

GORAKY

17

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION	2
2. INSTALLATION	4
3. DEMARRAGE DU JEU	4
4. MENU	5
5. MODE AVENTURE	7
5.1. Contrôle du groupe	7
5.2. Panneau de contrôle	8
5.3. Fenêtre d'inventaire	9
5.4. Fenêtre des statistiques	10
5.5. Fenêtre des compétences aux armes	10
5.6. Collecte d'objets	11
5.7. Utilisation des objets	11
5.8. Utilisation des éléments de soin	11
5.9. Donner des objets	11
6. MODE COMBAT	12
6.1. Règles générales	12
6.2. Déplacement du personnage	14
6.3. Donner un objet à un autre personnage	14
6.4. Soigner votre propre personnage ou l'un des membres de votre groupe ..	15
6.5. Utilisation de l'inventaire	15
6.6. Sélection et utilisation des armes	15
6.7. Déplacement d'objets	16
6.8. La défense	16
6.9. Ouverture des coffres	17
6.10. Faire face	17
6.11. Statistiques des personnages	17
6.12. Potentiel des armes	19
6.13. Monstres, boucliers et protections	19
6.14. Etats spéciaux des personnages	20
6.15. Les armes	21
6.16. Les éléments de soins	23
7. LES MEMBRES DU GROUPE	25
8. CREDITS	27

GORKY 17

1. INTRODUCTION

Année 2008. Les services secrets de L'OTAN rapportent que les Russes ont entièrement détruit l'une de leurs villes « secrètes » connue sous le nom de Gorky 17. Celle-ci était l'exacte reproduction d'une ville américaine dont les Russes se servaient pour entraîner leurs meilleurs espions sur le terrain. Naturellement, les Russes déclarèrent que la ville était vide et que sa destruction faisait simplement partie du processus de l'après Guerre froide. Sachant depuis longtemps que Gorky 17 était bien plus qu'une ville d'entraînement, les services secrets de l'OTAN n'en crurent pas un mot. La fonction principale de Gorky 17 (et infiniment plus menaçante), était de servir de base Top secrète à des expériences militaires, sous le commandement de l'insaisissable Général Kosov. Si les détails exacts de ces expériences n'ont jamais été découverts, ils concernaient apparemment la télékinésie et la téléportation. A un moment donné, les choses semblèrent échapper à tout contrôle et la ville fut attaquée par de redoutables hybrides humains. La théorie de l'OTAN est que ces créatures difformes – « résultats » d'expériences ratées – échappèrent à leurs créateurs et commencèrent d'horribles tueries, ne laissant d'autre choix aux Russes que de détruire la ville.

L'année suivante, l'OTAN commença à déplacer ces troupes vers la Pologne dans le cadre de la troisième étape du processus d'intégration de la Pologne au sein de l'Organisation du Traité de l'Atlantique Nord. Les services secrets de l'Ouest ayant reçu une lettre anonyme indiquant que les Russes possédaient un autre laboratoire militaire, semblable à Gorky 17, dissimulé près de la ville polonaise de Lubin, le commandement de l'OTAN voulut vérifier l'état des anciens complexes russes, avant d'établir ses propres camps secrets.

Pressé d'en découvrir plus, l'OTAN envoya une équipe de scientifiques et de soldats camouflés en civils. Ils se rendirent dans la ville pour rechercher le laboratoire caché. A première vue, les rues semblaient complètement désertes, mais lorsque l'équipe poursuivit son chemin, ils furent soudainement encerclés par d'horribles créatures difformes. Certaines parties de leurs corps semblaient humaines, alors que d'autres étaient de terrifiants mélanges d'insectes et d'animaux. Etait-ce Gorky 17 là encore ? Le groupe entier (connu de l'OTAN sous le nom de Groupe Un) disparut sans laisser de traces.

Peu de temps après, les officiels de l'OTAN reçurent une autre lettre anonyme. L'analyse graphologique révéla qu'elle avait été écrite par la même personne que la première. Dans cette seconde lettre, l'informateur anonyme expliquait que les hybrides avaient été créés à partir des anciens habitants. Les autorités russes avaient stocké toutes les données génétiques de chaque citoyen sur quatre « disques matrice », supports de stockage d'une incroyable capacité. Ces données sources avaient été utilisées pour la création des hybrides. Cependant les Russes n'utilisaient pas que des êtres humains. Ils avaient apparemment combiné les données de différents types d'animaux. L'informateur prétendait que quelqu'un avait utilisé les données sur des citoyens malchanceux, via les machines de « téléportation ».

Le déchaînement des monstres transforma rapidement la ville autrefois prospère de Lubin en une véritable zone de guerre. Bien évidemment, cela attira aussitôt l'attention des médias. Les journaux de nuit sur CNN indiquaient qu'il était hors de question de détruire la ville. Les troupes des forces spéciales de l'OTAN encerclèrent rapidement la zone. Personne ne pouvait plus ni entrer, ni sortir.

Le héros de notre histoire est un soldat canadien de quarante ans appelé Cole Sullivan, spécialisé dans la bio-ingénierie. Il est assisté de deux soldats des opérations spéciales : Jarek Owicz et Thierry Trantigne. Ce trio forme le Groupe Deux. Leur mission principale est de pénétrer à l'intérieur de la ville, de trouver les quatre disques matrice et de les utiliser dans le laboratoire pour « déconstruire » les hybrides. Leur deuxième mission est de découvrir ce qui est arrivé au Groupe Un. Le choix d'un petit groupe a été délibéré afin qu'ils respectent les ordres, gardent un profil bas tout au long de leur mission et ne s'engagent dans aucune bataille.

Le Groupe Deux entre dans la ville par bateau et commence les recherches dans la zone portuaire de la ville.



2. INSTALLATION

Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Le menu d'exécution automatique devrait apparaître sur l'écran, à moins que vous n'ayez désactivé l'option Notification d'insertion automatique de Windows (si c'est le cas, lancez le fichier AUTORUN.EXE manuellement à partir du répertoire racine de votre CD). Les options disponibles sont les suivantes :

INSTALLER GORKY 17

Choisissez cette option pour installer le jeu. D'autres écrans d'instructions suivront. Vous pouvez choisir le disque et le répertoire dans lequel vous souhaitez installer le jeu, ainsi que le type d'installation que vous préférez. L'installation minimum demande moins d'espace disque, mais les temps de chargement du jeu sont plus longs ; l'installation complète copie la totalité du jeu sur votre disque dur.

DESINSTALLER GORKY 17

Choisissez cette option pour supprimer Gorky 17 de votre ordinateur.

QUITTER

Choisissez cette option si vous voulez quitter l'installateur.

DEMARRER LE JEU

Choisissez cette option si vous voulez commencer à jouer à Gorky 17.

INSTALLER DIRECTX

Vous pouvez installer DirectX 6.0 si DirectX n'est pas installé sur votre ordinateur ou si vous possédez DirectX 5.2 ou une version antérieure.

INSTALLER MEDIA PLAYER

Vous pouvez ici installer Microsoft Media Player, nécessaire pour les séquences filmées du jeu.

3. DEMARRAGE DU JEU

Lorsque l'installation est terminée, vous pouvez démarrer le jeu en utilisant l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez l'option « Démarrer le jeu » du menu d'exécution automatique.
- Sélectionner Gorky 17 à partir du menu Démarrer de Windows (Démarrer – Jeux – Gorky 17 – Gorky 17).

4. MENU

Lorsque vous lancez le jeu, les options suivantes sont disponibles :



NOUVEAU JEU : choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie de Gorky 17.

CHARGER : utilisez cette option pour restaurer une partie enregistrée précédemment. Choisissez celle que vous voulez restaurer dans la liste des parties enregistrées qui apparaît.

OPTIONS : vous pouvez ici personnaliser de nombreux paramètres du jeu, tel que le son ou les paramètres d'affichage ou encore voir les crédits. Les options suivantes sont disponibles :

GRAPHIQUE : choisissez cette option pour ajuster les paramètres graphiques :

OMBRE :

Il y a trois réglages : AUCUNE (aucune ombre sous les personnages – choisissez cette option si le jeu s'exécute trop lentement) ; TRUQUEE (ombre en forme de cercle sous les personnages – utilisez cette option si le jeu est lent, recommandé pour la plupart des joueurs) ; REALISTE (ombre légère et réaliste sous les personnages – choisissez cette option si votre ordinateur est équipé d'un processeur 3D assez puissant pour le supporter).

GAMMA :

Ajustez ce réglage si le jeu apparaît trop lumineux ou trop sombre. Rappelez-vous que toutes les cartes graphiques ne supportent pas la correction gamma en mode direct, aussi si vous n'êtes pas satisfait du résultat des ajustements, veuillez vous reporter au driver de votre carte. Par exemple, si vous utilisez 3dFx, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bureau afin d'accéder aux Propriétés, puis sur l'onglet 3dFx, et ajustez le réglage gamma à l'aide des curseurs gamma.

GORKY 17

SONS ET MUSIQUE :

Choisissez cette option pour ajuster les réglages sonores et musicaux suivants :

MUSIQUE :

Active ou désactive la bande sonore du jeu.

VOLUME DE LA MUSIQUE :

Règle le volume.

SFX :

Active ou désactive les effets sonores (tels que les coups de feu, les bruits de pas, etc.).

VOLUME SFX :

Si les effets sonores sont activés (coups de feu, bruits de pas, etc.), cette option règle le volume.

DIALOGUES :

Active ou désactive les voix.

VOLUME DES DIALOGUES :

Si les voix sont activées, cette option règle leur volume.

A PROPOS DE GORKY 17 :

Choisissez cette option pour connaître les noms des personnes incroyablement créatives qui vous ont donné Gorky 17.

QUITTER :

Quitte le jeu et ramène à Windows. On vous demandera de confirmer, aussi, si vous cliquez sur cette option par accident, sélectionnez simplement NON et vous retournerez au menu principal.

Si vous appuyez sur la touche Echap au cours du jeu, ces options supplémentaires apparaîtront :

REPRENDRE :

Reprendra le jeu.

ENREGISTRER LE JEU :

Vous pouvez ici enregistrer un jeu en utilisant le nom que vous souhaitez. Cliquez sur un emplacement <VIDE> et entrez un nouveau nom, ou cliquez sur un autre nom pour enregistrer par dessus ce dernier. Vous pouvez également modifier le nom de votre partie précédente. Remarquez que cette option n'est pas disponible en mode Combat ou au cours des séquences vidéos.

5. MODE AVENTURE

5.1. CONTRÔLE DU GROUPE



Vous contrôlez vos personnages à l'aide de la souris. Cliquez avec le bouton gauche de la souris à l'endroit où vous voulez diriger le personnage. Le meneur viendra s'y placer et le reste du groupe suivra. Si vous décidez de sélectionner un nouveau meneur, cliquez simplement avec le bouton gauche de la souris sur le personnage.

Un cercle vert confirmera la destination que vous avez sélectionnée. Si un cercle rouge apparaît, votre groupe ne peut accéder à cet endroit particulier.

Vous verrez parfois une croix clignoter à l'entrée d'un immeuble. Cela signifie que vous pouvez y accéder. Lorsque vous placez votre curseur sur l'entrée, il se change en icône de porte. Cliquez et le meneur de votre groupe entrera dans l'immeuble.

5.3. FENÊTRE D'INVENTAIRE



Cliquez sur l'icône d'inventaire du panneau de contrôle pour ouvrir la fenêtre d'inventaire. Ici, vous pouvez commodément vérifier les objets transportés et équiper votre groupe.

Il y a trois groupes d'objets que vos personnages peuvent transporter :

- 1 – Armes et munitions
- 2 – Eléments de soins et armure
- 3 – Autres objets

Dans le coin supérieur gauche, trois boutons permettent de basculer entre les trois groupes.

Chaque personnage possède un sac distinct pour les armes et les objets de soins, mais tous les personnages partagent le troisième groupe d'objets (Autres objets). Voici un exemple : si l'un des membres du groupe possède une clé, tout le monde peut l'utiliser, mais s'il possède un lance-flammes, il est le seul à pouvoir s'en servir.

Une liste des objets disponibles est affichée à gauche. Si l'un des objets est présent en plusieurs exemplaires, cela est affiché dans le coin supérieur droit de l'icône.

Deux emplacements sont présents au centre de la fenêtre : l'un pour la main du personnage, l'autre pour son torse. Vous pouvez placer une arme dans la main de votre personnage ou lui faire revêtir une armure en faisant simplement glisser l'icône appropriée vers l'emplacement.

Pour obtenir une brève description de l'objet, cliquez sur son icône avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez passer à un autre personnage en cliquant sur l'icône de son portrait.

Donnez un objet à un personnage en faisant glisser l'icône de l'objet sur le portrait de celui-ci. Si cet objet est disponible en plusieurs exemplaires, il vous sera demandé de préciser le nombre d'exemplaires que vous voulez lui donner.



5.4. FENÊTRE DES STATISTIQUES

Cliquez sur le bouton Statistiques et la fenêtre Statistiques s'ouvrira. Le niveau de votre personnage, ses potentiels d'expérience, de points de vie (hp), de hp maximum, de chance, de précision, de calme et de contre-attaque sont tous affichés ici. Tout ceci sera revu en détail un peu plus loin dans ce manuel.



5.5. FENÊTRE DES COMPÉTENCES AUX ARMES

Chaque personnage est plus ou moins habile dans l'utilisation des différentes armes. Un clic sur le bouton de compétences aux armes affiche la fenêtre d'informations. Vous pouvez y voir à quel point votre personnage est habile dans le maniement de chaque arme.

5.6. COLLECTE D'OBJETS

En explorant la ville avec précaution, vous pouvez découvrir de nombreux objets. Ils se mettent à clignoter lorsque votre groupe s'en approche. Un clic droit sur ces objets vous donne la possibilité de les ramasser. Vous pouvez même découvrir un coffre bien rempli. Un clic droit sur celui-ci vous permet de l'ouvrir. Une fois ouvert, une liste des objets qu'il contient est affichée. Vous pouvez choisir celui que vous voulez ou même les prendre tous !

5.7. UTILISATION DES OBJETS

Parfois, une croix clignotante indiquera un objet utilisable. Un clic droit sur cet objet vous en donne une brève description et un menu qui vous explique comment l'utiliser. Un exemple simple : un clic droit sur une porte, vous donne les options « Ouvrir » ou « Fermer ».

5.8. UTILISATION DES ÉLÉMENTS DE SOIN

Pour soigner un membre de votre groupe, choisissez un médicament sur le panneau de contrôle et cliquez sur le personnage que vous voulez soigner. Il existe également un raccourci très pratique : lorsque vous sélectionnez un médicament et que le curseur prend la forme d'une croix, cliquez simplement sur l'icône du personnage que vous souhaitez guérir.

5.9. DONNER DES OBJETS

Il y a deux manières de le faire :

- cliquez sur l'icône **Donner** du panneau de contrôle, sélectionnez l'objet dans la liste et cliquez sur le personnage ou sur l'icône du personnage auquel vous voulez le donner ;
- dans la fenêtre d'inventaire, vous pouvez faire glisser l'objet jusqu'au portrait du personnage.

Si vous possédez un objet en plusieurs exemplaires, il vous sera demandé de préciser le nombre d'exemplaires que vous souhaitez donner.

6. MODE COMBAT

6.1. RÈGLES GÉNÉRALES



Le combat, dans Gorky, se joue tour à tour. En tant que joueur, vous avez généralement le premier tour, ensuite les monstres jouent, puis vous, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des groupes en sorte ensanglanté mais victorieux.

La bataille se déroule sur un écran divisé en carrés (vous pouvez activer la grille en utilisant la touche TAB). Ces carrés déterminent les possibilités de déplacement du personnage (le nombre de carrés que

votre personnage peut parcourir en un tour), les possibilités de déplacement des monstres et la portée d'attaque des armes et des monstres. Il y a parfois des obstacles que les joueurs comme les monstres ne peuvent pas traverser.

Tous les personnages du groupe doivent survivre au combat – si l'un de vos personnages est tué, la partie est terminée. Pour gagner une bataille, vous devez tuer tous les monstres. Dans certaines circonstances, il vous faudra peut-être défendre plus particulièrement l'un des membres de votre groupe, un NPC, un objet ou une section de territoire.

Les actions de combat : Voici les règles. Prêt ?



UTILISER L'INVENTAIRE : vous ne pouvez utiliser l'inventaire qu'avant de tirer, pousser, soigner ou vous défendre.



DONNER : vous ne pouvez donner quelque chose à un autre personnage qu'avant de tirer, pousser, soigner ou vous défendre. Vous pouvez utiliser cette option plusieurs fois.



TIRER/UTILISER UNE ARME : vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour et seulement si vous ne vous êtes pas déjà soigné (ou si vous n'avez pas soigné un autre membre du groupe) durant le tour en cours.

SE SOIGNER/SOIGNER QUELQU'UN : vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour et seulement si vous n'avez pas déjà utilisé une arme, poussé un objet et que vous ne vous êtes pas défendu durant le tour en cours.



POUSSER : vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour et seulement si vous n'avez pas déjà utilisé une arme, ou que vous ne vous êtes pas soigné (vous ou un autre personnage) ou défendu durant le tour en cours.



SE DEFENDRE : vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour et seulement si vous n'avez pas déjà utilisé une arme, poussé un objet et que vous ne vous êtes pas soigné (vous ou un autre personnage) durant le tour en cours.

FAIRE FACE : vous pouvez modifier l'orientation de votre personnage à tout moment.

OUVRIR DES COFFRES : vous pouvez ouvrir des coffres à tout moment au cours du combat en vous tenant sur un carré placé à côté du coffre et en cliquant sur ce dernier.

STATISTIQUES DES ARMES, STATISTIQUES PERSONNELLES : comme dans le mode Exploration, vous pouvez les vérifier à tout moment.

Cliquer sur l'icône appropriée est la seule chose que vous devez faire pour entrer en action. Mais (et c'est ici quelque chose d'unique) vous pouvez toujours changer d'avis en cours de route et cliquer sur l'icône d'une action différente. Voici un exemple : si vous avez déjà choisi de tirer – c'est-à-dire si vous avez sélectionné une arme et êtes prêt à tirer mais que vous décidez à la place de donner un objet à un autre personnage, cliquez simplement sur l'icône DONNER et vos ennemis lâcheront un soupir de soulagement – aucune puissance de feu ne viendra sur eux ! Il y a un autre moyen d'annuler une action, mais avec une légère différence – cliquez avec le bouton droit de la souris. La différence est qu'en ne sélectionnant aucune autre action auparavant, vous restez en mode tir !

6.2. DÉPLACEMENT DU PERSONNAGE



Le potentiel de déplacement par tour est limité pour tous les personnages, ceux que le joueur contrôle et les monstres – en d’autres termes, ils ont des « points de déplacement » à dépenser. La façon dont vous dépensez ces points de déplacement vous regarde – vous pouvez avancer légèrement, tirer, puis battre en retraite, ou utiliser tous vos points de déplacement avant de commencer à tirer. Si vous cliquez sur un personnage ou sur un monstre, une zone verte vous indiquera jusqu’où votre personnage peut aller.

6.3. DONNER UN OBJET À UN AUTRE PERSONNAGE



Si l’un des personnages de votre groupe ne se trouve qu’à un carré de distance de votre propre personnage, il n’y a alors aucun problème – vous pouvez lui donner n’importe quel objet. Lorsque vous sélectionnez l’icône DONNER, des carrés jaune pâle apparaissent. Ils représentent la « portée de don ». Cliquez sur l’icône DONNER, utilisez la flèche pour choisir un objet dans la Barre de sélection rapide, puis effectuez un glisser/déposer sur le personnage choisi. Mais n’oubliez pas la règle du carré unique... un seul carré c’est parfait, deux carrés et c’est cuit !

6.4. SOIGNER VOTRE PROPRE PERSONNAGE OU L'UN DES MEMBRES DE VOTRE GROUPE



C'est exactement la même chose que pour DONNER. Et pour ceux d'entre vous qui sont fans de littérature, la règle des soins est... un seul carré c'est parfait, deux carrés, c'est trop tard !

6.5. UTILISATION DE L'INVENTAIRE

Au cours d'un combat, vous pouvez utiliser l'inventaire pour réarranger les objets, donner des objets à un autre personnage, etc. C'est à peu près la même chose que pour la partie Aventure du jeu, mais votre portée est limitée, alors souvenez-vous des règles du carré unique !

6.6. SÉLECTION ET UTILISATION DES ARMES



Dans toutes les batailles, vous ne pouvez utiliser qu'une arme par tour, à l'exception de quelques occasions spéciales telles que les « contre-attaques », avec lesquelles vous pouvez réellement causer des dommages supplémentaires (nous verrons cela plus tard).

Sélectionnez votre arme en utilisant la Barre de sélection rapide (rappelez-vous, il s'agit de l'icône en forme de flèche et des armes/objets affichés au bas de l'écran). Pour utiliser une arme affichée, cliquez simplement dessus. Pour voir la liste des armes disponibles, cliquez sur la flèche.

Lorsque vous choisissez une arme, le curseur prend la forme d'une cible et les carrés rouges représentent la portée de tir spécifique à cette arme. Les carrés jaunes représentent la zone d'effet de l'arme. Lorsqu'un monstre se trouve sur un carré jaune, cela signifie qu'il se trouve à portée de votre arme en cours (par exemple, un pistolet à une portée d'un carré et un Uzi, trois).

N'oubliez pas de faire attention à votre viseur – plus le cercle est rouge, plus vos chances d'atteindre votre cible sont grandes.

Lorsque vous avez vérifié tout ça, vous pouvez tirer – cliquez simplement sur le monstre que vous voulez atteindre.

Si vous essayez de tirer hors de la zone rouge, un message vous indiquera que vous êtes « Hors de portée » et l'arme ne tirera pas. Visez à nouveau et essayez encore.

Si vous n'avez pas de munitions pour une arme, elle ne tirera pas, donc choisissez-en une autre et essayez encore.

6.7. DÉPLACEMENT D'OBJETS

Vous voudrez parfois déplacer certains tonneaux, boîtes et autres obstacles. Là encore, la règle du carré unique s'applique. Sélectionnez simplement l'icône **POUSSER** (les carrés jaunes vous indiquent la portée de déplacement), puis cliquez sur l'objet.



6.8. LA DÉFENSE

Vous pouvez mettre tout personnage de votre groupe en position spéciale « Défense » - le personnage sera bien plus résistant aux dommages, mais il/elle ne pourra plus bouger jusqu'au tour suivant. Pour placer un personnage en position de défense, cliquez sur l'icône **DEFENSE**.



6.9. OUVERTURE DES COFFRES



Vous trouverez parfois des coffres dans les zones de combat – il est conseillé de les ouvrir, vu qu'ils contiennent généralement des objets très utiles. Pour ouvrir un coffre, cliquez dessus.

6.10. FAIRE FACE



Vous passez automatiquement dans ce mode lorsque vous cliquez sur un personnage déjà sélectionné. Des flèches pointant dans plusieurs directions apparaîtront sous les pieds du personnage. Cliquez sur l'une d'entre elles pour que votre personnage s'oriente dans cette direction. Essayez ici de choisir la meilleure position car, si un monstre vous attaque de côté, les dommages calculés seront plus importants et s'il vous attrape furtivement par derrière, les dommages seront encore pires !

6.11. STATISTIQUES DES PERSONNAGES

Chaque personnage contrôlé par le joueur a ses propres statistiques personnelles, qui se modifient en fonction de l'augmentation des points d'expérience. Ces points sont gagnés dans les batailles et ils augmentent en fonction de la quantité de dommages causés aux monstres par votre personnage. La statistique de loin la plus importante est le niveau du personnage – chaque personnage de votre groupe démarre au niveau 1 et peut avancer jusqu'au niveau 10. Lorsque vous jouez, vous obtenez des points d'expérience et atteignez un niveau supérieur. Chaque fois que vous avancez d'un niveau, vous devez répartir 5 points entre vos statistiques – vous pouvez par exemple les utiliser pour augmenter la précision de vos tirs, etc.

GORKY 17

NIVEAU –

Le niveau total de compétences de votre personnage. Plus le niveau est élevé, plus votre personnage est puissant. Le niveau s'élève lorsque le personnage gagne une certaine quantité d'expérience. Vous avez alors 5 points à répartir entre les différentes statistiques.

EXPERIENCE

Cela indique le niveau d'expérience du personnage. Il augmente lorsque vous atteignez l'ennemi, tirez sur un tonneau ou tuez un monstre.

HP / HP MAX –

La quantité de points pour coups réussis du personnage et sa valeur maximum pour ce personnage.

POTENTIEL DE DEPLACEMENT –

Le nombre de points de déplacement en un tour de combat.

CHANCE –

Plus le personnage en a, plus il a de chance d'atteindre l'ennemi de façon critique durant l'attaque.

PRECISION –

Indique à quel point le personnage est doué pour le tir. Moins il y a de précision, plus le personnage manque fréquemment la cible lorsqu'il utilise une arme de tir.

CONTRE-ATTAQUE –

Plus la valeur est grande, plus le personnage est capable de contre-attaquer lorsqu'il est touché.

CALME –

Le nombre de coups que le personnage doit subir avant de devenir enragé.

6.12. POTENTIEL DES ARMES

Lorsqu'un personnage utilise une arme pour la première fois, il n'est pas très efficace avec – il doit l'utiliser plusieurs fois et apprendre à s'en servir. C'est ce que signifie le niveau d'arme – plus il est élevé, plus le personnage causera de dommages lorsqu'il utilisera cette arme. Aussi, plus vous utiliserez une arme, plus ce niveau augmentera.

6.13. MONSTRES, BOUCLIERS ET PROTECTIONS

Certains monstres ont des écrans protecteurs. Ce bouclier absorbe une partie des dommages lorsque le monstre est atteint.

Il y a trois types d'écrans protecteurs :

- léger
- moyen
- lourd

Un bouclier léger absorbe seulement une petite partie des dommages, un bouclier moyen légèrement plus et un bouclier lourd – vous surprendra désagréablement !

Certains monstres, en particulier les plus gros, sont immunisés contre un type d'arme particulier – un monstre immunisé contre le feu, par exemple, ne peut subir de dommages par lance-flammes.

Voici quelques autres formes de protection :

Protection contre les tranquillisants :	protège le monstre des tranquillisants, des bombes paralysantes et des autres types d'attaques aux tranquillisants.
Protection contre le feu :	protège le monstre contre tout type d'attaques utilisant le feu.
Protection contre l'énergie :	protège le monstre contre tout type d'attaques utilisant l'énergie.
Protection contre l'électricité :	protège le monstre contre tout type d'attaques énergétiques utilisant l'électricité, tels que les chocs électriques.
Protection contre l'attraction :	protège le monstre des appareils d'attraction.
Protection contre le gel :	protège le monstre des lanceurs d'azote liquide.
Protection contre les attaques au gaz :	protège le monstre des attaques aux grenades au gaz.

6.14. ETATS SPÉCIAUX DES PERSONNAGES

Votre personnage sera parfois mis dans un état spécial au cours d'un combat. Il peut être enragé, empoisonné, etc. Cela s'applique également aux monstres.

CONTRE-ATTAQUE –

Vous pouvez contre-attaquer un monstre (comme une attaque bonus) qui vous attaque. Mais souvenez-vous que dans ce cas vous ne pouvez pas changer d'arme. Vous devez utiliser l'arme que vous tenez. Si aucun monstre n'est à votre portée, effectuez un clic droit pour annuler la contre-attaque.

EMPOISONNÉ –

Vous souvenez-vous de la famille Borgia ? Vous avez été empoisonné. Et vous êtes vulnérable !

ENRAGÉ –

Un personnage enragé a plus de force, mais contrôle beaucoup moins bien le tir. Dans cet état, il visera sans distinction !

TRANQUILLISÉ –

Désolé, mon ami ! Vous avez été tranquilisé ! Vous ne pourrez ni bouger, ni attaquer, au cours des trois prochains tours. Et vous êtes vulnérable !

GELÉ –

Rien de plus que ce que cela signifie – vous êtes gelé et vulnérable au cours des deux prochains tours.

INFLAMMABLE –

Vous êtes inflammable – un monstre pouvant attaquer avec le feu peut vous enflammer. Mais vous pouvez aussi l'enflammer – à l'aide d'allumettes par exemple, ou d'un lance-flammes.

EN FEU –

Où sont les pompiers ? Votre corps brûlera pendant les trois prochains tours !

6.15. LES ARMES



Allumettes – celles-ci, comme le savent les pyromanes, peuvent être des armes très efficaces. Utilisez-les pour enflammer un monstre inflammable. C'est un type d'attaque au feu.



Poings – Frapper un monstre est une technique plutôt légère. Mieux vaut ne l'utiliser que lorsque tout le reste échoue. C'est une attaque de type ordinaire.



Grenade paralysante – Cela semble être une grenade ordinaire. Rien de particulier ? Regardez encore – la grenade paralysante plongera tous les monstres à portée dans une transe profonde. C'est une attaque, plutôt appropriée, de type tranquilisant.



Bouteille d'essence – Jetez une bouteille d'essence sur un monstre et il deviendra hautement inflammable. C'est un type d'attaque spécial.



Bouteille de vodka – La bonne vodka, comme tout russe le sait, brûle non seulement le foie, mais aussi les monstres. Jetez-la sur un monstre et il deviendra inflammable. C'est un type d'attaque spécial.



Choc électrique – C'est avant tout un pistolet paralysant. Utilisez-le pour assommer les monstres. C'est une attaque de type tranquilisant.



Baïonnette – Si vous ne savez pas à quoi ça sert, vous ne devriez pas jouer à ce jeu. C'est une attaque de type ordinaire.



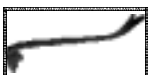
Couteau de lancer – Voir ci-dessus. C'est une attaque de type ordinaire.



Pistolet – Les pistolets sont plus rapides que les couteaux. Malheureusement, ils nécessitent aussi des munitions. Ne l'oubliez pas. C'est une attaque de type ordinaire.



Batte – Beaucoup de force, mais peu efficace. C'est une attaque de type ordinaire.



Pied-de-biche – Similaire à la batte, cette arme très peu technique flanque un grand coup. C'est une attaque de type ordinaire.

GOORKY 17



Hache – Parle d'elle-même – pourquoi ne pas l'essayer ? C'est une attaque de type ordinaire.



Grenade d'attaque au gaz – Utilisez-la pour aveugler et assommer un monstre, et généralement ruiner sa vie. C'est une attaque de type poison.



Fusil – Vous frappez plus fort avec un fusil qu'avec un pistolet. N'oubliez pas les munitions ! C'est une attaque de type ordinaire.



Uzi – Vous frappez plus fort avec un Uzi qu'avec un fusil. N'oubliez pas les munitions ! C'est une attaque de type ordinaire.



Fusil à pompe – Comme ses cousins, il demande des munitions. C'est une attaque de type ordinaire.



Lance-flammes – BBQ pour tous les monstres ? C'est un type d'attaque au feu.



Grenade – Comme celles que les Marines utilisent. C'est une attaque de type ordinaire.



Cocktail Molotov – Le camarade Molotov (du cocktail qui porte son nom) est vivant et bien portant. Souvent connu comme la grenade du pauvre, jetez-le et il enflammera une partie de la zone en atterrissant. C'est un type d'attaque au feu.



Lanceur de napalm – Cela vous sortira de tout pétrin, tant que vous aurez des munitions. C'est un type d'attaque au feu.



Lance-roquettes – Gardez suffisamment de munitions sous la main. Frappe comme un bombardement. C'est un type d'attaque au feu.



Pistolet à énergie – Maintenant vous devenez intéressant. C'est un type d'attaque à énergie.



Bombe à retardement – Eloignez-vous à temps. La bombe explose après trois tours. C'est un type d'attaque au feu.



Fusil ionisant – Meilleur que le fusil standard (et beaucoup plus high-tech). C'est un type d'attaque à énergie.



Rayon d'énergie – Détruit toutes les personnes se trouvant dans la zone d'un rayon mortel. C'est un type d'attaque à énergie.



Eclair foudroyant – Fait appel aux pouvoirs de la nature pour répondre à vos souhaits. C'est un type d'attaque à énergie.



Missile – Une frappe de missile demande peu d'explications. Fortement mortel. C'est une attaque de type ordinaire.



Pistolet tranquilisant – Assurez-vous d'avoir des munitions. Ça ne tue pas les monstres, mais les endort seulement. C'est une attaque de type tranquilisant.



Lanceur d'azote liquide – Gèle profondément le monstre. C'est un type d'attaque, plutôt approprié, au gel.



Appareil d'attraction – Voici une arme intéressante. Utilisez cet appareil pour attirer à vous les monstres qui ne se doutent de rien. Puis traitez-les en conséquence !

6.16. LES ÉLÉMENTS DE SOINS



Bande adhésive – Utilisez-la avec les pansements.



Pansement – Utilisez-le pour guérir les blessures.



Comprimés fous – Objet mystérieux.

GORAKY 17



Médicaments – Très utiles pour les soins, mais entraînent des effets secondaires.



Nourriture – Des corps en bonne santé combattent mieux.



Antidotes aux gaz – Suppriment les effets du poison.



Pommade de soin – Ce médicament très efficace est réservé aux urgences, alors utilisez-le avec modération.



Calmants – N'en devenez pas dépendant. Ces comprimés permettent à l'organisme humain de ne plus ressentir la douleur. Ils soignent bien mais peuvent entraîner des manifestations de rage.



Ultra-médicament – C'est un médicament très puissant et mystérieux.



Médicaments inconnus – Ils augmentent les HP, mais ont des effets secondaires inconnus.



Gilet – Ce gilet de base protège des dommages légers.



Gilet pare-balles – Ce gilet lourd offre une bonne protection contre les armes de poings et les tirs de pistolets. Il ne vous aidera pas contre les armes sérieuses.



Gilet kevlar – C'est le meilleur gilet disponible. Si le kevlar ne l'arrête pas, rien ne le fera.

7. LES MEMBRES DU GROUPE

COLE SULLIVAN



M. Sullivan est né en 1969. Cela signifie qu'il est âgé de quarante ans dans notre histoire, en 2009. Soldat ayant une grande expérience du combat acquise lors de la Guerre du Golfe de 1991, Cole menait une vie plus tranquille à Toronto au Canada (jusqu'au début de cette mission bien sûr). Il a une solide formation en bio-ingénierie et en génétique.

Voici quelques-unes de ses missions les plus importantes :

- 1991 – La Guerre du Golfe. C'est là qu'il a acquit son goût du combat. C'est également là qu'il s'est intéressé aux sciences appliquées aux objectifs militaires ;
- 1995 – Yougoslavie ;
- 2001 – Cole a joué un rôle important dans le conflit entre l'Inde et le Pakistan qui a faillit se transformer en véritable guerre nucléaire ;
- 2006 – La guerre entre le Brésil et l'Argentine sur les derniers restes de la forêt tropicale sud-américaine. La valeur de la forêt tropicale augmenta considérablement à la suite de la découverte d'un arbre rare contenant un code génétique guérissant le cancer. Ce fut la grande percée de Sullivan – le premier exemple manifeste de l'importance de sa grande connaissance de la bio-ingénierie et de la génétique.

Si vous voulez savoir ce qui s'est passé en 1991, reportez-vous s'il vous plaît, au journal intime de Sullivan.

JAREK OWICZ



Jack est né en 1972, il a donc 37 ans dans notre histoire. Il vit à Warsaw en Pologne, et est membre des Commandos. Jack connaît Warsaw comme le fond de sa poche. Il parle couramment le polonais, le russe, l'allemand et l'anglais. Son goût de l'aventure se manifesta lorsqu'il était très jeune. A 18 ans il passa le Rideau de Fer sous une pluie de balles. Ancien membre du GSG 9 allemand, il fut parmi les premiers à revenir en Pologne après la chute du Mur de

Berlin. Ses ordres étaient de redresser les choses et c'est ce qu'il fit. Il est parfois de mauvaise humeur et conteste souvent le commandement de Sullivan. Sans le rang militaire plus élevé de Sullivan, Owicz aurait pris la tête du Groupe Deux. Il est le seul interprète du groupe.

THIERY TRANTIGNE



Né en 1985 (ce qui lui fait 24 ans en 2009), Thierry vit à Lyon, en France. Membre des Commandos avec d'excellents résultats, il est très discipliné. En fait, Thierry préférerait mourir plutôt que d'enfreindre un ordre. Véritable fanatique des armes, il est capable de manier tous les types d'armement. Sans surprise, il parle avec un léger accent français.

MEMBRES DU GROUPE UN :

JOAN MCFADDEN

Seule femme du groupe, Joan est née en 1975 (ce qui lui fait 34 ans en 2009). Elle est américaine d'origine écossaise, ce qui se révèle dans un mélange de débrouillardise et d'aspect agréable ! Joan est un médecin expert, spécialisé dans les maladies.

LEIF SÖRENSEN

Né en 1970 (39 ans en 2009), ce suédois est un spécialiste des équipements d'espionnage high-tech, du piratage de données, des verrous, etc.

GIANCARLO TROTTI

M. Trotti est né en 1966 (43 ans en 2009). Chef de Commando italien très expérimenté et avec d'impressionnants résultats, M. Trotti est connu pour garder son sang froid même dans les situations les plus dangereuses.

JOSEPH SASHMON

Complétant le groupe, Joseph Sashmon est né en 1979 (30 ans en 2009). Il est membre des Commandos anglais et spécialisé dans les missions courtes et rapides en zone urbaine.

8. CREDITS

DIRECTION DU PROJET :

CONCEPTION DU JEU:

Adrian Chmielarz
Grzegorz Miechowski
Michał Doniec
Otton Laskowski

DIRECTION DU PROJET :

Grzegorz Miechowski
Bartosz Brzostek

CONCEPTION DU PROGRAMME :

Bartosz Brzostek
Jarek Kowalski

PROGRAMMATION :

Bartłomiej Sokolowski
Andrzej Chomiak
Dariusz Rusin
Bartosz Brzostek
Jarek Kowalski

DIRECTEUR DE L'ANIMATION DES PERSONNAGES :

Michał Doniec

ANIMATION DES PERSONNAGES

Michał Kosieradzki
Artur Miros
Paweł Smyła

MUSIQUE ET EFFETS SONORES :

Adam Skorupa

TEXTURES :

Irek Konior

ARRIÈRE-PLANS :

Marcin Krawczyk
Krzysztof Krawczyk
Michał Nowak
Otton Laskowski
Robert Samoraj
Michał Sadowski

SÉQUENCES VIDÉO :

Krzysztof Krawczyk
Marcin Krawczyk
Artur Miros
Michał Sadowski
Paweł Ruszkiewicz

ILLUSTRATION DE L'INTERFACE UTILISATEUR :

Paweł Ruszkiewicz
Michał Sadowski
Paweł Siomek

EFFETS SPECIAUX :

Paweł Siomek
Andrzej Poznanski
Artur Miros

DIRECTION DE L'ASSURANCE QUALITÉ :

Otton Laskowski
Grzegorz Miechowski
Michał Doniec

TEST VERSION BETA :

Michał Hubicki
Paweł Sabaj
Anna Nowak
Rafał "Wasył" Wasilewski
Piotr Golik
Bartek Makowski
Olaf Świerzycki

- TOPWARE INTERACTIVE -

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT :

Achim Heidelauf

COMPOSITION BOÎTE/MANUEL:

Nick Merling

Elena Hernández Alba

Achim Heidelauf

Christian Bigalk

RELATIONS PUBLIQUES**ALLEMAGNE :**

Esther Manga

RELATIONS PUBLIQUES**INTERNATIONALES :**

Alexandra Jäger

DIRECTION ASSURANCE QUALITÉ :

Achim Heidelauf

LOCALISATION :

Patricia Bellantuono

TRADUCTION :

Ronnie Shankland

Kevin Decker-Weiss

ENREGISTREMENTS DES VOIX :

Brainhaus GmbH & Co.KG

DIRECTEUR -**ENREGISTREMENTS DES VOIX :**

Joe Bartsch

NEMICO FINALE

Andreas "Bill" Jäger

OPPOSANT FINAL :

Project Synthesis Srl, Milano

UBI SOFT FRANCE

Gaelle Prunayre

Delphine Delesalle

Caroline Pech

LOCALISATION : INFO BUSINESS**RESPONSABLE :**

Coralie Martin

CHEF DE PROJET :

Maria Luisa Caballero-Luque

Nos remerciements aux personnes suivantes, qui ont grandement contribué à ce jeu :

Ulli "Kornaddict" Smidt

Sigi "THE man" Sorg

Igor "Russe" Hoffmeister

Frank "Darth" Müller

Georg "Rogerisland" Backer

Patricia "Babee" Bellantuono

Alexandra "Bügi" Jäger

Ju und Tim

UBI SOFT A VOTRE SERVICE...

Partant du fait qu'il existe des informaticiens chevronnés comme des utilisateurs « en herbe », Ubi Soft offre une large gamme de services à ses utilisateurs quel que soit leur niveau.

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ? Vous voulez simplement en savoir plus sur nos futurs logiciels ?

Ne paniquez pas !!! Ne perdez pas patience !!!

Il y aura toujours un service qui répondra à vos attentes et (ou) un technicien qui vous fera bénéficier de ses précieux conseils.

N.B. : Réferez-vous au tableau récapitulatif (en dernière page de notre catalogue) pour avoir les coordonnées (téléphone, adresse postale et e.mail) du service que vous désirez joindre.

SERVICE CONSO UBI SOFT : INFOS, TRUCS ET SOLUCES

Contactez notre Service Consommateurs si :

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
- Vous désirez connaître le code ultime qui vous permettra de devenir un joueur infailible ?
- Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?
- Vous souhaitez participer à nos jeux - concours et avoir une chance de remporter de nombreux cadeaux ?

SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT :

Contactez notre Support Technique si :

Vous éprouvez des difficultés lors des **phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel Ubi Soft**, vous désirez avoir connaissance des mises à jour concernant le produit Ubi Soft que vous venez d'acquérir ? N'hésitez pas à contacter notre Support Technique : des techniciens expérimentés seront à votre écoute et prendront tout le soin nécessaire pour qu'une solution soit trouvée et que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

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

- Prenez note des **fichiers d'aides** (Readme ou Lisezmoi) disponibles sur la plupart des CD ROM de notre gamme,
- Consultez le **manuel** accompagnant le logiciel utilisé. S'il n'est pas joint dans la boîte, celui-ci est disponible « On Line » directement sur le CD ROM, au format PDF. Dans ce cas, installez le programme « Acrobat Reader » (inclus également sur le CD ROM) pour pouvoir lire le manuel au format PDF.

36 15 UBI SOFT* :

Notre service minitel 36 15 Ubi Soft vous est ouvert 24 heures / 24 et 7 jours / 7.

Il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux Ubi Soft et de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S.

Ce service propose également un catalogue Ubi Soft d'où il vous est possible de commander directement les logiciels qui vous intéressent.*2,23 F / mn



UBI SOFT À VOTRE SERVICE.

Vous désirez des infos, des trucs ou des soluces sur nos logiciels ; vous avez besoin d' une assistance technique?

N'hésitez pas à contacter le service adapté à votre demande

SERVICE CONSO UBI SOFT :

Infos, trucs et soluces

- * Astuces, indices, solutions
- * Patches
- * Démon
- * Jeux, concours, cadeaux
- * Actualité, dates de sortie des logiciels
- * Boutique (Minitel)

Hotline : 08 36 68 46 32 *

Accès conseiller : du lundi au vendredi de 9h30 à 20h00

Accès serveur vocal : 7 j / 7 , 24 h / 24

Minitel : 3615 UbiSoft *

7 j / 7 , 24 h / 24

e.mail : serviceconso@ubisoft.fr

Fax : 01 48 57 07 41

Courrier: Ubi Soft - Service Consommateurs

28, rue Armand Carrel

93108 Montreuil Cedex

* 2,23 F / mn

SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT

- * Aide à l'installation, lancement ou excécut
- * Configuration machine
- * Mises à jour de logiciels
- * Echange de versions (VO/VF)
- * Produits défectueux

N°Indigo 0 825 355 306 **

Accès technicien : du lundi au vendredi de 10h30 à 12h30 - de 13h à 19h00

Fax : 02 99 08 96 45

Minitel : 3615 UbiSoft * , Section SOS

e.mail : supporttechnique@ubisoft.fr

Courrier : Support Technique Ubi Soft

Rue des Peupliers

56 910 Carentoir

* 2,23 F / mn

** 0,99 F / mn

SITE INTERNET UBI SOFT

- * Actualité produits
- * Démon et mises à jour (Téléchargement)
- * Concours
- * Boutique
- * Société

www.ubisoft.fr

TEXTE EPILEPSIE

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

I. PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.