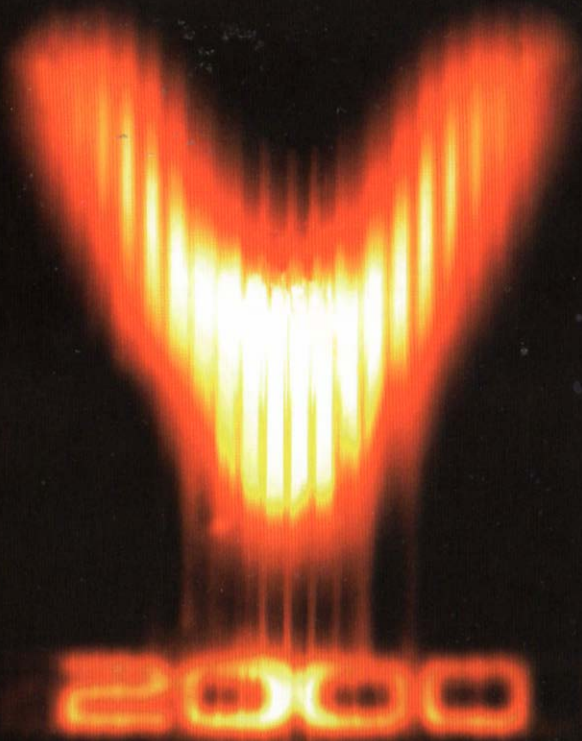


GAME MANUAL



2000

DAVID BRABEN



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 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.
- 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, Windows 95 et le logo Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Il est strictement interdit de reproduire, de prêter ou de distribuer en entier ou en partie les informations, le contenu ou le logiciel inclus sur ce CD-ROM. V2000™ © 1998 Frontier Developments Ltd, publié sous licence; Software Technology © 1998 Frontier Developments Ltd, tous droits réservés.



Sommaire

INSTALLATION	3
ASSISTANCE TECHNIQUE	5
INTRODUCTION	6
MENU PRINCIPAL	8
Nouvelle partie	9
Affichage	9
Sons	11
Contrôle	12
Partie multijoueur	15
Charger partie	17
Quitter	17
COMMANDES	18
Modes absolus et relatifs	22
JOUER A V2000	23
L'écran de jeu	24
L'affichage de la carte	28
Les options de jeu	29
Les niveaux et trophées	30
La Métacarte	31
Les mondes obscurs	33
ARMES	34
POWER-UPS, EQUIPEMENT ET JOUETS	40
ENNEMIS	45
DIDACTICIEL DU MONDE PAYSAN	49
CONSEILS, TUYAUX ET STRATEGIE	53
CREDITS	58
TEXTES JURIDIQUES	59



Installation

Pour jouer à **V2000**, certains fichiers doivent être installés sur le disque dur de votre PC. Le chapitre suivant vous guidera dans le processus d'installation.

Système requis

Avant de commencer à installer **V2000**, commencez par vérifier que la configuration de votre PC correspond au minimum requis :

MINIMUM

Processeur : P120

Mémoire : 16 Mo de RAM (512 ko d'antémémoire)

Disque dur : 10 Mo d'espace disque disponible

Vidéo : carte vidéo SVGA 2 Mo (haute résolution : carte graphique accélératrice 4 Mo)

Son : carte son 100 % compatible Soundblaster/AWE 32/AWE 64

Lecteur CD-ROM : lecteur CD-ROM double vitesse (x2)

CONSEILLE

Processeur : P200

Mémoire : 32 Mo de RAM

Disque dur : 10 Mo d'espace disque disponible

Vidéo : carte graphique accélératrice 4 Mo, telle que 3DFX, Riva 128

Son : carte son 100 % compatible Soundblaster/AWE 32/AWE 64

Lecteur CD-ROM : lecteur CD-ROM quadruple vitesse (x4)

Multijoueur : connexions IPX, TCP/IP, modem et série supportées (via DirectPlay)



Installation de V2000

Le programme d'installation de **V2000** devrait être lancé automatiquement lorsque vous insérez un CD-ROM dans le lecteur. Dans le cas contraire, vous pouvez lancer l'installation en ouvrant le lecteur CD-ROM et en double-cliquant sur le fichier **SETUP.EXE**, ou en sélectionnant **Exécuter** dans le menu **Démarrer** de Windows et en tapant **X:\SETUP.EXE**, **X** correspondant à votre lecteur CD-ROM (**D** en général).

Une fois le programme d'installation lancé, suivez les instructions à l'écran pour installer **V2000**.

Désinstallation de V2000

Vous pouvez désinstaller les fichiers programme de **V2000** à tout moment en sélectionnant Désinstaller **V2000** dans le dossier se trouvant dans la section **Programmes** du menu Démarrer de Windows, ou en utilisant l'option **Ajout/Suppression de programmes** dans la fenêtre

Panneau de configuration.



Assistance technique

Si vous avez des problèmes lors de l'exécution de V2000, veuillez contacter le service d'assistance technique de Grolier, du lundi au vendredi de 9h00 à 17h00, au numéro suivant :

04 92 96 87 09

Avant d'appeler, assurez-vous que vous disposez des informations suivantes :

- La marque, le modèle et les spécifications exactes de votre ordinateur et de ses périphériques.
- Une description détaillée des problèmes rencontrés : l'endroit du jeu où il se sont produits, le message d'erreur exact qui est apparu.



Introduction

Bienvenue dans V2000. Vous devez le savoir, j'en suis sûr, ce fut un jour terrible lorsque les funestes météores se mirent à tomber du ciel, et avec elles le virus qu'elles transportaient. Tout fut contaminé et corrompu au contact de ce fléau terrible, et d'étranges extraterrestres commencèrent à apparaître à la surface de la planète.

Ce que vous ne savez sans doute pas, c'est que nous évaluons la signification exacte de cette menace depuis un certain temps. Nous avons pris pour la première fois connaissance de ce dangereux phénomène il y a environ dix ans, lors des premières apparitions d'étranges appareils angulaires extraterrestres dans les cieux de nos mondes. A cette époque, nous avions réussi à nous débarrasser d'eux relativement facilement, mais ils ont appris énormément de choses depuis, et cette fois ils reviennent se venger.

Nous avons déjà envoyé quelques pilotes intrépides en reconnaissance, et ils ont découvert que les extraterrestres avaient loué l'essence même de l'espace et ouvert des liens d'accès entre les mondes qu'ils essayaient de conquérir. De ces liens ont émergé des ruches, que nos pilotes ont réussi à détruire. Ils ont alors eu l'opportunité de se servir de ces liens, et ont pu se rapprocher des mondes extraterrestres et de leurs habitants.

Il semble que les extraterrestres utilisent leur virus pour corrompre et s'emparer du contrôle de toutes les créatures des différents mondes. Ces dernières se mettent à muer et atteignent des proportions gigantesques, avant d'être envoyées dans les autres mondes par l'intermédiaire des ruches. Nos pilotes ont découvert que les ruches tirent leur énergie de ces terribles créatures mutantes ; cependant, si toutes les créatures sont anéanties, il est possible de détruire la ruche sans trop de problèmes, ce qui exposera le lien se trouvant en dessous.



L'un de nos pilotes a réussi à atteindre un des mondes extraterrestres ; il a échappé à la mort de justesse et est revenu avec des informations extrêmement importantes en poche. Il semblerait que les mondes extraterrestres soient à l'agonie, leur surface recouverte de volcans et rendue béante par de terribles crevasses ; ils sont donc peut-être à la recherche d'une nouvelle planète d'habitation. Mais là n'est pas notre problème.

Nombreux sont ceux qui ont péri pour nous permettre d'avoir les informations dont nous disposons à présent ; à nous de faire en sorte que ces sacrifices n'aient pas été vains. Nous avons déjà sauvé de nombreux mondes, y compris la quasi-totalité des mondes légèrement contaminés. Nous avons subi des pertes sévères et n'avons plus à notre disposition qu'un seul petit vaisseau télécommandé ; hors, il y a encore de nombreux mondes à sauver.

Nous construirons de nouveaux appareils dans le futur, mais il faudra faire vos preuves si vous voulez qu'on vous affecte aux commandes de l'un des ces appareils, car la concurrence est rude parmi les pilotes. Nous avons imaginé un système selon lequel nous remettons des trophées aux meilleurs pilotes ; chaque fois qu'un pilote obtient cinq trophées, outre la gloire que ceux-ci représentent, il se retrouve aux commandes d'un nouveau vaisseau. Les trophées sont accordés pour chaque monde sauvé, et pour la célérité avec laquelle ils sont sauvés.

Bonne chance !



Menu principal



Une fois **V2000** installé, vous pouvez commencer à jouer en sélectionnant l'option appropriée dans le sous-menu **Programmes** du menu **Démarrer** de Windows. Après une brève séquence d'introduction, vous verrez apparaître l'écran de menu principal, affichant un grand monstre animé entouré d'icônes en 3D. Ces icônes vous permettent d'accéder à différentes options de jeu : utilisez les touches directionnelles **Gauche** et **Droite** pour passer de l'une à l'autre et appuyez sur **Entrée** ou sur la **barre espace** pour en sélectionner une.

La fonction de chacune de ces icônes est décrite ci-dessous. La plupart d'entre elles activent une fenêtre d'affichage spécifique avec une liste d'options et autres choix. Utilisez les touches directionnelles **Haut** et **Bas** pour passer d'un élément à l'autre et les touches directionnelles **Gauche** et **Droite** pour sélectionner les options de votre choix. Appuyez sur la touche **Echap** pour revenir au menu principal.



Nouvelle partie

Sélectionnez cette icône pour commencer une nouvelle partie de **V2000**. Vous verrez apparaître une courte séquence d'introduction, que vous pouvez ignorer à l'aide de la touche **barre espace, Entrée, ou Echap** ; vous accéderez alors au premier monde que vous devez sauver.

Pour plus d'informations sur le contrôle de votre appareil et les commandes de jeu, veuillez vous reporter aux chapitres **Commandes** et **Jouer à V2000**.

Affichage

Cette icône vous permet d'activer une fenêtre vous permettant de changer l'affichage de **V2000** sur votre PC. En fonction des spécifications de votre ordinateur, certaines options risquent de ne pas être disponibles.

Rendu

Vous permet de choisir la façon dont votre ordinateur affiche **V2000**. Nous vous conseillons de garder le paramètre **Direct3D** par défaut, car dans la plupart des cas cela permettra à **V2000** de tirer le maximum de profit de votre matériel PC.

Résolution

Vous avez le choix entre une résolution d'écran **élevée** (640x480) ou **faible** (320x200).

La résolution **élevée** permet d'avoir plus de détails, mais en fonction des spécifications de votre PC, de votre carte graphique et du moniteur, le réglage **faible** permet une plus grande rapidité de jeu.



Filtrage bilinéaire

Vous permet d'activer ou de désactiver le filtrage bilinéaire. Lorsque cette option est activée, les graphismes ont une apparence plus fluide. En fonction des spécifications de votre PC et de votre carte graphique, la désactivation du filtrage bilinéaire permet une plus grande rapidité de jeu.

Affichage

Choisissez un affichage Plein écran ou Fenêtre pour l'affichage de V2000. Nous recommandons le réglage Plein écran pour une meilleure performance de jeu.

Caméra active

Cette option vous permet de régler le zoom automatique de la caméra de jeu. Si vous augmentez sa valeur, la distance à laquelle vous pouvez voir à partir du poste de contrôle de votre vaisseau (qui n'apparaît pas à l'écran) augmente, ce qui vous permet de voir plus loin. Si cela vous désoriente quelque peu, choisissez le réglage minimum.

Viseur

Une fois que vous avez ramassé le viseur dans le Monde paysan (voir le didacticiel du Monde paysan pour plus de détails sur son emplacement), vous pouvez l'activer ou non. Lorsqu'il est activé, un réticule apparaît, indiquant avec précision l'endroit visé par vos armes ; les ennemis se trouvant à portée sont entourés d'une sphère verte lumineuse, qui devient rouge une fois qu'ils sont dans le rayon de mire de vos armes.



Sons

Cette icône fait apparaître une fenêtre qui vous permet de modifier le volume des effets et des bruits de fond de **V2000**.

Son

Contrôle le volume des effets sonores du jeu. Augmentez le réglage de cette option pour augmenter le volume du son et vice versa. Vous pouvez désactiver les effets sonores en déplaçant le curseur de la barre de réglage vers l'extrémité gauche, jusqu'à ce que le mot **Désactivé** apparaisse. Mais n'oubliez pas que les effets sonores dans **V2000** vous préviennent si des monstres ou des power-ups se trouvent à proximité.

Fond sonore

Contrôle le volume des bruits de fond de chaque monde, tels que le chant des oiseaux ou le bruit des vagues s'écrasant sur la rive. Augmentez le réglage de cette option pour augmenter le volume du son et vice versa. Vous pouvez désactiver les effets sonores en déplaçant le curseur de la barre de réglage vers l'extrémité gauche, jusqu'à ce que le mot **Désactivé** apparaisse.



Contrôle

Cette icône active une fenêtre vous permettant de modifier les performances de votre appareil dans **V2000**.

Mode Absolu

Vous avez le choix entre deux méthodes de contrôle dans **V2000** : **Relatif** et **Absolu**. Avec le contrôle relatif, vous pilotez votre appareil de façon normale : poussez votre manette vers la gauche pour faire virer votre vaisseau vers la gauche, poussez votre manette vers l'avant pour l'incliner vers le bas, etc.

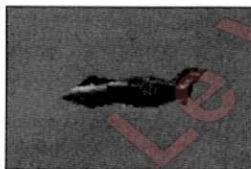
Le contrôle absolu, par contre, s'apparente aux commandes des jeux d'arcade traditionnels. Si vous poussez votre manette vers l'avant, l'appareil fera face à l'écran, si vous poussez la manette vers la gauche, il s'orientera pour faire face à la gauche de l'écran, etc. Cette méthode de contrôle requiert l'utilisation de deux touches supplémentaires pour contrôler l'inclinaison du nez ou des canons de votre appareil.

La barre de réglage du mode Absolu vous permet de choisir entre le mode de contrôle Relatif ou deux types de contrôle Absolu.

En mode **Absolu moitié**, l'inclinaison du nez de votre appareil reste constante. Ainsi, si votre vaisseau fait face à la droite de l'écran et que vous choisissez la direction gauche, il tournera sur son axe et fera face à la gauche de l'écran.



En mode **Absolu complet**, par contre, votre appareil ne tournera pas si vous changez de direction, mais il se retournera et sera soumis à un effet de roulis au cours d'un décrochage contrôlé. Ainsi, si le vaisseau fait face à la droite et que vous choisissez la direction gauche, il se retournera complètement sans qu'à aucun moment il ne fasse face ou tourne le dos à l'écran. De plus, si vous maintenez la touche directionnelle gauche enfoncée, le nez du vaisseau plongera afin de prendre de la vitesse dans la direction indiquée. Si vous relâchez la touche, l'appareil reprendra l'angle que vous avez choisi dans **Réglage automatique**, ci-dessous.



Si vous souhaitez vous servir du contrôle relatif, il vous suffit de déplacer le curseur de la barre de réglage vers l'extrémité gauche, jusqu'à ce que le mot Désactivé apparaisse. Si vous décidez d'utiliser le contrôle Absolu, faites des essais avec les modes Moitié et Complet pour voir celui qui vous convient le mieux.

Sensibilité

Cette barre de réglage vous permet de modifier la sensibilité des commandes de **V2000**. Augmentez le réglage de cette option pour augmenter le volume du son et vice versa.



Réglage automatique

Dans **V2000**, votre appareil dispose de deux modes de déplacement : vol stationnaire et vol. Cette barre de réglage vous permet de déterminer l'angle d'inclinaison automatiquement adopté par votre vaisseau en mode de vol. Si vous choisissez la valeur minimale (aucun contrôle), votre appareil prend une position horizontale. Si vous augmentez la valeur, le vaisseau s'inclinera vers le bas. Plus la valeur sera importante, plus l'angle d'inclinaison sera élevé.



'Réglage automatique minimum'



'Réglage automatique maximum'

Vous pouvez aussi choisir de désactiver le réglage automatique en plaçant le curseur de la barre de réglage au-delà du seuil minimum ; dans ce cas, l'angle d'inclinaison de votre appareil restera constant jusqu'à ce que vous modifiez l'angle d'inclinaison du nez.

Pour plus d'informations sur la façon de contrôler votre appareil, reportez-vous au chapitre Commandes.



Partie multijoueur

V2000 supporte 4 options de connexion réseau via Directplay, permettant ainsi à 8 joueurs de s'affronter dans l'un des 6 mondes différents. Vous trouverez de plus amples renseignements à ce sujet dans le fichier Lisez-moi se trouvant sur le CD.

Pour commencer

Tous les joueurs doivent avoir installé la totalité du jeu. L'organisateur de la partie doit s'assurer que tous les joueurs ont le CD dans leur lecteur CD-ROM. Tous les joueurs doivent charger V2000 et sélectionner l'option Réseau à l'écran des options.

Un écran affichant les protocoles suivants devrait apparaître :

IPX - pour les réseaux locaux LAN.

TCP/IP - pour les réseaux locaux LAN ; peut également être utilisé si vous jouez via l'Internet.

Modem - sélectionnez cette option si vous désirez jouer à plusieurs en utilisant un modem.

Série - choisissez cette option si vous jouez en reliant vos ordinateurs grâce à un câble série.

L'organisateur lance la partie et les joueurs peuvent rejoindre ou quitter la partie à tout moment. L'un des six mondes est choisi au hasard. Les joueurs peuvent jouer aussi longtemps qu'ils le désirent ou définir les conditions de jeu (voir le fichier Lisez-moi se trouvant sur le CD pour des renseignements supplémentaires à ce sujet).



Règles

La seule règle consiste à détruire l'appareil de vos amis autant de fois que possible. Chaque monde abrite des usines dont vous devez améliorer le rendement et des créatures à détruire. Les usines produisent des power-ups ; vous pourrez aussi en obtenir en détruisant les créatures et en vous emparant de ceux que transportaient les ennemis vaincus.

Les initiales des joueurs apparaissent en haut de l'écran, ainsi que trois rangées de numéros.

Le premier numéro représente votre score. Il apparaît à chaque fois que vous touchez le vaisseau d'un ennemi, quelle que soit la puissance de l'arme utilisée. Ainsi, vous obtiendrez le même score avec un missile guidé qu'avec une arme de puissance inférieure. Si vous touchez un adversaire qui a un score supérieur au vôtre, vous obtenez le double de points. A chaque fois que vous touchez un ennemi, vous obtenez un point et votre ennemi perd un point.

Vous obtiendrez de nombreux points pour la destruction d'un vaisseau ennemi ; si ses occupants ont un score supérieur au vôtre, vous aurez un bonus supplémentaire.

Si vous perdez un appareil, vous perdrez des points. Si l'ennemi qui a détruit votre vaisseau a moins de points que vous, le nombre de points perdus sera plus élevé.

Les créatures que vous détruisez n'augmentent pas votre score, mais la plupart transportent des power-ups que vous pouvez ramasser. En général, les créatures de la même famille transportent le même type de power-up. Vous vous en apercevrez en jouant.

Le deuxième numéro est celui du vaisseau ennemi que vous avez détruit. Le troisième numéro indique le nombre de fois où votre vaisseau a été détruit.



Charger une partie

Cette icône active une fenêtre vous permettant de charger une partie préalablement sauvegardée. V2000 dispose de 15 emplacements de sauvegarde ; le dernier de ces emplacements est automatiquement utilisé pour la sauvegarde de vos paramètres et options de jeu. Au cours d'une partie, vous aurez la possibilité de sauvegarder chaque fois que vous passerez d'un monde à un autre. Si vous arrêtez de jouer et que vous reprenez le jeu à une date ultérieure, vous pouvez continuer à jouer en sélectionnant l'emplacement de sauvegarde approprié à partir de cette fenêtre. Chaque emplacement affiche le nom du monde auquel vous accéderez et votre classement au moment où vous avez quitté ce monde.

Pour plus d'informations sur la sauvegarde des parties et les classements, reportez-vous au chapitre **Jouer à V2000**.

Quitter

Sélectionnez cette icône pour quitter **V2000** et retourner sous Windows.



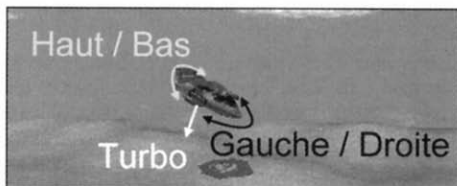
Commandes

L'appareil contrôlé à distance que vous pilotez dans V2000 est un vaisseau extrêmement sophistiqué spécialement conçu pour votre lutte contre le virus. Il est d'une grande maniabilité, rapide et possède un blindage résistant. Il est basé sur une structure modulaire, ce qui permet de l'améliorer facilement en y ajoutant des armes et de l'équipement. Il est également équipé d'un appareil de téléportation qui peut transporter personnel et équipement dans et à partir de sa soute.

La fonction la plus importante de votre vaisseau est sans doute sa capacité à être piloté dans deux modes différents grâce à ses capsules anti-pesanteur et son rotor réglable combinés.

En mode de vol stationnaire, le vaisseau flotte à quelques mètres du sol, le rotor principal verrouillé en position verticale afin de fournir une poussée avant ou arrière. Lorsque l'appareil est dans ce mode, la tourelle des armes peut être élevée ou abaissée afin de faire feu sur des cibles à différentes altitudes.

Le mode de vol stationnaire est plus facile à contrôler et il ne nécessite pas de carburant. Cependant, votre vaisseau ne peut pas prendre d'altitude pour survoler les reliefs accidentés et il est plus vulnérable aux attaques.



'Mode de vol stationnaire'



En mode de **vol**, le rotor principal tourne en position horizontale et fournit ainsi une portance supplémentaire, permettant au vaisseau d'atteindre des altitudes élevées. En inclinant le nez de l'appareil vers le haut ou le bas, vous pouvez utiliser la poussée du rotor pour avancer ou reculer, comme dans un hélicoptère. En mode de vol, les tourelles des armes de l'appareil sont verrouillées en position de tir vers l'avant.

Le mode de vol est plus difficile à maîtriser que le mode de vol stationnaire et la puissance supérieure requise nécessite l'utilisation de carburant. Par contre, ce mode vous permet d'atteindre des altitudes plus élevées et de vous rendre dans des endroits qui ne vous sont pas accessibles en mode de vol stationnaire. De plus, la maniabilité et la vitesse de l'appareil sont supérieures, ce qui le rend moins vulnérable aux attaques. Vous pouvez également régler la mise à niveau automatique de votre appareil dans ce mode (reportez-vous à la section **Réglage automatique** du chapitre **Menu principal**). Faites des essais pour trouver le réglage qui correspond le mieux à votre style de jeu.



'Mode de vol'

Dans **V2000**, vous pouvez contrôler l'appareil en utilisant la souris, un joystick ou les commandes clavier (ou une combinaison de ces périphériques), qui sont actifs à tout moment. Vous pouvez même passer de la souris au joystick en cours de partie si vous le voulez.



Commandes claviers

Touches directionnelles **Gauche**
et **Droite**, < et >

Touches directionnelles **Haut**
et **Bas**, touches **S** et **X**

Barre espace

Maj droite

Touche tabulation

Entrée, !, ou G

(maintenez la touche CTRL droite enfoncée tout en tirant pour une **méga-explosion**, si vous disposez de cette arme)

Page préc. et Page suiv.

,

Echap ou **P**

C

D

E

Faire tourner le vaisseau à gauche ou à droite

Incliner le nez du vaisseau vers le haut ou le bas/ lever ou abaisser les canons en mode de vol stationnaire

Turbo

Turbo inversé

Permuter les modes de vol et vol stationnaire, en fonction de votre réserve de carburant

Tirer avec l'arme sélectionnée

Sélectionner l'arme

Passer à l'affichage carte

Mettre le jeu en pause pour accéder aux options

Téléporter une personne ou un objet dans le vaisseau

Téléporter une personne ou un objet hors du vaisseau

Sélectionner la cargaison (si vous avez une nacelle de cargaison étendue)



Commandes souris

Vers la gauche ou la droite

Faire tourner le vaisseau à gauche ou à droite

Vers l'avant ou l'arrière

Incliner le nez du vaisseau vers le haut ou le bas/ lever ou abaisser les canons en mode de vol stationnaire

Bouton gauche de la souris

Turbo

Bouton droit de la souris

Tirer avec l'arme sélectionnée

Commandes Joystick

Vers la gauche ou la droite

Faire tourner le vaisseau à gauche ou à droite

Vers l'avant ou l'arrière

Incliner le nez du vaisseau vers le haut ou le bas/ lever ou abaisser les canons en mode de vol stationnaire

Touche de tir 1

Turbo

Touche de tir 2

Tirer avec l'arme sélectionnée



Modes Absolu et Relatif

Comme nous l'avons expliqué dans la section **Mode absolu** du chapitre sur le **menu principal**, vous avez le choix entre deux méthodes de contrôle différentes dans **V2000**. La plupart des joueurs trouveront sans doute que le mode Relatif est plus facile à maîtriser ; cependant, le mode Absolu vous permet un contrôle plus précis. Lorsque vous jouez avec le mode Absolu, les touches **S** et **X** vous permettent d'incliner le nez ou les canons de votre vaisseau vers le haut ou le bas (selon que vous soyez en mode vol ou vol stationnaire), et la souris, le joystick ou les touches directionnelles du clavier vous servent à contrôler la direction de votre vaisseau.





Jouer V2000

Comme nous l'avons expliqué dans l'**Introduction** page 6, vous devez vous frayer un chemin à travers une série de mondes, afin de les libérer du mystérieux virus extraterrestre et combattre les horribles créatures contaminées par ce virus. Et si vous vous débrouillez bien, vous atteindrez les mondes d'origine des extraterrestres. Si vous remportez la victoire sur ces planètes arides et hostiles, vous mettrez un terme à la menace extraterrestre, assurant ainsi la sécurité du reste de la galaxie et votre vie sera remplie de gloire et de richesses interplanétaires.

Pour commencer

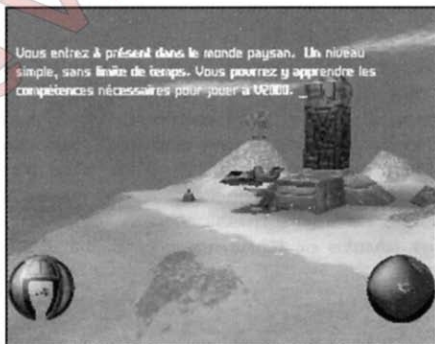
Lorsque vous lancez une nouvelle partie de **V2000**, vous entrez dans le premier monde qu'il vous faut sauver. Cette petite planète, connue sous le nom de **Monde paysan** n'est que légèrement infectée par le virus et la plupart de ses habitants ont déjà été évacués. Profitez-en pour vous familiariser avec votre appareil et ses commandes. Si vous souhaitez obtenir de l'aide pour pouvoir terminer ce monde, reportez-vous au **didacticiel du Monde paysan**, page 47. Pour de plus amples renseignements sur la manière de jouer à **V2000**, veuillez lire la suite de ce chapitre. Si vous souhaitez obtenir des détails concernant le pilotage de votre appareil, reportez-vous au chapitre précédent intitulé **Commandes**, page 18. Pour plus d'informations sur les différentes armes, les power-ups, les équipements et les ennemis que vous rencontrerez au cours de votre mission, voir les chapitres **Armes**, **Power-ups**, **équipement et jousts** et **Ennemis** pages 34, 39 et 43.



Ecran du jeu

C'est à partir de cet écran que vous pouvez jouer à **V2000**. Il affiche votre appareil et son environnement qu'il montrera en permanence tandis que vous vous déplacez dans les mondes. La caméra par défaut affichera une vue nord, légèrement sud par rapport à la position de votre appareil ; elle fera de temps en temps un panoramique vous permettant de ne pas quitter votre appareil des yeux. En outre, vous pouvez régler la caméra pour qu'elle fasse automatiquement un zoom arrière lorsque votre appareil fait face à l'extérieur de l'écran, vers vous, afin de vous permettre de voir ce qui se trouve en face de lui (pour de plus amples renseignements sur cette fonction, veuillez vous reporter à la section **Caméra active** dans le chapitre **Menu principal** page 8).

L'écran du jeu vous permet également d'avoir accès à trois fonctions importantes : **l'icône de statut du vaisseau**, **l'icône du radar** et **la limite de temps du trophée**. Il est possible que des messages et d'autres informations apparaissent de temps en temps.





Icône de statut du vaisseau



Cette fonction permet d'afficher toutes les informations importantes concernant la condition de votre appareil sous forme de deux barres de statut et de trois panneaux d'indications.

La barre bleue à gauche de l'affichage indique votre statut de carburant actuel. Vous aurez besoin de carburant pour pouvoir entrer dans le mode **Vol** ; vous verrez que cette barre diminue lentement lorsque votre appareil reste dans ce mode. Le mode **Vol stationnaire** ne nécessite ou n'utilise pas de carburant. Vous pourrez trouver du carburant supplémentaire dans la plupart des mondes.

La barre verte à droite de l'affichage indique le statut de la coque de votre appareil. Si ce dernier subit des dégâts, que ce soit par les attaques ennemies ou par les collisions à grande vitesse avec le terrain, cette barre diminuera. Lorsqu'elle atteint zéro, votre coque s'effondra et votre appareil explosera. Si c'est votre dernier appareil, son explosion entraînera la fin de la partie (voir **Niveaux et trophées**, ci-dessous, pour savoir comment obtenir un nouvel appareil).



Entre les deux barres se trouve l'indicateur de munitions. Si les munitions de l'arme actuellement sélectionnée sont limitées, l'indicateur affichera le nombre de coups restants.

Sous l'indicateur de munitions se trouve l'indicateur d'armes qui indique l'arme actuellement sélectionnée.

Enfin, sous l'indicateur d'armes se trouve l'indicateur de cargaison qui indique les objets ou les personnes à bord de votre appareil. Si vous avez acquis une expansion de soute et que vous transportez plus d'un objet ou d'une personne, vous pouvez utiliser les commandes pour sélectionner le prochain objet ou la prochaine personne que vous souhaitez faire débarquer.

Affichage radar



Cette icône affiche une vue générale du monde dans lequel vous vous trouvez en utilisant des données reçues de l'une des stations radar de ce monde. Seules les zones du monde à portée des stations radar apparaîtront et l'affichage sera centré en permanence sur votre appareil (représenté par un point blanc) qui tournera au fur et à mesure que vous vous déplacerez. Les contacts radar sont affichés sous forme de points de couleur différente selon leur nature.



Les points verts représentent les bâtiments et les drones sous votre contrôle.

Les points rouges représentent les créatures contaminées par le virus. Les gros points rouges représentent les ruches. Les zones ombragées en rouge ont été contaminées par le virus extraterrestre.

Les points jaunes représentent les personnes.

Les objets se trouvant sous l'horizon sont indiqués sur la ligne d'horizon.

Limite de temps du trophée

Cette fonction affiche le temps qu'il vous reste pour terminer le monde dans lequel vous vous trouvez pour que vos commandants vous remettent un trophée. Si vous mettez un peu plus de temps pour terminer le monde, vous ne serez pas sanctionné mais vous ne recevrez pas de trophée. Veuillez vous reporter au chapitre **Niveaux et trophées** ci-dessous pour obtenir de plus amples détails sur les trophées.

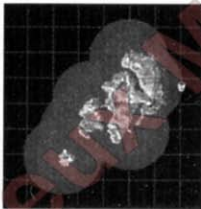
Conseils à l'écran et briefings de missions

Bien que votre but principal sur chaque monde soit de tuer toutes les créatures contaminées puis de détruire les ruches pour utiliser leurs liens afin d'accéder au monde suivant, vous aurez de temps en temps d'autres objectifs de mission à accomplir. Ils seront affichés sous forme de messages lorsque vous entrez dans le monde. D'autres messages peuvent également apparaître de temps en temps, vous donnant des tuyaux, des conseils ou des avertissements. Prenez en compte tous les messages que vous recevez, car ils sont souvent essentiels à votre succès. Pour obtenir de plus amples renseignements sur les objectifs de votre mission, voir le chapitre **Options du jeu** ci-dessous.



Affichage de la carte

Bien que l'icône du radar vous permette d'obtenir une vue générale de la zone autour de votre vaisseau, sa nature sphérique ne vous permet de voir que la moitié du monde à la fois, et sa petite taille n'affiche pas tous les détails. Pour accéder à toutes les données des stations radar d'un monde, vous pouvez utiliser l'affichage de la carte.



La carte affiche la surface de l'ensemble du monde à une échelle supérieure à celle de l'icône du radar. Non seulement cette fonction affiche une vue plus détaillée de la surface du monde dans lequel vous vous trouvez, mais elle utilise également de petites icônes pour représenter les contacts radar, à la place des points. Ceci vous permet de savoir exactement ce qu'elles sont. L'affichage de la carte met également en surbrillance les liens secrets que vous avez utilisés dans le monde dans lequel vous vous trouvez (voir **Revenir dans un monde** dans la partie **MétaCarte** ci-dessous pour obtenir des renseignements supplémentaires sur les liens secrets).

Une barre de statut située à droite de l'écran affiche également le nombre d'appareils qu'il vous reste, les trophées que vous avez remportés et le statut du prochain appareil en cours de fabrication (pour obtenir des détails sur les Trophées et la manière d'obtenir des appareils supplémentaires,

28 veuillez vous référer au paragraphe **Niveaux et trophées**, ci-dessous).



Options du jeu

En cours de partie, vous pouvez mettre l'action en pause à tout moment et afficher le menu du jeu. Ces options sont les suivantes :

Continuer : pour quitter les options du jeu et retourner au cœur de l'action.

Options : ceci vous permet d'ajuster les options **Affichage, Sons et Commandes** de **V2000**. Chacun de ces choix fonctionne exactement de la même manière que l'icône du même nom dans le menu principal (veuillez vous référer aux parties correspondantes dans le chapitre **Menu principal** page 8 pour de plus amples détails).

Briefing de mission : cette option affiche une liste de buts à atteindre dans le monde dans lequel vous vous trouvez ; elle comprend également souvent des conseils et des tuyaux sur la manière de les accomplir. Vérifiez cette option à chaque fois que vous entrez dans un nouveau monde.

Statut de la partie : cette option affiche une liste détaillée de votre statut actuel, à la fois dans le monde dans lequel vous vous trouvez et votre statut général.

Rejouer ce monde : cette option vous permet de recommencer le monde dans lequel vous vous trouvez avec le même équipement et les mêmes armes que lors de la partie précédente.

Quitter : cette option vous permet de quitter la partie et de retourner au Menu principal. Vous perdrez tous les progrès que vous avez faits depuis votre dernière sauvegarde.



Niveaux et trophées

Le combat contre le virus extraterrestre vous a malheureusement coûté cher au niveau matériel, et l'appareil avec lequel vous aviez commencé la partie est le seul appareil disponible. De nouveaux appareils sont en train d'être fabriqués aussi vite que possible, mais leur valeur est telle que seuls les pilotes qui ont fait leurs preuves pourront les piloter.

Pour déterminer quels sont les pilotes qui devraient recevoir un appareil supplémentaire, vos supérieurs ont institué un système de niveau général. Pour déterminer le niveau d'un pilote, les deux facteurs les plus importants sont le nombre de mondes qu'il ou elle a sauvé du virus extraterrestre et le nombre de **Trophées** à son actif.



Chaque monde renferme deux trophées. Vous pouvez trouver le premier quelque part dans le monde (ils sont souvent cachés ou dans un endroit difficile à atteindre). Le second vous est attribué selon le temps que vous mettez à sauver le monde. Vos commandants ont évalué la situation de chaque monde et ont estimé le temps que vous devriez mettre à le sauver. Si vous accomplissez vos objectifs et que vous détruisez toutes les ruches dans le temps imparti, vous recevrez le trophée. Le temps qu'il vous reste s'affiche **30** dans la partie supérieure gauche de l'écran du jeu.



Le niveau d'un pilote commence à **Néophyte**, et augmente au fur et à mesure que vous remportez des trophées et que vous sauvez des mondes. Dès que vous remportez **cinq** trophées, vous recevez un vaisseau supplémentaire.

Remarque : le monde paysan étant un niveau d'entraînement, il n'a pas de limite de temps. Vous recevrez votre premier trophée, mais devrez chercher le second.

La MétaCarte

Lorsque vous quittez un monde dans **V2000**, soit par le lien laissé derrière après avoir détruit une ruche, soit par d'autres moyens, vous accéderez automatiquement à l'écran de la MétaCarte.



Cet écran permet d'afficher chaque monde et les connexions qui se cachent derrière. Les petits ovales représentent les mondes, tandis que les flèches représentent les liens interdimensionnels. Remarque : les flèches sont directionnelles. Cela signifie qu'une flèche partant d'un monde vers un autre représente un lien à sens unique, alors qu'une flèche bi-directionnelle représente un lien à deux sens (voir **Revenir dans un niveau**, ci-dessous pour de plus amples détails). Les mondes que vous avez terminés avec succès



sont mis en surbrillance, tandis que ceux que vous n'avez pas encore sauvés sont grisés. De plus, chaque monde affiche le nombre de trophées que vous avez remportés dans le monde en question sous forme de petites icônes.

Sauvegarder votre partie

L'écran MétaCarte vous permet de sauvegarder votre progression actuelle. Il vous suffit de suivre les instructions à l'écran et de sélectionner une fente dans laquelle vous enregistrerez votre partie.

Revenir dans un monde

De la même façon que vous pouvez vous déplacer d'un monde vers un autre par l'intermédiaire d'un lien interdimensionnel, vous pouvez également revenir dans les mondes précédents (à condition que vous retrouviez votre chemin à travers tous les liens). N'oubliez pas que certains liens sont à sens unique (ils sont représentés sur la MétaCarte par des flèches). De même, les liens que vous avez laissés derrière en détruisant des ruches ne sont pas les seuls disponibles (dans **V2000**, tous les mondes ou presque ont au moins un lien secret).

Si vous revenez dans un monde que vous avez préalablement terminé, toutes les usines fonctionneront et vous pourrez récupérer des munitions supplémentaires pour vos armes ou autres power-ups (voir le chapitre

Power-ups, équipement et jouets page 39 pour de plus amples détails sur les usines).

Dans **V2000**, lorsque vous passez d'un monde à l'autre, il est important de vous rappeler qu'une fois que vous avez terminé un monde, il le reste jusqu'à la fin de la partie (puisque vous avez détruit les ruches, les extraterrestres ne peuvent pas y retourner). Cependant, si vous quittez un monde



avant de l'avoir terminé, il se réinitialisera à son niveau original. Tous les ennemis que vous avez tués seront régénérés par les ruches et les zones qui n'étaient plus contaminées le seront de nouveau. Si vous retournez dans ce monde, vous devrez recommencer depuis le début.

Mondes obscurs

Malgré tous vos efforts, il est possible que les extraterrestres réussissent à envahir les mondes, par exemple si une zone du monde trop importante a été contaminée par le virus, si votre base a été détruite ou si vous avez échoué à un objectif de mission spécifique (par exemple, sauver un certain nombre d'indigènes).

Lorsque les extraterrestres conquièrent un monde, ils le transforment rapidement en un endroit infernal connu sous le nom de monde obscur. Une fois cette transformation effectuée, vous n'avez plus qu'une seule chance pour sauver le monde des extraterrestres : vous devez détruire toutes les créatures et les ruches ennemies au pouvoir. Si vous réussissez, les extraterrestres se retireront momentanément et l'état original du monde sera rétabli, vous donnant une chance supplémentaire de le terminer. Si vous échouez, les extraterrestres utiliseront le monde conquis comme base pour leurs invasions.



Armes

Lorsque vous commencez votre mission, votre appareil est équipé d'armes de base sous forme de canons à usages multiples. Cependant, au fur et à mesure que vous progressez dans les mondes contaminés par le virus extraterrestre, vous pourrez améliorer votre armement, soit en capturant les habitants de ce monde et en les obligeant à travailler dans vos usines, soit en ramassant des nacelles d'armes larguées sur de nombreux mondes lors des missions de reconnaissance.

Chacun de ces systèmes d'armes supplémentaires varie en puissance et en efficacité, et nombreux sont ceux dont les réserves de munitions sont limitées ; ces dernières seront affichées sur votre icône de statut du vaisseau. Les armes ne provoqueront pas toutes des dégâts aux créatures et aux ruches contaminées. **V2000** vous préviendra si votre arme actuelle provoque aucun ou peu de dégâts sur votre cible.

En outre, les systèmes offensifs de votre appareil sont adaptables et dynamiques. Votre ordinateur modifiera l'ordre dans lequel les armes sont classées, afin de vous aider à permuter entre celles que vous utilisez le plus souvent ; si vous êtes à court de munitions lorsque vous tirez, l'ordinateur sélectionnera automatiquement une nouvelle arme similaire à celle que vous étiez en train d'utiliser. Exemple : si vous utilisez des bombes antidotes et que vous en êtes à court, votre ordinateur sélectionnera automatiquement un antidote si cette arme est disponible.

Dans **V2000**, votre appareil peut utiliser les armes et les systèmes offensifs suivants :

Canon : c'est l'arme standard avec laquelle vous commencez à jouer. Le canon est l'arme la plus faible, mais ses munitions sont illimitées. Arme très utile pour détruire les rochers et les autres objets autour de vous.

Mitrailleuse : version améliorée du canon standard, dont les tirs rapprochés **34** en font une arme plus efficace.



Canon à plasma : **V2000** comprend trois types de canons à plasma : rouge, vert et bleu, en ordre croissant de puissance. Ces armes à fonctions multiples sont toutes très efficaces ; le canon à plasma bleu est l'un des systèmes disponibles les plus puissants, capable de provoquer d'importants dégâts sur la plupart des adversaires. Cependant, tous les canons à plasma ont des munitions limitées et leur portée et leur puissance sont considérablement réduites lorsque vous les utilisez sous l'eau.

Lance-flammes : cette arme lance des jets de flammes de gaz extrêmement volatile, causant d'importants dégâts sur la plupart des cibles ; elle peut également provoquer des feux secondaires. Cependant, la provision de gaz est limitée et le lance-flammes ne peut pas prendre feu sous l'eau.

Grand lance-flammes : version améliorée du lance-flammes standard qui tire des rideaux de flammes de gaz impressionnants. Cependant, ses limites sont les mêmes que celles de la version standard.

Fusées éclairantes : bien que le but de cette arme soit d'abord d'éclairer des zones de combat à faible source de lumière, la chaleur des fusées éclairantes peut provoquer des dégâts sur certaines cibles.

Roquettes : ces missiles non guidés sont équipés d'une grosse ogive explosive, pouvant provoquer d'importants dégâts autour de leur rayon d'action. Cependant, le déplacement des roquettes étant plutôt lent, il est déconseillé de les utiliser contre des adversaires agiles. De plus, leur explosion peut provoquer des dommages de guerre à votre appareil, aux structures alliées et aux civils. Utilisez-les avec soin.

Missiles guidés : version améliorée de la fusée standard ; son système de visée est extrêmement intelligent. Il vous suffit de les lancer dans la direction générale de l'ennemi, et son système de guidage s'occupe du reste : il se verrouillera sur une cible et la suivra impitoyablement. Cependant, le lanceur ne peut transporter qu'un petit nombre de missiles, et contrairement à la plupart des armes dont les munitions sont limitées, une usine ne



produira qu'un lanceur par visite (voir le chapitre **Power-ups, équipement et Jouets** ci-dessous pour obtenir de plus amples détails sur les usines et la fabrication des armes).

Grenades : grappes importantes d'explosifs équipés d'un détonateur court et relâchés à partir d'un lanceur situé au centre de votre appareil. Comme les roquettes, les grenades provoquent d'importants dégâts autour de leur rayon d'explosion, mais peuvent également endommager votre appareil, les structures alliées et les civils. Utilisez-les avec soin.

Charges de profondeur : grenade modifiée équipée d'une détente sensible à la pression et d'un détonateur à retardement. Tout comme les grenades, elles sont relâchées à partir d'un lanceur situé au centre de votre appareil, mais elles ne détoneront que lorsqu'elles se trouvent à une profondeur définie. Très efficaces contre les amphibiens et les créatures des mers. Nous vous conseillons de les utiliser à la surface de l'eau pour éviter d'être pris dans l'explosion.

Bombes intelligentes : engin explosif dévastateur qui, au moment de leur détonation, relâche des éclats d'obus dans un vaste périmètre. Cette arme est idéale contre des groupes d'ennemis importants.

Bombes au napalm : leur fonction est similaire à celle des bombes intelligentes, mais les bombes au napalm sont remplies d'un liquide extrêmement volatile (du même type que le gaz du lance-flammes) qui relâche d'énormes flammes dans la zone d'impact. Certaines créatures sont plus vulnérables au feu qu'aux éclats d'obus, et vice versa.

Mines de proximité : à l'instar des grenades et des charges de profondeur, ces engins explosifs sont relâchés depuis un lanceur situé au centre de votre appareil, mais ils sont équipés d'une détente extrêmement sophistiquée reliée à un détecteur de mouvement. La détente s'arme peu de temps après le tir, et la mine explose si un objet quelconque (y compris votre appareil) s'en approche. L'explosion d'une mine de proximité est puissante et



engendra des détonations d'autres mines se trouvant dans son périmètre, vous permettant de provoquer des réactions en chaîne.

Rayon de prise de contrôle : système d'arme psionique hautement sophistiquée à l'origine d'une recherche poussée sur la nature du virus extraterrestre ; cette arme vous permet de supplanter le contrôle extraterrestre et de prendre momentanément les commandes de toutes les créatures contaminées. Il est possible que vous deviez attendre quelques secondes, le temps que le rayon de prise de contrôle se verrouille sur la cible, en fonction de sa taille. Lorsque vous utilisez cet appareil, ouvrez l'œil, car lorsque vous contrôlez une créature, votre appareil devient vulnérable aux attaques ennemies.

Cosse : vous pouvez modifier cette arme extraterrestre pour pouvoir l'utiliser avec votre appareil. Bien qu'elles soient efficaces contre de nombreux types de cibles, les cosses propagent également le virus extraterrestre ; leur utilisation est donc limitée.

Antidote : autre système expérimental développé grâce à la recherche de la biologie extraterrestre ; vous pouvez l'utiliser pour nettoyer les zones contaminées.

Virus : autre système mis au point par les extraterrestres, le pulvérisateur de virus occasionne des dégâts sur certaines cibles, mais permet surtout d'infecter des zones étendues, rendant le processus de décontamination quasiment impossible.

Bombe antidote : petit appareil explosif attaché à une grande boîte d'antidote. Après être relâchée du lanceur de votre appareil, la bombe antidote détone et nettoie un important périmètre contaminé. C'est la méthode la plus efficace pour exterminer un virus de la surface d'un monde.

Bombe virus : cette bombe est similaire à la bombe antidote, mais elle contient un virus concentré. Les dégâts de ce système d'arme extraterrestre sont limités dans le rayon de l'explosion, mais il contamine également un



large périmètre ; dans la plupart des situations, la zone devient ainsi peu praticable et la production y est impossible.

Canon à eau : système de pompage à haute pression qui détruit une cible avec de l'eau. Cette arme est extrêmement efficace contre certaines créatures et certains ennemis, mais peut s'avérer inutile contre d'autres. Les araignées contaminées en ont cependant horreur.

Méga-explosion : c'est le système d'arme le plus destructeur que votre appareil peut transporter. Les méga-explosions détruisent entièrement la plupart des objets dans un important périmètre autour de votre appareil ; ce dernier est protégé par un système de bouclier spécial. Les méga-explosions sont si dangereuses que les pilotes ne les sélectionnent pas et ne les utilisent pas de la même façon que les armes normales ; elles ont leur propre mécanisme de tir (voir le chapitre intitulé **Commandes** page 18 pour de plus amples détails sur la manière de lancer une méga-explosion).

Autorobot : cette petite plate-forme d'armes autonome suit votre appareil et attaque tous les ennemis à portée de tir. En général, l'autorobot détourne le tir ennemi de votre appareil.

Globe défensif : cette modification du système de bouclier standard (voir le chapitre **Power-ups, équipement et jouets** pour plus de détails) envoie une balle de particules à haute charge qui dessine des cercles autour de votre appareil et attaque tous les objets qui entrent en contact avec lui ; cette arme est également capable d'intercepter le feu ennemi. Malheureusement, au fur et à mesure que la balle touche les objets, elle devient de moins en moins stable et finit par se disperser.

Vortex de plasma aquatique : ce système hautement sophistiqué est basé sur une combinaison de canon à plasma standard, de canon à eau et de systèmes de bouclier. Le vortex de plasma aquatique est une arme puissante qui ne peut être utilisée que lorsqu'elle est submergée.



Power-ups, équipements et jouets

En plus d'une vaste gamme d'armes disponibles, vous pouvez équiper votre appareil d'une multitude de systèmes défensifs et autres améliorations. Dans la plupart des mondes contaminés, vous découvrirez des équipements mobiles, des emplacements fixes et des infrastructures alliées abritant de nombreuses fonctions ainsi que des petits groupes d'indigènes. Vous pouvez téléporter certains de ces éléments à bord de votre vaisseau et les transporter d'un monde à l'autre en utilisant les liens d'accès. Cependant, si vous les laissez dans un monde, ils retourneront automatiquement à leur emplacement d'origine. Vous ne pouvez pas faire passer les personnes d'un monde à l'autre.

C'est à vous de décider de la meilleure manière d'utiliser ces éléments, bâtiments et personnes. Il n'y a pas une seule façon de remplir une mission dans **V2000**, et il est préférable d'essayer différentes approches. Vous trouverez ci-dessous une liste des éléments et bâtiments principaux les plus courants :

Indigènes : une petite population d'indigènes a survécu dans presque tous les mondes contaminés. Les créatures ennemies essaieront de pourchasser et tuer ces individus, et vous devrez en sauver un certain nombre pour accomplir vos objectifs de mission dans un monde. Si vous ramenez des indigènes dans une base alliée, ils seront automatiquement « encouragés » à faire de la recherche pour vous (voir ci-dessous).

Chercheurs : les indigènes ramenés dans une base alliée deviennent chercheurs et peuvent travailler dans les usines afin de produire de nouvelles armes et améliorations pour votre appareil. En outre, les chercheurs que vous téléportez à bord de votre vaisseau réparent automatiquement les dégâts subis par celui-ci ; plus vous avez de chercheurs à bord, plus les réparations seront rapides.

Bases alliées : il y a une base alliée dans presque tous les mondes contaminés, que vous devez protéger contre les créatures ennemies et



les contaminations virales. Une base alliée peut transformer les indigènes en chercheurs grâce à des opérations rapides de lavage de cerveau et de rééducation.

Usines : en plus d'une base alliée, vous trouverez dans de nombreux mondes une ou plusieurs usines. Chaque usine requiert un certain nombre de chercheurs, indiqué par un petit pilier avec des lumières vertes. Tout chercheur dans le rayon d'action d'une usine y pénètre automatiquement et commence à travailler ; une fois qu'une usine a le nombre requis d'employés, elle se met à produire une arme ou une amélioration spécifique pour votre vaisseau.

Si l'usine produit une amélioration unique (telle qu'une expansion de soute, ci-dessous) ou une arme dotée d'un nombre de munitions illimité, (une mitrailleuse, par exemple), une fois leur objectif atteint, les chercheurs quitteront les lieux ; vous pouvez les réaffecter à d'autres usines ou les téléporter à bord pour qu'ils effectuent des réparations sur votre vaisseau.

Cependant, si l'usine produit une arme avec des quantités limitées de munitions, les chercheurs qui y travaillent resteront sur place et travailleront sans relâche. Chaque fois qu'une arme est terminée et arrive entre vos mains, les chercheurs commencent automatiquement à en construire une autre, ce qui vous permet de refaire le plein de munitions. Ce processus se poursuit même une fois que vous avez terminé votre mission dans un monde, vous pouvez donc ultérieurement retourner dans ce monde afin de récupérer des munitions.

Les usines peuvent être partiellement détruites. Cependant, si vous déposez des chercheurs près des ruines, ils s'associeront pour rebâtir l'usine. Plus il y a de chercheurs, plus les réparations seront rapides. D'un autre côté, s'il y a des chercheurs à l'intérieur de l'usine au moment de l'attaque, ils risquent de mourir.



Viseur : mise à jour des systèmes de contrôle des armes de votre vaisseau qui fait apparaître des réticules à l'écran pour indiquer avec précision l'endroit visé par vos armes et qui indique les ennemis se trouvant à portée en les entourant d'une sphère verte lumineuse. Si vos armes sont pointées directement sur un ennemi, la sphère devient rouge pour indiquer que vous pouvez faire feu. Vous pouvez activer ou désactiver le viseur dans le menu d'options de jeu ou dans le menu principal.

Boucliers : équipent votre vaisseau d'un système de projection de particules chargées qui protège sa coque. Malheureusement, à mesure que les boucliers absorbent les chocs, le champ de particules devient de moins en moins stable et finit par disparaître.

Réacteurs turbo supplémentaires : renforcent le rotor principal et les moteurs de votre appareil pour une accélération et une poussée améliorées.

Soute x3 : expansion permanente de votre soute, qui vous permet de transporter jusqu'à trois personnes ou objets en même temps.

Soute x5 : expansion plus importante de votre soute, vous permettant de transporter jusqu'à cinq personnes ou objets simultanément.

Poids : le téléchargement de cet énorme bloc de matériel ultra compact dans votre soute rendra votre vaisseau assez lourd pour être immergé dans de grandes masses d'eau ; vous pourrez ainsi explorer le fond des océans sans problèmes.

Radars portables : station radar indépendante pouvant être téléportée à bord de votre vaisseau puis dans le lieu de votre choix, améliorant ainsi votre surveillance radar d'un monde (voir la partie **Jouer à V2000** pour plus de détails sur le radar).

Tracteur : véhicule robotisé doté d'une intelligence artificielle simple, qui patrouille dans les zones contaminées d'un monde à proximité desquelles il a été déposé et qui les pulvérise avec un antidote. Vous pouvez le téléporter à bord de votre appareil, puis dans le lieu de votre choix. Les tracteurs



sont en général assez tenaces et ils ne cherchent pas à éviter le contact avec les créatures ennemies, il vous faudra donc les protéger.

Canons stationnaires : batteries de canons stationnaires qui repèrent et mitraillent automatiquement les créatures ennemies se trouvant à portée. S'ils sont contaminés par le virus, ils se retourneront contre vous.

Canons portables : plate-forme de canon robotisée indépendante que vous pouvez téléporter à bord de votre vaisseau, puis dans l'endroit désiré, et qui repère et mitraille automatiquement les créatures ennemies se trouvant à portée. Faites cependant attention à la zone où vous les placez, car s'ils sont contaminés par le virus, ils se retourneront contre vous.

Canons mobiles : canon portable monté sur un châssis similaire à celui du tracteur. Les canons mobiles repèrent les créatures ennemies et ouvrent automatiquement le feu sur elles. Comme les tracteurs, ils ne sont pas très intelligents et ne démontent pas de l'objectif qui leur est fixé ; il vous donc veiller sur eux.

Téléport automatique : système de téléportation indépendant qui transporte automatiquement les indigènes à votre base, ce qui vous permet de vous concentrer sur d'autres tâches. Vous pouvez le téléporter à bord et le placer où vous voulez.

Mines : sur certains mondes, vous trouverez des mines terrestres disséminées un peu partout. Vous ne pouvez pas les téléporter à bord de votre vaisseau, mais si vous leur tirez dessus, vous provoquerez une explosion qui détruira tout ce qui se trouve à proximité et ouvrira un cratère dans le relief. Ces cratères renferment quelquefois des objets, et ils ralentissent également la progression des créatures ennemies.

Autres objets : presque tout ce que vous rencontrez dans **V2000** peut être détruit, provoquant souvent de formidables explosions et révélant des objets cachés ou des liens secrets vers d'autres mondes ; ne laissez pas passer les occasions.



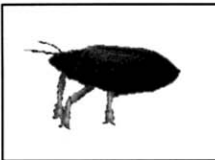
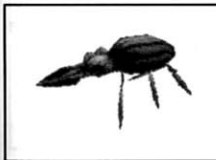
Ennemis

Au cours de votre mission visant à débarrasser les mondes contaminés du virus extraterrestre, vous rencontrerez une multitude de créatures, animaux spéciaux et formes de vie extraterrestres. D'après les renseignements tirés des missions de reconnaissance et des missions précédentes, il semble que le virus soit responsable de l'apparition de 50 formes de créatures mutantes, toutes dotées de traits et de caractéristiques uniques. Les archives scientifiques datant d'avant l'invasion font état de plus de 150 créatures originaires des différents mondes contaminés, de nouvelles races de mutants risquent donc de faire surface d'ici peu.

Vous trouverez ci-dessous une description de certaines des créatures et des formes de vie extraterrestre connues les plus courantes. Les créatures ont des comportements bien spécifiques et réagissent différemment aux nombreuses armes. Faites attention à la façon dont se comportent les créatures ennemies et essayez de découvrir leur talon d'Achille.



Ptérasecte : l'origine de ces mystérieuses créatures n'a toujours pas été élucidée ; il est probable qu'elles soient le résultat d'une mutation totale provoquée par le virus, cependant certains chercheurs penchent plutôt pour la thèse extraterrestre. D'une façon ou d'une autre, les ptérasectes sont des créatures extrêmement dangereuses, à l'intelligence développée, capables de cracher de grandes gerbes de feu.



Scarabées : l'une des créatures mutantes les plus courantes. Une multitude de gros scarabées contaminés envahit les mondes infestés. Ils ont des carapaces solides qui les protègent des tirs nourris, des pinces énormes avec lesquelles



ils écrasent tout ce qui se trouve sur leur chemin. On distingue les scarabées gris et les scarabées verts, qui semblent pouvoir nager. L'espèce la plus dangereuse est le scarabée bleu, qui crache un acide corrosif avec une précision mortelle.



Fourmis : autre forme de créature ayant subi des mutations. A bord de votre vaisseau, vous n'en avez rien à craindre mais elles se déplacent rapidement et représentent une menace sérieuse pour les quelques indigènes peuplant encore les mondes.

On a aussi fait état d'une « fourmi soldat », plus grosse, qui peut renverser les arbres et pénétrer dans les maisons.

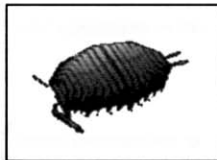


Dragons : tout comme pour les mystérieux ptérasectes, les origines de ces dragons sont incertaines. Ils résultent sans doute d'une mutation provenant d'une créature d'un monde inconnu ; certains prétendent qu'ils représentent une forme ou une sous-

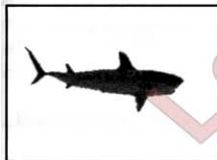
caste d'extraterrestres. Deux classes de dragons ont pour l'instant été repérées : les dragons verts et les dragons de feu. Toutes deux font preuve d'une intelligence développée et agissent de façon indépendante, recherchant nos forces et nos bâtiments sans relâche et les détruisant de leur souffle de feu meurtrier.



Homards : les homards contaminés prennent des proportions immenses et développent un caractère amphibie, ce qui leur permet de sortir de l'eau pour s'emparer des gens et de détruire les bâtiments avec leurs pinces énormes. Leur carapace solide les rend difficile à tuer et leur façon de battre en retraite dans les profondeurs sous-marines pose aussi un problème : la plupart de nos armes sont moins efficaces en milieu sous-marin.



Cloportes : autre forme mutante de créature courante, le cloporte contaminé augmente en taille et parcourt la surface des mondes à la recherche des habitants rescapés. Les cloportes sont vulnérables à la plupart des armes, mais lorsqu'ils meurent, ils relâchent une progéniture capable de venir rapidement à bout d'un pilote pris au dépourvu.



Requins : l'une des créatures mutantes les plus redoutables. Les requins contaminés sont rapides, dangereux et ils ne lâchent jamais leur proie. Et pour corser le tout, la plupart de nos armes se sont révélées inefficaces contre ces impitoyables squales.



Mâchoire brasier : ces créatures étranges, probablement originaires des mondes extraterrestres, semblent être des formes rocheuses vivantes se nourrissant des minéraux qu'elles trouvent dans la lave en fusion. Elles sont très coriaces et semblent invulnérables à de nombreuses armes, ce qui en fait des ennemis redoutables.



Guêpes : les guêpes contaminées, même si elles ne possèdent pas d'arme de portée comme les dragons et les ptérasectes, n'en sont pas moins des ennemis extrêmement dangereux. Elles sont véloce et d'une grande agilité, voyagent souvent en petits essaims et leur venin d'acide peut pénétrer la coque de votre vaisseau.



Smogs : une autre créature qui semble d'origine extraterrestre. Les Smogs ne représentent aucun danger pour votre vaisseau, mais ils contaminent tout ce qu'ils rencontrent à une vitesse alarmante et se multiplient lorsqu'ils subissent une attaque. Certains prétendent que les Smogs sont une forme larvaire des ruches extraterrestres, apparemment de nature organique.



Araignées : les araignées mutantes sont plus redoutées des indigènes que toute autre créature contaminée, et il n'est pas difficile de comprendre pourquoi. Les araignées contaminées prennent des proportions inimaginables et se divisent en deux catégories : l'araignée noire ne représente pratiquement aucun danger pour votre appareil, mais elle pourchasse les gens à une vitesse incroyable. La tarentule, elle, est bien plus dangereuse : elle transporte l'infection virale partout où elle passe, crache son poison avec une précision meurtrière et un certain nombre d'armes n'ont aucun effet sur elle.



Mille-pattes : les mille-pattes, l'une des espèces de créatures mutantes les plus importantes, sont extrêmement difficiles à tuer et peuvent cracher une bave corrosive qui colle à sa cible et dont la brûlure met du temps à s'estomper.



Didacticiel du monde paysan

Si vous voulez commencer à jouer sans tarder à **V2000**, ce didacticiel vous guide étape par étape dans le premier niveau du jeu, le monde paysan. Veuillez vous référer au chapitre **Commandes**, page 18, pour apprendre à contrôler votre vaisseau, et au chapitre **Jouer à V2000**, page 23, pour plus d'explications sur les différents affichages de l'écran.

Objectifs principaux

Votre mission principale dans le monde paysan consiste à sauver les rescapés en tuant toutes les créatures contaminées, puis en détruisant la ruche extraterrestre.

Autres objectifs et secrets

En plus de vos objectifs principaux, vous devrez accomplir plusieurs autres tâches dans le monde paysan. Vous pouvez changer les indigènes secourus en chercheurs et les mettre au travail dans votre usine, trouver le viseur, abaisser le niveau d'eau et trouver le trophée et les fusées éclairantes cachés, ainsi que la sortie secrète.

Jouer au niveau monde paysan

Vous commencez le niveau monde paysan dans votre vaisseau, en mode de vol stationnaire, près de votre base et de votre usine. Vous n'êtes pas limité par le temps dans ce monde ; profitez-en pour vous familiariser avec votre appareil et essayer les différentes options de contrôle que vous trouverez dans le menu de jeu. Une fois que vous êtes habitué au mode de vol stationnaire, essayez le mode de vol. Il vous faudra alors du carburant, mais vous trouverez de nombreux barils de carburant rouge disséminés dans le paysage. Il y en a un à l'est de votre usine.



Lorsque vous vous sentez à l'aise pour contrôler votre vaisseau, partez à la recherche du viseur qui se trouve à l'extrémité d'une péninsule au nord-est de votre base. Vous entendrez une sirène d'alarme en vous en rapprochant, qui vous indique que vous vous trouvez à proximité d'un power-up. Ramassez le viseur en passant dessus ; il ressemble à une boule de lumière lumineuse. Une fois le viseur en votre possession, un réticule apparaîtra à l'endroit que vos armes prennent pour cible. Votre tâche suivante consiste à sauver un certain nombre d'indigènes et à en faire des chercheurs qui produiront une arme plus sophistiquée dans votre usine. Rendez-vous sur le continent principal et partez à la recherche des indigènes ; ils apparaissent sous la forme de points clignotants jaunes sur l'écran radar et indiquent leur présence en criant à l'aide lorsque vous êtes tout près. Rapprochez-vous d'un indigène et téléportez-le à bord de votre vaisseau. Retournez sur l'île où se trouve votre base et téléportez-le sur la terre ferme. Il se dirigera vers la base et réapparaîtra quelques secondes plus tard sous les traits d'un chercheur. Votre usine est très proche et votre nouveau chercheur s'y rendra de lui-même.

Il vous faut deux chercheurs pour faire fonctionner l'usine sur le monde paysan, comme l'indiquent les deux lumières vertes sur le pilier se trouvant à proximité ; il vous faut donc aller chercher un autre indigène, le déposer à la base et attendre qu'il soit devenu chercheur et qu'il ait intégré l'usine. L'usine commencera alors à fabriquer une nouvelle arme : la mitrailleuse. Une fois l'arme terminée, elle apparaîtra sur la plate-forme à l'ouest de l'usine, et un message vous informera de la disponibilité de l'arme. Survolez la boule lumineuse pour équiper votre vaisseau avec la mitrailleuse.

Une fois la mitrailleuse installée sur votre vaisseau, il est temps d'aller affronter les créatures contaminées. Vous en trouverez deux types dans le monde paysan : les fourmis et les araignées. Les araignées ne peuvent pas endommager votre vaisseau, mais elles s'emparent des indigènes et les



ramènent à la ruche, il vous faut donc les éliminer. Lorsqu'il ne reste plus une seule araignée, rendez-vous à la ruche, qui apparaît sous la forme d'un gros point clignotant rouge sur votre écran radar, et tuez les fourmis qui la protègent. Les fourmis attaqueront votre vaisseau avec leur poison, soyez donc prudent.





exposée et vous recevrez un message vous informant que vous pouvez passer à l'attaque. Mitraillez la ruche jusqu'à ce qu'elle explose et le monde paysan sera sauvé. Vous pourrez alors emprunter la porte qui est apparue lors de la destruction de la ruche pour accéder au niveau suivant ou continuer à explorer le monde paysan.

Trouver les secrets

Plusieurs secrets sont cachés dans le monde paysan, dont des fusées éclairantes, un trophée et une sortie secrète. Vous pouvez aussi abaisser le niveau de la mer. Pour trouver les fusées éclairantes, commencez par retourner à votre base et téléportez le lest que vous trouverez sur la côte. Vous pourrez alors vous enfoncer dans les profondeurs de l'océan. Une fois arrivé sur le lit de l'océan, dirigez-vous vers le nord à partir de l'île abritant votre base et gardez l'œil ouvert pour repérer une autre boule lumineuse correspondant aux fusées éclairantes. Un message audio vous informera également que vous êtes proche de l'arme.

Pour trouver la sortie secrète, dirigez-vous vers le nord du continent et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez l'extrémité du balayage radar. Au-delà vous trouverez quelques rochers émergeant de l'eau. Sur le lit de l'océan situé juste à l'ouest, se trouve une ouverture : il s'agit de la sortie secrète, qui vous mènera à un autre monde. Vous verrez une grosse pierre ronde coincée entre les deux rochers. Si vous tirez dessus elle volera en morceaux, révélant une autre ouverture permettant d'aspirer l'eau et d'abaisser le niveau de la mer dans ce monde. Cela ne vous sert à rien dans le monde paysan, mais c'est une tactique très utile pour venir à bout des créatures sous-marines et amphibiés que vous rencontrerez dans les mondes suivants.

Quant au trophée caché, on ne va pas vous gâcher le plaisir de la découverte...



Echec de la mission

Si vous mettez trop de temps à accomplir votre mission, les araignées emporteront tous les indigènes, et le monde paysan passera sous le contrôle des extraterrestres. Si cela se produit, une éruption gigantesque dévastera le monde, des hordes d'extraterrestres apparaîtront et le monde paysan deviendra un **monde obscur**. Votre seule chance consiste à anéantir les extraterrestres et les créatures dans leur totalité, ce qui vous donnera une chance supplémentaire de terminer le niveau. N'oubliez pas que les mondes peuvent tomber si vous ne remplissez pas votre objectif de mission ; chaque monde a son antithèse obscure.

Conseils, tuyaux et stratégie

V2000 a été conçu pour donner autant de liberté que possible au joueur. Chaque monde a été créé avec plusieurs façons possibles de l'aborder. Cependant, cela signifie aussi qu'il y a énormément de choses à découvrir et à apprendre. Au cas où vous seriez un peu perdu, nous avons compilé cette liste de conseils utiles pour vous aider dans votre lutte contre le virus.

Nous avons élaboré cette liste de conseils après des heures et des heures passées à jouer et à régler **V2000**. Certains conseils ont été délibérément inclus par l'équipe de programmation, d'autres découlent des parties que nous avons faites ; même les programmeurs se sont montrés surpris par certaines tactiques utilisées par les testeurs...

N'oubliez pas que l'un des plaisirs essentiels de **V2000** consiste à découvrir les choses par vous-même. Votre plaisir ne sera pas gâché si vous lisez ces conseils, mais vous vous priverez de la joie de les découvrir seul.



- Prenez toujours connaissance des briefings de missions dans les options de jeu avant de commencer une mission dans un nouveau monde. Vous y trouverez souvent des indices et des conseils.
- De même, servez-vous en permanence de la carte principale. Elle est plus détaillée que l'affichage radar et peut être utile à l'élaboration d'une stratégie. N'oubliez cependant pas que chaque monde est un globe ; il vous faudra sans doute dépasser l'extrémité de la carte principale pour vous rendre dans un autre monde.
- Après avoir détruit la ruche sur chacun des mondes, prenez le temps de chercher les sorties secrètes et les power-ups cachés et faites le plein d'armes fabriquées par les usines.
- Vous recevrez un message audio lorsque vous vous approcherez des portes secrètes, des trophées et des power-ups. Servez-vous en pour faciliter votre recherche, dans la mesure où ces messages vous parviennent bien avant que vous n'ayez repéré l'élément en question.
- Une fois que vous avez utilisé une sortie secrète, celle-ci est indiquée sur l'écran de carte principale, ce qui vous permet de la trouver plus facile si vous retournez dans ce monde.
- Il est préférable de retourner dans les mondes où vous trouverez des armes puissantes pour refaire le plein de munitions. De nombreuses sorties secrètes permettent d'accéder directement à des mondes importants, alors soyez vigilant.
- Tout faire sauter autour de vous est normalement un gage de réussite, mais il existe des façons plus rapides et moins risquées d'accomplir votre mission dans un monde donné. Pensez à vos objectifs et aux moyens de les remplir.



- Essayez de garder autant de chercheurs que possible dans votre soute, de façon à ce que votre vaisseau soit réparé en permanence. Ceci peut faire la différence lorsque vous affrontez certaines des créatures les plus dangereuses.
- Transportez le plus d'outils possible d'un niveau à l'autre ; on ne sait jamais ce qui pourra servir. Déposez tout à votre base lorsque vous pénétrez dans un nouveau monde ; vous pourrez ainsi trouver ce que vous voulez facilement si vous en avez besoin ou si vous êtes sur le point de passer à un autre monde.
- Prenez le temps de chercher des trophées cachés, cela en vaut la peine. Une fois que vous avez rassemblé cinq trophées, vous avez droit à un nouveau vaisseau. Essayez aussi de terminer un niveau dans le temps imparti pour obtenir des trophées supplémentaires.
- Le canon à eau fait le plein de munitions lorsque votre appareil est immergé.
- Tirez parti du relief. Cachez-vous derrière les collines ou les arêtes, plongez dans les profondeurs des océans pour semer les créatures. De même, vous pouvez vous cacher juste sous la surface de l'eau et tirer sur les créatures qui vous survolent.
- Les créatures ennemies ont chacune un type d'attaque spécifique. Certaines envoient une substance visqueuse verte acide qui leste votre vaisseau et lui inflige des dégâts tant qu'elle reste collée à votre coque. Vous pouvez vous en débarrasser en plongeant dans les océans.
- La substance visqueuse et poisseuse rose résiste à l'eau, alors essayez de l'éviter.
- Utilisez des roquettes et autres armes explosives contre les cloportes, car l'explosion détruit leur progéniture du même coup.



- Vous pouvez utiliser des équipements comme les tracteurs ou les canons mobiles pour détourner l'attention des créatures ennemies. Vous risquez de perdre l'équipement en question, mais vous gagnerez un temps précieux.
- Si vos usines sont remplies de chercheurs mais qu'il reste des gens à protéger, essayez de les placer sur des îles ou des montagnes isolées pour les protéger des créatures ennemies.
- Placez un canon portable ou une mine de proximité près d'une ruche pour vous débarrasser des renforts.
- Essayez toujours de garder un peu de place dans votre soute, on ne sait jamais quand vous pourriez en avoir besoin.
- Vous alourdissez un peu plus votre vaisseau à chaque fois que vous y téléportez quelque chose ; si vous êtes trop chargé, votre vaisseau s'en trouvera ralenti et vous ne pourrez gagner en altitude.
- Des power-ups turbo supplémentaires ainsi que l'accélération de votre vitesse maximale vous aideront à compenser le poids de votre soute.
- Si une créature s'est emparé d'un indigène, vous pouvez sauver celui-ci en tuant la créature avant qu'elle n'arrive à la ruche. Prenez garde à l'arme que vous utilisez pour ne pas tuer l'indigène en même temps.
- Faites attention lorsque vous manipulez des armes explosives afin de ne pas être pris dans le rayon de l'explosion.
- Essayez d'éviter de faire des acrobaties lorsque vous volez à la vitesse maximale ou vous endommagerez votre vaisseau dans des collisions.
- Choisissez votre arme judicieusement en fonction de la cible. Ne gaspillez pas les munitions d'un canon flambant neuf sur des créatures peu résistantes.



- Certaines créatures telles que les dragons laissent derrière elles des power-ups lorsque vous les tuez. Il existe aussi des créatures neutres qui abritent des power-ups ; essayez de trouver un petit poisson rose dans certains niveaux.
- Vous ne consommez du carburant qu'en mode de vol ; passez en mode de vol stationnaire si vos réservoirs de carburant sont presque vides, de façon à ne pas vous retrouver en panne sèche en cas d'urgence.
- Vous pouvez « faire sauter » votre vaisseau en mode de vol stationnaire en volant par-dessus une colline ou une montagne à une vitesse maximale. Si vous passez en mode de vol tandis que votre vaisseau décolle, vous pouvez atteindre des altitudes extrêmement élevées.
- Les trophées permettent de réparer votre vaisseau, de faire le plein de carburant, d'obtenir de nouveaux vaisseaux et un classement plus élevé.
- Vous pouvez « soigner » les canons contaminés avec de l'antidote ou des bombes antidote.
- Vous pouvez provoquer des éruptions volcaniques à l'aide d'une méga-explosion ou d'un canon à eau.
- Si vous êtes un fan de Virus ou Zarch, utilisez ces paramètres pour émuler les commandes de jeu originales :

Mode analogique complet

Réglage automatique désactivé

Sensibilité maximum

Credits

Programmation

Tom Beckmann
David Braben
James Dixon
Jonathan Roach
Mark Swinson

Graphismes

Gary Bickmore
Marc Cox
Aggy Finn

Son

Andy Cross
Aggy Finn
Skooba
Soundwaves

Localisation

Polylang

Production

Ian Mathias

Testeurs

Nick Borrie
Frontier Developments
John Edwards
Trevor Massey
Ian Mathias
Ian Tuttle

Remerciements spéciaux

Andy Butcher
Julia Coombs
Jerome Gastaldi
Jacqui Lyons
Ian Mathias
Joanne Rayment
Harry Wearne
Tous ceux qui ont assisté à nos
séances de brain-storming

Musique

Musique supplémentaire interprétée avec l'aimable autorisation du groupe Sentience et extraite de leur album "An Eye For An (I)", Media Records, numéro de catalogue PSNC 0114. Le groupe Sentience est composé de Nick Fryer, Martin Dawson et Tom Neville. Pour obtenir plus d'informations sur le groupe et ses concerts, appelez le +44(0)171 720 6722 ou visitez le site www.sentience.net. Tous les droits du fabricant et du propriétaire des œuvres enregistrées sont réservés. La duplication et la diffusion publique non autorisées de cette œuvre sont formellement interdites.

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.

RESTRICCTIONS. CE LOGICIEL VOUS PERMET D'ENREGISTRER ET D'IMPRIMER CERTAINES INFORMATIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL, VOUS POUVEZ EXPLOITER CES FONCTIONS, LORSQUELLES SONT PRISES EN CHARGE PAR LE LOGICIEL, A DES FINS D'UTILISATION PERSONNELLE ET NON COMMERCIALE, SANS OUBLIER D'INCLURE LES DROITS D'AUTEUR INTEGRÉS AU LOGICIEL SUR TOUT DOCUMENT IMPRIME. LE LOGICIEL CONTIENT DES ELEMENTS SOUMIS AUX DROITS D'AUTEUR, AUX SECRETS INDUSTRIELS ET AUTRES DOCUMENTS DE MARQUE DÉPOSÉE. AINSI, AFIN DE LES PROTÉGER, VOUS NETES PAS AUTORISÉ À DÉCOMPILER, SAUF SI LA LOI VOUS Y AUTORISE, DÉCOMPILER, MODIFIER, RÉVÉRSE ENGINEER, REPRODUIRE, COPIER, RENDRE PUBLIC, VENDRE, CÉDER, PRÊTER, LOUER, ÉCHANGER, TRANSFÉRER, ÉCHANGER, OUTRE LES DROITS QUI VOUS SONT CONCÉDÉS DANS CETTE LICENCE, TOUTE REPRODUCTION, COPIE, MODIFICATION, MISE EN RÉSEAU, LOCATION, MISE EN CRÉDIT-BAIL, OU DISTRIBUTION DU LOGICIEL À UN TIERS, EN QUELQUE MANIÈRE QUE CE SOIT, EST INTERDITE. VOUS ÊTES AUTORIZÉ À FAIRE UNE COPIE DU LOGICIEL AU MOYEN DE "SERVICES TÉLÉMATIQUES"; DE SERVICES EN LIGNE; DE SERVICES DE NUMÉROTATION À DISTANCE; DE RÉSEAUX OU LIAISONS DE TÉLÉCOMMUNICATION D'AUTRE TYPE. VOUS NETES PAS AUTORISÉ À CRÉER DE TRAVAUX DÉRIVÉS BASES 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 LUTILISER 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 COPIE, LE DOCUMENT D'ACCORD DE LICENCE, L'EXEMPLAIRE DU LOGICIEL, LE DOCUMENT D'ACCORD D'AUTEUR ET UN EXEMPLAIRE DE CETTE LICENCE SOIENT ÉGALEMENT CÉDÉS À CE TIERS QUI, À SON TOUR, DOIT UNE FOIS APPROUVER LES CONDITIONS DE CETTE LICENCE.

RESILIATION. CETTE LICENCE EST VALABLE JUSQU'A SA RESILIATION PAR L'UNE DES PARTIES. VOUS POUVEZ RESILIER CETTE LICENCE A TOUT MOMENT EN RETOURNANT LE LOGICIEL A GI OU EN LE DETRUISANT AVEC LA DOCUMENTATION QUI L'ACCOMPAGNE ET TOUTES LES COPIES ET INSTALLATIONS DE CE LOGICIEL, QUELLES SOIENT SOUMISEES OU NON AUX CONDITIONS DE CETTE LICENCE. CETTE LICENCE SERA RESILIEE IMMEDIATEMENT SANS NOTIFICATION DE LA PART DE GI SI VOUS NE RESPECTEZ PAS LES CONDITIONS DE CETTE LICENCE. SI VOUS NE RESPECTEZ PAS LES CONDITIONS DE CETTE LICENCE, VOUS DEVEZ DETRUIRE IMMEDIATEMENT LA DOCUMENTATION QUI L'ACCOMPAGNE, AINSI QUE TOUTES LES COPIES DONT VOUS DISPOSEZ, QU'ELLES SOIENT SOUMISEES OU NON AUX CONDITIONS DE CETTE LICENCE.

LA GARANTIE LIMITEE ET RENONCIATION AUX DROITS. GI GARANTIT QUE LES DISQUES SUR LESQUELS LE LOGICIEL EST ENREGISTRE SONT EXEMPTS DE DEFAUTS DE FABRICATION POURVU QU'ILS SOIENT UTILISÉS DANS DES CONDITIONS NORMALES PENDANT UNE DURÉE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT OU DOIT FIGURER SUR LE REÇU OU L'EMBALLAGE. SI UN DÉFAUT DU DISQUE INTERVIENT PENDANT LA DURÉE DE LA GARANTIE (ET À CONDITION QUE LE LOGICIEL SOIT UTILISÉ AVEC L'ORDINATEUR ET LE SYSTÈME D'EXPLOITATION POUR LEQUEL IL A ÉTÉ CONÇU), RENVOYEZ-LE À GI, ACCOMPAGNÉ D'UNE PREUVE D'ACHAT OU DE LIVRAISON, EN OBTENANT LA REMBOURSEMENT DE LA PARTIE NON DÉFECTUEUSE. SI LA RAISON D'UN RETOUR DU DISQUE EST LA SUITE D'UN ACCIDENT, D'UNE MAUVAISE MANIPULATION OU D'UNE UTILISATION INCORRECTE, TOUTE GARANTIE APPLICABLE AU DISQUE, Y COMPRIS LES GARANTIES FOURNIES PAR GI, EST CONSIDÉRÉE COMME NULLE. 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 L'AUTRE. VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ LA RESPONSABILITÉ D'UTILISATION DE CE LOGICIEL À VOS PROPRES RISQUES. GI GARANTIT QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA COMME L'INDIQUE LA DOCUMENTATION QUI L'ACCOMPAGNE (À CONDITION QUE LE LOGICIEL SOIT UTILISÉ AVEC L'ORDINATEUR ET LE SYSTÈME D'EXPLOITATION POUR LEQUEL IL A ÉTÉ CONÇU) ET QUE LA DOCUMENTATION DÉCRIT CORRECTEMENT L'OPERATION DU LOGICIEL DANS TOUT SES ASPECTS MATÉRIELS. GI NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL NE SERONT PAS INTERFERÉES PAR D'AUTRES LOGICIELS, QUE CE SOIT PAR LA MANIPULATION DE LA PARTIE LOGICIELLE DU LOGICIEL, PAR LA MANIPULATION DE LA PARTIE LOGICIELLE DE L'UTILISATION OU LES RÉSULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL, ET DE LA DOCUMENTATION QUI L'ACCOMPAGNE EN CE QUI A TRAIT À 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 DE DES PERSONNES TIÈRES NE SONT PAS CUMULÉES : LES TIERS SONT LES BÉNÉFICIAIRES DE CETTE SECTION. AUCUNE INFORMATION TRANSMISE ORALEMENT OU PAR ÉCRIT OU TOUT CONSEIL, DONNE PAR GI OU UN REVENDUEUR AGREE QUI NE PEUT TENIR LIEU DE GARANTIE OU EN AUCUN CAS ÉTENDRE LE DOMAINE D'APPLICATION DE CETTE GARANTIE LIMITEE, SAUF SI FOURNI PAR CETTE GARANTIE. VOUS (NON PAS GI) PRENEZ EN CHARGE LA GARANTIE DES ÉLÉMENTS FOURNIS PAR DES TIERS, Y COMPRIS LA CORRECTION DU LOGICIEL. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES AUCUNES, PAR CETTE DÉCLARATION, NE VOUS CONCERNE PAS.

LIMITATION DE RESPONSABILITE. EN AUCUN CAS, NEGLIGENCE INCLUSE, LA SOCIETE QI NE SAURAIT ETRE TENUE RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPECIAL OU CONSUEQUENTIEL TEL QUE, MAIS PAS UNIQUEMENT, LA PERTE DE PROFIT OU D'AFFAIRE COMMERCIALE, RESULTANT D'UTILISATION, OU DE L'INCAPACITE D'UTILISATION, DU LOGICIEL, ET DE LA DOCUMENTATION L'ACCOMPAGNANT, MEME SI QI OU UN REPRESENTANT QI AGRREE ONT ETE Avertis DE TELS DOMMAGES. DES JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION OU EXCLUSION DE RESPONSABILITE POUR DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU CONSUEQUENTIELS, LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE RESPONSABILITE POUR TELS DOMMAGES NE SERA PAS EFFECTIVE. EN TOUT CAS, LA SOCIETE QI NE SAURAIT ETRE TENUE RESPONSABLE, L'ENTIERE RESPONSABILITE DE QI POUR LES DOMMAGES, PERTES ET EFFETS DE CAUSE, INCLUS DANS LE CONTRAT OU NON, TORT (NEGLIGENCE INCLUSE) OU AUTRES (NE PAS LIMITER LA RESPONSABILITE DE QI POUR LES DOMMAGES, PERTES ET EFFETS DE CAUSE, INCLUS DANS LE CONTRAT OU NON, TORT (NEGLIGENCE INCLUSE) OU AUTRES) NE POURRA LIMITER OU EXCLURE LA RESPONSABILITE DE QI, DANS LES LIMITES DE LA LOI.



GROLIER INTERACTIVE