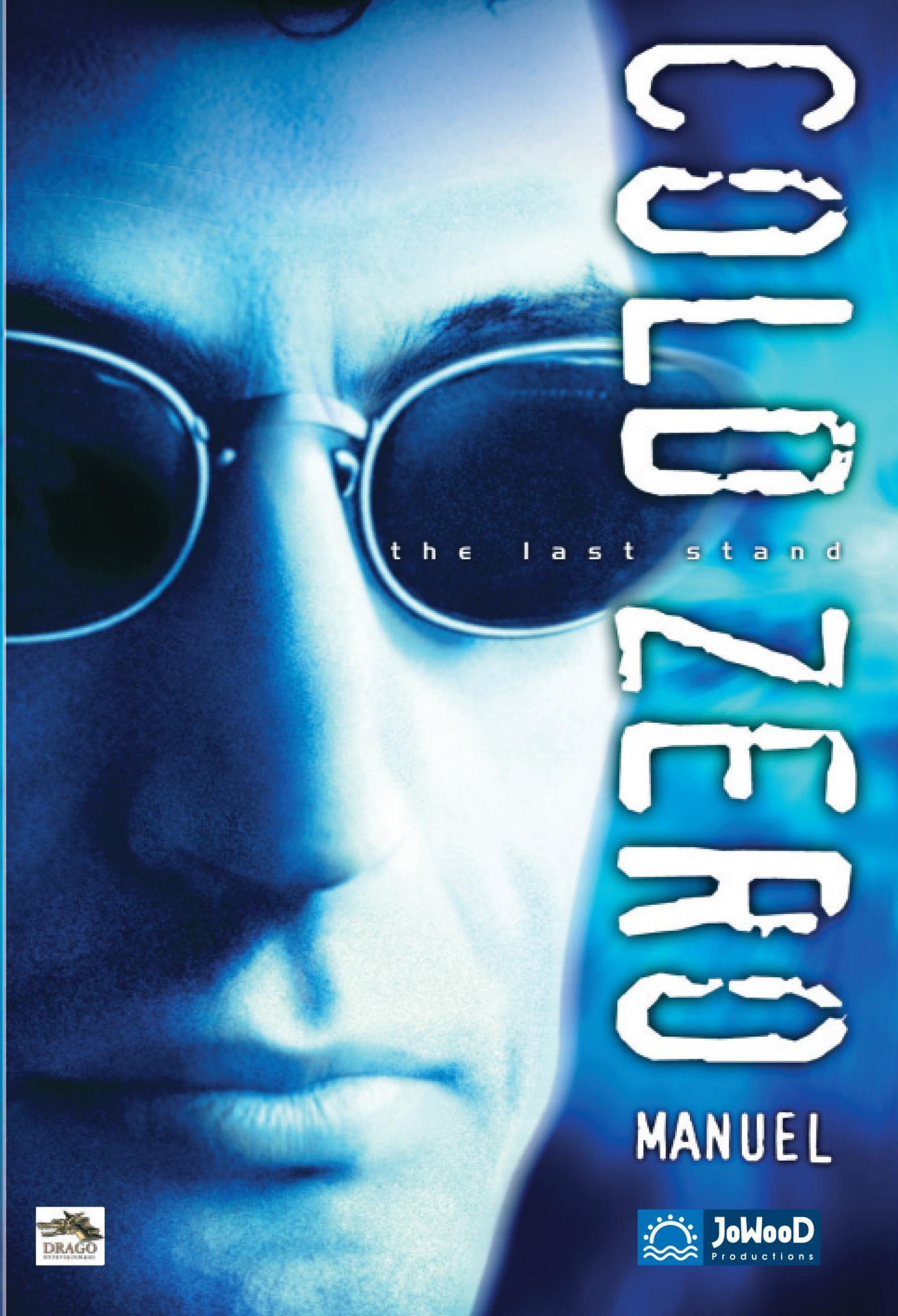

COLD ZERO
the last stand
MANUEL
DRAGO
JoWooD
Productions

JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria.



Site Web de JoWooD : www.jowood.com
Site Web de Cold Zero : www.coldzero.de

© 2002 par JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Autriche.
Développé par Drago Sp. Z.o.o.

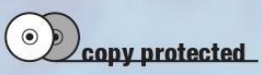
Le logiciel, les graphismes, la musique, le texte, les noms et le manuel sont protégés par les lois du copyright. Il est interdit de reproduire, citer ou distribuer sous quelque forme que ce soit tout ou partie du logiciel et du manuel ou encore de les traduire dans une autre langue sans l'autorisation écrite préalable de JoWooD Productions Software AG. La plupart des marques matérielles et logicielles présentes dans ce manuel sont des marques déposées et doivent être traitées en tant que telles.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie, comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue de certaines stimulations lumineuses fortes – télévision ou jeux vidéo – même si de telles crises ne se sont jamais produites auparavant.

Si un membre de votre famille ou vous-même avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer à ce jeu vidéo.

Cessez immédiatement de jouer et consultez IMMEDIATEMENT un médecin si vous présentez l'un des symptômes suivants :convulsions, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de la vue, mouvements involontaires, trouble de l'orientation.



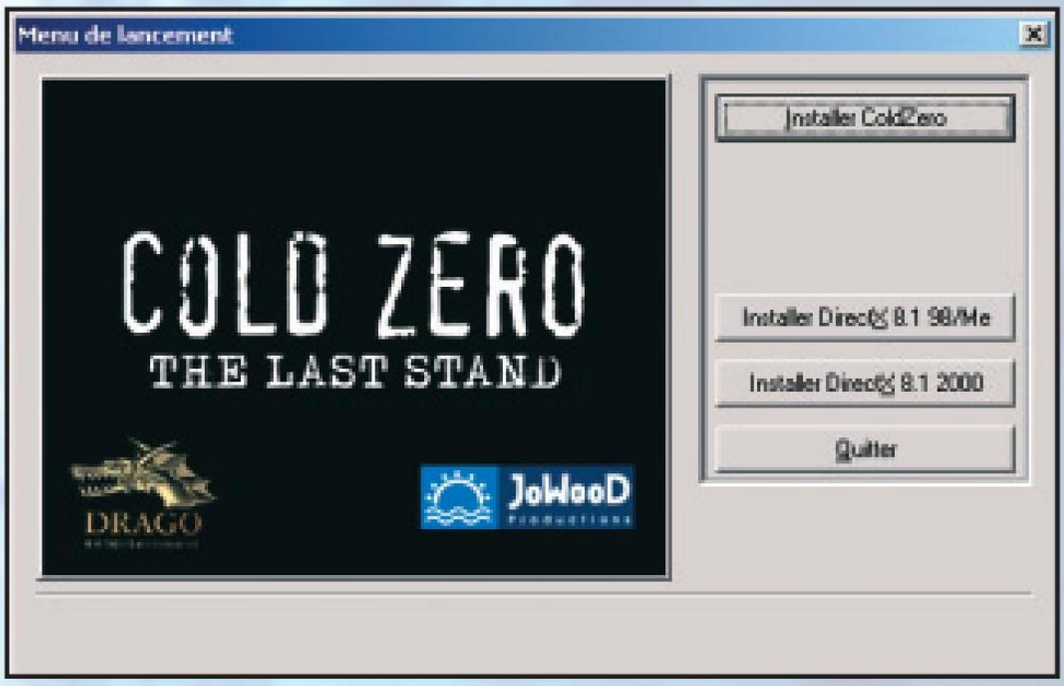
Sommaire

Installation de Cold Zero 5
Configuration système 6
Commencer à jouer à Cold Zero 6
Conseils techniques 6
    Assistance technique et service clientèle 7
    Ligne d'assistance 7
    Idées, suggestions, souhaits et requêtes... 7
Jouer à Cold Zero 8
Options 8
    Paramètres de jeu 8
    Paramètres graphiques 9
    Commandes 9
Présentation de Cold Zero – The Last Stand 10
Utilisation de la caméra 10
Votre personnage 11
    Contrôle de votre personnage 13
    Marche furtive 14
    Marché prudente 14
    Marche 14
    Course 15
Attaque 15
    Assommer l'ennemi 17
    Transporter des corps 17
Armes 17
    Compartiment des objets 19
Compétences de John 20
    Technologie 21
Inventaire de John 21
Carte, boussole et objectifs de mission 23
Mode multijoueur 25
    Se joindre à une partie 25
    Configurer une partie 26
Crédits 27
Contrat de licence utilisateur final 29

Installation de Cold Zero

Pour installer le jeu, vous devez allumer votre ordinateur et fermer tous les programmes exécutés.

Insérez le CD-ROM « Cold Zero – The Last Stand » dans votre lecteur de CD-ROM. Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement, double-cliquez sur « Poste de travail » sur votre écran de bureau. Double-cliquez sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM, puis sur le fichier SETUP.EXE pour lancer le programme d'installation manuellement.



Cliquez sur le bouton « Installer Cold Zero » et suivez les instructions à l'écran.

Configuration système

Configuration système requise

Windows® XP / ME / 2000 / 98
DirectX® 8.1
Processeur Intel Pentium® III cadencé à 600 MHz ou équivalent
128 Mo de mémoire
Carte vidéo 3D avec 16 Mo de mémoire vive
CD-ROM 16x
600 Mo d'espace libre sur votre disque dur
Souris avec molette ascenseur

Configuration système recommandée
Windows® XP / ME / 2000 / 98
DirectX® 8.1
Processeur Intel Celeron® ou AMD Duron cadencé à 1 GHz ou équivalent
128 Mo de mémoire
Carte vidéo 3D (classe GeForce3 ou supérieure) avec 32/64 Mo de mémoire vive et T&L ou équivalent
CD-ROM 16x
850 Mo d'espace libre sur votre disque dur
Souris avec molette ascenseur

Commencer à jouer à Cold Zero

Pour lancer le jeu, double-cliquez sur l'icône « Cold Zero – The Last Stand » sur votre écran de bureau. Vous pouvez également lancer le jeu en passant par le menu Démarrer.

Remarque : le CD « Cold Zero – The Last Stand » doit être inséré dans votre lecteur de CD-ROM pendant le jeu pour permettre une exécution optimale.

Conseils techniques

Nous vous conseillons de fermer tous les programmes ouverts et exécutés en arrière-plan avant de commencer à jouer.

Certains économiseurs d'écran peuvent provoquer de brefs défauts d'affichage du jeu. Vous pouvez remédier rapidement à ce problème en désactivant temporairement votre économiseur d'écran.

Assistance technique et service clientèle

Si vous rencontrez des problèmes techniques lors de l'installation du logiciel ou si vous êtes bloqué au beau milieu du jeu et que vous ne savez pas quoi faire, les membres de l'équipe de notre ligne d'assistance seront heureux de vous aider !

Ligne d'assistance

Adresse électronique : support@jowood.com

Idées, suggestions, souhaits et requêtes...

Faites-nous part de votre opinion sur le jeu. Vous pouvez nous contacter par courrier électronique à l'adresse suivante : jowood@jowood.com

Actualités :

Visitez nos sites Web pour obtenir les informations les plus récentes sur tous nos jeux :

www.coldzero-game.com
www.jowood.com

Jouer à Cold Zero

Le menu principal apparaît lors du lancement du jeu. Vous avez le choix entre les options suivantes :

Partie solo – Cette option permet de lancer une partie en mode solo. Une fois que vous l'avez sélectionnée, vous pouvez lancer une nouvelle partie ou charger une partie existante.

Partie multijoueur – Ce mode permet à seize joueurs maximum de jouer en même temps. Vous avez la possibilité de vous joindre à une partie existante ou d'en créer une sur votre réseau ou sur Internet. Pour des informations supplémentaires, voir page 25.

Options – Vous permet d'accéder à plusieurs menus secondaires pour y modifier votre partie, la configuration de la manette et les paramètres audio et vidéo. Pour des informations supplémentaires, voir le paragraphe suivant.

Continuer la partie – Cette option permet de relancer la partie à l'endroit où elle a été sauvegardée pour la dernière fois. Cela vous permet de vous replonger rapidement dans le jeu.

Quitter la partie – Vous quittez Cold Zero et vous êtes renvoyé à l'écran de bureau.

Options

Les options de jeu sont divisées en paramètres de jeu, paramètres vidéo et commandes. Les paramètres de jeu et vidéo peuvent être modifiés directement à l'écran des options. Cliquez sur le bouton « Commandes » pour ouvrir la fenêtre des commandes.

Paramètres de jeu

Niveau de difficulté – Cliquez ici pour régler le niveau de difficulté. Ce paramètre affecte l'énergie vitale de votre adversaire et les dégâts provoqués par les armes.

Volume des effets sonores – Cliquez ici pour régler le volume des effets sonores.

Volume de la musique – Cliquez ici pour régler le volume de la musique de fond.

Afficher les conseils – Activez cette option pour faire apparaître des descriptions brèves des éléments du jeu lorsque le pointeur de la souris passe brièvement dessus. Tous les éléments ne sont pas accompagnés d'une description.

Paramètres vidéo

Résolution – Cette option permet de modifier la résolution à laquelle le jeu Cold Zero est lancé. Choisissez entre une résolution de 800x600, 1024x768, 1280x1024 ou 1600x1200.

Détails – Cette option permet de régler la qualité graphique du jeu en modifiant la qualité des objets et les textures.

Ombres – Vous aurez besoin d'un processeur puissant pour afficher les ombres du joueur et des ennemis. Ce paramètre est le premier à désactiver si vous remarquez que l'exécution de Cold Zero est trop lente sur votre ordinateur.

Effets de miroir – Le calcul des effets de miroir est un autre paramètre qui demande de fortes performances à votre ordinateur. Nous conseillons de désactiver cette option sur les ordinateurs les plus lents.

Effets de filtre – Cette option permet d'activer et de désactiver les effets de filtre de la lumière. Dans la plupart des cas, ce paramètre affecte peu la vitesse d'exécution du jeu.

Alignement des pixels – Activez cette option si des erreurs d'affichage (par exemple altération du texte) se produisent à cause de votre carte vidéo ou de la version du pilote.

Commandes

Vous pouvez assigner des touches de raccourci à la quasi-totalité des fonctions de jeu de Cold Zero dans le menu « Commandes ». Toutes les fonctions de jeu y sont répertoriées dans deux colonnes. Vous remarquerez deux cases à côté de chacune des fonctions. Elles sont utilisées pour la saisie des touches correspondantes. La première case contient la touche par défaut

assignée à la fonction et la seconde case peut être utilisée pour définir une autre touche pour cette fonction.

Pour définir une touche de raccourci pour une fonction, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la case qui se trouve à côté de la fonction en question, puis appuyez sur la touche de raccourci choisie sur le clavier.

Vous remarquerez trois boutons dans la moitié inférieure de l'écran :

Assigner – Définit les nouveaux raccourcis et les enregistre.
Annuler – Renvoie au menu « Paramètres ». Tous les changements de raccourci sont perdus.

Par défaut – Toutes les configurations originales (par défaut) sont rétablies pour les raccourcis.

Présentation de Cold Zero – The Last Stand

Cold Zero réunit les meilleures caractéristiques des jeux d'action et de stratégie. Votre rôle est de guider John McAffrey dans ses missions. La manière dont vous développez ses diverses compétences déterminera votre style de jeu. Souvenez-vous que le cerveau compte souvent plus que les muscles dans Cold Zero. Vous pourrez toujours éviter les confrontations violentes si vous êtes malin. Ceci dit, les occasions de participer à une bonne fusillade ne manqueront pas.

Utilisation de la caméra

Les points de vue sont modifiables à souhait et offrent de nombreuses possibilités. Pour tourner la caméra, maintenez le bouton central de la souris (ou molette) enfoncé et déplacez la souris vers la gauche ou la droite.

Pour changer de point de vue, maintenez le bouton central de la souris (ou molette) enfoncé et déplacez la souris vers le haut ou le bas.

Vous pouvez effectuer des zooms avant et arrière avec la caméra en tournant la molette de la souris. La caméra doit être verrouillée sur John pour que vous puissiez utiliser cette fonction (voir détails plus loin).

En règle générale, la caméra suit John. Cependant, vous pouvez utiliser la

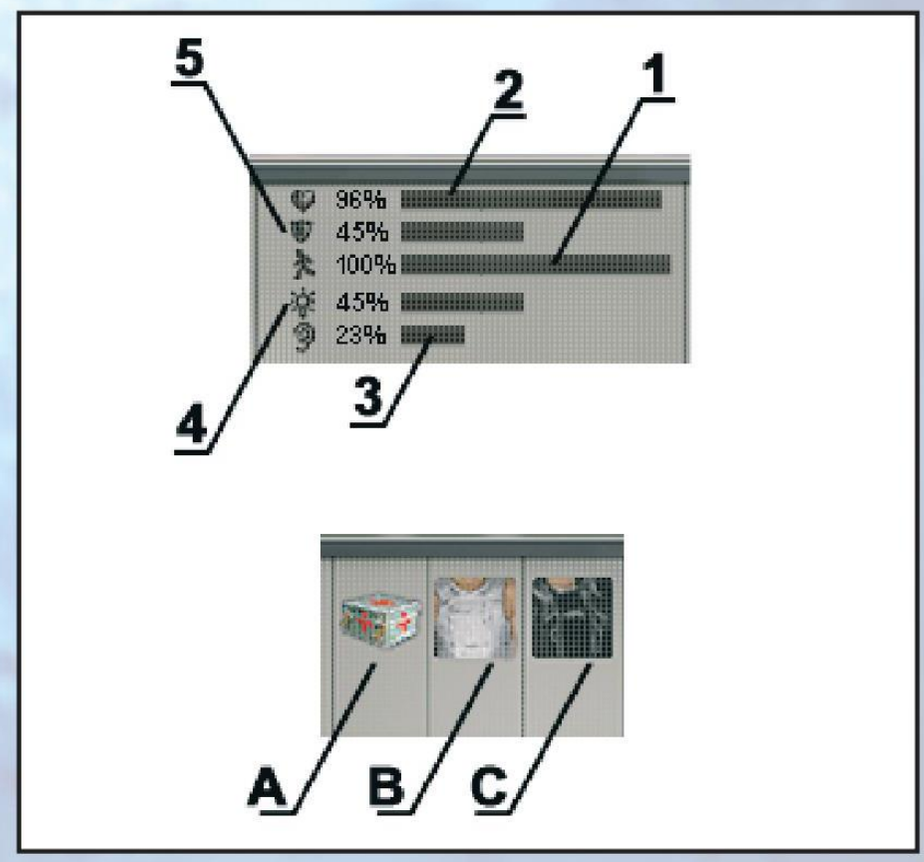
caméra indépendamment pour obtenir une vue d'ensemble de ce qui vous entoure. Pour ce faire, utilisez les touches directionnelles du clavier ou cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le visage de John et placez le pointeur de la souris à l'extrémité de l'écran. Pour reconnecter la caméra à John, il vous suffit de cliquer de nouveau sur son visage.



De nombreux joueurs préfèrent garder la caméra fixée dans une position particulière. Pour ce faire, réglez la caméra dans la position de votre choix, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône indiquée ici. Pour débloquer la caméra, il vous suffit de cliquer de nouveau sur cette icône.

Votre personnage

John, le personnage principal de « Cold Zero – The Last Stand », ne manque pas de talents. En voici un aperçu :



Vous trouverez les informations les plus importantes sur John et son influence sur l'environnement et ses ennemis sur cet écran.

(1) Indicateur d'endurance

Le terme « endurance » correspond à la résistance de John et vous en aurez besoin pour accomplir la plupart des actions telles

que les prises. John recouvre son niveau optimal d'endurance avec le temps. S'il ne peut pas exécuter une action en raison d'un niveau d'endurance trop faible, il vous suffit de rester immobile pendant un moment.

(2) Indicateur d'énergie vitale

Cet indicateur vous renseigne sur votre niveau d'énergie vitale. S'il tombe à zéro, John meurt. Vous pouvez recouvrer votre énergie vitale pendant une mission en utilisant une trousse de secours (voir A).

(3) Indicateur du niveau sonore

Cet indicateur vous renseigne sur la portée de votre voix, ainsi que sur le volume du bruit des actions exécutées et des coups de feu. Plus le volume des bruits émis par John est élevé, plus il risque d'être découvert par les ennemis lorsqu'il pénètre quelque part. Souvenez-vous toujours que non seulement vos ennemis peuvent vous voir, mais qu'ils peuvent aussi vous entendre et qu'ils réagiront en conséquence. Ce qui explique qu'un silencieux puisse parfois vous sauver la vie...

(4) Indicateur de visibilité

Cet indicateur vous renseigne sur la netteté avec laquelle les ennemis voient John. Plus la barre est remplie, plus il est visible. La visibilité dépend non seulement de la luminosité de l'environnement, mais aussi du niveau de camouflage de John. Pour éviter les ennemis ou vous approcher d'eux sans vous faire remarquer, vous devez toujours rester le plus loin possible des sources de lumière et adapter votre tenue à votre environnement (voir C).

(5) Indicateur de gilet pare-balles

Cet indicateur vous renseigne sur l'état du gilet pare-balles que vous portez. Si l'état de votre gilet pare-balles correspond à zéro ou à une valeur proche de zéro, il ne vous protège plus et vous encombre (poids).

(A) Vous trouverez ici le menu de sélection de la trousse de secours, que vous devrez utiliser pour recouvrer votre énergie vitale. Les trousses de secours sont disponibles dans différentes tailles, qui détermineront la vitesse à laquelle vous recouvrerez la santé. Cliquez sur cette zone pour afficher une liste de toutes les trousses de secours disponibles dans votre inventaire. Pour utiliser une trousse de secours, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tout en sélectionnant la trousse de votre choix dans la liste.

(B) Le menu de sélection du gilet pare-balles fonctionne de la même manière que le menu de la trousse de secours ci-dessus. Dans Cold Zero, des gilets pare-balles différents réduisent la quantité de dommages causés par le feu ennemi. Les gilets pare-balles subiront néanmoins des dégâts et vous devrez contrôler régulièrement leur état. Si l'indicateur tombe à zéro, cela signifie que le gilet n'offre plus aucune protection et qu'il ne sert plus à rien. Les gilets pare-balles ne sont pas réparables.

(C) Le menu Camouflage deviendra de plus en plus important au fil de votre progression dans le jeu. La tenue de votre personnage joue un rôle crucial dans son niveau de visibilité (voir 4). Par exemple, la visibilité de John en tenue de camouflage diminue considérablement.

Contrôle de votre personnage

Le contrôle de votre personnage est simple. Cela ne veut cependant pas dire que vous serez limité dans vos mouvements. John peut accomplir un nombre impressionnant d'actions :



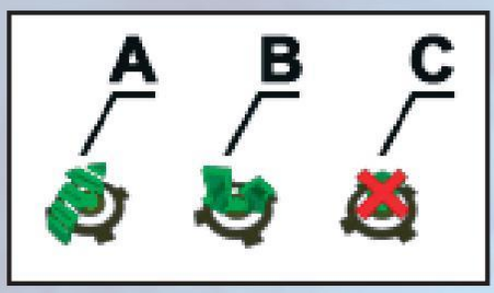
Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'emplacement souhaité pour vous déplacer. John commence à se déplacer dans cette direction. Si un endroit ou une zone particulière n'est pas accessible, l'icône de souris appropriée (voir illustration) apparaît.



Si vous voulez que John se déplace latéralement (déplacement latéral en tirant), il vous suffit de maintenir la touche CTRL et d'utiliser le bouton gauche de la souris pour cliquer à droite ou à gauche de votre personnage. John se déplacera alors dans la direction choisie.

Pour faire reculer John, maintenez la touche CTRL enfoncée tout en cliquant derrière lui.

Remarque : John peut tirer en se déplaçant, ce qui permet de nombreuses possibilités. Par exemple, John peut se replier en reculant tout en tirant sur l'ennemi qui le poursuit.



Outre les mouvements mentionnés ci-dessus, le jeu offre deux autres moyens de se déplacer qui vous seront utiles pour vous échapper dans certaines situations. Utilisez-les pour permettre à John de grimper aux arbres, de courir sur les toits et d'escalader des tuyaux, en fonction des situations rencontrées.

La première icône (A) correspond à un mouvement horizontal (par ex. courir sur les toits ou passer par les fenêtres). La deuxième icône (B) représente des actions qui entraînent des changements d'altitude (par exemple grimper à un arbre ou descendre un escalier escarpé).

Si John est trop éloigné pour s'engager dans une action, un troisième curseur (C) apparaît. Vous devez guider John vers ce curseur. Il serait trop dangereux de laisser John se diriger automatiquement dans sa direction, car il ne peut pas exécuter de manœuvres d'attaque indépendantes.

Vous pouvez appuyer sur la touche MAJ pour faire tourner John lentement sur lui-même. Maintenez la touche MAJ enfoncée jusqu'à ce que John se tienne debout face au pointeur de la souris. Cette fonction vous permettra de placer John dans le sens de votre choix sans perdre de temps, pour qu'il soit prêt à tirer, par exemple, à l'approche d'un ennemi. Elle peut vous donner un avantage de quelques secondes par rapport à la méthode automatique qui est plus lente et dans laquelle vous devez cliquer sur une cible pour que John se tourne vers elle.



La manière dont John se déplace est importante dans la plupart des situations. Il dispose de quatre possibilités : Marche furtive, Marche prudente, Marche et Course. Chacun de ces déplacements requiert des qualités particulières et comporte des avantages et des désavantages.

Marche furtive

La marche furtive est la forme de mouvement la plus lente, mais aussi la plus silencieuse. En fonction du niveau de sa compétence Force (voir page 20), John peut surprendre ses ennemis par côté ou par derrière, même en plein jour. L'endurance nécessaire à la marche furtive est quasiment aussi élevée que celle qui est requise pour la course, mais elle a un avantage considérable puisqu'il est toujours prêt à tirer.

Marche prudente

La marche prudente est plus bruyante que la marche furtive, mais elle est plus silencieuse que la marche normale. L'endurance nécessaire est bien inférieure à celle qui est requise pour la marche furtive, mais elle est un peu plus élevée que pour la marche normale. John se déplace un peu plus lentement que lorsqu'il marche normalement, mais il peut tirer à tout moment.

Marche

La marche normale est un peu plus rapide que la marche prudente, mais elle est plus bruyante. En revanche, elle demande très peu d'endurance.

Course

La course est la forme de mouvement la plus rapide, elle requiert presque autant d'endurance que la marche furtive et elle est très bruyante. Elle a un autre désavantage puisque John est beaucoup plus long à tirer que lorsqu'il marche.

Attaque

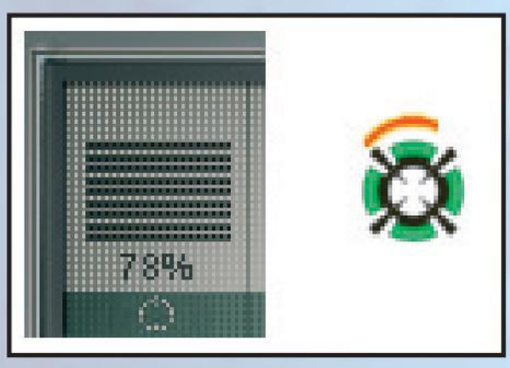


John peut tirer sur n'importe quoi, à tout moment ou presque. L'utilisation du bouton droit de la souris pour tirer vous permet de vous déplacer et d'attaquer en même temps.

Cette illustration présente les viseurs qui apparaissent à l'écran lorsque vous visez ou que vous tirez sur quelque chose. Plus le diamètre du viseur est petit, plus vous avez de chances de toucher votre cible. Cependant, la forme du viseur ne dépend pas seulement de la distance de la cible, mais également de la portée de l'arme.

Lorsque le viseur devient rouge, cela signifie que vous n'avez pas une ligne de visée nette de la cible ou que la cible est passive.

Par exemple, une cible active est un ennemi, alors que certaines parties de l'environnement sont des cibles passives. Des lampadaires ou des caisses sont de bons exemples de cibles passives. Bien qu'il ne s'agisse pas de cibles actives, les caisses peuvent être attaquées et détruites. Vous pouvez décider d'en attaquer une pour éliminer la couverture d'un ennemi, par exemple. Un lampadaire peut être détruit pour plonger une zone dans l'obscurité ou empêcher un ennemi de vous voir.



En mode Marche furtive ou Marche prudente (voir page 14), modes dans lesquels John est prêt à tirer, vous pouvez également prendre le temps de viser pour augmenter vos chances de toucher votre cible et de porter un coup direct. La barre illustrée apparaît pour indiquer l'objet ou le personnage visé par John. Plus la barre est longue, plus le tir sera précis.

Il existe deux types d'arme à feu dans Cold Zero : les armes à un coup et les armes à répétition. Il est donc important de différencier les deux actions possibles : la simple pression et la pression continue sur le bouton droit de la souris. Ces deux possibilités vous permettront par exemple de tirer des coups uniques avec une arme à répétition et de contrôler le tir continu afin de tirer par courtes rafales.

Le tir en rafales courtes est utile dans Cold Zero puisque les armes ont des caractéristiques de propagation et de précision différentes. Plus un tir sera long, meilleure sera sa propagation, ce qui signifie que le fait de vider tout le chargeur pour essayer de toucher une cible sera un échec total avec certaines armes. La propagation continuera d'augmenter et il sera quasiment impossible de toucher la cible. Si vous êtes à moyenne portée, il est préférable de procéder par courtes rafales plutôt que par longues rafales de tir.



Les armes à feu vous permettent d'exécuter une attaque spéciale dans Cold Zero : le tir derrière une couverture. Si John se trouve au coin d'un immeuble ou derrière un obstacle (tel qu'une caisse ou une voiture), tournez-le vers l'ennemi (voir page 13). Maintenez la touche MAJ enfoncée tout en centrant le curseur sur la cible, puis cliquez avec le bouton droit de la souris pour tirer (une fois pour un coup, bouton enfoncé pour une rafale). John sort automatiquement de son abri et tire. Dès que vous relâchez le bouton droit de la souris, il retourne se mettre à l'abri.
Les armes de combat rapproché telles que les couteaux constituent une autre catégorie d'armes. Contrairement aux armes à feu, John doit se rapprocher de l'ennemi pour attaquer avec ce type d'arme.

Assommer l'ennemi

Vous n'êtes généralement pas obligé de recourir aux armes à feu et aux couteaux pour abattre vos ennemis. Il suffit de les assommer, tactique qui rapporte un nombre de points supérieur. Servez-vous de vos poings pour asséner des coups de poing bien placés ou utilisez des armes appropriées telles que la batte de base-ball.

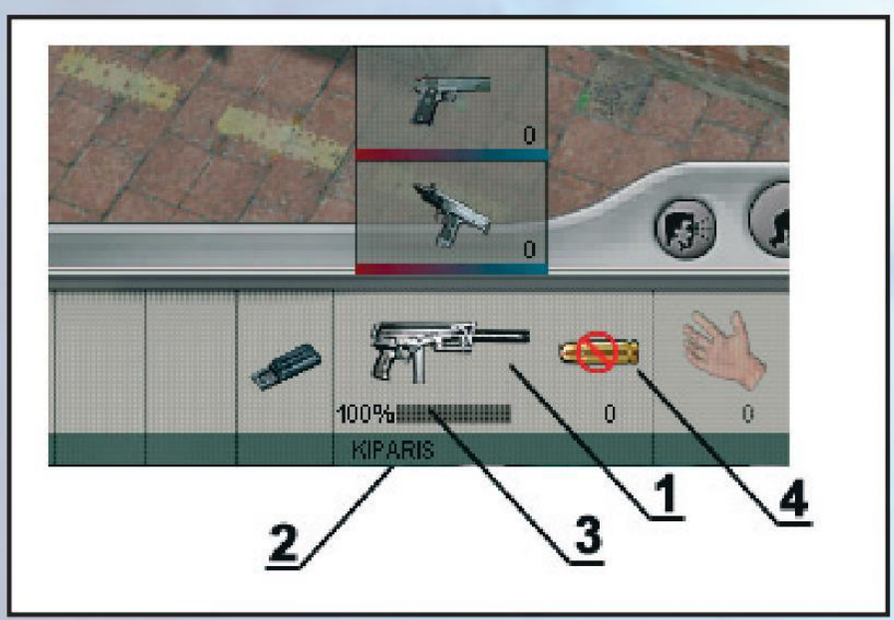
Transporter des corps

John peut transporter les corps de ses ennemis, par exemple après les avoir assommés. Cette fonction peut s'avérer très utile pour éviter qu'il se fasse repérer par les autres ennemis. Prenez le corps en maintenant la touche CTRL enfoncée tout en sélectionnant le corps en question. Si vous voulez reposer le corps, il vous suffit de choisir une nouvelle arme dans le compartiment approprié.

Évidemment, le fait de transporter un corps vous ralentira, alors ne vous attendez pas à aller aussi vite que si vous ne portiez rien.

Armes

John trouvera plus d'une centaine d'armes différentes dans Cold Zero. Il pourra les équiper d'accessoires tels que des silencieux, des viseurs télescopiques ou des chargeurs de capacité supérieure.



Pour sélectionner une arme, cliquez avec le bouton gauche de souris sur la plus grande zone (1) dans le compartiment des armes et maintenez-le enfoncé. Une liste de toutes les armes présentes dans l'inventaire de John (voir page 21) apparaît. Une fois que vous avez mis l'arme de votre choix en surbrillance, relâchez le bouton gauche de la souris pour la sélectionner.

Vous obtiendrez des informations supplémentaires sur l'arme affichée dans le compartiment des armes :

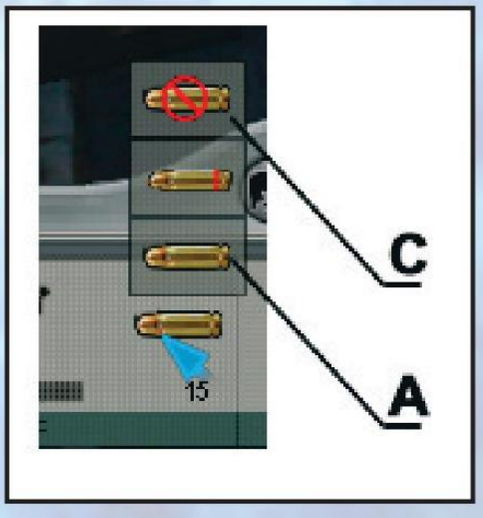
(1) Consultez l'image de l'arme pour savoir si elle est en surchauffe. Dans ce cas, l'arme devient de plus en plus rouge. Une lumière clignotante rouge indique que l'arme s'est enrayée.

(2) Description de l'arme.

(3) État de l'arme. Les armes finissent par s'user et plus elles sont exposées à un tir continu et à la surchauffe, plus elles s'abîment vite et ont besoin d'être réparées (voir page 21). L'état de l'arme affecte sa précision. Cela signifie qu'une arme en mauvais état sera bien moins précise qu'une arme en bon état. En outre, plus une arme est en mauvais état, plus elle risque de s'enrayer ou de faire long feu.

(4) Nombre de cartouches disponibles dans le chargeur.

Les accessoires d'arme peuvent être placés dans les compartiments prévus à cet effet (5). Différents accessoires sont disponibles pour de nombreuses armes. Une liste de tous les accessoires disponibles pour l'arme sélectionnée dans l'inventaire de John apparaît lorsque vous cliquez sur l'un des compartiments d'accessoire libres. Notez que de nombreux accessoires requièrent des connaissances techniques (voir page 20) et du temps pour leur assemblage.



Pour charger une arme, utilisez la touche définie (voir page 9, la touche par défaut est SUP) ou cliquez sur la cartouche (A) dans le compartiment des armes. Une liste des munitions disponibles apparaît alors pour cette arme. Sélectionnez le type de munitions souhaité dans la liste, de la même manière que vous avez sélectionné l'arme. Différents types de munitions peuvent être utilisés en fonction de l'arme, par exemple des balles partiellement ou entièrement chemisées, des balles à pointe creuse ou des balles subsoniques.
Cliquez sur (B) pour recharger l'arme rapidement avec les munitions sélectionnées sans avoir à utiliser le clavier.

Pour retirer les munitions en cours d'utilisation, sélectionnez le bouton « Cartouche vide » (C). Cette option est utile lorsque vous ramassez les armes de vos ennemis et que vous videz leurs chargeurs pour remplir vos propres stocks de munitions, à condition bien sûr que leurs munitions conviennent à votre arme.

Pour savoir quelles munitions conviennent à votre arme, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'arme, dans l'inventaire de John. Les informations suivantes apparaîtront alors :

État : état de l'arme ; voir page 18 (3).
Dommages : dommages causés par l'arme.
Portée : portée valide de l'arme dans le jeu. En dehors de cette portée, la précision du tir chute de manière significative.
Précision : plus la valeur est élevée, plus l'arme est précise.
Facteur cible : plus la valeur est élevée, plus vous avez de chances de tirer un coup fatal avec votre arme. La spécialité de l'arme, associée à une valeur de facteur cible élevée, peut rendre un pistolet plus dangereux qu'une mitrailleuse lourde.
Poids : poids de l'arme sans les munitions.
Munitions : type de munitions utilisé dans l'arme.
Chargeur : capacité du chargeur. La quantité est indiquée en coups.
Volume : plus cette valeur est élevée, plus l'arme est bruyante et plus il est difficile de la rendre moins bruyante avec un silencieux. Si vous tirez avec une arme bruyante, les ennemis présents dans un rayon plus large l'entendront.
Classe d'arme : classe dont fait partie l'arme. Elle correspond aux classes d'arme de la spécialisation.

Compartiment des objets

Ce compartiment peut contenir plusieurs types d'objets, que l'on jette généralement, tels que des grenades ou des pierres. Une grenade peut causer de sérieux dégâts, alors que les pierres ne représentent pas une menace importante pour l'ennemi, puisqu'elles ne causent que des dégâts mineurs. Cependant, lorsqu'elles tombent, elles font un bruit assez important (modérément bruyantes) et peuvent être utilisées pour tromper les ennemis et les entraîner dans des pièges. La plupart des ennemis voudront connaître l'origine du bruit et se rendront sur les lieux où vous aurez fait tomber la pierre.

Compétences de John

John jouit de nombreuses compétences innées que vous pouvez développer au fil du jeu et adapter à votre style de jeu. Il existe quatre compétences principales et cinq spécialisations.

Vous devez atteindre les objectifs de mission et éliminer vos ennemis pour acquérir de l'expérience (en points). Dès que vous avez obtenu un certain nombre de points, vous obtenez des points de compétence. Vous pouvez alors les allouer pour améliorer les compétences de John. Plus la valeur d'une compétence particulière est élevée, plus John sera doué dans cette discipline.

Les quatre compétences principales ont une influence importante, tandis que les spécialisations sont limitées à un secteur ; il s'agit de compétences liées à une classe d'arme particulière. On les classifie comme des compétences de combat et elles ont une influence essentielle sur la précision de John et son aptitude à lancer des coups directs avec une classe d'arme particulière.

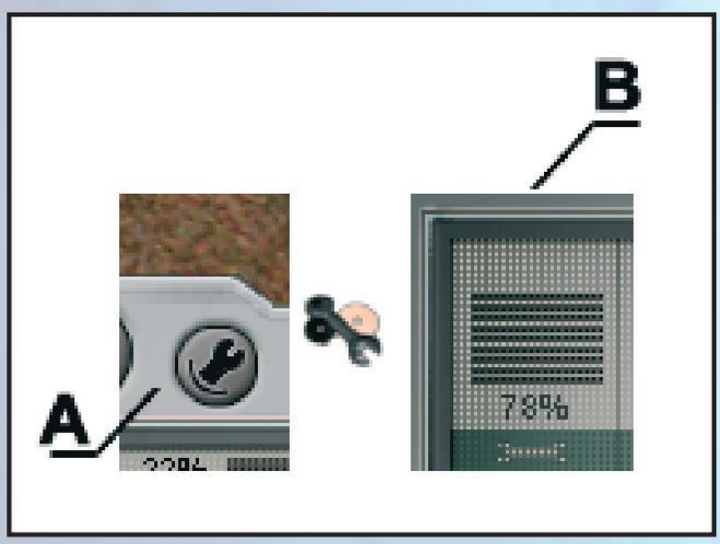


Le bouton « Compétences » s'allume chaque fois que vous gagnez de nouveaux points de compétence. Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour accéder à la fenêtre des compétences illustrée ci-dessus.
Les compétences accompagnées du symbole + peuvent être améliorées. Cliquez sur une compétence afin d'allouer le nombre de points nécessaires pour l'améliorer. Le nombre exact de points de compétence requis pour améliorer une compétence correspond au le niveau actuel de la compétence à améliorer.

Vous pouvez redistribuer les points de compétence en utilisant la touche (-) pour supprimer des points alloués à une compétence particulière. Cliquez sur « Appliquer » une fois que vous êtes pleinement satisfait des points alloués et que vous souhaitez confirmer votre sélection.

Force : cette compétence affecte trois secteurs : l'endurance, le poids que John peut transporter avec lui (répertorié dans son inventaire) et son niveau d'énergie vitale. Elle affecte également la quantité de dommages infligés lors de combats à coups de poing.
Combat : cette compétence affecte l'aptitude de John à viser. Elle s'applique à toutes les armes. Vous devez utiliser les spécialisations individuelles des armes pour améliorer la visée de John dans la classe correspondante et son aptitude à réussir des coups directs.
Technologie : les compétences techniques de John sont employées pour le perçage des coffres-forts, la réparation et la modification des armes.
Camouflage : cette compétence affecte l'aptitude de John à se déplacer et à agir silencieusement et discrètement.

Technologie



Les compétences techniques diffèrent des trois autres compétences de John, car elles sont activement utilisées.

Cliquez sur l'icône Technologie (A) pour accéder à Technologie. Le curseur de la souris prend la forme du curseur technique. Vous pouvez alors cliquer sur une arme ou un objet à réparer, une porte ou une caisse à ouvrir ou encore une machine à faire fonctionner. Le processus démarre et une barre de progression (B) apparaît ; elle indique la durée du processus. Si le niveau de la compétence Technologie est suffisamment élevé, la tentative réussit et de nouveaux points d'expérience sont obtenus. Dans le cas contraire, elle échoue et cela signifie que vous avez perdu votre temps.

Si vous voulez par exemple réparer une arme, cliquez sur l'icône Technologie (A), puis sur l'arme dans le compartiment des armes. Seuls les objets actifs peuvent être réparés, pas les objets portés (répertoriés dans l'inventaire).

Inventaire de John

L'inventaire de John contient tous les objets et toutes les armes ramassés au fil du jeu.



Cliquez sur l'icône Inventaire (A) pour ouvrir l'inventaire et le fermer. Si l'inventaire s'ouvre automatiquement, par exemple lorsque vous fouillez un ennemi ou un placard, il se referme tout seul dès vous vous éloignez.

Le nombre total d'objets que vous pouvez transporter dépend non seulement de leur taille et de leur quantité, mais aussi de leur poids.
Le niveau de « Force » de John affecte le nombre de compartiments d'inventaire disponibles, ainsi que le poids total que John peut transporter. Plus vous êtes fort, plus vous pouvez transporter de choses.

L'indicateur situé près du bouton de l'inventaire indique le poids transporté par John (B) et le poids qu'il peut encore transporter (C). Vous n'avez pas besoin de surveiller ces valeurs en permanence, puisque vous pouvez évaluer rapidement le poids en consultant la couleur de l'icône de l'inventaire :

Vert – Les objets ne sont pas lourds.
Jaune – Les objets pèsent assez lourds et consomment plus d'endurance.
Rouge – Les objets sont très lourds ; de nombreux mouvements tels que la marche furtive et la course ne sont plus possibles.
Rouge clignotant – Complètement surchargé. John ne peut plus bouger.

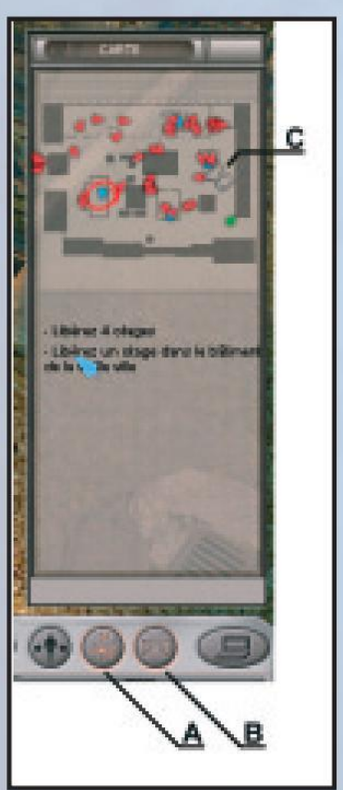
Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet de l'inventaire, une fenêtre contenant des informations sur cet objet s'ouvre. Vous ne pouvez accéder aux informations sur les objets que par l'intermédiaire de l'inventaire, c'est-à-dire que vous devez par exemple ramasser un objet au sol avant de pouvoir l'inspecter.

Comme vous le voyez sur le graphique, vous pouvez également consulter tous les inventaires des ennemis et placards ou casiers.

Un bouton supplémentaire (D) est utilisé pour transférer tous les objets dans l'inventaire de John d'un seul clic de souris.
Pour transférer les objets individuellement, sélectionnez-les en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris, puis cliquez de nouveau pour les placer dans un compartiment vide.

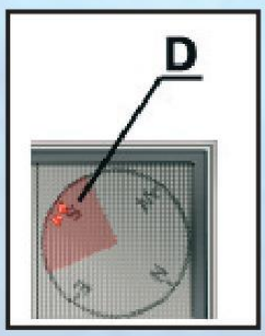
Carte, boussole et objectifs de mission

Jane, l'assistante de John, transfère toutes les informations relatives aux missions au PDA de John. Le PDA fonctionne avec une carte et un journal qui contient la liste des objectifs de mission.



Cliquez sur l'icône de la carte (A) pour y accéder. Sélectionnez le journal des missions (B) pour le faire apparaître sur le PDA et ouvrir la carte. Si vous placez le curseur sur l'un des objectifs de mission répertoriés, la destination, si elle est connue, sera indiquée sur la carte. Les objectifs de mission sont supprimés de la liste une fois atteints.

La position de John (vert) et les positions ennemies (rouge) sont également indiquées sur la carte. Une petite icône de caméra (C) représente la direction du point de vue et la position de la caméra.



La boussole a plusieurs fonctions. Les petits cercles rouges qui se trouvent sur les bords de la boussole représentent les ennemis à proximité. Leur position est toujours relative à la direction du regard de John. Si John est attaqué, une zone rouge apparaît et l'origine des tirs est indiquée (D) sur la boussole.

Mode multijoueur

« Cold Zero - The Last Stand » offre un mode multijoueur, dans lequel un maximum de seize joueurs/personnages contrôlés par ordinateur peuvent jouer une partie via un réseau local ou Internet grâce au protocole TCP/IP. Cliquez sur le bouton Partie multijoueur, dans le menu principal, pour lancer le mode multijoueur (voir page 8).

Important ! Pour une partie en mode multijoueur, nous vous conseillons d'utiliser l'ordinateur le plus rapide comme serveur !

En mode multijoueur, vous avez le choix entre « Réseau » ou « Internet ». Même si l'on joue dans les deux cas via le protocole TCP/IP, les deux modes diffèrent légèrement dans les paramètres et la configuration.

Se joindre à une partie

Si vous jouez en réseau, vous obtenez automatiquement une liste des serveurs du jeu disponibles sur le réseau, mais si vous jouez sur Internet, vous devez d'abord saisir l'adresse IP d'un gestionnaire de messagerie électronique. Le gestionnaire de messagerie électronique est un serveur dédié qui s'occupe uniquement d'un répertoire de tous les serveurs de jeux. Vous trouverez toutes les informations sur les serveurs du jeu disponibles sur Internet dans les listes de jeux de ce gestionnaire de messagerie électronique. Cliquez sur l'icône « Mise à jour » pour mettre la liste de jeux à jour manuellement. Vous pouvez demander une nouvelle liste de jeux en cliquant sur l'icône « Demander liste de jeux ».

Dans la liste de jeux, vous trouverez des tas d'informations sur les serveurs de jeux disponibles, ainsi que sur les parties en cours. Vous y trouverez par exemple, le nom du serveur, le nom du jeu, le serveur ping, le nombre de joueurs et d'ennemis contrôlés par l'ordinateur, le nombre maximal de joueurs autorisés, le type de jeu et la mission (carte) en cours.

Configuration d'une nouvelle partie

Il existe deux manières de configurer une partie multijoueur : en tant que simple serveur de jeu ou en tant que serveur de jeu dédié. Dans le cas du serveur de jeu simple, un joueur peut participer à la partie lui-même et dans le cas du serveur dédié, l'absence de son, de musique et de sortie graphique permet d'obtenir une exécution plus rapide du jeu grâce à un processeur plus performant.

Crédits

Drago Sp. Z.o.o.

Chefs de production
Adam Mikociak
Alicja Szmukala

Producteur
Pawel Dabrowski

Concepteur du jeu
Lucjan Mikociak

Responsable technologique
Jan Jasinski

Chef de la programmation
Jakub Laczny

Programmation
Szymon Kubisiak
Wiktoryn Zerebecki
Jakub Frankowski
Lukasz Lesicki

Artistes 3D principaux
Piotr Kolasinski
Tomasz Tyrka

Modélisation 3D
Stanislaw Marek
Arek Ojczyk
Pawel Hynek
Dariusz Frymus
Michal Jedrzejowski
Marcin Dzaman
Piotr Nowokunski
Krzysztof Lorczyk
Bartlomiej Berdys

Animations 3D
Tomasz Tyrka
Malgorzta Kotnowska

Concept des graphismes
Stanislaw Marek

Scénario
Lucjan Mikociak
Pawel Dabrowski
Michal Rokita

Musique et effets sonores
Adam Skorupa

Musique supplémentaire
Markus Holler

Effets sonores supplémentaires
Fabian Del Priore

Direction du bureau
Anna Rutkowska

Testeurs
Jakub Jasinski
Tomasz Prochownik
Pawel Puchala
Marcin Kawa
Jakub Tadeusz Janicki

Remerciements spéciaux : Martinez, Joanna Dabrowska, Monika Hanzlik, Tomasz Majkowski, Malgorzata Ferens, Gabriela Pederska, Jan Marek, Tomasz Chojna, Renata Jasinska, Michal Madej, sans oublier : Thomas Böcker.

JoWooD

Chef de développement
Erik Simon

Directeur de la production internationale et des achats
Fritz Neuhofer

Directeur de la gestion produits
Michael Hengst

Directeur produits
Robert Al-Yazdi

Directeur de la localisation
Nikolaus Gregorcic

Artistes graphiques
Sabine Schmid

Directeur artistique
Christian Glatz

Directeur de la sécurité internationale et de la protection
Gerhard Neuhofer

Chef de production
Boris Kunkel

Producteur exécutif
Ralf Adam

Producteur associé
Thomas Böcker

Directeur du développement marketing
Reinhard Döpfer

Directeur AQ
Gregor Wilkenloh

Testeur en chef
Gregor Wilkenloh

Testeurs
Arshia « Fahri » Nasserzadeh
Andreas Wiederspahn
Bastian Kohsow
Frank Mlynek
Gerrit Hansen
Gregor Plohl
Holger Naumann
Joannis Thomas
Marcus Beck
Mario Carl
Dirk Meinecke
Marc Reinfelder
Ulf Riediger
Viktor Bremer

Directeur du marketing et des RP
Esther Manga

Directeur produits
Gero Döring

Assistant RP
Jürgen Kroder

PR Assistant
Jürgen Kroder

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

Ce progiciel est protégé par les lois et traités du copyright.
Il ne peut être vendu que par des fournisseurs agréés et ne peut être utilisé que dans un cadre privé.
Veuillez lire attentivement cette licence avant d'utiliser le progiciel.
En installant ou en utilisant ce progiciel, vous acceptez les termes de ce contrat.

Licence du progiciel

Ce contrat utilisateur vous octroie les droits suivants :

Cette licence utilisateur est un contrat juridiquement valide entre vous (personnalité physique ou morale) et JoWooD Productions Software AG.

L'achat de ce progiciel vous donne le droit de l'installer et de l'utiliser sur un ordinateur.
JoWooD Productions Software AG ne vous donne aucun droit de propriété sur ce progiciel. Cette licence ne correspond pas à la "vente" du progiciel.
Vous êtes le propriétaire du CD-ROM sur lequel le progiciel est stocké ; JoWooD Productions Software AG reste entièrement propriétaire du progiciel sur CD-ROM et de la documentation, ainsi que de tous les droits de propriété intellectuels et industriels qui y sont contenus.

Cette licence personnelle et non-exclusive vous autorise à installer, utiliser et afficher une copie de ce progiciel sur un seul ordinateur, un seul poste de travail, un seul terminal, un seul portable, un seul récepteur de radiomessagerie, etc.
Toute autre utilisation, notamment le crédit-bail non autorisé, la présentation publique ou toute autre démonstration (y compris dans les établissements scolaires et universités), la copie, les installations ou transferts multiples et tout autre processus au cours duquel tout ou partie du progiciel est mis à la disposition du public (y compris via Internet ou tout autre système en ligne) sans autorisation préalable écrite est interdite.

Si ce progiciel vous permet d'imprimer des images comportant des personnages de JoWooD Productions Software AG protégés par les traités et lois du copyright, cette licence vous permet uniquement d'imprimer les images sur papier et de les utiliser dans un cadre privé, non-commercial et non-public (par exemple, il est interdit de présenter ou de vendre ces images en public), à condition que vous vous engagiez à respecter toutes les instructions de copyright contenues sur les images générées par le progiciel.

Description des autres droits et limitations

Copie de sauvegarde

Vous êtes autorisé à conserver une seule copie du progiciel à des fins de sécurité ou d'archivage.

Garantie limitée

JoWooD Productions Software AG garantit que ce progiciel fonctionnera conformément aux instructions incluses pendant une période de 90 jours.
En cas de défaut, JoWooD Productions Software AG s'engage, au choix de JoWooD Productions Software AG, à rembourser le prix d'achat, réparer ou remplacer le progiciel qui ne répondrait pas aux critères de la garantie limitée de JoWooD, à condition que vous retourniez le produit à JoWooD Productions Software AG, accompagné d'un double de votre facture.
Cette garantie limitée ne jouera pas si le produit a été endommagé par négligence, accident ou usage abusif.

Tous les autres droits de garantie sont les mêmes.

La garantie ci-dessus est octroyée par JoWooD Productions Software AG, fabricant du progiciel.
Cette garantie ne remplace et ne limite en aucun cas les garanties juridiques ou demandes d'indemnisation que vous êtes susceptibles d'avoir avec le fournisseur de votre version du progiciel.

Limitation de responsabilité

Dans la limite des lois applicables, JoWooD Productions Software AG décline toute responsabilité en cas de dommages spéciaux, accidentels, indirects ou consécutifs dus à l'utilisation ou la non-utilisation du progiciel. Cette limitation de responsabilité s'applique également si JoWooD Productions Software AG a déjà fait remarquer la possibilité de tels dommages.

Marques commerciales

Ce contrat de licence utilisateur ne vous octroie aucun droit lié aux marques commerciales de JoWooD Productions Software AG.

Résiliation/rupture de contrat

Cette licence s'applique jusqu'à résiliation du contrat par l'une des parties. Vous pouvez résilier cette licence à tout moment en renvoyant le progiciel à JoWooD Productions Software AG ou en le détruisant, ainsi que la documentation qui l'accompagne et toutes les copies et installations, qu'elles aient été faites en accord avec cette licence ou non. JoWooD Productions Software résiliera ce contrat de licence sans préavis si vous ne respectez pas l'un des termes de cette licence. Vous serez alors obligé de détruire toutes les copies du progiciel.

Clause de sauvegarde

Si l'un des termes de ce contrat devenait invalide ou non applicable, cela n'affecterait en rien le reste du contrat.

Choix de la législation

La législation autrichienne s'applique pour tous les points juridiques susceptibles d'être soulevés par ce contrat.

NOTES

