ces compétences sont généralement de puissantes améliorations ou auras. La plupart agissent jusqu'à ce que vous les désactiviez, que vous abandonniez ou que votre héros se fasse tuer. Certaines peuvent disparaître toutes seules.
Modificateur	Certaines compétences avancées viennent renforcer les compétences de base. Vous pouvez ainsi améliorer l'orbe volcanique pour qu'il explose à l'impact, tuant tous les ennemis proches.

Les compétences à réserve d'énergie ne sont plus disponibles quand vous les utilisez une deuxième fois.

Les compétences actives à utiliser sur votre héros ou ses alliés exigent une cible. Si vous utilisez ce type de compétence, le curseur de votre souris se transformera en cible. Cliquez sur votre héros ou sur son allié pour utiliser la compétence. Si la compétence est attribuée au bouton gauche ou droit de la souris, elle sera automatiquement utilisée quand vous cliquerez sur une cible valide.

Vous devrez parfois attendre un peu avant d'utiliser à nouveau une compétence. Pour en savoir plus sur la façon d'attribuer et d'utiliser les compétences, reportez-vous à la rubrique Combat (p.17).

Capacités

Votre héros dispose de cinq capacités : santé, énergie, force, intelligence et dextérité. Vous pouvez les consulter dans la fenêtre personnage (touche de raccourci par défaut : C et I).

Santé	Quantité de dégâts que vous pouvez encaisser avant de mourir. Augmente la régénération de la vie.
Énergie	Elle diminue quand vous utilisez vos compétences.
Force	Augmente les dégâts physiques. Indispensable pour manier les armes au corps à corps.
Intelligence	Augmente la régénération d'énergie et tous les dégâts élémentaires. Indispensable pour utiliser les objets magiques.
Dextérité	Augmente les dégâts d'estoc, la capacité offensive (plus de chances de toucher l'adversaire ou d'infliger des dégâts critiques), la capacité défensive (plus de chances d'esquiver les coups normaux et critiques) et les chances de parer avec un bouclier. Indispensable pour utiliser des objets de chasseur et de brute.

Vous l'aurez compris, il peut être très utile d'améliorer vos capacités. Les capacités sont liées à différentes maîtrises. Les adeptes de la magie auront intérêt à investir leurs points dans l'énergie ou l'intelligence, alors que les guerriers opteront pour la force et la dextérité qui infligent plus de dégâts et permettent d'utiliser des armes plus lourdes.



Les points de capacité peuvent être attribués en appuyant sur l'icône à côté de la capacité. Un seul point de capacité renforcera de plusieurs points la capacité choisie. N'attribuez pas ces points à la légère : l'attribution est définitive.

Vous pouvez également améliorer vos capacités en utilisant des objets magiques. Un objet magique ne vous apporte rien si vous ne l'utilisez pas.

- Vous obtenez votre première maîtrise au niveau 2 et la seconde au niveau 8.
- En passant au niveau supérieur vous gagnez des points de compétence et de capacité. Utilisez-les !
- La force, l'intelligence et la dextérité sont des conditions requises pour utiliser l'équipement.
- L'intelligence permet d'augmenter tous les dégâts élémentaires que vous infligez avec une baguette, un sort ou une arme magique !

Compagnons

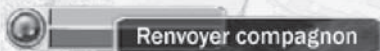
Grâce à certaines capacités, vous pouvez invoquer des alliés de différentes sortes pour combattre à vos côtés. Ces alliés, ou compagnons, apparaissent sous le portrait de votre personnage.



Vos compagnons sont indépendants. Ils restent à vos côtés et attaquent les ennemis en vue. Toutefois, vous pouvez leur donner des ordres. Il vous suffit d'appuyer sur **Ctrl.** et de cliquer sur votre compagnon. Cliquez ensuite sur une destination et il s'y rendra. (Cette touche peut être modifiée dans Options, Commandes.)

Les compétences que vous utilisez sur vos alliés peuvent aussi être utilisées sur vos compagnons.

Si, finalement, vous vous sentez plutôt une âme de solitaire, appuyez sur le bouton droit de la souris pour renvoyer votre compagnon. Votre compagnon reste à vos côtés soit jusqu'à ce qu'il n'ait plus de santé, soit jusqu'à la fin du temps que vous aurez vous-même fixé (en fonction du compagnon).



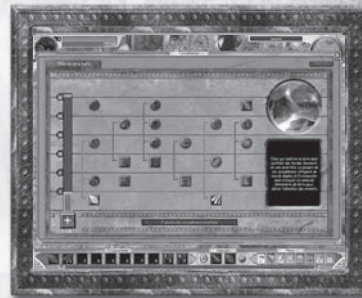
Réattribution de compétence

Seul un voyant doué de pouvoirs très spéciaux peut libérer une personne de son expérience et de ses choix et changer son essence. Ceux qui ont besoin de tels services s'adressent aux mystiques...

Les mystiques peuvent retirer les points de compétence que vous avez attribués et les replacer autre part. Mais cela a un prix et il y a des conditions. Vous ne pouvez pas changer de maîtrise, ni retirer les points que vous avez placés dans cette maîtrise.



Quand vous parlez à un mystique, la fenêtre compétences apparaît sous cette forme :



Chaque point retiré vous coûtera des golds et la somme augmentera pour chaque point supplémentaire. En revanche, ajouter des points de compétence est gratuit et vous pouvez le faire à tout moment à l'aide de la fenêtre compétences classique.

Remarque : vous ne pouvez pas retirer le dernier point d'une compétence s'il y a des points placés dans une autre compétence qui la modifie.

Quêtes

Parler

À mesure que vous progresserez dans l'univers de *Titan Quest* les personnages deviendront de plus en plus bavards : ils vous confieront des tâches que vous seul pourrez accomplir. Quand un personnage non joueur (PNJ) a quelque chose à vous dire, voilà de quoi il a l'air :



Vous pouvez parler à un PNJ en cliquant dessus. Faites bien attention : les PNJ qui veulent vous parler ont des choses très importantes à vous dire. Au prochain clic, ils vous diront peut-être autre chose. La plupart du temps ils répéteront les informations importantes, mais ils pourront aussi vous punir pour ne pas avoir écouté la première fois !

! Possède des informations sur la quête D Désire juste bavarder

Le journal des quêtes

Chaque nouvelle aventure est répertoriée dans votre journal des quêtes. Chaque chapitre de l'histoire est considéré comme une quête et chaque événement majeur de la quête est mis à jour dans l'onglet des quêtes principales. Consultez le journal des quêtes dès que vous ne savez plus quoi faire.



Journal des quêtes

Touche de raccourci : **A**

Marqueur sélectionné actuellement - jaune
Quête en cours (encore à accomplir) - orange
Quête achevée - sans couleur



À chaque nouvelle quête, un marqueur rond apparaît sur la carte de la fenêtre quête. Des informations sur la quête apparaîtront si vous sélectionnez un marqueur. Les objectifs de quête accompagnés de cases à cocher au bas de la fenêtre vous indiqueront toujours quoi faire. Sélectionnez l'onglet de dialogue de la quête pour écouter la personne qui vous l'a attribuée. Vous pouvez voir toutes les quêtes rencontrées au cours du jeu, qu'elles soient finies ou non. En ce qui concerne les cartes de jeu, le journal des quêtes pourra être divisé en fonction des différents pays que vous parcourrez. Au début, votre seule option sera la Grèce, puis vous débloquentez d'autres pays. Le journal des quêtes s'ouvrira toujours sur votre quête actuellement en cours.

Quêtes secondaires

Au cours de vos voyages, vous croiserez beaucoup de personnes avec qui vous pourrez parler. Certaines ne parleront que de leur vie. D'autres vous parleront de problèmes, d'endroits et d'ennemis dont vous pourrez vous occuper si vous le voulez. Ce sont les quêtes secondaires, répertoriées dans l'onglet des quêtes secondaires du journal des quêtes.

Chaque quête secondaire est une petite aventure. Vous n'en avez pas besoin pour finir le jeu, mais elles vous permettent de récupérer des récompenses, qu'il s'agisse de précieux butins volés à l'ennemi ou de cadeaux donnés par les personnes reconnaissantes.

Ces quêtes secondaires sont organisées en fonction du lieu où elles se déroulent. Les quêtes complétées sont cochées. Il vous faudra parfois retourner vers la personne qui vous a confié la tâche pour la valider, mais pas toujours. N'oubliez pas qui vous a demandé de l'aide pour obtenir votre récompense.

Parler aux gens

- Seuls les personnes marquées d'une icône de dialogue vous parleront.
- Les icônes indiquent si leur message concerne une quête ou s'ils veulent juste bavarder.
- Quand vous aurez parlé à quelqu'un, son icône deviendra grise.
- Si les personnages ont de nouvelles informations pour vous, leurs icônes s'allumeront à nouveau.
- Les gens ont beaucoup de choses à vous dire. N'hésitez pas à cliquer plusieurs fois dessus.



Le scénario

- Les quêtes font partie du scénario.
- Lisez le descriptif de la quête pour comprendre ce qui se passe.
- Lisez les objectifs de quête pour savoir ce que vous devez faire.
- Les quêtes secondaires comprennent aussi des objectifs, mais vous aurez peut-être à penser et à agir par vous-même.

Objets de quête

Certains objets ne vous serviront que pour accomplir les quêtes. Ils sont légèrement différents des autres objets :

Collier pour la dot
Un collier tout simple, en or fin.
Objet de quête

Gardez bien vos objets de quête ! Si vous les perdez vous pourrez toujours les récupérer, mais il vous faudra d'abord quitter la partie pour la charger à nouveau.

Remarque : la plupart des objets de quête ne peuvent être vendus ou échangés.

Marchands

Vous pouvez acheter toutes sortes d'armes et d'armures chez votre marchand. Vous repérerez un marchand à son échoppe, à sa tente ou à son chariot et à l'icône au-dessus de sa tête.



Il y a trois types de marchands dans *Titan Quest* :



Marchands :

Une boutique classique proposant une sélection de produits standard.



Forgerons :

Spécialisés dans les équipements pour la maîtrise de la guerre, de la brutalité et de la chasse.



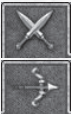



Arcanistes :

Les adeptes de la magie fréquentent leurs boutiques.

L'achat et la vente sont des actions simples. Tout commence en cliquant sur un marchand.

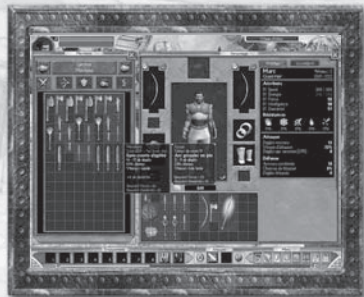
Acheter

Les produits à la vente sont répartis en différentes catégories :

	Armes
	Armures
	Potions, bagues et colliers
	Onglet revente. Les objets que vous vendez au marchand.

Avant d'acheter un objet, passez votre souris dessus. Son prix et ses caractéristiques s'afficheront. Si vous utilisez déjà un objet similaire (et que la comparaison d'objets est activée) une fenêtre de comparaison apparaîtra à côté.

Pour acheter un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Si vous avez suffisamment de golds, il est à vous ! Si vous n'avez pas les moyens, le curseur de la souris changera. Vous serez également prévenu si vous n'avez plus d'espace dans votre inventaire.



Le stock des marchands change. Tant que la fenêtre est ouverte, vous pouvez revendre et racheter des objets exactement au même prix. Mais si vous vous éloignez, les prix changeront. Si vous attendez suffisamment longtemps, le stock se renouvellera entièrement et les objets que vous lui avez vendus auront disparu.

Vendre

Pour vendre un objet de votre inventaire, sélectionnez-le et déposez-le dans la fenêtre marchande. Si la Vente rapide est activée, vous pouvez vendre un objet en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.

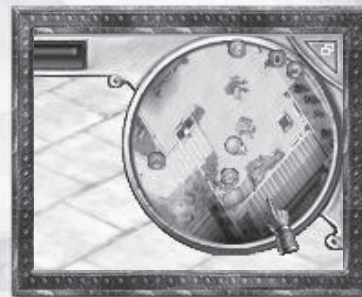
Comme indiqué précédemment, tous les objets que vous vendez vont dans leur propre onglet revente. Si vous changez d'avis, vous pouvez les racheter au prix initial, mais décidez-vous avant de refermer la fenêtre marchande. Après ça, les prix augmenteront.

Cartes et voyages

Titan Quest va vous faire découvrir le monde antique. Un aventurier bien avisé ne saurait entamer un voyage sans une bonne carte. Par chance, vous avez plusieurs cartes à votre disposition.







La carte-boussole

La première carte que vous allez découvrir est la carte-boussole. Située en haut à droite de votre écran, elle est idéale pour se repérer rapidement. Elle permet de voir le terrain du dessus. Votre position actuelle est indiquée à gauche de la carte. Cette vue est très utile si vous cherchez quelque chose dans un endroit précis.

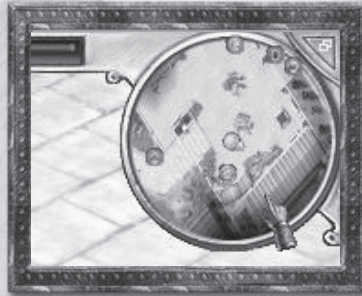


L'icône en haut à droite de la carte permet de modifier sa taille. Vous pouvez ainsi afficher une petite carte, une grande carte ou la cacher.

Plusieurs icônes figurent sur la carte-boussole.

-  Fontaines de renaissance
-  Objets de quête
-  PNJ
-  Marchands
-  Portails
-  Autres joueurs en mode multijoueur

Passez sur les icônes avec la souris pour en savoir plus.



En mode multijoueur, vous verrez les autres joueurs sur la carte. Les membres du groupe qui sont trop loin pour être indiqués apparaissent au bord de la carte, selon la direction où ils se trouvent.

La fenêtre carte

Pour une recherche plus poussée, consultez la fenêtre carte.



Fenêtre carte

Touche de raccourci : ?

À quelques icônes près, cette carte ressemble à la carte-boussole. Les zones déjà explorées apparaissent en noir. La carte se dévoile au fur et à mesure de votre progression. Pour vous aider à garder une trace de vos récentes explorations, les zones visitées lors de la session de jeu actuelle sont colorées. Les endroits visités lors des sessions précédentes sont grisés.

Les commandes de la fenêtre carte sont très simples :

- Zoomez vers l'avant ou vers l'arrière avec la roulette de la souris.
- Cliquez et glissez ou utilisez les flèches pour changer de zone.
- Centrez la carte avec l'icône Centrer ou la **touche O** du clavier.

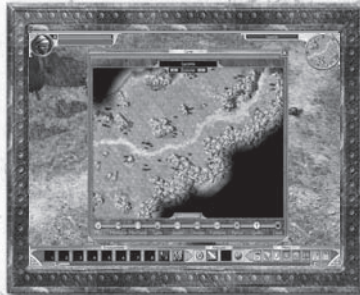
La légende sous la carte contient une liste des icônes présentes sur la carte. Pour trouver quelque chose rapidement, cliquez sur l'une d'elles pour faire apparaître les icônes correspondantes sur la carte.

Le système de portails

Bien sûr, vous pouvez parcourir l'univers de Titan Quest à pied. Mais il est parfois utile de pouvoir voyager plus vite. Partout dans le monde, dans les villes et autres endroits sûrs, se trouvent des portails.

Vous activerez ces portails en vous en approchant.

En cliquant sur un portail, une carte de tout le pays apparaîtra. Vous pourrez voir tous les portails que vous avez activés dans cette région. Il vous suffit de cliquer dessus pour vous rendre à cet endroit.



Mais vous pouvez vous retrouver dans une situation délicate dont vous aurez envie de sortir rapidement. Par chance, dès que vous avez activé un portail, vous obtenez une pierre de portail. Elle apparaît dans l'interface principale du jeu.

En cliquant sur cette touche (touche de raccourci par défaut : **L**), vous créez un petit portail personnel à l'endroit où vous êtes. Pour entrer dans la fenêtre carte du portail, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris, choisissez une destination et voilà ! Quand vous avez créé un de ces portails, il reste ouvert jusqu'à ce que vous y retourniez. Si vous vous rendez à n'importe quel autre portail, vous verrez que votre pierre de portail est devenue une destination possible. Une fois le portail ouvert, l'icône de pierre de portail dans l'interface principale du jeu change.

En mode multijoueur, les membres du groupe peuvent se rendre à votre portail, et vice versa. Si vous souhaitez voyager avec les autres membres, il vous suffit d'ouvrir un portail et vous pourrez tous vous y retrouver. Pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique Multijoueur (p.40).

Astuces

- Approchez-vous d'un portail pour l'activer.
- Cliquez sur un portail pour l'utiliser.
- Cliquez sur une pierre de portail pour créer un portail à l'endroit où vous êtes.
- Vous pouvez voyager via les portails actifs, une pierre de portail active ou les pierres de portails des autres membres du groupe.
- Cherchez les icônes des portails sur la carte dans les villes et autres endroits sûrs.

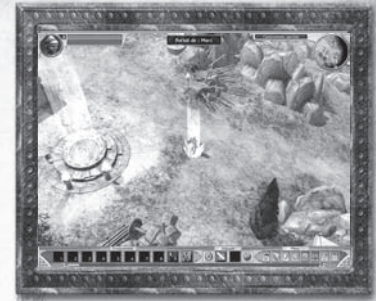
Équipement

Il y a un vaste choix d'équipements dans *Titan Quest* : épées et lances exotiques, baguettes magiques foudroyantes, jambières, heaumes, bagues, robes, arcs, etc. Si l'on considère les accessoires standard et les accessoires de meilleure qualité, il y a plus de mille objets à acheter, récupérer ou gagner dans *Titan Quest*.

Les objets de base

Types d'objets

Les armes sont réparties en plusieurs catégories. Les armes au corps à corps, pour les combats à courte portée, comprennent les épées, les couteaux, les gourdins, les lances et les haches et infligent toutes des dégâts différents à différentes vitesses. Les armes à longue portée comprennent les arcs et les baguettes. Ces dernières infligent des dégâts d'élément : feu, glace ou électricité.



Les armures sont réparties en plusieurs éléments. Il existe des armures pour la poitrine, les bras, les jambes, la tête, ainsi que des boucliers. On distingue les armures pour les guerriers et celles pour les adeptes de magie. Les utilisateurs de la magie portent souvent des robes et des armures plus légères qui, en plus d'une simple protection, offrent une plus grande régénération de vie ou d'énergie ou une plus grande rapidité de mouvements.

Vous devez posséder un certain niveau de force, de rapidité ou d'intelligence pour utiliser ces armes. Pour en savoir plus sur les conditions requises pour chaque équipement, reportez-vous à la page 24.

Qualité des objets

Les accessoires peuvent être faits de différents matériaux. Puisque le chêne est plus dur que le pin, et que le fer est plus dur que le bronze, un arc en chêne sera de meilleure qualité qu'un arc en pin, et un casque en fer sera plus résistant qu'un casque en bronze ou en cuivre. Les accessoires sont classés de différentes façons. La plupart des armes ne sont déclinées qu'en trois types de matériaux par exemple. Les armures de guerrier peuvent couvrir une plus ou moins grande partie du torse (un plastron est plus couvrant qu'un corselet), être en matériaux différents (le bronze est plus résistant que le cuivre) ou être de meilleure qualité (décorée vaut mieux qu'estampée).

		
Couteau en cuivre	Couteau en bronze	Couteau en fer
Bien	Mieux	Idéal

		
Cuirasse	Plastron	Armure
Mieux que rien	Bien	Idéale

Équipement supérieur

Objets magiques

Au cours de votre aventure, vous trouverez des objets doués de pouvoirs magiques. Vous les reconnaîtrez à leur nom. Une épée magique peut par exemple s'appeler « épée courte sanguinaire » ou encore « épée courte affaiblissante de destruction » ! Quand vous ramassez un de ces objets, la couleur du texte change.



Un objet magique peut avoir un ou plusieurs bonus.

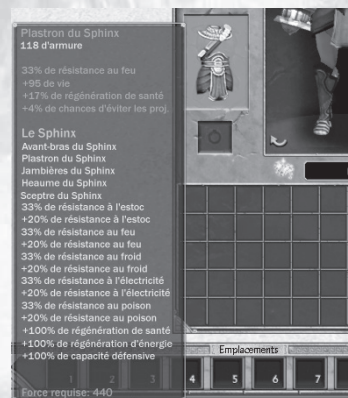
Ces accessoires peuvent vous rendre plus forts, plus rapides et plus dangereux. Ils coûtent généralement plus cher.

Standard (blanc)	Peuvent être trouvés partout. Aucun bonus.
Magiques (jaune)	Possèdent des pouvoirs magiques.
Rares (vert)	Certains objets magiques ont plusieurs bonus puissants.
Épiques (bleu)	Ces objets magiques uniques ont un nom, une histoire et confèrent de puissants bonus.
Légendaires (violet)	Véritables perles rares, ces objets uniques ont été loués dans les chants et les récits mythiques. En principe, ils sont supérieurs à tous les autres objets du jeu.

Ensembles d'objets

Certains objets épiques et légendaires forment des ensembles. Porter un accessoire de cet ensemble est comme porter n'importe quel accessoire, mais quand vous trouvez un second objet de la même série, vous gagnez un bonus supplémentaire. Ce bonus augmente à chaque fois que vous ajoutez un élément à l'ensemble. Les ensembles sont composés de deux à cinq objets.

Des détails sur les ensembles apparaissent sur chaque objet.



Reliques et charmes

Au fil du temps, les objets des Dieux et des héros finissent par posséder la puissance de leurs propriétaires. Si vous trouvez un tel objet, appelé relique, vous pouvez vous approprier ce pouvoir en associant l'objet en question à votre propre équipement.

De même, certaines créatures supérieures par leur grâce et leur puissance, laissent une trace derrière elles après leur mort. Les chasseurs et les nomades prétendent que les restes de ces animaux, appelés charmes de monstres, ont le même effet que les reliques.

Ne cherchez pas les reliques et les charmes de monstres dans les échoppes de marchands. Dans Titan Quest, vous ne pourrez que les trouver ou les gagner.



Une relique



Un charme de monstre

Quand vous associez un fragment de relique ou un charme de monstre à certains équipements, vous leur ajoutez un bonus. Vous pouvez également combiner des reliques et des charmes de même type jusqu'à obtenir une relique ou un charme entier. Chaque nouvel élément augmente la valeur du bonus accordé. Quand une relique ou un charme est complète, elle est renforcée par des bonus supplémentaires.



Un élément
de relique



Relique partiellement
complétée



Relique complète

Le texte qui s'affiche quand vous passez la souris sur une relique ou un charme indique le bonus obtenu, l'équipement qui peut y être associé et de combien d'éléments le tout est formé.

Pour attacher ou combiner une relique ou un charme, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez alors l'appliquer à n'importe quel équipement surligné en vert. Pour l'attacher ou le combiner, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Pour annuler ou remettre le charme ou la relique dans votre inventaire, cliquez avec le bouton droit de la souris. (Vous pouvez aussi déplacer les charmes et les reliques dans votre inventaire comme des objets normaux en cliquant d'abord dessus avec le bouton gauche de la souris au lieu du bouton droit.)



Quand vous appliquez une relique ou un charme de monstre à un objet, son image dans l'inventaire change.

Quand une relique ou un charme est associé à un objet, vous ne pouvez plus l'enlever. Si vous associez un fragment de relique à un objet et que vous trouvez ensuite un fragment du même type, ne vous inquiétez pas. Vous pouvez associer ce deuxième fragment à l'objet. Cela s'applique aussi aux charmes de monstres. N'oubliez pas que vous ne pouvez combiner que des reliques et des charmes du même type.

Astuces

- Combinez des éléments de reliques et de charmes du même type.
- Les reliques et les charmes ne peuvent être attachés qu'à certains types d'équipements.
- Une fois associés, les reliques et les charmes ne peuvent être retirés.
- Vous pouvez combiner un élément de relique ou de charme avec un élément déjà associé à un objet (mais uniquement du même type !).

Niveaux de difficulté

Mêmes les meilleures histoires ont une fin. Cela veut-il dire que, quand votre aventure dans l'univers de Titan Quest touche à sa fin et que vous avez terrassé tous les monstres, tout est fini ? Certainement pas.

Quand vous terminez Titan Quest, vous débloquez un nouveau niveau de difficulté pour votre personnage : le mode Épique. Votre héros (ainsi que tous les niveaux, les butins et les pouvoirs que vous avez gagnés) retourne sur les chemins poussiéreux de Grèce, là où tout commence. Mais cette fois, les monstres sont plus coriaces et la récompense est plus grande.

Et que se passe-t-il quand vous avez terminé le niveau Épique ? Vous accédez au mode Légendaire. Le mode Épique est dur, mais il vous faudra encore plus de courage pour venir à bout du Légendaire. Pour avoir une chance de le finir, il vous faudra collecter quelques objets légendaires. Ce sont des objets de haut niveau qui commencent à apparaître à la fin du mode Épique. Mais vous pouvez également tenter votre chance en mode Légendaire à plusieurs, en multijoueur.

Niveaux de difficulté

Niveau Normal	C'est ici que l'aventure commence.
Niveau Épique	Plus difficile.
Niveau Légendaire	Par Zeus, il est très difficile ! N'oubliez pas votre équipement légendaire... et vos amis !

Multijoueur

Dans Titan Quest, il est aussi simple de jouer en multijoueur qu'en solo. En fait, vous pouvez faire passer votre héros d'une partie solo à une partie multijoueur quand vous le voulez. Rejoignez jusqu'à 6 joueurs pour partir à l'aventure, commercer ou vous battre en ligne ou en réseau.

L'univers et le scénario de Titan Quest ne changent pas en mode multijoueur. La seule différence est que vos amis relèvent les défis à vos côtés.

Connexion

Dans le menu principal de Titan Quest, sélectionnez Jouer à Titan Quest. Comme pour une partie solo, sélectionnez votre personnage ou créez-en un nouveau. Choisissez ensuite Rejoindre une partie multijoueur ou Héberger une partie multijoueur dans le menu.

Héberger une partie

Remarque : si vous choisissez d'héberger une partie, votre ordinateur servira de serveur. Reportez-vous au fichier Lisez-moi installé avec Titan Quest pour connaître le type de matériel et de connexion pour une performance optimale.

Après avoir choisi Héberger une partie multijoueur, précisez Réseau local ou Internet. Quand vous avez fait votre choix, vous devrez saisir des informations de jeu.

Nom de la partie :

Décrivez votre partie ou identifiez-vous. Vous devez saisir un nom de partie. Tous les autres champs sont optionnels ou remplis par défaut.

Niveau de difficulté :

Choisissez un niveau Normal, Épique ou Légendaire. Vous ne pourrez choisir les modes Épique ou Légendaire que si votre personnage a terminé le jeu dans les niveaux de difficulté précédents (p.39).

Mot de passe :

Ne saisissez un mot de passe que si vous souhaitez verrouiller votre partie. Les parties protégées par des mots de passe sont conseillées quand vous voulez jouer uniquement avec des amis. Assurez-vous qu'ils connaissent le mot de passe.

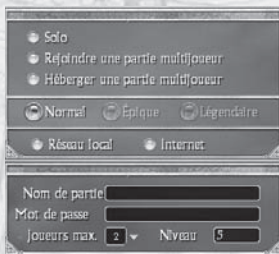
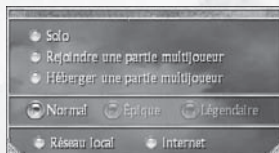
Joueurs max. :

Limitez le nombre de joueurs. Si vous choisissez 1, vous jouerez tout seul !

Ordre de niveau :

Sélectionnez les niveaux minimum et maximum autorisés pour les joueurs qui rejoindront votre partie.

Quand tous les paramètres sont réglés, appuyez sur Commencer.



Rejoindre une partie

Pour participer à une partie multijoueur, sélectionnez Rejoindre une partie multijoueur, choisissez Réseau local ou Internet et appuyez sur Commencer. Vous arriverez sur la fenêtre partie.

La fenêtre partie affiche toutes les parties disponibles.



- **Parties bloquées.** Il vous faut le mot de passe pour les rejoindre.
- **Niveau de difficulté.** Normal, Épique ou Légendaire.
- **Carte.** Elle doit toujours indiquer « Titan Quest » (voir plus bas).
- **Ping.** Qualité de la connexion Internet. Une connexion basse est conseillée.
- **Joueurs.** Noms des joueurs qui participent à cette partie.
- **Filtrer.** Entrer un mot pour trouver un titre de partie spécifique. La recherche ne prend en compte que les noms de parties et de cartes.
- **Filtrer par Parties saturées.** Permet de masquer les parties qui n'ont plus d'emplacements vides.

La carte doit toujours s'appeler « Titan Quest », à moins que vous vouliez jouer sur une carte personnalisée créée par un joueur. Vous ne pouvez pas rejoindre une partie bloquée sans le mot de passe. Tant que votre personnage n'aura pas terminé Titan Quest en niveau normal, vous ne pourrez pas accéder aux autres niveaux.

Pour savoir quelle est la meilleure partie pour vous, sélectionnez-en une. La barre à droite affiche des détails comme les joueurs, l'ordre de niveau et la durée de la partie.

Pour rechercher une partie à partir de son nom, utilisez le filtre en bas de l'écran. Vous pouvez utiliser le filtre de deux façons. Saisissez votre texte et le filtre cherchera à mesure que vous tapez. Ou appuyez sur l'icône **Rafraîchir** une fois le texte saisi pour lancer une recherche rapide dans le serveur Gamespy. Vous obtiendrez une liste de parties qui répondent à vos critères. Pour télécharger la liste complète des parties disponibles, effacez le contenu de la fenêtre Filtre et appuyez à nouveau sur **Rafraîchir**.

Quand vous avez trouvé la partie que vous souhaitez rejoindre, sélectionnez-la en cliquant sur le bouton gauche de la souris et appuyez sur **Commencer**.

Crédits

Iron Lore Entertainment

Lead Designer, Executive Producer
Brian Sullivan

Producer, General Manager
Jeff Goodwill

Director of Technology
Paul Chieffo

Art Director
Michael Sheidow

Associate Producer, Audio Director
Michael Verrette

Lead Gameplay Designer
Arthur Bruno

Lead Content Designer
Tom Potter

Lead Engine Programmer
Max McGuire

Lead Game Programmer
Bryn Bennett

Design
Morgan Brown
Ian Frazier
Shawn Frison
Joshua Glavine
Nathanael Jacques
Benjamin Schneider

Programming
Chris Duguay
Marcus Hays
Brandon LaCava
Karl Whinnie

Aaron Horne
Stephan Sherman

Art
Rich Sullivan - Senior Concept
Brian Labore - Senior Animation
Brian Jones - Senior Character
Steve Canniff
Travis Doggett
Heidi Mann
Josh McHugh
Eric Miller
Joe Mirabello
Brian Parnell
Joshua Singh
Michael Tarwater

Audio
Scott Morton - Composer &
Sound Designer

Q/A
David Kondor - Design
Implementation

Justin Lakin
Chris McCarthy

Professional & Administration
Beth Duguay - Controller

Business
Bob Wallace - Chief Strategy Officer

Legal
Mark Stevens
Jennifer Stanley

Additional Programming
Morgan McGuire - Software Design
Consultant

Demiurge Studios
Al Reed
Dan Chretien
Andy Hendrickson
Kurt Reiner

Additional Support
Dara-Lynn Pelechatz - Recruiting
Cory Robinson - Art
Tim Scott - QA

Special Thanks
Wendy Chieffo
Ritsuko Sullivan

THQ Inc.

Product Development

**Senior Vice President,
Product Development**
Steve Dauterman

Director, Product Development
Richard Browne

Project Manager
Jason Garwood

Creative Manager
Michael Fitch

Project Co-ordinator
Galen Paolini

Quality Assurance

Director, Quality Assurance
Monica Vallejo

QA Managers
Mario Waibel
Michael Motoda

Test Supervisor
Nickolas Gardner

Test Leads
Stephen Florida
Carlos Restrepo

Testers
Ali Zandi
Ali Taher
Brett Cowan
Ruben Gonzalez
Marc Henner
Ian Berg
Scott Allman
Scott Rinehart
Paul Barfield
John Naumann
Justin Lord
Michael Hernandez
Scott Eades
Brittany Riffe
Jamie Stone
Andrew Herman
Carlos Aguilar
Stephen Kitchens
Jon Michael Bunch
Jason Danell
Chris Emerson
Kirti Pillai
Steven Malloy
Aaron Bernardo
Lisa Ries
Shannon Turok
Steve Gonzalez
Herb Rand
Paul Kimble

PC Supervisor
Jim Krenz

QA Technicians
Richard Jones
David Wilson

Mastering Lab Technicians
Charles Batarse
Glen Peters
Anthony Dunnet
T. Ryan Arnold

Database Applications Engineers
Jason Roberts
Brian Kincaid

Game Evaluation Team
Sean Heffron
Scott Frazier
Matt Elzie

Marketing

**Executive Vice President,
Worldwide Publishing**
Kelly Flock

Director, Global Brand Management
Kevin Kraff

Brand Manager
Lin Leng

Director, Corporate Communications
Liz Pieri

Global Media Relations Manager
Tom Stratton

Account Executive, GCI Group
Andrew Wong

THQ International

SVP European Publishing
Ian Curran

**Director, Global Brand
Management**
Michael Pattison

Senior Global Brand Manager
Mickey Torode

Assistant Global Brand Manager
Anthony Newall

Online Manager
Huw Beynon

UK Marketing Manager
Jon Rooke

UK Senior PR Manager
Sam Forrest

Export Marketing Manager
Gayle Shepherd

Product Manager, Germany
Melanie Skrok

Head of PR, Germany
Georg Reckenthäler

Marketing Manager, Nordic
Henrik Viby

PR Manager, Nordic
Peter Jakobsen

Senior Product Manager, France
Jeremy Goldstein

PR Manager, France
Jerome Benzadon

Product Manager, Spain
Javier Manu

PR Manager, Spain
Jorge Nicolas Vazquez

Marketing and PR Manager, Benelux
Robin Wolff

Product Manager, Asia Pacific
Jon Rowe

PR & Promotions Co-ordinator, Asia Pacific
Drew Taylor

International Art Director
Till Enzmann

DTP Operator (ICS)
Anja Johnen
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Jörg Stauvermann
Ramona Sackers
Ramona Stell

Localisation

European Localisation Director
Susanne Dieck

European Localisation Engineer
Bernd Kurtz

Localisation Co-ordinator
Andreas Herbertz

Localisation Assistant
Patrick Fedtke

German Translations
Jörg Gräffingholt

French, Italian, Spanish Translations
Binari Sonori S.r.l.

Creative Services

Director of Creative Services
Howard Liebeskind

Creative Services Manager
Kirk Somdal

Video Production Manager
Christopher Folino

Video Production Co-ordinator
Melissa Rivas

Packaging Design
Ayzenberg Group

Special Thanks
Brian Farrell
Jack Sorensen
Dan Kelly
Tim Campbell
Germaine Gioia
Brandy Carrillo
Deborah Fingerma
Jenni Carlson

Wheelhouse Entertainment

Writer
Randall Wallace

Story Consultant/Editor
Danielle Lemmon

Story Consultant/Editor
Stephen Zapotoczny

Story Consultants
Kevin Gogle
Jill Rytie
Jason Tracey

Voice Over Credits

Dialog Recording & Editing
Atlantis Group

Recording Engineer
John Chominsky

Dialog Editor
Jaimie Siedow

Dialog Casting and Direction
Voice Works Productions

VO Director
Douglas Carrigan

Voice Actors
Carlos Alazraqui
Jack Angel
Michael Beattie
Susanne Blakeslee
Steve Blum
S. Scott Bullock
Kat Cressida
Barry Dennen
Robin Atkin Downes
Keith Ferguson
Crispin Freeman
Kim Mai Guest
Zach Hanks
Phillip Maurice Hayes
Erv Immerman
Bob Joles
Susan Boyd Joyce

Daryl Kurylo
Nolan North
Jentle Phoenix
Dwight Schultz
Andre Sogliuzzo
Stephen Stanton
Amir Talai
Fred Tatasciore
Jim Ward
Dave Wittenburg
Gwendoline Yeo

Vocalist
Tautia Soderquist

Opening Cinematic
Blur Studios

SOFTWARE

Agent movement 'powered by PathEngine™'
www.pathengine.com



This product contains software technology licensed from GameSpy



Industries, Inc. ©1999-2005 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Uses Bink Video. Bink Video. ©1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com) ©1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). All rights reserved.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>) ©1998-2004 The OpenSSL Project. All rights reserved.

This product includes software from the G3D Project (<http://g3d-cpp.sf.net>). ©2000-2006, Morgan McGuire. All rights reserved.



CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ.

En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en accepter l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

I. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE

a. droits d'auteur et droits voisins

Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le Logiciel ») sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

b. Octroi de licence

THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après..

Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence.

Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers. Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation.

Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. UTILISATION AUTORISEE ET RESTRICTIONS

La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'UN utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois.

La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives au droit d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à reproduire, décompiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. En outre, vous n'êtes pas autorisé à traduire le code-objet du Logiciel en code source sauf dans les conditions strictement définies par la loi. Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez obtenir des informations permettant de mettre en œuvre l'interopérabilité du Logiciel, vous vous engagez à consulter préalablement et avant toute décompilation THQ pour savoir si ces informations ne sont pas facilement et rapidement accessibles. Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconque des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur UN ordinateur.

3. LIMITATION DE GARANTIE SUR LOGICIEL

Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE A L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REPRODRONT A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAUTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT AUTORISE DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ETENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUTS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPANNAGE, A LA REPARATION OU A LA CORRECTION DES DEFAUTS, CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE EXCLUSION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITE ET NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ DANS LES CONDITIONS DEFINIES AU PARAGRAPHE « GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS ».

4. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER.. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE REponsabilite POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION. Les dommages-intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant du prix d'achat payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

5. RESILIATION

La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Dès la résiliation, vous devrez détruire le CD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur doant vous avez le contrôle.

6. LOI APPLICABLE

La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

7. INTEGRALITE DU CONTRAT

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signé par THQ n'aura aucune force exécutoire.

Toute pratique qui s'écarterait des dispositions du présent contrat ne pourra valoir renonciation de la part de THQ à demander l'application des dispositions du présent contrat.

THQ et le logo THQ sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de THQ Inc. Tous droits réservés.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Dans toute juridiction qui n'autorise pas l'exclusion des garanties et qui vous autorise à retourner le produit défectueux, THQ France garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux sur présentation du justificatif d'achat, du produit et de l'emballage original.

N'oubliez pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition. et plus généralement si le produit a été utilisé dans des conditions non conformes à celles autorisées par la présente licence. La garantie est également exclue dans l'hypothèse où le numéro de série du produit aurait été effacé ou altéré.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

Service clientèle:

THQ France

1, rue Saint Georges

75 009 PARIS

Remarques:

Remarques:

THQ CUSTOMER SERVICES

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs \$2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

Tel. 09001 505511
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. 01805 605511
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
Tlf. 91 799 18 75 (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas
y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.
Visita nuestra web:
Registra tu juego en www.thq-games.es para acceder a
los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas
frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi
de 10 à 12h et de 14h à 20h (0,34€ la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: assistenza@thq.com
Telefonando a: 02 89418552
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tariffa urbana per chiamata da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon +44 87 06080047
(nationale/internationale telefoontarieven
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: 256 836 273
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: 707 236 200

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis, Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

UK

Telephone: +44 (0)87 06080047
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at www.thq-games.com
for FAQs and full online support

You with Sound Blaster X-Fi™ Them with Motherboard Audio Them ... **PWNED!**



Motherboard audio just doesn't measure up. Sound Blaster X-Fi™ delivers the power of an advanced CPU dedicated solely to audio, providing up to 40%* more frames per second while immersing you in a sphere of sound with 9 virtual speakers over standard stereo headphones.

Upgrade your PC audio to Sound Blaster X-Fi for the most thrilling gaming audio ever!

Hear to Believe

www.soundblaster.com

CREATIVE

©2006 Creative Technology Ltd. All other brands are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

* Based on performance testing in Battlefield 2

Description rapide

Configuration des touches par défaut

Général

1-9, 0	Emplacements de la barre de raccourcis compétences
R	Potion de santé
E	Potion d'énergie
Z	Changement d'armes
L	Activer pierre de portail
C, I	Fenêtre personnage
A	Fenêtre quête
S	Fenêtre compétences
?	Fenêtre carte
G	Menu du jeu
H, F1	Didacticiel
Barre d'espace	Pause
Flèche haut	Compétence suivante
Flèche bas	Compétence précédente
Ctrl	Viser compagnon (maintenir la touche enfoncée et cliquer)

Objets

Touche Alt	Montrer les objets (non cassés)
W	Montrer les objets au sol
X	Montrer les objets (non communs)
D	Jeter un objet (à sélectionner)

Vue

Roulette de la souris	Zoomer vers l'avant et vers l'arrière
Touche numérique 1	Zoom avant max.
Touche numérique 2	Zoom par défaut
Touche numérique 3	Zoom arrière max.
Touche numérique 0	Centrer (Fenêtre carte)

Multijoueur

P	Fenêtre groupe
T	Fenêtre discussion

Code d'installation Titan Quest

Gardez précieusement ce code! Il vous sera nécessaire pour explorer le jeu dans sa totalité.

