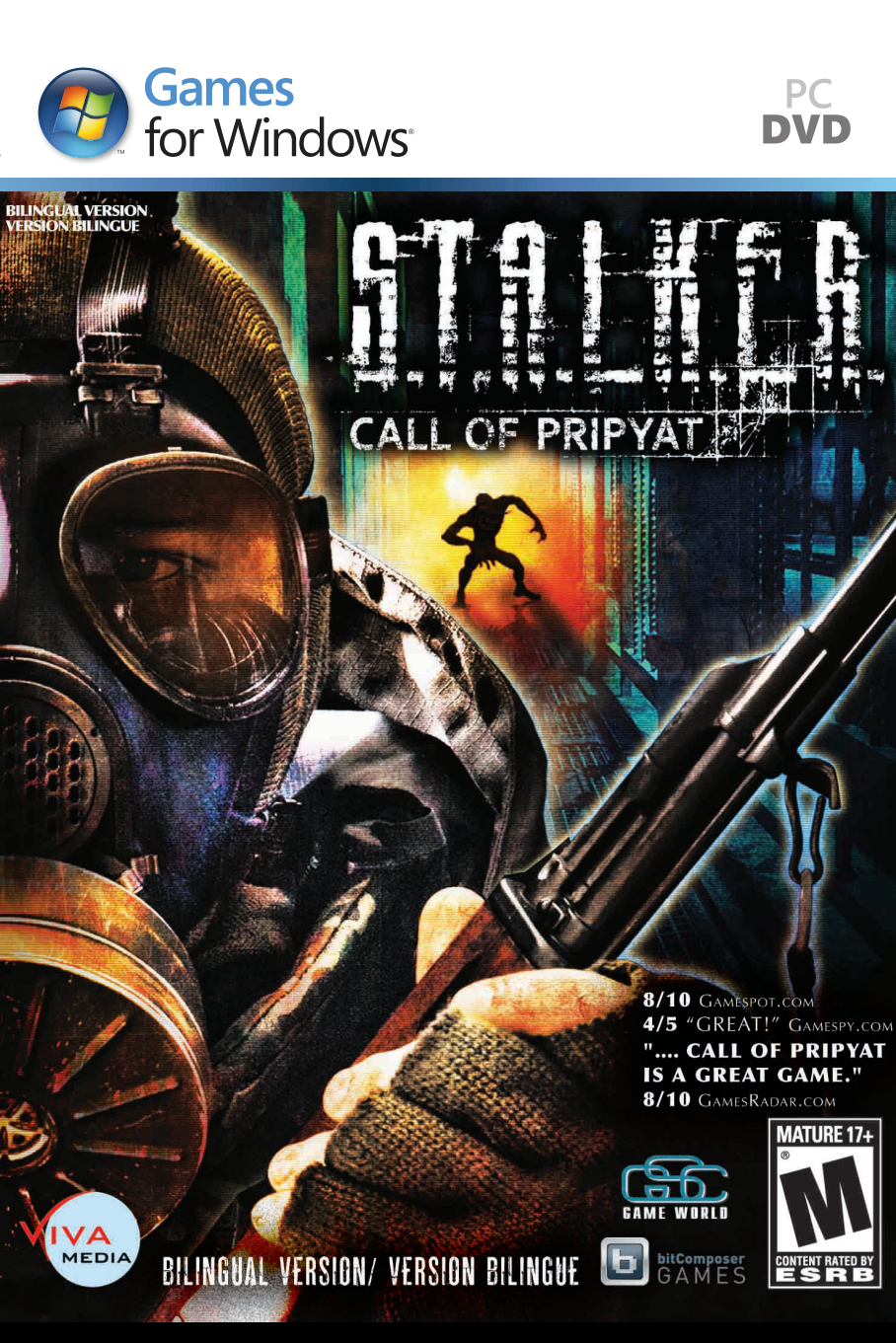

Games for Windows
PC DVD
BILINGUAL VERSION
VERSION BILINGUE
S.T.A.L.K.E.R.
CALL OF PRIPYAT
8/10 GAMESPOT.COM
4/5 "GREAT!" GAMESPY.COM
".... CALL OF PRIPYAT IS A GREAT GAME."
8/10 GAMESRADAR.COM
MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB
GSC GAME WORLD
bitComposer GAMES
VIVA MEDIA
BILINGUAL VERSION/ VERSION BILINGUE

⚠ 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
Evitez 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 susceptible 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 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.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.

ON FRONT

ON BACK

For more information, visit **www.ESRB.org**

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 4
HISTOIRE DE LA ZONE 5
INSTALLATION ET DÉMARRAGE 7
CONFIGURATION REQUISE 8
TOUCHES PAR DÉFAUT 9
VIDÉO 12
AUDIO 15
JEU 16
COMMANDES 17
HUD 18
ÉQUIPEMENT ET MUNITIONS 22
PDA 26
COMMERCE ET COMMUNICATION 29
INFORMATIONS IMPORTANTES 32
MULTIJOUEUR 35
MODES DE JEU 36
CRÉDITS 43

INTRODUCTION

En 2012, un stalker appelé Strelok réussit à désactiver le Lobotomisateur, un émetteur d'ondes psychiques capable de lobotomiser un cerveau en l'espace de quelques secondes. Suite à cet événement, une vague de chercheurs de trésors s'abat sur la Zone pour en pénétrer le cœur. Les uns espèrent découvrir une mine d'artefacts, les autres recherchent le légendaire Exauceur de vœux. Cette situation inattendue contraint le gouvernement ukrainien à prendre des mesures. Il organise une opération répondant au nom de code Fairway. Des dizaines d'hélicoptères chargés d'engins d'intervention spéciaux se dirigent vers le site de la centrale nucléaire de Tchernobyl. La Zone a toutefois d'autres projets et, malgré les préparatifs bien ficelés, l'opération Fairway se solde par un échec. Le gouvernement ukrainien détache l'un de ses meilleurs experts, un ancien stalker expérimenté, en mission de médiation sur la Zone : le major Alexander Degtyarev.

HISTOIRE DE LA ZONE

26 AVRIL 1986

LE PREMIER INCIDENT

Le 26 avril à 1 h 23 du matin, une expérience dans le réacteur n°4 de la centrale nucléaire de Tchernobyl déclencha la fusion du cœur du réacteur. Cet accident provoqua la formation d'un nuage radioactif qui survola l'Ukraine, la Biélorussie, la Russie ainsi que certaines régions d'Europe de l'Est et de l'Ouest, la Scandinavie et le Royaume-Uni.

Il s'agit de l'accident d'origine humaine le plus grave de l'Histoire. Les coûts sociaux, politiques et financiers sont extrêmement élevés. Cette catastrophe est due à des vices de construction dans la série de réacteurs RBMK 1000 ainsi qu'à un certain nombre d'erreurs commises par les techniciens ayant omis de suivre les procédures garantissant la sécurité du réacteur. Cette double défaillance provoqua la surchauffe du cœur du réacteur, d'où la fonte des barres de contrôle en uranium et la formation d'un mélange détonnant d'hydrogène et d'oxygène suivi d'une explosion qui répandit des matières radioactives dans un rayon important. Sous le coup de l'explosion, un incendie se déclara.

Les environs immédiats de la centrale nucléaire furent immédiatement évacués. Plus de 160 000 personnes, dans un rayon de 30 km autour des lieux de l'incident, furent déplacées dans les plus brefs délais. La population pensait alors qu'il s'agissait d'une évacuation d'urgence provisoire. Nombreux d'entre eux ne sont pourtant jamais retournés chez eux. Par ailleurs, en raison des relations tendues entre l'Est et l'Ouest, les fonctionnaires soviétiques masquèrent la véritable étendue de la tragédie. Cela ne fit qu'aggraver la situation qui causa non seulement de terribles souffrances chez les personnes directement exposées à la radioactivité et qui furent évacuées, mais aussi des effets dévastateurs chez un grand nombre d'autres individus. Toute une génération n'eut longtemps que ce mot à la bouche : Tchernobyl.

13 AVRIL 2006

LE DEUXIÈME INCIDENT

«(…) La terreur s'empare aujourd'hui du monde entier tandis que la population européenne doit faire face aux conséquences potentielles d'une autre catastrophe de la centrale nucléaire de Tchernobyl. L'intervention des autorités soviétiques suivie de celle du gouvernement ukrainien assurant la fiabilité de la coque protectrice ne saurait être digne de confiance. Il s'agit d'un énième mensonge des dirigeants – mensonge qui, au vu de ses conséquences, est dangereux pour nous tous à double titre. (…) »
Zeitungsbericht, 16. April 2006

On a parlé d'un deuxième Tchernobyl. Ce qui s'est réellement produit est encore plus choquant que l'accident de 1986. Les scientifiques internationaux, qui travaillaient depuis un certain temps dans la zone d'exclusion, ont été pris de court. Même les meilleurs d'entre eux n'avaient pas imaginé une seconde de ce qui allait se produire. Alors que personne ne l'attendait, l'explosion se produisit. Le cas Tchernobyl ne pourrait être classé avant longtemps. Les conséquences de cet incident étaient difficiles à mesurer, comme celles de la première catastrophe. Toutefois, on savait qu'elles étaient loin d'être négligeables. Malgré la radioactivité destructrice et les anomalies mortelles qui se multipliaient dans la Zone, ce no man's land devint le rêve de certains individus. Il était facile d'y faire fortune, ce qui pour certains était suffisant pour ignorer les nombreux risques. Ces personnes d'origines diverses et variées furent bientôt connues sous le nom de « stalkers ».

2011

Cette année-là, d'autres horreurs virent le jour dans la Zone, qui n'en manquait pourtant pas. Ces changements violents coûtèrent la vie à de nombreux individus. Les stalkers se mirent à succomber à des anomalies de façon inhabituelle, sans compter les victimes de la Guerre des factions.

INSTALLATION ET DÉMARRAGE

INSTALLATION DU JEU

Pour installer le jeu, insère le DVD du jeu dans le lecteur de DVD de ton ordinateur. Le processus d'installation devrait démarrer automatiquement. Si ce n'est pas le cas, ouvre Windows® Explorer, sélectionne ton lecteur de DVD et exécute le fichier setup.exe.

DÉSINSTALLATION DU JEU

Pour désinstaller le jeu, clique sur Démarrer>Programmes>GSC World Publishing> S.T.A.L.K.E.R. – Call of Pripyat>Désinstaller. Tu peux aussi cliquer sur Démarrer>Paramètres>Panneau de configuration, puis sélectionner Ajout/Suppression de programmes. Fais défiler les programmes jusqu'à atteindre l'entrée S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripyat et sélectionne-la. Pour finir, clique sur le bouton Modifier/Supprimer.

DÉMARRER LE JEU

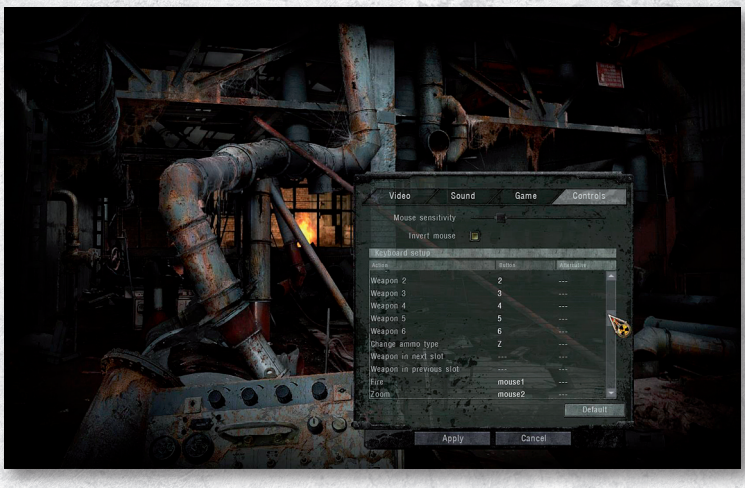
Pour démarrer le jeu, clique sur Démarrer>Programmes>GSC World Publishing. Ensuite, clique sur le menu S.T.A.L.K.E.R. – Call of Pripyat et sélectionne S.T.A.L.K.E.R. – Call of Pripyat. Si tu possèdes un raccourci du jeu sur ton Bureau (qui peut être créé automatiquement à l'installation), tu peux également double-cliquer dessus. Pour commencer une nouvelle partie, clique sur l'option Nouvelle partie dans le menu principal. Pour charger une partie sauvegardée, clique sur l'option Charger partie et sélectionne la partie souhaitée.

CONFIGURATION REQUISE

Configuration	Minimum	Recommandée
Système d'exploitation	Microsoft Windows XP SP2	Microsoft Windows Vista SP1 ou Windows 7
Processeur	Intel Pentium-4 2.2 GHz AMD Athlon XP 2200+	Intel Core2 Duo E8300 AMD Phenom II X2 550
RAM	768 Mo	2 Go
Espace disque disponible	6 Go	
Carte graphique	nVidia GeForce 5900 ATI Radeon 9600 XT 128 MB VRAM	nVidia GeForce GTX 260 ATI Radeon HD 4870 1 GB VRAM
Carte son	Toutes les cartes son compatibles DirectX 9.0	
Lecteur de CD/DVD	Lecteur de DVD	
Internet /LAN	Connexion 512 Kbit/s (au moins 2 Mbit/s pour un serveur)	
Périphériques	Clavier, souris	

TOUCHES PAR DÉFAUT

Tu peux modifier ces commandes sous l'onglet Commandes du menu Options.



Action	Touche standard	Description
Vers la gauche	Touche de direction gauche	Tourner à gauche
Vers la droite	Touche de direction droite	Tourner à droite
Vers le haut	Touche de direction haut	Regarder vers le haut
Vers le bas	Touche de direction bas	Regarder vers le bas
En avant	W	Avancer
En arrière	S	Reculer
Latéralement vers la gauche	A	Se déplacer vers la gauche
Latéralement vers la droite	D	Se déplacer vers la droite
Sauter	Barre d'espace	Bondir
S'accroupir très bas	Ctrl gauche + Maj gauche	Furtivité

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Changer d'arme	1 à 6	Sélectionner une arme
Changer de type de munition	Y	Changer de type de munition
Arme suivante	Roulette de la souris vers le haut	Sélectionner l'arme suivante
Arme précédente	Roulette de la souris vers le bas	Sélectionner l'arme précédente
Feu	Bouton gauche de la souris	Faire feu avec l'arme
Vue normale/ viseur	Bouton droit de la souris	Basculer du mode Vue normale à Vue viseur
Recharger	R	Recharger l'arme
Lance-grenades	V	Sélectionner le lance-grenades
Mode de tir suivant	0 (zéro)	Passer au mode de tir suivant disponible pour cette arme
Mode de tir précédent	9	Passer au mode de tir précédent disponible pour cette arme
Sac à dos	I	Accès aux armes, équipements et artefacts
PDA	P	Activer le PDA
Lampe de poche	L	Activer la lampe de poche
Jumelles	5	Activer les jumelles
Fléchette	6	Sélectionner la fléchette
Détecteur d'anomalies	O	Activer le détecteur d'anomalies
Vision nocturne (si disponible)	N	Activer/désactiver le mode de vision nocturne
Emplacements rapides	F1-F4	Utiliser les emplacements permettant un accès rapide
Poser l'arme	G	Poser son arme

COMMANDES SUPPLÉMENTAIRES

Action	Touche	Description
Pause	Pause	Mettre la partie en pause
Capture d'écran	F12	Faire une capture d'écran
Quitter	Échap	Quitter le jeu

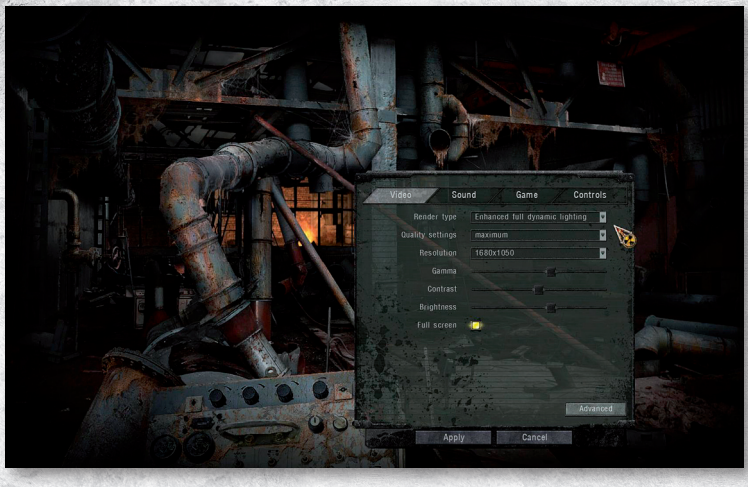
COMMANDES MULTIJOUEURS

Action	Touche standard	Description
Objet	7	S'équiper de l'objet sélectionné
Score	Tab	Afficher le score
Chat	,	Afficher l'invitation publique de chat
Chat en équipe	.	Afficher l'invitation de chat en équipe
Menu skin	O	Sélectionner l'apparence de ton personnage virtuel (vêtements et équipement)
Menu de l'équipe	U	Afficher le menu de l'équipe
Menu d'achat	B	Afficher le menu d'achat
Voter	F5	Commencer un vote
Statut du vote	F6	Afficher le statut du vote
Voter oui	F7	Un clic pour voter oui
Voter non	F8	Un clic pour voter non

Un clic sur la touche Par défaut rétablit tous les paramètres par défaut des

VIDÉO

Pour modifier les paramètres d'affichage, clique sur l'onglet Vidéo du menu Options. La fenêtre Vidéo propose les paramètres suivants :



TYPE DE RENDU

ÉCLAIRAGE STATIQUE – **Utilise DirectX 8**

ÉCLAIRAGE DYNAMIQUE DES OBJETS – **Utilise DirectX 9 avec éclairage statique (light-mapping).**

ÉCLAIRAGE DYNAMIQUE COMPLET – **Utilise DirectX 9 avec éclairage dynamique total (ombres dues au soleil).**

ÉCLAIRAGE DYNAMIQUE COMPLET AMÉLIORÉ – **Utilise DirectX 9 avec éclairage dynamique total (SSAO, profondeur de champ, eau déformable, particules légères, steep parallax, éclairage volumétrique). Nécessite une prise en charge de 3.0 Shader.**

ÉCLAIRAGE DYN. COMPLET AMÉLIORÉ (DX10) – **Utilise toutes les fonctions de DirectX 9 avec de nouvelles fonctionnalités (fumée volumétrique, rayons du soleil, surfaces humides dynamiques).**

PARAMÈTRES DE RENDU – **Sélectionne les paramètres de qualité vidéo prédéfinis les plus appropriés pour ton système. Des paramètres vidéo élevés requièrent des performances système supérieures.**

RÉSOLUTION – **Sélectionne la résolution d'écran la plus adaptée à ton système. Une résolution d'écran élevée requiert des performances système supérieures.**

GAMMA – **Utilise le curseur pour régler la correction gamma.**

MCONTRASTE – **Le curseur permet de régler le contraste du jeu.**

LUMINOSITÉ – **Le curseur permet de régler la luminosité de l'écran.**

PLEIN ÉCRAN – **Pour basculer du mode plein écran au mode fenêtré.**

Un clic sur le bouton Avancé affiche les paramètres vidéo avancés. Il n'est pas conseillé de modifier ces paramètres par défaut.

DISTANCE DE VISION – **Modifie la profondeur de vue du joueur.**

DÉTAILS DES OBJETS – **Modifie le degré de détail (nombre de polygones) des objets du jeu.**

DÉTAIL DES TEXTURES – **Modifie la qualité de la texture des objets du jeu.**

FILTRAGE DES TEXTURES – **Active ou désactive le filtre des textures.**

ANTICRÉNELAGE – **Active ou désactive l'antialiasing.**

DENSITÉ DE L'HERBE – **Active ou désactive la densité de l'herbe.**

OMBRES DU SOLEIL – **Quand cette option est activée, les objets projettent un ombre due au soleil. Lorsque cette option est désactivée, les objets ne projettent qu'une ombre due aux sources lumineuses dynamiques.**

DISTANCE D'ÉCLAIRAGE – **Modifie la portée des sources lumineuses.**

QUALITÉ DES OMBRES – **Modifie la distance à partir de laquelle les éléments individuels sont discernables.**

PNJ AVEC LAMPES DE POCHE – **Active cette option quand tu souhaites que les personnages dirigés par l'ordinateur utilisent leur lampe de poche dans l'obscurité.**

DÉTAIL DES TEXTURES – **Active les textures des objets détaillées grâce à l'utilisation de l'éclairage dynamique.**

PAYSAGES DÉTAILLÉS – **Active une représentation détaillée du paysage.**

STEEP PARALLAX – **Améliore la qualité graphique des effets de la parallaxe.**

QUALITÉ DU SOLEIL – **Détermine la qualité des ombres du soleil.**

RAYONS DU SOLEIL – **Active l'extension des rayons du soleil dans l'atmosphère.**

QUALITÉ SSAO – **Active l'ombrage d'un objet par lui-même par la lumière dispersée.**

EAU ADOUCIE – **Adoucit la transition entre l'eau et le paysage.**

PARTICULES ADOUCIES – **Adoucit la limite entre les particules et les polygones.**

PROFONDEUR DE CHAMP – **Améliore l'effet de la profondeur de champ.**

LUMIÈRE VOLUMÉTRIQUE – **Active la répartition de la lumière dynamique.**

EAU DYNAMIQUE – **Active le contact dynamique entre l'eau et la surface en cas de pluie (l'eau goutte sur les murs, ridules, etc.).**

FUMÉE VOLUMÉTRIQUE – **Active la simulation de la fumée volumétrique.**

SYNCHRONISATION VERTICALE – **Pour activer ou de désactiver la synchronisation verticale.**

FRÉQUENCE 60 HZ – Force la fréquence de 60 Hz.

Pour valider ces modifications, clique sur Appliquer. Pour annuler ces modifications, clique sur Annuler.

AUDIO

Pour modifier les paramètres sonores, clique sur l'onglet Audio du menu Options.
Les options suivantes sont proposées :

VOLUME EFFETS – Le curseur permet de régler le volume des effets sonores.

VOLUME MUSIQUE – Le curseur permet de régler le volume de la musique.

PÉRIPHÉRIQUE SONORE – Cette option permet de choisir un périphérique sonore disponible.

EAX – Cette option permet d'activer la technologie sonore Environmental Audio Extensions (EAX) pour les cartes son compatibles.

MUSIQUE DYNAMIQUE – Cette option active la musique dynamique dans le jeu.

Pour activer ces modifications, clique sur Appliquer. Pour renoncer à ces modifications, clique sur Annuler.

JEU

Sélectionne un des niveaux de difficulté suivants :

- **DÉBUTANT**
- **STALKER**
- **VÉTÉRAN**
- **MAÎTRE**

Plus le degré de difficulté est élevé, plus les anomalies, les mutants et les adversaires humains sont redoutables.

AFFICHER RÉTICULE – Active ou désactive le réticule de visée.
RÉTICULE DYNAMIQUE – Active ou désactive le réticule de visée dynamique.
AFFICHER L'ARME – Active ou désactive la visibilité de l'arme.
DISTANCE CIBLE SUR LE RÉTICULE – Active ou désactive l'indicateur de distance de la cible (s'affiche à droite du réticule de visée).

IDENTIFICATION DE PNJ – **Affiche les informations sur la cible dans le réticule de visée (nom, faction, attitude de la cible par rapport au joueur : neutre, ami ou ennemi).**
MODE ACCROUPI – **Lorsque cette option est activée, le personnage reste accroupi jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur la touche correspondante.**
SAUVEGARDE AUTOMATIQUE – **Active la sauvegarde automatique.**

COMMANDES

SENSIBILITÉ DE LA SOURIS – **Règle la sensibilité de la souris.**
SOURIS INVERSÉE – **Inverse les boutons de la souris.**

AUTRES ACTIONS

DIRECTION – **Change la position de la tête (vers la gauche, vers la droite, vers le haut, vers le bas).**
DÉPLACEMENT – **Change le type de mouvement et la direction du personnage.**
ARME – **Gestion des armes : sélectionner, recharger, zoomer, etc.**
SAC À DOS – **Gestion du sac à dos du joueur : examiner le contenu de l'équipement du sac à dos, utilisation du PDA, lunettes de vision nocturne, etc.**
GÉNÉRAL – **Mettre la partie en pause, utiliser des objets etc.**
MULTIJOUEUR – **Gestion des options multijoueurs : accès aux menus, votes, etc.**

AFFICHAGE TÊTE HAUTE

ÉCRAN

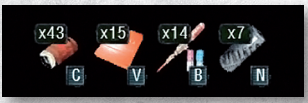
1. Mini-carte
2. Indicateur de la santé et de l'endurance du personnage.
3. Indicateur du type de munition et de la quantité de munitions.
4. Pictogramme indiquant les dangers liés aux radiations, aux produits chimiques,
   aux impacts, à la chaleur, à l'électricité et aux chocs psy.
5. Argent actuellement disponible et classement (en multijoueur seulement).
6. Nombre de points totaux par équipe pour les deux équipes (seulement en multijoueur).

MINI-CARTE

La mini-carte se trouve en haut à gauche de l'écran. Il s'agit de flèches triangulaires de deux couleurs, une bleue et une rouge, indiquant le nord et le sud. Sont également indiqués les signaux pouvant être perçus dans l'environnement immédiat des PDA et des personnages non joueurs.
La couleur du marquage indique l'attitude du personnage non joueur à l'égard du personnage joueur – amical (vert), neutre (jaune) ou ennemi (rouge). Le marquage de certains points sauvegardés sur le PDA (objectifs, lieux importants, conclusion de la mission, etc.) est également affiché sur la mini-carte. Une flèche jaune indique l'endroit souhaité. De plus, la mini-carte comporte une horloge indiquant l'heure dans la zone. Le chiffre affiché dans la petite fenêtre à droite de la mini-carte indique le nombre d'individus (humains et mutants) se trouvant à proximité du joueur. Deux demi-cercles au-dessus ou en dessous de cette fenêtre indiquent la dissimulation du joueur face à d'autres individus (symbole d'œil) et le bruit occasionné par les mouvements du joueur (symbole d'ondes).

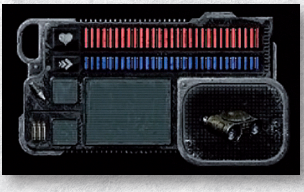
En mode multijoueur, la mini-carte affiche des informations sur les coéquipiers se trouvant dans les environs et les endroits dans lesquels on peut acheter des armes et des munitions. Les joueurs sont représentés par des points verts, leurs artefacts par des symboles verts, les artefacts ennemis par des symboles blancs, les endroits où l'on peut acheter des

armes et des munitions s'affichent en vert ou en bleu (en fonction de l'équipe). Les joueurs ennemis ne sont pas affichés sur la mini-carte.



EMPLACEMENTS RAPIDES

Les informations sur le contenu des emplacements pour un accès rapide s'affichent en bas à gauche de l'écran. Ces emplacements sont idéaux pour accéder rapidement aux bandages, aux kits de secours et à la nourriture. Le chiffre figurant sur les emplacements indique le nombre d'objets se trouvant dans le sac à dos.



INDICATEURS DE SANTÉ ET D'ENDURANCE

La section en bas à droite de l'écran donne l'état de santé (barre rouge) et d'endurance du joueur (barre bleue). Les indicateurs de santé et d'endurance se situent près des indicateurs du type et de la quantité de munitions (voir ci-dessous).

INDICATEURS DU TYPE ET DE LA QUANTITÉ DE MUNITION

Ces indicateurs se trouvent en bas à droite de l'écran, à côté des indicateurs de santé et d'endurance. Le petit carré supérieur indique le nombre de grenades du module lance-grenades (s'il est disponible), le petit carré inférieur indique le mode de tir sélectionné (automatique, semi-automatique, manuel). Le nombre de munitions du chargeur de l'arme sélectionnée s'affiche en gros dans le grand carré. Les petits chiffres indiquent la quantité de chaque type de munition. Le type de munition en cours d'utilisation est indiqué par une image dans l'angle inférieur droit.

PICTOGRAMME DE RISQUE

Quand l'environnement du personnage présente un danger, (radioactivité, produits chimiques, chaleur ou psycho-émissions),
des pictogrammes triangulaires

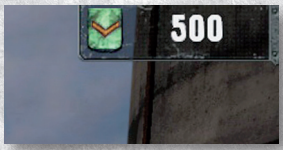
s'affichent en bas de la mini-carte. Allant du vert au rouge, la couleur du pictogramme indique le niveau de risque.

PICTOGRAMME DE DANGER

Quand le personnage risque de se blesser, qu'il peut être soumis aux radiations,
à la faim ou à la fatigue, un pictogramme rond s'affiche sur la partie droite de l'écran. Cette zone affiche également des informations sur le dysfonctionnement des armes, de la protection ou du casque. Allant du vert au rouge, la couleur du pictogramme indique la gravité du danger ou du dysfonctionnement.

PICTOGRAMME DE MÉDICAMENT

Les effets passagers de l'alimentation ou des médicaments s'affichent en bas à gauche de l'écran au-dessus de l'emplacement rapide. Ces effets peuvent compter la protection contre les radiations, les produits chimiques agressifs et les psycho-émissions, le rétablissement de la santé, la guérison des blessures, la réduction des radiations dans le corps et une augmentation de la charge maximum.



ARGENT ACTUEL ET CLASSEMENT

La quantité d'argent d'un joueur dans une partie multijoueur s'affiche en haut à droite de l'écran.
Le classement en cours s'affiche à côté, à gauche.

TOTAL DE POINTS PAR ÉQUIPE POUR LES DEUX ÉQUIPES

Dans les modes Chasse aux artefacts, Capture d'artefacts et Match à mort en équipe, deux chiffres de couleurs différentes indiquent le score de chaque équipe, en haut de l'écran.

La fenêtre du Sac à dos, qui s'affiche par défaut via la touche I, fournit des informations sur les armes, la protection, le détecteur et le contenu du sac à dos. La partie inférieure de l'écran affiche des informations sur la santé du joueur (barre rouge). Les indicateurs de perte de sang et le taux d'irradiation se situent à droite.
Ces indicateurs s'affichent automatiquement dès que le joueur commence à saigner
ou qu'il est exposé à un taux élevé de radiation. La barre située sous l'indicateur de santé affiche des informations sur la protection du joueur face aux radiations, aux produits chimiques, à la chaleur, aux impacts, à l'électricité et aux effets psychologiques. Cette section fournit en plus

des informations sur la protection du joueur face aux balles et aux éclats (section de l'équipement) ainsi que la capacité à la restauration rapide de son énergie. La zone en haut à droite de l'écran affiche des informations sur le statut du joueur dans la Zone et son argent. La zone en bas à droite de l'écran fournit, sous le contenu du sac, des informations sur le poids des armes, l'équipement et les objets que le joueur porte actuellement.

ÉQUIPEMENT ET MUNITIONS

UTILISATION DE L'ÉQUIPEMENT

Dans la fenêtre du sac à dos, tu peux prendre, manipuler et déposer des objets. Double-clique sur un objet pour en équiper ton personnage. Effectue un clic droit sur un objet pour afficher le menu contextuel, qui te permet de déclencher une action spécifique (par exemple, ranger une arme dans le sac à dos, utiliser la trousse de soins etc.). Tu peux également sélectionner Jeter ou Tout jeter pour déposer les armes et les objets inutiles. Les deux emplacements d'armes étant identiques, tu peux t'équiper simultanément de deux armes légères, moyennes ou lourdes.

PROTECTIONS ET COMBINAISONS

L'attaque est la meilleure défense, dit-on.

Mais cela ne vaut pas lorsque l'ennemi, c'est l'environnement. C'est pourquoi tu dois te procurer le plus rapidement possible une combinaison intégrale ou au moins une tenue de protection en titane ou en kevlar, avant de pouvoir

t'offrir quelque chose
de mieux.

ARMES

Les armes sont un élément crucial du jeu. La vie ne tient souvent qu'au bon choix de ses armes. Tu peux en acheter ou en voler sur les cadavres.

IL EXISTE DIFFÉRENTS TYPES D'ARMES :

COUTEAU – Une arme efficace dans les combats rapprochés.

PISTOLET – Les pistolets sont efficaces à courte portée,
mais présentent une faible capacité de pénétration.
Certains pistolets peuvent être équipés de silencieux.

FUSIL – Le fusil est efficace malgré sa capacité de pénétration modérée. Sa portée effective est courte, le rechargement est assez long.

FUSIL D'ASSAUT – Les fusils d'assaut sont les armes standard de la plupart des armées régulières. Parmi eux, on compte notamment le AKM-74/2. Les fusils d'assaut allient efficacité, cadence de tir élevée et précision. Certains d'entre eux peuvent en outre être équipés d'un lance-grenades pour augmenter leur capacité de destruction.

ARME LOURDE – On peut utiliser deux types de lance-grenades contre les véhicules blindés et les hélicoptères. La faible cadence de tir est contrebalancée par son efficacité à toute épreuve.

GRENADE – Les grenades sont utilisées contre les groupes d'ennemis ou dans des situations dépourvues de contact visuel direct.

FUSIL DE PRÉCISION – Les fusils de précision sont des armes d'une grande précision. En raison de leur faible cadence de tir, elles sont de moindre utilité dans les combats rapprochés.

L'efficacité de ces armes dans le jeu dépend de nombreux paramètres : précision, maniabilité, dégâts et cadence de tir. En fonction de ton style de jeu, équilibre les quatre paramètres pour faire le bon choix ou choisis l'arme avec laquelle tu excelles.

Le choix de l'armement ne s'arrête pas au choix de l'arme. Chaque type d'arme s'utilise avec plusieurs types de munitions. Certaines sont efficaces contre le blindage, d'autres explosent à l'impact. Prends le temps de connaître les différents types de munition pour faire le bon choix.

PRÉCISION

Plus ce paramètre est élevé, plus la cible est facile à atteindre, même si elle est éloignée. Les fusils de précision se distinguent par leur degré de précision élevé tandis que les fusils manquent de précision.

CADENCE DE TIR

Plus ce paramètre est élevé, plus le temps écoulé entre le tir de deux balles est faible. D'une manière générale, plus la cadence de tir est élevée, moins l'arme est précise.

DÉGÂTS

Plus ce paramètre est élevé, plus les dégâts occasionnés par cette arme sont importants. Les armes dont le potentiel de dégâts est élevé ont souvent une faible cadence de tir.

PRISE EN MAIN

Les armes maniables sont légères et facile à manipuler.

ÉTAT

Les armes s'abîment avec le temps. De fait, elles deviennent moins précises et elles s'enrayent de plus en plus souvent. Quand une arme s'enraye, un message t'invite
à recharger. Clique sur Recharger ou change de type de munition pour venir à bout de
ce problème.

TIRER

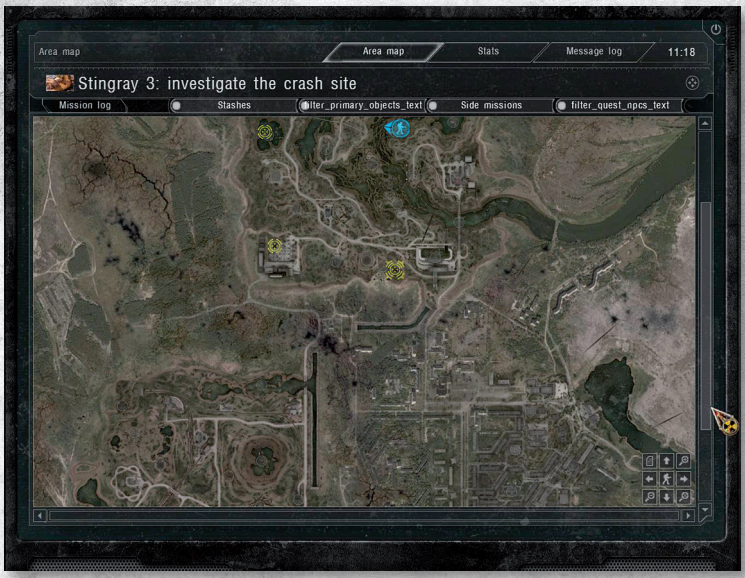
Place le réticule sur la cible et appuie sur la touche de tir (par défaut, le bouton gauche de la souris) pour faire feu. Tu peux également utiliser le mode Vue normale (par défaut, le bouton droit de la souris), qui t'aide à bien viser. N'oublie pas que, comme dans une situation de combat réelle, c'est au moment où tu recharges que tu es le plus vulnérable. Le changement de munition ne dure certes que quelques secondes, mais tu n'en restes pas moins à la merci de l'ennemi.

MODES DE TIR

Certains types d'armes disposent de trois modes de tir : manuel, semi-automatique ou automatique. Le mode de tir choisi influe sur la concentration et la densité du tir. Pour passer au mode de tir suivant, appuie sur la touche 0. La touche 9 te permet d'accéder au mode de tir précédent.

GRENADES

Les grenades disposent de deux modes de lancer : normal et régulé. Pour effectuer un lancer normal et balancer la grenade avec toute ton énergie, clique avec le
bouton gauche de la souris. La distance parcourue par la grenade dépend de l'angle du lancer. Pour effectuer un lancer régulé, appuie sur le bouton droit de la souris et maintiens-le enfoncé. Ce mode présente un affichage de puissance : plus il est élevé, plus la puissance de lancer est importante. Relâche le bouton de la souris pour lancer la grenade.

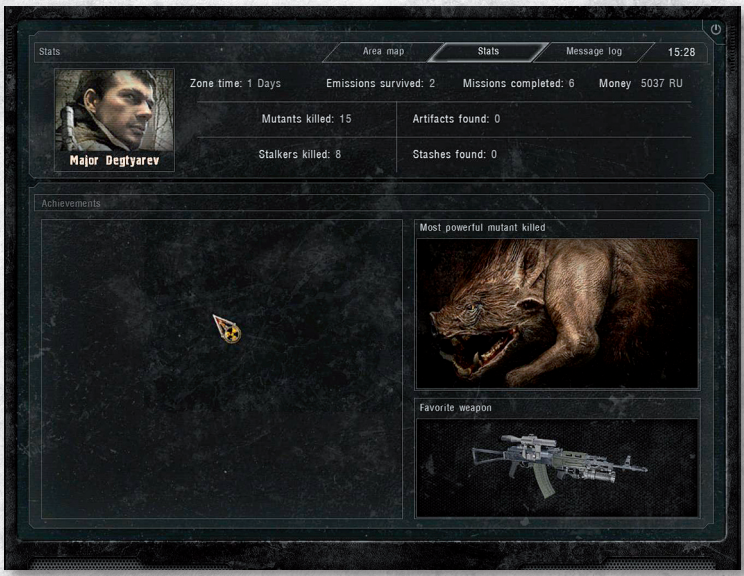


PDA

Le PDA est utile pour l'organisation et la sauvegarde de données diverses et variées. Tu y trouveras une carte détaillée, des informations sur les données en cours, les statistiques personnelles du joueur et un journal des communiqués ainsi que l'heure. Pour afficher une information, sélectionne l'onglet correspondant en haut de la page.

CARTE

Cette fonction affiche la portion sélectionnée de la Zone. Les options de la carte sont affichées en bas à gauche de l'écran. Elles te permettent de modifier l'échelle et de te déplacer dans la carte. Pour faire défiler la carte, maintiens le bouton gauche de la souris enfoncé et déplace la souris, ou utilise la barre de défilement. Tu peux modifier l'échelle à tout moment avec la roulette de la souris.



STATISTIQUES

Cette section contient les statistiques détaillées du personnage : le temps passé dans la Zone, la quantité d'irradiations subies, les missions reçues et accomplies, les cachettes secrètes trouvées, les ennemis et les mutants tués ainsi que l'argent disponible, les données sur le plus dangereux des mutants tués et ton arme la plus utilisée. Les succès du personnage sont affichés dans une fenêtre supplémentaire.

JOURNAL DES COMMUNIQUÉS

Il fournit des informations détaillées sur toutes les conversations, les événements et les missions.

COMMERCE ET COMMUNICATION

PARLER

Pour entamer une conversation, approche-toi d'un personnage neutre ou ami, puis clique sur Utiliser (touche F par défaut). Certains personnages refuseront de te parler tant que tu porteras une arme visible. C'est pourquoi il est recommandé de cacher
tes armes avant de commencer une conversation. En bas de la fenêtre de dialogue, le bouton Échanger te permet d'afficher l'écran de commerce.

COMMERCE

Clique en bas de la fenêtre de dialogue sur le bouton Échanger pour afficher l'écran de commerce.

L'écran de commerce est divisé en trois : la section gauche affiche le portrait du personnage avec lequel tu traites, le contenu de son sac à dos

et son argent ; la section de droite fournit les mêmes informations pour ton personnage.

Place le curseur de la souris sur un objet ou un artefact pour en afficher une description. En plus du nom, du poids et des paramètres de l'objet, tu aperçois le prix en haut à droite de l'écran. Pour sélectionner un objet à échanger, double-clique dessus. Refais de même pour chaque objet à échanger. Le prix total des objets sélectionnés s'affiche en bas de la liste. Tu peux supprimer ces objets de la section de commerce en double-cliquant dessus. Clique sur Acheter ou Vendre pour conclure le marché. Clique sur Quitter pour quitter l'écran de commerce.

RÉPARATION ET MODIFICATION DES ARMES

Chaque camp possède un spécialiste en réparation d'armes, protections et casques – ce sont les techniciens. Les techniciens t'aident également à améliorer les caractéristiques de tes armes et de ton équipement. Clique sur le bouton Réparations/modifications pour afficher la fenêtre de réparation et de modification.

La fenêtre se divise en trois : un clic sur une arme ou un élément de l'équipement au milieu ou à droite de l'écran permet d'afficher, à gauche, une liste des modifications disponibles. Le bouton Réparer, qui se trouve sous l'écran du technicien, devient actif. Clique dessus pour faire réparer un objet. Le prix de la réparation s'affiche dans une fenêtre.

Les informations sur les modifications des armes, des protections ou du casque et leur coût s'affichent lorsque tu passes la souris sur l'image de modification. Quand une modification n'est pas disponible, les raisons de cette indisponibilité s'affichent. Clique sur l'image de la modification pour exécuter la modification. Dans la fenêtre qui s'affiche, confirme ton choix.

Clique sur Quitter pour quitter la fenêtre de réparation/modification.

INFORMATIONS IMPORTANTES

FACTEURS PHYSIQUES

ANOMALIES

Les étranges anomalies que l'on rencontre dans la Zone sont très dangereuses. Mais elles sont la principale source de revenus des stalkers car elles génèrent divers artefacts. Les artefacts ont un effet double sur le corps humain. Certains sont très utiles mais sont toutefois dangereux en raison des radiations.

MUTANTS

Les territoires contaminés de la Zone ont vu l'apparition d'un grand nombre de mutants. Ils sont très agressifs (heureusement, la plupart sont plutôt territoriaux) et utilisent des tactiques élaborées pour se débarrasser des intrus. La survie dans la Zone exige une acuité à toute épreuve et une détente facile. Tenter de se débarrasser d'une horde de chien mutants au couteau ou au pistolet ne saurait se solder autrement que par un échec.

FACTEURS SOCIAUX

HUMAINS ET COEXISTENCE

Comme dans la réalité, les stalkers sont tous différents les uns des autres. Certains sont travailleurs et honnêtes, d'autres n'hésitent pas à tuer pour voler. Les relations entre les factions de stalkers ne sont pas toujours cordiales. Il y a un certain nombre de variables qui influencent le jeu. Une faction est hostile au joueur quand il a attaqué un des leurs, par le passé ou qu'il pénètre sur son territoire sans autorisation.

FACTEURS TECHNIQUES

RÉTICULE ET INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Le jeu utilise un système dynamique de réticule pour afficher des informations sur l'environnement et l'objectif (voir la section Coexistence). Certains facteurs influencent directement la précision du tir – tirer en mouvement est moins précis que tirer à l'arrêt.

Le réticule et les marquages de la mini-carte affichent des informations sur la disposition des PNJ par rapport au joueur dans la portée du PDA. Les personnages neutres et amis ne réagissent pas immédiatement quand tu diriges une arme sur eux. Toutefois, si tu veux entrer en contact avec eux de manière amicale, baisse ton arme ou range-la dans son étui.

Le réticule devient blanc lorsqu'il n'est pas sur une cible, vert sur un stalker ami, jaune sur un stalker neutre et rouge sur un ennemi ou un mutant.

MUNITION

Le type de munition a un effet sur la taille du réticule et la précision de l'arme (voir la section Réticule et informations supplémentaires). Les balles perforantes aux noyaux en acier assurent une plus grande précision.

RAFALE ET MODE DE TIR AUTOMATIQUE

N'oublie pas que les rafales, brèves mais surtout longues, sont nuisibles à la précision.

VISER

Lorsque tu vises à l'aide du système de visée Iron sight, le réticule disparaît de l'écran. Tirer dans ce mode améliore généralement la précision. Tu trouveras d'autres astuces utiles dans l'Annexe.

MULTIJOUEUR

En mode Multijoueur, tu peux te mesurer à des joueurs du monde entier via Internet ou une connexion Local Area Network (LAN). Jusqu'à 32 joueurs peuvent jouer simultanément sur un certain nombre de cartes et dans divers modes.

CONNEXION À UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Dans le menu principal, sélectionne l'option Multijoueur pour démarrer une partie multijoueur. Ensuite, sélectionne le type de partie multijoueur : via Internet ou LAN.

Pour jouer en ligne, il te faut un compte GameSpy. Si tu disposes d'un compte GameSpy, clique simplement sur Connexion. Sélectionne l'option Via internet, pour créer un nouveau compte GameSpy. Dans le menu qui s'affiche, remplis tous les champs pour créer un nouveau profil.

Pour jouer en LAN (option LAN dans le menu), saisis ton nom dans la fenêtre.

MODES DE JEU

MATCH À MORT

C'est chacun pour soi. Ta mission est de résister le plus longtemps possible et de tuer le plus d'ennemis possible. En mode Match à mort, le menu d'achat n'est disponible qu'après la mort du joueur. Tu dois donc te débrouiller avec les armes des ennemis morts jusqu'à ce que tu meures.

MATCH À MORT EN ÉQUIPE

Dans ce mode, les joueurs sont répartis en deux équipes. Chacune possède ses propres armes :

Liberté (Stalkers)

Les membres de ce groupe sont exclusivement équipés d'armes soviétiques.

Mercenaires (Chasseurs de tête)

Les mercenaires sont équipés d'armes des troupes de l'OTAN.

En mode Match à mort en équipe, l'équipe du joueur doit tuer le plus d'ennemis possible. Le menu d'achat n'est disponible qu'après la mort du joueur.

CHASSE AUX ARTEFACTS

Dans ce mode, les joueurs sont répartis en deux équipes – les stalkers et les mercenaires. L'objectif principal est de rapporter des artefacts à la base de l'équipe. Chaque équipe peut ressusciter dans un endroit dépourvu de contact visuel avec l'équipe adverse. Les artefacts apparaissent de manière aléatoire. Chaque artefact apporté par une équipe à sa base rapporte des points. Quand un artefact n'est récupéré par aucune équipe et s'il est activé par un joueur, il disparaît pendant
un moment avant de réapparaître à un autre endroit. Chaque joueur peut activer un artefact : il le prend et maintient enfoncé le bouton de la souris pour le transformer
en anomalie mortelle. Dans ce mode, tu ne peux acheter des armes et de l'équipement qu'à la base.

CAPTURE D'ARTEFACTS

Dans ce mode, les joueurs sont répartis en deux équipes. L'objectif est de piller les artefacts de l'adversaire pour les rapporter dans ta base. Une équipe gagne des points quand il vole des artefacts à l'ennemi et les rapporte dans son camp.
En même temps, il doit protéger les artefacts de sa base. Le joueur rapportant un artefact dans sa base gagne une récompense. Quand l'artefact se trouve dans un endroit inaccessible, il est réintégré dans le jeu après un moment.

RANGS

Les modes multijoueurs proposent l'intégralité des équipements et des armes disponibles, avec les mêmes cadences de tir, dégâts et degrés de précision. Pour utiliser l'équipement optimal, il te faut de l'argent et un rang approprié. Il existe cinq rangs. Ton ascension dépend des dégâts que tu occasionnes chez ton ennemis et du nombre d'actions utiles que tu effectues pour l'équipe (seulement dans les modes Chasse aux artefacts et Capture d'artefacts).

ARGENT

Pour acheter des armes, tu dois être titulaire d'un certain rang et posséder l'argent nécessaire. Il existe différentes manières de gagner de l'argent :

- En tuant des ennemis.

- En récupérant des sacs à dos pleins d'équipement que tu peux vendre.

- En réalisant des économies grâce aux armes et aux équipements volés sur des cadavres et en achetant rien après sa mort.

- En mode Chasse aux artefacts seulement
  – En rapportant des artefacts à la base.
  – En tuant un joueur ennemi portant un artefact.
  – Pour chaque artefact rapporté à ta base par un membre de ton équipe.
  – Pour la fin de la manche.

- En mode Capture d'artefacts seulement
  – En rapportant des artefacts à la base
  – Pour chaque artefact rapporté à ta base par un membre de ton équipe.
  – Pour la fin de la manche.

MODE MULTIJOUEUR

Sélectionne Multijoueur dans le menu principal pour lancer une partie multijoueur. Après avoir ouvert le menu multijoueur, remplis les champs suivants :

NOM DU JOUEUR – Ton surnom qui sera affiché dans le jeu.

NUMÉRO DE SÉRIE – Le numéro de licence que tu trouveras dans la boîte du jeu. Ne donne à personne ce numéro de licence !

Le menu du réseau contient trois zones.

1. CLIENT

Sélectionne cet onglet pour rejoindre le serveur existant. Il y a trois façons de se connecter à un serveur :

- Internet. Connecte-toi à Internet avec le serveur.
- Local Network. Fais une partie via une connexion LAN.
- Direct IP. Tu te connectes avec un ordinateur particulier (par LAN ou Internet) en saisissant ton adresse IP.

FILTRES DES SERVEURS AFFICHÉS DANS LA LISTE

- **Vide. Indique un serveur vide.**
- **Plein. Indique un serveur plein.**
- **Avec mot de passe. Indique un serveur privé, protégé par mot de passe.**
- **Sans mot de passe. Indique un serveur non protégé.**
- **Tir allié. Indique un serveur dans lequel les membres d'une même équipe ne peuvent pas se blesser mutuellement.**
- **Non dédié. Indique un serveur non dédié.**

ACTUALISER

- **Actualiser tout. Actualise les données de tous les serveurs de la liste.**
- **En actualiser un. Actualise les données du serveur sélectionné dans la liste.**
- **Infos serveur. Affiche le type de jeu, les joueurs, les scores etc.**

Connexion – **Connexion au serveur sélectionné.**

Annuler – **Retour au menu principal.**

2. SERVEUR

Une liste t'indique tous les serveurs correspondant à tes critères. Tu peux filtrer cette liste avec les options de la zone de filtre, à droite.

DNOM DU SERVEUR – **Le nom sous lequel le serveur apparaît dans la liste.**

MOT DE PASSE – **Les lettres et/ou les chiffres que le client doit saisir pour se connecter au serveur.**

MODE – **Sélectionne un mode de jeu parmi les modes proposés : Match à mort, Match à mort en équipe, Chasse aux artefacts et Capture d'artefacts. Voir la section Modes de jeu pour plus d'informations.**

LIMITE DE JOUEURS – **Pour définir le nombre maximum de joueurs pour le serveur (2 à 32).**

DÉDIÉ – **Pour héberger un serveur dédié.**

CARTES DISPONIBLES – **Double-clique ou utilise les flèches directionnelles pour ajouter des cartes à la liste des cartes pour la partie suivante.**

Clique sur Créer pour démarrer un serveur avec les paramètres sélectionnés.

3. OPTIONS

L'onglet Options permet de configurer les paramètres avancés du serveur.

Connexion réseau

SERVEUR PUBLIC – **Permet de passer d'une partie LAN à une partie sur Internet.**

LISTE DE CARTES – **Le nom du fichier qui contient la liste des cartes qui seront utilisées au cours de la session suivante.**

MODE SPECTATEUR – **Active cette option pour permettre aux joueurs connecter de rejoindre une partie en tant que spectateurs (les joueurs morts se trouvent automatiquement dans ce mode jusqu'à la fin de la manche).**

LANCER VOTE – **Permet de voter sur ce serveur.**

4. DÉMOS

LISTE DE DÉMOS – **Affiche les informations (nom, date, statistiques du joueur) des démos et t'autorise à y jouer.**

5. PROFIL

NOM UNIQUE – **Autorise le joueur à changer de nom.**

DÉCORATIONS – **Comporte la liste des récompenses que le joueur a gagnées au cours de ses parties.**

ENREGISTREMENTS – **Contient les statistiques personnelles du joueur.**

OPTIONS DE RÉAPPARITION

RÉAPPARITION FORCÉE – **Après la mort, le joueur revient à la vie automatiquement au bout d'un certain temps.**

RENFORTS – **Définit la durée après laquelle tous les joueurs morts ressuscitent.**

CAPTURE D'ARTEFACTS – **Tous les joueurs ressuscitent quand un artefact est apporté à la base.**

PROT. RÉAPP. – **Définit la durée pendant laquelle le joueur est invulnérable après sa réapparition.**

INDICATEUR DE PROT. RÉAPP. – **Active/inactive l'indicateur situé au-dessus de la tête du joueur invulnérable.**

SERVEUR

TIR ALLIÉ – **Les dégâts subits par le joueur lorsqu'il est blessé par ses coéquipiers.**

LIMITE DE FRAGS – **Le nombre maximum d'ennemis tués par manche de jeu.**

LIMITE DE TEMPS – **La limite de temps par partie.**

DURÉE DE VIE DE L'ARTEFACT – **La durée de présence d'un artefact au même endroit, sans être pris par une des deux équipes.**

NOMBRE D'ARTEFACTS – **Le nombre d'artefacts devant être apportés à la base pour gagner.**

ABSENCE D'ARTEFACT – **Le temps après lequel un nouvel artefact réapparaît après avoir été pris ou apporté à la base.**

ÉQUILIBRAGE AUTO. ÉQUIPES – **Permet d'équilibrer le nombre de joueurs dans les deux équipes.**

CHANGEMENT AUTO. ÉQUIPE – **Active le changement de joueur automatique d'une équipe à l'autre quand le nombre d'artefacts nécessaire a été apporté à la base (nécessite un redémarrage automatique).**

INDICATEURS ALLIÉS – **Active l'affichage au-dessus de la tête des coéquipiers.**

NOMS ALLIÉS – **Active le nom des coéquipiers en appuyant sur une touche (touche Maj par défaut).**

SANS ANOMALIE – **Désactive les anomalies.**

DURÉE ANOMALIES – **La durée avant que les anomalies ne changent de position sur la carte.**

TEMPS D'ÉCHAUFFEMENT – **La durée de l'échauffement avant le début d'une manche (pendant cette période, tu as accès à l'arsenal complet mais ton score n'est pas pris en compte).**

OPTIONS MÉTÉO

Les paramètres météo sont :

- **dégagé**
- **nuageux**
- **pluvieux**

Le temps horloge est jour ou nuit.

COEFF. DE CHANGEMENT

Paramètre la vitesse de changement météorologique – de 1 (très lent) à 100 (très rapide).

PARAMÉTRAGE SPECTATEURS

ÉQUIPE SEULEMENT

Cette option permet aux joueurs morts d'observer leurs coéquipiers (et leurs coéquipiers seulement) en mode spectateur.

CAMÉRA LIBRE

Cette option permet aux joueurs morts d'utiliser le mode caméra libre et de diriger manuellement la caméra Spectateur.

VUE SUBJECTIVE

Cette option permet aux joueurs morts de suivre le jeu en mode première personne.

TROISIÈME PERSONNE

Cette option permet aux joueurs morts de suivre le jeu en mode troisième personne.

TROISIÈME PERSONNE LIBRE

Cette option permet aux joueurs morts d'utiliser la caméra à la vue troisième personne.

Clique sur Annuler pour quitter le mode multijoueur.

DÉMARRAGE DU JEU

CHOIX DE L'ÉQUIPE

Choisis les stalkers ou les mercenaires en cliquant sur l'icône correspondante.

CHOIX DE L'ASPECT

Clique sur l'uniforme que tu souhaites porter.

ACHAT D'ARMES ET D'ÉQUIPEMENT

Appuie sur B pour afficher le menu d'achat.

À l'aide de la souris ou des touches 1, 2, 3, 4 et 5, sélectionne le type d'arme ou l'élément d'équipement tu souhaites acheter (pistolet, fusil d'assaut, fusil, grenade, combinaison, équipement).

Si tu as assez d'argent, achète l'objet en double-cliquant dessus. L'objet s'affiche dans ton inventaire, s'il y a un emplacement disponible.

Si tu manques d'argent, tu ne peux pas t'acheter d'armes ou d'équipement.

Pour confirmer tes achats, clique sur OK.

L'ÉQUIPE

Producteur
Sergiy „GSC“ Grygorovich

Chef de projet
Anton Bolshakov

Responsable du design
Yuriy Negrobov

Directeur artistique
Ilya Tolmachev

Responsable de la programmation
Dmitriy lassenev

Responsable du design du jeu
Ruslan Didenko

GRAPHISMES

Conception des niveaux
Evgeniy Zaytsev
Konstantin Mironov
Sergey Kurbatov
Roman Androshuk
Yuriy Konstantinov
Igor Pasichniy
Victor Merkulov
Sergey Maystrenko

US Conception des boîte
Anne Marie Burkel

Responsable de l'animation
Pavel Markevych

Animateurs
Evgeniy Yablon
Vladimir Korunchak
Modélisation des personnages
Alexandr Kovach
Sergey Maystrenko

Textures
Ludmila Starodub
Igor Sidorenko

Interface utilisateur et graphismes
Roman Nesin

Responsables de la programmation
Andrey Kolomiets – Gameplay et interface utilisateur
Igor Lobanchikov – Rendu
Konstantin Slipchenko – Physique et animations

Programmeurs
Alexandr Maniluk – Réseau
Sergey Chechin – IA des mutants
Evgeniy „Sea” Sokolov – Gameplay et interface utilisateur
Sergey Ivantsov – Optimisation
Alexandr Plichko – Gameplay et scripts
Sergey Prishepa – Gameplay et scripts
Denis Khimera – Gameplay et scripts

Concepteurs du jeu
Andrey Verpakhovskiy
Petr Dushinskiy
Andrey Zalokukin
Yuriy Yurievich Skripal
Alexandr Demidenko

Production son
Dmitry Kuzmenko

Musique
MoozE
Alexey Omelchuk

Musique supplémentaire
FireLake
Addaraya

Acteurs
Yuriy Borisenok
Aleksandr Vilkov
Anatoliy Bogush
Angelica Girich
Vladimir Tereschuk
Grigoriy German
Oleg Stalchuk
Evgeniy Malukha
Ivan Rozin
Arseniy Timoshenko

Localisation
Eugene „Smile“ Kuchma

Dialogues du jeu
Yuriy Besarab
Taras „Tatarik“ Volynets
Lefty

Correction
Vladimir „Fiachna“ Litvinenko

Localisation en anglais
Kisin Language Services

Chef de projet et traducteur
Konstantin Kisin

Traducteur
Mikhail Kropotov

Éditeur
Mark Berelekhis
Responsables AQ
Dmitry Krivets
Pavel Mikhailov

Testeurs
Sergey Shelest
Kirill Koval
Igor Konoval
Gleb Shevchuk
Ilshan Gurbanov
Ivan Gaiduchenko
Maxim Semeniy
Anastasiya Voskolovich
Vladimir Voronin
Dmitriy Davidyan
Andrey Kirienko
Danila Poperechniy
Yuriy Falchenko
Mikhail Dvornikov
Denis Yusupov
Elena Dovgoluk
Vladimir Morev

Relations publiques
Oleg Yavorsky
Valentin Yeltishev
Yuriy A. Besarab
Olga Kuzhel

Marketing
Roman Nesin
Olga Troekurova
Ivan Khivrenko

Achat et acquisitions

Victoria Boyko

Programmeur web
Sergey Terliuk

BITCOMPOSER GAMES GMBH

P. D. G.
Oliver Neupert
Wolfgang Duhr

Gestion du produit
Stephan Barnickel
Lukasz Szczepanczyk

Photo © Siegfried Stegmüller de son projet photo Zone Picnic (www.zonepicnic.com).

NOUS REMERCIONS PARTICULIÈREMENT :

Alexander Novikov, Igor Gramotkin et le reste du personnel et de l'administration de la centrale nucléaire de Tchernobyl pour leur soutien permanent.

Chernobyl Exclusion Zone Administration pour nous avoir autorisés à mener nos recherches insensées.

Les employés de Chernobylinterinform pour leur aide.

Alexander Naumov pour ses connaissances incroyables et sa noble mission.

Le groupe FIRELAKE (www.firelake.kiev.ua) et leurs amis Addaraya pour les pistes sonores rock.

Ilya Novak für die Hilfe pour son aide sur le scénario.
UKRGAME.NET pour leur soutien permanent de S.T.A.L.K.E.R. online.

Merci à Aleksey „Don Reba“ Badalov, Marcos „Pixel“ Duarte, Megamat, Abe, Dark, Artem „BAC9-FLCL“ Zuev, Maciej „Stierlitz“ Prieditis, Dennis „Siro“ Tchernov, Aleksey „Hash“ Belendinov, DaimoN, Leks, Sooltan DJ, Ygrek, NatVac, Stalker-Portal.ru (Alexander „Leks“ Abramov, Igor „Gag“ Soloviev, Aleksey „DaimoN“ Dronov).

À tous ceux qui ont organisé le jeu de rôle Airsoftmix S.T.A.L.K.E.R.: Reality et qui y ont participé, en particulier :
Dmitry „Comandor“ Ivanov
Eugene „Mulder“ Khaletskiy
Sergey „Tur“ Leshenko
Denis „Fiedel“ Kotlyar
Vladimir „Rover“ Smolkin
Dmitry „Professor“ Gurevich
Stanistlav „Chesba“ Legkobit
Konstantin «Inquisitor» Kriukov
Igumen Valerian (Golovchenko) AKA oVal

Support Technique

Pour toutes questions technique, il est impératif que vous nous envoyez des informations sur votre système actuel afin que nous puissions vous aider avec votre problème. Pour obtenir les spécifications système s'il vous plaît suivez les étapes ci-dessous.

- Allez dans le menu START en bas à droite de l'écran. - Sélectionnez EXÉCUTER, tapez dxdiag, et retour «.
- Vous verrez un programme avec les spécifications de votre PC.
- Cliquez sur le bouton 'SAUVER' pour enregistrer toutes les informations dans le fichier, Dxdiag.txt, sur votre disque dur.

S'il vous plaît joignez ce fichier lors de l'envoi de votre e-mail à mail@viva-media.com.

Vous allez recevoir une réponse dans 2-3 jours. Les temps de réponse peuvent varier considérablement pendant les périodes achalandées.