

MENU PRINCIPAL.....	2	INFORMATIONS DU SYSTEME DE VISEE.....	13
COMMENCER UNE PARTIE.....	2	Crochets de verrouillage	13
Sélectionner la difficulté du jeu	2	Jauge de santé des PNJ	13
Sélectionner la couleur de l'interface.....	2	Indicateur de provenance des tirs.....	14
Sélectionner un portrait	3	Portes et conteneurs	14
Sauvegarder et charger une partie	3	INVENTAIRE ET PERSORDINATEUR.....	15
CONFIGURATION DES TOUCHES.....	4	Inventaire.....	15
DEPLACEMENTS.....	4	Ecran de biomodification	16
Regarder et se déplacer.....	4	Persordinateur.....	16
Sauter et tomber.....	5	BIOMODIFICATIONS	16
S'accroupir	5	Biomodifications du marché noir.....	17
Echelles	5	Biomodifications actives et passives.....	17
Se hisser.....	5	Bioénergie	17
VISER ET CIBLER	6	Ecran de biomodification	17
UTILISER ET RAMASSER DES OBJETS	6	Installation et amélioration.....	18
Objets non inventoriés	6	Remplacement.....	18
Lancer et poser	6	LISTE DES BIOMODIFICATIONS	18
Décodeurs.....	7	LISTES DES ARMES ET	
COMMUNIQUER.....	7	DE L'EQUIPEMENT.....	20
Parler aux gens	7	ACCESSOIRES DES ARMES.....	24
Holocoms.....	7	MENU DES OPTIONS	25
Infocubes	8	Menu de jeu	25
Acheter/Crédits	8	Audio	25
COMBATS.....	8	Vidéo	25
Dégâts et soins.....	8	Commandes.....	25
Dégâts IEM	9	Crédits	25
Munitions.....	9	ACADEMIES TARSUS : INTERNAT	
Tir secondaire.....	9	DES OPERATIONS DE SECURITE®.....	26
Furtivité.....	10	PROGRAMME IOS DU TARSUS :	
Armes paralysantes.....	10	PROFILS PERSONNELS.....	27
Accessoires des armes	10	Dr. Leila Nassif	27
ATH.....	11	Billie Adams	28
Jauge de santé	11	Leo Jankowski.....	28
Boussole.....	11	Klara Sparks.....	29
Indicateur de munitions	11	CREDITS DE DEUS EX: INVISIBLE WAR.....	30
Biomodifications.....	12	GARANTIE	34
Jauge d'énergie	12		
Inventaire rapide	12		
Icones de danger	12		
Icone amélioration des biomodifications	12		

MENU PRINCIPAL

Lorsque le chargement de *Deus Ex: Invisible War* est terminé, vous arrivez au menu principal.

Pour vous déplacer dans le menu principal, utilisez les touches directionnelles. Pour valider votre choix, appuyez sur Entrée (ou sur ).

Nouveau : permet de commencer une nouvelle partie.

Sauvegarder : permet de sauvegarder la partie en cours. Cette option est disponible uniquement si vous affichez le menu principal en cours de partie.

Charger : permet de poursuivre une partie préalablement sauvegardée.

Options : permet de personnaliser les commandes, l'affichage, le son et les autres paramètres de jeu. Voir p. 25 pour de plus amples informations. Vous pouvez revenir au menu des options à tout moment, en appuyant sur Echap.

COMMENCER UNE PARTIE

Lorsque vous démarrez une nouvelle partie de *Deus Ex: Invisible War*, il vous faut faire plusieurs choix.

Sélectionner la difficulté du jeu

Ceci permet de déterminer l'hostilité des ennemis durant le jeu. Les niveaux de difficulté influent sur quatre éléments : les munitions par chargeur, les dégâts infligés aux ennemis, les dégâts qu'ils infligent à Alex D (votre personnage) et la précision des ennemis. Par ordre croissant de difficulté, les quatre niveaux que vous pouvez choisir sont les suivants :

- **Facile** : les ennemis sont moins précis et vous leur infligez plus de dégâts.
- **Normale** : niveau de difficulté de référence.
- **Difficile** : les ennemis sont plus précis, plus résistants et les chargeurs contiennent moins de munitions.
- **Réaliste** : les ennemis sont plus précis, résistent moins bien aux coups mais infligent beaucoup plus de dégâts à Alex D ; les chargeurs contiennent moins de munitions.

Tous ces paramètres peuvent être changés en cours de partie, dans le menu des options (voir p. 25).

Sélectionner la couleur de l'interface

Pour une lisibilité optimum de l'interface, vous pouvez choisir la couleur de votre Affichage Tête Haute (ATH).

Tous ces paramètres peuvent être changés en cours de partie, dans le menu des options (voir p. 25).

Sélectionner un portrait

Choisissez l'image qui représentera votre personnage, Alex D, tout au long de la partie. Vous pouvez choisir votre apparence, ainsi que votre sexe. Vous pouvez choisir parmi six portraits différents (trois masculins et trois féminins).



Une fois que votre choix est fait, sélectionnez **TERMINER** et appuyez sur Entrée ou bien  pour commencer la partie.

Sauvegarder et charger une partie

Lors de votre aventure, vous serez régulièrement amené à sauvegarder votre progression. Le menu principal vous permet de sauvegarder ou de charger une partie à n'importe quel moment.

Sauvegarder : Dans le menu principal, sélectionnez **SAUVEgarder** et appuyez sur Entrée ou sur  pour valider. La liste de vos sauvegardes apparaît alors à l'écran. Vous pouvez créer une nouvelle sauvegarde en choisissant **NOUVELLE SAUVEGARDE** et en appuyant sur Entrée ou . Il est également possible d'écraser une sauvegarde déjà existante en la sélectionnant, puis en appuyant sur Entrée ou encore . Attention : si vous choisissez d'écraser une sauvegarde déjà existante, celle-ci sera perdue.

Pour supprimer une sauvegarde, sélectionnez-la, puis appuyez sur . Une fois effacée, une sauvegarde ne peut pas être récupérée.

Charger : pour charger une partie préalablement sauvegardée, sélectionnez **CHARGER** dans le menu principal. La sauvegarde la plus récente se trouve en haut de l'écran et toutes vos sauvegardes s'ajoutent à sa suite. Par défaut, elles portent le nom de la carte où vous avez effectué la sauvegarde. La durée de jeu s'affiche également à côté du nom de la partie. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner la partie que vous souhaitez charger, puis appuyez sur Entrée ou  pour valider votre choix. Attention : si vous chargez une autre sauvegarde en cours de jeu, toutes les données de la partie en cours seront perdues.

CONFIGURATION DES TOUCHES

Vous pouvez valider la plupart de vos choix dans l'interface en appuyant sur .

Reconfiguration des touches.

La plupart des touches peuvent être reconfigurées selon vos habitudes de jeu, en cliquant sur 'Commandes' dans le menu des options (p.25).

NAVIGUER DANS LES MENUS

Attention : les touches du pavé numérique ont une fonction différente pendant le jeu.

Haut   ou  (pN*)
 Bas   ou  (pN*)
 Gauche   ou  (pN*)
 Droite   ou  (pN*)
 Permet de supprimer une partie sauvegardée.

COMMANDES DANS LE JEU

Maj  Marcher/Courir
 S'accroupir
 Espace  Sauter ou se hisser
 Interaction avec la personne ou l'objet désignés (parler, utiliser, ramasser, etc.)
 Lancer l'objet en main

 Attaquer l'ennemi ou l'objet visés
 Tir secondaire
 Lâcher l'objet en main
 Ouvre l'interface d'installation des biomodifications (lorsque l'écran de biomodifications est ouvert ou que vous choisissez une arme)

  Active/désactive les biomodifications correspondantes

  S'équiper de l'objet correspondant dans l'inventaire rapide (chiffre du clavier)

 Ouvrir l'interface de biomodification

 Ouvrir l'inventaire

 Ouvrir le persordinateur

(pN*)  Afficher l'ATH des biomodifications

(pN*)  Afficher l'ATH de l'inventaire rapide

*pN = pavé numérique

Echap En cours de partie, permet de revenir au menu principal

vos déplacements, notamment les objets (p. 6) Avec la souris, vous contrôlez la direction dans laquelle vous regardez.

Pour aller à droite, tournez la souris vers la droite. Pour aller à gauche, tournez la souris vers la gauche.

Avancez la souris vers l'écran pour regarder en haut, et tirez la souris vers vous pour regarder en bas.

Ces commandes permettent également de diriger certains objets (comme une roquette téléguidée, par exemple)

DEPLACEMENTS

Dans *Deus Ex: Invisible War* vous pouvez vous déplacer et interagir librement avec votre environnement. Dans cette partie, vous apprendrez à traverser, passer, contourner ou surmonter tous les obstacles du jeu.

Regarder et se déplacer.

La direction dans laquelle vous regardez est primordiale : c'est elle qui détermine l'endroit précis où vous visez pendant les combats (p. 8) mais aussi les interactions possibles avec

Les touches directionnelles contrôlent vos déplacements.

Appuyez sur  ou  pour avancer

Appuyez sur  ou  pour faire un pas vers la gauche et sur  ou  pour faire un pas vers la droite.

Appuyez sur  ou  pour reculer.

Espace Sauter et tomber

Appuyez sur Espace pour sauter. Si vous appuyez sur cette touche alors que votre personnage est immobile, il sautera sur place. Cette action est très utile pour regarder par-dessus des obstacles et attraper des objets placés en hauteur, sur des étagères.

Pour sauter par-dessus, ou sur un obstacle, appuyez sur Espace tout en courant.

La biomodification "Amplificateur de vitesse" peut accroître considérablement vos capacités de saut (voir p. 19).

Si vous faites une chute après avoir raté un saut, ou si vous tombez dans un précipice, votre personnage subit des dégâts de chute. Si vous tombez de très haut, ces dégâts peuvent être graves, voire mortels. Les biomodifications 'Amplificateur de vitesse' et 'Déplacement silencieux' augmentent votre résistance aux dégâts de chute.

S'accroupir

Appuyez sur  pour vous accroupir. Pour vous remettre debout, appuyez à nouveau sur .

Cette action vous permet de vous faufiler dans des espaces étroits et de vous dissimuler derrière des obstacles lorsque votre personnage doit se faire discret.

Vous pouvez vous déplacer en restant accroupi. Vos déplacements sont alors nettement plus lents, mais votre personnage est bien plus silencieux et difficile à repérer. Ce type de déplacement est donc conseillé pour les opérations furtives.

Echelles

Pour monter à une échelle, avancez vers l'endroit où elle se trouve tout en regardant vers le haut pour monter ou le bas pour descendre. Votre personnage s'agrippe automatiquement à l'échelle quand vous l'atteignez.

Espace Se hisser

Vous pouvez vous "hisser" sur des objets trop élevés pour permettre un saut normal. Approchez vous de l'objet sur lequel vous voulez grimper, placez-vous face à lui et appuyez sur Espace en la maintenant enfoncée pour vous hisser.

VISER ET CIBLER

Votre curseur de mire s'affiche toujours au centre de l'écran. Pour interagir avec un objet de l'environnement, approchez-vous de cet objet et centrez votre curseur dessus. Le nom de l'objet s'affichera dans votre ATH et l'objet apparaîtra entouré de crochets.

Lorsque l'objet est ajusté, c'est-à-dire quand son nom apparaît et qu'il est entouré de crochets, vous pouvez interagir avec lui en appuyant sur .

UTILISER ET RAMASSER DES OBJETS

Le jeu contient divers objets que vous pouvez ramasser, utiliser ou manipuler. Les armes, les outils, la nourriture et les autres objets utilisables que vous pouvez emporter avec vous sont ajoutés automatiquement à votre inventaire lorsque vous les ramassez, à condition qu'il reste de la place dans votre inventaire.

Pour apprendre à gérer votre inventaire, reportez-vous à la page 15. Vous trouverez également la liste complète des objets utilisables, à la page 20.

Objets non inventoriés

De nombreux objets, du ballon de basket aux cadavres, en passant par de plus petits objets, ne peuvent pas être stockés dans votre inventaire. Vous pouvez toutefois les ramasser et les transporter à la main. Ciblez l'objet voulu puis appuyez sur  pour le ramasser.

Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un objet dans les mains, qu'il provienne de votre inventaire ou non. Si vous transportez à la main un objet qui ne provient pas de votre inventaire, vous devez le poser pour pouvoir prendre une arme ou un décodeur dans votre inventaire et l'utiliser.

Certains objets encombrants, comme des caisses ou des meubles, sont trop lourds pour être portés. Cependant, ils peuvent être poussés. Pour pousser un objet, placez-vous derrière lui, regardez dans la direction où vous voulez le pousser, et avancez.

Lancer des objets

Il est possible de lancer la plupart des objets que vous pouvez transporter en appuyant sur .

La distance à laquelle vous pouvez lancer un objet dépend de son poids, de votre force et de l'endroit où vous regardez. Si vous voulez le lancer loin, regardez devant vous, légèrement en hauteur. Vous pouvez lancer un objet pour créer une diversion.

Vous pouvez lâcher un objet en appuyant sur .

Décodeurs

Les décodeurs sont des nano-appareils qui se configurent automatiquement. Entre les mains d'un utilisateur expérimenté comme vous, ils peuvent servir à neutraliser des dispositifs technologiques ou même à crocheter des serrures. Plus la tâche est difficile, plus le nombre de décodeurs nécessaire est important.

Quand vous ciblez un verrou ou tout autre objet que vous pouvez neutraliser à l'aide de décodeurs, votre logiciel interne vous indique automatiquement le nombre de décodeurs nécessaires.

COMMUNIQUER

Pour progresser dans Deus Ex: Invisible War il est extrêmement important d'interagir avec les gens que vous rencontrez.

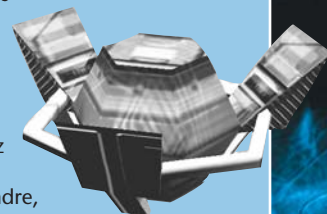
Votre logiciel interne comprend un système IAH (Identification : Ami ou Hostile) vous indiquant si le sujet est un ennemi à éliminer ou quelqu'un avec qui vous pouvez parler pacifiquement. Lorsque vous ciblez un personnage, des crochets verts apparaissent s'il s'agit d'un ami ; ils sont rouges s'il s'agit d'un ennemi. Les crochets bleus indiquent qu'il s'agit d'un personnage neutre.

Engager la conversation

Pour parler à un personnage, placez-vous à côté de lui jusqu'à ce que les crochets de verrouillage apparaissent, puis appuyez sur  pour engager la conversation. Dans certains cas, plusieurs choix de réponses vous seront proposés. Vous pouvez naviguer d'une phrase à l'autre avec les touches directionnelles. Lorsque vous avez fait votre choix, validez la phrase en appuyant sur Entrée ou . Votre choix peut influencer sur la réponse de votre interlocuteur et avoir des répercussions importantes sur le cours du jeu. Lors des conversations, il est possible de passer les dialogues en appuyant sur Entrée (si vous souhaitez passer une seule réplique) ou sur Espace (si vous souhaitez passer un paragraphe entier).

Holocoms (Projecteurs holographiques)

Les Holocoms (projecteurs holographiques) sont des moyens de communication sophistiqués permettant de joindre des personnes très éloignées. Ils peuvent à la fois lire des messages enregistrés ("V-mail") et transmettre des conversations en temps réel. Pour utiliser un Holocom, ciblez-le puis appuyez sur . Si vous avez reçu un message, un icône v-mail s'affiche sur le projecteur. Si un correspondant cherche à vous joindre, son image holographique s'affiche.





Infocubes

Les infocubes renferment des données enregistrées, comme des v-mails, des mémos, des photos et autres documents. Pour accéder au contenu d'un infocube, ciblez-le puis appuyez sur . Toutes les données importantes pour votre mission seront automatiquement enregistrées dans votre persordinateur (voir p. 15)

Acheter/Crédits

En progressant dans le jeu, vous trouverez de temps en temps des Crédits (la "monnaie virtuelle" de *Deus Ex*). Votre total de crédits s'affiche tout en haut de votre écran d'inventaire ( pour l'ouvrir).

Ces crédits vous permettent d'acheter des armes, des munitions, des informations et d'autres objets utiles, comme les biomodifications du marché noir. Si un personnage possède quelque chose qu'il ou elle souhaite vous vendre, une option vous l'indiquera durant votre conversation. Pour accepter ou non la transaction, procédez comme vous le feriez pour choisir n'importe quelle option durant une conversation : faites votre choix, puis appuyez sur Entrée ou  pour valider.

COMBATS

Dans *Deus Ex: Invisible War*, vous battre n'est jamais la seule solution pour atteindre vos objectifs. Toutefois, si vous choisissez de recourir à la force, vous devez connaître les ressources dont vous disposez.

Pour engager le combat avec une cible, équipez-vous d'une arme, placez-vous face à l'ennemi pour le viser, puis appuyez sur  pour attaquer.

Avec une arme blanche, vous devrez évidemment vous avancer davantage pour que la cible soit à portée.

Dégâts et soins

Lorsque vous touchez une cible durant un combat, l'efficacité de votre attaque dépend du point d'impact. Les tirs à la tête sont bien plus dévastateurs, mais plus difficiles à exécuter. Pour vous soigner, vous pouvez utiliser des médikits, un robot-med ou quelques biomodifications (voir p. 19).

La nourriture et les boissons soignent également les blessures, mais de façon minime. Vous pouvez emporter des médikits partout avec vous. Pour soigner vos blessures les plus graves, vous devrez peut-être utiliser plusieurs médikits. On trouve des robots-med un peu partout. Leurs capacités de guérison sont supérieures à celles des médikits et vous pouvez les utiliser aussi souvent que vous le souhaitez. La biomodification régénératrice, appelée "Régénérateur", vous permet de vous soigner complètement et de façon assez rapide, mais elle consomme votre bioénergie. La biomodification 'drone médical', qui requiert également de la bio-énergie, absorbe la santé de vos ennemis.

Dégâts IEM

Les armes IEM (Impulsion Electromagnétique) ont été conçues pour affronter les robots et les autres cibles mécaniques. En général, les IEM n'affectent pas les cibles organiques, mais certaines armes ont été conçues pour infliger des dégâts IEM et affecter les créatures organiques par d'autres moyens.

Votre organisme étant équipé de nano-systèmes, vous n'êtes plus tout à fait organique. Si une arme IEM vous frappe, une quantité importante de votre bioénergie sera drainée.

Les robots et les autres cibles mécaniques peuvent être détruits aussi bien par des IEM que par des dégâts physiques.

Munitions

Toutes les armes utilisent les mêmes munitions : une nano-masse configurée dynamiquement par l'arme pour lui donner la forme du projectile approprié. De la balle de pistolet à la roquette, en passant par le carburant du lance-flammes, tous vos projectiles sont conçus suivant ce principe.

En règle générale, les armes lourdes utilisent plus de munitions pour chaque tir. Avec un seul chargeur, vous obtiendrez plus de balles de pistolet que de roquettes ou de munitions pour lance-flammes. Vous pouvez transporter jusqu'à 10 chargeurs à tout moment du jeu.

La quantité de munitions dont vous disposez s'affiche sur votre ATH.

Tir secondaire

Toutes les armes à feu du jeu, ainsi que les grenades et les mines antipersonnel, disposent d'un mode de "tir secondaire". Pour tirer en utilisant ce mode, appuyez sur . Les effets du mode de tir secondaire varient en fonction de l'arme. Il peut s'agir d'une aide à la visée, comme avec la lunette de l'arbalète électromagnétique ou du fusil à lunette, ou de modes d'attaque complètement différents (la grenade pour la mitrailleuse ou projection de napalm avec le lance-flammes). Les différents tirs secondaires sont décrits à la page 21.

Même si certains modes de tir secondaire sont passifs et n'utilisent pas de munitions supplémentaires (ex. la lunette), d'autres ont un potentiel destructif qui nécessite l'utilisation de plus de munitions que l'attaque normale.

Le mode de tir secondaire du lance-roquettes (roquette téléguidée) mérite quelques explications :

Si vous tirez une roquette de ce type, vous verrez s'afficher la vue que l'on a depuis la roquette. Vous pouvez alors guider la roquette jusqu'à sa cible en vous servant de la souris pour manoeuvrer le projectile, comme si vous vous déplaçiez véritablement. En mode tir secondaire, les grenades peuvent être réglées pour exploser dès l'impact.

De même, les mines de proximité peuvent être pré-réglées pour exploser au bout d'un certain temps.

Furtivité

La furtivité est un élément tactique non négligeable. En fonction de votre façon de jouer, elle peut être aussi importante, voire plus encore, que vos prouesses offensives.

Les "Ninjas" s'apercevront que la furtivité peut souvent leur permettre d'éviter un affrontement, tandis que les plus agressifs constateront que leurs chances de survie augmentent de façon significative s'ils utilisent des tactiques furtives pour se positionner au meilleur endroit avant de donner l'assaut.

Pour avoir plus de chances de ne pas vous faire repérer, déplacez-vous lentement ou accroupissez-vous et restez dans les zones peu éclairées.

Évitez de passer dans le champ de vision des créatures hostiles ; il est bien plus simple de tromper la vigilance d'un ennemi s'il vous tourne le dos. Il peut être utile de détourner l'attention d'un ennemi en lançant un objet ou en créant une autre diversion (poser une mine avec un retardateur). Toutefois, cela peut également mettre l'ennemi sur ses gardes, utilisez donc cette tactique avec prudence.

Plusieurs biomodifications, comme la cape et le déplacement silencieux peuvent vous permettre d'augmenter de façon spectaculaire votre potentiel de furtivité (voir liste à partir de la p.18).

Armes paralysantes

Tout au long du jeu, de nombreuses options de non violence s'offriront à vous. Parfois, la meilleure façon de se tirer d'un combat est de l'éviter de manière furtive, mais même si vous choisissez d'affronter l'ennemi, vous pouvez le faire sans le tuer. Vous pouvez pour cela utiliser une arbalète électromagnétique, une matraque incapacitante ou des grenades à gaz. N'oubliez pas que dans *Deus Ex: Invisible War*, vous tuez par choix, non par nécessité. Laissez votre sens de la morale (et le plaisir !) guider vos choix.

Accessoires des armes

Il est possible de modifier les armes de tir à l'aide d'accessoires.

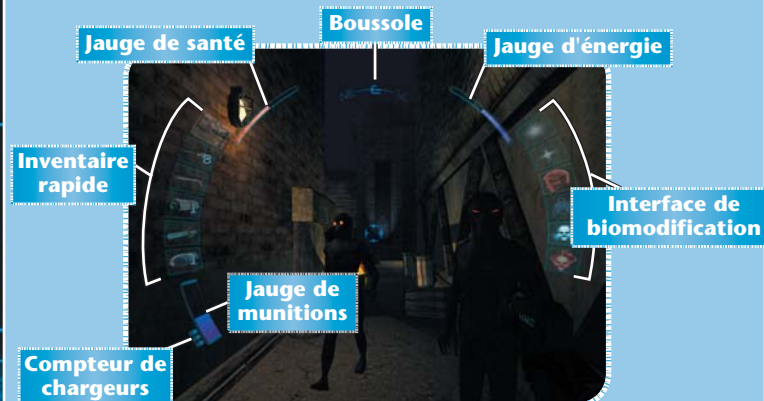
Ces dispositifs peuvent améliorer les performances de votre arme de plusieurs façons. Vous trouverez une liste de tous les accessoires disponibles à la page 24.

Lorsque vous avez un accessoire d'arme en votre possession, ouvrez l'écran d'inventaire et à l'aide des touches directionnelles ou  choisissez l'arme sur laquelle vous souhaitez installer l'accessoire. Puis appuyez sur  pour afficher la liste des accessoires d'armes disponibles. À l'aide des touches directionnelles ou , sélectionnez l'accessoire que vous souhaitez installer, puis confirmez en appuyant sur Entrée ou sur . Toutes les armes peuvent comporter jusqu'à deux accessoires.

Une fois installé, un accessoire ne peut ni être retiré ni remplacé.

ATH

L'ATH (Affichage Tête Haute) se compose d'un ensemble d'indicateurs qui vous donnent des informations utiles, en transparence dans votre champ de vision. Les informations présentées sont les suivantes :



Jauge de santé

Votre jauge de santé se trouve dans la partie supérieure gauche de votre ATH. Cette barre rouge incurvée indique votre état de santé actuel. Elle est pleine quand votre santé est au maximum, vide quand votre personnage est mort.

Boussole

La boussole indique la direction dans laquelle vous regardez. Utilisez la boussole pour vous orienter plus facilement. Elle se trouve en haut, au centre de votre ATH.

Indicateur de munitions

L'indicateur de munitions, situé dans l'angle inférieur gauche de votre ATH, indique la quantité de munitions qu'il vous reste. Il se compose de deux éléments :

la *Jauge de munitions* indique quelle quantité de munitions il vous reste dans le chargeur actuel. Lorsque cette jauge est vide, votre personnage insère un autre chargeur, s'il vous en reste un dans votre inventaire.

Le *Compteur de chargeurs* indique combien de chargeurs vous transportez. Vous pouvez en transporter jusqu'à 10.

3 Biomodifications

L'interface de biomodification, à droite de l'écran, présente vos emplacements de biomodification et les biomodifications qui y sont installées. Appuyez sur [3] du pavé numérique pour ouvrir cet écran. Pour choisir une biomodification, appuyez sur [5] (vers le haut) ou [2] (vers le bas) sur le pavé numérique. Puis appuyez sur Entrée pour activer ou désactiver la biomodification voulue. Les touches [F1] à [F6] sont assignées aux six emplacements de biomodifications. Appuyez sur la touche voulue pour activer ou désactiver la biomodification souhaitée. Certaines biomodifications, dites passives, fonctionnent sans interruption et n'ont pas besoin d'être activées.

Jauge d'énergie

La jauge d'énergie indique la quantité d'énergie dont vous disposez actuellement pour alimenter vos biomodifications (voir p. 17). Elle est représentée par une barre violette incurvée, à proximité de l'interface des biomodifications.

1 Inventaire rapide

Sur la gauche de votre écran se trouve votre inventaire rapide, composé de six emplacements. Vous pouvez y ranger certains objets de votre inventaire pour les avoir à portée de main et les utiliser sans passer par l'écran d'inventaire. Appuyez sur [1] du pavé numérique pour ouvrir cet écran. Pour utiliser un objet de l'inventaire rapide, appuyez sur [5] (vers le haut) ou [2] (vers le bas) sur le pavé numérique. Puis appuyez sur Entrée pour vous équiper de l'objet voulu. Les touches [1] à [6] sont assignées aux emplacements de l'inventaire rapide.

Appuyez sur la touche correspondante pour vous équiper d'un objet de l'inventaire rapide. Pour plus de détails sur l'inventaire et l'inventaire rapide, reportez-vous à la page 15.

Icones de danger

TOXINES BIOLOGIQUES



ELECTRICITE



IEM



CHUTE



FEU



ABSORPTION DE VIE



RADIATIONS



Les icones de danger s'affichent en haut de l'écran lorsque votre personnage se trouve exposé à un danger environnemental.

Parmi les dangers environnementaux, on compte les radiations, les toxines biologiques, la chaleur et les champs électromagnétiques.

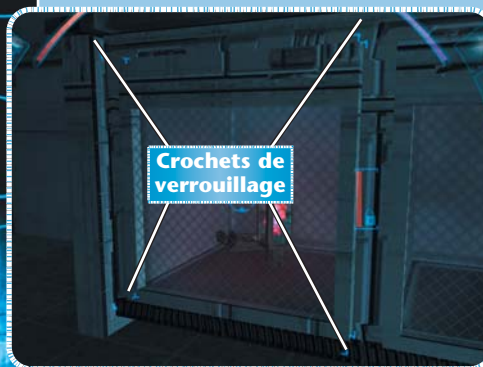
Icone amélioration des biomodifications

L'icone "amélioration des biomodifications" s'affiche en haut de l'écran lorsque vous avez en votre possession un modifco-prisme standard ou du marché noir. Appuyez sur [B] pour ouvrir l'écran d'installation des biomodifications. Reportez-vous à la page 18 pour savoir comment installer les biomodifications.

INFORMATIONS DU SYSTEME DE VISEE

Votre curseur n'indique pas seulement l'endroit où vous visez. Grâce à votre système IAH, il vous fournit également quantité d'informations utiles sur votre environnement.

Crochets de verrouillage



Les crochets de verrouillage apparaissent systématiquement autour de l'objet ou de la personne que vous regardez. Lorsque vous avez ciblé quelque chose, vous pouvez tirer dessus, le ramasser ou l'utiliser. Si vous ciblez un personnage non hostile, vous pouvez appuyer sur [U] pour engager la conversation avec lui.

Jauge de santé des PNJ



Si votre système IAH identifie un PNJ, une barre représentant sa santé actuelle s'affiche à sa droite. La taille de cette barre diminue en fonction des dégâts que la cible reçoit. Lorsque vous vous battez, cette barre vous permet d'évaluer l'efficacité de vos attaques.

Indicateur de provenance des tirs



Si votre personnage est touché par des attaques ennemies, des flèches clignoteront au centre de l'écran pour vous indiquer d'où venait chacun des tirs (de devant, de derrière, de la gauche ou de la droite).

Portes et conteneurs



Vos capteurs internes vous fournissent des informations précieuses sur les portes et les conteneurs que vous trouverez sur votre route.

Quand vous ciblez une porte ou un conteneur, deux indicateurs verticaux s'affichent automatiquement.

La barre de gauche indique l'intégrité structurale de la porte ou du conteneur, autrement dit, sa *résistance*.

Vous pouvez fracturer la plupart des portes. Une jauge rouge indique le degré de résistance de la porte. Si une porte ne possède pas de jauge de résistance, c'est qu'elle est indestructible.

L'indicateur de droite indique la *résistance de la serrure*. Le nombre de décodeurs nécessaire pour la crocheter s'affiche sous forme d'icônes de verrou (1 icône par décodeur nécessaire). Sur certaines portes, il est nécessaire d'utiliser jusqu'à trois décodeurs.

Si vous ciblez une porte ou un conteneur et que vous appuyez sur , votre personnage sortira automatiquement un décodeur pour forcer la serrure, s'il vous en reste dans votre inventaire.

Si aucun icône de verrou ne s'affiche, cela signifie que la porte ou le conteneur n'est pas verrouillé et que vous pouvez l'ouvrir en appuyant sur .

INVENTAIRE & PERSORDINATEUR

Votre système interne de stockage de données génère des informations utiles à l'écran.

Inventaire

Appuyez sur  pour accéder à votre écran d'inventaire.

Vous pouvez transporter jusqu'à 12 objets dans votre inventaire (14 avec l'amplificateur de force) en comptant les objets de votre inventaire rapide. Quelles que soient les dimensions des objets que vous transportez, chaque emplacement ne peut contenir qu'un objet (ou une pile d'objets identiques).

Vous trouverez beaucoup d'objets que vous pourrez porter, mais pas placer dans votre inventaire. Si un objet peut être stocké dans votre inventaire, il y est placé automatiquement lorsque vous appuyez sur  pour le ramasser.

Les biens de consommation (nourriture, médikits, cellules énergétiques, etc.) peuvent être empilés sur un seul emplacement de votre inventaire. Si vous avez empilé le maximum d'exemplaires d'un objet à un emplacement et que vous en ramassez un autre, une nouvelle pile apparaîtra dans un emplacement libre.

Vous pouvez transporter autant d'armes identiques et d'objets non empilables qu'il y a d'emplacements vides dans votre inventaire.

Sur l'écran d'inventaire, utilisez les touches directionnelles pour choisir un objet, puis appuyez sur Entrée ou sur  pour sélectionner l'objet voulu.

Lorsque vous avez sélectionné un objet sur l'écran d'inventaire, deux options s'offrent à vous :

Entrée ou  pour vous équiper ou utiliser l'objet. Appuyez sur cette touche pour que votre personnage prenne l'objet en main et se tienne prêt à l'utiliser. Les objets que vous pouvez utiliser sur vous, comme les médikits si vous avez subi des dégâts ou les cellules énergétiques si vous avez besoin de bioénergie, sont utilisés automatiquement. Pour les autres objets, vous devez fermer l'écran d'inventaire, puis appuyer sur  pour les utiliser.

Poser. En appuyant sur "poser" en bas à gauche de votre écran d'inventaire, vous déposerez l'objet sélectionné à l'endroit où vous vous trouvez. Vous pourrez revenir sur vos pas pour le récupérer plus tard.

Quand un objet est sélectionné, une autre option vous sera proposée pour aller dans un autre emplacement de l'inventaire ou de l'inventaire rapide :

Echanger : cette option vous permet de déplacer l'objet sélectionné vers le nouvel emplacement. Elle vous permet de placer un objet de l'inventaire dans l'inventaire rapide, ou l'inverse, ou d'organiser la disposition de vos objets dans l'inventaire.

[B] Ecran de biomodification

Appuyez sur **[B]** pour ouvrir l'écran de biomodification.

Cet écran fournit des informations détaillées sur toutes vos biomodifications et indique le niveau d'amélioration de chacune d'elles. Il vous donne des informations sur les biomodifications installées, ainsi que sur celles qui ne le sont pas encore. Vous trouverez un guide détaillé des biomodifications à la page 18.

[N] Persordinateur

Vous pouvez accéder à votre persordinateur en appuyant sur **[N]** Le persordinateur enregistre les objectifs, les notes et les images que vous recevez en cours de partie. Pour passer des objectifs, aux notes ou aux images, appuyez sur les touches directionnelles ou choisissez un fichier précis en appuyant sur **[P]**.

Le persordinateur est en quelque sorte votre "disque dur" interne. Il stocke des images et des données que vous pouvez consulter quand vous le souhaitez. Les informations sont classées en trois catégories.

L'écran *Objectifs* vous fournit la liste des tous les objectifs de missions qu'il vous reste à accomplir.

L'écran *Notes* enregistre les messages, les codes d'accès et autres données importantes. Les objectifs que vous avez accomplis apparaissent également sur cet écran.

L'écran *Images* enregistre les cartes, les schémas et les photographies ayant de l'importance pour votre mission.

Utilisez les touches directionnelles pour faire défiler les pages de chaque écran.

BIOMODIFICATIONS

Les biomodifications sont des implants modulaires nanotechnologiques qui vous confèrent des aptitudes extraordinaires. Elles représentent votre principal atout opérationnel, aussi bien en combat, qu'en temps normal, et vous permettent de personnaliser votre personnage.

Vous disposez de cinq emplacements pour installer des biomodifications, chacun correspondant à une partie de votre corps. L'implant éclairant se fixe sur le sixième emplacement et ne peut être ni amélioré, ni retiré. Dans les autres cas, pour chaque emplacement, vous ne pouvez installer qu'une biomodification à la fois. Pour chacun, vous devez choisir une biomodification parmi trois disponibles (2 modèles standard et un modèle du marché noir. Voir ci-dessous). Les modifco-prismes standard permettent de mettre en place ou d'améliorer n'importe quelle biomodification standard dans l'un des emplacements. Les modifco-prismes du marché noir permettent de faire la même chose avec les biomodifications du marché noir.

Biomodifications du marché noir

Les biomodifications du marché noir utilisent des nanotechnologies illégales pour créer de puissantes modifications. Les modifco-prismes du marché noir fonctionnent de la même façon que les modèles standard. Toutefois, ces modifco-prismes ne permettent de mettre en place ou d'améliorer que des biomodifications du marché noir. Il n'existe qu'une seule et unique biomodification du marché noir pour chaque emplacement.

Vous ne pouvez pas utiliser un modifco-prisme standard pour améliorer une biomodification du marché noir.

Biomodifications actives et passives

Il existe deux types de biomodifications : les actives et les passives.

Les *biomodifications actives* doivent être activées pour être utilisées et drainent de la bioénergie tant qu'elles sont utilisées.

Les *biomodifications passives* fonctionnent sans interruption. Une biomodification passive s'active automatiquement lorsque son porteur a besoin de ses effets.

Remarque : les drones n'utilisent d'énergie que lorsqu'ils font feu.

Vous pouvez activer les biomodifications actives à partir de votre ATH ou de l'écran de biomodification. Dans les deux cas, sélectionnez la biomodification que vous voulez activer, puis appuyez sur Entrée. Pour la désactiver, répétez cette procédure. Appuyez sur les touches **[F1]** à **[F6]** pour activer ou désactiver les biomodifications voulues. N'oubliez pas de désactiver vos biomodifications actives lorsque vous ne vous en servez pas, afin d'économiser votre bioénergie.

Bioénergie

La bioénergie est l'énergie électrique qui alimente vos biomodifications. Votre organisme est équipé de "batteries" bioénergétiques internes que vous devez recharger à l'aide d'une source externe lorsque le niveau de vos réserves devient bas. Vous pouvez recharger votre bioénergie à l'aide de robots-mec ou de cellules énergétiques. Certaines biomodifications drainent votre énergie bien plus vite que d'autres. Les attaques IEM peuvent également drainer rapidement votre bioénergie.

[B] Ecran de biomodification

Si vous avez en votre possession un modifco-prisme inutilisé, vous pouvez l'utiliser depuis l'écran de biomodification pour mettre en place ou améliorer une biomodification. Appuyez sur **[B]** pour afficher l'écran de biomodification.

Sur cet écran, appuyez sur les touches directionnelles pour passer de l'un à l'autre de vos six emplacements de biomodification (ou choisissez la biomodification voulue avec **[P]**). Lorsque vous sélectionnez un emplacement, les icônes correspondant aux biomodifications que vous pouvez installer s'affichent au milieu de l'écran.

Installation et amélioration

Pour installer une nouvelle biomodification, vous devez disposer d'un modifico-prisme standard ou du marché noir inutilisé, suivant le cas.

Ouvrez l'écran de biomodification (B), sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez installer la nouvelle biomodification et appuyez sur [Tab] ou [Enter]. Utilisez les touches directionnelles pour examiner toutes les biomodifications pouvant être installées ou améliorées à cet emplacement (deux biomodifications au choix si vous avez un modifico-prisme standard, une si vous avez un modifico-prisme du marché noir, ou les trois si vous avez les deux types de modifico-prismes). Choisissez la biomodification à installer puis appuyez sur Entrée pour valider.

Lorsque vous avez installé une biomodification à un emplacement, vous pouvez utiliser les autres modifico-prismes que vous trouvez pour améliorer cette biomodification. Chaque nouvelle amélioration accroît de façon significative la puissance de votre biomodification. Certaines biomodifications peuvent être augmentées deux fois.

Pour améliorer une biomodification avec un modifico-prisme, procédez comme pour l'installer. La seule différence est qu'elle est déjà en place.

Remplacement

Si vous avez installé une biomodification à un emplacement, mais que vous aimeriez en mettre une autre à sa place, pour remplacer par exemple une biomodification standard par un modèle du marché noir, vous pouvez utiliser un nouveau modifico-prisme pour la remplacer. Durant la procédure, vous perdrez toutefois la biomodification et les améliorations que vous lui avez apportées et par conséquent leurs effets.

Pour remplacer une biomodification, il vous suffit d'installer la nouvelle normalement. Sélectionnez la biomodification que vous voulez installer depuis l'écran des biomodifications, puis appuyez sur [Tab] ou sur [Enter]. Un message vous demandera de confirmer votre choix, avant que la biomodification précédente ne soit effacée.

LISTE DES BIOMODIFICATIONS

Bras



AMPLIFICATEUR DE FORCE (passive)



Amplifie les dégâts des attaques à l'arme blanche et avec des armes de jet.

Permet de porter des objets plus lourds et de transporter plus d'objets dans l'inventaire.

DRONE BIOTOXIQUE (active)



Lance un drone armé d'une arme biotoxique non mortelle. Reste près de vous et attaque lorsque des ennemis vous attaquent. Le drone attaque avec des fléchettes relativement silencieuses. N'attaque que les cibles organiques.

DOMINATION DES ROBOTS (passive)

MARCHE NOIR



Permet de prendre le contrôle d'une machine, que ce soit une caméra ou une tourelle.

Crâne



CAPE (active)



Vous rend invisible pour les humains et les animaux. Inefficace contre les tourelles, les robots et les caméras.

DRONE BIOPROTECTEUR (active)



Vous protège des dangers environnementaux comme le poison et les radiations.

INTERFACE NEURONALE (passive)

MARCHE NOIR



Vous permet de pénétrer les systèmes de sécurité sans mot de passe.

Vous permet de prendre le contrôle des caméras et des tourelles.

Deil



AMPLIFICATEUR DE VISION (active)



Améliore votre vision. Vous permet de mieux voir en conditions de faible luminosité. Permet également de voir à travers les murs lorsque cette biomodification est améliorée.

REGENERATEUR (active)



Restaure rapidement la santé que vous avez perdue. Se désactive automatiquement quand votre santé est revenue à son maximum.

ESPIEUR TELECOMMANDE (active)

MARCHE NOIR



Caméra télécommandée équipée d'une arme IEM. Vous pilotez le drone comme si vous voyiez à travers lui. Le drone peut voler verticalement, mais son altitude de vol maximale est assez faible. Il peut tirer une décharge IEM qui affecte un petit rayon, mais il est détruit lors de l'attaque.

Jambe



AMPLIFICATEUR DE VITESSE (active)



Augmente votre vitesse de déplacement et la distance à laquelle vous pouvez sauter.

Diminue les dégâts lors de chutes.

DEPLACEMENT SILENCIEUX (passive)



Vous permet de faire moins de bruit en marchant, en courant et en sautant.

Diminue les dégâts lors de chutes.

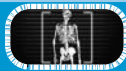
DRONE MEDICAL (active)

MARCHE NOIR



Vous permet de vous soigner à proximité d'un cadavre ou d'un ennemi inconscient, en dissolvant nanotechnologiquement la matière organique qui le compose.

Squelette

DRONE PROTECTEUR AGRESSIF
(actif)

Fait exploser en vol les projectiles explosifs qui se dirigent sur vous.

Détruit les grenades et autres projectiles ennemis.

LISTES DES ARMES & ET DE L'EQUIPEMENT

MODIFICO-PRISME
STANDARD

Permet d'installer une nouvelle biomodification ou d'en améliorer une déjà existante.

Remarque : un modifico-prisme standard ne permet pas d'installer une biomodification du marché noir.

MODIFICO-PRISME
MARCHÉ NOIR

Permet d'installer ou d'améliorer une biomodification du marché noir.

JUMELLES



Dispositif de vision de haute technologie permettant de voir plus loin et avec une plus grande netteté.

EXTINCTEUR



Appareil permettant d'éteindre de petits incendies. Il peut être utilisé de façon plus créative, comme pour aveugler les adversaires organiques sans protections. Chaque extincteur se vide au bout de trois utilisations, après quoi il devient inutile.

CAMOUFLAGE THERMIQUE (active)



Vous rend invisible pour les robots et les dispositifs électroniques comme les caméras et les tourelles.

DECHARGE ELECTROSTATIQUE
(passive) MARCHÉ NOIR

Rajoute des dégâts IEM à vos attaques à l'arme blanche.

Ressources

CELLULE
ENERGETIQUE

Ces batteries compactes non rechargeables vous permettent de recharger votre bioénergie.

Vous pouvez empiler vos cellules énergétiques sur un seul emplacement de votre inventaire.

MEDIKIT



Son utilisation vous permet de restaurer un peu votre santé. Vous pouvez empiler des médikits sur un seul emplacement de votre inventaire.

DECODEUR



Cet outil multi-usage permet de pirater les systèmes de sécurité comme les digicodes, les caméras et les tourelles et de crocheter des serrures. Certaines tâches complexes nécessitent plusieurs décodeurs. Vous pouvez les empiler sur un seul emplacement de votre inventaire.

Ressources virtuelles

CREDITS

Le crédit est la "monnaie virtuelle" mondiale. Le montant dont vous disposez s'affiche dans une fenêtre en haut, au centre, de l'inventaire.

CARTE D'ACCES



Ces nano-codes permettent d'ouvrir une serrure spécifique. Votre persordinateur vous permet de consulter la liste de toutes les cartes d'accès stockées dans votre logiciel interne. Lorsque vous avez une carte d'accès en votre possession, vous pouvez ouvrir la serrure associée tant que vous le voulez. Ces cartes d'accès ne sont constituées que de données, elles n'utilisent donc pas de place physique dans votre inventaire.

Biens de consommation

En cours de jeu, vous pouvez ramasser de la nourriture et des boissons de différentes sortes. La nourriture et les boissons, ce qui inclut l'eau des fontaines, peuvent être utilisées par vos systèmes internes pour soigner une petite partie de vos blessures physiques. Une fois ingérés, tous ces biens disparaissent de votre inventaire.

SUCRERIE (MONTYBITES !)

La sucrerie du futur, modifiée nanotechnologiquement pour lui conférer un maximum de propriétés nutritives.

BIERE / VIN



Boissons moyennement alcoolisées. Avant d'être assimilé par votre métabolisme, l'alcool perturbe vos nano-systèmes et crée une brève, mais intense période de désorientation.

CIGARETTES



Si vous choisissez de fumer, les cigarettes vous feront perdre un peu de santé.

SODA



Boisson très répandue souvent vendue dans des distributeurs. Comme la nourriture et les autres boissons, le soda soigne vos blessures, mais de façon minime.

SOJA



L'aliment du futur, modifié nanotechnologiquement pour lui conférer un maximum de propriétés nutritives.

PAIN, VIANDE ETC.



Provisions démodées.

Armes blanches

L'avantage de ce type d'arme est qu'il ne consomme pas de munitions, en général. L'inconvénient, c'est qu'il faut s'approcher au corps à corps pour les utiliser.

COUTEAU DE COMBAT

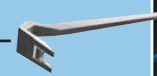


Type de dégâts

PHYSIQUES

Couteau lourd, semblable à ceux des militaires, utile pour exécuter des attaques tranchantes.

PIED-DE-BICHE

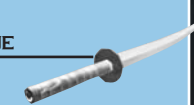


Type de dégâts

PHYSIQUES

Outil fréquemment trouvé dans les entrepôts et pouvant servir de matraque.

LAME ENERGETIQUE



Type de dégâts

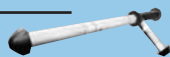
PHYSIQUES

Cette lame est l'arme blanche par excellence. Il s'agit d'une épée bien équilibrée qui peut envoyer de redoutables décharges plasma-électriques.

La lame énergétique est pourvue d'une source d'alimentation interne et n'utilise ni munitions, ni cellules énergétiques.

TONFA

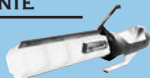
Type de dégâts
PHYSIQUES



Il s'agit d'une simple matraque de policier.

MATRAQUE INCAPACITANTE

Type de dégâts
PHYSIQUES



Administre un choc électrique à la cible. La matraque incapacitante utilise des munitions comme source d'énergie.

Armes de jet**GRENADES**

Les grenades sont des explosifs que vous pouvez lancer. Si vous les lancez normalement, elles explosent après quelques secondes. (Il est possible de faire rebondir une grenade sur un mur pour lui faire passer un angle.) Si vous les lancez en utilisant le mode de tir secondaire, les grenades explosent dès qu'elles entrent en contact avec quelque chose.

GRENADE A FRAGMENTATION

Type de dégâts
EXPLOSIFS



Explosif antipersonnel standard. Très bruyante.

GRENADE IEM

Type de dégâts
IEM



Très efficace contre les robots et autres machines.

GRENADE A GAZ

Type de dégâts
BIOTOXIQUES



Emet un nuage de gaz incapacitant. Relativement silencieuse.

GRENADE DE BROUILLAGE

Type de dégâts
AUCUN



Emet un signal électronique viral qui pousse les robots à considérer leurs alliés comme des cibles hostiles et leurs ennemis comme des cibles neutres. En bref, le robot passe momentanément dans votre camp. N'inflige pas de dégâts physiques.

BOMBE ECLAIRANTE

Type de dégâts
ETOURDISSENTS



Emet un éclair très violent suivi par un effet de scintillement. Aveugle les unités organiques.

ARACHNOBOMBE

Type de dégâts
IEM / ELECTRIQUES



Cette "bombe" déploie un arachnorobot qui attaque tous les ennemis, auxquels il inflige des décharges IEM / électriques.

TORCHE AU PHOSPHORE

Type de dégâts
AUCUN



Produit une intense lumière. N'inflige pas de dégâts physiques.

GRENADE BRUITEUSE

Type de dégâts
AUCUN



Une fois lancée, elle émet un bruit qui peut servir à créer une diversion.

Armes à feu**PISTOLET**

Type de dégâts
BALISTIQUES



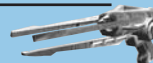
Tir secondaire

LAMPE TORCHE

Une lampe torche manuelle des plus classiques.

ARBALETE ELECTROMAGNETIQUE

Type de dégâts
BIOTOXIQUES



Tir secondaire

LUNETTE

A l'inverse des modèles traditionnels, l'arbalète électromagnétique projette un carreau en utilisant l'énergie électromagnétique et non pas celle fournie par une corde tendue. Le carreau injecte à la cible une toxine qui l'empoisonne sans entraîner sa mort.

Armes à feu à deux mains**FUSIL A POMPE**

Type de dégâts
BALISTIQUES



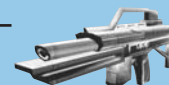
Tir secondaire

GRENADE FUMIGENE

Tire une décharge antipersonnel.

MITRAILLETTE

Type de dégâts
BALISTIQUES



Tir secondaire

BOMBE ECLAIRANTE

Arme automatique et compacte.

NOTE : pour effectuer des tirs groupés, tirez de petites rafales.

FUSIL A LUNETTE

Type de dégâts
BALISTIQUES

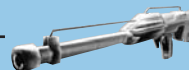


Tir secondaire
LUNETTE

Arme de longue portée extrêmement précise, mais à la cadence de tir très faible.

MAG RAIL

Type de dégâts
BALISTIQUES ET ENERGETIQUES



Tir secondaire

IMPULSION ELECTROMAGNETIQUE A TRAVERS LES MURS

Le mag rail tire un puissant rayon énergétique. Le mode de tir secondaire permet de tirer à travers les murs et les autres objets solides et de toucher une cible sans endommager les obstacles situés sur la trajectoire.

Armes lourdes

NOTE : les armes lourdes n'infligent pas de dégâts supplémentaires lorsque vous tirez en pleine tête.

LANCE-FLAMMES

Type de dégâts
FEU

Tir secondaire

NAPALM

Crache un liquide enflammé. En mode de tir secondaire, cette arme projette du napalm qui colle à la cible et brûle intensément.

LANCE-ROQUETTES*Type de dégâts***EXPLOSIFS***Tir secondaire***ROQUETTE TELEGUIDEE** (voir p. 10)

Permet de tirer des roquettes de manière habituelle. Le mode de tir secondaire permet de téléguider des roquettes (voir Tir secondaire, p. 9).

Mines

Vous devez placer les mines sur une surface plane pour les activer. Si vous utilisez le mode antipersonnel, les mines exploseront lorsqu'un ennemi passera à proximité (votre passage ne déclenchera pas l'explosion de vos propres mines, même si vous revenez dans la zone après l'avoir quittée). Le mode de tir secondaire active un retardateur de 5 secondes. Lorsque ce temps est écoulé, la mine explose automatiquement. Il est possible de poser les mines sur le sol, les murs et les plafonds. Si les mines que vous avez posées n'ont pas explosé et ne servent plus à rien là où elles se trouvent, vous pouvez les récupérer.

MINE ANTIPERSONNEL*Type de dégâts* : **EXPLOSIFS**

Explose lorsqu'un ennemi s'en approche.

MINE IEM*Type de dégâts* : **IEM**

Perturbe temporairement les systèmes électroniques, comme les robots et les caméras.

MINE DE BROUILLAGE*Type de dégâts***AUCUN**

Emet un signal électronique viral qui pousse les robots à considérer leurs alliés comme des cibles hostiles et leurs ennemis comme des cibles neutres. (p. 22).

ACCESSOIRES D'ARMES

Vous pouvez installer divers accessoires d'armes sur le pistolet, l'arbalète électromagnétique, le fusil de chasse, la mitraillette, le fusil à lunette, le lance-roquettes et le mag rail. Vous trouverez ci-dessous une brève description des accessoires éparpillés dans tout le jeu. Sachez toutefois que tous les accessoires ne sont pas compatibles avec toutes les armes.

ECONOMISEUR DE MUNITIONS

L'arme utilise moins de munitions.

CONVERTISSEUR IEM

Ajoute une charge IEM aux fonctions de l'arme. Cette charge est efficace contre les robots et les cibles électroniques.

FRAGMENTEUR

Produit une explosion qui inflige des dégâts supplémentaires dans un petit rayon, lors de l'impact.

BRISE VERRE

Dissout le verre sans déclencher les alarmes. Notez que le déstabilisateur est inefficace sur le verre incassable.

AMPLIFICATEUR DE DEGATS

Augmente la puissance et donc les dégâts de l'arme.

AMPLIFICATEUR DE PORTEE

Augmente la portée de l'arme.

AMPLIFICATEUR DE CADENCE

L'arme tire plus vite.

SILENCIEUX

Etouffe les bruits de l'arme.

MENU OPTIONS

A partir du menu Options, vous pouvez configurer le jeu selon vos préférences. Pour y accéder, sélectionnez Options dans le menu principal à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur Entrée ou  pour valider votre choix. Le menu Options comporte cinq sous-menus.

MENU DE JEU

Difficulté : vous pouvez modifier la difficulté du jeu en cours de partie, si vous avez besoin d'aide pour vous sortir d'une situation difficile, ou au contraire si vous souhaitez rehausser la difficulté du jeu. Les niveaux de difficulté sont : Facile, Normale, Difficile, Réaliste.

Opacité interface : gère le niveau de transparence de votre ATH. Les informations seront plus lisibles sur un ATH opaque, mais cela dissimulera davantage votre environnement. Choisissez une valeur entre 1 et 100 (100 correspond à une opacité maximale).

Interface minimale : L'ATH dynamique change constamment en fonction de votre environnement. Par défaut, ce paramètre est réglé activé.

Couleur interface : permet de choisir la couleur de votre ATH pour une lisibilité optimum.

Afficher aide : permet d'activer ou de désactiver ces messages. Ce paramètre est activé par défaut. Le message d'aide apparaît lorsque vous ciblez un objet.

Visée automatique : la visée automatique permet de viser avec plus de précision.

AUDIO

Vous pouvez régler tous les volumes sonores sur une échelle de 1 (faible) à 100 (fort).

Volume voix : détermine le volume des dialogues.

Volume musique : détermine le volume de la musique de fond.

Volume effets sonores : détermine le volume des bruits d'ambiance.

Sous-titres : permet d'activer ou de désactiver les

Sous-titres des dialogues. Ils sont activés par défaut.

VIDEO**Gamma / Luminosité / Contraste**

Ces trois paramètres règlent la luminosité, le contraste et la définition (gamma) de l'image. Vous pouvez les régler pour améliorer l'image sur votre téléviseur.

Résolution. Les résolutions disponibles sont : 640x480 (par défaut), 800x600, 1024x768, 1280x1024 et 1600x1200.

Multi-échantillonnage : permet de réduire les saccades mais réduit également le taux de rafraîchissement. Par défaut, cette option est réglée sur 1x. Cette valeur peut être augmentée jusqu'à 16x si votre carte graphique le permet.

Bloom : produit un effet de lissage. Par défaut, cet effet est désactivé.

COMMANDES

Vibration : active ou désactive les vibrations.

Sensibilité : contrôle la sensibilité de la souris sur une échelle qui va de 1 (sensibilité minimum) à 100 (sensibilité maximum).

Vue centrée : Si vous activez cette option, la mire reviendra automatiquement se centrer au milieu de l'écran après que vous avez regardé vers le haut ou vers le bas. Par défaut, cet effet est désactivé.

Vue inversée : Par défaut, vous regardez vers le haut quand vous poussez la souris vers votre écran, vers le bas quand vous tirez la souris vers vous. Cette option vous permet d'inverser cet ordre, si cela vous est plus intuitif.

Reconfiguration des touches. Si vous souhaitez reconfigurer une ou plusieurs touches du clavier ou de la souris, ouvrez ce menu.

CREDITS

Affiche les crédits du jeu.

ACADEMIES TARSUS : INTERNAT DES OPÉRATIONS DE SÉCURITÉ®

*Invitation
personnelle pour
Alex D, de la part
des Académies
Tarsus*



Bonjour, Alex. Vous faites partie des diplômés de premier et second cycle les plus brillants de l'Académie Tarsus. C'est pourquoi nous sommes fiers de vous proposer une bourse pour suivre le programme de notre Internat des Opérations de Sécurité.

L'Internat des Opérations de Sécurité est un programme d'étude intensif de trois ans, durant lequel vous recevrez une formation poussée sur l'art de commander, sur les technologies, les opérations spéciales, le contre-espionnage et la résolution dynamique des situations critiques. En tant que pensionnaire du Tarsus, votre entraînement et votre formation seront assurés par des officiers instructeurs, des stratèges de l'armée, des prix Nobel de science et des experts reconnus dans tous les domaines fondamentaux. Nous aimerions vous citer quelques noms des membres de la faculté du Tarsus, mais pour des raisons de sécurité industrielle et personnelle, cette liste doit rester confidentielle jusqu'à ce que vous ayez confirmé votre inscription.

Moins de douze diplômés du Tarsus dans le monde ont été invités à participer à l'inauguration de notre Internat. Et vous, Alex, avez la chance d'en faire partie. Comme tous les pensionnaires du Tarsus, vous disposerez d'un confortable appartement particulier, dans notre centre d'entraînement du Nouveau Chicago, situé dans l'enclave d'élite de l'OMC. La formation, le matériel éducatif (qui comprend un terminal holographique et un accès illimité au hub de données), les soins, le gîte et le couvert, tout cela est pris en charge par les Académies Tarsus. De plus, vous recevrez chaque mois un généreux traitement pour couvrir vos frais divers. Pour finir, vous passerez des séances de dépistage et de préparation préopératoire gratuites pour les toutes dernières biomodifications. Les pensionnaires qui réussiront brillamment la première phase de l'entraînement recevront une panoplie de biomodifications et seront formés à leur utilisation.

Le Tarsus consent volontiers à faire toutes ces dépenses car nous voulons mener jusqu'à son terme la Doctrine Educative Complète du Tarsus®.

Nos recrues ont déjà reçu la garantie d'obtenir des postes à responsabilité dans les plus grandes sociétés, car ils sont les meilleurs en entrant au Tarsus et seront encore meilleurs quand ils en sortiront.

Nous savons, Alex, que vous aussi serez de ce nombre.

Parlez de cette opportunité avec vos proches et confirmez-nous votre accord dans les 30 jours en écrivant à : TARSUS.IOS.INVITATION. En attendant, nous sommes à votre disposition pour toute question, même si pour des raisons de confidentialité, nous ne pouvons peut-être pas y répondre avant votre inscription.

CONFIDENTIEL

**TARSUS
PROGRAMME
I.O.S. : PROFILS
PERSONNELS**

Dr Leila Nassif.

Poste : *coordinatrice, centre d'entraînement avancé de Seattle*

Statut : *active*

Née au Caire dans une famille pauvre, Leila Nassif a été acceptée dans un programme élémentaire du Tarsus à l'âge de 6 ans, après obtention d'une bourse. Elle a grandi en suivant le programme du Tarsus et, au bout de 22 années d'études, a décroché une maîtrise en Sciences administratives et un diplôme de médecine du Centre médical de Séville, avec des certificats en psychologie et en biomodification. Elle a occupé le poste d'administratrice adjointe au Centre de Thérapie Reconstructrice de Quito pendant quatre ans, avant de se voir proposer le poste qu'elle occupe actuellement.

Malgré son jeune âge, le docteur Nassif a démontré qu'elle était parfaitement qualifiée pour ce poste. Energique, agréable et débordante d'énergie, le docteur Nassif a gagné l'affection et le respect de ses étudiants. Pour avoir elle aussi grandement bénéficié des programmes financés par des bourses du Tarsus, elle comprend d'autant mieux ce que vivent les pensionnaires. Sa loyauté sans failles aux principes fondamentaux du Tarsus est la garantie qu'elle accomplira sa mission avec objectivité et efficacité.



Billie Adams

Poste : *pensionnaire du Tarsus, Phase 2, Complexe du Nouveau Chicago*

Statut : *active*

Sous bien des aspects, Billie Adams est à la fois la meilleure et la moins bonne pensionnaire de la Phase 2 du Tarsus. Si elle a assimilé l'entraînement physique et les cours de la Phase 1 avec une efficacité qui prouve son aptitude à suivre la Phase 2, ses capacités d'adaptation sociales sont bien moins encourageantes.

Billie a grandi dans le Vieux Chicago de l'après-Crise, et ses premières expériences dans la rue l'ont endurcie et rendue cynique. Elle est particulièrement méfiante à l'égard des collectivités. Son caractère impulsif l'a souvent mise dans des situations conflictuelle, et conduite à la limite de l'insubordination avec ses instructeurs. Toutefois, ses grandes compétences, ainsi que le fait d'avoir **XXXCLASSIFICATION DE SECURITEXXX**, lui ont valu d'être sélectionnée dans le programme du Tarsus.

Billie a montré de l'intérêt pour les pensées et les organisations subversives et doit pour cette raison être surveillée de près. Elle s'est prise d'une affection quasi-familiale pour Alex D, une autre recrue du programme. Ses sentiments devraient pouvoir être utilisés pour modérer son impétuosité.

**Leo Jankowski**

Poste : *pensionnaire du Tarsus, Phase 2, Complexe de Seattle*

Statut : *active*

Recrue hors pair, Leo Jankowski a systématiquement fait montre d'une très grande assurance, ainsi que d'une loyauté remarquable. Il est également très influençable. Tous ces traits de caractère devraient lui assurer un brillant avenir dans les opérations militaires sur le terrain. Bien que ses prouesses physiques soient exceptionnelles, le terme "honnête" est celui qui qualifierait le mieux ses résultats scolaires. Ses meilleurs résultats ont tous trait aux sciences de la biomodification, ce qui s'explique probablement par son désir de parachever la procédure de biomodification.



Le tempérament agressif de Leo doit être modéré, car il a tendance à se manifester par un excès de confiance, frôlant parfois l'arrogance. En raison de sa supériorité physique sur sa camarade Klara Sparks, il est convaincu d'être le meilleur élève du programme du Tarsus. Il est à espérer qu'au contact de ses camarades Billie Adams et Alex D, il évaluera ses propres compétences à leur juste valeur.

En raison de son intérêt pour la spécialisation militaire, Leo a été autorisé à participer à un certain nombre d'opérations de sécurité de niveau inférieur. Sur le terrain, il s'est jusqu'à présent distingué par sa discipline et son efficacité.

Klara Sparks

Poste : *pensionnaire du Tarsus, Phase 2, Complexe de Seattle*

Statut : *active*

Klara Sparks, qui a fait preuve de beaucoup d'empressement dans ses études, s'est distinguée par sa capacité exceptionnelle d'empathie, surpassant de loin les autres élèves de la Phase 2. Ses qualités la destinent à une grande carrière de négociatrice, ou du moins dans la résolution des conflits. Klara a du charisme et ressent une véritable affection pour les autres pensionnaires et ses instructeurs. Elle sait mieux que personne motiver les gens. Sa loyauté envers le Tarsus, tout comme son dévouement, sont absolus.



Le principal défaut de Klara, en tant que recrue, est sa tendance à subordonner ses progrès à ceux des autres. En réalité, sa grande amitié pour son camarade Leo Jankowski est presque devenue une relation d'interdépendance, dans laquelle Leo domine les succès de Klara afin de confirmer sa supériorité imaginaire, tandis que Klara bride son potentiel, afin de ne pas menacer Leo. L'arrivée des nouvelles recrues de la phase 2 du Nouveau Chicago, permettra peut-être de briser ce cycle et Leo et Klara pourront certainement progresser en laissant s'exprimer leur véritable potentiel.

CREDITS DE DEUX EX : INVISIBLE WAR

Ion Storm Austin

Studio Director Warren Spector

Project Director Harvey Smith

Executive Producer Denise Fulton

Producer Paul Weaver

Associate Producer Tara Thomas

Lead Programmer Chris Carollo

Programmers Matt Baer, Alex Duran, David Kalina, Jeremy Mappus, Art Min, David Reese, Kain Shin

Additional Programming Jon Blow, Alex Chrisman, James Clarendon, Ian Dunlop, Gabe Farris, John Harries, Elan Ruskin, Paul Tozour

Director of Technology Tim Little

Lead Technology Programmer John Talley

Technology Group Ted Jump, Donavon Keithley, Tim Perry, Mike Privett, Brian Sharp, Pete Shelus, Wendy White, David Whitney

Lead Designer Ricardo Bare

Senior Designers Monte Martinez, Steve Powers

Designer/Game Data Management Kent Hudson

Designers Brian Glines, Clay Hoffman

Additional Design Nate Blaisdell, Jeremy Graves, David Riegel

Art Direction Whitney Ayres, Sergio Rosas

Artists Gregory Callahan, Jared Carr, Chris Cobb, Mike Dean, Paul Effinger, Steve Hartman, Raby Hampton, Rob Kovach, Jay Lee, Jim Magill, Terry Manderfeld, Joey Santori, Brady Townsend, Michael Washburn, Sam Yeates

Additional Art Stefan Henry-Biskup, Clay Hoffman, Den Johnson, Frank Teran, Mark Vearrier

Lead Writer Sheldon Pacotti

Writing Sarah Paetsch

Intro Cinematics Saab and Miller Productions

Endgame Cinematics vTorque

Audio Director Alexander Brandon

Audio Mark Lampert, Todd Simmons

Session Musicians Joey Santori, Shane O'Madden, Ian Davidson

NG Resonance Songs Performed by kidneythieves
(www.kidneythieves.com)

Quality Assurance Manager Kay Gilmore

Quality Assurance Lead Dane Caruthers

PC Lead Tester Jon Savinelli

Quality Assurance Team John Alme, Elizabeth Becker, Jacob Beucler, Thomas Bonner, Mark Capers, Andre Garcia, Tim Johnson, Devin Krieg, Patrick Moran, Nathan Regener, David Saleh, Tyler Sargent, Dwight Spaulding, Josh Stoke, Justin Wingard, Brad Woolwine, Matt Wydra
Ion Storm Support Staff Mark Fletcher, Stan Herndon, Ethan McDonald, Kim Wale, Chad Warren, Pam Wolford, Chuque Berry

Documentation Incan Monkey God Studios
(Chris McCubbin, writer; Raini Madden, designer; David Ladyman, editor)

Special Thanks The Thief 3 Team, Doug Church, Lulu Lamer, Greg Richardson, Jim Black, NVidia, Ken Demarest, Peter Marquardt, Jake Hughes, Crystal Dynamics, Tracy Roswell Casting, Kyle Anderson, Microsoft ATG Team, Dave Watkins, Nghia Lam, Stephen Orsak, Bionatics, Danetracks, Despot and PlanetDeusEx, Our fans and supporters

And More Special Thanks to Unreal™ Technology Development, Tim Sweeney and the rest of the Unreal™ team at Epic Games, Inc.

Deus Ex: Invisible War uses Bink Video. ©1997-2003 by RAD Game Tools, Inc.
Havok.com™, ©1999-2003 Telekinesys Research Limited

EIDOS INC. US

President Rob Dyer

VP of Marketing Paul Baldwin

Director of Marketing Chip Blundell

Product Manager Matt Gorman

Director of Product Operations Kathy Schoback

Quality Assurance Manager Michael R. Kelly

Asst. Quality Assurance Manager Colby McCracken

Product Test Coordinator Erik Kennedy

Asst. Product Test Coordinator Stephen Cavoretto

Product Submissions Manager Brian King

Customer Support Supervisor Scott Holbert

PR Manager Michelle Seebach Curran

PR Specialist Kjell Vistad

Channel Marketing Director Kim Pendleton

Website Yasuto Suga

QA Test Team Ian Stasukevich, Darren Krommenhock, Jason Stevenson, Kip Ernst, Nicole Ferrara, Mike Gonos, Patrick Goodspeed, Kari Hattner, Julian Mehlfeld, Ralph Ortiz, Jordan Romaidis, Daniel Franklin, Matthew Kagle.

Special Thanks Kevin Weston, Christian Chatterjee, Jamie Bartolomei, Paula Cook, Dan Johnson, Sharon Gamble, Michael Minson, Greg Wu, Mike Orenich, Shelley Porter, Adam Braswell, Denny Chiu, Malachi Boyle, Janty Sumimoto, Wyman Jung, Julie Leibowitz, Sam Tehrani, Rob Fitzpatrick and Greg Richardson.

EIDOS UK

President Mike McGarvey

Producer Patrick Cowan

Executive Producer Martin Alltimes

Development Director David Rose

Office Manager Louise Fisher

Head of Development Operations Flavia Timiani

Localisation Producer Luke Valentine

Group Localisation Manager Caroline Simon

Localisation Coordinator Monica Dalla Valle

Brand Manager Kathryn Clements

Mastering/Compatibility Jason Walker

QA Director Chris Rowley

Assistant QA Manager John Ree

Test Coordinator Lawrence Day

Assistant Test Coordinator Andrew Standen

QA Technicians Richard Acherki, Andrew Nicholas, Will Ormerod, Tyrone O'Neil, Gabriel Allen, Mike Owusu, Paul Mulcare, Steve Addis

Localisation PTC Iain Willows

Assistant Localisation PTC Dario Scimone

Localisation QA Technicians Jacques Galon, Laure Diet, Angelo Rocca, Fausto Trevisan, Pedro Geppert, Andreas Gschwari, Henrik Prinz, Torben Malessa, Daniel Bendzko, Lars Carstensen, Carsten Röhr, Ralf Bauer, Pablo Trenado, Joaquin De Prado, Corinne Callois

EIDOS FRANCE

Responsable marketing produit Benoît Bohet

Responsable RP Priscille Demoly

Responsable Localisation Guillaume Mahouin

Traduction Around The Word

GARANTIE

Déclaration de droits de propriété intellectuelle et de garantie limitée Eidos

AVIS

Eidos Interactive Limited (« Eidos ») se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations à ce produit à tout moment et sans préavis.

Eidos ne fait aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa commerciabilité ou son adéquation à un but particulier.

Tous les personnages et noms de marques apparaissant dans ce jeu sont fictifs et toute similarité avec des personnes ou organisations existantes serait une pure coïncidence.

GARANTIE LIMITÉE EIDOS

Eidos garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel informatique que le support d'enregistrement sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés ne rencontrera, dans des conditions normales d'utilisation, aucune défaillance en termes de matériaux ou de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos dans le cadre de cette garantie limitée sera, à sa seule discrétion, de réparer ou de remplacer tout support défectueux, à condition que le produit d'origine soit renvoyé à Eidos dans son état initial à l'adresse mentionnée ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat datée, d'une description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé. Cette garantie ne s'applique pas aux supports ayant fait l'objet d'une mauvaise utilisation ou aux supports endommagés ou excessivement usés.

CETTE GARANTIE LIMITÉE NE S'APPLIQUE PAS AUX PROGRAMMES LOGICIELS AUX-MÊMES QUI SONT FOURNIS « TELS QUELS » ET SANS GARANTIE OU REPRÉSENTATION QUELLE QU'ELLE SOIT. DANS LA LIMITE DES DISPOSITIONS PRÉVUES PAR LA LÉGISLATION EN VIGUEUR, EIDOS DÉCLINE TOUTE GARANTIE (Y COMPRIS, SANS LIMITATION, LES GARANTIES IMPLIQUÉES PAR LA LOI, LES STATUTS, L'USAGE OU AUTRE) CONCERNANT LA COMMERCIALITÉ, LA QUALITÉ ET/OU L'ADÉQUATION À UN BUT PARTICULIER DE CE PRODUIT LOGICIEL INFORMATIQUE.

Cette garantie limitée vient s'ajouter à vos droits statutaires et n'y contrevient pas.

ADRESSE DE RETOUR :

Eidos France

Service Consommateurs

6 blvd, du Gal Leclerc

92 115, Clichy Cedex - France

Il est conseillé d'envoyer vos jeux par courrier recommandé avec accusé de réception. Eidos n'est pas responsable des jeux disparus ou volés.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi d'un jeu ou d'une partie de jeu ne seront pas remboursés.

RETOUR APRÈS EXPIRATION DE LA PÉRIODE DE GARANTIE :

Passé le délai de 90 jours Eidos accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit (par chèque ou par mandat postal libellé à l'ordre de Eidos Interactive France). Renvoyez votre jeu à l'adresse indiquée ci-dessus accompagné de votre règlement, d'une preuve d'achat datée, de la description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé.

Le tarif ci-dessus s'applique à la France Métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

INFORMATIONS DE SÉCURITÉ

PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

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

- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

• Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. – 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, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas

dent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même 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, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE

Lisez attentivement le manuel d'instructions pour vous assurer que votre utilisation est correcte. Lorsque vous insérez ce disque dans votre ordinateur, placez-le toujours de sorte que la face de lecture souhaitée soit orientée vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, faites attention à ne pas en toucher la surface. Tenez-le par les côtés. Veillez à ce que le disque soit propre et sans éraflures. Si vous constatez que la surface du disque est sale, essuyez-la délicatement avec un chiffon doux et sec. Ne laissez pas ce disque à proximité d'une source de chaleur et ne l'exposez pas directement à la lumière du soleil ou à une humidité excessive. Veillez à ne pas utiliser de disque fissuré, abîmé, de forme irrégulière ou ayant été réparé avec une bande adhésive. Cela pourrait en effet endommager votre PC.

AUTRES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ

Ce manuel d'instructions contient des informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Nous vous demandons de le lire attentivement et de comprendre ces informations avant d'utiliser ce logiciel.

ATTENTION : EVITEZ D'ENDOMMAGER VOTRE TÉLÉVISEUR

À ne pas utiliser avec certains moniteurs et écrans de télévision. Certaines télévisions (notamment les écrans translucides, les écrans à projection de face et les écrans plasma) peuvent être endommagés par l'utilisation de jeux vidéo. Les images statiques ou autres images présentées lorsque vous jouez à un jeu (ou lorsque vous mettez le jeu en pause ou en attente) peuvent causer des dommages permanents dans votre tube cathodique, et risquent de « fondre » sur l'écran, en créant une ombre permanente de l'image statique qui apparaîtra à tout moment, et ce même lorsque vous ne jouez pas. Consultez toujours le manuel de votre moniteur ou de l'écran de votre télévision ou contactez le fabricant pour vérifier que l'utilisation de jeux vidéo ne causera pas de dommages.

SERVICES CONSOMMATEURS

Assistance, concours, astuces, solutions et infos 24h/24

Vous avez besoin d'une assistance sur un jeu Eidos ? Vous cherchez une info ?

Vous êtes bloqué, il vous faut une astuce, des codes ou une solution complète pour un jeu Eidos ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée 24h/24 et 7j/7 :

SERVEUR VOCAL AU 08 92 68 19 22*

MINITEL 3615 EIDOS*

SITE INTERNET [HTTP://WWW.EIDOS.COM](http://WWW.EIDOS.COM)

***0,34 €/MIN, DISPONIBLE 24H/24 (FRANCE UNIQUEMENT)**

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous rencontrez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un jeu PC Eidos ? Vous avez besoin d'une assistance technique ?

- Consultez d'abord le fichier « Lisezmoi » ou « Readme ». Ce fichier situé sur le CD-ROM contient des informations importantes de dernière minute et peut être la solution à votre problème.
- Vous pouvez également consulter les réponses aux questions fréquentes (les FAQ) et éventuellement obtenir une mise à jour du jeu (Patch) en visitant la rubrique support de notre site Internet :

<http://www.eidos-france.fr/support/> (assistance technique uniquement)

- Si vous souhaitez nous téléphoner, afin de vous répondre le plus efficacement possible, appelez à proximité de votre ordinateur avec les informations suivantes : type de machine (nom, microprocesseur...), mémoire vive (RAM), marque, type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de carte son. N'oubliez pas de fournir le titre, la version du jeu ainsi que la description détaillée du problème rencontré. Transmettez toutes ces informations dans votre email ou votre courrier, si vous préférez nous écrire.

- Il est également utile de préparer un fichier de diagnostic avant de nous appeler, à l'aide du programme "DXDiag". Voici la marche à suivre :
 - Cliquer sur Démarrer
 - Cliquer sur Exécuter
 - Saisir dxdiag
 - Cliquer sur OK
 - Cliquer sur Enregistrer toutes les informations et sauvegardez le fichier sur votre ordinateur.

Lors de votre appel au service d'Assistance technique, tenez à disposition une sortie papier de ce fichier ou ouvrez-le à l'écran. Si vous envoyez une question par e-mail ou par courrier, joignez ce fichier à votre message.

VOUS POUVEZ NOUS CONTACTER DIRECTEMENT NOTRE HOTLINE TECHNIQUE AU :

08 25 15 00 57 (Numéro Indigo - prix d'un appel normal).

Horaires d'ouverture : du lundi au vendredi de 10h à 19h, le samedi de 10h à 18h

NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPENDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

VOUS POUVEZ AUSSI NOUS ENVOYER UN EMAIL À PARTIR DE LA PAGE SUPPORT DE NOTRE SITE INTERNET :

<http://www.eidos.fr/support/>

Cliquez sur l'icone Enveloppe en haut de la page

(N'oubliez pas de nous fournir toutes les informations nécessaires - voir plus haut)

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT NOUS ÉCRIRE À :

Eidos France
Service Consommateurs
6 blvd, du Gal Leclerc
92 115, Clichy Cedex – France

(N'oubliez pas de nous fournir toutes les informations nécessaires - voir plus haut)

POUR ÊTRE LES PREMIERS INFORMÉS !

Pour être avisé de toutes les nouveautés Eidos, de la disponibilité des démos, des dernières images ou vidéos des jeux que vous attendez, des dates de sorties, des derniers concours et promotions, n'hésitez pas à vous inscrire sur notre site Internet pour recevoir notre bulletin, directement dans votre boîte aux lettres email.

HTTP://WWW.EIDOS.FR (RUBRIQUE NEWSLETTER)

Deus Ex: Invisible War (c) Ion Storm, 2003

Published by Eidos Limited, 2003. Developed by Ion Storm.

Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trade marks of the Eidos Group of Companies

All Rights Reserved.

Tous droits réservés. PRODUIT DESTINÉ UNIQUEMENT À UN USAGE DOMESTIQUE. Toute copie, adaptation, location, autorisation de jeu contre paiement, prêt, distribution, extraction, violation de protection de copie, revente, utilisation en galeries d'arcade, diffusion, performance publique et transmission sur Internet, par câble ou toute autre forme de télécommunications, ainsi que tout accès ou utilisation sans autorisation de ce produit ou de tout composant protégé par une marque commerciale ou par des droits de copyright, y compris ce manuel, est interdite.

Édité et Distribué par Eidos France - 6 bdv, du Gal Leclerc. 92115 Clichy Cedex France - SARL au capital de 7623 Euros - RCS Nanterre B 334 213 113

The PEGI age rating system:

Le système de classification PEGI :

El sistema de clasificación por edad PEGI:

Il sistema di classificazione PEGI

Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge :

Categorías de edad:

Categorie relative all'età

Altersklassen:



Note: There are some local variations!

Note : Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays !

Nota: Variará en función del país!

Nota: Può variare a secondo del paese

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu :

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto

Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
LENGUAJE INAPROPIADO
CATTIVO LINGUAGGIO
VULGÄRE SPRACHE



DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG



DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGE
DROGEN



FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND SCHRECKEN



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT



VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENZA
VIOLENZA
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>