CD ROM

PERFECT ASSASSIN



GROLIER INTERACTIVE

GROLIER INTERACTIVE

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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 lumière clignotante 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 se produire même si le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été victime d'une crise d'épilepsie.

Si vous 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 de ce jeu.

Nous conseillons aux parents de surveiller 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, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

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

- Ne vous tenez pas trop prêt 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.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- Interrompez le jeu par des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Microsoft, MS-DOS, Windows et le logo Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Il est strictement interdit de reproduire, distribuer ou prêter (en partie ou en totalité) les informations, le contenu ou le logiciel gravé sur ce CD-ROM sans autorisation préalable.
Perfect Assassin © 1997 Veritas Productions Ltd.

000 252

Le vieux Manuel

Sommaire

Perfect Assassin

Installation - Pour commencer ... Page 3

Informations techniques ..... Page 4

Crédits ..... Page 5

Introduction de Kev Walker ..... Page 6 & 7

L'histoire ..... Page 8 & 9

Comment jouer:

Commandes, options & interface Page 10

Interface de l'utilisateur ..... Page 11

Interface de conversation ..... Page 12 & 13

Armes et combat ..... Page 14

Inventaire ..... Page 15

Guide du premier niveau ..... Page 16 & 17

Sauvegarder & charger ..... Page 18

Autres conseils & tuyaux ..... Page 19

Le Jeux Manuel

INSTALLATION

Installer Perfect Assassin Sous DOS

Insérez le disque dans votre lecteur CD-ROM
Accédez au lecteur CD-ROM en tapant la lettre correspondant au lecteur suivie de deux points au prompt du DOS (ex. D)
Tapez INSTALL, puis appuyez sur ENTREE
Suivez les instructions à l'écran. Choisissez votre type d'installation: Small (Petite), Medium (Moyenne) ou Large (Grande).
Une petite installation nécessite 20 Mo d'espace libre sur le disque dur.
Une installation moyenne nécessite 72 Mo d'espace libre sur le disque dur.
Une grande installation nécessite 300 Mo d'espace libre sur le disque dur.
Lorsque l'installation est terminée, tapez PASS pour lancer le jeu.

Installer Perfect Assassin sous Windows 95

Insérez le disque dans votre lecteur CD-ROM.
Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows 95.
Cliquez sur "Exécuter".
Tapez D:\Install (insérez la lettre correspondant à votre lecteur, s'il ne s'agit pas de "D").
Suivez les instructions à l'écran. Choisissez votre type d'installation: Small (Petite), Medium (Moyenne) ou Large (Grande).
Une petite installation nécessite 20 Mo d'espace libre sur le disque dur.
Une installation moyenne nécessite 72 Mo d'espace libre sur le disque dur.
Une grande installation nécessite 300 Mo d'espace libre sur le disque dur.
Lorsque l'installation est terminée, double-cliquez sur l'icône "Pass" pour lancer le jeu.

Le Site du Manuel

Informations Techniques

Spécifications minimum

Système PC 486DX2 66 Mhz ou 100% compatible.
Mémoire: 8 Mo de RAM minimum (Windows), 16 Mo (Dos), 20 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour une installation minimum.
Vidéo: carte vidéo VSGA compatible VESA 1.2.
Son: SoundBlaster, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16, SoundBlaster AWE32, AdLib, Gravis Ultrasound, Roland MT32, General Midi et cartes 100% compatibles.
Logiciel MS-DOS compatible avec Windows 95.

Ligne d'assistance technique

Si vous avez des problèmes en exécutant Perfect Assassin, contactez la ligne d'assistance technique au numéro suivant:

04 92 96 87 09

de 9h00 à 17h30 du lundi au vendredi.

Avant d'appeler, assurez-vous de connaître la configuration de votre ordinateur.

Le Jeux Nanel

AVEC
CHARON † K'LHANNA † ROCHAN † ARCHON ET M. X

GROLIER INTERACTIVE
Présente

PERFECT ASSASSIN

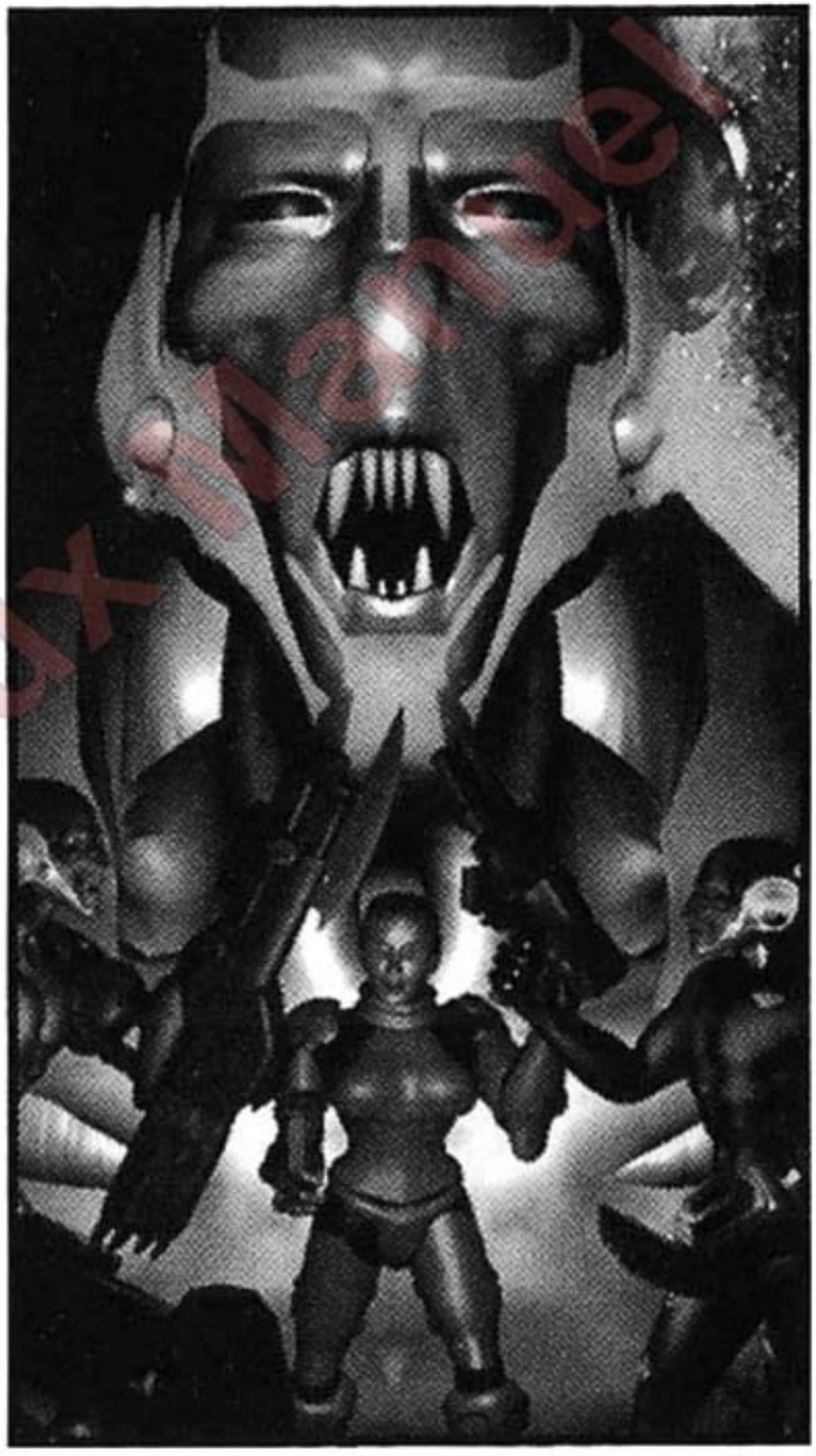
un jeu VERITAS PRODUCTION

Créé par
KEV WALKER

Développé par
SYNTHETIC DIMENSIONS

DIRECTEUR DE PROJET KEV BULMER
DIRECTION ARTISTIQUE KEV WALKER & KEV BULMER
MOTEUR 3D IAN DOWNEND
IA & PROGRAMMATION IAN DOWNEND & KEV BULMER
CODE SUPPLEMENTAIRE JON WILDSMITH
UTILITAIRE D'INSTALLATION KEVAN HARRIMAN
ARTISTES GRAPHISTES KEV BULMER, NIGEL BUNEGAR, MATT STOTT, BEN CLARK, MARK SHERIDAN
MUSIQUE TONY WILLIAMS
CONCEPTION DU JEU KEV WALKER & SYNTHETIC DIMENSIONS
PAGES KAR.NET KEV WALKER
ANOMALIES SPATIO-TEMPORELLES MATT STOTT
DRESSEUR D'ANIMAUX BEN CLARK

FILME EN EXTERIEUR SUR LA PLANETE KAR-NAQ, AVEC LA COOPERATION DES CITOYENS DE KAR-ES-TAAL



Non vendu

Kev Walker

L'un des dessinateurs de science-fiction les plus en vue au Royaume-Uni
Créateur de Perfect Assassin
Son œuvre:
Pour 2000 AD: ABC Warriors, Rogue Trooper, Judge Dredd, The Inspectre, Mercy Heights (entre autres).
Artiste de conception pour le film Judge Dredd, avec Sylvester Stallone.



Perfect Assassin est né de l'imagination du dessinateur britannique Kev Walker, dont le talent s'est déjà imposé dans les pages de 2000 AD, ainsi qu'au grand écran, dans le film Judge Dredd, avec Sylvester Stallone. Mais comment Kev a-t-il eu l'idée du concept de Perfect Assassin?

L'idée de créer le personnage principal, Charon, m'est venue il y a environ 4 ou 5 ans, et j'ai commencé à écrire un script et une histoire générale dans lesquels étaient impliqués Charon et de nombreux autres personnages, ce qui formait le concept de base d'une bande dessinée. J'ai ensuite discuté avec Dave Martin de chez Veritas Production, et son idée était de rassembler des personnes avec des projets. Il pensait que cela ferait un bon jeu vidéo, ce qui nous a amenés à discuter avec le développeur, Synthetic Dimensions, puis avec l'éditeur, Grolier Interactive. J'ai ensuite fourni à Synthetic Dimensions un scénario et des idées de base qui comprenaient des dessins des personnages; l'étape suivante était donc de les faire passer de la planche à dessins à l'ordinateur. Synthetic Dimensions a alors commencé à transférer les informations sur la machine, en utilisant mes idées comme base, en regroupant les données à partir des plans pour construire les visuels, les décors et les personnages dans un

monde futuriste en 3D, tout en restant le plus proche possible du concept original.
Comme vous pouvez l'imaginer, pour un jeu de cette importance, ce processus a été long. Je me suis ensuite moins impliqué et Synthetic Dimensions a inséré toutes les informations dans le jeu! D'après le script original, le jeu est ce que j'appellerais une aventure de "science-fantasy" qui suit une histoire épique de science-fiction, inspiré par des concepts comme ceux de la Guerre des Etoiles et de Star Trek: Deep Space Nine; enfin, en gros, par toutes les œuvres majeures de science-fiction, ici-bas et ailleurs! Ce concept a plu aux gens de chez Synthetic Dimensions car ils ont tous été influencés par le même genre d'histoires et de films. Le jeu est une véritable aventure futuriste, qui évolue directement à partir de l'histoire originale.
Perfect Assassin reste fidèle à mon concept original, encore plus que je ne l'avais espéré. Par exemple, je suis vraiment content du look des sprites et de la façon dont ils bougent à l'écran.
La création de Perfect Assassin a vraiment été une expérience intéressante, et je pense que le jeu est tout aussi intéressant. J'espère que vous aimerez jouer à Perfect Assassin autant que j'ai aimé travailler sur ce projet.



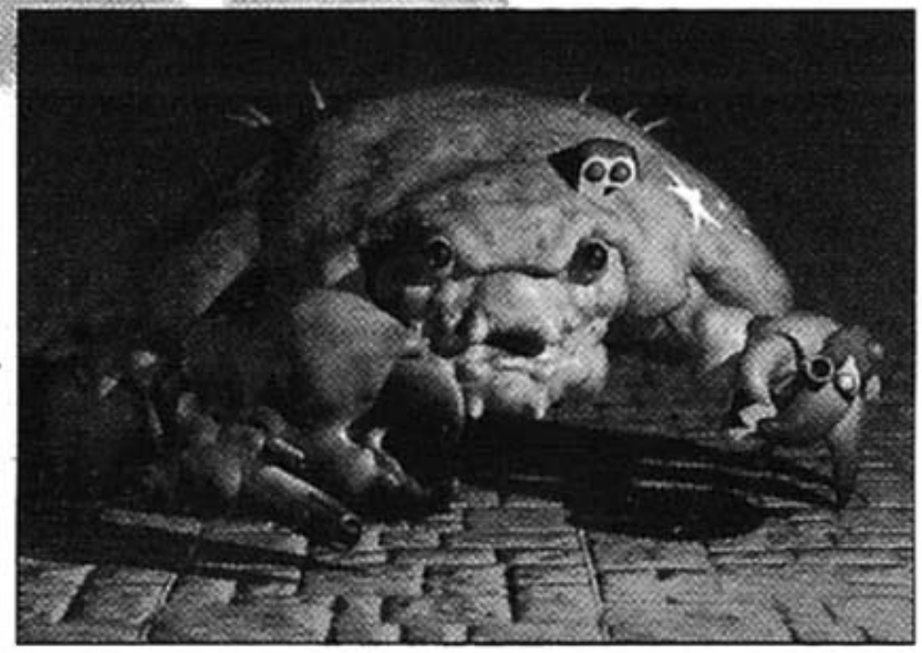


Le Vieux Manuel

Le temps, l'espace & autres éléments

"Quel objectif plus extraordinaire pour un assassin que le Suicide Temporel. Quel défi plus grand que le duel à mort contre un ancien soi."

Les "Kobrai" sont une race à part. Leur nom signifie "Pourvoyeurs ". Eux seuls sont chargés de faire en sorte que la "Réalité" se déroule sans aucun incident.
Au cœur de la Citadelle, les immenses "Moteurs industriels de Réalité" maintiennent l'Univers en place. Les autres races n'accordent que peu de crédit à cette théorie, mais rares sont ceux qui sont prêts à perturber les "Kobrai" dans leur tâche et risquer ainsi la destruction de l'Univers... jusqu'à maintenant.
Les Pra'Min, une espèce insidieuse de crustacés malfaisants, ont réussi à mettre la main sur un Chevaucheur du temps, une créature mythique et rare, capable de voyager à travers les marées du temps. A l'aide du Chevaucheur du temps, les Pra'Min ont pénétré dans la Citadelle et ont endommagé les systèmes qui assuraient le bon fonctionnement de la "Réalité".
Au cours de cette violente attaque, l'Arcophyte T'Promiel, Gardien de la Citadelle et dernier protecteur des Kobrai, trouve la mort; réduit en cendres par les Kommandos Pra'Min. Poussés par la cupidité, les Pra'Min plongent dans le Protoverse, un prototype d'univers qui existe à l'intérieur de la citadelle Kobrai et où



les concepts abstraits qui alimentent la 'Réalité' prennent forme. Ils laissent derrière eux un détachement chargé de monter la garde devant l'entrée tourbillonnante.
Les Pra'Min ont non seulement semé le chaos dans les mécanismes de la réalité, mais ils ont dérobé une clé sur le cadavre brûlé de T'Promiel, un orbe lumineux légendaire permettant d'accéder à la Source de la Fontaine, à l'origine de l'énergie universelle.
Les Kobrai, décimés et désespérés après l'attaque sauvage des Pra'Min, doivent recourir à des moyens extrêmes et décident de faire appel à Charon, 'l'assassin parfait'.
Charon n'est pas un assassin ordinaire: c'est l'assassin suprême. Un être au sommet de sa profession. A l'origine un être mortel de chair et de sang, Charon a utilisé son art pour améliorer l'enveloppe que la nature lui avait donnée, pour atteindre l'objectif ultime: l'immortalité.
C'est à ce moment que vous pénétrez dans cette réalité nouvelle et étrange pour ne faire plus qu'un avec Charon, l'assassin parfait. Tandis que vous recevez grâce à l'Intelligence Artificielle de votre vaisseau l'ordre de rencontrer l'émissaire des Kobrai, vous réalisez que votre mémoire a été inexplicablement effacée. Désorienté, vous vous rendez sur la planète Kar-Naq et allez au rendez-vous avec, à l'esprit, les seuls mots 'Carteele' et 'Ul D'Grak'. Mais leur signification demeure un sombre secret.
Saurez-vous échapper aux tentatives de meurtre? Nombreux sont ceux qui voudraient contrecarrer votre mission et souhaitent la mort de Charon.
Pourrez-vous trouver l'émissaire Kobrai qui l'attend à l'intérieur des remparts immenses de Kar-Es-Taal, une cité grouillant d'étranges créatures extraterrestres?
Serez-vous capable d'arriver à la Citadelle Kobrai pour terrasser les Pra'Min qui menacent l'existence même de la Source de la Fontaine. Seul le temps (ou l'espace?) le dira.

Commandes, options et interface

Perfect Assassin a été conçu pour être facile à utiliser. Lorsque l'installation est terminée, entrez dans le jeu par l'intermédiaire de l'option Ecran Menu, F1.

Options de l'écran Menu

F1 - Nouvelle partie
F2 - Charger partie
F3 - Sauvegarder partie
F4 - Reprendre partie
F5 - Son on/off
F6 - Quitter

Contrôler Charon

Vous pouvez contrôler le personnage principal, "Charon", à l'aide des boutons de la souris et du curseur de la souris.

Marcher vers: placez le curseur de la souris là où vous voulez vous rendre et appuyez sur le bouton gauche de la souris. "Charon" se déplacera alors jusqu'à cet endroit. Le nom de cette destination sera affiché à l'intérieur de la fenêtre d'informations sur l'interface du joueur située au bas de l'écran. NB: si vous placez le curseur de la souris n'importe où sur le bord de l'écran, votre position (ex. le canyon dans le désert) apparaîtra dans la fenêtre des messages.

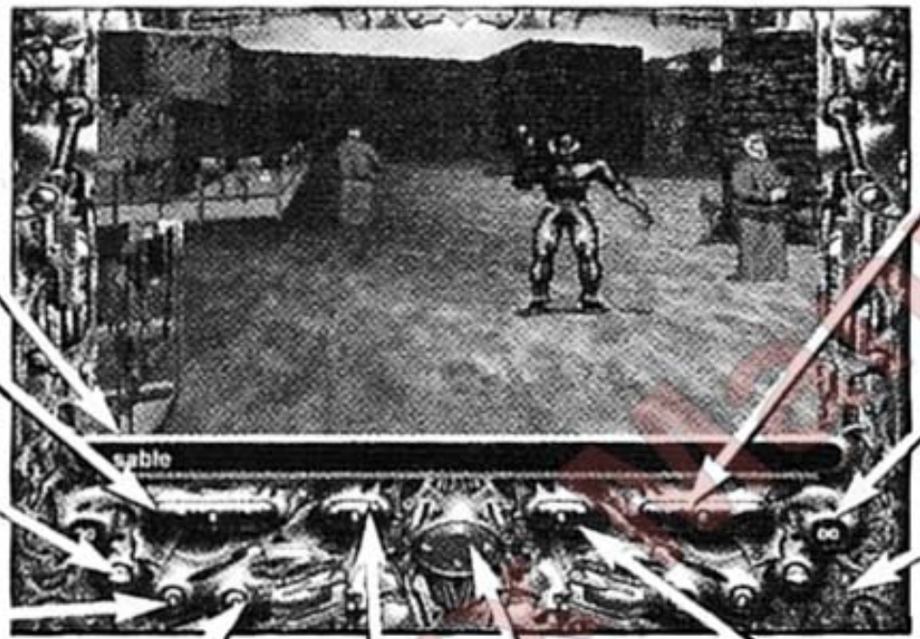
Inspecter, Ramasser et Utiliser un objet: placez le curseur de la souris sur l'objet que vous souhaitez inspecter et appuyez sur le bouton gauche de la souris. "Charon" viendra jusqu'à cet objet. Placez le curseur sur un objet et vous verrez apparaître une description de celui-ci. Cliquez à nouveau avec le bouton gauche de la souris sur l'objet pour le ramasser ou l'examiner de plus près.

Tirer sur un objet/un personnage: cliquez avec le bouton droit de la souris pour faire apparaître une cible. Visez en déplaçant le curseur de la souris. Il devient blanc, et se transformera en réticule rouge lorsqu'il sera placé sur une cible valide. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour tirer. Appuyez à nouveau sur le bouton droit de la souris pour quitter le mode de combat.

Parler à un personnage: pour commencer une conversation avec un autre personnage, cliquez avec le bouton gauche de la souris pour attirer son attention, puis cliquez à nouveau avec le bouton gauche pour commencer à parler.

Le vieux Manuel

Interface de l'utilisateur



Pour activer l'un des boutons de l'interface décrits ci-dessus, il vous suffit de placer le curseur sur votre sélection et d'appuyer sur le bouton gauche de la souris. Vous pouvez également utiliser les raccourcis clavier suivants en cours de partie:

Options de jeu

F1 - Passer aux cartouches standard
F2 - Passer aux cartouches haute vélocité
F3 - Passer aux obus explosifs
F4 - Retourner au menu principal
F5 - Activer/désactiver le son
F6 - Permuter la taille de l'écran - en fenêtre/plein écran
F7 - Rappel de mission
F8 - Mettre le jeu en pause

Interface de conversation



POUR POSER UNE QUESTION

Qui es-tu? A l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez directement sur le personnage auquel vous vous adressez pour demander 'Qui es-tu?'

Qui est? Cliquez sur l'icône "Qui est" à l'aide du bouton gauche de la souris, puis cliquez sur le personnage dans votre fenêtre des sujets. La question sera alors affichée.

C'est quoi? Cliquez sur l'icône "C'est quoi," à l'aide du bouton gauche de la souris, puis cliquez sur l'objet, l'endroit ou le personnage. La question sera alors affichée.

Où est? Cliquez sur l'icône "Où est" à l'aide du bouton gauche de la souris, puis cliquez sur l'objet, l'endroit ou le personnage. La question sera alors affichée. Toute information ainsi offerte sera affichée en haut à gauche de la fenêtre des sujets, entourée d'un carré vert.

Le Vieux Grenier

Je te donne. Cliquez sur l'objet que vous souhaitez donner à l'aide du bouton gauche de la souris, puis cliquez sur le personnage auquel vous vous adressez. Vous pouvez également cliquer sur l'objet que vous souhaitez donner, puis cliquer sur l'icône "Je te donne".
Donne-moi. Cliquez sur l'objet que vous souhaitez recevoir à l'aide du bouton gauche de la souris, puis cliquez sur Charon pour le recevoir. Vous pouvez également cliquer sur l'objet que vous souhaitez recevoir, puis cliquer sur l'icône "Donne-moi".

AUTRES ICONES

Liste éléments connus: cliquez ici pour faire une liste de tous les éléments que vous connaissez (objets, personnages ou endroits). NB: la plupart des joueurs l'utilisent constamment.
Liste objets connus: cliquez ici pour faire une liste des objets que vous connaissez (les personnages et les endroits ne seront pas inclus).
Liste personnes connues: cliquez ici pour faire une liste des personnages que vous connaissez (les objets et les endroits ne seront pas inclus).
Liste sujets spéciaux: cliquez ici pour afficher des informations ne correspondant à aucun des sujets cités précédemment, c'est-à-dire les Codes d'entrée (il ne s'agit pas d'un objet, d'un personnage ou d'un endroit).
Texte/Icône: cliquez ici pour permuter entre l'affichage du texte ou de l'icône. NB: lorsque vous êtes en mode Texte, le sujet le plus récent apparaîtra en vert.
Flèches de défilement: cliquez ici pour passer les différents sujets en revue.
Attitude: vous pouvez utiliser le compteur d'attitude pour varier la façon dont vous posez une question. Selon l'attitude (Humble, Normale ou Agressive) que vous adoptez, vous pourrez obtenir des informations différentes.

Le Vieux Manuel

Armes et combat

Pensez à réfléchir avant de tirer! Vous pouvez interagir avec les personnages en discutant avec eux. Lorsque vous avez découvert toutes les informations dont vous aviez besoin au cours d'une conversation, vous pouvez choisir de tuer votre interlocuteur ou de lui laisser la vie sauve.
Lorsque vous vous lancez dans un combat, assurez-vous d'avoir choisi les bonnes munitions, et assurez-vous également d'avoir une chance de survivre. Si vous laissez échapper une rafale en public, vous risquez de vous attirer des ennuis, car les personnages se trouvant à proximité pourraient bien se lancer dans la bataille.
N'oubliez pas non plus que les munitions les plus sophistiquées sont rares et qu'il serait vraiment dommage d'utiliser des cartouches très puissantes pour tuer une créature qui pouvait être facilement détruite avec des munitions ordinaires.
Enfin, lorsque vous tuez quelqu'un ou quelque chose, n'oubliez pas d'inspecter le cadavre pour obtenir des indices supplémentaires.

Munitions

Cartouches multi-usages: munitions ordinaires.
Cartouches haute vélocité: des munitions rationnées plus puissantes que les cartouches ordinaires. Elles sont particulièrement efficaces contre les Pra'Min et les Jakhari.
Obus explosifs: ce sont les munitions les plus puissantes à votre disposition. Elles sont utilisées à des fins précises, comme faire des trous dans les objets solides. Elles sont également très efficaces contre les autres créatures.

Le Grand Manuel

Inventaire

Tout ce que vous ramassez est placé dans votre inventaire, afin que vous puissiez utiliser les objets lorsque vous en avez besoin. Pour ouvrir votre inventaire, placez le curseur sur le bouton de l'inventaire et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Vous pourrez passer en revue les objets en stock en utilisant les flèches de défilement. Affichez une vue plein écran en cliquant sur l'objet. Ceci peut faire apparaître de nombreux indices supplémentaires et peut vous aider à comprendre la nature des éléments et ce que vous pouvez en faire. Pour quitter l'écran d'inventaire, cliquez avec le bouton droit de la souris.

Kar-Net

Le Kar-Net est un réseau de terminaux informatiques disséminés dans toute la cité; il s'agit là d'une importante source d'informations qui pourra vous apporter des réponses aux questions que vous vous posez au cours des conversations. Pour accéder au Kar-Net, il vous suffit de trouver un terminal d'ordinateur dans la cité et de cliquer dessus à l'aide du bouton gauche de la souris.
Le Kar-Net fonctionne comme l'Internet: en cliquant sur les éléments et mots (en surbrillance rouge ou verte) qui vous intéressent, d'autres pages apparaîtront, comprenant souvent des liens hypertexte vers d'autres sujets. Vous pourrez obtenir de nombreuses informations ici, si vous êtes assez malin pour connecter les infos aux connaissances déjà acquises et que vous savez lire entre les lignes!

Cortex aérien

Le cortex aérien déclenche un flash-back à partir duquel vous pouvez obtenir des indices qui vous aideront à accomplir votre mission. En déplaçant Charon dans le jeu, certaines actions et certains événements importants seront enregistrés. Ces messages subliminaux peuvent être visionnés à tout moment pour découvrir de nouveaux indices.

Le vieux Manuel

Guide du premier niveau

Le guide suivant rassemble la plupart des commandes, des combats et des utilisations de base de l'interface qui interviendront au cours du jeu; ensuite, il faudra vous débrouiller! Commencez toutes les conversations avec de nouveaux personnages par la question "Qui es-tu?". Une photo de ce personnage apparaîtra sous la forme d'une icône dans votre fenêtre des sujets, ce qui vous permettra de poser des questions à son sujet à d'autres personnes. Et n'oubliez pas de sauvegarder souvent, car ce monde peut être un endroit très dangereux!

Les canyons du désert



1. Cliquez sur le Jakhari mort pour inspecter son cadavre; vous trouverez une pipe à Kirith Jakhari. Cliquez sur le bouton d'inventaire pour voir l'objet.
2. Fouillez les corps des deux Pra'Min morts en cliquant sur eux pour avancer jusqu'aux cadavres, puis cliquez à nouveau sur eux pour les inspecter. L'un d'entre eux ne vous apportera rien, mais l'autre vous fournira des obus explosifs qui allumeront un second bouton de sélection d'arme sur l'interface.
3. Trouvez et parlez au Jakhari blessé en lui cliquant dessus une fois à l'aide du bouton gauche de la souris, afin d'accéder à l'écran de conversation et posez-lui des questions sur tous les sujets et tous les nouveaux thèmes que la conversation génère.

Jeux Mania

Guide du premier niveau (suite)

4. Tuez le Jakhari comme il vous le demande, puis fouillez le corps en cliquant dessus. Vous découvrirez un morceau de papier déchiré que vous devriez peut-être ajouter à votre inventaire.
5. Tirez deux fois sur le coffre (à côté du Jakhari mort) pour trouver des munitions plus puissantes.
6. Retournez au canyon. Sélectionnez des cartouches haute vélocité (bouton du milieu). Un Kommando Pra'Min descendra le canyon en courant. Visez-le à l'aide du bouton droit de la souris et tuez-le en vous servant du bouton gauche comme d'une détente. Si vous ne le tuez pas avant qu'il n'atteigne les portes de la cité, il ira chercher du renfort et deux Pra'Min armés jusqu'aux dents apparaîtront et attaqueront Charon. Vos chances de survie dans cette attaque dépendront entièrement de la rapidité de vos réactions.



7. Fouillez le Kommando Pra'Min et vous découvrirez un morceau de papier plié en deux.
8. Regardez les deux moitiés de la note dans l'inventaire, notez le code qui apparaît sur le papier, devinez le numéro manquant et tapez le code sur le pavé numérique près des portes pour les ouvrir; vous pourrez ensuite entrer dans la cité.
9. Vous pourrez tirer de nombreuses leçons de ce premier niveau; essayez également de regarder autour de vous et de parler de différentes façons aux personnages. Il existe également plus d'une façon de terminer ce niveau; le chemin du succès évoluera avec vos actions et les décisions que vous prendrez.

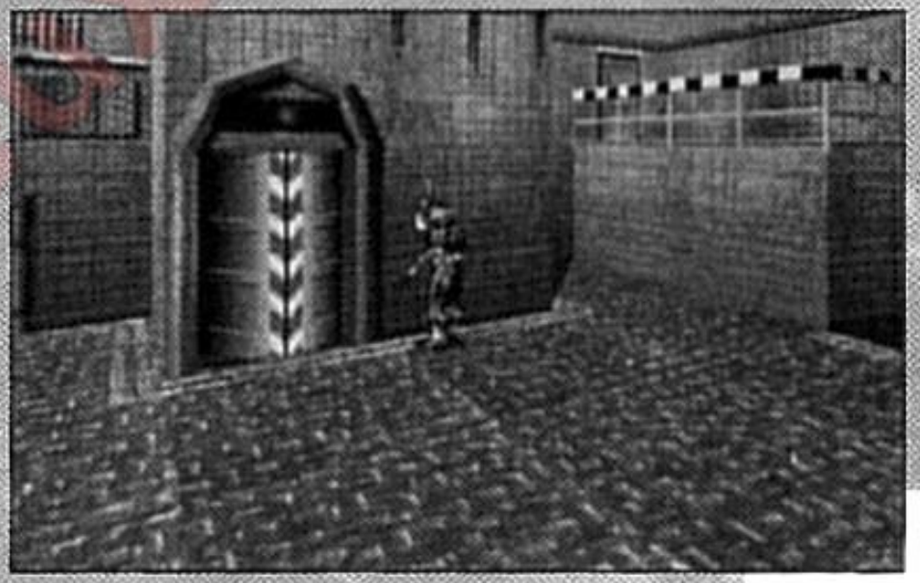
Sauvegarder & charger

Sauvegarder votre partie

Sauvegardez régulièrement votre partie afin d'assurer une progression sûre dans le jeu. La cité est un endroit extrêmement dangereux et il est prudent de sauvegarder vos actions car la mort pourrait bien vous attendre au détour d'une rue. Accédez au menu principal et appuyez sur le bouton F3 ou cliquez sur Sauvegarder partie, puis sur F4 pour reprendre la partie en cours. Vous pouvez également opter pour une sauvegarde rapide de l'emplacement de jeu 1; pour cela, maintenez les touches Alt et S enfoncées sur le clavier.

Charger une partie sauvegardée

Pour reprendre une partie sauvegardée, il vous suffit de cliquer sur la photo de la partie sauvegardée sur le menu Charger partie. Appuyez sur le bouton F2 pour faire apparaître le menu Charger partie. Vous pouvez également opter pour une sauvegarde rapide de l'emplacement de jeu 1; pour cela, maintenez les touches Alt et L enfoncées sur le clavier.



Exploration

Regardez bien autour de vous à chaque niveau; vous trouverez des éléments qui vous aideront à progresser. Presque tout ce que vous ramasserez vous sera utile par la suite, d'une façon ou d'une autre. Et même si vous ne trouvez pas d'utilité à ces objets, parlez-en au cours de vos conversations; vous ne savez jamais ce que vous pourrez découvrir!

En explorant, vous obtiendrez également des armes supplémentaires, de l'énergie (grâce aux chargeurs de bouclier) et des zones secrètes. Si vous regardez attentivement autour de vous et que vous utilisez ce que vous trouvez, vous devriez pouvoir localiser les éléments cachés que vous ne pouvez pas trouver en temps normal.

Autres conseils et tuyaux

Les indices sont autour de vous...

Afin de pouvoir résoudre le mystère de Perfect Assassin, ouvrez bien les yeux et les oreilles. Vous découvrirez de nombreux indices et conseils au cours des conversations, et à travers des sons et images (tels que le Kar-Net, les affiches et en regardant de près votre inventaire).

Questionnez tous les personnages sur tous les sujets de conversation, jusqu'à ce que vous ayez une vue d'ensemble des événements.

Soyez sur vos gardes

Alors que vous circulez dans la cité, la rumeur de votre présence circulera et certains pourraient bien en prendre ombrage. Soyez prêt à vous défendre à tout moment; la rapidité de vos réflexes et vos talents de tireur devront être optimaux si vous espérez survivre à une bagarre dans un bar ou à une fusillade de rue.

Enfin, ne cherchez pas les ennuis, battez-vous de façon stratégique et évitez de tirer sur tout ce qui bouge. Sinon, vous risquez de vous retrouver tout seul et sans aucun indice pour continuer!

Rappel de mission

Si vous oubliez vos objectifs ou si vous n'êtes plus très sûr de ce que vous devriez faire, cliquez sur le bouton d'aide en ligne sur l'interface de l'utilisateur. Un message vous rappellera la nature de votre mission ou tâche.

Le vrai manuel

GROLIER INTERACTIVE UK Ltd. ACCORD DE LICENCE, GARANTIE LIMITEE ET RENONCIATION AUX DROITS

LISEZ ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'UTILISER CE LOGICIEL. L'utilisation de ce logiciel implique l'acceptation de toutes les conditions qu'elle stipule.
Si vous n'acceptez pas ces conditions, veuillez renvoyer le logiciel avant de l'utiliser ainsi que l'emballage complet à votre revendeur.
LICENCE. En ce qui concerne le paiement des droits de licence, qui est compris dans le prix du programme, le logiciel et les données qui accompagnent cette licence (le "Logiciel") et la documentation qui l'accompagnent vous sont cédés sous licence (et non vendus) par Grolier Interactive UK Ltd, 60 St Aldates, Oxford OX1 1ST, Angleterre et ses co-concédants (ci-après collectivement appelés GI). GI ne vous transfère pas le titre de propriété de ce logiciel et cette cession de licence ne peut être considérée comme une "vente" du logiciel. Vous possédez le disque compact sur lequel le logiciel est enregistré, mais GI et ses co-concédants conservent la propriété intégrale du logiciel ainsi que de la documentation qui l'accompagne. Cette licence non-exclusive vous donne le droit d'utiliser et de visualiser cet exemplaire du logiciel. Puisqu'il est livré sur un support en lecture seule (un disque compact), vous ne devez effectuer aucune copie de sauvegarde ou d'archivage de ce logiciel. Si vous recevez des mises à jour sur disquettes de ce logiciel, vous êtes autorisé à effectuer deux copies de sauvegarde de ces dernières. Toute copie du logiciel à partir du disque compact vers un autre support est interdite, à l'exception de l'installation du logiciel même par le programme. Cette licence vous permet d'utiliser le logiciel sur un seul ordinateur à la fois.
RESTRICTIONS. Ce logiciel vous permet d'enregistrer et d'imprimer certaines informations contenues dans le logiciel. Vous pouvez exploiter ces fonctions, lorsqu'elles sont prises en charge par le logiciel à des fins d'utilisation personnelle et non commerciale, sans oublier d'y inclure les droits d'auteur intégrés au logiciel sur tout document imprimé. Le logiciel contient des éléments soumis aux droits d'auteur, aux secrets industriels et autres documents de marque déposée. Ainsi, afin de les protéger, vous n'êtes pas autorisé à décompiler, désosser, désassembler ou transformer le logiciel sous une forme compréhensible par tous. Outre les droits qui vous sont concédés dans cette licence, toute copie, modification, mise en réseau, location, mise en crédit-bail ou distribution de ce logiciel est interdite. Il est également interdit de diffuser ce logiciel au moyen de "services télématiques," de services en ligne, de services de numérotation à distance ou de réseaux ou liaisons de télécommunication d'aucun type. Vous n'êtes pas autorisé à créer de travaux dérivés basés sur une partie ou la totalité de ce logiciel. Il est interdit de transmettre ou d'exécuter ce logiciel à distance sous forme électronique ou de l'utiliser sur aucun type de réseau. Selon les conditions de cet accord de licence, les détenteurs de cette licence peuvent transférer tous les droits de licence à un tiers, pourvu que le disque compact contenant le logiciel, la documentation qui l'accompagne, les droits d'auteur et un exemplaire de cette licence soient également cédés à ce tiers qui, à son tour, doit lire et approuver les conditions de cette licence.
MISES A JOUR DU LOGICIEL. Les versions mises à jour du logiciel seront émises par GI. Les détenteurs de licences doivent accepter la non-responsabilité de GI en ce qui concerne le support, la maintenance ou la fourniture des nouvelles versions, améliorations ou mises à jour du logiciel. GI se réserve le droit de procéder à des mises à jour disponibles pour les détenteurs de licence enregistrés qui se sont acquittés des frais d'octroi de mises à jour.
RESILIATION. Cette licence est valable jusqu'à sa résiliation par l'une des parties. Vous pouvez résilier cette licence à tout moment en retournant le logiciel à GI ou en le détruisant avec la documentation qui l'accompagne et toutes les copies et installations de ce logiciel, qu'elles soient soumises ou non aux conditions de cette licence. Cette licence sera résiliée immédiatement sans notification de la part de GI si vous ne respectez pas les conditions qui y sont stipulées. En cas de résiliation, vous devez détruire ou renvoyer à GI le logiciel et la documentation qui l'accompagne, ainsi que toutes les copies dont vous disposez, qu'elles soient soumis ou non aux conditions de cette licence.
GARANTIE LIMITEE ET RENONCIATION AUX DROITS. GI GARANTIT QUE LES DISQUES SUR LESQUELS LE LOGICIEL EST ENREGISTRÉ SONT EXEMPTS DE DÉFAUTS DE FABRICATION POURVU QU'ILS SOIENT UTILISÉS DANS DES CONDITIONS NORMALES PENDANT UNE DURÉE DE QUATRE-VINGT- DIX JOURS (90) À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT QUI DOIT FIGURER SUR LE REÇU OU L'EMBALLAGE. LE CAS ÉCHÉANT, GI S'ENGAGE À REMPLACER LE DISQUE DÉFECTUEUX QUI DOIT ÊTRE RENVOYÉ À GI ACCOMPAGNÉ D'UNE COPIE DE LA PREUVE D'ACHAT OU DE LIVRAISON. GI NE S'ENGAGE EN AUCUN CAS À REMPLACER UN DISQUE ENDOMMAGÉ À LA SUITE D'UN ACCIDENT, D'UNE MAUVAISE MANIPULATION OU D'UNE UTILISATION INCORRECTE. TOUTE GARANTIE APPLICABLE AU DISQUE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALISATION OU DE CONFORMITÉ À UN USAGE SPÉCIFIQUE SONT LIMITÉES À QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT OU DE LIVRAISON. CETTE GARANTIE VOUS OCTROIE DES DROITS SPÉCIFIQUES ET VOUS POUVEZ BÉNÉFICIER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION À UNE AUTRE. VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ LA RESPONSABILITÉ D'UTILISATION DE CE LOGICIEL À VOS PROPRES RISQUES. LE LOGICIEL ET LA DOCUMENTATION QUI L'ACCOMPAGNE VOUS SONT CÉDÉS "TELS QUELS" ET SANS AUCUNE GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPLICITE OU IMPLICITE. GI ET SES CO-CONCÉDANTS REJETTENT EXPLICITEMENT TOUTES LES GARANTIES, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS, SANS POUR AUTANT ÊTRE LIMITÉES AUX GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALISATION ET DE CONFORMITÉ À UN USAGE PARTICULIER. GI NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL NE SERONT PAS ININTERROMPUES OU EXEMPTES D'ERREURS OU QUE LES DÉFAUTS INHÉRENTS AU LOGICIEL SERONT RECTIFIÉS. DE PLUS, GI NE GARANTIT NI NE S'ENGAGE EN CE QUI CONCERNE L'UTILISATION OU LES RÉSULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DE LA DOCUMENTATION QUI L'ACCOMPAGNE EN CE QUI A TRAIT A LEUR EXACTITUDE, PRÉCISION, FIABILITÉ OU AUTRE. LES LIMITES APPLIQUÉES À LA RESPONSABILITÉ DÉCRITES DANS CETTE SECTION S'APPLIQUENT ÉGALEMENT AUX FOURNISSEURS TIERS DES ÉLÉMENTS UTILISÉS DANS LE LOGICIEL. LES LIMITES DE RESPONSABILITÉ DE GI ET DES PERSONNES TIERCES NE SONT PAS CUMULÉES ; LES TIERS SONT LES BÉNÉFICIAIRES DE CETTE SECTION. AUCUNE INFORMATION TRANSMISE ORALEMENT OU PAR ÉCRIT OU TOUT CONSEIL DONNÉ PAR GI OU UN REVENDEUR AGRÉÉ GI NE PEUT TENIR LIEU DE GARANTIE OU EN AUCUN CAS ÉTENDRE LE DOMAINE D'APPLICATION DE CETTE GARANTIE LIMITÉE. VOUS (NON PAS GI) PRENEZ EN CHARGE LA TOTALITÉ DES FRAIS ENCOURUS PAR LA VÉRIFICATION, LA RÉPARATION OU LA CORRECTION DU LOGICIEL. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIE IMPLICITES AUQUEL CAS CETTE DERNIÈRE NE VOUS CONCERNE PAS.
LIMITATION DE RESPONSABILITÉ. En aucun cas, négligence incluse, la société GI ne saurait être tenue responsable de tout dommage spécial ou conséquentiel résultant de l'utilisation, ou de l'incapacité d'utilisation, du logiciel et de la documentation l'accompagnant, même si GI ou un représentant GI agréé ont été avertis de tels dommages. Des juridictions ne permettent pas la limitation ou exclusion de responsabilité pour des dommages accidentels ou conséquentiels. La limitation ou l'exclusion de responsabilité peut donc ne pas s'appliquer à vous. Dans cette éventualité, la responsabilité de GI pour les dommages, pertes et effets de cause, [inclus dans le contrat ou non, tort (négligence incluse) ou autres] ne peut dépasser le montant payé pour le logiciel.



GROLIER INTERACTIVE