OUTCAPC52F/B

OUTCAST



APPEAL

INFOGRAMES

INSTALLATION DU JEU



Insérez le CD OUTCAST 1 dans votre lecteur de cédérom. Attendez que la fenêtre d'installation apparaisse. Pour installer OUTCAST, suivez les instructions à l'écran.

NOTE : *Si cette fenêtre n'apparaît pas à l'écran après l'insertion du cédérom OUTCAST 1 dans le lecteur, effectuez simplement un double-clique sur l'icône «Poste de travail» du bureau puis double-cliquez sur l'icône OUTCAST (ou l'icône du CD) puis sur le fichier «Outcast» pour accéder au menu d'installation.*

A la fin de l'installation, il vous sera demandé de laisser le programme installer DirectX 6. Si votre ordinateur possède déjà ces gestionnaires, il n'est pas nécessaire de les réinstaller, sauf si vous n'êtes pas sûr de la version que vous possédez, auquel cas la réinstallation est recommandée.

ATTENTION : *à chaque utilisation d'OUTCAST, le cédérom OUTCAST 2 doit se trouver dans le lecteur.*

COMMANDES PRINCIPALES

Bouton action primaire	Ctrl CTRL gauche ou bouton gauche de la souris
Bouton action secondaire	⇧ SHIFT gauche ou bouton droit de la souris
Résumé des commandes	F1 F1
Retour au menu général	esc ESC
Afficher la carte	⇤⇥ TAB
Menu info	I i
Sac a dos réducteur	B b
Carnet de mission	N n
Lexique	L l

Le Vieux Manuel

Vous pouvez jouer à Outcast avec un joystick, une souris, un clavier ou une combinaison de tous ces périphériques. Cependant, si vous ne possédez pas de joystick 4 axes, nous vous recommandons de jouer avec la souris pour diriger les actions et le clavier pour déplacer Cutter.

Clavier / Souris
(touches standards par défaut)

CONTRÔLE DES OPTIONS

Augmenter le volume	R r
Diminuer le volume	E e
Favoriser la musique :	D d
Favoriser les effets sonores	F f
Augmenter la sensibilité de la souris	V v
Diminuer la sensibilité de la souris	C c

CONTRÔLE LORS DES DIALOGUES

Passer à la phrase suivante	Bouton action primaire
Arrêter le dialogues	esc ESC

Le Vieux Manuel

CONTRÔLE DE CUTTER ET DE LA CAMÉRA

Diriger le personnage	 Curseurs
Marcher	 ALT droit +  Curseurs
Orienter la caméra	  Souris ou ALT gauche + Curseurs
Regarder en haut/en bas	  Souris ou PGDOWN / PGUP
Action contextuelle	Bouton action primaire
Mode combat	Maintenir le bouton action secondaire appuyé
Ramper	Barre d'espace
Zoom avant zoom arrière	  HOME, FIN
Mode caméra subjective	 CTRL droit
Mains libres	 0
Sélectionner une des 6 armes	 1 à 6 *
Nager en profondeur	Bouton action primaire
Nager vers la surface	Bouton action secondaire

* *presser plusieurs fois la touche pour passer d'une évolution de l'arme à une autre. Ex : appuyez une fois sur 2 et vous aurez le tracer gun en évolution 0, appuyez une deuxième fois et il sera en évolution 1... la quatrième fois, l'arme revient en évolution 0.*

Le Vieux Manuel

CONTRÔLE DE LA MAP

Zoomer/ dézoomer la carte	+ -
Taille de la carte	*

CONTRÔLE EN MODE JUMELLES

Activer le mode “rayons X”	X x
Activer le verrouillage des jumelles sur un personnage	K k

CONTRÔLE DANS LES MENUS

Déplacement dans le menu	Curseurs
Sélection d’un objet	bouton action primaire
Sortir du menu	esc ESC ou bouton action secondaire

Le Vieux Manuel

MENU DE DEMARRAGE

Lorsque vous lancez le jeu, vous allez obtenir le menu suivant.



>NOUVEAU JEU

Démarre une nouvelle partie avec les paramètres sélectionnés.

>CHARGER UN JEU

Pour lancer une partie sauvegardée. Choisissez la partie que vous souhaitez reprendre. Cliquez sur la croix rouge pour annuler et revenir au menu principal

>OPTIONS

Pour avoir accès à toutes les options de réglages du jeu

>QUITTER

Pour quitter le jeu et revenir à Windows®.

RACCOURCIS CLAVIER POUR LA PRISE EN MAIN D'OBJET

Les touches de fonctions F2 à F12 permettent de prendre instantanément en main un objet si celui-ci est présent dans le sac à dos.
On peut assigner une touche à un objet à partir de l'inventaire en se positionnant sur un objet et en appuyant sur la touche de fonction à assigner.

Au départ du jeu, les touches de fonctions sont assignées par défaut sur les objets suivants :

F2 . . . . . Gaamsavv
F3 . . . . . Médikit
F4 . . . . . PPS (Invisibilité)
F5 . . . . . C4-PE (Explosif)
F6 . . . . . E.V.D (Jumelles)
F7 . . . . . Ubik-OA (Hologramme)
F8 . . . . . O2 (Oxygène)
F9 . . . . . Plante énergétique
F10 . . . . Hoti
F11 . . . . _____
F12 . . . . _____

SAUVEGARDES

LE GAAMSAAV

Le jeu peut être sauvegardé à tout moment par l'utilisation du Cristal du Gaamsaav qui se trouve dans le sac à dos. Cependant, quelques secondes sont nécessaires pour faire monter le Gaamsaav en puissance; attention donc à effectuer des sauvegardes dans des endroits calmes car Cutter est alors très vulnérable.

Le Vieux Manuel