

The Elder Scrolls® IV

OBLIVION™



® Bethesda

PRÉCAUTIONS

- Ce disque contient un logiciel destiné au système PlayStation®3. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®3 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®3.
- Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®3 pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans le système PlayStation®3, 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, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTÉ

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT DE SANTÉ CONCERNANT LA 3D

Chez certaines personnes, l'utilisation d'un téléviseur 3D pour un film 3D ou un jeu vidéo en 3D stéréoscopique peut provoquer une sensation de gêne (vision troublée, fatigue oculaire, nausées). Si vous éprouvez ces sensations désagréables, arrêtez immédiatement d'utiliser le téléviseur jusqu'à disparition des symptômes.

En général, nous recommandons aux utilisateurs d'éviter d'utiliser le système PlayStation®3 de manière prolongée et leur conseillons d'observer des pauses de 15 minutes pour chaque heure de jeu. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un film 3D ou d'un jeu vidéo en 3D stéréoscopique, la longueur et la fréquence des pauses nécessaires peuvent varier selon les personnes. Faites des pauses suffisamment longues pour que toute sensation de gêne disparaisse. Si les symptômes persistent, veuillez consulter un médecin.

La vision des jeunes enfants (particulièrement avant 6 ans) est encore en développement. Avant de permettre à un jeune enfant de regarder un film 3D ou de jouer à un jeu vidéo en 3D stéréoscopique, veuillez consulter un pédiatre ou un oculiste. Les jeunes enfants doivent être sous la surveillance d'un adulte qui veille à ce que les recommandations ci-dessus soient respectées.

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 pirates, veuillez contacter votre service clientèle dont le numéro figure au verso de ce manuel.

MISES À JOUR DU LOGICIEL DU SYSTÈME

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel du système pour le système PlayStation®3, consultez le site eu.playstation.com ou le document Aide-mémoire du système PS3™.



Les numéros des services clientèle sont indiqués au verso de ce manuel.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Pour plus d'informations, visitez le site : www.pegi.info

Le système de classification PEGI se compose de trois éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :



Le deuxième élément de la classification consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivantes :



Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :

Pour plus d'informations, visitez le site :

www.pegionline.eu



CONTRÔLE PARENTAL

Ce jeu dispose d'un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez choisir dans les paramètres de votre système PS3™ un niveau de contrôle parental plus élevé que celui qui est prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre système PS3™.

Ce jeu fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans le cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La correspondance entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	9	7	5	3	2
CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI	18	16	12	7	3

En de rares occasions, le niveau de contrôle parental peut être plus élevé que la classification s'appuyant dans votre pays. Ceci est dû aux différences des systèmes de classification entre les pays dans lesquels ce produit est vendu. Vous pouvez être amené à réinitialiser le niveau de contrôle parental de votre système PS3™ pour pouvoir jouer.

BLES-00163

USAGE DOMESTIQUE EXCLUSIVEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PlayStation3 agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir eu.playstation.com/terms pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore et PlayStationHome sont soumis à des conditions d'utilisation qui ne sont pas disponibles dans tous les pays et dans toutes les langues (voir eu.playstation.com/terms). Connexion Internet haut débit requise. Les utilisateurs sont tenus au paiement des frais d'accès pour le haut débit. Certains contenus sont payants. Les utilisateurs doivent être âgés d'au moins 7 ans et doivent obtenir l'accord parental s'ils ont moins de 18 ans. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Inde et en Océanie seulement.

"B.", "PlayStation", "PS3", "ΔΟΧΟΙ", "SIXAXIS" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P.F." is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. The Elder Scrolls IV: Oblivion © 2006-2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published by Bethesda Softworks. Developed by Bethesda Game Studios. The Elder Scrolls, Oblivion, Shivering Isles, Knights of the Nine, Bethesda Game Studios, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Sink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System © 1999-2007 Telekinesis Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inventions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2006 DCI Entertainment, Inc. and its licensors. Made in Austria. All rights reserved.



SOMMAIRE

Commencer à jouer	2	Dialogues	10
Commandes de jeu	3	Faire du troc et négocier	11
Lancer Shivering Isles et Knights of the Nine..	3	Persuasion	12
Écran de jeu	4	Arts du combat	13
Icônes de la boussole	5	Crimes et châtements	15
Journal et menu des statistiques	5	Chevaux, maisons, livres et contenants	16
Menu des statistiques	6	Développer ses talents et passer au niveau supérieur .	17
Menu de l'inventaire	7	Options et préférences	17
Menu des sorts	8	Contrat de Licence Utilisateur Final	18
Cartes et quêtes	9	Garantie et assistance technique	20

COMMENCER À JOUER

INSTALLATION

Installer le système PlayStation®3 conformément au mode d'emploi.
Au démarrage, l'indicateur d'alimentation s'allume en rouge pour indiquer que le système PlayStation®3 est en mode Veille.
Appuyer sur le bouton d'alimentation. L'indicateur d'alimentation devient vert.

Insérer le disque de The Elder Scrolls IV: Oblivion 5th Anniversary Edition dans la fente pour disque, face imprimée sur le dessus.
Sélectionner l'icône  dans le menu Home (accueil). Une image du logiciel apparaît.
Appuyer sur la touche  pour lancer le chargement. Ne pas brancher ou débrancher d'accessoires lorsque la console est sous tension.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient à jour lors de sa mise sous presse mais de petites modifications peuvent avoir été apportées au jeu lors des dernières phases de développement. Les captures d'écran sont issues de la version anglaise du jeu.

REMARQUES : la sortie vidéo en HD nécessite des câbles et un écran compatible HD vendus tous les deux séparément.

Quitter une partie : quand vous jouez, appuyez et maintenez enfoncée la touche PS sur la manette sans fil pendant au moins deux secondes. Sélectionnez ensuite "Quitter la partie" sur l'écran qui apparaît.

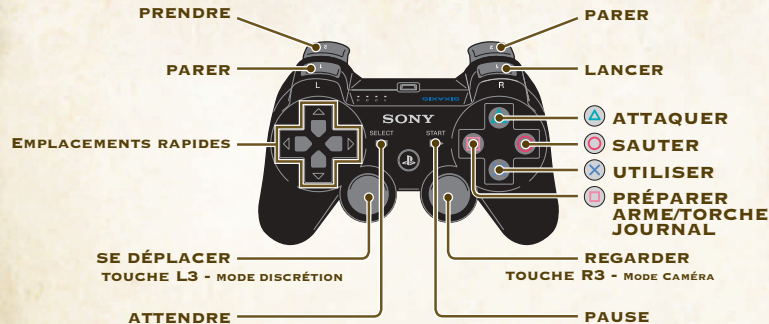
ASTUCE : Pour retirer un disque, touchez la touche d'éjection après avoir quitté la partie.

Trophées : gagnez, comparez et partagez les trophées que vous gagnez en accomplissant certaines actions dans le jeu. Vous devez posséder un compte PlayStation®Network pour accéder aux trophées.

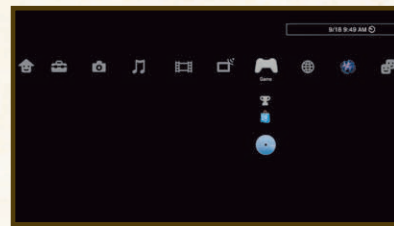
Données sauvegardées pour logiciel au format PS3™

Les données sauvegardées pour logiciel au format PS3™ ont été sauvegardées sur le disque dur du système. Les données apparaissent dans l'"Utilitaire de sauvegarde" dans le menu du jeu.

COMMANDES DE JEU



* LES TOUCHES L3 ET R3 FONCTIONNENT EN APPUYANT SUR LES JOYSTICKS.



XMB™ Menu

LANCER SHIVERING ISLES ET KNIGHTS OF THE NINE

Shivering Isles ajoute de nouveaux éléments à Oblivion : vous pourrez y accéder au bout d'une journée de temps virtuel (utilisez simplement l'option Se reposer pour attendre 24 heures). Vous recevrez alors un message de quête détaillant le contenu de Shivering Isles ("La porte de la baie du Niben"). Si vous démarrez une nouvelle partie, vous devrez d'abord quitter le menu de création de personnage avant qu'une journée puisse s'écouler. Dès que vous recevez le message, votre journal de quêtes affichera un nouveau but de quête qui vous indiquera où aller pour jouer à Shivering Isles.

Pour Knights of the Nine, vous devrez visiter la chapelle d'Anvil et parler au prophète, que vous trouverez sur le parvis, pour obtenir votre première quête.

ÉCRAN DE JEU



SANTÉ

La quantité de dégâts que vous pouvez subir. Votre santé est régénérée en dormant, en attendant et en utilisant certaines potions ou certains sorts.

MAGIE

Lancer des sorts consomme de la magie, qui se régénère plus ou moins vite selon votre volonté. Votre magie est régénérée en dormant, en attendant et en utilisant certaines potions ou certains sorts.

FATIGUE

Indique votre degré d'épuisement. Quand ce paramètre est bas, vous perdez en efficacité, notamment au corps à corps. Évitez de courir pour récupérer plus rapidement.

ARME

L'arme que vous avez en main.

FLÈCHES

Le nombre de flèches dont vous êtes équipé.

SORT

Le sort que vous êtes prêt à lancer.

EFFET DU SORT

Le ou les sort(s) dont vous ressentez actuellement les effets.

SANTÉ DE LA CIBLE

Indique la santé de votre cible.

NOM DE LA CIBLE

Le nom de l'objet ou du personnage visé.

RÉTICULE

Permet de viser les objets et les personnages.

BOUSSOLE

Indique la direction, les lieux et les marqueurs.

NIVEAU SUPÉRIEUR

Lorsque cette indication s'affiche à l'écran, dormez dans un lit pour gagner un niveau.

ICÔNES DE LA BOUSSOLE



Les icônes de la boussole indiquent les lieux particuliers les plus proches (comme les donjons, les villes et les auberges) et les marqueurs de quête indiquent la direction à suivre pour terminer la quête active.

MARQUEURS D'OBJECTIF



Une flèche rouge signifie que vous devez franchir une porte ou une porte d'Oblivion pour atteindre votre objectif.



Une flèche verte signifie que vous êtes déjà à proximité de votre objectif.



Les flèches bleues sont des repères que vous pouvez placer sur les cartes de région ou sur la carte du monde.

JOURNAL ET MENU DES STATISTIQUES



Le journal comprend quatre sections : statistiques, inventaire, sorts et cartes.

Touche - Ouvrir/fermer le journal.

Joystick gauche ou touches , , , - Faire défiler une liste ; changer d'onglet au sein d'une section.

Touches **L1** et **R1** - Changer de section principale.

Joystick droit - Faire pivoter le héros et zoomer pour l'examiner.

MENU DES STATISTIQUES



Ce menu comprend cinq onglets, avec de gauche à droite :

PERSONNAGE - Présentation du héros.

CARACTÉRISTIQUES - Le détail de vos 8 caractéristiques.

TALENTS - Le détail de vos 21 talents.

FACTIONS - Indique à quelles factions vous appartenez et votre rang au sein de chacune d'elles.

PROUesses - Recense tout ce que vous avez accompli.

ONGLET DES TALENTS



Vous disposez de 7 talents majeurs et de 14 talents mineurs. La barre rouge située à droite de chaque talent représente votre progression en vue de passer au niveau supérieur. Plus vous utilisez un talent, plus cette barre se remplit rapidement.

TALENTS MAJEURS

Ces talents définissent votre personnage. Pour passer au niveau supérieur, vous devez faire progresser votre personnage de 10 points répartis sur différents talents.

TALENTS MINEURS

Vous pouvez développer ces talents pour améliorer votre personnage, mais cela n'aura aucune incidence sur son niveau.

BARRE DE PROGRESSION DU TALENT

Indique votre progression en vue d'améliorer ce talent d'un point.

TALENTS AMÉLIORÉS

Un nombre vert indique que le talent en question est actuellement amélioré par des sorts, des aptitudes, des pouvoirs ou d'autres effets positifs.

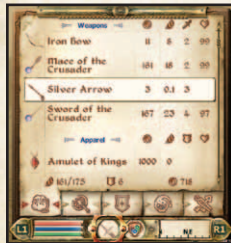
TALENTS RÉDUITS

Un nombre rouge indique que le talent en question est actuellement réduit par des sorts, des aptitudes, des pouvoirs ou d'autres effets négatifs.

BARRE DE PROGRESSION DU NIVEAU

Indique la progression du personnage avant de passer au niveau supérieur.

MENU DE L'INVENTAIRE



Ce menu comprend cinq onglets, avec de gauche à droite :

TOUS LES OBJETS - La liste complète de votre inventaire.

ARMES - Filtre votre inventaire pour n'afficher que les armes.

ARMURES - Filtre votre inventaire pour n'afficher que les armures et les vêtements.

ALCHIMIE - Filtre votre inventaire pour n'afficher que les potions, ustensiles, aliments et ingrédients utilisés en alchimie.

DIVERS - La liste des objets divers : livres, notes, gemmes, clés, torches, crochets, pierres magiques, etc.

touche **X** - Équiper ou utiliser l'objet sélectionné.

touche **Q** - Jeter l'objet sélectionné.

TOUCHES DE RACCOURCI

Dans le menu Inventaire, vous pouvez définir plusieurs touches de raccourci : appuyez sur la touche **Δ** et maintenez l'une des quatre positions des touches **↑**, **↓**, **←**, **→** enfoncée tout en sélectionnant l'arme, l'armure, le sort ou l'objet de votre choix. Remarque : vous pouvez passer d'un menu à l'autre pendant le choix du raccourci, relâchez les touches **↑**, **↓**, **←**, **→** pour valider votre choix.

Utilisez les touches **↑**, **↓**, **←**, **→** en cours de jeu pour vous servir des objets sélectionnés.

MAIN DROITE ET MAIN GAUCHE

Votre personnage tient son arme dans la main droite et son bouclier ou une torche dans la main gauche. Les boucliers et les torches ont chacun un emplacement, mais vous ne pouvez pas les utiliser lorsque vous êtes équipé d'une arme à deux mains (comme une claymore, un marteau de guerre, un arc ou un bâton magique), même si l'emplacement bouclier/torche est pourvu. Si une torche est équipée, le personnage l'utilisera par défaut lorsque son arme est au fourreau : appuyez sur la touche **Q** pour passer rapidement de l'une à l'autre.

198 / 200 Ceci indique votre charge actuelle et le poids maximal que vous pouvez porter. Si vous dépassez cette limite, vous serez immobilisé jusqu'à ce que vous jetiez certains objets.

16 L'effet combiné de votre armure et de votre protection magique. Plus ce nombre est élevé, mieux vous êtes protégé.

31 La quantité d'or en votre possession.

OBJETS DE L'INVENTAIRE

L'icône située à gauche d'un objet indique sa nature et le nombre précise sa quantité. Les icônes suivantes peuvent également apporter des précisions supplémentaires :

Objet magique Objet volé Arme empoisonnée Objet cassé

MENU DES SORTS



Lancez des sorts pour améliorer votre talent dans les différentes écoles de magie. Vous pouvez acheter de nouveaux sorts à certains personnages du jeu. Le menu des sorts comprend cinq onglets, avec de gauche à droite : tous les sorts, sorts sur cible, sorts de contact, sorts sur soi et effets actifs.


ICÔNE DU SORT

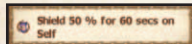
Indique l'effet du sort.

NOM DU SORT

Identifie le sort sélectionné.

COÛT MAGIQUE

La colonne portant une icône d'éclair  indique le coût magique de chaque sort, qui dépend de votre talent dans l'école de magie correspondante.



Passez la souris sur les sorts pour afficher des informations complémentaires.

EFFICACITÉ DU SORT

Vos sorts perdent en efficacité lorsque vous portez une armure : leur puissance et leur durée en sont réduits. Pour lancer des sorts plus puissants, portez moins d'armures ou améliorez le talent adéquat (armure légère ou armure lourde).

ONGLET DES EFFETS ACTIFS

Affiche les sorts, aptitudes, pouvoirs et effets magiques divers dont votre personnage ressent les effets, y compris les aptitudes et les pouvoirs de sa constellation et les maladies qu'il a contractées.



Indique la puissance combinée de tous les pouvoirs magiques relatifs à cet effet.

APTITUDES RACIALES

Inhérentes à chaque race, leurs effets sont permanents.

POUVOIRS

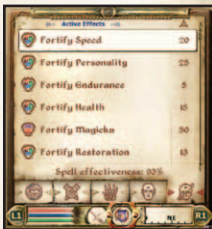
De nombreuses constellations et races procurent des pouvoirs spéciaux utilisables une fois par jour, qui se préparent et se lancent comme des sorts. Comme ils ne dépendent d'aucune école de magie, ils ne font pas progresser les talents magiques.

POUVOIRS MINEURS

Ces pouvoirs sont moins puissants, mais ils peuvent être utilisés plus d'une fois par jour.

MALADIES

Bien qu'ils ne relèvent pas de la magie à proprement parler, ces effets s'apparentent à ceux des sorts de malédiction. Pour guérir, vous pouvez entrer dans une chapelle de ville ou dans un sanctuaire de campagne, ou bien utiliser un sort ou une potion de guérison.



CARTES ET QUÊTES



Ce menu comprend cinq onglets, avec de gauche à droite : carte de région, carte du monde, quête active, quêtes en cours et quêtes achevées.

CARTE DE RÉGION

Cette carte est centrée sur la région qui vous entoure. Passez la souris sur les icônes pour afficher des informations sur les portes et les destinations correspondantes. Les marqueurs de quête indiquent vos objectifs.



Touche X – Voyage rapide (sélectionnez d'abord un lieu déjà découvert)

Touche M – Placer vos propres marqueurs sur la carte

Joystick droit – Déplacer le curseur, faire défiler la carte

Touche R3 – Faire défiler la carte.



CARTE DU MONDE

La carte de Cyrodiil.




Votre position : La flèche dorée indique votre position sur la carte.



But de la quête : ce but est représenté par une flèche rouge ou verte sur la carte du monde et dépend toujours de votre quête active. Pour activer une quête, sélectionnez-la dans la liste de l'onglet des quêtes en cours.



Votre but : c'est la flèche bleue. Vous pouvez la positionner, la déplacer ou la supprimer en maintenant la touche .



Lieux déjà découverts : les marqueurs sombres peuvent être sélectionnés pour le voyage rapide. Il est impossible de voyager rapidement si vous n'êtes pas à l'air libre ou si un ennemi est proche. Lorsque vous faites un voyage rapide, le temps s'écoule plus vite pour refléter la durée du voyage. Si vous avez un cheval, il vous suivra ; si vous visez une ville, il sera placé dans l'écurie la plus proche.



Lieux connus : es marqueurs clairs indiquent les lieux que vous connaissez, mais que vous devez découvrir par vous-même avant de pouvoir les rejoindre par voyage rapide.

QUÊTE ACTIVE

Cet onglet récapitule les différentes étapes de votre quête active. Pour activer une quête, sélectionnez-la dans l'onglet des quêtes en cours. Les buts de quête qui s'affichent sur la carte et sur la boussole sont ceux de votre quête active. Appuyez sur la **touche X** pour repérer le but de votre quête sur la carte du monde.

QUÊTES EN COURS

Indique les étapes de toutes les quêtes que vous n'avez pas encore achevées. Sélectionnez une quête pour l'activer.


QUÊTES ACHÉVÉES

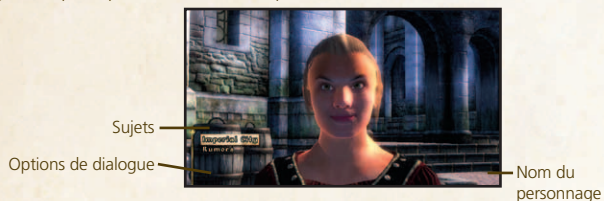
La liste de toutes les quêtes dont vous avez triomphé. Sélectionnez une quête pour en afficher toutes les étapes.

QUÊTES ET BUTS

Quand une quête est activée, des flèches de but apparaissent sur la boussole, sur la carte de région et sur la carte du monde (voir page précédente). Elles vous guideront vers l'étape suivante de la quête active. Sur la carte du monde, les buts permettent de situer approximativement cette étape, tandis que la carte de région est plus précise : elle indique le point à rejoindre ou la porte à franchir.

DIALOGUES

Lorsque l'icône de dialogue apparaît , activez le personnage pour lui parler. L'écran de dialogue comporte plusieurs éléments importants :



NOM DU PERSONNAGE

L'identité de votre interlocuteur.

SUJETS

La liste de tous les sujets que vous pouvez aborder avec ce personnage. Vous serez parfois amené à faire défiler cette liste pour voir tous les sujets disponibles. Il est également possible que de nouveaux sujets apparaissent lors de la discussion. Les sujets dorés comportent des informations dont vous ne disposez pas encore, contrairement aux sujets gris. Si un sujet reste doré après avoir été abordé, vous pouvez en déduire que votre interlocuteur ne vous apprécie pas suffisamment et vous cache certaines informations.

OPTIONS DE DIALOGUE

Certaines options peuvent apparaître sous la liste des sujets. Sélectionnez l'un de ces icônes pour afficher le menu correspondant.



Persuasion : tentez de mettre votre interlocuteur dans de meilleures dispositions à votre égard à force de persuasion.



Faire du troc : achetez et vendez des marchandises.



Réparer : ce personnage est capable, moyennant finances, de réparer les armes et armures de toutes sortes, magiques ou non.



Sorts à vendre: consultez les sorts que vend le personnage, leur prix et leur coût magique.



Recharger : les personnages offrant ce service peuvent recharger vos objets magiques moyennant finances.



Entraînement : il existe un nombre limité de personnages capables de vous enseigner des talents et d'autres, encore plus rares, qui peuvent vous faire atteindre les niveaux les plus élevés. Vous ne pouvez pas améliorer un talent de plus de cinq points avant de passer au niveau suivant.



Quitter le dialogue

FAIRE DU TROC

Sélectionnez l'icône de troc pour afficher votre inventaire et celui de votre interlocuteur. Dans ce menu, appuyez sur la **touche L1** pour voir ce que vous avez à vendre ou sur la **touche R1** pour voir ce que propose le marchand.



Sélectionnez le ou les objet(s) que vous souhaitez acquérir et ils passeront dans votre inventaire. Vous pouvez aussi tenter de vendre certains objets en les sélectionnant dans votre inventaire. Votre interlocuteur acceptera ou non votre offre en fonction de votre talent de marchandage et du prix que vous négociez. Remarque : s'il refuse, il perdra un point de disposition à votre égard.

NÉGOCIER

Les prix pratiqués par un marchand dépendent de votre talent de marchandage et du sien, ainsi que de sa disposition à votre égard. Il est possible qu'il accepte de baisser le prix d'un objet ou de payer plus cher ce que vous lui vendez : pour le savoir, négociez.



Appuyez sur la **touche A** pour négocier. Vous découvrirez le niveau du talent de marchandage du vendeur et sa disposition à votre égard, et vous pourrez décider si vous voulez ou non vous montrer dur en affaires. Plus votre talent de marchandage est développé, plus celui du vendeur est faible ; plus il vous apprécie, plus vous pourrez régler la négociation vers l'extrémité "Difficile" sans risquer d'essuyer un refus. Après avoir trouvé un réglage qui convient au vendeur, ce dernier continuera d'accepter des offres au même niveau (à moins que sa disposition à votre égard ne diminue). Vous pourrez ensuite négocier encore plus àpretment lorsque vous aurez amélioré votre talent de marchandage.

PERSUASION

DISPOSITION

La disposition d'un personnage à votre égard est représentée par un nombre de 0 à 100. Plus ce nombre est élevé, plus ce personnage vous apprécie.

La disposition d'un personnage est calculée en fonction de plusieurs facteurs : la race, la personnalité, votre réputation, votre affiliation à différentes factions et vos actions passées (si par exemple vous avez prêté main forte à un membre de sa guilde ou détrossé, voire assassiné, l'un de ses amis).



Corrompre : indique le prix d'une tentative de corruption, qui vous permet d'améliorer la disposition du personnage en échange d'argent. Attention, certains personnages sont incorruptibles.

Tourner : cette option n'apparaît qu'après avoir atteint le niveau Apprenti en éloquence. Vous pourrez alors faire tourner la roue une fois lors de chaque séance de persuasion.

Lancer : entamer une séance de persuasion.

Terminé : fermer la fenêtre de persuasion. Disponible uniquement après avoir utilisé chacune des quatre actions.

RÈGLES D'UNE SÉANCE DE PERSUASION

À chaque séance, vous devez admirer votre interlocuteur, vous vanter, plaisanter et le contraindre : vous ne pouvez sélectionner qu'une seule fois chacune de ces actions, mais dans l'ordre de votre choix. Chaque action améliore ou dégrade la disposition du personnage à votre égard. Il faut parfois de nombreuses séances avant d'atteindre le niveau de disposition souhaité.

Pour entamer une séance de persuasion, appuyez sur la **touche** . Chacune des quatre portions de la roue se remplira dans diverses proportions. Plus une portion est pleine, plus l'effet produit sera important lorsque vous la sélectionnez.

Lorsque vous passez le curseur tour à tour sur les portions "Admirer", "Se vanter", "Plaisanter" et "Contraindre", le visage du personnage reflète sa réaction : il peut adorer l'action correspondante, l'aimer, la détester ou la haïr. Choisissez sans perdre de temps, car la disposition des personnages diminue progressivement. Elle augmente lorsque vous sélectionnez une action qu'ils aiment ou adorent et elle diminue lorsque vous choisissez une action qu'ils détestent ou haïssent.

Le personnage sera plus ou moins bien disposé à votre égard en fonction de votre éloquence et des portions de la roue. Essayez de sélectionner les portions les plus pleines lorsqu'elles correspondent aux actions que le personnage apprécie, et les portions les moins remplies lorsqu'elles correspondent aux actions que le personnage n'apprécie pas.

ARTS DU COMBAT

Pour se protéger des monstres et des brigands, voyageurs et aventuriers doivent apprendre à utiliser différentes armes et armures.

ARMES

Il existe deux types d'armes : les armes de corps à corps (épées, massues...) et les arcs. Les meilleures d'entre elles sont en métal précieux et portent parfois un enchantement utile. La quantité de dégâts infligés dépend de l'arme elle-même, de son état (les armes endommagées sont moins puissantes) et de votre talent.

ATTAQUES AU CORPS À CORPS

Il en existe deux types : les attaques de base et les attaques de puissance. Les premières sont rapides mais infligent peu de dégâts, tandis que les secondes sont lentes mais plus destructrices. Pour réaliser une attaque de base, appuyez une fois sur la **touche** **R1**. Pour une attaque de puissance, maintenez la **touche** **R1**. Orientez le **joystick gauche** pour varier les attaques de puissance.

Lorsque votre niveau de maîtrise est faible, les talents Lame, Arme contondante et Attaque sans armes vous permettent de lancer une attaque de puissance basique dans la direction de votre choix. À un niveau de maîtrise élevé, vous pouvez lancer des attaques de puissance de maître en combinant attaque et déplacement latéral ou vers l'arrière. Ces attaques de maître se caractérisent par différents bonus et effets.

ATTAQUES À DISTANCE

Pour tirer à l'arc, bandez votre arc au maximum en maintenant la **touche** **R1**, puis relâchez. Il faut un certain temps pour bander l'arc de manière à obtenir une attaque à pleine puissance. Au niveau Compagnon du talent Précision, vous pouvez zoomer avec une flèche encochée en maintenant la **touche** **LT** (parade).

ARMES À UNE ET À DEUX MAINS

Certaines armes, comme les dagues, les épées courtes, les massues et les haches de guerre, se tiennent à une main et peuvent être combinées à un bouclier. D'autres armes se brandissent à deux mains, comme les haches d'armes, les claymores ou les marteaux de guerre, et ne peuvent pas être utilisées avec un bouclier. Passez le curseur sur une arme dans l'inventaire pour voir si elle se tient à une ou deux mains.

PARER

Pour parer, maintenez la **touche** **LT**. Vous subirez moins de dégâts si vous réussissez à parer avec votre bouclier ou votre arme. Les boucliers parent plus efficacement que les armes.

Une stratégie de combat efficace consiste à parer un coup, puis à contre-attaquer rapidement pour surprendre l'ennemi avant qu'il ne puisse parer à son tour. Adoptez ce rythme de parade/contre-attaque lors du corps à corps pour améliorer sensiblement votre efficacité au combat.

ARMURES

Chaque pièce d'armure que vous portez améliore votre protection totale, ou "classe d'armure". Plus ce pourcentage est élevé, [10] mieux vous êtes protégé. L'efficacité d'une pièce d'armure dépend de la pièce elle-même, de son état et de votre talent en armure lourde ou légère selon le modèle.

La classe d'armure représente le pourcentage de dégâts absorbés par votre armure. L'état d'une pièce d'armure se détériore à mesure qu'elle absorbe des dégâts, ce qui diminue son efficacité. La classe d'armure totalise toutes les pièces d'armure que vous portez. Certains types de pièces protègent mieux que d'autres.

RÉPARER LES ARMES ET ARMURES

Les armes et armures se détériorent à l'usage. Leur efficacité dépend directement de leur état : lorsqu'il atteint zéro, l'arme ou l'armure devient inutilisable. Vous pouvez les réparer à l'aide de certains marteaux. La réussite de l'opération dépend de votre talent d'armurier.

Remarque : seul un armurier de niveau Compagnon ou supérieur peut réparer les objets magiques. Vous pouvez également demander à certains personnages d'effectuer une réparation. Ce ne sera pas gratuit, mais l'objet (qu'il soit magique ou non) sera toujours remis à neuf.

AUTRES SITUATIONS DE COMBAT

HÉROS AU TAPIS

L'ennemi vous enverra au tapis s'il parvient à vous asséner un coup puissant. Chaque attaque subie vous infligera alors plus de dégâts.

ESQUIVE

Lorsque vous atteignez le niveau Compagnon, vous obtenez la capacité d'esquiver les coups : parez et sautez dans n'importe quelle direction pour réaliser une roulade rapide.

SE RENDRE

Si vous engagez le combat contre un ami, maintenez la commande de parade et activez ce personnage pour vous rendre. S'il vous porte suffisamment dans son cœur, il interrompra le combat.

CRIMES ET CHÂTIMENTS

CRIMES, PRIMES ET PEINES DE PRISON

En règle générale, les actions suivantes sont considérées comme illégales et seront dénoncées comme telles si quelqu'un vous prend sur le fait :

- Voler (objet, cheval...)
- Prendre ou ramasser un objet appartenant à quelqu'un d'autre
- Entrer dans une propriété privée par effraction
- Agresser quelqu'un (sauf en cas d'autodéfense)
- Tuer quelqu'un (sauf en cas d'autodéfense)

Lorsqu'un crime est signalé, une prime d'une valeur proportionnelle à la gravité de ce crime est placée sur votre tête. Si vous croisez des gardes alors que votre tête est mise à prix, ils risquent de vouloir vous arrêter. Si vous prenez la fuite, ils vous poursuivront. Si vous parvenez à fuir, vous constaterez que le système de maintien de l'ordre est très efficace : tous les gardes que vous croiserez tenteront de vous arrêter. Si vous êtes pris, plusieurs possibilités s'offrent à vous :

- Si vous avez suffisamment d'argent, vous pouvez payer la prime et éviter la prison. Tous les objets volés de votre inventaire seront confisqués, y compris ceux que vous avez dérobés sans vous faire voir. Les gardes ont l'œil en ce qui concerne les marchandises volées.
- Vous pouvez tenter de résister, mais vos chances de réussite sont minces : les gardes sont redoutables et ils vous tueraient sans hésitation. Et même si vous parvenez à fuir, votre tête sera toujours mise à prix.
- Vous pouvez accepter une peine de prison pour éviter de payer l'amende. Tous les objets volés de votre inventaire seront confisqués et, une fois votre peine purgée, certains de vos talents seront amoindris du fait de cette période d'inactivité. Le nombre de talents affectés et leur degré de détérioration dépendent de la durée de la peine. Il est toutefois possible que certains talents s'améliorent : parfois, les détenus s'échangent de précieux secrets. D'après la rumeur, les joueurs cherchant à rejoindre la mystérieuse guilde des voleurs peuvent nouer des contacts intéressants en prison : les détenus se serrent généralement les coudes.

Il est possible de s'évader de prison, mais c'est très difficile. Cela ne présente qu'un intérêt limité car votre tête sera toujours mise à prix, mais certains membres de la pègre estiment qu'il est de leur devoir de s'évader, par principe.

Il est également possible de récupérer les objets confisqués lors de votre arrestation. Vous les trouverez dans des contenants spéciaux, à proximité des cellules. Il est très difficile de voler des objets au nez et à la barbe des geôliers, mais encore une fois, certains criminels mettent un point d'honneur à récupérer les fruits de leurs larcins.

CHEVAUX, MAISONS, LIVRES ET CONTENANTS








CHEVAUX

Activez un cheval pour monter en selle. Utilisez le joystick gauche pour diriger le cheval et le joystick droit pour regarder autour de vous. Si vous activez un cheval qui ne vous appartient pas, vous serez considéré comme un voleur de chevaux, un délit majeur. Si vous souhaitez acheter un cheval, rendez-vous dans les écuries à l'extérieur de chaque ville. Lorsque vous entrez dans une ville par voyage rapide, votre cheval est placé dans l'écurie la plus proche, aux portes de cette ville.

MAISONS À VENDRE


Vous trouverez dans chaque ville des maisons à vendre de qualité variable. Une fois propriétaire, vous pouvez acheter du mobilier aux marchands du coin. Pour plus d'informations sur les ventes immobilières, discutez avec les comtes, les comtesses ou leurs domestiques dans le château de chaque ville.















LIVRES ET AUTRES DOCUMENTS

Lorsque vous prenez un livre ou un document pour le lire, vous pouvez le reposer au même endroit ("Quitter") ou le placer dans votre inventaire ("Prendre"). Si c'est un livre de votre inventaire que vous souhaitez consulter, appuyez sur la **touche**  pour l'ouvrir. Utilisez la **touche**  et la **touche**  pour tourner les pages d'un livre et le **joystick gauche** ou les **touches** , , ,  pour faire défiler le texte d'un parchemin.

Les livres spéciaux permettent d'améliorer certains talents. Il suffit de les ouvrir pour qu'un message apparaisse, indiquant quel talent a été amélioré. Ces livres ne fonctionnent qu'une seule fois.

CONTENANTS

Il existe divers types de contenants : coffres, sacs, caisses, tonneaux, cadavres, etc. Pour voir ce que renferme un contenant, visez-le avec le réticule et appuyez sur la **touche**  lorsque l'icône de bourse apparaît. Si l'icône est blanche, vous pouvez prendre et utiliser tout ce que vous voulez. Si l'icône est rouge, ce contenant appartient à quelqu'un et vous approprier son contenu serait considéré comme du vol : si vous êtes pris, vous risquez la prison. Si l'icône est rouge et le contenant verrouillé, toute tentative de crochetage sera également considérée comme du vol.

Appuyez sur la **touche**  pour prendre les objets d'un contenant un par un. Utilisez le **joystick gauche** ou les **touches** , , ,  pour faire défiler les listes de haut en bas. Utilisez le **joystick gauche** de gauche à droite ou les **touches** , , ,  pour changer d'onglet. Appuyez sur la **touche**  pour ouvrir votre inventaire et sur la **touche**  pour afficher le contenu du contenant. Appuyez sur la **touche**  pour tout prendre et appuyez sur la **touche**  pour quitter. Pour placer un objet à l'intérieur, ouvrez votre inventaire en appuyant sur la **touche**  et sélectionnez-le.

Avertissement : ne laissez jamais d'objets qui ne vous appartiennent pas dans les contenants ! Ils pourraient disparaître en votre absence.

DÉVELOPPER SES TALENTS ET PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR

DÉVELOPPER SES TALENTS

Trois possibilités :

1. Utilisez un talent à répétition. Plus le niveau de talent est élevé, plus cette technique prend de temps. Consultez votre progression dans la section Talents du menu des statistiques.
2. Achetez une séance d'entraînement à un personnage. Vous ne pouvez acquérir qu'un maximum de 5 points de talent par niveau de cette manière.
3. Apprenez-en davantage sur un talent en lisant des livres spéciaux.



PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR

Développez les talents majeurs associés à votre classe pour progresser. Pour passer au niveau supérieur, vous devez faire progresser votre personnage de 10 points, répartis sur différents talents majeurs. Consultez votre progression dans la section Talents du menu des statistiques.

Quand vos talents auront progressé au point de vous faire passer au niveau supérieur, vous recevrez un message et une icône apparaîtra à l'écran. Vous devrez alors dormir dans un lit et méditer sur ce que vous avez appris pour valider votre niveau.

Lorsque vous passez au niveau supérieur, vous pouvez choisir d'améliorer trois de vos huit caractéristiques. Certaines d'entre elles pourront bénéficier d'un modificateur bonus en fonction des talents améliorés depuis le précédent niveau. Par exemple, si vous avez amélioré plusieurs talents dont la caractéristique déterminante est la Personnalité, c'est cette caractéristique qui bénéficiera d'un modificateur bonus. Ceci s'applique aux talents majeurs comme aux mineurs. En outre, votre santé s'allonge de 10% de votre endurance à chaque fois que vous passez au niveau supérieur.

OPTIONS ET PRÉFÉRENCES

Vous pouvez accéder au menu des options à partir du menu principal, dès que vous avez chargé Oblivion, ou en appuyant sur la **touche** **START** en cours de partie. C'est là que se règlent différents paramètres de jeu, audio et vidéo, ainsi que les commandes et que vous accéderez aux contenus téléchargeables.

JEU

Réglez la difficulté et activez ou désactivez certaines options : sous-titres, sous-titres des dialogues, réticule, sauvegarde au repos, sauvegarde en attente et sauvegarde en voyage.

VIDÉO

Réglez la luminosité à l'aide du curseur. Il est préférable d'augmenter la luminosité si vous utilisez un téléviseur de type DLP ou LCD projection, ou si vous jouez dans une pièce très lumineuse.

AUDIO

Réglez les différents volumes du jeu : général, voix, effets (sonores), pas et musique.

COMMANDES

Réglez la sensibilité verticale et horizontale de la souris et inversez l'axe Y. Modifiez les commandes attribuées à différentes actions.

INFORMATIONS RELATIVES À LA GARANTIE

Zenimax Europe Limited garantit à l'acquéreur initial du support de ce programme d'ordinateur, que le disque/la cartouche fourni(e) avec ledit programme ne comportera aucun défaut pendant les 90 jours suivant la date du transfert de propriété à l'acheteur. Si ce n'était pas le cas, veuillez initialement retourner le produit défectueux au point de vente, accompagné d'une preuve d'achat. Si cela n'est pas possible pour une quelconque raison, veuillez retourner le produit à Zenimax Europe Limited à l'adresse ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat, de l'indication du lieu d'achat, de la description du défaut, dans l'emballage d'origine que vous pourriez avoir. Zenimax Europe Limited remboursera les frais d'envoi afférents au retour de tous produits défectueux. La présente garantie est accordée en sus de vos droits relatifs à ce produit et vos droits ne sont en aucune manière affectés ou limités par la présente garantie. Si vous souhaitez obtenir de plus amples renseignements sur vos droits, veuillez contacter une association de consommateurs ou un avocat.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
United Kingdom

ASSISTANCE TECHNIQUE ET CLIENTÈLE

Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez appeler le 0157323378, Horaires d'ouverture: de 9h à 18h du Lundi au Vendredi, à l'exception des jours fériés. Nous sommes fermés le week-end. Contactez SupportFR@bethsoft.com ou consultez www.bethsoft.com. Pour les réclamations liées à la garantie, envoyez votre disque à Zenimax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, United Kingdom, accompagné d'une preuve d'achat datée, du numéro de produit, d'une brève description de l'erreur ou du défaut et de votre adresse.

The Elder Scrolls IV: Oblivion © 2006-2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Shivering Isles, Knights of the Nine, Bethesda Game Studios, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Havok.com™ Middle-ware Physics System. © 1999-2007 Telekinetics Research Ltd. All rights reserved. See www.havok.com for details. FaceGen from Singular Inversions, Inc. © 1998-2005. All rights reserved. © 1998-2006 OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All rights reserved.

For Help & Support please visit: eu.playstation.com or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute	Malta	23 436300 Local rate
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/lokale kosten	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line Tarifováno dle platných telefonních sazeb	Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21	España	902 102 102 Tarifa nacional
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Россия	+7 (499) 238 36 32
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute	Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–søndag 12–15
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρυσή	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	0844 736 0595 Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit eu.playstation.com for contact details.

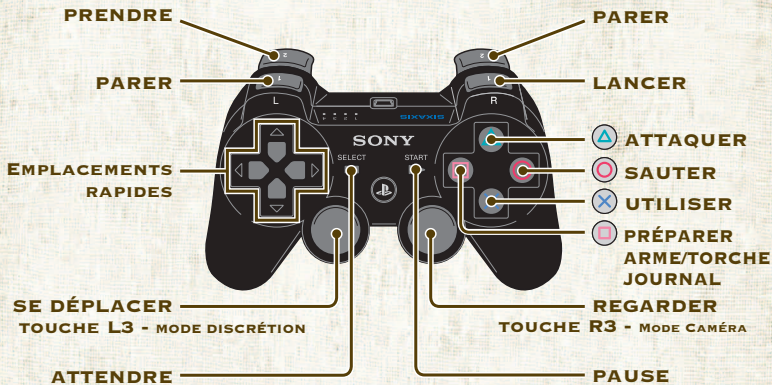


La présence de l'un de ces symboles sur nos emballages, produits électriques ou batteries indique que ces derniers ne doivent pas être mis au rebut comme déchets ménagers en Europe. Pour assurer le traitement correct du produit ou de la batterie mis au rebut, respectez la législation locale en vigueur ou les prescriptions en matière de mise au rebut des appareils électriques/batteries. Vous aiderez ainsi à préserver les ressources naturelles et à améliorer le niveau de protection de l'environnement par un traitement et une mise au rebut adaptés des déchets électriques.



Ce symbole chimique apparaît sur certaines batteries, à côté d'autres symboles. Les symboles chimiques du mercure (Hg) et du plomb (Pb) apparaissent sur les batteries qui contiennent plus de 0.0005 % de mercure ou plus de 0.004 % de plomb.

COMMANDES DE JEU



* LES TOUCHES L3 ET R3 FONCTIONNENT EN APPUYANT SUR LES JOYSTICKS.

MILES Next-Gen System

CS ENTERTAINMENT

Gamebryo

disc disc

speedtree

havok

BINK VIDEO

Bethesda

ZeniMax EUROPE LTD.

BETHESDA GAME STUDIOS

BLES-00163

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “△ ○ × □” and “DUALSHOCK” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc” and “BD” are trademarks. All rights reserved.

0093155143937