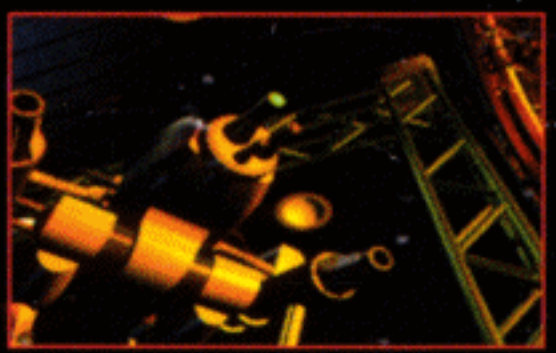
CRUSADER

NO REMORSE™







GUIDE DE JEU

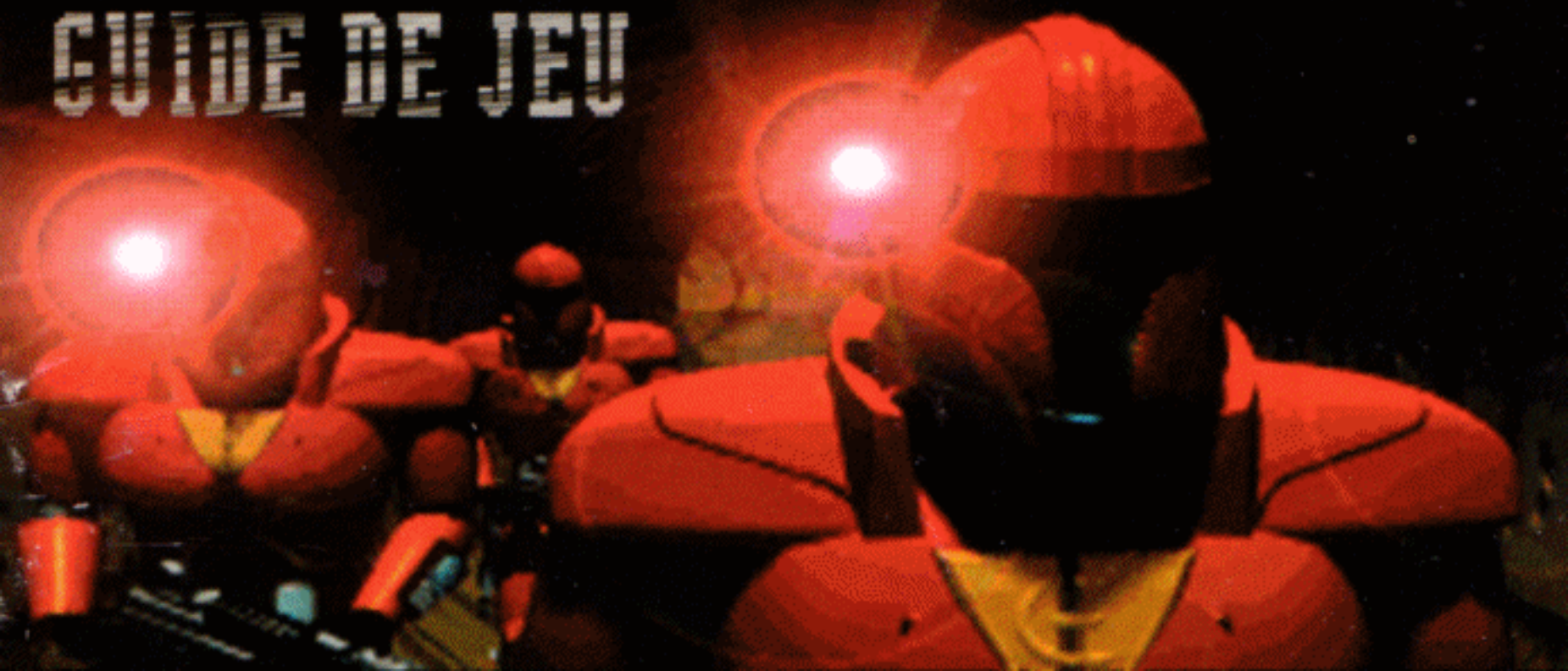


Table des matieres

Demarrage du jeu 2
Menu principal 3
Options 5
Inventaire et infos affichees 7
Combat 9
Mouvements de base 9
Mouvements avances 11
Mouvements de la souris 13
Equipement 14
Recherche, utilisation et prise d'articles 15
Controle des vetrons et des tourelles 16
Autres personnages 17
Commerce avec la fouine 18
Environnement du jeu 19

DEMARRAGE DU JEU

NOTE: Si vous n'avez pas installé le jeu, référez-vous au Guide d'installation.

Pour jouer à ***Crusader: No Remorse*** :

1. Allez sur le lecteur où ***Crusader*** est installé (en général sur C:).
2. Allez dans le répertoire contenant le jeu.
(Si vous utilisez le répertoire par défaut, tapez : CD\CRUSADER [Entrée].)
3. Pour entrer dans le jeu, tapez CRUSADER [Entrée].
4. Sélectionnez **NOUVEAU JEU**. Plus tard, vous pourrez charger des jeux sauvegardés à partir de cet écran.
5. Réglez le **Niveau de difficulté**.

Lorsque vous démarrez un nouveau jeu, un menu apparaîtra, dans lequel vous pourrez sélectionner votre niveau de difficulté. Les niveaux, allant du plus facile au plus difficile, sont intitulés : **JEU D'ENFANT, SOLDAT DU DIMANCHE, GÂCHETTE FACILE** et **PAS DE QUARTIERS**. Lorsque vous avez sélectionné l'un des niveaux difficiles, les ennemis sont plus difficiles à vaincre, tirent plus rapidement, et le nombre de pièges augmente. Aux deux premiers niveaux, les munitions du BA-40 (votre arme de base) sont illimitées et ce pistolet ne peut pas être abandonné lorsque vous êtes au niveau Jeu d'enfant.

Aide. [F1] ou [§] fait apparaître un écran d'aide à n'importe quel moment durant le jeu.

SORTEZ à n'importe quel moment en appuyant sur les touches [Alt][X] (sauf du menu principal). Cette opération vous permettra de **RETOURNER AU DOS (O/N)**. Utilisez le clavier ou la souris pour répondre.

Menu principal



Cet écran apparaît lorsque vous entrez dans ***Crusader: No Remorse***. Utilisez votre souris ou les touches fléchées pour sélectionner l'option désirée.

NOUVEAU JEU vous permet de démarrer à la première mission d'un nouveau jeu.

CHARGER JEU fait apparaître un écran où vous pouvez charger un jeu sauvegardé au préalable.

- F8 vous permet d'aller, en cour de jeu, sur l'écran Chargement.

SAUVEGARDER JEU fait apparaître l'écran Sauvegarde. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 11 jeux. Donnez à chaque jeu un titre différent (un mot ou une phrase) qui vous aidera à vous souvenir de l'endroit où vous vous êtes arrêté(e).

- F9 vous permet d'aller, en cour de jeu, sur l'écran Sauvegarde.

SAUVEGARDE RAPIDE (F5) Cette commande vous permet de sauvegarder un jeu, sans avoir à aller sur l'écran Sauvegarde. Vous ne pouvez sauvegarder qu'un seul jeu avec la commande Sauvegarde rapide. Votre jeu actuel sera sauvegardé dans l'espace du dernier jeu que vous avez sauvegardé, ce dernier sera donc perdu lorsque vous utiliserez la commande "SAUVEGARDE RAPIDE."

CHARGEMENT RAPIDE (F4) Cette commande vous permet de charger le dernier jeu que vous avez sauvegardé, sans avoir à aller sur l'écran Chargement.

OPTIONS. Cet écran vous permet d'ajuster divers aspects du jeu, à savoir ses performances et ses caractéristiques (cf. p.5).

- F2 vous permet d'obtenir directement l'écran Options.

GENERIQUE. Cette commande vous permet d'obtenir le nom de tous ceux qui ont participé à la création de ***Crusader.*** Abandonnez le générique à n'importe quel moment en appuyant sur la touche Echap.

SORTIE. Cette option vous permet de sortir de ***Crusader.***

- Vous pouvez passer du jeu au Menu Principal, et vice versa, en appuyant sur Echap.

Options



F2 fait apparaître l'écran Options à n'importe quel moment.

ANIMATIONS ON/OFF alterne entre le mode avec ou sans animations. Sans les animations, par exemple, les flammes ne dansent pas et les ventilateurs ne tournent pas. Cela peut accélérer le jeu aux dépens du réalisme visuel.
NB : L'*effet* d'un objet sur son environnement reste le même que les animations soient activées ou désactivées ; des flammes inertes continuent à brûler, des fans immobiles continuent à brasser de l'air qui repousse le Silencer en arrière.

UNE IMAGE SUR DEUX ON/OFF réduit le nombres d'images par seconde des animations utilisées pour animer les personnages. Cela peut accélérer la performance aux dépens du réalisme visuel.

GRAND ECRAN/PETIT ECRAN vous permet d'opter pour le grand format de l'image et la vidéo plus lente ou le petit format de l'image afin de permettre à la vidéo de passer plus rapidement.

LIMITE EXPLOSIONS ON/OFF limite l'intensité des animations d'explosion. Cela peut accélérer la performance du jeu aux dépens du réalisme visuel.
NB : toutes les explosions provoquent le même nombre de dégâts sur le Silencer ou sur le milieu qui l'entoure, que l'option soit activée ou désactivée.

FILTRAGE NUMÉRIQUE ON/OFF vous permet d'accélérer le jeu en sacrifiant un peu de la qualité sonore. La vidéo passe plus lentement, mais la qualité du son est meilleure lorsque le filtrage numérique est sur **ON.**

VOLUME DU SON contrôle le volume des effets sonores et des voix. Réglez le volume en sélectionnant cette option et en cliquant n'importe où sur la Barre du son (avec la souris) ou en appuyant sur ← (moins) ou sur → (plus).

VOLUME DE LA MUSIQUE contrôle le volume de la musique. Changez le volume en sélectionnant cette option et en cliquant n'importe où sur la Barre de musique (avec la souris) ou en appuyant sur ← (moins) ou → (plus). Vous pouvez monter ou baisser le volume de la musique pendant que vous jouez en utilisant la touche + ou la touche).

REPONSE DE LA SOURIS modifie la sensibilité de la souris lorsque vous utilisez un mouvement de l'interface. Un réglage plus sensible de la souris provoque des manoeuvres plus rapides chez le Silencer, tandis qu'une souris moins sensible permet une plus grande précision de mouvements et une plus grande stabilité pour viser. Changez la sensibilité de la souris en sélectionnant cette option et en cliquant n'importe où sur la Barre de réponse (avec la souris) ou en appuyant sur ← (moins) ou sur → (plus).

SORTIR. Sélectionnez ce bouton pour sortir de l'écran Options.

INVENTAIRE ET INFOS AFFICHEES

Pendant le jeu, cinq barres contenant des informations vitales sur votre personnage apparaissent en bas de l'écran.



INVENTAIRE DE L'ARMEMENT



L'arme qui apparaît dans la barre est celle que vous avez choisie. Z (ou 8 sur le pavé numérique) affiche toutes les armes, les unes après les autres, que le Silencer porte à ce moment précis. La touche Q sert à circuler dans l'Inventaire des armes en sens inverse.

Le Silencer ne peut pas porter plus de cinq armes à la fois, (dans les deux premiers niveaux de difficulté, l'une de ses armes est toujours le BA-40).

Ctrl D enlève l'arme affichée de l'Inventaire ; l'arme restera à l'endroit où elle a été déposée. Si vous déposez une arme dans la base des rebelles, vous la trouverez dans votre malle — à droite du bar rebelle — à la suite de votre mission suivante. Dans les deux premiers niveaux de difficulté, vous ne pouvez pas déposer un pistolet BA-40, il reste toujours dans l'inventaire de l'armement comme arme de base.

INVENTAIRE DES MUNITIONS



Cette barre affiche la quantité de munitions actuellement disponible pour l'arme qui apparaît dans l'Inventaire des armes. Le chiffre sur la gauche indique le nombre de coups dans le chargeur actuel, et le nombre sur la droite reflète le nombre total de

chargeurs transportés. Lorsque le Silencer utilise une arme à énergie, cette barre n'apparaît pas. De même, elle n'apparaît pas pendant qu'il se sert du BA-40 dans les deux premiers niveaux de difficulté, puisque les munitions de cette arme sont inépuisables. Lorsque le chargeur est presque vide, il se recharge automatiquement, s'il a un autre chargeur dans son inventaire.

INVENTAIRE DES ARTICLES



Une image de chaque article apparaît sur le tableau d'affichage, ainsi que le nombre d'articles de la même catégorie. La touche [O] (ou [-] du pavé numérique) vous permet de voir un par un tous les articles utilisables que le Silencer transporte. [I] sert à obtenir l'Inventaire en sens inverse.

[U] (ou [.] sur le pavé numérique) permet d'utiliser l'article affiché dans la barre (voir p. 14).

INDICATEURS D'ETAT

La barre de **SANTÉ** indique l'état de santé du Silencer et de combien il se rapproche de la mort. En tant que Silencer, il peut continuer au maximum de son potentiel jusqu'au moment où il s'effondre et meurt. Plus la barre bleue est longue, plus votre état de santé est bon.



La barre d'**ENERGIE** indique la charge d'énergie restant. Lorsque cette barre atteint le chiffre zéro, les écrans de protection et les armes à énergie cessent de fonctionner. Lorsque les niveaux d'énergie s'affaiblissent, le Silencer doit trouver plus de cubes d'énergie ou bien une station de recharge. Plus la barre rouge est longue, plus vous disposez d'énergie.



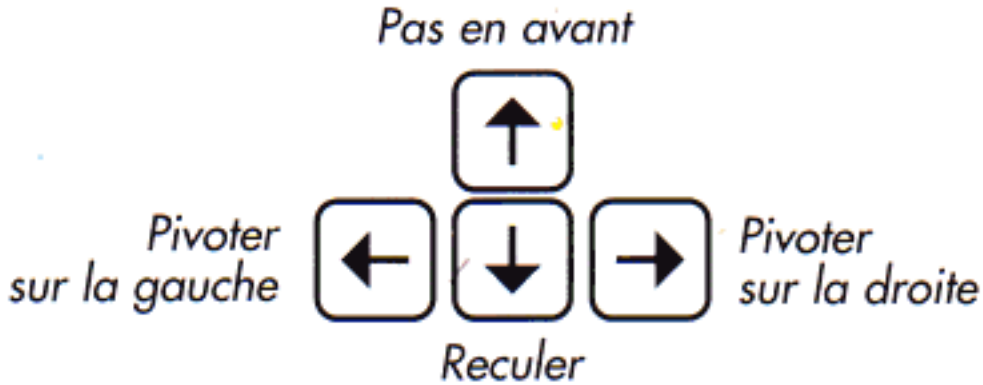
Combat

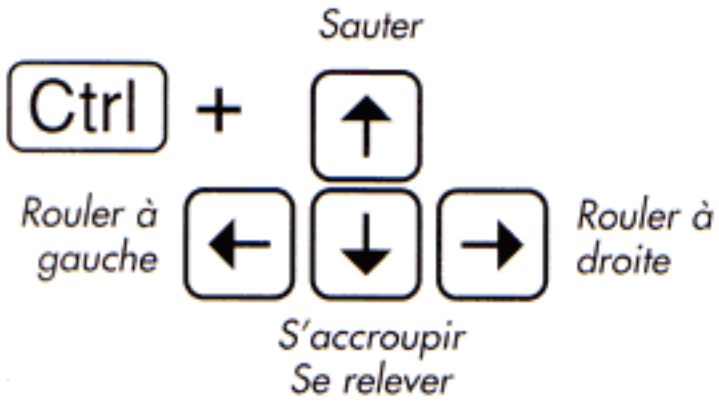
Designation de cible. Lorsque le Silencer a une arme prête, un filament horizontal de couleur rouge apparaît à quelques mètres devant lui. Lorsqu'il est aligné avec l'ennemi ou un objet pris pour cible, une cible orange apparaît et vise cet objet.
Tirer. Espace (ou 0 du pavé numérique) sert à faire feu, à recharger une arme déjà prête, ou encore à sortir une arme qui n'est pas encore prête. Quand le chargeur en place est vide, et qu'il y a d'autres chargeurs dans l'Inventaire des munitions, la touche Espace (ou 0) recharge automatiquement l'arme avec un nouveau chargeur.

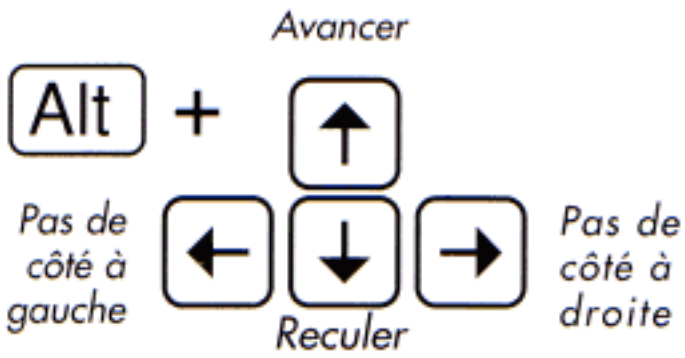
Centrer l'écran sur le Silencer à l'aide de la touche W.

Mouvements de base

NB : *Toutes les références à "gauche" et "droite"qui suivent font référence à la gauche et à la droite du Silencer.*
Les **quatre touches fléchées** déplacent le Silencer de la façon suivante :







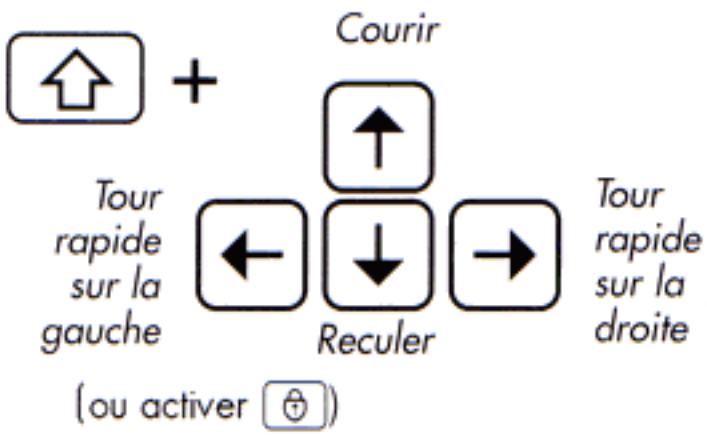
Pivoter indique au Silencer de se tourner sur place dans la direction indiquée.

Avancer, reculer ou pas de côté *signifie que Silencer avance, recule ou se déplace sur le côté, un pas à la fois, une arme chargée à la main.*

Rouler indique au Silencer de se baisser dans la direction indiquée, de rouler sur le côté, puis de se retrouver accroupi, l'arme prête à tirer.

VITESSE. [⇳] contrôle la vitesse. Lorsque la touche [⇳] est désactivée, le Silencer se déplace en marchant et doit dégainer son arme avant de tirer. Lorsque la touche [⇳] est activée, il avance deux fois plus vite avec l'arme au poing. Il tourne aussi plus rapidement quand [⇳] est activée.

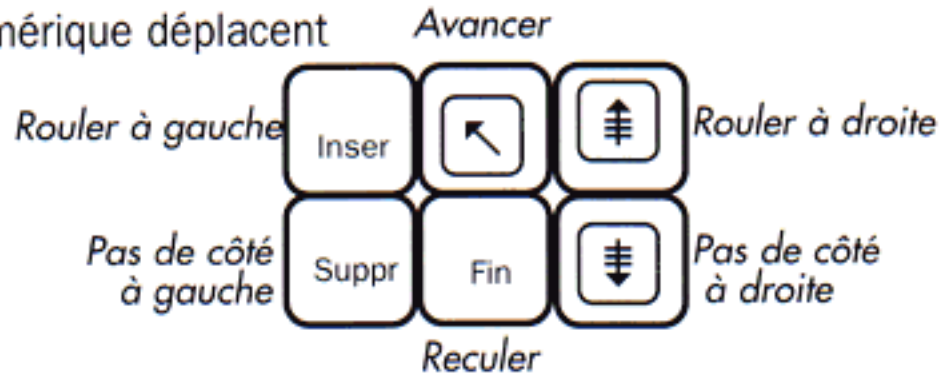
Si la touche [⇳] est désactivée, la touche [⇧] accélère la vitesse du Silencer.



Mouvements avancés

Crusader: No Remorse inclut un grand nombre d'options de mouvements et différents moyens d'accomplir chaque manoeuvre. Les touches fléchées, décrites ci-dessus, vous donnent toutes les options dont vous avez besoin pour commencer le jeu, mais vous devrez certainement regarder d'autres options pour trouver la combinaison de commandes qui vous satisfera le mieux.

Les six touches d'extension situées entre les claviers alphabétique et numérique déplacent le Silencer, comme indiqué ci-dessous :

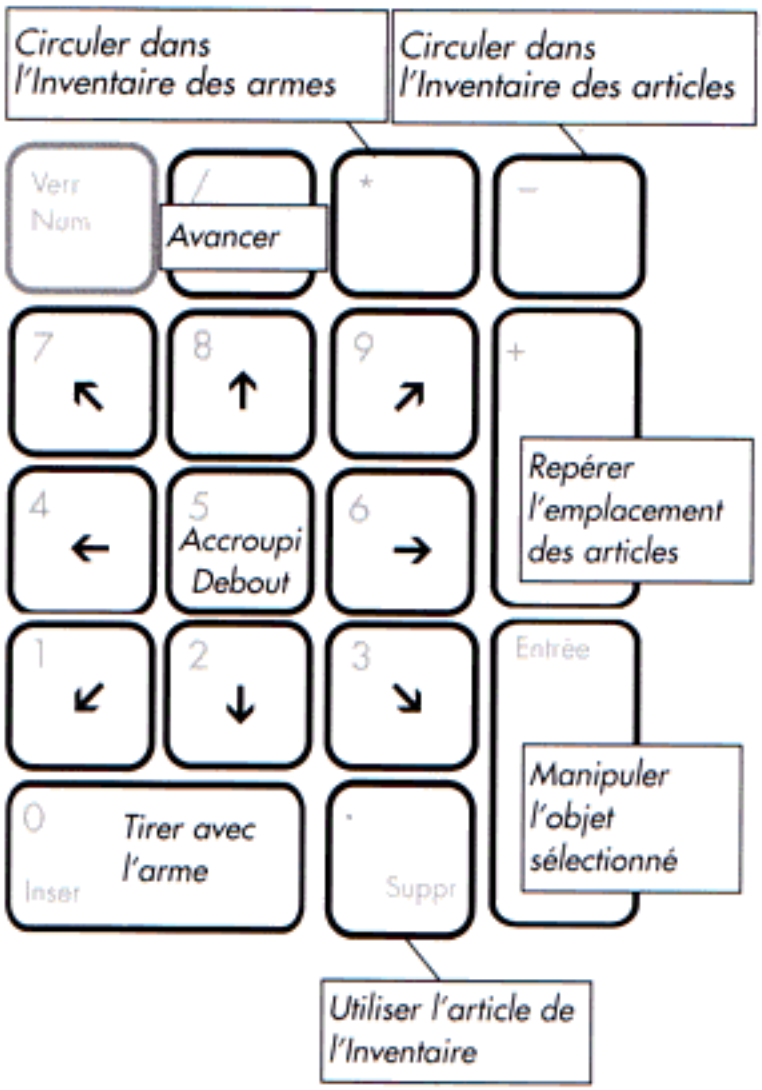


5 (pavé numérique) alterne toujours entre s'accroupir et se relever, que la touche Verr num soit activée ou désactivée.

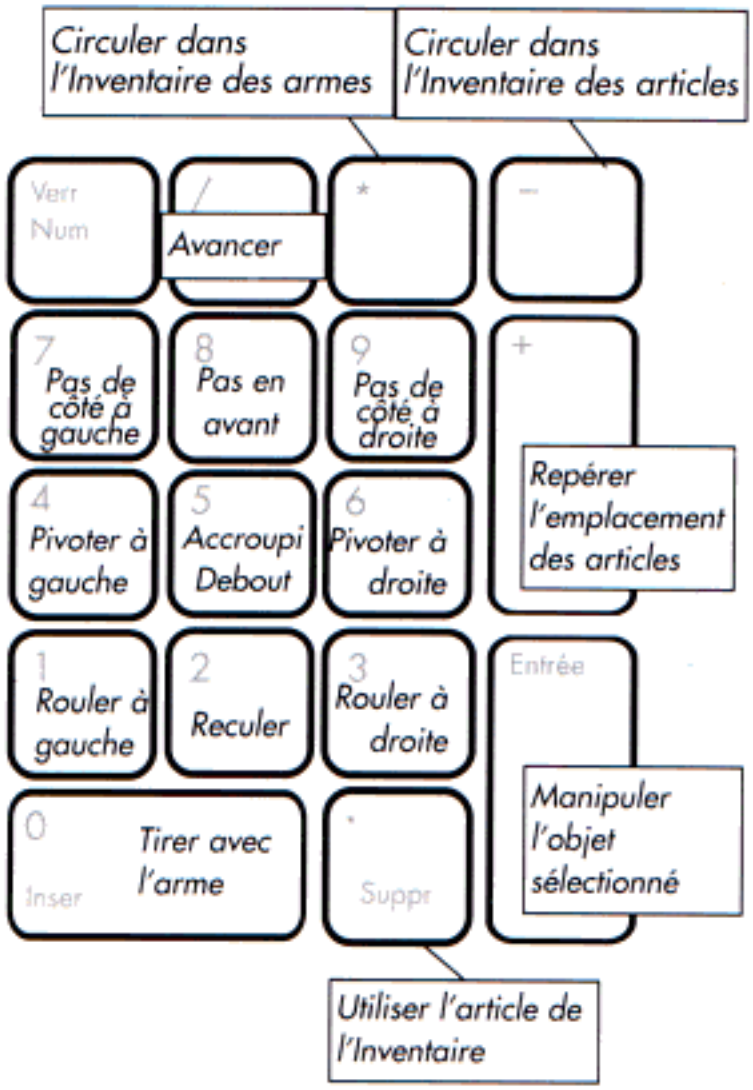
Si Verr num est désactivée, le pavé numérique déplace le Silencer dans la direction réelle des flèches correspondant au chiffre utilisé. Ainsi, le 7 le déplace vers le coin supérieur gauche de l'écran, et le 2 vers le centre inférieur de l'écran. (Reportez-vous au diagramme de la page suivante.)

Si [Verr num] est activée, le pavé numérique déplace le Silencer comme il est indiqué ci-dessous :

[Verr num] DESACTIVEE



[Verr num] ACTIVEE



[Ctrl] [8] avec [Verr num] activée (ou [⇆]) permettra au Silencer de **sauter** dans la direction dans laquelle il est tourné.

MOUVEMENTS DE LA SOURIS

Vous pouvez aussi vous déplacer et faire feu à l'aide de la souris.

Le ***bouton droit de la souris*** vous permet de déplacer le Silencer vers l'avant et dans la direction indiquée.

Si vous déplacez la souris sur la gauche, le Silencer **pivote sur la gauche**. Si vous déplacez la souris sur la droite, il **pivote sur la droite**.

Si vous gardez Ctrl appuyé tout en déplaçant la souris, il **roulera** dans la direction indiquée.

Si vous gardez Alt appuyé tout en déplaçant la souris, il fera un **pas sur le côté** dans la direction indiquée.

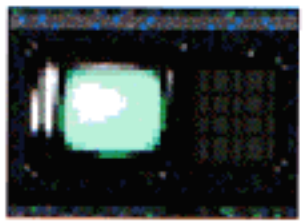
Le ***bouton gauche*** de la souris vous permet de **faire feu**.

MANIPULER LES OBJETS FOUILLES AVEC LA SOURIS

Si vous avez fouillé un objet avec S et que le curseur de recherche est sur cet objet, le bouton gauche de la souris **manipulera** cet objet, tout comme Entrée le fait au clavier (voir p. 15).

Equipement

La plupart des armes et de l'équipement personnel disponible dans le jeu sont décrits p. 6 dans le *Manuel de la Résistance*. Vous pouvez utiliser n'importe quel article affiché dans l'**inventaire des articles** (p. 8), en appuyant sur [U] (ou [Super] sur le pavé numérique).



Datalink. Une pièce d'équipement vitale mentionnée dans le manuel est le ***Datalink.*** Cet appareil est programmé à l'avance avec des infos utiles sur votre mission et ses objectifs. Lorsque le datalink est utilisé, un résumé de la mission actuelle du Silencer s'affiche.

Medikit ([?]). L'un des articles que vous utiliserez le plus est le médikit, et lorsque vous aurez besoin d'en utiliser un, il vous faudra l'utiliser rapidement. La touche [?] sert à utiliser le médikit, si vous en transportez un, quoi que vous ayez dans l'Inventaire des articles.





Bombes ([B]). Pour faire sauter quelque chose avec une bombe, vous devez tout d'abord **placer** la bombe, en utilisant la commande [U] (ou [Super] du pavé numérique) pour la mettre à l'endroit désiré. Puis, une fois que vous êtes à bonne distance, en sécurité, vous pouvez enclencher le **détonateur** de la bombe en appuyant sur [B].

Recherche, utilisation et prise d'articles

- **S (ou + sur le pavé numérique) localise les objets à trouver.**

Pour chercher ou utiliser un objet, le Silencer doit se situer près de l'objet. Utilisez S (search) et un curseur apparaîtra sur l'objet s'il peut être fouillé ou utilisé. Si vous continuez à appuyer sur S vous pourrez alors fouiller tous les objets qui sont à votre portée ; ne présumez jamais que la première utilisation de S vous a montré tout ce qu'il y avait à voir. S'il n'y a pas d'objets à fouiller à portée de la main, vous entendrez un léger "bip". Appuyez sur E pour utiliser un cube d'énergie.

- **Entrée (sur n'importe quel clavier) manipule l'objet passé à la fouille.**

Une fois le curseur sur un objet, Entrée fera basculer des interrupteurs, ouvrira des casiers, puis appuiera sur des boutons, ou manipulera l'objet. Si cet objet ne peut pas être manipulé, Entrée transfèrera dans votre inventaire n'importe quel article contenu dans cet objet.

Prise des objets. Si vous ouvrez un objet tel un casier ou un coffre-fort, ou si vous fouillez un cadavre, une liste des articles contenus dans l'objet ou sur le corps apparaîtra dans le coin en haut, à gauche de l'écran, et tout ce qui est sur cette liste sera automatiquement ajouté à votre inventaire.

G peut être utilisé lorsque vous avez plusieurs articles utilisables en évidence (comme par exemple une rangée de médikits sur une table). Cette commande ramasse automatiquement tous les articles à portée de main et les ajoute à votre inventaire.



CLAVIERS. Lorsque vous sélectionnez un clavier numérique de codes, une image agrandie du clavier apparaît sur l'écran. Ceci signifie que vous devez entrer un code numérique avant que le clavier ne puisse fonctionner. Tapez les chiffres correspondant au code, ou cliquez avec votre souris sur les chiffres sélectionnés. La touche à gauche de "0" vous fera revenir sur le dernier chiffre enregistré, la touche à droite de "0" sur l'écran soumettra le code (à partir du clavier, utilisez [←] et [Entrée]). Si vous ne voulez pas soumettre de code, appuyez sur [Echap].

ECRANS MONITEURS. Parfois, lorsque vous fouillez un terminal de données ou une station de contrôle, un écran affiche ce qui est visible sur le moniteur de l'objet. Il peut s'agir d'un message écrit ou d'une image vidéo. Lorsque vous êtes prêt à quitter l'écran, appuyez sur [Entrée].

CONTROLE DES VETRONS ET DES TOURELLES

Parfois [S] puis [Entrée] sur un terminal de données ou sur une station de contrôle vous permet de commander un Vétron du WEC, une tourelle ou tout autre objet mobile. Vous verrez un écran activant le Vétron, la tourelle, etc... après quoi, c'est vous qui commandez l'engin. Il manoeuvre et tire de la même façon que le Silencer (bien qu'il ait moins d'options quant aux mouvements). Le Silencer reste immobile à côté du terminal et toutes les commandes affectent le Vétron. Les Vétrons ne peuvent ni chercher ni prendre les articles.

Vous renoncez au contrôle de l'engin et reprenez le contrôle du Silencer à l'aide de [Echap]. Vous ne reprendrez pas automatiquement le contrôle du Silencer lorsque le Vétron est détruit ; il faut d'abord que vous utilisiez [Echap].

Autres personnages

La plupart des autres personnages du jeu sont vos ennemis, essayant d'éliminer le Silencer avant que celui-ci ne les tue.

Quelquefois, sur le terrain, le Silencer aura besoin de contacter un agent de la Résistance, ou de libérer un prisonnier, ou tout simplement besoin de rencontrer quelqu'un à qui vous ne voulez aucun mal. D'ordinaire, lorsque le Silencer trouve (ou est trouvé par) son contact, ce dernier s'approche et transmet son message sous la forme d'un clip vidéo. Le clip apparaît automatiquement au milieu de l'écran.

- **S puis Entrée sert à parler aux autres personnages sur la base rebelle.**

Cependant, la plupart de l'interaction interpersonnelle se situe sur la base rebelle : soit dans le bureau du Colonel, soit dans le bar. Pour parler à l'un des rebelles, déplacez le Silencer à côté de lui et appuyez sur S, puis sur Entrée lorsque le curseur apparaît sur le personnage. Le personnage apparaît en clip et communique son message ou sa disposition à l'égard du Silencer à ce moment-là. Vous pouvez uniquement parler aux rebelles qui sont assis aux tables du bar, ou au commandant en personne.

Après chaque mission, vous devez parler au Colonel, si vous voulez continuer et passer à la mission suivante.

NB: Vous ne pouvez pas utiliser une arme ou vous mettre en position de combat sur la base rebelle.

COMMERCE AVEC LA FOUINE



Le personnage particulier de la base rebelle s'appelle la Fouine, votre sympathique voisin recéleur d'armes du marché noir. Lorsque vous vous adressez à la Fouine, il vous salue brièvement, puis parle tout de suite business. Un écran, vous permettant de visionner les offres du jour de la Fouine, apparaît et la souris vous permet de circuler entre les différents objets, d'acheter ceux désirés (si vous êtes muni de crédits bien sûr).

Cliquez sur les boutons du tableau d'affichage avec la souris ou le clavier pour "faire vos emplettes" chez la Fouine.

← → **LES TOUCHES FLÉCHÉES** vous déplacent d'avant en arrière dans l'inventaire des articles et des armes de la Fouine.

Espace
Entrée ↵ **ACHETER** transfère l'article acheté dans votre inventaire et débite son coût des crédits du Silencer (naturellement, si vous n'avez pas assez de crédits, vous ne pouvez pas acheter l'article).

⇆ **MUNITION** et **ARME** vous permet de passer de la réserve de munitions de la Fouine aux armes ou aux articles.

Echap **SORTIE** vous ramène dans le clip de la Fouine. Si vous avez sélectionné des articles à acheter, il vous demandera si vous êtes certain de votre choix, auquel cas vous répondrez par **OUI** ou **NON.**

O N **OUI** vous permet d'acheter l'article sélectionné, **NON** termine la conversation. Si vous achetez quelque chose, il vous demandera si vous désirez autre chose, auquel cas vous répondrez encore par **OUI** ou **NON.**

O N **OUI** vous ramènera à l'écran des armes, **NON** terminera la conversation.

Remarquez que vous ne pouvez transporter qu'une quantité limitée d'articles. Par exemple, vous pouvez seulement transporter cinq armes. Si vous voulez acheter une autre arme, vous devez d'abord déposer celle que vous transportez.

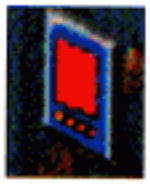
Environnement du jeu

Votre succès dans ***Crusader: No Remorse*** dépend, en grande partie, de votre capacité à remarquer et à utiliser les articles dans les missions. Dans ***Crusader,*** les objets à l'écran ont une réelle importance et la manipulation de certains de ces objets s'avère souvent essentielle au succès de la mission.

Dans ***Crusader,*** vous aurez rarement un seul moyen de parvenir à vos fins. Si le Silencer ne peut absolument pas trouver le passe pour ouvrir une porte, il peut parfois faire sauter la porte instantanément à la place. Mais, s'il fait sauter toutes les portes au travers desquelles il doit passer, il se retrouvera à court de munitions ou d'énergie au moment où il en a le plus besoin. Gérer ses ressources et interagir efficacement avec l'environnement du jeu sont les deux facteurs clés inséparables pour une stratégie gagnante dans ***Crusader.***

Dans les pages suivantes, vous trouverez affichés et décrits une partie des articles les plus importants du jeu. D'autres objets importants (y compris ceux qui peuvent vous blesser) sont décrits dans votre manuel "*Site de sécurité anti-terroriste*" du WEC. Vous trouverez, dans le manuel, des infos très explicites sur la manière de démarrer votre première mission.

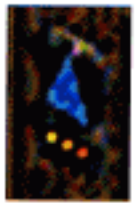
Poste de messages video de la base rebelle. Tous les membres de la Résistance peuvent utiliser ce poste qui se trouve juste à l'extérieur de la porte du téléporteur, pour recevoir des messages. Le Silencer doit de temps en temps vérifier ses messages vidéo.



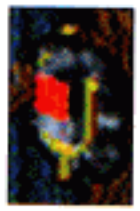
BOITIER ALARME. Si le signal d'alarme clignote, la zone de mission est en état d'alerte, des renforts arriveront donc bientôt. Vous pouvez arrêter l'alarme en utilisant le boîtier alarme.



INTERRUPTEURS DE CONTROLE. Ces interrupteurs muraux sont utilisés pour ouvrir les portes, contrôler les ascenseurs et faire fonctionner d'autres appareils très simples.

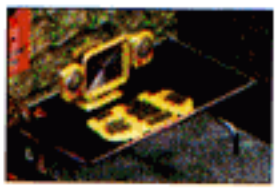


DECODEUR DE CARTE. Si vous en voyez un à l'entrée d'une porte, il vous faut le passe codé de la bonne couleur pour pouvoir entrer. Si vous possédez le passe adéquat, le décodeur de carte le lira automatiquement.



COMMANDE CENTRALE. Une grande manette. Possède, en gros, les mêmes fonctions que les interrupteurs de contrôle.

TERMINAUX DE DONNEES. Lorsque vous passez devant un terminal de données, jetez toujours un coup d'oeil à ce qu'il y a sur son écran. On ne sait jamais ce qu'un des ces gros flemmards du Consortium a pu laisser derrière lui.



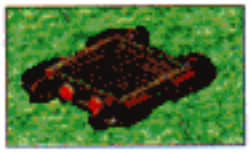
Les terminaux de données peuvent vous fournir des infos importantes telles que des codes d'entrée, qui vous permettent d'annuler les alertes générales et même vous laisser commander par certains Vétrons.

CASIERS. Il existe différentes sortes de containers dans le jeu, la plupart ne servant à rien (à moins que quelque chose ne les fasse sauter), mais ceux-là sont particuliers. Les casiers renferment du matériel personnel, et souvent cet équipement est ultra-efficace. Fouillez toujours les casiers, et ne les abimez pas sauf en cas d'extrême nécessité, car si le cadenas est forcé, vous perdez tout ce qui est à l'intérieur.





INFIRMERIE. Un hôpital miniature animé qui peut vous remettre complètement d'aplomb en quelques secondes.



AEROGLISSEURS. Ces appareils pratiques sont utilisés par les ouvriers du WEC pour passer en toute sécurité au-dessus de déchets toxiques et d'autres types de surfaces dangereuses. Parfois, c'est le seul moyen d'aller d'un point à un autre en toute sécurité.



PASSE. Le seul moyen de pénétrer dans certaines zones interdites est d'avoir en sa possession le passe adéquat. Les passes sont codés d'une couleur assortie au lecteur auquel ils correspondent, mais tous les passes d'une même couleur n'ouvrent pas tous les lecteurs de même couleur. Par exemple, un lecteur rouge peut exiger un passe rouge spécifique, et non pas n'importe quel passe rouge.

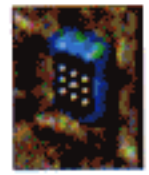
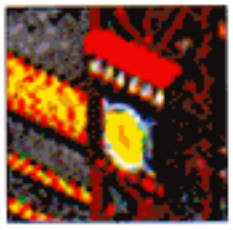


TABLEAU NUMERIQUE. Panneau de contrôle pour cadenas à combinaison informatique. Si vous ne connaissez pas le code correct, le Silencer ne pourra pas entrer.



YEUX LASER. Emettent des rayons laser pour vous barrer la route. Certains lasers enclenchent un interrupteur ou déclenchent une alarme lorsque vous passez au travers, d'autres sont assez puissants pour occasionner des dégâts. Certains rayons laser sont des faisceaux lumineux éblouissants, d'autres ne sont pas visibles à l'oeil nu.



ASCENSEURS. Leur utilisation est simple, ils vous élèvent d'un point à un autre sur la carte.



PILIER. Lorsqu'il n'y a aucun mur sur lequel on peut monter un interrupteur, on l'installe, à la place, sur un de ceux-là.

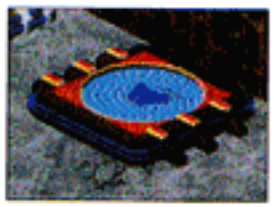


STATION DE RECHARGE. Quelques secondes dans l'une de ces boîtes suffisent à faire remonter votre niveau d'énergie au maximum.



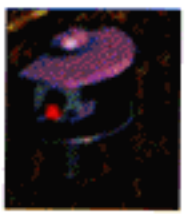
COFFRE-FORT. Renferme l'équipement le plus important. Il peut en général être ouvert grâce à un interrupteur ou à une interface d'ordinateur.

TELEPORTEUR. Votre billet aller-retour pour votre mission. En ce moment, la Résistance a uniquement deux chances : le Silencer et leur toute récente capacité à pirater la matrice de téléportation du WEC. Le Silencer peut utiliser des téléporteurs uniquement si les lumières clignotent sur les rebords de la plate-forme, mais les renforts du WEC peuvent arriver par n'importe quel téléporteur.



VALVE. Si vous devez arrêter le flux ou l'émission de certains liquides ou gaz nocifs (ou si vous pensez qu'un flux de liquides dangereux ou qu'une émission de gaz peuvent être utiles), essayez de trouver une valve.





CAMERA MURALE. Ces petits appareils vous empoisonneront rapidement l'existence. Si la caméra repère le Silencer, elle peut déclencher l'alarme ou activer le système de pièges et d'embûches. Il faut seulement quelques secondes à une caméra murale pour localiser un danger potentiel comme le Silencer, et donc, pour le faire sauter rapidement.

STATION DE CONTROLE. Ces écrans vous permettent de voir d'autres endroits inclus dans la mission, vous fournissant souvent une information conséquente sur les dangers qui vous attendent plus loin.





ORIGIN®

We create worlds.®

An Electronic Arts® Company

R88101FM(1)

©Copyright, 1995, ORIGIN Systems, Inc. Origin et We Create Worlds sont des marques déposées de Origin et Crusader: No Remorse est une marque de ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG