

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™

DARK ALLIANCE™

Oubliez toutes vos références...



developed by
snowblind studios™



Interplay

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, torolu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

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

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

Avertissement sur l'épilepsie

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

SLES-50672

1-2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (BME) (pour PlayStation®2) : 343KB minimum • Compatible contrôle analogique : toutes les touches • Compatible fonction de vibration

Baldur's Gate: Dark Alliance © 2001 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons and Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All rights reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. Programmes de bibliothèque © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINÉ À L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par Interplay Entertainment Corp. Développé par Snowblind Studios.

BALDUR'S GATE™: DARK ALLIANCE™

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	4
INSTALLATION.....	6
CONFIGURATION DE LA MANETTE	7
BIENVENUE DANS LES ROYAUMES OUBLIES.....	8
BALDUR'S GATE™.....	8
COMMENCER UNE PARTIE/DESCRIPTION DU MENU PRINCIPAL.....	9
MENU PRINCIPAL.....	9
HEROS DE BALDUR'S GATE™.....	10
TRANSFERER UN PERSONNAGE DEPUIS UNE AUTRE PARTIE.....	11
MENU OPTIONS.....	11
CHARGER ET SAUVEGARDER.....	12
CONTROLLER VOTRE PERSONNAGE.....	12
ECRAN PRINCIPAL.....	16
ECRAN DE STATISTIQUES DU PERSONNAGE.....	18
CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE.....	20
COMBAT.....	22
LES RECOMPENSES DU COMBAT.....	23
COMMERCANTS.....	24
CARACTERISTIQUES DES ARMES.....	25
CARACTERISTIQUES DES ARMURES.....	26
SORTS ET DONS.....	26
SORTS ET DONS PASSIFS.....	26
SORTS ET DONS ACTIFS.....	28
PERSONNAGES.....	31
MONSTRES.....	32
TUTORIAL.....	34
CREDITS.....	35
V.I TOUJOURS A VOTRE SERVICE.....	37
GARANTIE.....	38
SITE WEB INTERPLAY.....	38

BLACK ISLE STUDIOS™

INTRODUCTION

N'avez-vous jamais entendu parler d'Eldrith l'Orgueilleuse, la Traïtresse des Epées, Eldrith du Soleil couchant ? Qu'elle ait été oubliée est une... ironie du sort.

Eldrith était l'un des plus grands généraux de la Côte des Epées, commandant de la Compagnie du Soleil Couchant, vouée corps et âme à défendre Baldur's Gate™. Elle servit avec honneur et bravoure au cours de la Guerre de dissidence, du siège du Port du Croissant et, enfin, tout au long de la campagne contre la Horde Noire. Au cours de ces batailles, elle triompha toujours.

Je ne sais pas à quel moment l'orgueil prit racine dans son coeur, mais il l'empoisonna. Eldrith avait participé à trop de batailles, remporté trop de victoires. Elle en vint à considérer que la cité de Baldur's Gate™ lui appartenait.

Le jour de la Grande Trahison, la compagnie d'Eldrith engagea la Horde Noire et la dispersa, malgré un rapport de force de cinq contre un en faveur des Orques et des Gobelins. Mais, au cours de la déroute qui s'ensuivit, près de la moitié de leurs forces parvinrent à s'enfuir. Eldrith était décidée à les poursuivre. Les ducs de Baldur's Gate™ s'y opposèrent. Trop de bons soldats étaient morts, lui dirent-ils. Ils ne voulaient plus de sang versé, et le peuple non plus. Ils pensaient que la Horde ne reviendrait jamais.

Eldrith était furieuse. Elle avait perdu nombre de ses soldats, mais elle estimait qu'il valait mieux porter un coup fatal à la Horde. Ainsi, Baldur's Gate™ ne serait plus jamais menacée. Elle défia donc les ducs... et mena ses soldats à leur perte.

Loin de Baldur's Gate™, elle parvint à acculer la Horde dans un étroit défilé. Mais, sa retraite coupée, la Horde s'avéra bien plus hargneuse que nous l'avions envisagé. Eldrith, craignant de perdre le combat, envoya un messenger à Baldur's Gate™ pour réclamer des renforts et empêcher la Horde de fuir son piège. Les renforts ne vinrent jamais et la Horde écrasa les troupes affaiblies d'Eldrith. Eldrith survécut... mais ce ne fut pas le cas de nombre des soldats de sa compagnie.

Eldrith devint alors une créature emplie de rage et de haine. Blessée, elle retourna à Baldur's Gate™ pour demander une audience aux ducs. Mais elle ne fut pas autorisée à entrer dans la ville. En raison de sa désobéissance sur le champ de bataille, les portes de Baldur's Gate™ seraient fermées à jamais pour elle et sa compagnie.

Eldrith rassembla ses soldats encore vaillants, tous ceux qui avaient fait serment de la servir. Elle ordonna à ce qui restait de sa compagnie d'attaquer les murs de

sa propre ville... Elle jura qu'elle la reprendrait aux ducs et qu'elle les passerait par le fil de l'épée. Ce ne serait que justice, déclarait-elle.

L'attaque d'Eldrith était telle la charge d'un animal blessé. C'était un suicide...

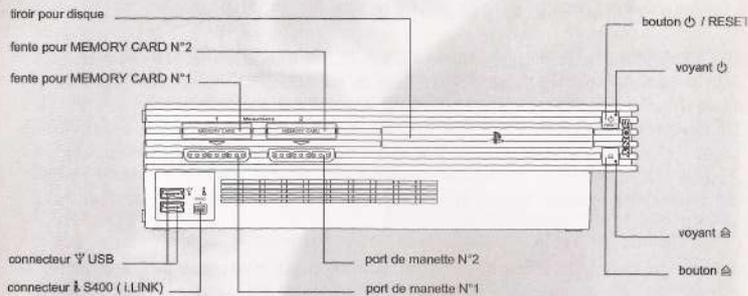
Les soldats de la Compagnie du Soleil Couchant furent massacrés et repoussés loin de la ville, poursuivis par les troupes de Baldur's Gate™ sur des lieues et des lieues, jusqu'aux Marais de Chélimbre. Alors que les derniers de ses soldats tombaient et mourraient dans les marais, les survivants se regroupèrent autour d'elle. Elle n'était plus reconnaissable. Du sang maculait son armure, son casque... Elle parvenait à peine à poser un pied devant l'autre. Elle était en train de mourir, mais même au pas de la mort, elle continuait d'avancer, consumée par la vengeance.

Redoutant son habileté à l'épée, les poursuivants n'osèrent pas approcher à portée de son bras. Ils l'abattirent à distance avec leurs arbalètes. Rien d'honorable, tout juste une lâche exécution.

Quand Eldrith tomba à terre, elle maudit Baldur's Gate™ et tous ses habitants. C'est avec son dernier souffle que commence l'histoire de Dark Alliance.



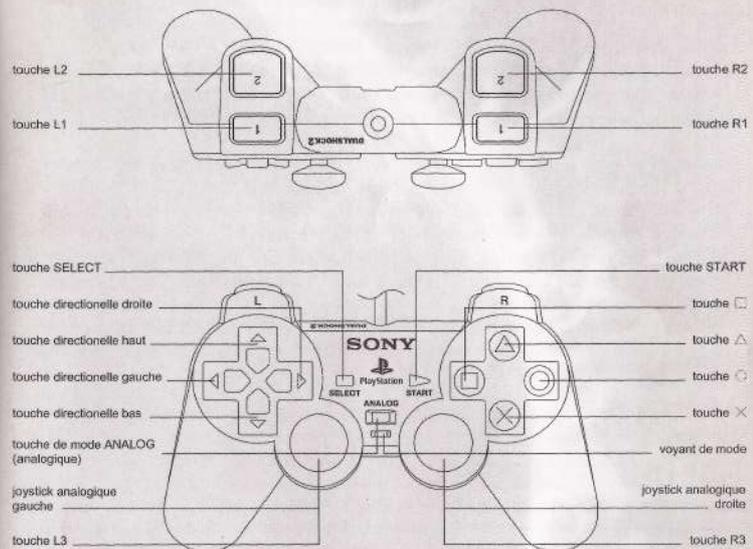
INSTALLATION



Installe la console de jeu PlayStation®2 selon les indications du mode d'emploi. Appuie sur le bouton MAIN POWER (se trouvant à l'arrière de la console). Appuie sur la touche /RESET. Quand le voyant s'allume, appuie sur la touche pour ouvrir le tiroir à disque. Mets-y le disque de Baldur's Gate™: Dark Alliance™ étiquette vers le haut. Appuie de nouveau sur la touche pour refermer le tiroir. Branche les manettes ou autres accessoires selon le besoin. Suis les indications données à l'écran et consulte ce manuel pour tout renseignement concernant l'utilisation de ce logiciel. Il est déconseillé d'insérer ou retirer les accessoires lorsque la machine est sous tension. Assure-toi qu'il reste suffisamment d'espace sur votre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) avant de jouer.

La fonction digitale de la manette ne peut pas être utilisée pour jouer à Baldur's Gate™: Dark Alliance™.

CONFIGURATION DE LA MANETTE



Touche **L1** - Activer la carte automatique

Touche **L2** - Boire une potion de magie

Touches directionnelles

↑/↓ - Faire défiler la liste des sorts et dons

←/→ - Basculer entre les armes de contact et les armes à distance

Touche SELECT (de sélection) - Inventaire / niveau suivant

Joystick analogique gauche - Déplacer le personnage dans la direction choisie

Touche **R1** - Parade

Touche **R2** - Boire une potion de soins

Touche **R3** - Revenir à la position par défaut de la caméra

Touche **×** - Attaquer

Touche **○** - Utiliser un sort ou un don

Touche **△** - Sauter

Touche **□** - Utiliser

Touche START (de mise en marche) - Pause

Joystick analogique droit - Faire pivoter la caméra

BIENVENUE DANS LES ROYAUMES OUBLIES

Si vous faites découvrir pour la première fois le monde fantastique des Royaumes Oubliés, nous vous souhaitons la bienvenue. Snowblind Studios et Black Isle Studios sont heureux de vous présenter Baldur's Gate™ : Dark Alliance™, le premier jeu de rôle de Donjons et Dragons conçu pour la PlayStation®2. Les défis à relever dans ce jeu sont incroyables, tout comme les récompenses qui vous attendent. De longues heures de jeu en perspective pour vous et vos amis !

Si vous avez déjà joué à un jeu de la série Baldur's Gate™ pour PC (Baldur's Gate™, Tales of the Sword Coast™, Baldur's Gate™ 2: Shadows of Amn™, et Throne of Bhaal™), alors vous n'êtes pas étranger aux Royaumes Oubliés. Snowblind Studios et Black Isle Studios vous proposent une nouvelle aventure dans les Royaumes Oubliés, une expérience de jeu de rôle sur console à entreprendre seul ou entre amis. Baldur's Gate™: Dark Alliance™ est une épopée dans laquelle le destin des Royaumes Oubliés est entre vos mains. Le sort d'innombrables vies humaines dépend de vous, et ce n'est qu'au prix de votre sang et de votre persévérance que Baldur's Gate™, et l'ensemble des Royaumes Oubliés, pourront être sauvés.

Bienvenue dans le monde de Baldur's Gate™: Dark Alliance™

BALDUR'S GATE™

L'aventure de Baldur's Gate™: Dark Alliance™ se situe dans le monde d'Abeir-Toril (l'expression « Abeir-Toril » signifie « berceau de la vie »). Il est plus couramment appelé « Toril ». Vos aventures dans Dark Alliance se dérouleront principalement dans Baldur's Gate™, ville portuaire à l'embouchure du fleuve Chionthar.

La ville est depuis un certain temps assaillie par les forces du mal. Des gardes de la ville ont été retrouvés morts, les honnêtes citoyens n'osent plus sortir de leurs foyers et des rumeurs inquiétantes sur une guerre entre guildes de voleurs se propagent dans les rues et les tavernes de la ville.

Dès votre arrivée, vous vous retrouvez au cœur du danger. Vous incarnez un jeune héros, fraîchement arrivé à Baldur's Gate™ et peu aguerri, qui n'a pour lui qu'une épée et une petite bourse de pièces. Vous êtes venu dans cette ville pour tenter votre chance et quérir la fortune.

Espérons que les sombres puissances qui menacent Baldur's Gate™ ne vous emporteront pas avant...

COMMENCER UNE PARTIE/ DESCRIPTION DU MENU PRINCIPAL

Vous pouvez passer les cinématiques d'introduction en appuyant sur la touche START (de mise en marche) ou sur la touche X de la manette.

MENU PRINCIPAL

Quatre options vous seront proposées dans le Menu principal :

Commencer une nouvelle partie : Sélectionnez cette option si vous êtes prêt à vous lancer dans une partie. Il vous est alors demandé de choisir entre une partie à un ou deux joueurs. Si vous souhaitez transférer un personnage depuis une autre partie de Baldur's Gate™, sélectionnez l'option « Transférer un personnage depuis une autre partie », p.11.

Une fois que vous avez sélectionné une nouvelle partie, vous pouvez en choisir la difficulté : Facile, Normale ou Difficile. Choisissez le niveau Facile pour vous familiariser avec le jeu, et le niveau Difficile si vous aimez les vrais défis.

Après avoir sélectionné le niveau de difficulté, vous (et le deuxième joueur si vous jouez avec une autre personne) êtes placé devant l'écran de sélection des personnages. Utilisez les touches directionnelles pour faire défiler les choix qui s'offrent à vous : l'Archer humain, le Guerrier nain et l'Ensorceleuse elfe. Un petit icône apparaît au-dessus de chaque personnage sélectionné à mesure que vous les faites défiler.

Les avantages et les inconvénients présentés par chaque personnage sont exposés dans le chapitre « Héros de Baldur's Gate™ », p. 10.

Charger une partie sauvegardée : Cette option vous permet de charger une partie de Baldur's Gate™: Dark Alliance™ précédemment sauvegardée sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) de votre PlayStation®2.

Options : Sélectionnez cette option si vous souhaitez configurer les commandes de votre manette ou les options de son et d'autres options de jeu.

Crédits : Cette option vous permet de découvrir les créateurs et les collaborateurs ayant participé à l'élaboration de Baldur's Gate™: Dark Alliance™.

Appuyez sur la touche X pour sélectionner une option et sur la touche Δ pour annuler.

HEROS DE BALDUR'S GATE™

Avant de vous lancer dans une partie de Baldur's Gate™: Dark Alliance™, vous devez choisir le personnage que vous souhaitez incarner : Vahn, l'archer humain, Kromlech, le guerrier nain ou Adrianna, l'ensorceleuse elfe.

VAHN, L'ARCHER HUMAIN

Plus qu'un simple archer, Vahn est un archer humain, réputé pour sa précision surnaturelle au tir à l'arc et sa capacité à donner des pouvoirs magiques à ses flèches. Cette combinaison de dextérité et de dons de magie innés a permis aux archers humains de se forger une réputation de guerriers craints et respectés. L'archer humain est un personnage efficace dans les combats à distance grâce aux nombreux pouvoirs magiques qui accompagnent ses talents d'archer, comme sa capacité à enchanter ses flèches pour améliorer la précision de ses tirs, à créer des flèches enflammées ou des flèches explosives, ou encore à lancer plusieurs flèches à la fois.



KROMLECH, LE GUERRIER NAIN

Kromlech, plus jeune nain du clan Bruenghor des Montagnes du Couchant, et sans doute aussi le plus bourru et le plus opiniâtre, est un guerrier qui inspire la crainte. Fort et endurci, il est redoutable en combat au contact. D'une ténacité incomparable, le nain peut également faire appel à certains sorts de combat que ni l'archer humain ni l'ensorceleuse ne maîtrisent.



ADRIANNA, L'ENSORCELEUSE ELFE

Magnifique elfe à l'apparence énigmatique, l'ensorceleuse lance des sortilèges comme un poète compose des poèmes : en extériorisant sa puissance intérieure et en la laissant éclater avec un pouvoir dévastateur. L'ensorceleuse a la capacité de jeter des sorts que ni le guerrier nain ni l'archer humain ne maîtrisent, et la puissance de ces sortilèges augmente à mesure qu'elle progresse en niveaux. Contrairement au guerrier nain ou à l'archer humain, l'ensorceleuse ne peut utiliser d'armes à deux mains comme les épées ou les haches à deux mains.



Baldur's Gate™: Dark Alliance™ propose aussi un mode multi-joueur, donc vous et un ami incarnerez les différents héros.

TRANSFERER UN PERSONNAGE DEPUIS UNE AUTRE PARTIE.

Si vous avez joué un personnage dans une autre partie de Baldur's Gate™: Dark Alliance™, il n'est pas obligatoire de commencer une nouvelle partie avec un nouveau personnage. Vous pouvez tout simplement importer votre personnage préféré depuis une autre partie, à condition de posséder une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) sur laquelle est enregistré ce personnage. Pour ce faire, sélectionnez « Changer de personnage » dans le menu Pause, décrit p.15.

MENU OPTIONS

Faites défiler les options du menu en appuyant sur les touches directionnelles haut et bas.

MUSIQUE

Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur les touches directionnelles gauche et droite pour régler le volume de la musique.

EFFETS SONORES

Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur les touches directionnelles gauche et droite pour régler le volume des effets sonores.

COMMANDES

Cette option vous amène à l'écran de configuration de la manette, d'où vous pouvez choisir la configuration qui vous convient le mieux en fonction de votre style de jeu.

VIBRATION

Certaines actions au cours du jeu provoqueront la vibration de la manette. Cette fonction peut être activée ou non selon vos préférences.

STÉRÉO

Cette option vous permet de choisir entre un son stéréo ou mono, pour les télévisions équipées d'un seul haut-parleur, par exemple.

TEXTE DES DIALOGUES

Lorsque cette option est désactivée, vous ne verrez pas les dialogues des personnages s'afficher (Par contre vos différentes possibilités de réponse s'affichent). Dans le cas contraire, les dialogues de vos interlocuteurs s'affichent en bas de l'écran.

SOUS-TITRES

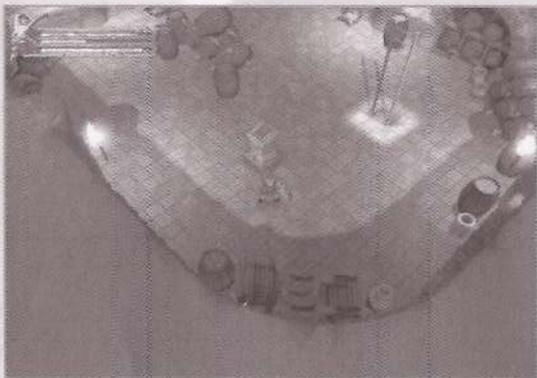
Lorsque cette option est désactivée, vous ne visionnez pas les textes des dialogues des scènes cinématiques. Quand cette fonction est activée, vous pourrez voir tous les textes de dialogue des scènes cinématiques.

AFFICHAGE DES DÉGÂTS

Lorsque cette option est activée, les dégâts que vous infligez à vos adversaire apparaissent lorsqu'ils sont touchés (en jaune s'il s'agit d'un coup critique). Cette option est désactivée par défaut.

CHARGER ET SAUVEGARDER

Pour sauvegarder, il vous suffit de trouver un endroit tranquille pour enregistrer votre progression. Ces points de sauvegarde sont représentés sur la carte par des socles sur lesquels reposent des livres.



Lorsque vous atteignez un point de sauvegarde, vous pouvez sauvegarder en appuyant sur la touche d'action (Ⓜ par défaut).

CONTROLLER VOTRE PERSONNAGE

Pour survivre dans le monde de Baldur's Gate™, vous avez besoin de connaître les commandes essentielles pour déplacer votre personnage, attaquer, sauter et lancer des sorts. Voici une liste des actions que votre personnage peut accomplir ainsi que les commandes correspondantes :

Se déplacer : utilisez le joystick analogique gauche et inclinez-le dans la direction où vous souhaitez aller.

Attaquer : pour attaquer une créature avec un arc ou une arme de contact, appuyez sur la touche ⓧ. Vous ne pouvez pas attaquer dans les villes ou dans tout autre zone « neutre ».

Viser : lorsque vous tenez un arc, appuyez légèrement sur la touche ⓧ pour pivoter sur place. Cette manœuvre vous permet de viser avant de tirer, ce qui est d'autant plus efficace avec la visée magique (voir Sorts et Dons, p. 26). Pour tirer après avoir visé, appuyez plus fort sur la touche ⓧ et la flèche part. Viser ne vous permet pas d'atteindre automatiquement votre cible, mais cela vous facilite grandement la tâche.

Sauter : en cours d'aventure, votre personnage peut être amené à devoir sauter au-dessus de certains obstacles. Pour ce faire, appuyez sur la touche Ⓜ.

Utiliser un sort ou un don : les sorts et les dons sont les aptitudes que votre personnage apprend en cours de partie. Certains dons sont passifs (ils sont toujours disponibles) et les autres sont actifs (il faut les « activer » pour les utiliser). Pour activer un sort ou un don, appuyez sur la touche Ⓞ, et votre personnage utilise l'aptitude sélectionnée (pour savoir comment sélectionner un sort ou un don, reportez-vous au chapitre « Sélectionner un sort ou un don », ci-dessous). Vous ne pouvez pas utiliser de sort ou de dons dans les villes ou dans tout autre zone « neutre ». De plus, certains sorts requièrent une certaine quantité de mana (reportez-vous au chapitre Mana ci-dessous).

Action : la touche Ⓜ vous permet d'accomplir toutes les actions autres que sauter, jeter un sort ou attaquer. Utilisez cette touche pour parler aux personnages du jeu, ouvrir des portes ou des coffres, tirer sur des leviers, ramasser des objets ou sauvegarder votre partie à un point de sauvegarde.

Sélectionner un sort ou un don : Au cours de la partie, votre personnage apprend des sorts et des dons ; il faut ensuite choisir les plus appropriés à chaque situation. Pour sélectionner un sort ou un don, appuyez sur les touches directionnelles haut ou bas et faites défiler la liste. Cette liste en « L » s'affiche en bas à gauche de l'écran de jeu.

Changer d'arme : certaines circonstances peuvent vous amener à devoir changer rapidement votre arc pour une arme de contact. Pour ce faire, appuyez sur les touches directionnelles gauche ou droite, et votre personnage change d'arme. Notez que ces armes doivent être équipées pour que vous puissiez les utiliser ainsi.

Parade : la parade (obtenue en maintenant la touche Ⓜ enfoncée) vous permet de faire dévier les projectiles lancés contre vous ou d'esquiver les attaques en corps à corps, même si son efficacité n'est pas totale. Vous pouvez parer à l'aide d'un bouclier ou de toute autre arme, mais seul le bouclier vous permet de rester en parade pour une durée illimitée ; si vous vous mettez en parade avec une autre arme, votre personnage ne tient la position que pendant un court instant. Si vous possédez le sort Parade renforcée (voir Sorts et dons, p. 26), vous pouvez rester en parade avec votre arme pour une durée illimitée. L'arc ne permet pas de parer.

Soins : appuyez sur la touche **R2** pour que votre personnage boive l'une des potions de soins répertoriées dans votre inventaire et récupère des points de dégâts.

Carte automatique : Appuyez sur la touche **L1** pour que la carte du niveau apparaisse à l'écran. La position de votre personnage est indiquée par une flèche jaune. Vous pouvez réduire la carte et la placer en haut à droite de l'écran en appuyant de nouveau sur la touche **L1**. Pour faire disparaître la carte automatique, appuyez encore une fois sur la touche **L1**. Les points de sauvegarde et les points d'eau apparaissent également sur la carte, ce qui facilite considérablement la navigation.

Mana : Appuyez sur la touche **L2** pour que votre personnage boive l'une des potions de magie dans votre inventaire et récupère des points de mana.

Faire pivoter la caméra : Il peut arriver que vous ayez besoin d'un meilleur angle de vue pour regarder au bout d'un couloir ou derrière un mur. Pour faire pivoter la caméra, déplacez le joystick analogique droit jusqu'à ce que la caméra ait atteint l'angle désiré. Si vous souhaitez que la caméra reprenne sa position initiale, appuyez sur la touche R3 (joystick analogique droit).

Casser des objets : vous pouvez casser de nombreux objets comme les vases, les caisses ou les tonneaux en les attaquant (en appuyant sur la touche **X**). Parfois, ces objets renferment des trésors. Soyez prudent lorsque vous attaquez un tonneau, certains explosent à l'impact (ce qui peut représenter un avantage si vous souhaitez tromper et piéger vos ennemis en tirant sur le tonneau avec une flèche).

Pousser des objets : Pour pousser un objet, dirigez-vous dans sa direction. L'objet est alors poussé dans la direction du déplacement de votre personnage.

Menu pause : Vous pouvez accéder à un menu d'options en cours de partie en appuyant sur la touche START (de mise en marche). La partie est alors mise en pause pendant la durée de l'affichage de cet écran, qui propose les options suivantes :

Revenir à la partie - Sélectionnez cette option pour interrompre la pause et revenir à l'écran de jeu.

Charger une partie - Cette option vous permet de quitter la partie en cours et de charger une partie de Baldur's Gate™: Dark Alliance™ précédemment sauvegardée.

Téléportation - Si vous avez des potions de téléportation, cette option utilise l'une de ces potions pour vous ramener au lieu en sécurité le plus proche. A Baldur's Gate™, la téléportation vous ramène dans la taverne du Chant de l'Elfe. Cette option s'avère utile pour ne pas avoir à refaire tout le trajet du retour à pied lorsque vous souhaitez vendre votre butin.

Options - Quand vous sélectionnez Options, vous entrez dans ce menu. Cette fonction vous permet d'ajuster le contraste, le volume de la bande-son, le volume des effets spéciaux, de changer la configuration de la manette, d'allumer le système de vibration sur marche ou arrêt (Quand cette fonction est allumée, votre manette vibrera lorsque vous subirez de sévères dommages), d'activer fonction stéréo, d'activer les dialogues et les sous-titres, et d'afficher les points de dommages.

Changer de personnage - Cette fonction vous permet de :

- 1) Importer un personnage depuis une partie précédemment sauvegardée.
- 2) Si une manette est insérée dans le port de manette N°2, vous pouvez également importer ou ajouter un personnage pour le deuxième joueur.
- 3) Si la partie en cours est une partie à deux joueurs, vous pouvez supprimer l'un ou l'autre des joueurs pour transformer la partie à deux joueurs en partie à un joueur.

Notez que lorsque deux joueurs sont déjà présents, vous ne pouvez pas importer de personnage du même type que celui de l'autre joueur.

Le premier écran qui s'affiche vous informe sur les personnages déjà incarnés dans la partie. Si deux manettes sont connectées, le joueur 1 peut choisir sur quel personnage influencer à l'aide des touches directionnelles ou du joystick analogique gauche. Plusieurs options sont alors proposées :

CREER - Cette option permet de remplacer le personnage sélectionné par un personnage d'un autre type. Dans une partie à deux joueurs, vous ne pouvez pas choisir un personnage du même type que celui du personnage de l'autre joueur. Cette option est seulement disponible s'il y a une manette dans chaque port.

IMPORTER - Cette option vous permet de retrouver un personnage d'une partie précédemment sauvegardée. Notez que vous pouvez transférer un personnage depuis une partie à deux joueurs sauvegardée, à condition que le type de ce personnage soit différent de celui du personnage de l'autre joueur.

ACCEPTER - Si vous avez effectué des changements, il le niveau se charge à nouveau avec vos nouveaux personnages.

SUPPRIMER - Cette fonction vous permet de supprimer l'un des personnages. Cette fonction n'existe que lorsque deux joueurs sont présents.

L'option Importer ouvre le menu des parties sauvegardées qui vous permet de retrouver la partie dans lequel figurait le personnage que vous souhaitez importer. Une fois la partie sélectionnée, ses paramètres s'affichent ainsi que les caractéristiques du personnage : son expérience, son niveau, sa santé et l'or qu'il possède. S'il souhaite voir les paramètres d'une autre partie, le joueur peut revenir au menu.

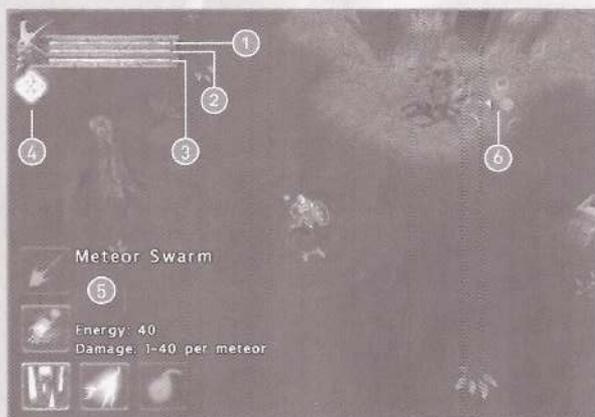
Après avoir importé/supprimé/changé un personnage, sélectionnez l'option « Accepter » et le niveau se recharge pour tenir compte des changements apportés. Si aucun changement n'a été effectué, l'option « Accepter » vous renvoie directement dans la partie.

Menu principal

Cette option vous renvoie au Menu principal de Dark Alliance, ce qui vous permet de commencer une nouvelle partie ou de quitter le jeu.

Ecran de statistiques du personnage : Pour accéder aux statistiques de votre personnage, à ses objets, à son or ou à d'autres informations, appuyez sur la touche SELECT (de sélection). Ceci vous conduit à l'« Ecran de statistiques du personnage » décrit plus loin.

ECRAN PRINCIPAL



1. Barre de points de vie
2. Barre de niveau
3. Barre de mana
4. Icône de niveau suivant
5. Interface de sorts et d'armes
6. Carte automatique

Il y a trois barres principales en haut à gauche de l'écran de jeu principal. Ces barres représentent vos points de vie, le nombre de points d'expérience à atteindre pour passer au niveau suivant et le niveau de mana de votre personnage.

Points de vie : la barre de points de vie indique le nombre de points de dégâts que votre personnage peut encaisser avant de mourir. Quand un personnage atteint 0 points de vie, il meurt. Les points de vie de votre personnage sont représentés par la barre rouge en haut à gauche de l'écran principal.

Les points de vie peuvent être récupérés grâce aux potions de soins, et ils se régénèrent avec le temps. Une forte Constitution (voir Statistiques) permet de régénérer les points de dégâts plus rapidement.

Barre de niveau : La barre verte représente le nombre de points d'expérience que vous devez acquérir pour atteindre le niveau d'expérience suivant. La barre se remplit à mesure que vous approchez du niveau suivant. Lorsque vous avez suffisamment de points d'expérience, un icône apparaît :



Cet icône vous prévient que vous êtes prêt à accéder au niveau suivant. Appuyez sur la touche SELECT (de sélection) pour passer au niveau supérieur.

Mana : Le mana représente l'énergie que le personnage doit dépenser pour jeter un sort. Lorsque le mana d'un personnage est à zéro, il est incapable de jeter un sort qui requiert de l'énergie.

Le mana peut être régénéré grâce à la potion de magie, et il se régénère également au fil du temps. Une Intelligence élevée permet au mana de se régénérer plus rapidement.

Dans certaines circonstances, des icônes apparaissent sous les barres de points de vie et de mana :



Pas de caméra : cet icône ressemble à un œil barré. Il s'affiche lorsque vous tentez de faire pivoter la caméra dans un niveau qui ne vous le permet pas ou si vous vous situez à une extrémité de la carte.



Pas de potion de soins : cet icône apparaît lorsque vous essayez d'utiliser une potion de soins alors que vous n'en avez pas en votre possession.



Pas de potion de magie : cet icône apparaît lorsque vous essayez d'utiliser une potion de magie alors que vous n'en avez pas en votre possession.

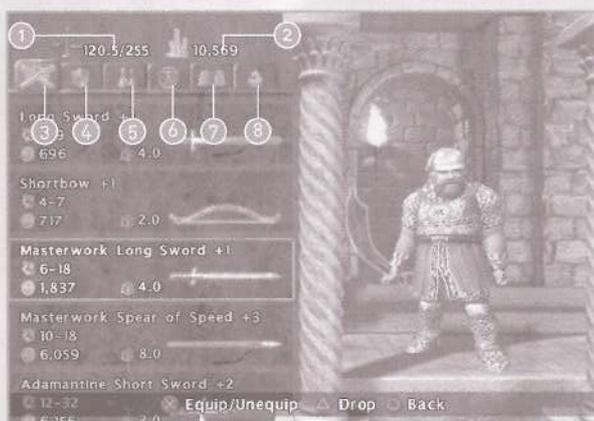


Pas de flèches : cet icône apparaît lorsque vous essayez de tirer à l'arc mais que vous ne possédez pas le nombre de flèches requises.

Butin : pour ramasser l'or que vos ennemis ont laissé tomber, marchez simplement dessus et il vient s'ajouter au compteur d'or à gauche de l'écran de jeu.

Pour ramasser des armes, une armure, des potions, ou pour ouvrir un coffre, appuyez sur la touche . Si le fait de ramasser un objet augmente la charge de votre personnage au-delà de 100 %, il ne peut alors le ramasser tant qu'il n'a pas allégé sa charge, en abandonnant des objets sur place ou en les vendant.

ECRAN DE STATISTIQUES DU PERSONNAGE



- | | |
|-------------------------------|------------------|
| 1. Capacité de charge | 2. Pièces d'or |
| 3. Onglet armes | 4. Onglet armure |
| 5. Potions et objets magiques | 6. Statistiques |
| 7. Journal | 8. Dons et sorts |

A partir de l'écran de jeu, appuyez sur la touche SELECT (de sélection) pour accéder à l'Écran de statistiques du personnage. Cet écran présente les informations suivantes :

Capacité de charge : cette barre présente le pourcentage de capacité de charge utilisée par le personnage. Le nombre sur la gauche indique la charge actuelle, en livres, et le nombre à droite, la capacité de charge totale. Vous ne pouvez pas porter plus que votre capacité de charge... vous devez donc abandonner ou vendre des objets pour faire de la place à de nouveaux objets.

Pièces d'or : ce nombre indique la quantité de pièces d'or que votre personnage a en sa possession.



Onglet armes : si vous sélectionnez cet onglet, vous accédez à une liste en bas à gauche de l'écran qui présente les armes portées par votre personnage. Les armes dont il est équipé apparaissent en vert. Celles qu'il ne peut pas utiliser apparaissent en rouge. Les informations sur les armes sont présentées dans une fenêtre annexe à chaque arme, où figurent le nom, la valeur, le poids et la quantité (ainsi que le type) de dégâts qu'elle occasionne. Il vous faudra certainement utiliser certaines armes au cours de la partie pour découvrir l'ampleur de leur pouvoir.

Pour vous équiper d'une nouvelle arme ou pour en ranger une, appuyez sur la touche après avoir sélectionné l'arme en question.

Pour vous défaire d'une arme, appuyez sur la touche après avoir sélectionné l'arme en question. Cette manœuvre vous permet de faire de la place pour les autres objets que vous trouvez au cours de la partie.

Lorsque vous changez d'arme, le changement est illustré dans la fenêtre du personnage à droite de l'écran. Vous ne pouvez être équipé que d'une arme de contact et une arme à distance à la fois.



Onglet armure : tout comme dans la liste des armes, cette fenêtre présente tous les éléments d'armure portés par votre personnage. L'armure équipant votre personnage apparaît en vert. Les personnages peuvent porter des boucliers, des casques, un plastron, des gants, des jambières et des bottes.

La procédure pour changer d'armure ou abandonner une pièce d'armure est identique à celle pour les armes.



Potions : cette fenêtre présente toutes les potions que porte votre personnage. Il existe les potions suivantes :

Potions de soins : ces potions peuvent soigner les dégâts causés à votre personnage. Il en existe toute une variété, chaque potion soignant une quantité différente de points de vie.



Potions de magie : ces potions peuvent régénérer le mana que votre personnage a perdu.



Potions de téléportation : ces potions peuvent téléporter votre personnage jusqu'au lieu en sécurité le plus proche (qui peut se trouver très loin de votre position actuelle). A Baldur's Gate™, par exemple, les potions de téléportation vous ramènent à la taverne du Chant de l'Elfe. Elles sont utiles pour retourner dans un lieu en sécurité pour y vendre une partie de votre équipement ou pour acheter des flèches, des potions, de nouvelles armes ou une armure.



A partir de l'écran de jeu principal, appuyez sur la touche START (de mise en marche) pour utiliser une potion de téléportation. Utiliser une potion de téléportation est l'une des options du Menu pause.

Utiliser à nouveau une potion de téléportation vous permet de revenir à l'endroit d'où vous venez. Cette manœuvre vous permet de vous rendre à la taverne du Chant de l'Elfe avec une potion de téléportation et de revenir à l'endroit du donjon que vous venez de quitter, à condition que vous ne sortiez pas de la taverne du Chant de l'Elfe avant de boire la deuxième potion.



Statistiques : cette fenêtre présente la liste des aptitudes de votre personnage, qui sont par ailleurs explicitées dans le chapitre « Caractéristiques du personnage », ci-dessous. Reportez-vous à ce chapitre pour de plus amples informations.



Journal : cette fenêtre présente la liste des quêtes de votre personnage.



Sorts et dons : cette fenêtre présente la liste des sorts et dons de votre personnage, ainsi que leur degré de puissance.

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE



Il existe un certain nombre de caractéristiques qui définissent votre personnage : **Force :** la Force représente la puissance physique de votre personnage. Les personnages avec un niveau de Force élevé sont plus aptes à toucher leurs adversaires dans les corps à corps, à causer des dégâts plus importants lorsqu'ils frappent et à porter des charges lourdes que les personnages plus faibles.

Intelligence : l'Intelligence détermine la capacité du personnage à apprendre et à raisonner. Plus l'Intelligence de votre personnage est élevée, plus son mana se régénère rapidement, et plus le nombre de points de mana gagnés à chaque niveau est important.

Sagesse : la Sagesse de votre personnage détermine sa volonté, son bon sens, sa perception des choses et son intuition. Plus la Sagesse de votre personnage est élevée, plus le nombre de points d'expérience gagnés après avoir tué un monstre ou accompli un objectif est important.

Dextérité : la Dextérité représente la coordination visuelle et manuelle, l'agilité, les réflexes et l'équilibre de votre personnage. Plus la Dextérité de votre personnage est élevée, plus il a de chances de toucher ses adversaires avec des armes à distance et plus sa classe d'armure est élevée (voir p.22).

Constitution : la Constitution représente la santé et la résistance de votre personnage. Une bonne Constitution permet au personnage d'avoir plus de points de dégâts et de les régénérer plus rapidement.

Charisme : le Charisme représente la force de caractère de votre personnage, sa force de persuasion, son magnétisme et sa faculté de séduction. Plus le Charisme de votre personnage est élevé, plus il lui est facile de vendre ou d'acheter des objets auprès des commerçants...en fait, votre personnage trouvera les prix très raisonnables. Notez qu'à mesure que vous franchissez les niveaux, vous gagnez des points permettant d'améliorer vos statistiques. Tous les quatre niveaux, vous obtenez un point que vous pouvez utiliser pour améliorer la caractéristique de votre choix (vous obtenez un point au 4e niveau, un autre au 8e, un troisième au 12e, et ainsi de suite).

STATISTIQUES SECONDAIRES :

Expérience : indique le nombre total de points d'expérience de votre personnage. Votre personnage gagne des points d'expérience en remplissant des objectifs et en tuant des monstres. Notez que dans une partie à deux joueurs, le joueur qui tue un monstre remporte 60 % des points d'expérience alors que l'autre joueur obtient 40 %. Les deux joueurs remportent 100 % des points d'expérience lorsqu'un objectif est complété.

Niveau suivant : indique le nombre de points d'expérience que votre personnage doit obtenir pour passer au niveau suivant. A chaque fois que vous accédez à un niveau supérieur, vos points de vie et vos points de mana augmentent et, selon le niveau, vos caractéristiques s'améliorent.

Santé : les points de vie (PV) ou la santé représentent les dégâts que votre personnage peut subir avant de mourir. Lorsque les points de vie d'un personnage atteignent 0, il meurt. Les points de vie sont représentés par une barre rouge en haut à gauche de l'écran de jeu (Voir Ecran principal, p.16). Les points de vie peuvent être restaurés grâce aux potions, et ils se régénèrent avec le temps. Une Constitution élevée vous permet de régénérer vos points de vie plus rapidement.

Mana : le mana représente l'énergie qu'un personnage peut utiliser pour lancer un sort ou utiliser un don. Lorsque le mana d'un personnage atteint 0, il ne peut plus utiliser de sort ou de dons nécessitant des points de mana. Les points de mana peuvent être restaurés par des potions, et ils se régénèrent avec le temps. Une Intelligence élevée vous permet de régénérer vos points de mana plus rapidement.

Armure : indique la classe d'armure (CA) de l'armure de votre personnage. C'est une mesure de la difficulté à le toucher en combat. Plus la valeur est élevée, plus le personnage est difficile à toucher.

Attaque (base) : représente la capacité de votre personnage à toucher un ennemi au cours d'un combat. Plus la valeur est élevée, plus vous avez de chances d'atteindre votre adversaire.

Dégâts : représente les dégâts que votre personnage inflige à ses adversaires lors d'un combat. Là encore, plus la valeur est élevée, plus vos ennemis sont durement touchés.

COMBAT

Pour attaquer une créature, vous devez choisir une arme (ou pas d'arme si vous êtes téméraire), et appuyer sur la touche  depuis l'écran de jeu principal. L'attaque se déroule dans la direction vers laquelle votre personnage est orienté. Des combinaisons d'attaque peuvent se déclencher automatiquement lorsque votre personnage utilise certaines armes :

ARMES À UNE MAIN :

Séquence : Attaque-Attaque-Attaque-Attaque-Pause
Celle méthode d'attaque est la plus rapide, mais elle n'occasionne que peu de dégâts, comparée à d'autres. Néanmoins, utiliser une arme à une main vous permet de tenir un bouclier dans l'autre main, ce qui facilite la parade.



HACHES À DEUX MAINS :

Séquence : Attaque-Attaque-Courte Pause-Attaque en rotation-Pause
Cette séquence est plus lente qu'avec une arme à une main. La troisième partie de la séquence produit une attaque en rotation qui permet d'atteindre tous les adversaires faisant face au personnage.



EPÉES À DEUX MAINS :

Séquence : Attaque-Attaque-Courte Pause-Grande Attaque-Pause
La « Grande Attaque » au milieu de cette séquence augmente vos chances de porter un coup critique à votre adversaire. Certaines armes enchantées que vous trouvez en cours de partie produisent un effet spécial lorsqu'elles portent un coup critique.



ARMES LONGUES (BÂTONS) :

Séquence : Attaque-Attaque-Attaque-Poussée-Attaque-Pause
Cette séquence rapide est similaire à celle avec une arme à une main. La quatrième partie de la séquence repousse votre adversaire.



Ces séquences se déclenchent automatiquement. Il n'est pas nécessaire d'effectuer une séquence d'actions spécifiques pour les activer. Équipez simplement votre personnage de l'arme appropriée et lancez une attaque pour déclencher la séquence d'attaques.

Votre personnage doit également se familiariser avec d'autres aspects du combat :

POUSSEE : Chaque fois que vous touchez un adversaire, ce dernier a un léger mouvement de recul. Si vous déclenchez une séquence d'attaques, votre personnage s'approchera de son adversaire pour compenser le recul.

PARADE : Vous ne pouvez rester indéfiniment en parade que si vous portez un bouclier (à moins de maîtriser le don « Parade renforcée »). Même si les armes à deux mains causent des dégâts plus importants, il peut être judicieux d'utiliser une arme à une main et de tenir un bouclier. Un personnage équipé d'un arc ne peut pas se mettre en parade.

LES RECOMPENSES DU COMBAT

Lorsque vous battez un adversaire au cours d'un combat, votre personnage gagne des points d'expérience (et il récupère ses biens, à l'occasion). Quand un personnage obtient un nombre suffisant de points d'expérience, il passe au niveau suivant. Quand il gagne un niveau, ses points de vie et de mana augmentent et il gagne des points spécifiques lui permettant de maîtriser de nouveaux sorts et dons (voir plus haut) et d'améliorer ses statistiques. Reportez-vous au chapitre de description des sorts et dons, p.26, pour de plus amples informations.

En mode 2 joueurs, le joueur qui tue le monstre gagne 60% de l'expérience récupérée, le second joueur 40%. Les deux joueurs récupèrent équitablement les points d'expérience lorsque vous achevez une quête.

COMMERCANTS



1. Capacité de charge
2. Pièces d'or
3. Onglet armes
4. Onglet armure
5. Potions et objets magiques

En cours de jeu, vous rencontrez des commerçants à qui vous pouvez vendre ou acheter des objets. Pour leur faire ouvrir leur étal, il vous suffit de leur parler, et de choisir si vous souhaitez acheter ou vendre des objets. Une fenêtre semblable à l'inventaire de votre personnage s'affiche alors.

Capacité de charge : cette barre présente le pourcentage de capacité de charge totale utilisée par votre personnage. Vous ne pouvez pas porter d'objets au-delà de 100 % de votre capacité de charge... Vous devez donc abandonner ou vendre certains objets pour faire de la place à de nouveaux objets.

Pièces d'or : ce nombre indique le nombre de pièces d'or que votre personnage a en sa possession.

Onglet armes : une fois sélectionné, cet onglet présente les armes que le commerçant peut vous vendre ou les armes disponibles dans votre inventaire, selon que vous achetez ou que vous vendez.

Onglet armure : une fois sélectionné, cet onglet présente les pièces d'armure que le commerçant peut vous vendre ou les pièces d'armure disponibles dans votre inventaire, selon que vous achetez ou que vous vendez.

Onglet potions : une fois sélectionné, cet onglet présente les potions et autres objets magiques (comme les amulettes et les bagues) que le commerçant peut vous vendre ou les potions disponibles dans votre inventaire, selon que vous achetez ou que vous vendez.

CARACTERISTIQUES DES ARMES

Les armes de Dark Alliance présentent certaines caractéristiques :



Dégâts : indique la quantité de dégâts infligés avec une arme. Cette valeur ne tient pas compte du bonus de Force. Ainsi, les armes de contact peuvent causer des dégâts plus importants si votre personnage a une Force élevée.



Valeur : valeur de l'objet en pièces d'or.



Poids : poids de l'objet.

Certaines armes présentent des caractéristiques magiques :



Arme de feu : cette arme inflige des dégâts du feu aux ennemis qu'elle touche.



Arme acérée : cette arme a plus de chances de causer des dégâts critiques.



Arme de froid : cette arme inflige des dégâts du froid aux ennemis qu'elle touche.



Arme électrique : cette arme inflige des dégâts électriques aux ennemis qu'elle touche.

CARACTERISTIQUES DES ARMURES

Les armures de Dark Alliance présentent certaines caractéristiques :

Nom de l'objet : présente le nom de l'objet tel qu'il apparaît dans votre inventaire.



Bonus de CA : représente le bonus apporté à la Classe d'armure du personnage. Plus il est élevé, mieux c'est !.



Valeur : valeur de l'objet en pièces d'or.



Poids : poids de l'objet.

SORTS ET DONS

Votre personnage peut obtenir de nouvelles capacités, comme de nouvelles combinaisons d'attaque ou des points de vie supplémentaires, qui lui permettent de s'améliorer de niveau en niveau. Chaque fois que vous gagnez des points d'expérience, vous obtenez un nombre de points égal à votre niveau qui peuvent être dépensés pour obtenir de nouveaux sorts ou dons ou pour améliorer ceux que vous maîtrisez déjà. Au 1er niveau, vous obtenez un point, au 2e, deux points, et ainsi de suite. La maîtrise ou l'amélioration de certains sorts ou dons requièrent plus de points que d'autres. Il vous faudra donc économiser vos points d'un niveau à l'autre pour accéder aux sorts et aux dons les plus coûteux. Les sorts et dons fonctionnent selon une échelle de puissance, la plupart pouvant être maîtrisés à divers degrés. Ainsi, plus vous utilisez de points dans un sort ou un don, plus leurs effets sont puissants. Vous trouverez ci-dessous une liste des sorts et de dons que le personnage peut choisir au cours d'une partie. Chaque personnage ne dispose que d'un éventail de sorts et de dons où ne figurent pas tous ceux recensés ci-dessous. Aucun personnage n'a accès à tous les sorts du jeu. A côté de chaque sort ou don figure une liste des personnages y ayant accès ainsi qu'une indication sur le caractère actif (lorsqu'il faut l'activer pour l'utiliser) ou passif (toujours disponible sans qu'il ne faille l'activer). Les sorts ou dons actifs requièrent des points de mana.

SORTS ET DONS PASSIFS

Les sorts ou dons passifs sont toujours disponibles et il n'est pas nécessaire de les activer.

Précision : (Tous) améliore la précision de vos attaques à distance. Il vous est beaucoup plus facile de tuer une créature à distance en utilisant ce don. Note : Vahn, L'Archer humain, commence la partie avec un niveau de cette caractéristique.

Carquois de mana : (Archer humain) réduit le poids des flèches dans votre inventaire, vous permettant d'en porter une quantité importante.

Réflexes de combat : (Archer humain et Guerrier nain) ce don augmente légèrement votre vitesse d'attaque, vous permettant de frapper vos adversaires plus rapidement.

Coup mortel : (Archer humain et Guerrier nain) ce don augmente les dégâts causés par vos coups critiques.

Répulsion des projectiles : (Archer humain) ce sort vous permet de repousser automatiquement les projectiles. Ce sort est très utile lorsqu'un groupe d'archers hostiles apparaît au détour d'un chemin.

Esquive : (Archer humain et Guerrier nain) si vous n'aimez pas prendre de coups, utilisez le don d'Esquive. Ce sort donne un bonus de +1 à CA et rend la tâche de vos ennemis plus difficile.

Flèches enchantées : (Archer humain) avec ce don, toutes les flèches normales sont enchantées et causent davantage de dégâts à l'impact.

Endurance : (Archer humain et Guerrier nain) augmente votre capacité de charge, vous permettant de sortir plus de butin d'un donjon.

Parade renforcée : (Guerrier nain) la Parade renforcée vous permet de vous protéger avec une arme de contact, sans bouclier. Ce sort est parfait pour les joueurs qui préfèrent les armes à deux mains et qui souhaitent néanmoins avoir la capacité de se protéger en cas de besoin.

Science du critique : (Archer humain et Guerrier nain) augmente vos chances de porter un coup critique au cours d'un combat, même si certains ennemis n'y sont pas vraiment sensibles.

Vigueur interne : (Tous) augmente la vitesse de régénération de vos PV. Ainsi, il vous faut attendre moins longtemps pour vous refaire une santé dans le donjon. Notez que Kromlech, le guerrier nain, commence la partie avec le premier degré de puissance de ce sort.

Méditation : (Tous) augmente la vitesse de régénération de votre mana. Tout comme la régénération vous permet de vous refaire une santé, la méditation écourte le temps que devez attendre pour être en pleine possession de vos moyens magiques.

Expertise en protection : (Guerrier nain) votre personnage sait vraiment se servir d'un bouclier. Ce don octroie un bonus supplémentaire à la CA lorsque vous êtes équipé d'un bouclier.

Expertise du combat : (Guerrier nain) ce don augmente votre efficacité dans les combats en corps à corps.

Visée magique : (Tous) vous permet de viser en affichant une ligne de visée sur l'écran. Ce don très utile peut vous permettre d'économiser un grand nombre de flèches sur le long terme.

Robustesse : (Archer humain et Guerrier nain) ce don vous confère un bonus de +3 PV permanent.

Volonté de fer : (Tous) Ce sort vous donne un bonus de +5 points de mana par niveau de puissance. Ce don est particulièrement utile pour l'ensorceleuse et tous les personnages qui ont besoin de mana pour attaquer.

SORTS ET DONS ACTIFS

Les sorts et dons actifs doivent être sélectionnés à partir du menu des sorts et dons, puis être activés avant utilisation.



Boule d'électricité : (ensorceleuse) une boule d'électricité jaillit du personnage et lance des éclairs sur tous les ennemis présents dans son rayon d'action. Tout comme la « Pluie de flèches » de l'Archer humain, la Boule d'électricité permet de « nettoyer » les environs rapidement.



Charge : (Guerrier nain) charge courte et puissante produisant des dégâts monumentaux. Ce don coûte cher en mana, mais le résultat est à la hauteur du sacrifice.



Mains brûlantes : (ensorceleuse) l'ensorceleuse commence automatiquement la partie avec ce sort. Le sort Mains brûlantes transforme littéralement l'ensorceleuse en lance-flammes magique, produisant un jet de flamme conique partant de ses mains et carbonisant les ennemis touchés.



Poing de Clangeddin : (Guerrier nain) cadeau du dieu des nains, Clangeddin, ce don vous permet de frapper le sol brutalement avec un marteau de guerre, de manière à ébranler vos ennemis.



Flèches explosives : (Archer humain) enchante les flèches pour les rendre explosives à l'impact. Parfait pour se débarrasser rapidement des gros attroupements de monstres.



Bouclier de feu : (ensorceleuse) ce sort permet de former un cercle de feu autour de l'ensorceleuse et de causer des dégâts aux ennemis qui viennent au contact. Parfait pour les situations de combat délicates, lorsque les ennemis viennent de tous côtés.



Boule de feu : (ensorceleuse) un classique de Donjon et Dragons ! La Boule de feu est un projectile enflammé que l'ensorceleuse lance sur un ennemi. Elle explose en atteignant sa cible, occasionnant des dégâts à toutes les créatures présentes dans son rayon d'action. Plus le degré de puissance du sort est élevé, plus les dégâts sont importants.



Flèches enflammées : (Archer humain) ce sort produit une aura enflammée autour de vos flèches, augmentant les dégâts qu'elles occasionnent.



Pluie de flèches : (Archer humain) Ce pouvoir vous permet de lancer plusieurs flèches en une fois, commençant par deux flèches au niveau 1, augmentant progressivement jusqu'à six flèches au niveau 5. Cette compétence vous permet de tirer le meilleur parti des carquois de flèches que vous trouvez dans les donjons.



Flèches de glace : (Archer humain) Ce sort produit une aura de glace autour de vos flèches, augmentant les dégâts qu'elles occasionnent et pétrifiant les ennemis atteints.



Éclair : (ensorceleuse) un éclair part de l'ensorceleuse et frappe un ennemi à proximité, lui infligeant des dégâts électriques. A des niveaux d'efficacité supérieurs, l'ensorceleuse peut atteindre plus d'ennemis présents sur la trajectoire de l'éclair.



Projectile magique : (ensorceleuse) un projectile magique ne manque jamais sa cible et inflige de 2 à 5 points de dégâts. L'ensorceleuse a droit à un projectile magique supplémentaire par niveau.



Flèche acide de Melf : (ensorceleuse) Baptisé d'après le célèbre aventurier elfe Melf, ce sort fait jaillir des doigts de l'ensorceleuse une flèche magique qui inflige des dégâts d'acide à toute créature qu'elle frappe.



Nuée de météores : (Ensorceleuse) les cieux s'ouvrent et une pluie de météores s'abat autour de l'ensorceleuse, occasionnant des dégâts considérables à tous les ennemis présents dans son rayon d'action. Ce sort est le plus efficace de tout l'arsenal de l'ensorceleuse, et il lui donne le contrôle des cieux.



Épée de Mordenkainen : (Ensorceleuse) ce sort permet de créer une arme magique capable de frapper tous les ennemis présents à portée. Pour chaque niveau d'efficacité, l'arme et les dégâts qu'elle occasionne sont améliorés.



Sphère glaciale d'Otiluke : (Ensorceleuse) ce sort permet de créer une sphère de froid intense qui, lorsqu'elle atteint sa cible, occasionne d'importants dégâts et pétrifie les ennemis.



Sphère répulsive : (Archer humain) ce sort crée un anneau de force autour de l'archer, éloignant les ennemis tout en leur occasionnant des dégâts. Très pratique pour dire à une horde d'ennemis de se tenir à l'écart.



Flèches électriques : (Archer humain) ce sort produit une aura électrique autour de vos flèches, augmentant les dégâts qu'elles occasionnent. A des niveaux d'efficacité supérieurs, les Flèches électriques laissent un sillage électrique qui inflige des dégâts aux ennemis sur leur trajectoire.



Blizzard : (Ensorceleuse) sort mystérieux venu de lointains territoires du Nord, le Blizzard est un jet de glace partant de la main de l'ensorceleuse et atteignant tous les ennemis présents dans son rayon d'action. Son fonctionnement est semblable à celui des Mains brûlantes, en dehors du fait que les ennemis sont pétrifiés sur place ce qui réduit leur capacité à combattre.



Attaque en rotation : (Guerrier nain) si vous êtes équipé d'une hache ou d'un marteau, ce don est d'une efficacité redoutable. L'attaque en rotation coûte cher en mana, mais elle permet une attaque circulaire dévastatrice contre tous les ennemis à portée.

PERSONNAGES

Vous serez amené à rencontrer beaucoup de personnages différents au cours de votre aventure dans Dark Alliance, certains sont amicaux, les autres...pas.

ALYTH ELENDARA



Alyth est une demi-elfe propriétaire de la taverne du Chant de l'Elfe à Baldur's Gate™. Etablissement pittoresque fréquenté par les hors-la-loi et les pirates, la taverne du Chant de l'Elfe tient son nom de la voix d'une magnifique femme elfe qui s'entend dans la taverne à la tombée de la nuit. Personne ne sait quel esprit entonne ces tristes plaintes, mais l'émotion est toujours au rendez-vous, ce qui pousse les habitués à revenir l'écouter, inlassablement, nuit après nuit.

BARTLEY



Propriétaire d'un étal d'équipement, Bartley est un homme bourru à la voix profonde et résonante. Il a monté son étal dans la taverne du Chant de l'Elfe, avec la permission d'Alyth, et propose une sélection intéressante d'objets à vendre. Il est également toujours à l'affût de trésors d'aventuriers à racheter.

ETHON



Ethon est un habitué de la taverne du Chant de l'Elfe. Compagnon malin et généreux, il est toujours prêt à offrir un verre ou à donner un coup de pouce aux apprentis aventuriers, même si cela consiste simplement à les encourager à renoncer à l'aventure et à se tenir loin du danger. Il passe la majeure partie de son temps dans un coin de la taverne à regarder les gens aller et venir et, de temps à autre, il descend chercher des bouteilles dans la cave de la taverne pour s'attirer la bienveillance d'Alyth.

FAYED



Fayed est un jeune prêtre d'Ilmater (le dieu des misérables et des martyrs) en charge des enterrements et des crémations dans la crypte du Temple de la Souffrance (le temple d'Ilmater à Baldur's Gate™). Il tire une certaine fierté de ses responsabilités au temple, et ses supérieurs sont satisfaits de son travail.

JHEREK



Jherek est un personnage mystérieux à l'attitude étrange et à la voix grave, dont l'intensité peut déconter ceux qui le rencontrent pour la première fois. Jherek est membre des Ménestrels, un groupe ayant pour mission de protéger les Royaumes Oubliés du mal. Certaines rumeurs affirment qu'il aurait le soutien du Duc de Baldur's Gate™. Sa présence quelque part est toujours le signe que quelque chose de néfaste risque de se produire.

KARNE



Voleur par vocation et opportuniste par nature, Karne est un hors-la-loi réputé pour avoir roulé sa bosse à Baldur's Gate™ et un peu partout sur la Côte des Epées. De nombreuses récompenses sont promises à qui le capturera, mais personne n'est encore parvenu à lui mettre la main dessus. Des rumeurs soutiennent qu'il serait récemment revenu à Baldur's Gate™ après un long voyage dans le Nord, et qu'il serait à présent au service d'un patron puissant (et riche), même si l'identité de ce dernier reste un mystère.

MONSTRES

LOUPS



Se déplaçant généralement en meutes, les loups sont des prédateurs courants dans les Royaumes Oubliés et représentent un réel danger pour les voyageurs solitaires. Les loups essaient toujours d'épuiser leur proie pour permettre au reste de la meute d'encercler la victime.

DRAGON BLANC



Les dragons blancs vivent dans les endroits les plus froids, établissant leurs repaires dans les cavernes de glace à l'abri des rayons du soleil. Ces dragons sont des adversaires terrifiants ; non seulement ils peuvent mordre et lacérer leurs ennemis de leurs griffes, occasionnant des dégâts considérables, mais ils peuvent également souffler un cône de glace qui pétrifie leurs adversaires, les immobilisant totalement.

OGRES



Mesurant plus de deux mètres et pouvant arracher un arbre du sol, les ogres sont des créatures sauvages réputées pour leur appétit vorace et leur tempérament difficile. On les trouve généralement en compagnie d'autres humanoïdes mauvais comme les gnolls et les goblours qu'ils sont bien contents de laisser réfléchir à leur place. Dans les combats, les ogres ont tendance à frapper tout ce qui bouge du poing ou avec une massue. Peu d'ennemis survivent à un ou deux coups de gourdin de ces brutes épaisses.

BÊTE ÉCLIPSANTE



Sous leurs airs de pumas agrémentés de deux mèches de poils tombant des épaules, les bêtes éclipsantes sont des prédateurs étranges, capables d'émettre une lumière autour de leur corps, de sorte qu'il est difficile de savoir exactement où elles se trouvent jusqu'à ce qu'elles attaquent. Les aventuriers ont tout intérêt à réfréner leurs envies d'attaquer à moins qu'une bête éclipsante soit vraiment à leur portée, sous peine d'attaquer dans le vide.

GÉANT DU FROID



Les géants du froid vivent dans les terres glacées des Royaumes Oubliés et survivent en chassant et en s'aventurant sur les territoires avoisinants à la recherche d'esclaves et de nourriture. Deux fois plus grand que les humains, ces géants sont des forces de la nature qui n'hésitent pas à avoir recours à la violence la plus pure pour résoudre tous leurs problèmes.

TUTORIAL

Lors de votre prise de contact avec Dark Alliance, il vous sera proposé de jouer l'initiation. Il n'est pas absolument nécessaire de passer par cette étape, mais cela peut vous fournir des informations qui s'avèreront utiles pour guider votre personnage dans l'aventure.

Certaines astuces peuvent vous aider au début de votre quête dans Baldur's Gate™ :

1. **Prenez votre temps.** Si vous êtes touché ou que vous manquez de mana, attendez simplement dans un lieu en sécurité que vos points de vie et de mana se régénèrent. Cette technique peut vous éviter d'avoir à recommencer une partie parce qu'une créature vous aura attaqué au moment où vous l'attendiez le moins.
2. **Frappez et cassez tout ce que vous pouvez.** Les tonneaux, les caisses ou les vases renferment souvent de l'or ou des objets qui vous seront utiles par la suite.
3. **Soyez prudent lorsque vous trouvez un tonneau.** Avant de l'attaquer, attendez de voir si l'option « Allumer » s'affiche lorsque vous vous approchez. Si c'est le cas, n'attaquez pas le tonneau, en tout cas pas avec une arme de contact, ou il explosera, infligeant d'importants dégâts à votre personnage.
4. **Pensez à utiliser la caméra :** vous pouvez la déplacer avec votre manette, ce qui vous permet de regarder dans les coins ou dans les endroits qui échappent à votre champ de vision. Cela peut vous éviter de passer à côté de tonneaux ou de coffres cachés dans l'ombre sans les voir.
5. **Pensez à sauvegarder fréquemment.** Lorsque vous atteignez un nouveau point de sauvegarde, utilisez-le. Vous vous épargnerez ainsi sans doute beaucoup de frustrations par la suite.
6. **Utilisez la téléportation.** Vos potions de téléportation peuvent vous éviter des allers-retours entre la ville et les donjons. Lorsque vous utilisez une potion pour vous téléporter d'un donjon à la taverne du Chant de l'Elfe (ou à n'importe quel autre lieu en sécurité), assurez-vous simplement de ne pas sortir de la taverne pour pouvoir utiliser une deuxième potion qui vous ramènera directement là d'où vous venez.

Bonne chance dans votre aventure... Tous les citoyens de Baldur's Gate™ comptent sur vous !

CREDITS

PRODUIT PAR BLACK ISLE STUDIOS

www.blackisle.com
PRODUCTION
 Président
 Feargus Urquhart

Producteur
 Darren Monahan

Producteur assistant
 Kevin Osburn

Production audio / localisation
 Fred Hatch

Concepteur
 Chris Avellone

Programmeurs animation audio
 Pete Meihuizen
 David Pursley
 Glenn Price

Chef de projet
 Benson

DEVELOPPE PAR SNOWBLIND STUDIOS

www.snowblindstudios.com
Programmeur principal et programmeur moteur
 Ezra Dreisbach

Concepteurs du jeu
 Chris Avellone
 Ezra Dreisbach
 Ryan Geithman

Programmeurs du jeu
 Ryan Geithman
 Paul Haugerud
 Raoul Said

Graphiste principal personnages
 John Van Deusen

Graphiste principal décors
 Brian Sostrom

Graphistes seniors
 Brian Johnson
 Jason Wiggin

Graphistes
 Chris Donovan
 Tami Foote
 Joel Payne
 Javier Rodriguez

Graphistes cinématiques
 Brian Sostrom
 Jason Wiggin
 John Van Deusen

Directeurs commerciaux
 Ryan Geithman
 Brian Sostrom

INTERPLAY ENTERTAINMENT
 www.interplay.com

AUDIO
 Superviseur son et musique
 Adam Levenson

Ingénieur son en chef
 Craig Duman

Concepteurs sonores
 Rebecca Hanck
 Mark Allen
 Paul Gorman (Duff Studios, Inc.)
 Ann Scibelli
 Harry Cohen (Soundelux)
 Mike Kamper

Musique
 Jeremy Soule
 (www.jeremysoule.com)
 Will Loconto (Elsong Remix)

Voix de la taverne du Chant de l'Elfe
 Darlene Koldenhoven

Ingénieur du son taverne du Chant de l'Elfe
 Doug Lenier

Musique éditée par
 Ron Valdez

Casting VO/Supervision
 Chris Borders

VO enregistrée par
 Screenmusic Studios

Voix
 Michael Bell
 Earl Boen
 Jim Cummings
 Grey Delisle
 Wayne Grace
 Jennifer Hale
 Vanessa Marshall
 Bill Martin
 John Mayer
 Kevin M. Richardson
 Hidi Shannon
 Dwight Schultz
 Frank Welker
 Cam Clarke
 John Rhys-Davies
 Tony Jay
 Cree Summer
 Jeff Bennett
 Corry Burton

Supervision des dialogues
 Stephen Miller

Dialogues
 JP Walton
 Scott Purvis

Masterisation
 Frank Szick

Script audio et supervision
 Craig Duman

Script audio
 Stephen Miller
 JP Walton

Masterisation dialogues localisation
 Frank Szick

Superviseur bruitages
 Charles Deenen

Artiste bruitages
 Gregg Barbanell (Wiltshire Stages)

Mixage bruitages
 Shawn Kannelty (Wiltshire Stages)

Ressources son
 Scott Purvis

Directeur audio
 Charles Deenen

Chef de projet audio
Gloria Soto

Mixé en 
par Interplay Entertainment

Mixage
Lance Brown
Charles Deenen (End Cinematic)

MARKETING
Directeur
Margo Engel

Chef de produit associé
Michael Scharnikow
Michael Greene

Responsable RP
Heather Greer

Relations publiques
Linn PR

Services créatifs
Kathy Helgason

Manuel
Chris Avellone

Manual Design and Layout
Michael L. Quintos

Traffic
Brian Harkins

SERVICES VIDEO
Responsable vidéo senior
Dan Williams

Producteur/éditeur media senior
Dave Cravens

Producteur/éditeur media
Chris Folino

Web
Jessica Urquhart
Bill Stoudt
Kristen Adam

ASSURANCE QUALITE
Responsable AQ :
Monica Vallejo

Chefs de projet AQ :
Harold Kim
Shanna Takayama
Eric Fong
Ed Hyland

Testeur AQ senior :
Gary Tesdall
John Kirkland
Amy Presnell
Charles Saltzman
Jeff Husges

Testeurs AQ :
Tex Yang
Jeff Mitchell
Matthew Phillips
Jason Perez
Chris Buskirk
Reuben Park
Josh Henk
Justin Hamilton
Robert Hanson
Chris Heidari
Michael Los

LOCALISATION
Chef de produit international
Tom Decker

Assistant production internationale
Rafael Lopez

Editeurs localisation
Olaf Becker
Carole Huguet
Hedwige Steleman

REMERCIEMENTS SPECIAUX
Eric Demilt, Rodney Relosa, et
Gabriela Sanchez ; Floyd Grubb et
J.E. Sawyer pour leur savoir-faire
en matière de règles de jeu et
pour leur adaptation ; Jason
souhaite remercier son épouse
Heather pour sa patience et leur
fils Christopher.

www.interplay.com/darkalliance

INTERPLAY EUROPE
Responsable Général Europe
Matt Findley

Producteur associé
Scott Burfitt

Responsable marketing Europe
Harvey Lee

Chef de produit
Chris East

Directeur marketing (France)
Philippe Cota

Chef de produit (France)
Sébastien Pensivy

Responsable marketing (Espagne)
Javier Rodriguez

Chef de produit (Espagne)
Eduardo Lopez

Chef de produit (Allemagne)
Lukas Kugler

Chef de produit (Italie)
Lorenzo Ferrari Ardolini

RP
Doug Johns / 1-UP Media

Design
A Creative Experience

Devenez le maître du jeu :

En téléphonant au 08 36 68 94 95 (2,21 F TTC / min) :

- Consultez 24 h sur 24 et 7 jours sur 7, toutes les astuces et les solutions les plus utiles sur notre service vocal.
- Dialoguez en direct avec un opérateur (de 17 h à 19 h les lundis, mardis, jeudis, vendredis, et de 14 h à 19 h les mercredis) ou en laissant un message sur notre boîte vocale (réponse sous 24 h).
- Soyez au courant des dernières sorties et nouveautés grâce à notre service vocal d'information.

Par minitel sur 36 15 Virgin Games (2,21 F TTC / min) :

- Déposez simplement vos questions sur notre boîte aux lettres (réponse sous 24 h).

Problème technique?

Rendez-vous au 0 803 09 41 64 (1,09 F TTC / min).

Retrouvez en direct tous les conseils techniques d'un spécialiste sur notre serveur, ouvert du lundi au samedi de 10 h à 12 h et de 14 h à 19 h.

ou par mail sur : hotline@virgininteractive.fr



Virgin Interactive on "the Web"

Toutes les nouveautés et les dernières actualités Virgin Interactive sur www.virgininteractive.fr

Le courrier des "players"

S'il vous reste des questions sans réponse ou si vous souhaitez simplement vous exprimer, écrivez nous à l'adresse suivante :

Virgin Interactive
BP 145
75 723 Paris Cedex 15

fax: 01 41 11 64 24

BALDUR'S GATE™: DARK ALLIANCE™

CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagnés de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante : Virgin Interactive TSA 30001 92667 Asnières sur seine cedex

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel. A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier. Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le produit n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnement de manière déficiente).

CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnement de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive aurait été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impériaux. Le droit applicable est celui du droit français.

REMARQUE

Virgin Interactive se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

COPIE INTERDITE

Ce logiciel et ce manuel sont soumis aux droits d'auteurs détenus par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le programme, sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde uniquement. Il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, donner, sous-louer ou transférer le logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, désassembler ou compiler en un langage de programmation ou un format différent, la totalité, une partie ou un extrait de ce logiciel ou permettre à un tiers de le faire.

SITE WEB INTERPLAY

"Bienvenue sur le site Web d'Interplay ! Nous tenons à vous offrir des ludiciels interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'innovations. Nous sommes nous-mêmes des mordus de jeux vidéo, et l'idée que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberspace nous ravit. Pas de pub, pas de marketing ; rien que des jeux fantastiques. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement. Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Alors utilisez les options de commentaires sur ces pages et dites-nous tout. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site Web. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir régulièrement, car de nouvelles zones fabuleuses seront toujours disponibles. Encore une fois, bienvenue !"

Brian Fargo P.D.G.

Comment y accéder : www.interplay.com

Customer Service Numbers

• Australia	1902 262 662	<small>Calls charged at \$1.65 (incl GST) per minute. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.</small>
• Österreich	0450 99 000 500	<small>Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/Std. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.</small>
• Belgique/België/Belgen	011 301 306	<small>Veulliez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.</small>
• Danmark	+45 33 26 68 20	<small>Åben Mand-tors 16.00-19.00. Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.</small>
• Suomi	0600 411 911	<small>*4,70 €/min + ppm avoinna ark 17-21.* Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten.</small>
• France	0803 843 843	<small>Veulliez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.</small>
• Deutschland	01805 766 977	<small>Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.</small>
• Greece	(00 301) 677 7701	<small>Παρακαλούμε να καλείτε αυτό το Τηλέφωνο Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation.</small>
• Ireland	(01) 405 4022	<small>Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.</small>
• Italia	848 82 83 84	<small>Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'Hardware della PlayStation.</small>
• Malta	344 700	
• Nederland	0495 574 817	<small>Wij verzorgen u deze klantenservicenummers alleen te belten indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.</small>
• New Zealand	(09) 415 2447	<small>Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.</small>
• Norge	2336 6600	
• Portugal	(01) 318 7450	<small>Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.</small>
• España	902 102 102	<small>Por favor, lláma a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.</small>
• Sverige	08-587 610 00	<small>Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.</small>
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	<small>Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.</small>
• UK	08705 99 88 77	<small>Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Calls may be recorded for training purposes.</small>

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

www.interplay.com/darkalliance



developed by
snowblind
studios™



Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Baldur's Gate: Dark Alliance © 2001 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons and Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All rights reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

SLES-50672

PS2, "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
50261.02005878