

SOMMAIRE

L'histoire2
Installation4
Navigation5
Objectifs du jeu6
Exécution de Unreal6
Affichage « Tête Haute » (HUD)12
Commandes15
Base de données18
Assistance Technique28

L'HISTOIRE

C'est le meilleur moment : l'anticipation. Lentement, péniblement, mais obstinément, vous grimpez vers l'immensité du ciel turquoise. Lorsque le wagon atteint enfin péniblement le sommet de la montagne russe, vous lâchez la barre et levez les mains au-dessus de la tête, malgré votre cœur qui s'emballe. Le temps, et le monde entier, s'arrête quelques instants. Et...

Waaaaaououuh ! Vous plongez brusquement vers le sol, laissant derrière vous le ciel vers lequel vous grimpiez il y a un instant. Le wagon vibre et cahote, précipité dans une chute infinie... L'air se remplit des cris ravis et affolés de vos voisins. Vous fermez les yeux et, extatique, respirez à pleins poumons le sentiment de pure liberté qui vous envahit...

Boum ! violemment projeté au bas de votre couchette, vous ouvrez brusquement les yeux en heurtant le sol métallique et froid de votre cellule. Le vaisseau tremble de toutes ses membrures et vous entendez les cris et les appels des prisonniers des cellules voisines. Rassemblant vos esprits, vous revenez rapidement à la réalité. Vous êtes à bord du Vortex Rikers, le vaisseau-prison le plus ignoble de ce côté-ci de la Voie Lactée... et le plus éloigné de vos rêves de liberté.

Il y a un problème. Tous les signaux d'alarme des passerelles de desserte des cellules clignotent. Une odeur de soufre et de brûlé envahit vos narines, une fumée âcre vous pique les yeux. Vous vous relevez péniblement en agrippant le cadre d'acier de votre grabat pour retrouver votre équilibre au moment où une nouvelle secousse agite violemment le vaisseau. Dehors, de l'autre côté de la barrière plasmatique qui condamne votre cellule, les gardes courent dans tous les sens comme des fourmis affolées.

« Bon dieu, qu'est-ce qui se passe ici !? »

Vous avez beau hurler, personne ne vous entend. Votre voix se confond avec les cris de vos camarades prisonniers et le hurlement des sirènes d'alerte du vaisseau. Les gardes qui se bousculent dans les couloirs ne vous accordent même pas un regard.

Vous savez d'expérience qu'il est inutile d'essayer de franchir la barrière de plasma. Tout ce que vous auriez à y gagner est une bonne dose de frustration et une sacrée migraine. « Si ce tas de ferraille se disloque, je ne vais pas attendre de crever comme un rat dans cette cellule puante », grognez-vous. « Je dois rejoindre la navette d'urgence. »

A ce moment, le gardien-chef de votre bloc s'arrête un instant devant votre cellule en griffonnant quelques mots dans son inséparable carnet.

« Hé, Ash, qu'est-ce qui se passe !? »

« Et qu'est-ce que tu crois, génie ? On part en chute libre ! Maintenant, ferme ton clapet et attache ta ceinture ! »

« Vous êtes dingue ou quoi ? Ouvrez les portes ! Laissez-nous rejoindre la navette ! »

Le sourire narquois qu'Ash vous laisse le temps d'apercevoir avant de tourner les talons vous met dans une telle rage que vous seriez capable de traverser la barrière de plasma rien que pour lui arracher la tête.

« Ash ! Ash, ouvrez ces portes ! Ne nous laissez pas là-dedans ! Revenez ! Ouvrez ces foutues portes, fils de... »

Une terrible secousse fait sursauter le vaisseau et vous projette brutalement contre le mur de votre cellule. Vous avez le temps de sentir le choc de vos os contre le métal et puis... plus rien. Plus rien du tout.

Plusieurs heures — ou plusieurs jours ? — plus tard, vous vous réveillez enfin. Tout votre corps vous fait mal, vous avez soif, mais vous êtes encore vivant. Vous avez survécu à l'accident. La barrière de plasma est détruite et s'ouvre désormais sur la liberté, enfin !

Mais où êtes-vous ? Quelqu'un d'autre a-t-il survécu à l'accident ? Qu'est-ce qui vous attend à l'extérieur du Rikers ? Il n'y a qu'un seul moyen de le découvrir... Lentement, péniblement, mais obstinément, vous quittez votre cellule...

INSTALLATION

- 1** Quittez toutes les autres applications ouvertes, et insérez le CD de Unreal dans votre lecteur.
- 2** Si Windows® 95 est paramétré pour utiliser la fonction de démarrage automatique, l'écran d'installation apparaît quelques secondes après l'insertion du CD-ROM dans le lecteur. En revanche, si la fonction de démarrage automatique est désactivée, vous devrez lancer manuellement l'installation. Pour cela, double-cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du **CD-ROM** dans la fenêtre qui s'affiche. Double-cliquez ensuite sur le fichier **Setup.exe** pour lancer l'installation.
- 3** Faites défiler les différents écrans d'installation qui vous sont présentés pour installer Unreal sur votre ordinateur.
- 4** Le premier écran vous souhaite la bienvenue dans *Unreal*.
- 5** L'écran suivant contient l'accord de licence. Cliquez sur Oui après l'avoir lu entièrement.
- 6** Le troisième écran vous permet de sélectionner le répertoire de votre disque dur dans lequel vous désirez installer Unreal. Vous avez besoin de 100 Mo d'espace disponible pour une installation minimum, et de 450 Mo pour une installation complète.
- 7** L'écran suivant vous présente la liste des composants de *Unreal* qui peuvent être installés. Vous avez le choix entre les éléments suivants :
 - **Éditeur de niveaux de Unreal** : facultatif, et destiné aux utilisateurs expérimentés. Installez-le si vous envisagez d'utiliser l'outil de conception 3D des créateurs de Unreal pour créer vos propres environnements 3D.
 - **Moteur Unreal** : le moteur du jeu de Unreal ; installation nécessaire.

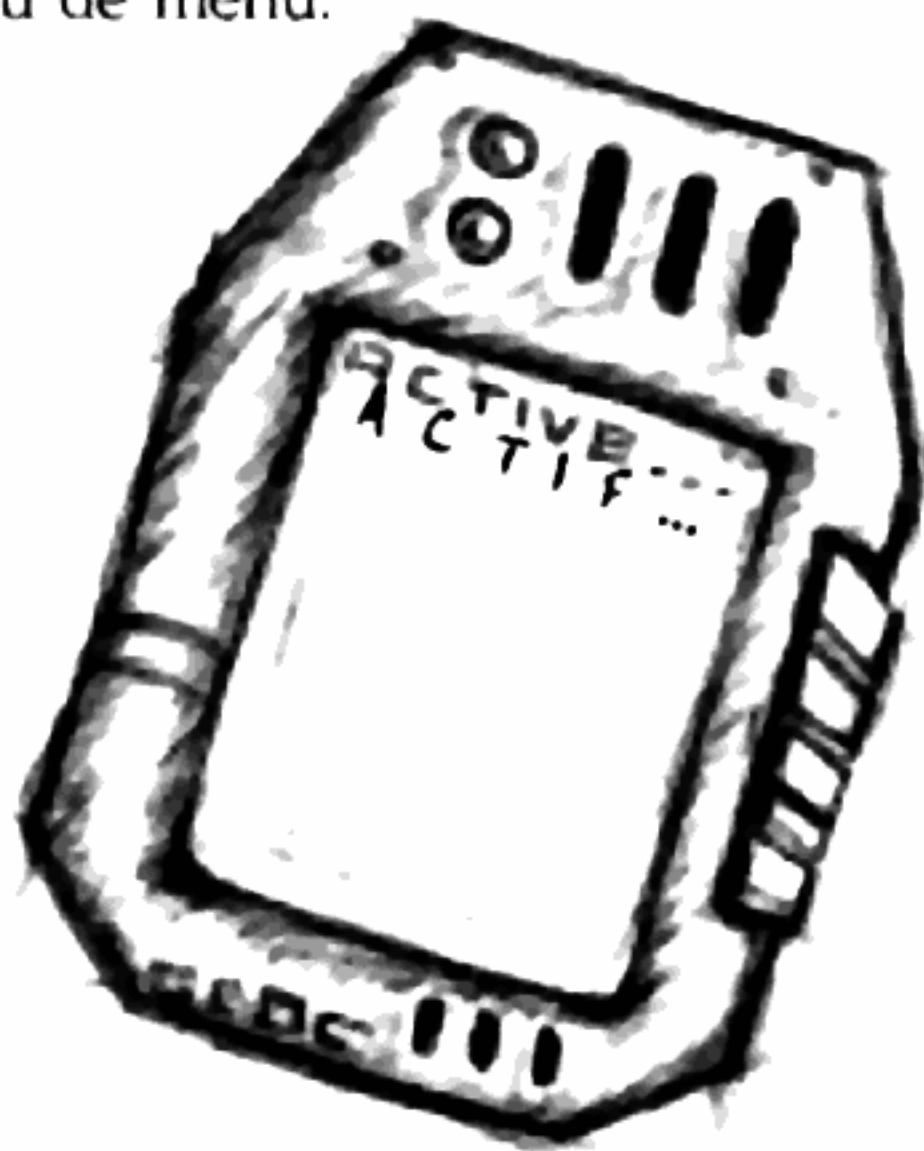
- **Contenu du jeu :** sélectionnez ce composant pour installer tous les fichiers du jeu sur votre disque dur (vous devez disposer de 450 Mo d'espace libre). Cette option permet de jouer dans des conditions optimales. Si vous ne sélectionnez pas cette option, les fichiers du jeu seront chargés à partir du CD à chaque fois que vous voudrez jouer, ce qui risque de nuire aux performances du jeu.
 - **DirectX :** cette option installe les pilotes Microsoft DirectX pour vous assurer un fonctionnement optimal du système vidéo, audio et de la manette de jeu. L'installation de ce composant est facultative mais fortement recommandée si vous ne disposez pas de DirectX.
- 8** Dites au revoir à votre triste réalité.

N A V I G A T I O N

Utilisez les touches du clavier pour vous déplacer, sélectionner et modifier les options des différents menus de Unreal. Utilisez les touches Haut et Bas pour passer d'une option à l'autre, et les touches Droite et Gauche pour modifier une option. Dans la plupart des cas, une brève explication de l'option sélectionnée apparaît au bas de l'écran de menu. Appuyez sur la touche Échap pour annuler votre sélection d'option ou de menu.

*Thank God
Kobie was able to
repair the Translator.
Without it we wouldn't
have a chance.*

Grâce à Dieu, Kobie a
réussi à réparer le
Traducteur. Sans lui, nous
n'aurions aucune chance.



OBJECTIFS DU JEU

Votre principal objectif dans Unreal est de découvrir comment vous échapper de ce monde hostile et implacable. Pour y parvenir, votre premier objectif consiste évidemment à rester en vie et en un seul morceau (sans quoi, vous n'aurez pas la possibilité d'accomplir quelque autre objectif que ce soit...). Il vous appartient également de découvrir les secrets de cette planète sur laquelle un sort capricieux vous a fait atterrir.

La plupart des gardes du Rikers étaient équipés de Traducteurs Universels. Si vous espérez survivre, il est impératif que vous en récupériez un. Cet appareil peut analyser et interpréter nombre des objets, appareils et inscriptions que vous découvrirez sur la planète. Il vous révélera de nombreuses informations essentielles et vous dévoilera quelques-uns des mystères de la planète.

EXÉCUTION DE UNREAL

Double-cliquez sur l'icône *Unreal* placée sur votre bureau ou dans le menu Démarrer pour lancer *Unreal* et faire apparaître le **Menu principal**.

Menu principal

Le **Menu principal** s'affiche chaque fois que vous lancez Unreal. Vous pouvez toutefois accéder également au **Menu principal** à n'importe quel moment du jeu en appuyant sur la touche **Échap**. Le menu principal vous propose les options suivantes :

- **Partie** : Commencer une nouvelle partie, charger ou enregistrer une partie, ou encore définir les options de la partie.
- **Multijoueur** : héberger, rejoindre ou paramétrer les joueurs pour une partie en réseau ou sur Internet.
- **Options** : Personnaliser vos commandes de jeu, paramétrer vos préférences audio, et modifier les options de jeu et d'interface.
- **Quitter** : Retrouver votre quotidien.

Franco a essayé de
lutter pied à pied
avec cette chose. Au
moins, il est mort
vite.

Jeu

C'est ici que vous choisissez de commencer une nouvelle partie, d'enregistrer une partie en cours ou de charger une partie précédemment enregistrée.

Nouvelle partie

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous devez d'abord choisir le mode de difficulté. Le nombre, la rapidité et l'agressivité des monstres que vous rencontrez, ainsi que votre santé et votre puissance, varient en fonction du mode de difficulté choisi.

Facile : ce mode est réservé à ceux qui ont déjà des difficultés à maîtriser le monde réel... alors, le monde d'Unreal...

Moyen : probablement le mode le mieux adapté pour vous mouiller un peu le maillot avant de partir nager avec les barracudas.

Difficile : si souffle coupé, vertige et tachycardie sont vos amis, ce mode de jeu est pour vous.

Irréel : survivez à ce mode et vous pourrez rejoindre l'élite de Unreal.

Charger une partie

Cette option vous permet d'afficher la liste des parties que vous avez précédemment enregistrées. Vous pouvez ensuite sélectionner l'une d'elles à l'aide des touches fléchées et appuyer sur **Entrée** pour reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez enregistrée. Vous pouvez également reprendre la partie au début du niveau en cours en conservant tous les objets récoltés dans les niveaux précédents.

Enregistrer une partie

Cette option vous permet d'enregistrer la partie en cours dans l'un des neuf emplacements de stockage disponibles. Vous pouvez enregistrer votre partie dans un emplacement de stockage vide ou écraser un emplacement déjà occupé (en effaçant la partie qui y était enregistrée). Unreal va automatiquement attribuer un nom à la partie que vous enregistrez en indiquant le niveau de jeu auquel vous vous trouvez ainsi que la date et l'heure d'enregistrement de la partie.



Options de jeu

Cette option vous permet de définir la vitesse de jeu (c'est-à-dire la vitesse de déplacement du joueur, des monstres et des objets). La première fois que vous jouerez à Unreal, il sera sans doute judicieux de ralentir la vitesse du jeu afin de vous laisser le temps de vous familiariser avec les commandes et le fonctionnement du jeu avant de jouer en vitesse normale.

Pour plus d'informations sur la configuration des **options avancées**, consultez le fichier Lisez-moi.

Multijoueur

Cette option vous permet de jouer à Unreal avec d'autres joueurs en réseau ou via Internet. Le **menu Multijoueur** vous permet d'héberger (en tant qu'hôte) ou de rejoindre une partie multijoueur, et de personnaliser les **paramètres du joueur**.

Démarrer la partie

Cette option vous permet d'héberger une partie multijoueur. Le **menu Options multijoueur** qui s'affiche vous permet ensuite de personnaliser votre partie.

Sélectionner la partie : cette option vous permet de choisir le type de partie multijoueur qui vous convient. Pour plus d'informations sur les types de partie existants, consultez le fichier Lisez-moi.

Sélectionner le dossier : cette option vous permet de sélectionner le dossier dans lequel se trouve la carte de la partie voulue.

Sélectionner la carte : cette option vous permet de sélectionner la carte de jeu de votre choix.

Configurer la partie : cette option vous permet de modifier les options de la partie.

- **Vitesse de jeu** : règle la vitesse de déplacement du joueur, des monstres et des objets.
- **Nombre d'ennemis** : détermine le nombre d'ennemis à abattre pour remporter la victoire.
- **Durée** : détermine la durée de la partie. Celui qui a abattu le plus d'ennemis à l'expiration du délai indiqué remporte la victoire.

- **Joueurs max** : définit le nombre maximum de joueurs pouvant participer à la partie.
- **Mode Coopératif** : lorsque cette option est activée, les armes réapparaissent instantanément à l'écran après avoir été prises, mais ne peuvent être récupérées qu'une seule fois par le même joueur.
- **Sortie autorisée** : lorsque la sortie est autorisée, les joueurs peuvent changer de niveau en cours de partie en passant par une sortie. Si la sortie est interdite, seul l'hôte de la partie peut changer de niveau en cours de partie.
- **Options avancées** : pour plus d'informations sur la configuration des options avancées, consultez le fichier Lisez-moi.

Rejoindre une partie

Cette option vous permet de participer à une partie multijoueur hébergée sur un serveur distant. Pour plus d'informations sur la manière de rejoindre une partie multijoueur, consultez le fichier Lisez-moi.

Configurer le joueur

Le menu **Configurer le joueur** vous permet de personnaliser un personnage en vue d'une partie multijoueur. Pour plus d'informations sur la manière de personnaliser un personnage en vue d'une partie multijoueur, consultez le fichier Lisez-moi.

BOTS

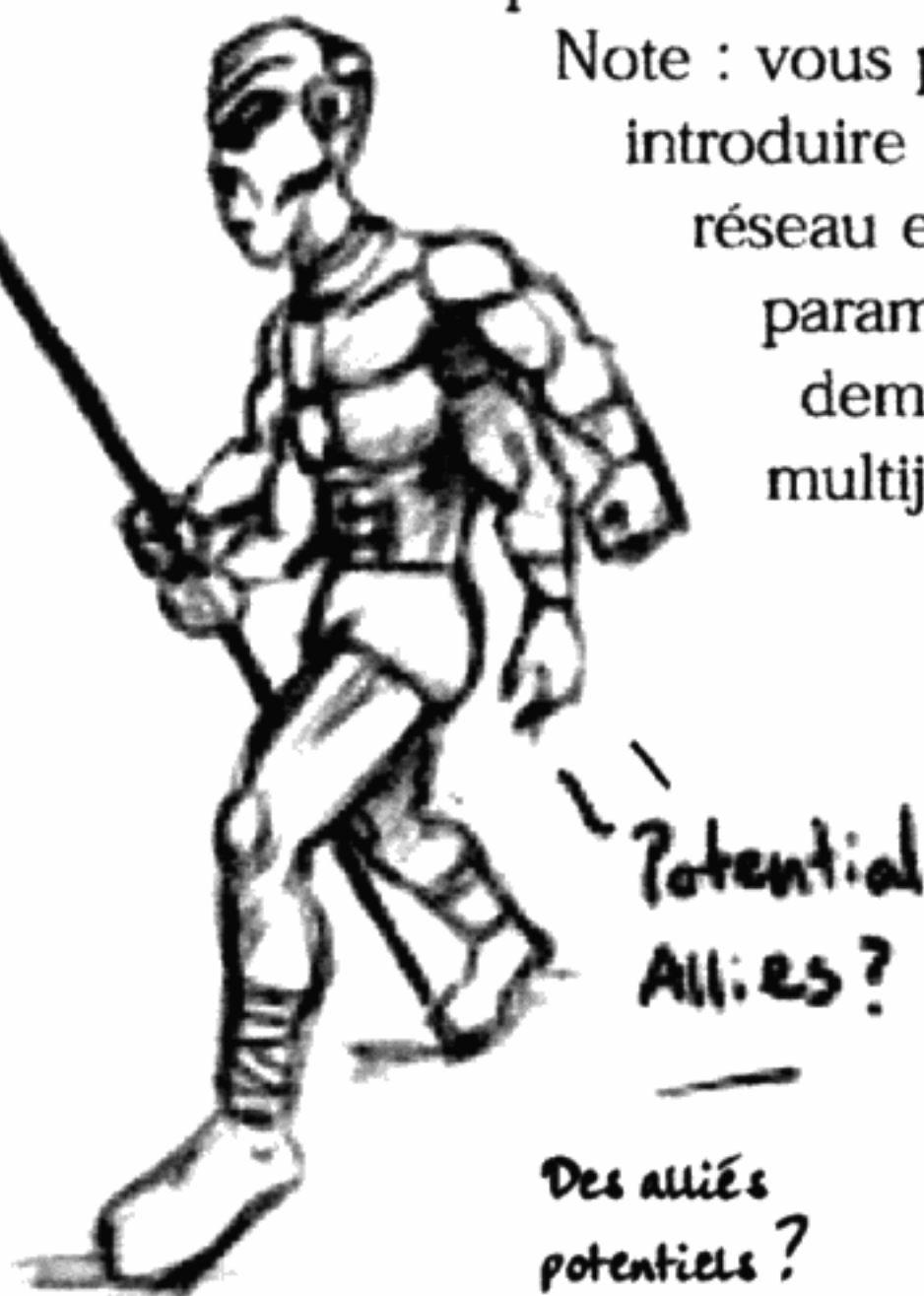
Vous avez terminé Unreal ? Dans tous les modes de difficulté ? Vous ne trouvez pas d'adversaire valable en mode multijoueur ? Vous avez besoin d'affiner vos impressionnantes qualités de combattant dans le monde de Unreal ? Il ne vous reste plus alors qu'à vous mesurer aux Bots de Unreal, et prendre une bonne leçon d'humilité.

Les Bots de Unreal sont des adversaires redoutables et supérieurement intelligents contrôlés par ordinateur, dont les niveaux d'habileté vont d'impressionnant à franchement effrayant. Ils sont en plus généralement beaucoup plus difficiles à tuer que les monstres « ordinaires » de Unreal.

Pour lancer une partie Bot :

1. Sélectionnez Multijoueur dans le menu principal.
2. Sélectionnez Démarrer la partie.
 - Le champ Sélectionner la partie doit indiquer : "Partie en combat à mort" (par défaut).
 - Le champ Sélectionner le dossier doit indiquer : votre dossier Combat à mort ("DeathmatchMaps" par défaut).
 - Le champ Sélectionner la carte doit indiquer : le nom de la carte du Combat à mort dans laquelle vous avez l'imprudence, ou l'impudence, de vous aventurer.
3. Sélectionnez Configurer la partie après avoir défini les options précédentes.
 - Dans le champ Nombre de Bots, indiquez le nombre de Bots que vous souhaitez affronter dans votre niveau multijoueur (vous devez en indiquer au moins un, sinon vous serez bien seul !).
 - Dans le champ Partie en solo, définissez l'option Vrai.
 - Sélectionnez Configurer les Bots pour définir les caractéristiques de vos adversaires. Vous pouvez modifier l'apparence (maillage et peau), l'agressivité et le style de combat de chacun des Bots.
4. Après avoir configuré votre partie, sélectionnez Démarrer la partie dans le menu multijoueur.

Note : vous pouvez jouer seul contre les Bots, mais aussi introduire des Bots dans vos parties multijoueur en réseau et sur Internet : il vous suffit de définir le paramètre Faux dans le champ Jeu en solo, et demander à vos amis de rejoindre la partie multijoueur.



Options

Volume Musique : utilisez les touches Gauche et Droite pour régler le volume de la musique d'ambiance.

Volume Son : utilisez les touches Gauche et Droite pour régler le volume des effets sonores.

Sensibilité Souris : cette option détermine la sensibilité de la souris pendant la partie. Plus la sensibilité est grande, moins vous devrez bouger la souris pour déplacer le curseur à l'écran.

Inverser souris : cette option permet d'inverser l'axe Y de votre souris, de sorte qu'un déplacement de la souris vers l'avant vous fera regarder vers le bas, et qu'un déplacement vers l'arrière vous fera regarder en l'air (un peu comme avec le manche à balai d'un avion).

VueAuto : lorsque cette option est activée, votre vision revient automatiquement à l'horizontal chaque fois que vous relâchez la touche VueSouris.

Toujours VueSouris : lorsque cette option est activée, vous pouvez utiliser la souris pour regarder vers le haut et le bas sans avoir besoin d'appuyer sur la touche VueSouris.

Vue AutoHorizon : lorsque cette option est activée, votre vue s'ajuste automatiquement de manière à regarder en haut et en bas des pentes et des escaliers lorsque vous n'êtes pas en mode VueSouris.

Main armée : détermine de quelle main vous tenez votre arme.

Esquive : cette option vous permet d'exécuter un mouvement d'esquive rapide en tapant deux fois très rapidement sur l'une des touches de mouvement (déplacement vers l'avant, l'arrière, la gauche et la droite).

Personnaliser les commandes : cette option vous permet de personnaliser la configuration des commandes du clavier, de la souris et de la manette de jeu.

Priorité des armes : utilisez cette option pour réorganiser l'ordre de disponibilité de vos armes (l'ordre dans lequel une nouvelle arme est sélectionnée lorsque vous prenez une nouvelle arme, ou que vous êtes à court de munitions). Appuyez sur **Entrée** pour afficher la liste de toutes les armes à votre disposition et leur ordre actuel. Utilisez les touches Haut et Bas pour afficher une arme et les touches Gauche et Droite pour modifier l'ordre des armes. Plus une arme est proche de la tête de liste, plus elle est prioritaire.

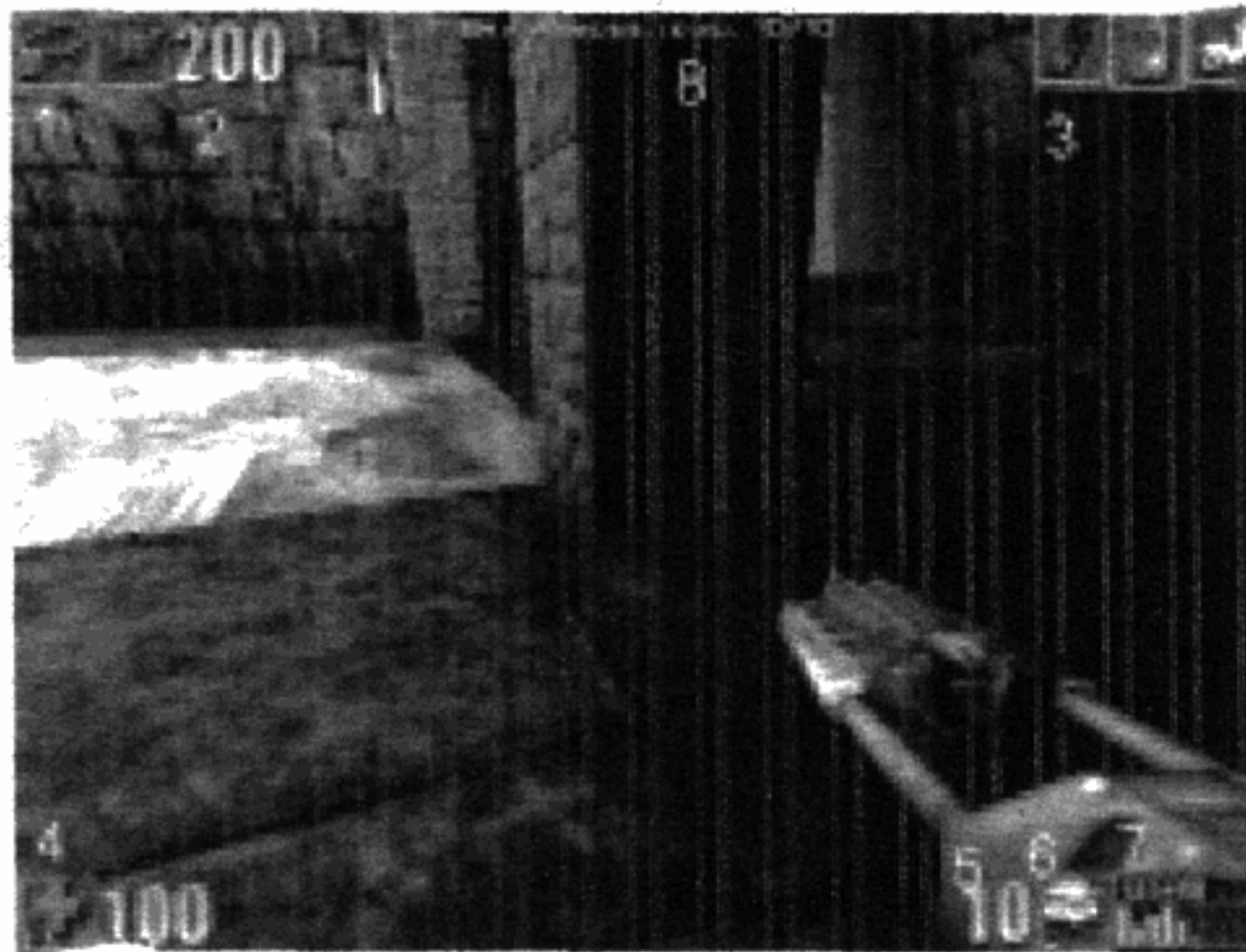
Configuration HUD : Votre HUD (Affichage Tête Haute) affiche l'ensemble des indicateurs, des compteurs et des icônes affichés sur votre écran en cours de jeu. Vous pouvez modifier la manière dont le HUD affiche ces éléments.

Utilisez les touches Gauche et Droite pour faire défiler les configurations HUD disponibles.

Caméra à l'épaule : détermine dans quelle mesure la caméra bouge lorsque vous marchez ou courez. Cette option n'offre qu'un effet visuel sans incidence sur le jeu.

AFFICHAGE «TÊTE HAUTE» (HUD)

Différents indicateurs, compteurs, icônes et messages s'affichent à l'écran en cours de jeu pour vous tenir au courant de la situation et vous fournir des informations importantes. L'affichage de ces informations se fait en mode Tête Haute (HUD). Gardez l'œil sur le HUD pour connaître les petits détails qui pourraient vous sauver la vie. N'oubliez pas qu'un joueur averti est un joueur vivant !



Le HUD par défaut

1 Icône Armure

Affiche l'équipement de protection ou de défense que vous portez

2 Indicateur État de l'armure

Indique l'état de votre armure de protection sur une échelle de 0 à 300.

3 Barre Inventaire

Affiche tous les objets à votre disposition. Utilisez les touches ^ et \$ de votre clavier pour sélectionner un objet. L'objet sélectionné est entouré d'une case blanche. Utilisez la touche **Entrée** pour l'activer. Les objets activés sont affichés en rouge. Appuyez de nouveau sur la touche **Entrée** pour désactiver l'objet.

La liste des objets de **l'inventaire et leurs** fonctions sont présentées à la page 20.

4 Indicateur Santé

Affiche votre état de santé sur une échelle de 0 à 200. À 200, vous êtes en parfaite condition physique. À zéro, vous êtes déjà bon pour les vers.



*Seems to have
healing powers!*

*semble avoir des
pouvoirs régénérateurs!*

5 Indicateur Quantité de munitions

Indique la quantité de munitions restant dans l'arme utilisée.

6 Icône Type de munitions

Indique le type de munitions utilisé.

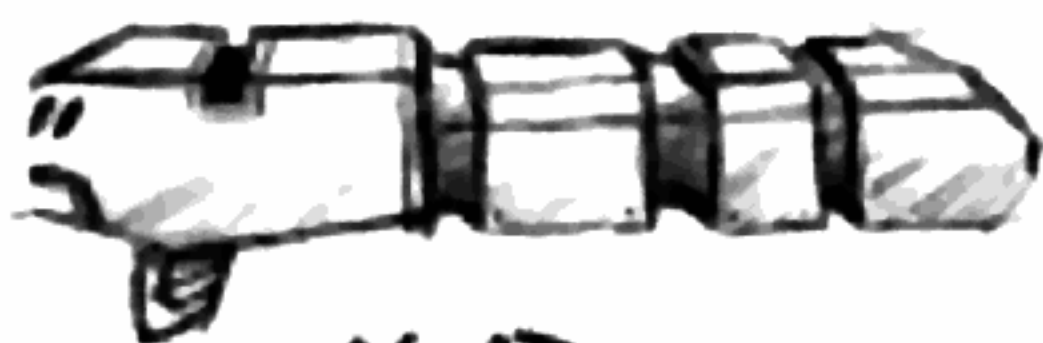
7 Compteur de Munitions

Indique la quantité de munitions dont vous disposez pour chacune des armes que vous possédez (plus la barre est haute, plus il vous reste de munitions). Le nombre indiqué en haut de chaque colonne correspond à la touche du clavier affectée à chaque arme.

8 Messages

Des messages s'affichent en haut de l'écran en fonction de la situation. Ainsi, chaque fois que vous

récupérez une arme ou un objet, un message s'affiche pour vous indiquer ce dont il s'agit en réalité.



ASMD

Dobbs is trying
to figure out combo
attack.

ASMD

Dobbs essaie de mettre au
point une attaque
combinée.

COMMANDES

Courir

Le monde hostile de Unreal ne vous laisse pas vraiment l'occasion de flâner. C'est pourquoi, par défaut, votre personnage se met toujours à courir (à un bon petit trot) dès que vous actionnez les touches de déplacement (du clavier ou de la souris). Utilisez les touches Haut et Bas pour avancer ou reculer ; tournez à gauche en appuyant sur la touche point-virgule (;) et à droite avec la touche deux points (:), ou déplacez la souris dans la direction voulue.

Marcher

Dans certaines situations, qui demandent prudence, précision ou discrétion, il est préférable d'avancer en prenant plus de précautions. Dans ce cas, gardez enfoncée la touche Marche pour avancer lentement.

Observer

Si vous n'utilisez pas l'option VueSouris, utilisez les touches du clavier pour regarder vers le haut ou le bas. Si l'option VueSouris est active, les mouvements de la souris contrôlent alors la direction de votre regard.

Récupérer les objets

Dans le monde de *Unreal*, il suffit de passer sur un objet pour vous en emparer. Tout objet sur lequel vous passez est automatiquement ajouté à votre inventaire ou immédiatement utilisable selon le type d'objet. Si vous possédez déjà le nombre maximum d'objets autorisé, ou si vous ne pouvez pas utiliser cet objet, vous ne le récupérerez pas en passant dessus.

Ouvrir des portes

Il vous suffit généralement d'avancer pour que les portes s'ouvrent. Il arrive cependant que vous ayez besoin d'une clé pour ouvrir une porte verrouillée, ou que vous deviez accomplir un acte quelconque avant de pouvoir l'ouvrir.

Ai perdu
les bottes
de saut
lorsque
Reid a été
tué.
Désormais
impossible
d'accéder à
certains
endroits.



Last Jump Boots
When Reid was
killed. Unable to
access many levels
now.

Note: Certaines portes et ascenseurs du jeu sont automatiquement activés lorsqu'ils détectent votre mouvement ou la chaleur de votre corps. Si vous ne parvenez pas à activer un détecteur du premier coup, reculez et approchez-vous à nouveau de la porte ou de l'ascenseur.

Pousser des objets

Pour pousser des objets, des boutons, des interrupteurs et des leviers, dirigez-vous directement vers l'objet que vous voulez actionner. Si l'objet peut être déplacé ou actionné, la manœuvre s'effectuera automatiquement.

Tirer

Pour utiliser la fonction de Tir principal de votre arme, appuyez brièvement sur la touche **CTRL** ou sur le bouton gauche de la souris. Pour le Tir secondaire, appuyez brièvement sur la touche **ALT** ou sur le bouton droit de la souris. Pour tirer en continu, ou utiliser l'une des fonctions de tir avancées, maintenez la touche de tir enfoncée. Pour obtenir une description détaillée des fonctions de Tir principal et de Tir secondaire de chaque arme, reportez-vous à la rubrique Armes p. 18.

Sauter

Pour sauter, appuyez brièvement sur la **barre Espace**. Si vous sautez en courant, votre saut sera plus long.

Déplacement latéral

Il est essentiel de bien savoir se déplacer latéral afin d'esquiver efficacement les tirs ennemis.

Nager

Les touches de déplacement vous permettent également de nager dans l'eau. Avancez en regardant vers le bas pour nager en profondeur, avancez en regardant vers le haut pour nager vers la surface. Si vous ne disposez pas d'un scaphandre, songez à remonter de temps en temps à la surface pour respirer car vous risquez la noyade. Pour faire du sur-place, maintenez la touche Saut enfoncée.

TOUCHES DE CONTRÔLE PAR DÉFAUT

FLÈCHE HAUT : Avancer

FLÈCHE BAS : Reculer

POINT VIRGULE (;) : Glisser à gauche

DEUX POINTS (:) : Glisser à droite

FLÈCHE GAUCHE : Tourner à gauche

FLÈCHE DROITE : Tourner à droite

DÉPLACEMENT DE LA SOURIS : Rotation du joueur

CTRL/BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS : Tir principal

ALT/BOUTON DROIT DE LA SOURIS : Tir secondaire

ESPACE : Sauter

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0 : Changer d'arme

! : Prendre l'arme suivante

F5 : Modifier le HUD

) ET = : Redimensionner la fenêtre de jeu

^ ET \$: Faire défiler le contenu de l'inventaire

<ENTRÉE> : Activer l'inventaire

MAJ : Course/Marche

F2 : Active/Désactive le Traducteur

<PAUSE> : Pause

COMMANDES CLAVIER EN COMBAT À MORT

F : FAIRE LE MORT

T : JETER SON ARME

F4 : AFFICHAGE DU SCORE

COMMANDES TAB

(appuyez sur la touche TAB pour saisir les commandes suivantes en mode multijoueur)

Say <message> - le message est expédié à tous les joueurs

Taunt Taunt1 - lance l'animation de moquerie 1

Taunt Victory1 - lance l'animation de victoire 1

Taunt Wave - lance l'animation audio

UTILISER LA SOURIS (ET POURQUOI !)

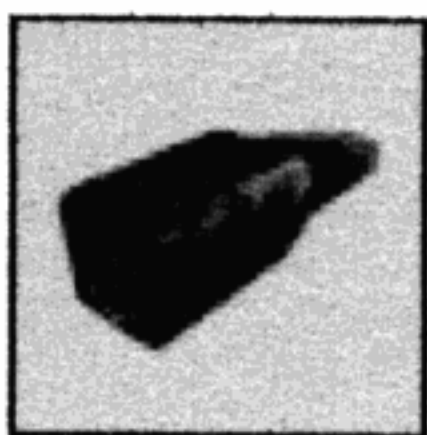
Même s'il est possible de jouer uniquement à l'aide du clavier pour évoluer dans l'univers 3D de Unreal, vous contrôlerez mieux et plus efficacement votre personnage en combinant les touches du clavier et de la souris.

Lorsque vous utilisez la souris pour contrôler vos mouvements et vos tirs, vous bénéficiez d'une précision et d'une vitesse que les joueurs n'utilisant que le clavier n'ont pas. Le clavier est mieux adapté dans ce type d'environnement pour se déplacer latéralement, en avant et en arrière, et sauter.

Pour maîtriser les commandes par défaut de Unreal, gardez la main gauche posée sur le clavier, en utilisant les touches fléchées pour les déplacements, les touches 0 à 9 pour sélectionner les armes, et la barre d'espace pour sauter, tandis que la main droite dirige la souris pour contrôler la rotation, la visée et le tir. Vous pouvez bien évidemment personnaliser ces commandes et les adapter à votre convenance à l'aide du menu Options.

BASE DE DONNÉES

Armes

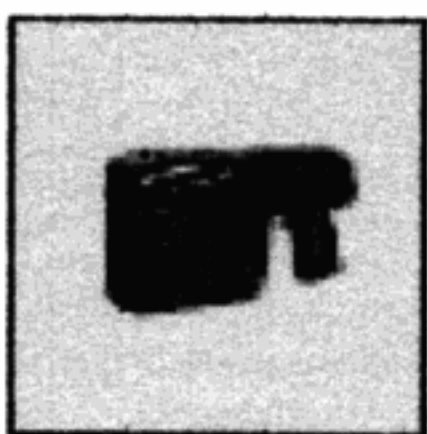


Pistolet à dispersion

L'arme standard des gardes du Vortex Rikers. Si elle n'est pas particulièrement puissante en configuration normale, cette arme peut devenir mortelle lorsqu'elle est surchargée de bonus. Le pistolet à dispersion se recharge automatiquement et indéfiniment, de sorte que vous n'êtes jamais démunis si vous disposez de cette arme dans votre arsenal.

Tir principal : au départ, projectile de faible puissance destructrice mais à haute capacité d'illumination (très utile pour éclairer des zones obscures). Très destructeur si chargé de bonus.

Tir secondaire : l'énergie du projectile est surchargée (jusqu'à 500 %) lorsque le bouton de tir est maintenu enfoncé.



AutoMag

Cette arme, très simple à manier, utilise des cartouches à poudre (par double chargeur de 10). Sachez en permanence de combien de cartouches vous disposez encore dans vos chargeurs : il n'est pas spécialement recommandé de changer de chargeur face à un Skaarj.

Tir principal : affût traditionnel, précis mais lent.

Tir secondaire : affût déporté style « gangsta », moins précis mais beaucoup plus rapide.

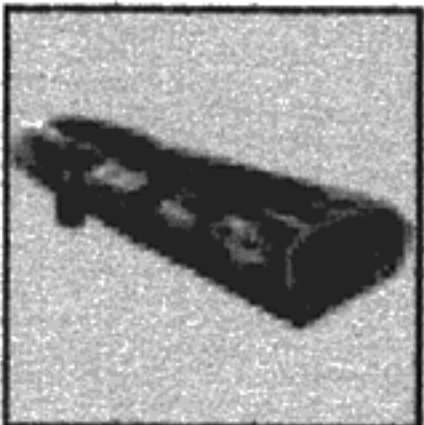


Stinger

Le stinger est à l'origine un outil employé dans les mines de tarydium qui a ensuite été transformé en arme mortelle. C'est bien la preuve que la guerre est source de nombre d'inventions. En mode Tir principal, cette arme nécessite une assez bonne adresse. En revanche, les projectiles à plus grande dispersion du mode Tir secondaire demandent une bien moindre précision.

Tir principal : cadence rapide et salve étroite d'éclats de tarydium.

Tir secondaire : décharge simultanée de cinq éclats de tarydium, rechargement lent.



ASMD

Si l'énergie comprimée au cœur de cette arme était libérée d'un seul coup, la puissance émise pourrait abattre un gratte-ciel. La quantité d'énergie envoyée par chaque tir, bien que comparativement faible, est encore suffisante pour détruire la plupart des cibles.

Tir principal : explosion hyper-rapide d'énergie concentrée.

Tir secondaire : projectile d'énergie instable à expansion radiale. On aurait entendu parler de tir combiné...



Lanceur 8-coups

L'arme de choix des démolisseurs. Le lanceur 8-coups tire à la fois des roquettes et des grenades, à l'unité ou par lots de six. Les roquettes explosent au contact de la cible, tandis que les grenades n'explosent que deux ou trois secondes après leur projection. Visez au centre de votre cible pour déclencher le détecteur de chaleur du lanceur 8-coups.

Tir principal : lance-roquette. Maintenez enfoncé le bouton de tir pour charger des roquettes multiples. Pour tirer des roquettes dans un cercle étroit, appuyez simultanément sur les touches de Tir principal et de Tir

secondaire puis relâchez le bouton de Tir principal pendant le chargement des roquettes.

Tir secondaire : Lance-grenades. Maintenez le bouton de tir enfoncé pour charger des grenades multiples.



Canon antiaérien (Flak)

Le canon antiaérien, assez encombrant avouons-le, utilise des éclats de métal en guise de munition. Ne vous laissez pas abuser par ce manque de pyrotechnie : les éclats d'obus peuvent causer des dégâts très considérables.

Tir principal : tir extrêmement rapide d'éclats qui peuvent rebondir sur les murs, les plafonds et le sol.

Tir secondaire : tir d'obus à dispersion qui explosent à l'impact en projetant des éclats dans toutes les directions.

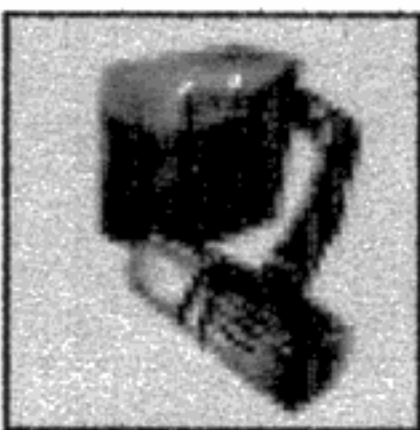


Lance-lames

Cette arme Skaarj projette de larges lames aiguisées et virevoltantes, capables de trancher les matériaux les plus durs. Les lames peuvent modifier leur inclinaison en fonction des signaux de guidage émis par le lance-lames.

Tir principal : les lames peuvent ricocher sur les murs, les plafonds et le sol.

Tir secondaire : les utilisateurs expérimentés peuvent donner des ordres en anglais pour modifier la trajectoire des lames après leur lancement.



FusilGESBio

Témoignage du recyclage créatif, cette arme utilise les déchets volatiles de Tarydium comme munitions. La nature éminemment instable de ces déchets rend le FusilGESBio plus puissant que son faux-jumeau, le Stinger.

Tir principal : les projectiles de tarydium explosent au contact des tissus vivants et adhèrent à la plupart des autres surfaces quelque temps avant d'exploser.

Tir secondaire : maintenez la touche de Tir secondaire enfoncée pour projeter une boule de tarydium plus grosse et plus puissante. Plus vous maintenez la touche de Tir secondaire enfoncée, plus la boule grossit (jusqu'à 500% de déchets mortels).



Fusil d'assaut

Communément appelé « obusier de poche », ce canon de 1,50 m de longueur dispose d'une incroyable puissance de feu. Auparavant utilisé comme fusil de chasse aux confins de la galaxie, il permettait de descendre les plus gros gibiers.

Tir principal : longue portée, très puissant, précis.

Tir secondaire : triple décharge, moins précis, plus adapté en lieu clos.



MiniGun

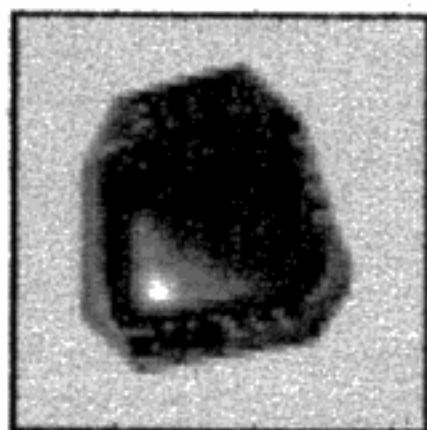
Comme l'Automag, le MiniGun utilise des cartouches à poudre en guise de munitions. Cependant, sa cadence de tir est beaucoup plus rapide et sa capacité en munitions bien plus importante.

Tir principal : décharge continue de balles, rapide, précis.

Tir secondaire : plus rapide, mais décharge de balles moins précise.

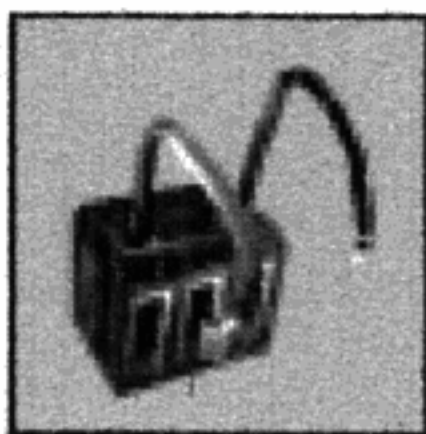
Objets de l'inventaire

Les objets d'inventaire sont en permanence à votre disposition et deviennent actifs lorsque vous les prenez. Utilisez les touches **^** et **\$** de votre clavier pour sélectionner un des objets affichés dans votre barre d'inventaire. L'objet choisi est alors encadré par un carré blanc. Utilisez la touche **Entrée** pour activer un objet. Les objets activés sont affichés en rouge. Appuyez une seconde fois sur la touche **Entrée** pour désactiver un objet.



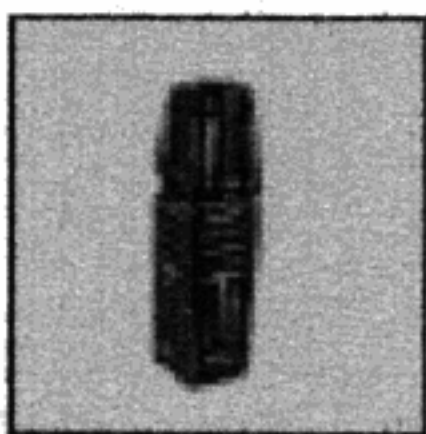
Traducteur Universel

Cet appareil fournit des informations vitales, des indices et des suggestions concernant le jeu. Chaque fois que vous découvrez un objet, le Traducteur peut l'analyser et l'interpréter, et afficher un message d'information sur votre écran. Appuyez sur **F2** lorsque l'icône Traducteur clignote pour l'activer et lire son message d'analyse. Appuyez de nouveau sur **F2** pour désactiver le Traducteur.



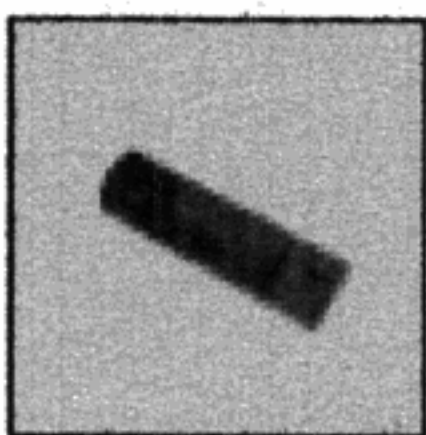
Amplificateur

Augmente efficacement la puissance de vos armes (Pistolet à dispersion et ASMD).



Silencieux

Assourdit le bruit de vos armes, en vous permettant de mener des attaques surprises plus efficaces.



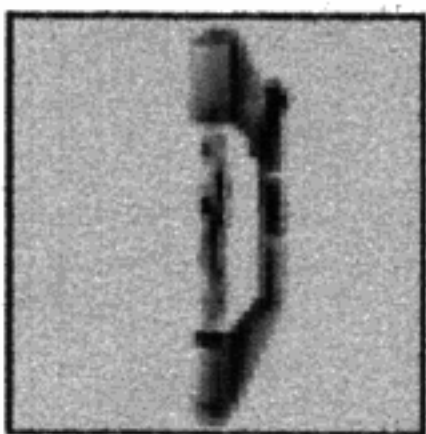
Fusée éclairante

Fournit un éclairage temporaire dans l'obscurité une fois allumée et lancée sur le sol. Vous ne pouvez pas tenir une fusée éclairante. Utilisez la fusée éclairante pour éclairer temporairement un lieu.



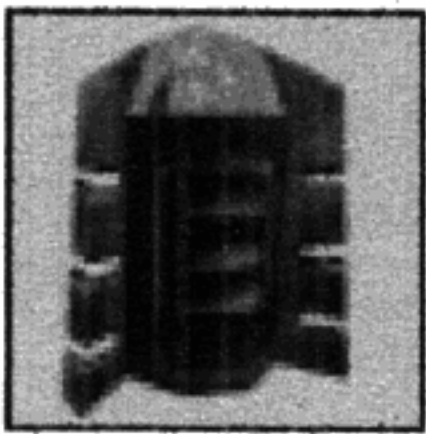
Lampe-torche

Utilisez la lampe-torche lorsque vous avez besoin de vous éclairer. La durée des piles des lampes-torche est limitée.



Champ de force

Crée temporairement une barrière impénétrable. Utile pour interdire le franchissement de passages et de couloirs étroits, ainsi que comme bouclier protecteur.



Invisibilité

Vous rend temporairement invisible. Mais n'oubliez pas que même le vent s'entend.



Bottes de saut

Une fois activées, les bottes de saut vous permettent de sauter beaucoup plus haut que d'ordinaire. Toutefois, leur efficacité étant limitée dans le temps, vous ne devez vous en servir qu'au moment nécessaire.



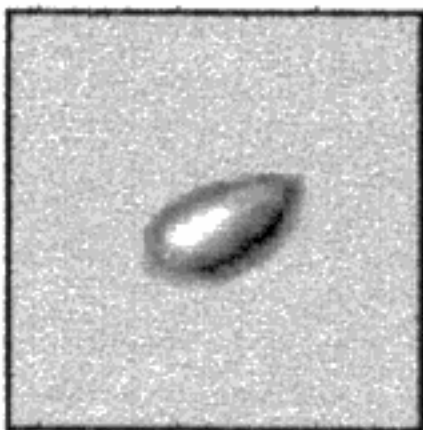
Scaphandre

Vous permet de respirer sous l'eau.



Projecteur

Fonctionne comme la lampe-torche mais dispose d'une source d'alimentation quasi illimitée.



Graine de fruit Nali

Plantez une de ces graines pour obtenir un fruit de guérison Nali. Lorsque la plante a poussé, vous disposez de 29 points de santé. Si vous mangez la plante avant qu'elle se soit complètement développée, le nombre de points de santé dont vous bénéficierez sera moins important.

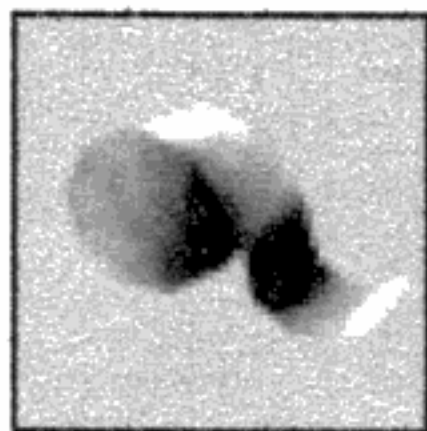


Boîte vocale

Crée une diversion sonore pour détourner l'attention de vos ennemis.

Objets à récupérer

Contrairement aux objets d'inventaire, les objets à récupérer sont activés ou utilisables dès que vous vous en emparez. C'est pourquoi il est souvent préférable de laisser à sa place un objet à récupérer dont vous n'avez pas immédiatement besoin, quitte à revenir éventuellement le chercher s'il vous est nécessaire.



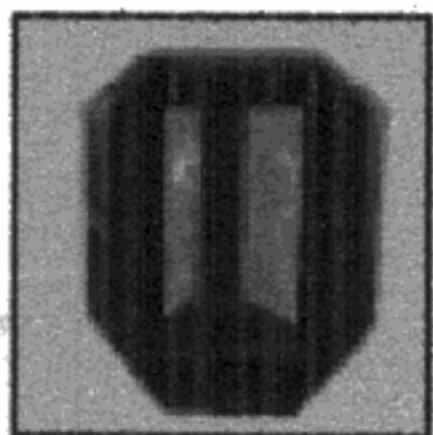
Pansements

Les pansements permettent de soigner des blessures légères (+ 5 points de santé) mais sont relativement peu efficaces pour des blessures importantes.



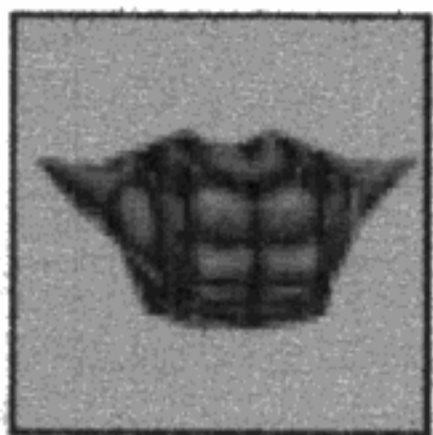
Fruit de guérison Nali

Cette plante indigène possède des propriétés curatives naturelles. En mangeant son fruit, vous obtenez 29 points de santé. En mode multijoueur, ces fruits repoussent très rapidement après avoir été cueillis.



Supersanté

Vous procure 100 points de santé. Ne gâchez pas le bonus de Supersanté si vous êtes encore en bonne santé (près de 200 points). Attendez d'avoir vraiment besoin d'une bonne cure régénérante avant de le récupérer. (Note : sans bonus de Supersanté, vous ne pouvez pas avoir plus de 100 points de vie).



Armure

Les nombreux types d'armures que vous trouverez en cours du jeu permettent d'augmenter votre résistance aux blessures provoquées par les tirs et les coups. Certains types d'armures protègent mieux que d'autres selon les types d'attaques. Plus votre armure prend de coups, plus elle perd en efficacité. Surveillez continuellement l'indicateur État de l'armure pour savoir dans quelle mesure elle peut encore vous protéger. Lorsque l'indicateur montre un niveau de protection à zéro, vous n'êtes plus protégé.



Combinaison d'amiante

Permet de résister au feu et à la chaleur.



Combinaison Kevlar

Offre une meilleure protection lorsqu'elle est utilisée avec une armure.



Combinaison Antitoxique

Évite les dommages provoqués par l'immersion dans une piscine de déchets de tarydium et autres zones toxiques.

Note : Toutes ces combinaisons augmentent plus ou moins votre résistance aux dommages que vous pouvez subir. Comme les armures, ces combinaisons s'usent à mesure que l'on s'en sert.

Créatures

Vous trouverez ci-dessous une description de quelques-unes des créatures qui peuplent le monde de Unreal. Ces informations fragmentaires, extraites de quelques pages du journal d'un ancien membre de l'équipage du Vortex Rikers, manquent malheureusement de précision. On pense que les créatures décrites ci-dessous peuvent être légèrement différentes selon la « classe » à laquelle elles appartiennent dans leur propre groupe et/ou leurs mutations génétiques, de même qu'il semble exister une forme de hiérarchie entre elles et des relations entre les différentes espèces... Inutile de rappeler sans doute que vous devez être en permanence sur vos gardes et ne vous déplacer qu'avec d'innombrables précautions.



Skaarj

Taille : 2,40 m **Poids :** 185 kg.

Armes : Griffes rasoir ; projectile

Description : Extrêmement agressif ; très grande agilité ; impitoyable et rusé

Des prédateurs disposant d'une extraordinaire force physique et de la capacité d'utiliser de nombreuses armes. Leurs gigantesques griffes rétractiles peuvent littéralement déchiqueter leurs proies. Pire encore, il existe plusieurs types de Skaarj. Et certains portent des armures.



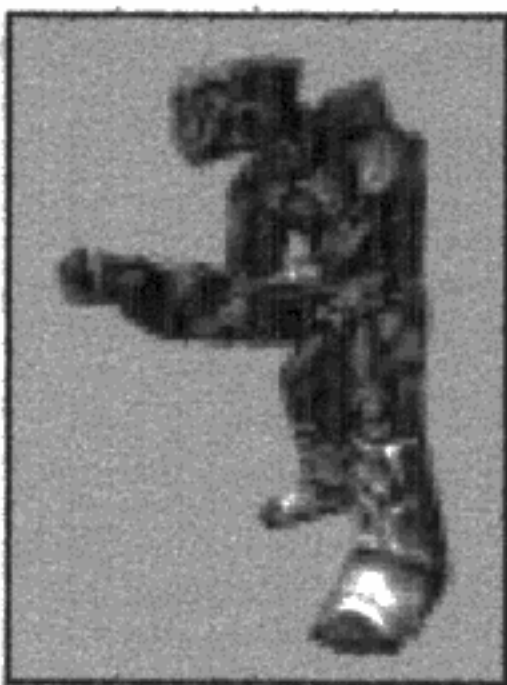
Slith

Taille : 3,60 m **Poids :** 190 kg.

Armes : Griffes ; jet d'acide

Description : Très agressif ; agilité moyenne ; carnivore

Ces cousins amphibiens des Skaarj sont mortels sur terre comme dans l'eau. S'ils ne parviennent pas à vous atteindre de leurs griffes aiguisées, méfiez-vous de leurs jets de suc digestif.



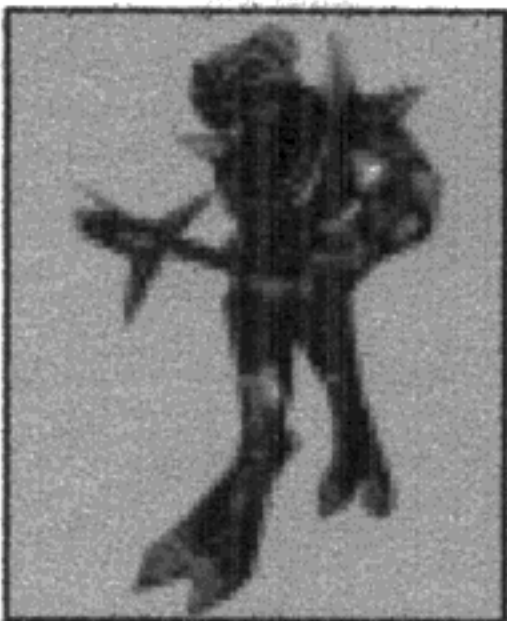
Mercenaire

Taille : 1,80 m **Poids :** 125 kg.

Armes : Mitrailleuse/lance-missiles monté sur l'avant-bras

Description : Très agressifs ; extraordinairement agiles ; soldats-pillards bioniques et cupides sillonnant la galaxie.

Il pourrait y avoir un humanoïde dissimulé sous leur appareillage, mais le seul moyen de le découvrir est de le faire exploser.



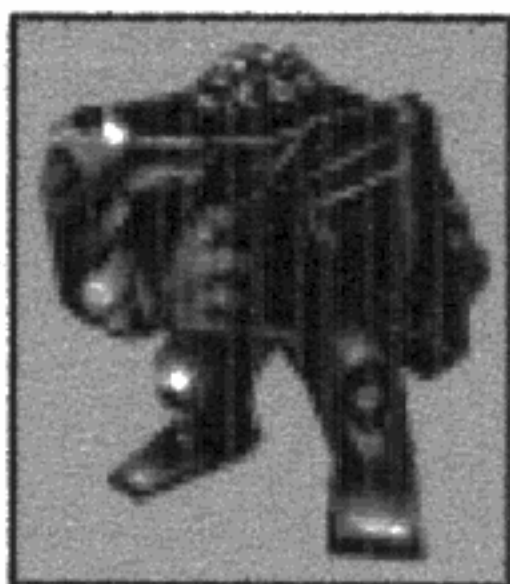
KRALL

Taille : 2 m **Poids :** 140 kg.

Armes : Gourdin ; corps à corps et projectile

Description : Très agressif ; agilité supérieure ; guerrier discipliné

Employé par les Skaarj comme aides, malgré une intelligence quelque peu limitée (mais faut-il être Einstein pour frapper comme un sourd ?). Un seul coup de leur gourdin peut vous projeter à une distance considérable.



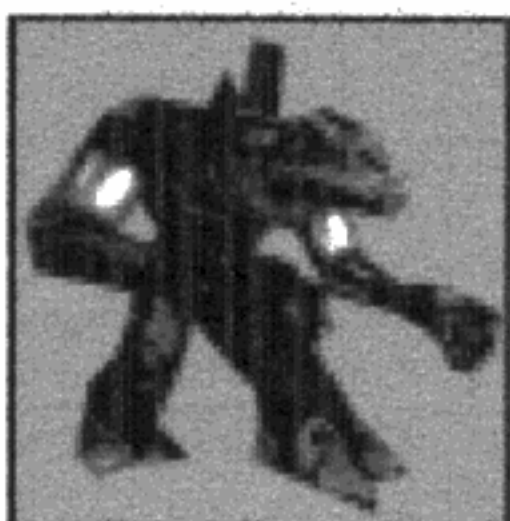
BRUTE

Taille : 2,70 m **Poids :** 325 kg.

Armes : Deux canons montés sur les bras

Description : Très agressif ; peu agile ; résistant et impitoyable

Fabriqués avec amour par les Skaarj dans un seul but : faire des carnages. Votre meilleure chance de survie contre ces machines à tuer est de profiter de leur faible agilité.



TITAN

Taille : 9 m **Poids :** 15 à 16 tonnes

Armes : Jet de pierres ; bras puissants

Description : Très agressif ; faible agilité ; extrêmement résistant

Ce colosse, encore plus coriace qu'il n'en a l'air (!), semble impossible à arrêter. Le plus sage est de l'éviter autant que possible. Si vous ne pouvez pas, bougez tout le temps et restez hors de sa portée.



NALI

Taille : 2,40 m **Poids :** 85 kg.

Armes : Capacités télécinétiques limitées

Description : Très passif ; doux et timide ; parfois utile

Ces anciens dirigeants bienveillants de la planète sont aujourd'hui réduits en esclavage par les Skaarj. Avec un peu de chance, ils pourront vous fournir des informations cruciales sur l'environnement dans lequel vous évoluez.

ASSISTANCE TECHNIQUE

SERVICES CLIENTS:

Adresse: INFOGRAMES FRANCE
Service Hotline
4 rue des Draperies
Les Coteaux de Saône
69532 St Cyr au Mont D'Or Cedex
FRANCE

N° de Téléphone : 08-36-68-30-20 (2,23 F/mn) (Solutions)
01-41-06-59-96 (Technique)

Minitel : 3615 Infogrames (2,23 F/mn) (Solutions)

E-mail : support@fr.infogrames.com
<http://www.infogrames.com>

A DIGITAL EXTREMES EPIC MEGAGAMES COLLABORATION

Development Team

Game design: James Schmalz & Cliff Bleszinski

Level designers: Cliff Bleszinski, T. Elliot Cannon, Cedric Fiorentino,
Pancho Eekels, Jeremy War, Shane Caudle

Animator: Dave Carter

Artists: James Schmalz, Mike Leatham, Artur Bialas

Programmers

Engine: Tim Sweeney

Game & AI: Steven Polge

Effects: Erik de Neve

Audio: Carlo Vogelsang

Scripting: James Schmalz & Nick Michon

Musicians: Alexander Brandon, Michiel van den Bos

Sound Effects: Dave Ewing

Epic Biz: Jay Wilbur, Mark Rein, Nigel Kent, and Craig Lafferty

In memory of Myscha and Petit

For putting up with so much, we would especially like to thank
the wives, girlfriends and families of the developers.

GT Interactive

Producer: Jason Schreiber

Executive Producer: Greg Williams

Lead Tester: Joel Breton

Product Manager: Ken Gold

Assistant Product Manager: Phil Tucker

Public Relations Manager: Alan Lewis

Director of Creative Services: Leslie Mills

Creative Director: Vic Merritt

Artists: Michael Marrs, Jill Pomper, Lesley Zinn, and Jen Scheerer

Production Coordinator: Liz Fierro

Box Design: Vic Merritt & Leslie Mills

Testers: Mike Barker, Jim Tricario, Dan McJilton, Chris Carr, Fran Katsimpris, Matt
Kutrik, Troy Kupisch, Calvin Grove, Mike Predergast, Jesse Smith, Clint McCaul, Corey Allen, Chris McGuirk,
Reuben Brown, Dave Aldahl, Ed Piper, Geoff Myers, Andre Cerny, Dave Monroe, Jamal Jennings, Cormac Russel.

Manual: Mike Forge

Special Thanks: Chad Faragher for the Ripper program, Nick Oddson for maintaining all our systems,
Chris Hargett, DJ Carroll, Diane Schmalz, Shannon Newans, Evelyn Eekels, Lani Minella, Gina Hedges,
Ryan Schwartz, Mark Visser, Richard Young, Eric Reuter, and the guys at UnrealNation and Unreal.Org

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

