

# AVERTISSEMENT

**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 d'antécédent 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.

# SOMMAIRE

Installation & Démarrage .....	4
Configuration requise .....	4
Lancement du jeu .....	5
Menu principal .....	5
Pause du jeu .....	6
Sauvegarde & Chargement .....	7
Difficulté des combats .....	8
Création du personnage .....	9
Apparence .....	9
Compétences .....	10
Bonjour, agent Denton .....	11
Affichage passif .....	11
Moniteur de dégâts .....	11
Modification active .....	11
& Icones des appareils .....	12
Objets à portée de main .....	12
Ecrans d'information .....	13
Inventaire .....	14
Santé .....	16
Modifications .....	16
Compétences .....	18
Objectifs & Notes .....	19
Conversations .....	20
Images .....	20
Carnets .....	21
Examen visuel .....	21
Centrage .....	21
Amélioration de la vision .....	22

Textes & Messages .....	22
Mouvement .....	23
Déplacements discrets .....	23
(S'accroupir & Ramper) .....	25
Utilisation du matériel .....	26
Nano-clés .....	28
Objets autonomes .....	28
Gestion de l'inventaire .....	28
Améliorations des armes .....	29
Communication .....	29
Combat .....	30
Visée .....	30
Types d'armes .....	31
Rechargement & Munitions .....	33
Pièges .....	34
Dommages & Soins .....	34
Dommages .....	34
Soins .....	34
Energie .....	36
Espionnage .....	37
Crochetage .....	37
Intrusion électrique .....	38
Le monde du jeu .....	39
Transports longue distance .....	39
Déplacement & Jet d'objets .....	39
Containers .....	39
Terminaux informatiques .....	40

Carte de crédit rechargeable & Distributeurs bancaires .....	41
Stations de sécurité .....	41
Paramètres .....	42
Clavier / Souris .....	42
Commandes .....	43
Options du jeu .....	43
Affichage .....	45
Couleurs .....	46
Son .....	47
Menu précédent .....	47

*Remarque : Toutes les références à un "clic" dans ce manuel correspondent à un clic sur le bouton gauche de la souris, sauf s'il est précisé que vous devez cliquer sur le bouton droit.*



# INSTALLATION & DEMARRAGE

Pour installer Deus Ex, insérez le CD-ROM du jeu dans votre lecteur. Le panneau de lancement sera affiché au bout de quelques secondes. Cliquez sur Suivant pour lancer l'installation et conformez-vous aux instructions affichées à l'écran. Si le panneau de lancement n'apparaît pas lorsque vous insérez le CD-ROM dans votre lecteur, double-cliquez sur l'icône POSTE DE TRAVAIL, puis sur l'icône du CD-ROM et enfin sur le fichier SETUP.EXE. Vous ouvrez ainsi manuellement le panneau de lancement.

Vous devez ensuite indiquer quels éléments du jeu vous souhaitez installer. Le jeu tournera plus vite si les fichiers génériques du jeu, les cartes et les voix sont installés sur le disque dur. Ne désactivez pas l'installation de DirectX, sauf si vous êtes certain(e) d'avoir déjà installé DirectX 7.0a sur votre machine. Une fois l'installation terminée, vous devez redémarrer votre ordinateur avant de commencer à jouer.

## CONFIGURATION REQUISE

### Configuration minimale :

Pentium™II 300 Mhz ou équivalent

Windows 95/98

64 Mo de RAM

Carte graphique accélératrice 3D compatible DirectX 7.0a

Carte son compatible DirectX 7.0a

DirectX 7.0a (fourni) ou version ultérieure

Lecteur de CD-ROM 4x

150 Mo d'espace libre non compressé sur disque dur, et suffisamment d'espace pour les sauvegardes des parties

Clavier et souris

### Configuration conseillée :

Processeur AMD Athlon™ ou Intel Pentium™ III

128 Mo de RAM

Carte 3D avec 16 Mo de VRAM

Lecteur de CD-ROM 8x

750 Mo d'espace libre non compressé sur disque dur, et suffisamment d'espace pour les sauvegardes des parties

Carte audio compatible EAX

*REMARQUE : une carte accélératrice 3D est nécessaire ; 3Dfx Glide et Direct3D sont reconnus. Vous aurez peut-être besoin de mettre à jour les pilotes de votre matériel avant de commencer à jouer.*

## LANCEMENT DU JEU

Avant de jouer à Deus Ex, le jeu doit être installé et votre ordinateur doit afficher le bureau de Windows. Cliquez sur **DEMARRER** dans la Barre des tâches puis sur **PROGRAMMES/DEUS EX/JOUER A DEUS EX**.

## MENU PRINCIPAL

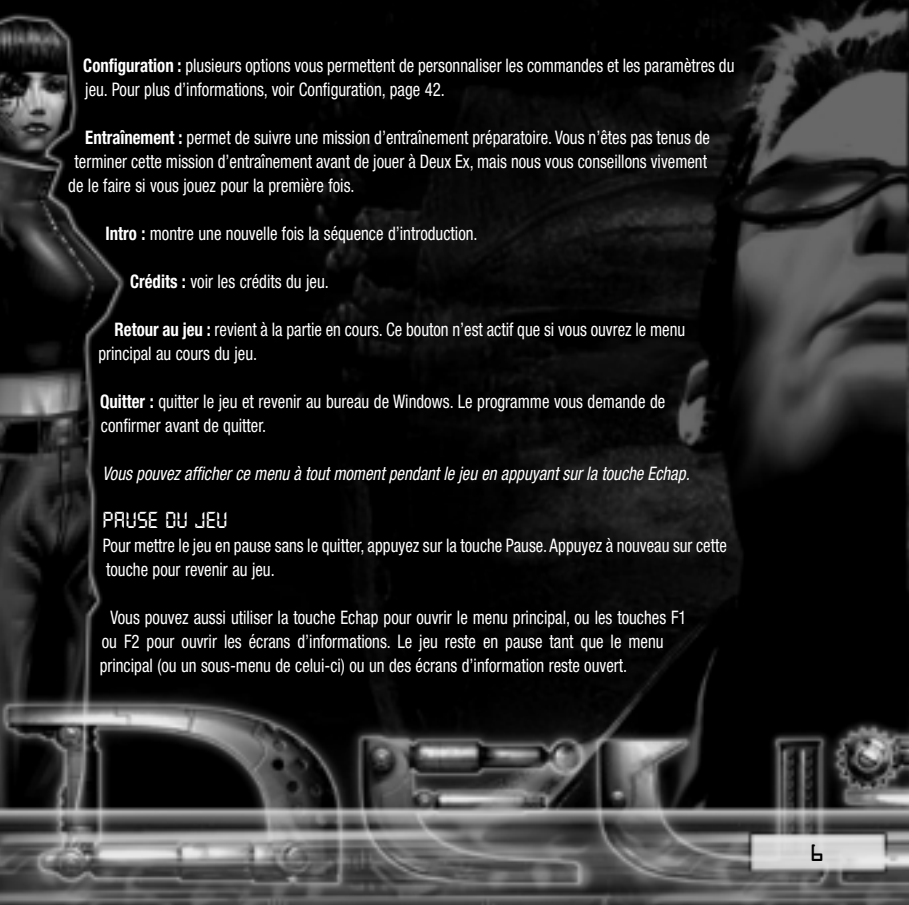
Le premier menu affiché lorsque vous lancez Deus Ex est le menu principal, qui contient les options suivantes.

**Recommencer** : début d'une nouvelle partie, en commençant par le niveau de difficulté et la création du personnage.

**Sauvegarder** : (uniquement active si vous activez le menu principal pendant le jeu), voir Sauvegarde & Chargement, page 7.

**Charger** : voir Sauvegarde & Chargement, page 7.





**Configuration** : plusieurs options vous permettent de personnaliser les commandes et les paramètres du jeu. Pour plus d'informations, voir Configuration, page 42.

**Entraînement** : permet de suivre une mission d'entraînement préparatoire. Vous n'êtes pas tenus de terminer cette mission d'entraînement avant de jouer à Deux Ex, mais nous vous conseillons vivement de le faire si vous jouez pour la première fois.

**Intro** : montre une nouvelle fois la séquence d'introduction.

**Crédits** : voir les crédits du jeu.

**Retour au jeu** : revient à la partie en cours. Ce bouton n'est actif que si vous ouvrez le menu principal au cours du jeu.

**Quitter** : quitter le jeu et revenir au bureau de Windows. Le programme vous demande de confirmer avant de quitter.

*Vous pouvez afficher ce menu à tout moment pendant le jeu en appuyant sur la touche Echap.*

## PAUSE DU JEU

Pour mettre le jeu en pause sans le quitter, appuyez sur la touche Pause. Appuyez à nouveau sur cette touche pour revenir au jeu.

Vous pouvez aussi utiliser la touche Echap pour ouvrir le menu principal, ou les touches F1 ou F2 pour ouvrir les écrans d'informations. Le jeu reste en pause tant que le menu principal (ou un sous-menu de celui-ci) ou un des écrans d'information reste ouvert.

## SAUVEGARDE & CHARGEMENT

Vous pouvez sauvegarder ou charger une partie à partir du menu principal. L'option Sauvegarder ne sera active que si vous ouvrez le menu principal pendant le jeu. Vous ne pourrez pas sauvegarder une partie pendant une conversation ou un message de la Cominterface.

*REMARQUE : vous pouvez sauvegarder un nombre illimité de parties dans Deus Ex. Si vous sauvegardez fréquemment, nous vous conseillons d'effacer de temps en temps certains fichiers de sauvegarde plus anciens pour libérer de l'espace sur votre disque dur. Vous pouvez aussi écraser des sauvegardes trop anciennes au lieu de créer de nouveaux fichiers de sauvegarde.*

La fenêtre Sauvegarder partie / Charger partie contient les éléments suivants :

A gauche de l'écran, vous voyez la liste de toutes les sauvegardes disponibles par ordre chronologique, en commençant par la plus récente. Pour changer leur ordre, cliquez sur une sauvegarde et faites-la glisser sur l'emplacement de votre choix. Les sauvegardes sont identifiées par leur nom, l'heure et la date auxquelles elles ont été créées.

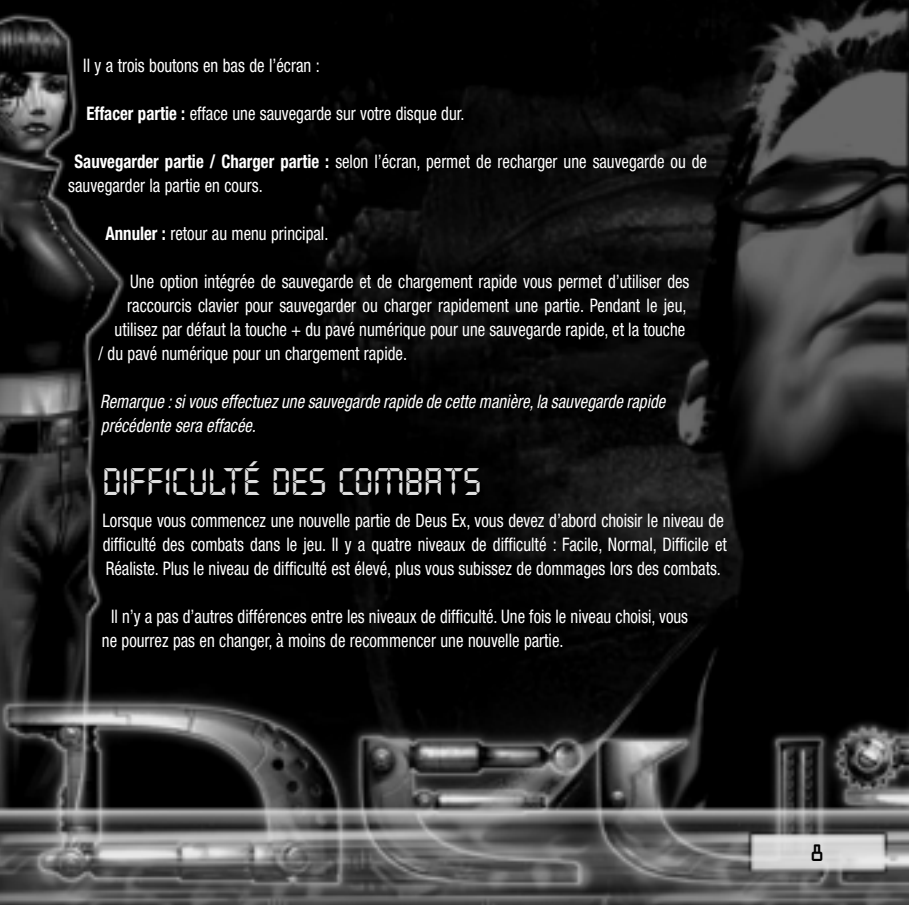
Le nom par défaut d'une sauvegarde correspond au lieu visité, mais vous pouvez la renommer en cliquant sur son nom et en entrant un nouveau nom au clavier.

Cliquez sur une des sauvegardes de la liste pour la sélectionner, vous pouvez alors la charger, l'effacer ou la remplacer par une nouvelle sauvegarde. Renommez la nouvelle sauvegarde si vous voulez lui attribuer un nom différent.

Si vous ne sélectionnez pas une sauvegarde existante avant de cliquer sur le bouton Sauvegarder partie, le programme crée une nouvelle sauvegarde en début de liste.

A droite de l'écran se trouve une fenêtre contenant une petite image monochrome de votre champ de vision au moment de la sauvegarde, ainsi que le lieu de sauvegarde.





Il y a trois boutons en bas de l'écran :

**Effacer partie** : efface une sauvegarde sur votre disque dur.

**Sauvegarder partie / Charger partie** : selon l'écran, permet de recharger une sauvegarde ou de sauvegarder la partie en cours.

**Annuler** : retour au menu principal.

Une option intégrée de sauvegarde et de chargement rapide vous permet d'utiliser des raccourcis clavier pour sauvegarder ou charger rapidement une partie. Pendant le jeu, utilisez par défaut la touche + du pavé numérique pour une sauvegarde rapide, et la touche / du pavé numérique pour un chargement rapide.

*Remarque : si vous effectuez une sauvegarde rapide de cette manière, la sauvegarde rapide précédente sera effacée.*

## DIFFICULTÉ DES COMBATS

Lorsque vous commencez une nouvelle partie de Deus Ex, vous devez d'abord choisir le niveau de difficulté des combats dans le jeu. Il y a quatre niveaux de difficulté : Facile, Normal, Difficile et Réaliste. Plus le niveau de difficulté est élevé, plus vous subissez de dommages lors des combats.

Il n'y a pas d'autres différences entre les niveaux de difficulté. Une fois le niveau choisi, vous ne pourrez pas en changer, à moins de recommencer une nouvelle partie.



# CREATION DU PERSONNAGE

Avant de jouer, vous devez déterminer quel sera votre personnage. L'écran de création du personnage s'affiche automatiquement au début d'une nouvelle partie.

Vous pouvez remplacer le nom affiché dans le champ "Nom usuel" en cliquant sur le menu du nom et en entrant le nom souhaité. Ce nom devient alors votre "vrai" nom dans le jeu, mais on s'adressera généralement à vous en utilisant votre nom de code : J.C. Denton, que vous ne pouvez pas changer.

Il y a trois boutons en bas de l'écran de création du personnage :

**Annuler changements** : annule toute modification et revient au personnage, à l'apparence et aux compétences par défaut.

**Commencer Partie** : sauvegarde vos modifications et lance le jeu. Votre apparence est définie et les modifications ultérieures de vos compétences ne pourront se faire que par la progression normale (voir Compétences, page 18)

**Annuler** : retour au menu principal sans lancer une nouvelle partie.

## APPARENCE

Les flèches au-dessous du portrait de votre personnage vous permettent de choisir la couleur de ses cheveux et de sa peau. Le portrait affiché lorsque vous quittez l'écran de création du personnage détermine votre apparence dans le jeu.







## COMPÉTENCES

Vous disposez de onze compétences dans le jeu, chacune comportant quatre niveaux de maîtrise : Nul, Novice, Qualifié et Expert. Vous commencez le jeu au niveau Nul (sauf pour les Armes : Pistolet, au niveau Novice) et vous disposez de 5000 points pour améliorer vos compétences. Le coût du niveau supérieur dans chaque compétence est indiqué à côté de son nom. Pour plus d'informations, voir Compétences, page 18.

Une petite fenêtre à côté des boutons indique le nombre de points de compétence non utilisés.

Il y a également deux boutons sous la liste des compétences.

**Améliorer** : sélectionnez une compétence et cliquez sur AMELIORER pour augmenter cette compétence d'un niveau, si vous avez suffisamment de points.

**Déclasser** : sélectionnez une compétence et cliquez sur ce bouton pour faire baisser cette compétence d'un niveau (niveau minimum : Nul) et récupérer les points correspondant au niveau supérieur pour les redistribuer.

Lors de la création de votre personnage, vous pouvez déclasser votre niveau automatique de compétence au Pistolet pour augmenter le nombre de points dans d'autres compétences, mais nous le déconseillons aux joueurs débutants.

Le déclassement n'est disponible qu'au début d'une nouvelle partie.

# BONJOUR, AGENT DENTON

Dans Deus Ex, vous incarnez l'agent J.C. Denton, un agent secret nano-modifié de l'UNATCO, la Coalition Anti-terroriste des Nations Unies.

## AFFICHAGE PASSIF

Vos nano-processeurs internes effectuent en permanence des diagnostics sur votre état physique. Ces informations sont transmises directement vers votre nerf optique sous la forme d'un affichage passif, qui apparaît sur les deux côtés de l'écran.

### MONITEUR DE DEGRATS

Dans le coin supérieur gauche de votre champ de vision, un diagramme de votre corps est affiché. Il comporte des codes de couleurs pour vous indiquer les dommages physiques subis par les différentes parties de votre corps. Ces couleurs, du meilleur au pire, sont : Vert (santé presque parfaite), Vert pâle, Jaune (dommages modérés), Orange, Rouge (état grave) et Noir (incapacité totale). Vos bras et vos jambes sont les seules parties de votre corps pouvant être affichées en noir... si votre tête ou votre poitrine sont aussi gravement touchées, c'est la mort.

En revanche, si vous avez été touché aux bras ou aux jambes, cela affecte vos capacités de visée, de course et de saut.

**Barre de bioénergie :** cette barre, à gauche du diagramme de votre corps, indique la quantité de bioénergie disponible pour alimenter vos nano-modifications. Si la barre arrive au niveau de la tête, cela indique que vous avez le plein de bioénergie.



**Barre de réserve d'air :** cette barre, à droite du diagramme de votre corps, n'est visible que lorsque vous êtes sous l'eau. Plus vous retenez votre respiration, plus cette barre diminue. Lorsqu'elle est vide, vous commencez à vous noyer et à subir des dommages physiques. Si vous respirez de l'air, ne serait-ce qu'un bref instant, la barre se remplit entièrement.

**Indicateurs de dangers environnementaux :** ces icônes, à gauche de l'écran, ne clignotent que si vous vous trouvez dans un environnement pouvant provoquer des dommages physiques. Ces dangers comprennent la radioactivité, l'électricité, les gaz toxiques et le feu.

### MODIFICATION ACTIVE ET ICONES DES EQUIPEMENTS SPECIAUX

Ces icônes apparaissent sur la droite de votre champ de vision. Elles vous indiquent les modifications actives et les équipements spéciaux actifs.

Les icônes des équipements spéciaux disposant d'une réserve interne d'énergie (armures autonomes, bio-combinaisons, etc.) comportent également une barre jaune indiquant la réserve d'énergie disponible. Lorsque cette barre disparaît, l'équipement est déchargé, donc inutile et il est automatiquement supprimé de votre inventaire.



### OBJETS A PORTEE DE MAIN

Cette rangée de cases en bas de l'écran peut contenir jusqu'à neuf objets de votre inventaire qui sont immédiatement disponibles et prêts à être utilisés instantanément sans devoir ouvrir l'écran de l'inventaire. La dixième case contient toujours votre nano-sélecteur. Les objets contenus dans ces cases sont déjà dans votre inventaire, et ne sont pas des objets supplémentaires. Pour les instructions sur la manipulation des objets disponibles, voir Inventaire, page 14.



Ces objets peuvent être saisis instantanément en appuyant sur la touche correspondant au numéro de leurs cases. Par exemple, si la case trois contient un pied-de-biche, la touche 3 permet de prendre immédiatement le pied-de-biche pour l'utiliser. Si vous avez déjà un autre objet en main, il sera automatiquement remplacé par le pied-de-biche. Si votre souris est équipée d'une molette, vous pouvez l'utiliser pour passer d'un objet à l'autre et sélectionner celui dont vous avez besoin.

**Objets en main :** si vous tenez un objet dans votre main, il est visible dans votre champ de vision. Si vous voulez poser cet objet sans le remplacer par un autre, assurez-vous que le pointeur ne se trouve pas sur un objet donné, puis appuyez par défaut sur la touche Effacer ← ou cliquez avec le bouton droit.

## ECRANS D'INFORMATION (PERSONNAGE)

Vos nano-processeurs internes enregistrent en permanence les informations relatives à votre condition physique, à votre matériel et aux événements récents. Vous pouvez accéder à tout moment à ces données avec la touche F1 (écran de l'inventaire) ou F2 (écran des objectifs et des notes). Une fois dans les écrans d'information, vous pouvez passer d'un écran à l'autre en cliquant sur les onglets en haut de l'écran. Vous pouvez assigner les autres écrans d'information à certaines touches à l'aide de l'option Configuration, puis Clavier / Souris.

Il y a huit écrans d'informations en tout.

*Remarque : les écrans d'information sont affichés par défaut en transparence, ce qui vous permet de garder une vue (réduite) de votre environnement lorsqu'ils sont activés. Le jeu reste en pause tant qu'un écran d'information est ouvert.*

Dans certaines options des menus, une des lettres est soulignée : appuyez sur la touche Alt et sur la lettre soulignée pour activer l'option correspondante.



## INVENTAIRE

Cet écran contient tous les objets utilisables que vous transportez. Votre inventaire contient 30 emplacements, et chaque objet transporté peut mobiliser un ou plusieurs emplacements. Pour plus d'informations sur la gestion et le rangement de votre inventaire, voir Gestion de l'inventaire, page 28.

Cliquez sur un des objets de l'inventaire pour le déplacer ou le voir. Lorsque vous cliquez sur un objet, sa description est affichée dans la fenêtre de droite.

Vous pouvez déplacer des objets dans votre inventaire, en cliquant dessus et en les faisant glisser, à condition d'avoir suffisamment de place pour les objets en question. La position des objets dans l'inventaire n'affecte pas leur disponibilité dans le jeu. Vous aurez parfois besoin de réarranger votre inventaire (ou d'abandonner des objets) pour pouvoir faire de la place pour un objet plus volumineux.

Vous pouvez aussi déplacer des objets entre les icônes des objets "à portée de main" et votre inventaire. Faites glisser un objet à portée de main en dehors de sa case, ou faites glisser un objet de l'inventaire vers une case d'objet à portée de main pour le placer dans cette case (il remplace l'objet qui s'y trouvait déjà). N'oubliez pas que les objets à portée de main ne sont pas une addition à votre inventaire, mais simplement des objets de votre inventaire qui sont accessibles plus rapidement.

**Empilement :** certains objets, notamment la nourriture, peuvent être empilés : plusieurs objets de même type n'occupent ainsi qu'un seul emplacement dans l'inventaire. Si un emplacement de l'inventaire contient plusieurs objets de même type, le nombre d'objets est affiché. Il y a une limite maximum pour certaines armes (Grenades Légères Offensives, Grenades à Impulsion ElectroMagnétique et Grenades Lacrymogènes).

**Nano-sélecteur** : cette fenêtre présente votre nano-sélecteur et les nano-codes qu'il contient. Cliquez dessus pour voir la liste de tous vos nano-codes, présentés dans l'ordre chronologique de leur découverte (les plus récentes en premier).

**Munitions** : cliquez sur le bouton des munitions pour voir la liste des munitions en votre possession, le nombre de cartouches et une description de chaque type de munitions.

**Crédits** : cette petite fenêtre en haut de votre inventaire vous indique le nombre de crédits en votre possession pour toutes vos transactions en liquide.

Les boutons de l'écran de l'inventaire sont les suivants :

**Equiper / Ranger** : place l'objet sélectionné de l'inventaire dans vos mains, prêt à être utilisé, ou range un objet déjà en mains.

**Utiliser** : utilise instantanément un objet sur vous-même (pour manger de la nourriture, par exemple). Chaque clic sur ce bouton utilise un seul objet même s'il y en a plusieurs de même type.

**Jeter** : abandonne un objet de votre inventaire. Lorsque vous refermez l'écran de l'inventaire, l'objet tombe sur le sol et peut ensuite être récupéré normalement. Si vous repassez au même endroit pendant votre mission, l'objet abandonné sera peut-être toujours là. Si vous revenez dans une mission ultérieure, il aura disparu. Vous pouvez également lâcher un objet que vous tenez en main avec la touche par défaut de Tabulation ou la souris.

**Changer de munitions** : cette option est uniquement active pour les armes à projectiles. Elle fait défiler tous les types de munitions disponibles pour cette arme. Le type de munitions actif pour une arme s'affiche dans la fenêtre de description de l'arme chaque fois que vous cliquez sur ce bouton. Vous pouvez également appuyer sur la touche <sup>2</sup> par défaut (touche en haut à gauche du clavier) pour changer de munitions.



## SANTÉ

Cet écran vous permet de surveiller précisément votre état physique général. Il vous indique quels sont les dommages exacts subis par les différentes parties de votre corps.

Cliquez sur l'une des six parties du corps sur le diagramme pour voir une description détaillée de l'effet des dommages subis dans chaque cas. Cliquez sur le bouton Soigner pour soigner la partie du corps concernée avec un médikit.

Si vous cliquez sur Soins auto., vous utilisez le nombre de médikits nécessaires pour soigner entièrement votre corps. Mais cette option doit être utilisée avec parcimonie, car elle réduit rapidement votre provision de médikits.

Une petite fenêtre à droite de l'écran vous indique le nombre de médikits disponibles dans votre inventaire (vous pouvez aussi utiliser un médikit qui se trouve dans votre inventaire ou à portée de main, mais vous ne pourrez pas dans ce cas préciser quelle partie du corps doit être soignée).

## MODIFICATIONS (MODS)

Cet écran vous permet de connaître les nano-modifications actives et votre réserve de bioénergie.

Au départ, vous disposez de 3 nano-modifications installées. Elles sont répertoriées en bas à gauche de l'écran.

**Cominterface** : votre Cominterface permet au Q.G. de suivre vos activités, et vous permet de recevoir des communications neuro-stimulées en temps réel. Elle reste activée en permanence.

**IAH** : un système IAH (Identification : Allié ou Hostile) fait aussi partie de vos logiciels. Il permet d'analyser les personnes et créatures qui se trouvent dans votre champ de vision, et d'identifier les entités hostiles. Il reste activé en permanence.

**Implant éclairant** : vous pouvez activer et désactiver cet implant avec la touche F12. C'est la seule des trois modifications "standard" qui a besoin de bioénergie lorsqu'elle est utilisée. Son faisceau risque parfois d'attirer l'attention, donc prudence lorsque vous voulez passer inaperçu.

Vous disposez de neuf emplacements supplémentaires pour d'autres nano-modifications, placées à différents endroits de votre corps, comme indiqué sur le diagramme à l'écran. Vous pouvez y installer les Modifico-prismes que vous trouverez dans le jeu.

Pour installer une nouvelle modification, vous devez posséder un Modifico-prisme et avoir accès à un Robot-Med. Si vous activez un Robot-Med et détenez un Modifico-prisme, une variante de cet écran sera affichée, avec une option vous permettant d'installer la modification.

**Choix des modifications** : chaque Modifico-prisme est conçu pour un emplacement précis. Lorsque vous en installez un, vous pouvez choisir une des deux modifications disponibles pour l'emplacement choisi. Une fois l'emplacement occupé, la modification est installée de manière permanente, et vous ne pouvez plus accéder à la seconde option. Choisissez donc avec soin. Les modifications choisies affectent de manière sensible le développement de votre personnage, le choix des stratégies les plus efficaces contre vos ennemis et la meilleure façon d'atteindre vos objectifs.

Vous ne saurez pas quelle est la fonction d'une modification tant qu'elle ne sera pas en votre possession. Ceci fait, vous pouvez cliquer sur le Modifico-prisme dans votre inventaire pour voir les différentes options disponibles. Vous obtiendrez plus d'informations sur les modifications lorsque vous trouverez un Robot-Med.





**Amplifications** : une fois qu'une modification est installée, elle peut être améliorée. Toutes les modifications sont installées au niveau Tech 1, la plupart pouvant être amplifiées jusqu'au niveau Tech 4. Chaque amélioration rend une modification plus efficace. Pour améliorer une modification, vous devez posséder un Modifico-prisme amplificateur. Vous n'avez pas besoin d'un Robot-Med pour améliorer une modification, il vous suffit d'utiliser le Modifico-prisme amplificateur quand vous le désirez. Chaque amélioration augmente le niveau Tech des modifications installées, jusqu'au niveau maximum. L'écran des modifications vous indique le nombre de Modifico-prismes amplificateurs en votre possession. Cliquez sur la modification que vous souhaitez améliorer, puis sur le bouton Amplifier pour améliorer la modification. Toute amélioration est permanente.



**Utilisation des modifications** : pratiquement toutes les modifications installées doivent être activées pour être utilisées, et consomment de la bioénergie tant qu'elles restent actives. Pour activer une modification à partir de l'écran des modifications, cliquez sur une modification installée, puis sur le bouton Activer. Vous pouvez également activer les modifications avec les touches de fonction F3 à F12. Sur l'écran des modifications, vous pouvez cliquer sur une modification installée pour voir une description détaillée de sa fonction, et de l'effet de chaque amélioration successive.

**Bioénergie** : vous pouvez également surveiller votre réserve de bioénergie sur l'écran des modifications. Cette réserve et le nombre de cellules bio-électriques disponibles sont affichés en bas à droite de l'écran. Le bouton Utiliser Cellule permet d'utiliser une cellule bio-électrique pour augmenter votre réserve de bioénergie à chaque clic de souris. Vous pouvez également Utiliser une cellule bio-électrique dans votre inventaire ou à portée de main. Une seule cellule bio-électrique restaure 25% de votre bioénergie.



## COMPÉTENCES

Cet écran vous permet d'examiner et d'améliorer vos compétences. Il est identique à l'écran des compétences pour la création du personnage, mais vous ne pouvez pas "déclasser" de compétences pour redistribuer des points. Une fois dans le jeu, vos compétences ne peuvent que s'améliorer.

Cliquez sur une compétence à gauche de l'écran pour voir sa description détaillée et son efficacité en fonction des niveaux à droite de l'écran.

Le total des points de compétences non utilisés est affiché dans une fenêtre sous la liste des compétences.

**Amélioration** : vous pouvez améliorer une compétence à tout moment, si vous avez suffisamment de points pour le faire. Cliquez sur la compétence que vous souhaitez améliorer, puis sur le bouton Améliorer.

## OBJECTIFS & NOTES

Pour ouvrir l'écran des Objectifs et des Notes pendant le jeu, appuyez sur la touche F2.

Cet écran très important vous permet de connaître votre progression dans le jeu.

Vos objectifs de mission sont affichés en haut de l'écran, en deux catégories : Principaux (essentiels) et Secondaires (facultatifs). Les objectifs principaux doivent impérativement être atteints pour achever votre mission. Vous serez récompensés de diverses manières si vous remplissez également les objectifs secondaires.

La case Afficher les objectifs atteints vous permet de voir tous les objectifs de votre mission, ou seulement les objectifs qui n'ont pas encore été atteints. La fenêtre en bas de l'écran vous permet de faire défiler toutes les notes que votre PersOrdinateur a retenues depuis le début du jeu. Ces notes proviennent d'e-mails, de conversations, d'Infocubes, etc. et contiennent des mots de passe, des codes de sécurité, et de nombreuses autres informations utiles. Les données provenant d'e-mails ou d'Infocubes sont reportées en intégralité, alors que les autres informations importantes sont résumées.

Si vous souhaitez ajouter une note personnelle, cliquez sur le bouton Ajouter Note et entrez votre texte. Pour terminer, cliquez sur un autre endroit de l'écran.



Vous pouvez supprimer une note (personnelle ou du jeu) en cliquant sur le bouton Supprimer Note. Le programme vous demande automatiquement de confirmer votre choix avant d'effacer une note.

## CONVERSATIONS

Cet écran vous permet de revoir la transcription de toutes les conversations de la mission en cours. Les conversations sont classées par ordre chronologique (les plus récentes en premier), et identifiées par le contact, le lieu et le type (conversation directe ou transmission via la Cominterface).

Cliquez sur une conversation pour voir sa transcription dans la fenêtre inférieure.

## IMAGES

Il s'agit des graphismes et des photographies chargées dans votre mémoire. Les images sont classées de la plus récente à la plus ancienne, et identifiées par leur sujet. Cliquez sur le nom d'une image pour voir cette image.

*Notes : l'écran des images vous permet d'inscrire des notes directement sur les images.*

**Ajouter Note :** cliquez sur ce bouton, puis sur l'endroit de l'image où vous voulez placer votre note, puis entrez votre texte. Lorsque vous avez terminé, cliquez en dehors de votre note.

**Supprimer Note :** cliquez sur une note, puis sur ce bouton pour l'effacer.

**Afficher Notes :** ce bouton vous permet d'afficher ou non vos notes, afin de voir plus clairement les images annotées.

## CARNETS

Cet écran garde la trace des actions effectuées récemment. Les actions enregistrées comprennent notamment l'activation ou la désactivation d'une amélioration, et la prise ou l'abandon d'un objet.

**Effacer logs** : utilisez ce bouton pour effacer complètement votre carnet de bord.

## EXAMEN VISUEL

Votre première action sera de jeter un coup d'œil autour de vous. Votre point de vue est contrôlé par la souris. Faites-la avancer ou reculer pour regarder respectivement vers le haut ou le bas, et déplacez-la latéralement pour regarder dans la direction correspondante.

Vous pouvez également déterminer la hauteur de votre point de vue avec le clavier.

**Suppr** ou **R** = regarder vers le haut.

**Page Bas** ou **V** = regarder vers le bas.

**Fin** ou **F** = centrer la vue.

**Viseur** : il est affiché au centre de votre champ de vision. Cela facilite la visée pendant les combats, et la récupération et l'utilisation d'objets. Le viseur peut être activé ou désactivé via les Options de Jeu (voir page 43).

## CENTRAGE

Lorsque le pointeur passe sur un objet du jeu qui est à portée de main et avec lequel une interaction est possible (y compris les personnages, pour dialoguer ou les attaquer), votre vue est automatiquement centrée sur cet objet. Le nom de l'objet sera affiché, entouré de crochets. Quand votre vue est centrée sur un objet, vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur cet objet pour l'utiliser de la manière appropriée (prendre un objet, ouvrir une porte, lire un livre, etc.).





## AMELIORATION DE LA VISION

Certains objets dans le jeu permettent d'améliorer votre vision.

Les Jumelles permettent de mieux discerner les objets lointains lorsque vous les utilisez (voir Utilisation du Matériel, page 26).

Les Lunettes de visée fonctionnent comme les jumelles, mais sont utilisés différemment. Vous devez avoir une arme équipée avec une lunette de visée (ou améliorée "Lunette") en main.

Appuyez ensuite sur la touche [ par défaut pour voir dans le viseur. Si votre niveau de compétence avec l'arme est faible, ou si la cible se trouve très loin, vous souffrirez parfois d'une vue un peu floue.

Les Lunettes AL (Amplificatrice de lumière) sont identiques aux jumelles, mais augmentent également la luminosité. Elles ne permettent pas de voir dans le noir total, mais améliorent nettement votre vision nocturne. Vous ne pouvez utiliser une Lunette AL qu'une seule fois, et pendant un temps limité.

## TEXTES & MESSAGES

De nombreux objets du jeu contiennent des informations sous forme de texte ou de données numériques, notamment les livres, les journaux et les Infocubes. En général, vous ne pouvez pas prendre ces objets pour les placer dans votre inventaire. En cliquant sur l'objet avec le bouton droit, une fenêtre s'ouvre pour vous permettre de lire les données. Si vous quittez l'objet des yeux, la fenêtre se ferme aussitôt. Si les informations sont importantes pour votre mission, elles sont enregistrées dans une note sur l'écran des Objectifs et des Notes. Une image peut également être enregistrée sur l'écran des Images.

**Ecrans interactifs** : les écrans des messages e-mail, des systèmes de sécurité, etc., sont interactifs. Vous entrez des informations sous la forme de codes ou de commandes. Les instructions sont toujours indiquées à l'écran.

## MOUVEMENT

Les commandes de mouvement par défaut sont les touches fléchées. Appuyez sur **↑** ou Z pour avancer, sur **↓** ou S pour reculer, appuyez sur W pour tourner à gauche, sur C pour tourner à droite.



Vous avancez toujours dans la direction à laquelle vous faites face, vous pouvez donc utiliser votre souris pour regarder (et tourner) à droite ou à gauche tout en vous déplaçant.

**Déplacement latéral** : vous pouvez vous déplacer latéralement vers la droite et la gauche.

← ou Q pour un déplacement latéral vers la gauche

→ ou D pour un déplacement latéral vers la droite

Vous pouvez aussi vous déplacer latéralement en maintenant la touche Alt enfoncée et en appuyant sur la touche W ou C.

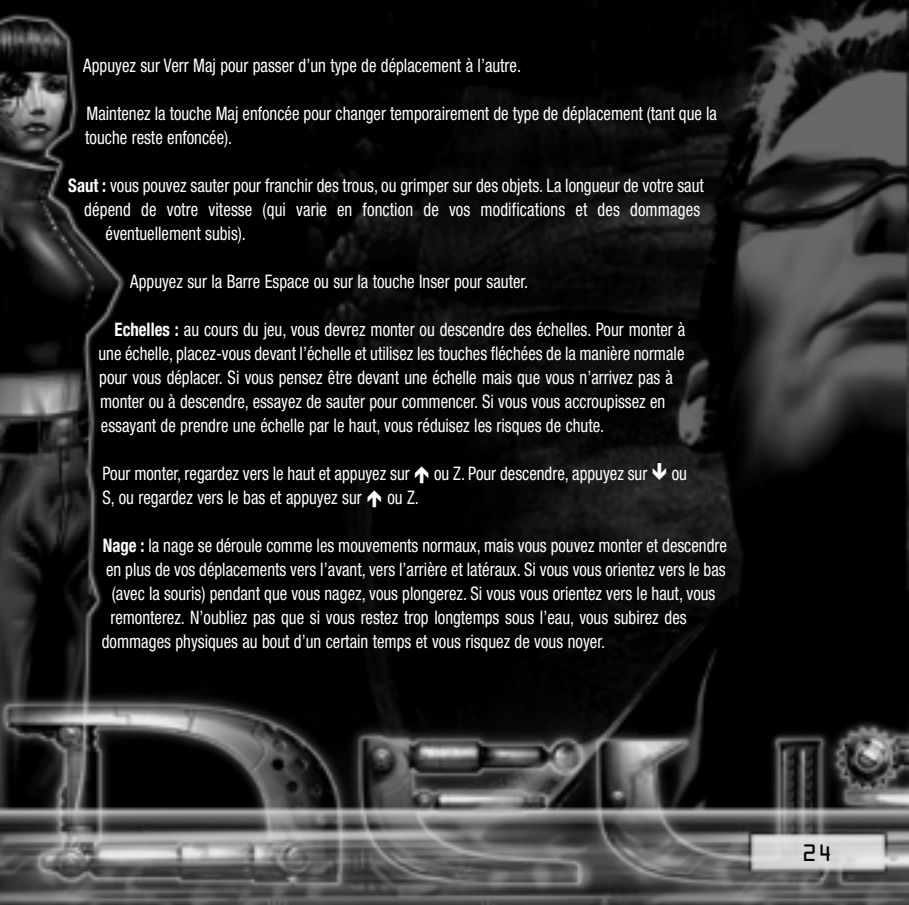
**Se pencher** : vous pouvez vous pencher à droite ou à gauche pour jeter un coup d'œil au coin d'un mur. Vous restez penché tant que la touche reste enfoncée.

A = se pencher à gauche.

E = se pencher à droite.

**Vitesse** : vous pouvez vous déplacer selon deux modes, la marche ou la course (certaines modifications vous permettent de courir encore plus vite). Votre mode de déplacement par défaut est la course (vous pouvez modifier ce paramètre dans le menu des options, voir page 43). Vous êtes plus discret lorsque vous marchez ou que vous êtes accroupi, car vous faites moins de bruit.








Appuyez sur Verr Maj pour passer d'un type de déplacement à l'autre.

Maintenez la touche Maj enfoncée pour changer temporairement de type de déplacement (tant que la touche reste enfoncée).

**Saut :** vous pouvez sauter pour franchir des trous, ou grimper sur des objets. La longueur de votre saut dépend de votre vitesse (qui varie en fonction de vos modifications et des dommages éventuellement subis).

Appuyez sur la Barre Espace ou sur la touche Inser pour sauter.

**Echelles :** au cours du jeu, vous devrez monter ou descendre des échelles. Pour monter à une échelle, placez-vous devant l'échelle et utilisez les touches fléchées de la manière normale pour vous déplacer. Si vous pensez être devant une échelle mais que vous n'arrivez pas à monter ou à descendre, essayez de sauter pour commencer. Si vous vous accroupissez en essayant de prendre une échelle par le haut, vous réduisez les risques de chute.

Pour monter, regardez vers le haut et appuyez sur  ou Z. Pour descendre, appuyez sur  ou S, ou regardez vers le bas et appuyez sur  ou Z.

**Nage :** la nage se déroule comme les mouvements normaux, mais vous pouvez monter et descendre en plus de vos déplacements vers l'avant, vers l'arrière et latéraux. Si vous vous orientez vers le bas (avec la souris) pendant que vous nagez, vous plongerez. Si vous vous orientez vers le haut, vous remontrerez. N'oubliez pas que si vous restez trop longtemps sous l'eau, vous subirez des dommages physiques au bout d'un certain temps et vous risquez de vous noyer.

## DEPLACEMENTS DISCRETS (S'ACCROUPIR & RAMPER)

Appuyez sur la touche X ou la touche . du pavé numérique pour vous accroupir.

Vous pouvez ramper ou vous déplacer quand vous êtes accroupi, mais plus lentement.

Le fait de pouvoir s'accroupir est primordial dans le jeu. D'abord, vous pouvez ainsi vous abriter derrière des objets ou passer par des ouvertures étroites.

Mais surtout, vous êtes beaucoup plus discret lorsque vous êtes accroupi. Vous pouvez ainsi en profiter pour vous cacher et vous déplacer pratiquement en silence. Les ennemis auront alors beaucoup plus de mal à vous repérer.

Bien sûr, ces possibilités ont des limites. Vous serez toujours repérable par les capteurs électroniques, ou par l'ennemi si vous êtes dans un endroit entièrement à découvert. Le moindre bruit peut suffire à vous faire repérer. Il est donc préférable de rester dans l'ombre et le plus loin possible de l'ennemi lorsque vous vous déplacez de cette manière.

Si vous attaquez quelqu'un, vous attirerez probablement l'attention de toute personne dans les environs, même si vous êtes accroupi (mais il est souvent possible, selon vos compétences et vos talents de tacticien, d'éliminer un ennemi rapidement et en silence).

Vous ne pouvez pas vous accroupir quand vous nagez.

**Saut accroupi** : si vous devez pénétrer dans une ouverture de taille réduite et surélevée, vous pouvez utiliser le saut accroupi. Maintenez la touche X pour vous accroupir, puis appuyez sur la Barre Espace pour sauter.





## UTILISATION DU MATERIEL

Au cours de vos missions, vous trouverez de nombreux objets que vous pourrez prendre et transporter. Tout ce que vous pouvez transporter dans votre inventaire peut être utile. Le meilleur moyen d'utiliser un objet est de l'avoir en main et de cliquer sur le bouton gauche de la souris (vous pouvez également utiliser un objet directement dans l'inventaire, voir page 14).

Le moyen le plus facile de prendre un objet en main est de l'inclure dans un des neuf emplacements réservés aux objets "à portée de main", en bas de l'écran. Chaque emplacement est numéroté, la touche correspondante permettant de prendre instantanément l'objet.

Vous pouvez déplacer des objets de votre inventaire vers les objets à portée de main comme décrit dans le chapitre Inventaire, page 14. La touche de tabulation ou le bouton central de la souris permettent d'abandonner un objet sans l'utiliser. La touche Effacer ← ou le bouton droit de la souris permettent de replacer un objet de votre main dans l'inventaire sans l'utiliser. Le bouton droit de la souris ne fonctionne que si votre vue n'est pas centrée sur un objet utilisable (comme une porte ou un bouton, voir Centrage, page 21).

**Empilement d'objets :** ces objets comprennent les grenades, la nourriture, les médikits, les cellules bio-électriques, les passe-partout et les décodeurs.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul emplacement plein du même type d'objets superposés. Si un emplacement est plein et que vous trouvez d'autres objets du même type, le jeu refusera de les ajouter tant que le nombre d'objets déjà présents dans l'inventaire ne sera pas réduit.

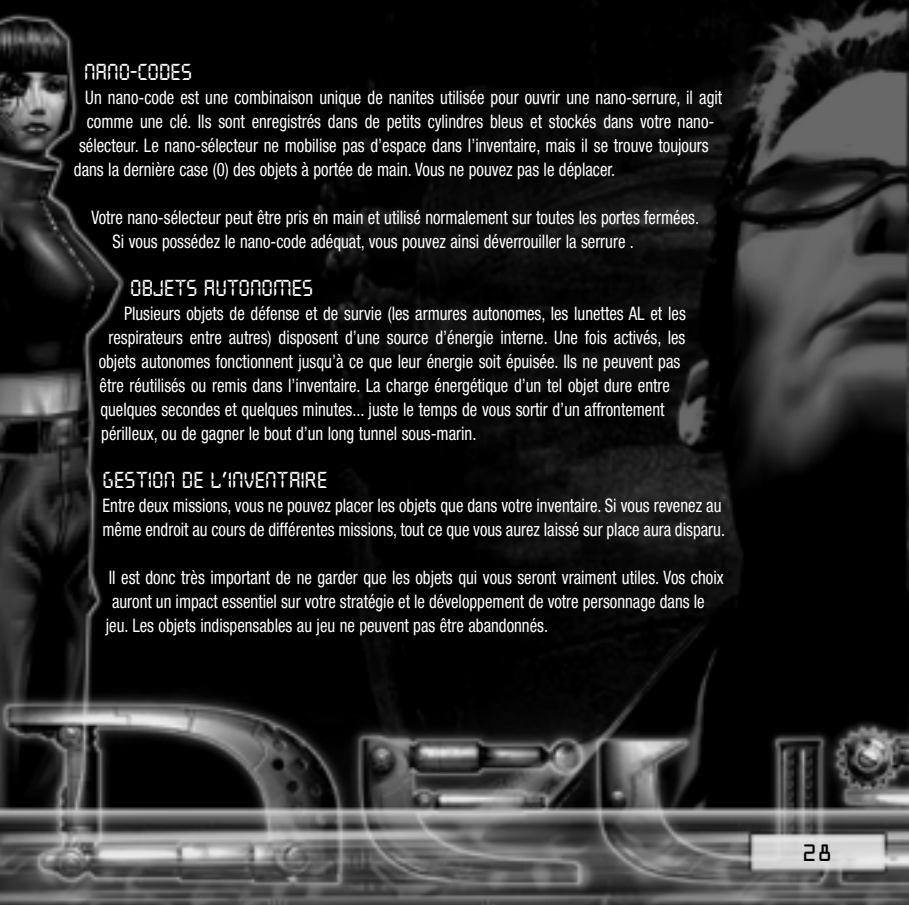
Vous pouvez placer des piles d'objets dans les emplacements des objets à portée de main. Voir Empilement, page 14



**Objets supplémentaires :** vous pouvez transporter plusieurs objets identiques qui ne peuvent être empilés (il s'agit de la plupart des objets autonomes, voir plus loin) dans des emplacements séparés. Pour d'autres objets (y compris la plupart des armes), vous ne pourrez en transporter qu'un seul à la fois dans votre inventaire. Si vous essayez d'en prendre un autre, le jeu vous prévient que vous avez déjà cet objet (en revanche, vous récupérerez les munitions de la seconde arme, si elle est chargée).

**Taille des objets :** certains objets, notamment les armes, mobilisent plusieurs emplacements dans votre inventaire. Les fusils, les AB1 et les épées sont notamment très encombrants.

*Remarque : quel que soit le nombre d'emplacements occupés par une arme dans l'inventaire, celle-ci ne mobilise qu'une seule case pour les objets à portée de main.*



## NANO-CODES

Un nano-code est une combinaison unique de nanites utilisée pour ouvrir une nano-serrure, il agit comme une clé. Ils sont enregistrés dans de petits cylindres bleus et stockés dans votre nano-sélecteur. Le nano-sélecteur ne mobilise pas d'espace dans l'inventaire, mais il se trouve toujours dans la dernière case (0) des objets à portée de main. Vous ne pouvez pas le déplacer.

Votre nano-sélecteur peut être pris en main et utilisé normalement sur toutes les portes fermées.

Si vous possédez le nano-code adéquat, vous pouvez ainsi déverrouiller la serrure .

## OBJETS AUTONOMES

Plusieurs objets de défense et de survie (les armures autonomes, les lunettes AL et les respirateurs entre autres) disposent d'une source d'énergie interne. Une fois activés, les objets autonomes fonctionnent jusqu'à ce que leur énergie soit épuisée. Ils ne peuvent pas être réutilisés ou remis dans l'inventaire. La charge énergétique d'un tel objet dure entre quelques secondes et quelques minutes... juste le temps de vous sortir d'un affrontement périlleux, ou de gagner le bout d'un long tunnel sous-marin.

## GESTION DE L'INVENTAIRE

Entre deux missions, vous ne pouvez placer les objets que dans votre inventaire. Si vous revenez au même endroit au cours de différentes missions, tout ce que vous aurez laissé sur place aura disparu.

Il est donc très important de ne garder que les objets qui vous seront vraiment utiles. Vos choix auront un impact essentiel sur votre stratégie et le développement de votre personnage dans le jeu. Les objets indispensables au jeu ne peuvent pas être abandonnés.

## AMELIORATION DES ARMES

Les armes rechargeables peuvent être améliorées de plusieurs manières. Vous trouverez ces améliorations dans le jeu sous forme d'Accessoires. Pour améliorer une arme, faites glisser un Accessoire sur l'arme que vous souhaitez améliorer dans votre inventaire.

Une fois qu'une arme est améliorée, vous ne pouvez plus supprimer ou transférer cette amélioration. Si vous abandonnez une arme améliorée, vous perdez en même temps toutes ses améliorations.

Pour savoir quelles armes peuvent être améliorées, cliquez sur un Accessoire dans votre inventaire. Toutes les armes compatibles avec celui-ci sont mises en surbrillance.

Certains Accessoires (ex : lunettes et silencieux) ne peuvent être utilisés qu'une seule fois sur une même arme. En revanche, vous pouvez améliorer une arme plusieurs fois avec certains autres (ex : précision, rechargement, recul et chargeur (les effets sont cumulés mais leur impact sur les caractéristiques de l'arme vont en se réduisant au fur et à mesure que vous en rajoutez à une même arme)).

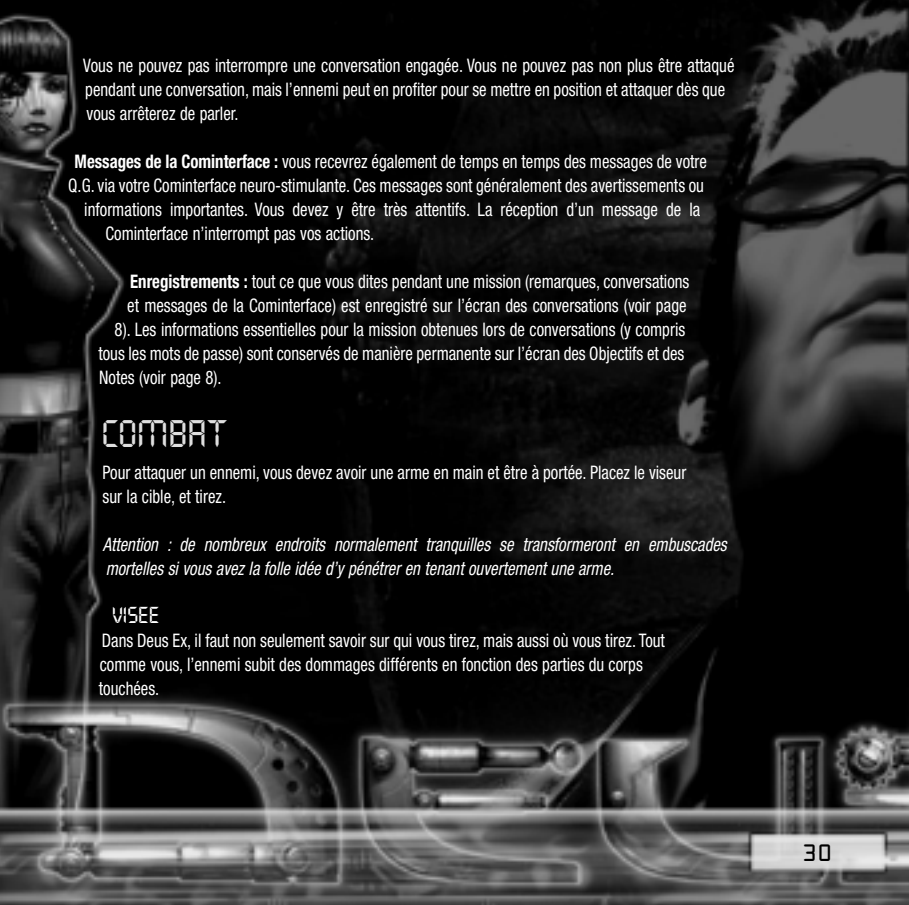
Certaines armes sont fournies avec des améliorations en standard. Le fusil de sniper, par exemple, est fourni avec une lunette de visée, alors que le pistolet furtif et l'arbalète de poing n'ont pas besoin de silencieux.

## COMMUNICATION

Lorsque vous rencontrez des personnages amicaux (que vous distinguez des ennemis grâce à votre IAH), vous pouvez cliquer sur eux, ils auront en général quelque chose à vous dire. Si vous n'êtes pas pressé (ou que personne ne vous tire dessus), il vaut mieux parler à toutes les personnes que vous rencontrez.

**Conversations :** au cours du jeu, vous rencontrez certains personnages importants avec lesquels vous devrez avoir des conversations plus poussées. Lorsque vous les approchez et que vous cliquez dessus, la vue change et la conversation commence.





Vous ne pouvez pas interrompre une conversation engagée. Vous ne pouvez pas non plus être attaqué pendant une conversation, mais l'ennemi peut en profiter pour se mettre en position et attaquer dès que vous arrêtez de parler.

**Messages de la Cominterface :** vous recevrez également de temps en temps des messages de votre Q.G. via votre Cominterface neuro-stimulante. Ces messages sont généralement des avertissements ou informations importantes. Vous devez y être très attentifs. La réception d'un message de la Cominterface n'interrompt pas vos actions.

**Enregistrements :** tout ce que vous dites pendant une mission (remarques, conversations et messages de la Cominterface) est enregistré sur l'écran des conversations (voir page 8). Les informations essentielles pour la mission obtenues lors de conversations (y compris tous les mots de passe) sont conservés de manière permanente sur l'écran des Objectifs et des Notes (voir page 8).

## COMBAT

Pour attaquer un ennemi, vous devez avoir une arme en main et être à portée. Placez le viseur sur la cible, et tirez.

*Attention : de nombreux endroits normalement tranquilles se transformeront en embuscades mortelles si vous avez la folle idée d'y pénétrer en tenant ouvertement une arme.*

## VISEE

Dans Deus Ex, il faut non seulement savoir sur qui vous tirez, mais aussi où vous tirez. Tout comme vous, l'ennemi subit des dommages différents en fonction des parties du corps touchées.

**Tête** : les tirs à la tête sont dévastateurs, mais il est difficile de toucher un ennemi à la tête, sauf par surprise ou de très près.

**Torse** : ces tirs sont plus aisés et peuvent terrasser un ennemi, mais il faut toucher plusieurs fois.

**Bras et jambes** : ces tirs sont faciles et peuvent handicaper un ennemi, mais ils ne sont pas mortels.

**Visée** : lorsque vous avez dégainé une arme, un viseur apparaît. Si vous utilisez une lunette de visée, vous remarquerez parfois que le viseur bouge un peu. Si vous avez atteint un bon niveau de compétence et si vous disposez d'armes correctement améliorées, vous aurez la main plus sûre et vous viserez plus facilement. Si vous vous déplacez ou que vous perdez votre cible de vue, le viseur disparaît.

La forme du viseur montre la précision du tir. Lorsque vous mettez en joue une cible, le viseur est assez large. Lorsque vous ajustez votre tir (maintenez celle-ci en joue assez longtemps), le viseur se contracte autour de la cible. Quand il est contracté au maximum, vous avez un maximum de chances de toucher la cible.

Deux viseurs particuliers sont activés et désactivés par une commande spécifique :



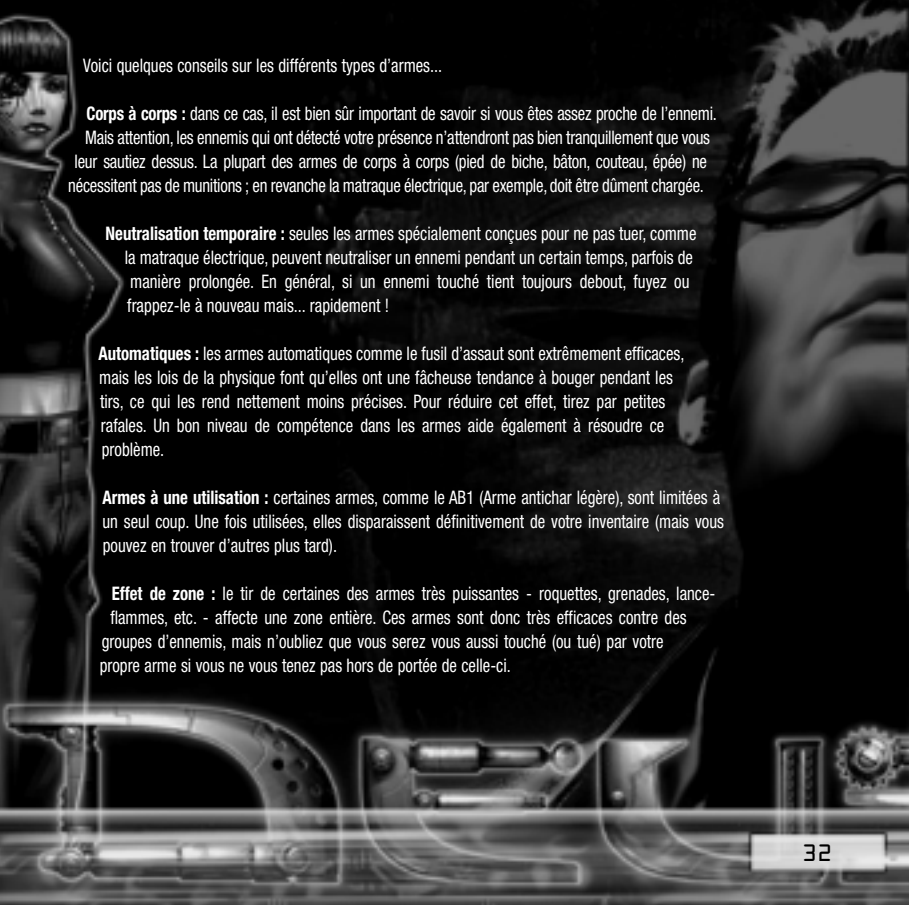
^ active une lunette de visée.

\$ active un viseur laser. Vous remarquerez que le laser émet une lumière visible, qui peut attirer l'attention de l'ennemi sur votre présence.

## TYPES D'ARMES

Il y a des dizaines d'armes différentes dans Deus Ex. Vous trouverez entre autres des armes contondantes, des couteaux, des pistolets, des fusils, des fusils d'assaut et diverses armes lourdes. Il y a même des armes plus originales, comme les arbalètes de poing et les shurikens.





Voici quelques conseils sur les différents types d'armes...

**Corps à corps** : dans ce cas, il est bien sûr important de savoir si vous êtes assez proche de l'ennemi. Mais attention, les ennemis qui ont détecté votre présence n'attendront pas bien tranquillement que vous leur sautiez dessus. La plupart des armes de corps à corps (pied de biche, bâton, couteau, épée) ne nécessitent pas de munitions ; en revanche la matraque électrique, par exemple, doit être dûment chargée.

**Neutralisation temporaire** : seules les armes spécialement conçues pour ne pas tuer, comme la matraque électrique, peuvent neutraliser un ennemi pendant un certain temps, parfois de manière prolongée. En général, si un ennemi touché tient toujours debout, fuyez ou frappez-le à nouveau mais... rapidement !

**Automatiques** : les armes automatiques comme le fusil d'assaut sont extrêmement efficaces, mais les lois de la physique font qu'elles ont une fâcheuse tendance à bouger pendant les tirs, ce qui les rend nettement moins précises. Pour réduire cet effet, tirez par petites rafales. Un bon niveau de compétence dans les armes aide également à résoudre ce problème.


**Armes à une utilisation** : certaines armes, comme le AB1 (Arme antichar légère), sont limitées à un seul coup. Une fois utilisées, elles disparaissent définitivement de votre inventaire (mais vous pouvez en trouver d'autres plus tard).

**Effet de zone** : le tir de certaines des armes très puissantes - roquettes, grenades, lance-flammes, etc. - affecte une zone entière. Ces armes sont donc très efficaces contre des groupes d'ennemis, mais n'oubliez que vous serez vous aussi touché (ou tué) par votre propre arme si vous ne vous tenez pas hors de portée de celle-ci.

Les grenades, en particulier, sont parfois traîtres. Elles peuvent rebondir. Si vous visez mal, la grenade que vous vouliez lancer par la fenêtre peut rebondir sur le cadre et retomber à vos pieds !

## RECHARGEMENT & MUNITIONS

Par défaut, une arme se recharge automatiquement dès qu'elle est vide (à condition que vous disposiez de munitions). Vous pouvez toutefois désactiver le rechargement automatique sur l'écran des options de jeu (voir page 43).

Le temps de rechargement d'une arme au milieu d'un combat peut vous coûter très cher. Pour être sûr qu'une arme est chargée à plein avant que les ennuis ne commencent, appuyez sur la touche  par défaut dès que vous tenez l'arme en main.

Les munitions ne prennent pas de place dans votre inventaire. Quand vous cliquez sur une arme dans l'inventaire, sa description vous indique le type de munitions utilisables, celles qui sont en votre possession s'affichent en surbrillance (il peut arriver que vous possédiez des munitions pour une arme que vous n'avez pas encore).

Pour connaître le nombre disponible de munitions d'un certain type, cliquez sur le bouton Munitions (Ammo) de l'inventaire. Vous verrez alors la liste de munitions et le type de munitions dont vous avez besoin pour les armes en votre possession.

Vous pouvez changer de type de munitions sur l'écran de l'inventaire, en cliquant sur le type de munitions à charger. Vous pouvez également le faire en prenant l'arme en main et en appuyant sur la touche <sup>2</sup>.





## PIÈGES

Les GLO (Grenades Légères Offensives) et les autres grenades sont conçues pour adhérer à toutes sortes de surface et équipées d'un capteur de proximité qui permet de les utiliser comme des mines ou des pièges.



Pour poser un de ces pièges, préparez une grenade et cliquez sur une surface plane à portée de main. Votre main se tourne pour vous indiquer que vous êtes assez proche d'une surface adaptée. Au bout de quelques secondes, le capteur de proximité s'active et quiconque passe trop près de la grenade déclenche son explosion. Vous pouvez déclencher un de vos propres pièges et être atteint par l'explosion si un ennemi en fait exploser un à proximité.

Remarque : les ennemis peuvent vous tendre des pièges. Vous pouvez les désactiver en vous déplaçant rapidement vers la grenade et en cliquant dessus avec le bouton droit avant qu'elle n'explose.

Une fois qu'elle est désactivée, cliquez dessus avec le bouton droit pour la prendre.

## DOMMAGES & SOINS

### DOMMAGES

Lorsque vous subissez des dommages, n'oubliez pas qu'ils touchent un endroit précis de votre corps. Les différentes parties du corps et les blessures sont expliquées dans le chapitre Santé, page 16.

### SOINS

Il n'y a pas de "guérison naturelle" dans Deus Ex. Vous devez utiliser l'une des méthodes ci-dessous pour vous soigner :

Les médikits de l'écran de santé peuvent être appliqués à des parties spécifiques du corps. Toutes les autres formes de soins sont assignées par vos systèmes internes aux parties du corps qui en ont le plus besoin.



**Médikits** : ces merveilles de la science réparent les dommages physiques presque instantanément. Un médikit soigne entre 30 et 50 points de dommages, selon la partie du corps et vos compétences. Les médikits peuvent être utilisés comme objets à portée de main, sur l'écran de l'inventaire ou encore sur celui de santé. Voir Santé, page 16.



**Robots-Meds** : les Robots-Meds sont des unités chirurgicales mobiles semi-autonomes. Un Robot-Med peut soigner jusqu'à 300 points de dommages physiques. Un même Robot-Med peut être utilisé autant de fois que vous le désirez, mais il a besoin d'une minute de rechargement entre chaque utilisation. Les Robots-Meds sont également indispensables pour installer de nouvelles modifications. Le seul véritable inconvénient des Robots-Meds est qu'il faut se rendre là où ils se trouvent ; impossible de les emporter !

**Modifications** : certaines nano-modifications permettent de soigner des dommages physiques.



**Nourriture** : les nano-systèmes dans votre corps peuvent absorber des hydrates de carbone complexes (un peu comme un "carburant") pour soigner des dommages physiques. Vous pouvez consommer la nourriture de votre inventaire et celle que vous avez en mains ou placée à portée de main. Les soins apportés par une barre de friandises sont négligeables, mais trois barres de friandises + quatre sodas + une ration de nourriture peuvent donner des résultats appréciables. Les soins prodigués par la nourriture ne peuvent pas être affectés à des parties spécifiques du corps. Une nourriture équilibrée à base de soja est de loin la meilleure pour se soigner. L'eau fraîche entraîne des soins minimes, tout comme le sucre des barres de friandises et les sodas. Les boissons alcoolisées (bière, vin et liqueurs) permettent aussi de se soigner, mais votre nano-métabolisme amplifie leurs effets d'intoxication. Ne soyez pas étonnés si vous êtes un peu désorientés après avoir absorbé de l'alcool. Les cigarettes n'ont aucun effet.



# ENERGIE

Vos modifications fonctionnent grâce à l'énergie bio-électrique, la bioénergie. Votre corps ne produit pas de bioénergie naturellement ; vous devez la stocker dans des "batteries" internes. Si cette réserve d'énergie est épuisée, vous ne pourrez pas utiliser de modifications (en dehors de votre Cominterface et de votre IAH, qui ne consomment pas de bioénergie).

Le niveau de vos réserves en bioénergie est indiqué par la barre à gauche de l'indicateur de dommages (plus elle est haute, mieux c'est), ou par le graphe de l'écran des modifications (voir page 16).

Vous pouvez refaire le plein de bioénergie de deux manières en cas de besoin :



**Robots-Mechs** : ces petits robots indispensables vous rechargeront en bioénergie (jusqu'à 75 % de votre capacité maximum par utilisation). Vous pouvez utiliser un même Robot-Mech autant de fois que vous le désirez, mais ils ont besoin d'une minute de rechargement entre chaque utilisation.

**Cellules bio-électriques** : ces cellules empilables sont très courantes. Elles procurent une recharge de bioénergie. Il faut environ 4 cellules pour recharger complètement vos réserves de bioénergie.



# ESPIONNAGE

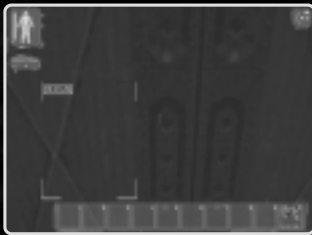
En tant qu'agent spécial de l'UNATCO vous avez été formé aux techniques d'intrusion les plus sophistiquées. Cependant, il est toujours préférable de regarder si personne n'a oublié un nano-code ou un Infocube avec un mot de passe dans les endroits que vous explorez, avant d'utiliser vos passe-partout ou vos décodeurs.

## CROCHETAGE

Le passe-partout moderne est composé d'une matrice instable de nanites qui tentent de se configurer et de trouver le bon nano-code pour ouvrir une serrure. Un passe-partout ne peut être utilisé qu'une seule fois, il en faudra parfois plusieurs avant de trouver la bonne séquence d'ouverture.



Lorsque vous approchez d'une porte fermée, vos capteurs internes l'analysent et estiment le nombre de passe-partout nécessaires pour l'ouvrir. Cette information est automatiquement affichée. Si la porte ne peut pas être crochétée, la résistance de la serrure est indiquée comme "INF" (Infinie).



**Enfoncer des portes :** vos capteurs internes évaluent également la résistance des portes, vous pouvez ainsi savoir si une porte peut être enfoncée. Les explosifs et les armes lourdes sont parfois utiles pour défoncer des portes. Si la porte ne peut pas être enfoncée, sa résistance est indiquée comme "INF" (Infinie).



## INTRUSION ELECTRONIQUE

Cette technique est similaire au crochetaje des serrures, mais elle permet d'ouvrir des serrures à codage numérique, et de pirater les caméras de sécurité et les mitrailleuses autonomes. Un décodeur est utilisé dans ce cas. Comme avec un passe-partout, vos capteurs internes peuvent analyser un système de sécurité et estimer le nombre de décodeurs nécessaires pour le déjouer.



Certaines portes à codage numérique (on trouve souvent un digicode à proximité) ne peuvent être ouvertes qu'avec un décodeur. Les autres peuvent être ouvertes avec des décodeurs ou des passe-partout, selon la méthode la plus efficace.

# ENVIRONNEMENT

Il y a de nombreuses interactions possibles avec les éléments présents dans le jeu.

## TRANSPORT LONGUE DISTANCE

Si vous devez vous déplacer entre deux endroits, vous aurez parfois besoin d'un bateau, d'un hélicoptère, du métro ou d'autres moyens de transport. Pour les utiliser, approchez-vous du véhicule et cliquez dessus avec le bouton droit (bateaux et hélicoptères) ou montez à bord (ex : métro). La suite de votre voyage se déroule alors automatiquement.

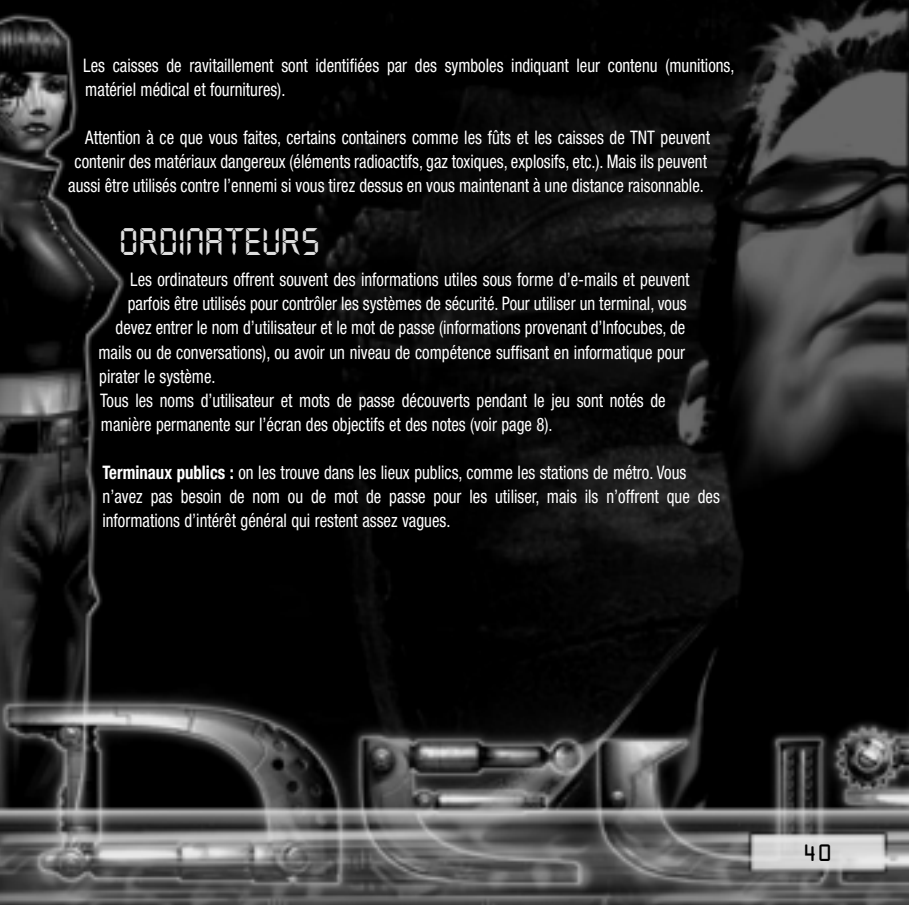
## DEPLACEMENT & JETS D'OBJETS

Même si un objet est trop grand ou trop encombrant pour tenir dans votre inventaire, vous pouvez le déplacer. Les objets de taille moyenne (caisses, chaises, etc.) peuvent être transportés si vous avez les mains libres (cliquez sur un objet avec le bouton droit pour le prendre et le déplacer), voire lancés sur de courtes distances (touche de tabulation ou clic droit pour lancer un objet). Les objets plus volumineux (grosses caisses, tonneaux, etc.) peuvent être poussés (placez-vous derrière l'objet et avancez vers lui). Certaines modifications vous permettent de transporter et de déplacer des objets plus gros et plus lourds.

## CONTAINERS

Ouvrez l'œil pour bien repérer les diverses caisses de ravitaillement. Elles peuvent contenir beaucoup de choses utiles, notamment des munitions, du matériel médical et des outils. Pour ouvrir une caisse, vous devez utiliser un pied de biche, un couteau, une épée ou un objet similaire (vous pouvez même tirer dessus si vous voulez gaspiller vos cartouches).





Les caisses de ravitaillement sont identifiées par des symboles indiquant leur contenu (munitions, matériel médical et fournitures).

Attention à ce que vous faites, certains containers comme les fûts et les caisses de TNT peuvent contenir des matériaux dangereux (éléments radioactifs, gaz toxiques, explosifs, etc.). Mais ils peuvent aussi être utilisés contre l'ennemi si vous tirez dessus en vous maintenant à une distance raisonnable.

## ORDINATEURS

Les ordinateurs offrent souvent des informations utiles sous forme d'e-mails et peuvent parfois être utilisés pour contrôler les systèmes de sécurité. Pour utiliser un terminal, vous devez entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe (informations provenant d'Infocubes, de mails ou de conversations), ou avoir un niveau de compétence suffisant en informatique pour pirater le système.

Tous les noms d'utilisateur et mots de passe découverts pendant le jeu sont notés de manière permanente sur l'écran des objectifs et des notes (voir page 8).

**Terminaux publics :** on les trouve dans les lieux publics, comme les stations de métro. Vous n'avez pas besoin de nom ou de mot de passe pour les utiliser, mais ils n'offrent que des informations d'intérêt général qui restent assez vagues.

## CARTES DE CREDIT RECHARGEABLES (CCR) & DISTRIBUTEURS

La “monnaie” utilisée dans le jeu est le crédit. Des cartes peuvent être utilisées pour acheter de la nourriture et du matériel.

Les distributeurs des lieux publics permettent d'accéder à votre compte en banque et de retirer des fonds. Vous pouvez pirater les distributeurs si vous êtes compétent en informatique. Si vous obtenez des crédits quelle que soit leur source, ils sont à vous et vous pouvez les dépenser !

Le nombre de crédits dont vous disposez est affiché sur l'écran de l'inventaire (voir page 14).



## CONSOLES DE SECURITE

Ces consoles permettent de couper les caméras de sécurité, d'ouvrir des portes fermées, et même de contrôler les mitrailleuses autonomes. Vous pouvez aussi les utiliser pour voir ce qui se passe près d'une caméra à bonne distance. Pour accéder à une console de sécurité, il vous faut un nom et un mot de passe (voir Terminals informatiques, page 40) ou des compétences suffisantes en informatique pour tenter de le pirater.





# PARAMETRES

Vous pouvez modifier les paramètres du jeu en cliquant sur le bouton Configuration du menu principal. Ces options vous laissent toute latitude pour personnaliser le jeu selon vos préférences.

Tous les écrans de paramètres contiennent les boutons suivants :

**Annuler changement** : revenir aux options par défaut.

**OK** : accepter les modifications effectuées et revenir au menu principal.

**Annuler** : retourner au menu principal sans sauvegarder les modifications.

Pour consulter la description de chaque option dans le menu des paramètres, placez le pointeur de la souris sur cette option.

Dans tous les menus de configuration, la touche Echap permet de sauvegarder les modifications et de revenir au menu précédent.

## CLAVIER / SOURIS

Cet écran contient une liste de la plupart des commandes du jeu, au clavier et à la souris. Il peut servir de carte de référence pour le jeu et permet de modifier les commandes du clavier selon vos désirs. Pour réassigner une commande, ouvrez l'écran Clavier / Souris, sélectionnez la commande à modifier avec la souris, appuyez sur Entrée ou double-cliquez sur la commande, puis appuyez sur la touche ou le bouton que vous préférez utiliser.

Vous ne pouvez pas réassigner les touches de fonction F1 à F12. Lorsque vous avez modifié les commandes de votre choix, cliquez sur OK pour enregistrer ces nouveaux paramètres.

## COMMANDES

Cet écran vous permet de définir divers paramètres.

**Toujours courir :** le mode de déplacement par défaut dans le jeu est la course. Si cette option est désactivée, vous marcherez. La marche est moins bruyante et plus discrète, mais vous irez plus vite en courant. Dans les deux cas, vous pourrez modifier votre vitesse de déplacement avec la touche Verr Maj. Voir Mouvement, page 23.

**Position constante :** cette option modifie la commande activée pour vous accroupir (X par défaut) : touche maintenue enfoncée ou simple appui. Si elle est activée, une pression sur la touche X vous fera passer de la position accroupie à la position debout.

**Inversion souris :** cette option inverse l'axe vertical de la souris. Dans ce cas, vous regardez vers le bas lorsque vous poussez la souris vers l'avant, et vice versa.

**Sensibilité souris :** permet d'augmenter ou de réduire la rapidité de réponse de la souris.

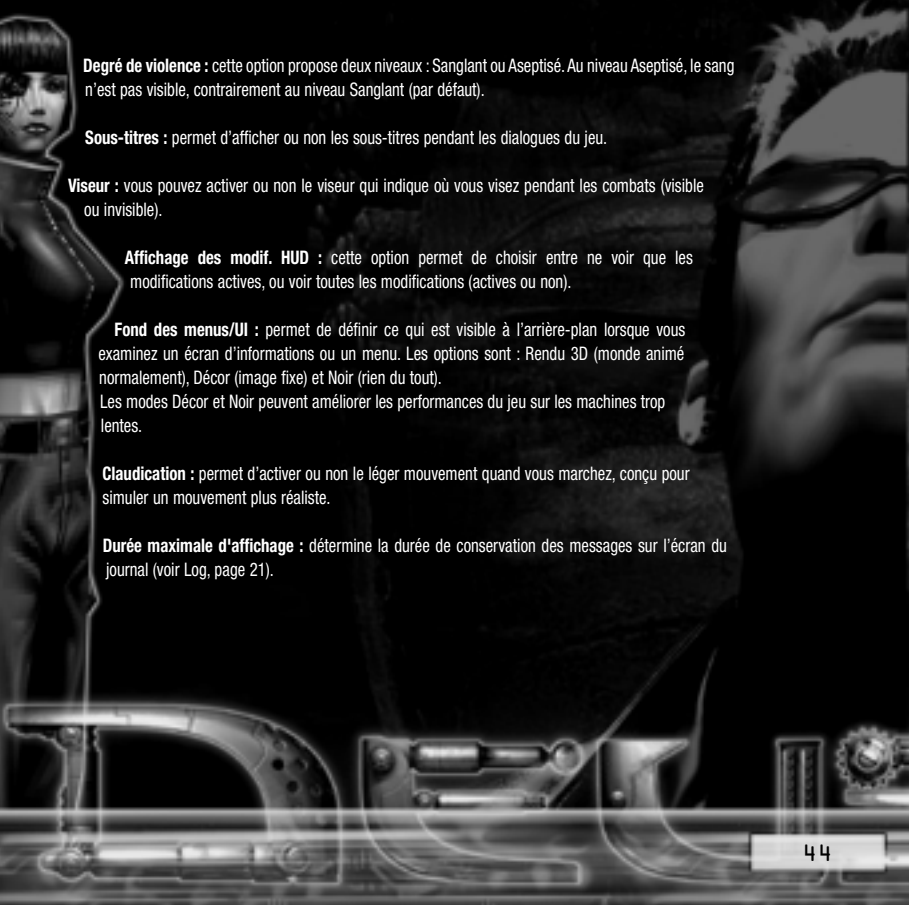
## OPTIONS DU JEU

Ces options affectent surtout l'apparence du jeu.

**Nom des objets :** cette option est activée par défaut ; le nom des objets est affiché lorsque le pointeur passe dessus.

**Rechargement auto. :** cette option est activée par défaut ; vos armes sont rechargées automatiquement dès qu'elles sont vides (s'il vous reste des munitions).





**Degré de violence** : cette option propose deux niveaux : Sanglant ou Aseptisé. Au niveau Aseptisé, le sang n'est pas visible, contrairement au niveau Sanglant (par défaut).

**Sous-titres** : permet d'afficher ou non les sous-titres pendant les dialogues du jeu.

**Viseur** : vous pouvez activer ou non le viseur qui indique où vous visez pendant les combats (visible ou invisible).

**Affichage des modif. HUD** : cette option permet de choisir entre ne voir que les modifications actives, ou voir toutes les modifications (actives ou non).

**Fond des menus/UI** : permet de définir ce qui est visible à l'arrière-plan lorsque vous examinez un écran d'informations ou un menu. Les options sont : Rendu 3D (monde animé normalement), Décor (image fixe) et Noir (rien du tout).

Les modes Décor et Noir peuvent améliorer les performances du jeu sur les machines trop lentes.

**Claudication** : permet d'activer ou non le léger mouvement quand vous marchez, conçu pour simuler un mouvement plus réaliste.

**Durée maximale d'affichage** : détermine la durée de conservation des messages sur l'écran du journal (voir Log, page 21).

## AFFICHAGE

Ces options vous permettent d'augmenter ou de réduire le réalisme graphique du monde de Deus Ex. Les performances peuvent souvent être améliorées sur les machines trop lentes en sacrifiant une partie du réalisme visuel.

**Ajustez la luminosité** : ouvre une fenêtre permettant d'ajuster la luminosité du jeu.

**Choix du mode plein écran** : choix entre l'affichage plein écran ou fenêtré. Le jeu tourne beaucoup plus vite en plein écran que dans une fenêtre.

**Périphérique de rendu** : choix du périphérique d'affichage 3D. Cette option ouvre le même menu graphique que celui qui est affiché lorsque vous jouez pour la première fois. Assurez-vous de bien avoir sauvegardé la partie en cours avant de changer de périphérique 3D, car vous devez quitter le jeu lorsque vous utilisez cette option.

**Résolution de l'écran** : cette option permet d'augmenter ou réduire la résolution de l'écran. Les plus hautes résolutions offrent une meilleure qualité graphique, mais ralentissent l'affichage. Si le jeu tourne trop lentement, essayez de réduire la résolution.

**Prof. de la texture des couleurs** : permet de choisir le nombre de couleurs (16 bits ou 32 bits). Le mode 32 bits est plus riche et plus réaliste, mais le jeu tourne un peu plus lentement, en outre toutes les cartes graphiques ne supportent pas le mode 32 bits.

**Détails de la texture des décors/ des objets** : permet de définir le niveau de détail des objets à l'arrière plan et de l'architecture des décors dans le jeu. Les performances du jeu peuvent être améliorées en réduisant le niveau de détail de ces éléments.

**Textures détaillées** : permet d'activer ou non l'affichage du sang, des ombres, des éraflures et autres effets du même type. Sur les machines trop lentes, vous pouvez améliorer les performances du jeu en désactivant ces éléments.





## COULEURS MENUS

Ces options vous permettent de choisir les couleurs des icônes et des menus du jeu.

**Transparence des menus :** permet de choisir entre des menus transparents ou opaques.

**Palette des menus :** permet de choisir les couleurs des menus.

**Bordures HUD Visibles :** permet d'activer ou non les bordures de vos indicateurs de statut.

**Transparence des bordures HUD :** permet de choisir des bordures transparentes ou opaques autour de vos indicateurs de statut.

**Transparence des fonds HUD :** permet de choisir un fond transparent ou opaque pour vos indicateurs de statut.

**Palette HUD :** permet de modifier la couleur des écrans du jeu (informations HUD, Inventaire, Objectifs / Notes, etc.)

## Son

Contrôle du volume et de la qualité des sons dans le jeu.

**Volume musical :** volume de la musique.

**Volume effets sonores :** volume des effets sonores.

**Volume voix :** volume des voix.

Ces trois curseurs contrôlent les volumes de ces trois types de sons.

**Canaux effets** : permet de définir le nombre maximum de pistes pour les effets sonores (maximum 16). Avec beaucoup de pistes, l'environnement sonore est plus riche et réaliste, mais demande plus de temps de calcul au processeur.

**Echantillonnage** : permet de choisir entre trois fréquences d'échantillonnage. Les fréquences plus faibles demandent moins de calculs à l'ordinateur, mais la qualité sonore est inférieure.

**Qualité sonore** : permet de choisir entre des échantillons 8 bits ou 16 bits. Les échantillons 8 bits améliorent les performances du jeu, mais la qualité sonore sera inférieure.

**Stéréo inversée** : les effets sonores restitués de gauche à droite dans vos haut-parleurs sont inversés.

**Son Dolby Surround** : active le Dolby Surround (votre ordinateur doit être connecté à un système Dolby Pro-Logic pour que vous puissiez entendre le son en Dolby Surround).

**Support périphérique 3D** : active le son 3D, si votre carte son est compatible EAX ou A3D.

## MENU PRECEDENT

Ce bouton vous ramène au menu principal. La touche Echap permet également de revenir au menu principal.





# CREDITS

## L'EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

*Producteur et chef de projet*

Warren Spector

*Programmeur principal et 1er assistant*

Chris Norden

*Programmeurs*

Scott Martin  
Albert Yarusso

*Concepteur principal*

Harvey Smith

*Concepteurs*

Marshall Andrews  
Ricardo Bare  
Monte Martinez  
Steve Powers  
Robert White

*Dialogues*

Sheldon Pacotti

*Dialogues additionnels*

Austin Grossman

*Textes du jeu et cinématiques d'intro et de fin*

Chris Todd

*Graphiste principal*

Jay Lee

*Graphistes*

Clay Hoffman  
Russell Hughes  
Rob Kovach  
Nghia Lam  
Terry Manderfeld  
Hugh Suh

*Audio*

Stan Neuvo  
Will Nevins  
Darren Walsh

*Musique*

Alexander Brandon  
Dan Gardopee  
Michiel Van Den Bos

*Chansons des clubs de New York, Hong Kong et Paris*

Reeves Gabrels

*Responsables assurance qualité*

James Flores (Ion Storm Austin)  
Jay Franke (Ion Storm Dallas)  
Mike Orenich (Eidos Interactive US)  
Tom Murton (Eidos Interactive Europe)

*Assurance qualité Ion Storm*


Marshall Andrews, Dane Caruthers, Andy Dombroski, Peter Hushvahtov, Nathan Regener, Wendy Regener, Bonnie Steele, Chris Waltrip







*Assurance qualité Eidos Interactive*



Eruch Adams, Daryl Bibby, Lawrence Day, Carlo  
Delallana, Steve Didd, James Featherstone,  
Daniel Franklin, Erik Kennedy, Ron Lauron,  
Chris Lovenguth, Clayton Palma, Corey  
Fong, Colby McCracken, Ryan Natale, Ralph  
Ortiz, Bill Schmidt, Kenneth Schmidt, Beau  
Teora, Kjell Vistad, Jason Walker

## RENFORTS POUR ION STORM

*Grand chef d'Eidos*

John Kavanagh

*Producteur associé*

Peter Marquardt

*Assistance matérielle/Internet/technique/vidéo*

Einar Dietz, Chad Warren

*RP et marketing d'Ion Storm*

Chad Barron, Mike Breslin

**IMGS, INC.**

*Rédacteur de la documentation*

Chris McCubbin

*Concepteur de la documentation*

Jennifer Spohrer

# EIDOS INTERACTIVE US

*Producteur exécutif*

James Poole

*Producteur associé*

Michael McHale

*VP marketing*

Paul Baldwin

*Responsable marketing senior*

Gary Keith

*Spécialiste des RP*

Brian Kemp

*Coordinateur RP*

Bryan Davies

*RP, marketing et commercial*

Michelle Bravo, Dave Cox, Antonia Phillips, Randy Stukes,  
Brandon Suyeoka

*Production*

Robert Barrett, Jo Kathryn Reavis, Hilke Schelke

*VP développement*

Nick Earl

*Responsable assurance qualité*

Brian King

*Responsable du service consommateurs*

Micheal R. Kelly

*Conception du packaging*

Industry Media





# EIDOS INTERACTIVE EUROPE

*Producteur exécutif*

Grant Dean

*Producteurs de soutien*

Iain McNeil, Flavia T. Grant

*Responsable développement externe*

David Rose

*Responsables RP*

Priscille Demoly (France), Sascha Green-Kaiser (Allemagne), Eva Whitlow (GB)

*Chefs de produit*

Michael Newey (GB), Noé Salomon (France), Lars Wittkuhn (Allemagne)

*Responsables localisation*

Stéphan Gonizzi (France),  
Thorsten Hamdorf (Allemagne)

*Responsable Test Localisation*

Jean-Yves Duret

*Assistant localisation France*

Guillaume Mahouin

*Coordinateur Test Localisation*

Alexandre Lepoureau

*Traduction française*

Around the Word, Paris et Eric Bibault

*Coordinateur localisation*

Alex Bush

*Responsable assurance qualité*

Chris Rowley

*Département création*

Matt Carter-Johnson  
Caroline Simon  
Andy Cockell

# REMERCIEMENTS SPECIAUX

*Développement de la technologie Unreal*

Tim Sweeney et toute l'équipe d'Unreal

*Programmation additionnelle et conseils de conception*

Doug Church

*Graphismes additionnels*

Chuck Crist, James Daly, Ben Herrera, Mike Miller, Paul Richardz, Jeff Wand

*Tests additionnels*

Chris Carollo, Rob Fermier, Marc LeBlanc, Art Min, Gabe Newell, Tim Stellmach, Bernie Yee

*Soutien additionnel*

Michelle Bagur, Dave Beyer, Dave Cash, Kraig Count, Christian Divine, Jennifer Emert, Mark Fletcher, Leesa Grills, William Haskins, Stan Herndon, Rob Legg, Ian Livingstone, Katrina Medema, Bill Nadalini, Jason Nall, Michael O'Reilly, Steve Pittsenbargar, Dan Rubenfield Cpl. Mike Shears, Philip Spector, Leona Spector, Kevin Weston, Pam Wolford

*Pour nous avoir donné un toit lorsque nous en avions besoin*

Tom Hall, John Romero

Pour entendre d'autres musiques de Reeves Gabrels allez à [www.reevesgabrels.com](http://www.reevesgabrels.com)



# CONCOURS, ASTUCE ET SOLUTIONS

## SUPPORT TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos Interactive ?

Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos Interactive ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :

Minitel : 3615 EIDOS\*

Serveur vocal au 08 36 68 19 22\*

Site Internet <http://www.eidos.com>

Site Internet <http://www.eidos-france.fr/support/>

(assistance technique uniquement)

\* 9 h - 17 h, 7j/7, dépend de l'offre

Notez que si vous ne trouvez pas de solution à votre problème technique, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens. Afin de faciliter leur travail, appelez à proximité de votre ordinateur avec les informations suivantes :

Type de machine (nom, microprocesseur, etc.), mémoire vive (RAM), marque, type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de carte son.

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

# GARANTIE LIMITEE

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES REGLEMENTS, LES COUTUMES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD DECLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COUTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.



*bientôt disponible...*

# ANACRONOX

**ION**  
STORM

EIDOS

: 09 56

PORT LEUCATE - Mer

**CHALABRE** - (d)  
châteaux, grottes  
Tarascon-con, (c)  
rénovées. - 90  
Domaine calme  
Salle de bains  
jacuzzi en stand  
made by olivem  
télévision intér  
téléphone, pisci  
pour 2





# NOTES

# NOTES

