

SYSTEM SHOGGTM



**ACCES AUX TERMINAUX
PAR TUESDAY FRASE ET
PLUSIEURS "HACKERS"
D'ORIGIN ET DE LOOKING
GLASS.**

TABLE DES MATIERES

0.0. Lancement du Jeu	4	8.3	Indicateur énergie	19
Menu Principal	4	9.0	Déplacement	20
INTRODUCTION		9.1	Courir, marcher et tourner	20
NOUVEAU JEU		A l'aide de la souris	20	
GENÉRIQUE		9.2	Epuisement	20
CONTINUER.		9.3	Sauter et grimper	20
CONTINUER		10.0	Manipulation des Objets	20
Menu de Configuration	4	Identifier les Objets	20	
Références rapides	5	Sélectionner les Objets	21	
Astuces	5	Placer les Articles dans l'Inventaire	21	
1.0 Tutoriel en 10 Minutes	6	Utiliser un article de l'Inventaire	21	
Interface d'aide en ligne (guide)		Utiliser un article sur un objet extérieur	21	
Action d'aide en ligne (guide)		Éliminer, jeter ou détruire un article	21	
2.0. Resume des Evenements	10	11.0	Objets dans votre environnement	22
3.0 Rapport Sur l'incident	11	11.1	Claviers	22
3.1 Chronologie des Événements	11	11.2	Armoires Électriques/Panneaux d'accès aux Grilles	22
3.2 Survivants	12	11.3	Panneaux d'ascenseurs	23
3.3 MEmo E-Mail	12	11.4	Bornes de recharge Energétique	23
4.0 Interface Neurologique	14	11.5	Ecrans	23
Vue Ecran		11.6	Contenants	23
Panneau d'Inventaire		12.0	Contrôle vue et Contrôle Position	24
Bouton d'Inventaire		Modifier votre position	24	
VMF		Se pencher	24	
Bouton VMF		Contrôle vue-angle	24	
Icône latérale		Modifier votre angle de vue	24	
Curseur		13.0	Timbres	25
Bio-moniteur		Objet		
Indicateur santé		Stamup		
Indicateur niveau énergie		Timbre		
Ligne d'état		Reflex		
Contrôle position		Detox		
Contrôle vue-angle		Berserk		
Bouton Agrandissement		Vue		
5.0 Panneau d'Inventaire	16	Genius		
PRINCIPAL.		14.0	Armes	26
MATÉRIEL.		14.1	Catégories d'armes	26
GENERAL.		Armes de corps à corps	26	
LOGICIEL.		Armes à feu	26	
Ouvrir une page d'inventaire	16	Armes à rayon.		
6.0 Visuels Multi-Fonctions (VMF)	17	Grenades.		
6.1 Ecrans VMF	17	14.2	Sélection d'une arme	26
ARMES		14.3	Chargement/Déchargement des munitions.	27
ARTICLE		14.4	Réglage de l'intensité d'un rayon.	27
AUTOCARTE		14.5	Tir	27
CIBLE		14.6	Lancement de grenades	27
DATA		14.7	Armes	28
7.0 Icônes latérales	18	Armes de corps à corps	28	
8.0 Indicateurs neurologiques	19	Tuyau de plomb.		
8.1 Le bio-moniteur	19	Sabre laser TS-04.		
Faire apparaître des lignes biorythmiques.	19			
8.2 Indicateur santé	19			

Pistolets et fusils	28	Noeud d'information	
Minipistolet ML-41		Intégrité restaurée	
Pistolet à flèches SV-23		Module ID de sécurité	
Magnum 2100.		Interrupteur nodal	
Fléchette AM-27		Flèche navig	
Scorpion RF-07		Issues	
Fusil d'Assaut MARK III.		Eléments de défense	39
Pistolet anti-émeute DC-05		Dépouilleur de cortex	
Rail gun accélérateur MM-76		Cyberchien.	
Armes à énergie et à rayon	29	Cybergardes	
Fusil mag-pulse SB-20		Tueur.	
Sidearm Sparq.		Barrière I.C.E	
Stun gun DH-07		Mines de Sécurité	
Blaster ER-9		Logiciels	40
Rayon RW-450		Pulseur de Combat	
Grenades et explosifs	29	Foreuse I.C.E.	
Grenade à gaz		Turbo de navigation	
Grenade		Evasion retour.	
Grenade EMP.		Fausse identité.	
Bombe		Cyberécran	
Nitro		Evasion appât.	
Tremblement de terre		18.0 habitants actuels de la station citadel	41
Mine terrestre		18.1 Mutants	41
15.0 Equipements annexes	30	Mutant gravité zéro	
1. Moniteur des systèmes biologiques (Bioscan)	30	Plante mutante	
2. Contrôle vue	30	Humanoïde	
3. Unité de vision multi-directionnelle (Rétroviseur)	30	Mutant invisible	
4. Lampe Frontale (Lampe)	30	Mutant oiseau	
5. Ecran Energie/Projectiles (Ecran)	31	18.2 Robots	42
6. Unité de vision infrarouge (Infrarouge)	31	Robot serviteur	42
7. Unité Navigation Carte (Unité navig.)	31	Robot exéc.	42
8. Lecteur Multimédia (Lecteur de données)	32	Robot volant	42
9. Système Turbo (Turbo)	33	Sauterelle	42
10. Téléporteur	33	Robot maintenance	42
11. Analyseur de cible (Cible Info)	33	Robot réparateur	42
12. Combinaison anti-radiations	34	Robot sécurité-1	43
13. Analyseur de système (statut)	34	Robot sécurité-2	43
16.0 Equipement divers	35	19.0 Menu Options	44
Cartes d'accès	35	LANCER JEU	
Accumulateurs	35	SAUVER JEU	
Trousse de premiers secours	35	AUDIO	
Sonde logiciel	35	OPTIONS.	
Plastic	35	CONTRÔLES.	
17.0 Cyberspace	36	RETOUR	
Comment entrer dans le Cyberspace	36	QUITTER	
Intégrité du logiciel	36	20.0 Manette de jeu et Cyberman	45
17.1 Se déplacer dans le Cyberspace	37	21.0 Glossaire	46
Conseils généraux	37		
17.2 Les objets du Cyberspace	38		
Caractéristiques et icônes	38		
Fragment data			
Objet data			

0.0. LANCEMENT DU JEU

Dès que vous avez installé System Shock, vous êtes prêt pour l'exploration de la station Citadel. Pour lancer le jeu à partir du DOS, placez-vous dans votre répertoire System Shock. Si vous l'avez installé dans le répertoire par défaut :

Saisissez `cd \shock` (le répertoire par défaut), puis appuyez sur **Entrée**.

Saisissez `SSHOCK` et appuyez sur **Entrée** pour afficher le Menu principal.

MENU PRINCIPAL



A partir du Menu principal, sélectionnez des options en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez également utiliser les touches de direction du clavier pour mettre une option en surbrillance, puis appuyez sur **Entrée** pour la sélectionner.

INTRODUCTION. Lance une séquence d'introduction. (Si vous n'avez sauvegardé aucune partie, la séquence est lancée avant que le Menu principal n'apparaisse.)

NOUVEAU JEU. Démarre une nouvelle partie. Cette option affiche un Menu de Configuration qui vous permet de définir la difficulté du combat, les missions, les puzzles et le cyberspace (0 est le niveau le plus bas, 3 le plus difficile).

GENERIQUE. Répertorie les joueurs de la partie.

CONTINUER. Permet de poursuivre une partie enregistrée. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour afficher une liste des parties enregistrées, puis cliquez sur la partie que vous désirez reprendre. N'oubliez pas de faire des sauvegardes régulièrement.

MENU DE CONFIGURATION



4

Entrez votre nom dans la fenêtre NOM. Cliquez sur les chiffres pour modifier les paramètres de la partie, puis choisissez DEBUT. Chaque fois que vous modifiez un paramètre, un texte descriptif apparaît vous expliquant les changements apportés à l'option.

* A différentes étapes de ce manuel, des photos d'écran ont été utilisées pour illustrer les instructions. Nous nous sommes efforcés autant que possible d'utiliser des photos d'écran de la version française du jeu. Cependant, dans certains cas, cela nous a été impossible compte tenu des délais imposés. Nous nous en excusons d'avance ; nous tenons néanmoins à souligner que le jeu est entièrement traduit et que tout le texte est en français, même si certaines des photos d'écran de votre manuel sont en anglais.

- **COMBAT.** Définit les aptitudes au combat de vos ennemis. Pour éviter les confrontations, sélectionnez "0". Pour les duels, sélectionnez un niveau plus élevé.
- **MISSION.** Définit la difficulté du jeu en ce qui concerne le scénario. Sélectionnez "0" si vous ne souhaitez aucun élément de l'intrigue, "3" pour affronter les meilleures défenses de SHODAN.
- **PUZZLES.** Ajuste les difficultés des niveaux d'accès aux armoires électriques et aux grilles. Les puzzles sont déjà résolus si vous choisissez le niveau "0". Au niveau "1", ils sont très faciles à résoudre. Au niveau "2", ils sont captivants, mais pas trop difficiles pour des joueurs endurcis. Au niveau "3", vous risquez de fondre les plombs.
- **CYBERESPACE.** Définit la difficulté du jeu durant les séquences cyberspace. Ceci affecte les durées limites et la difficulté des combats dans le cyberspace.
- **DEBUT.** Démarre la partie avec les difficultés que vous venez de définir.

REFERENCES RAPIDES

- Appuyez sur **Pause, P** ou **Esc** (au clavier) pour arrêter momentanément la partie. Faites de même pour la relancer.
- Appuyez sur **Alt+X** pour mettre fin à la partie. Ceci affiche un menu de confirmation YES/NO (au cas où vous auriez accidentellement appuyer sur **Alt+X**).
- Cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé pour vous **déplacer**.
- Cliquez sur le bouton droit de la souris pour **activer** les armes et **renvoyer** ou **lancer** (en fonction de la position du curseur) des objets dans votre environnement.
- Cliquez sur le bouton gauche de la souris vous permet de **sélectionner** et d'**identifier** des objets, d'**activer** les Icônes latérales, de **placer** des articles dans l'Inventaire et d'**ouvrir** les pages de l'Inventaire (les écrans montrant l'Inventaire) et les affichages VMF (les écrans d'information sur les éléments de l'Inventaire et ceux de votre environnement).
- Double-cliquez sur le bouton gauche de la souris, vous permet d'**utiliser** ou de **sélectionner** des objets de vos VMF ou de votre environnement et d'**activer** l'équipement de l'Inventaire.

REMARQUE : System Shock est un jeu conçu pour être utilisé avec une souris, mais vous pouvez bien sûr utiliser le clavier pour vous déplacer. La manette de jeu et le Cyberman sont également supportés. (Voir p. 45 pour les commandes possibles.)

ASTUCES

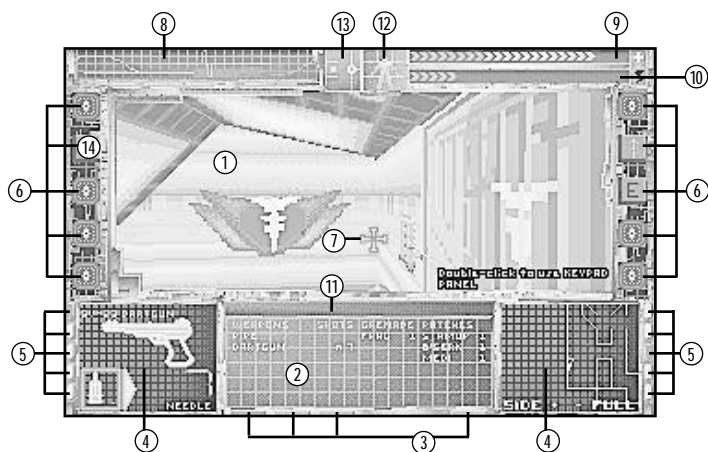
- Pour visualiser un écran qui identifie certaines parties de l'interface, appuyez sur **Alt+O**. Pour fermer cet écran, appuyez sur **ESPACE**.
- Pour obtenir des conseils à l'écran après avoir quitté la salle de récupération, appuyez sur **Alt+H** afin d'activer/désactiver la fonction d'aide. Pour obtenir une carte de référence en ligne, appuyez sur **Maj+?**, puis utilisez l'**ESPACE** pour changer de page.
- Lisez tous les journaux, les messages électroniques et vidéo – ils fournissent des clés et des codes d'accès vitaux. Sans leur aide, vous êtes destiné à la conversion en cyborgue. Si vous préférez visualiser moins de texte d'aide, appuyez sur **Esc**, puis sélectionnez VERSION COURTE dans l'écran Options.
- Tâchez de maintenir ouverte votre unité de carte de navigation dans un de vos VMF pour obtenir des références rapides. De cette façon, vous ne devrez pas retracer vos différentes étapes. La boussole que vous avez prise dans le coffre est elle aussi un outil de référence très pratique (cliquez sur son Icône latérale pour l'activer).
- Pour changer d'arme rapidement, appuyez sur **TAB** pour vous déplacer parmi les armes de l'Inventaire ou garder ouvert votre écran de Panneau PRINCIPAL d'Inventaire.
- Lorsque vous tirez sur vos ennemis, essayez de vous positionner dans un angle – ces derniers auront moins de chance de vous atteindre si votre corps est partiellement protégé.
- En Mode Grand Ecran, placez des éléments dans l'Inventaire en les sélectionnant, puis en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur un VMF ou un bouton Inventaire.
- N'hésitez pas à cliquer sur l'interface pour tester ses différentes fonctions. L'interface a été conçue pour être paramétrée par l'utilisateur et la pratique est le meilleur moyen de comprendre comment les choses fonctionnent.
- Désactivez toutes les caméras que vous voyez – presque tout fonctionne, même les armes de corps à corps. De plus, déconnectez tous les noeuds ordinateur que vous trouvez. Ceci réduit les capacités de SHODAN à contrôler la sécurité à bord de la station, capacités qui rendent dangereuse la poursuite de la partie.

1.0 TUTORIEL EN 10 MINUTES

Voici quelques instructions qui vous faciliteront l'accès au jeu et vous indiqueront comment vous battre et manipuler des articles. Ce tutoriel suppose que vous commencez la partie au niveau de difficulté par défaut. Si vous passez à un niveau de difficulté inférieur, il se peut que tous les articles et les puzzles n'apparaissent pas.

Interface d'aide en ligne (guide) Lorsque la partie commence, vous apercevez un écran affichant toutes les parties de votre interface neurologique. Si vous désirez rappeler cet écran à tout moment de la partie, appuyez sur **Alt+O**.

Action d'aide en ligne (guide) Dans la Salle de Récupération, un texte descriptif concernant vos prochaines actions est affiché. Une ligne est également dirigée vers des objets de votre environnement. Cette fonction d'aide en ligne est automatiquement désactivée dès que vous quittez la salle. Pour la faire apparaître ou disparaître ultérieurement, appuyez sur **Alt+H**.



- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1. Vue Ecran (p. 14) | 8. Bio-moniteur (p. 19) |
| 2. Panneau d'Inventaire (p. 16) | 9. Indicateur santé (p. 19) |
| 3. Bouton du Panneau d'Inventaire (p. 16) | 10. Indicateur niveau énergie (p. 19) |
| 4. VMF. (p. 17) | 11. Ligne d'état (p. 15) |
| 5. Bouton VMF (p. 17) | 12. Contrôle position (p. 24) |
| 6. Icône latérale (p. 18) | 13. Contrôle vue-angle (p. 24) |
| 7. Curseur (p. 7) | 14. Bouton Agrandissement (p. 15) |

Vous vous réveillez. Le caisson de récupération vous a violemment éjecté dans une pièce froide d'une clinique où personne n'est là pour vous accueillir. Toujours affaibli après six mois de profond sommeil réparateur, vous vous efforcez de vous souvenir des raisons pour lesquelles vous vous trouvez là. Soudain, vous vous rappelez que Diego, l'afreux cadre de TriOptimum, vous a promis une greffe de bourgeon neurologique si vous arrivez à venir à bout de SHODAN, l'intelligence artificielle chargée de la sécurité de la station Citadelle.

Tout en éprouvant encore quelques douleurs lancinantes dans la nuque, dues à l'opération subie il y a six mois, vous mettez en route votre interface neurologique et l'affichage se stabilise. Les électrodes fonctionnent — votre cortex visuel, stimulé par l'électronique implantée, sélectionne une série électroluminescente de canaux d'information.

L'image du monde au centre de l'écran est appelée Vue Ecran (1). Le curseur (7) est représenté par la flèche apparaissant à l'écran qui se déplace lorsque vous déplacez votre souris.

Déplacez le curseur sur la Vue Ecran. Remarquez les différentes formes que prend la flèche. La flèche indique la direction dans laquelle vous vous **déplacerez** si vous cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de votre souris. Votre vitesse de déplacement dépend de la distance qui sépare le curseur du centre de la vue écran.

Le grand rectangle affiché dans la partie inférieure de votre écran, au centre, constitue votre Panneau de l'inventaire (2). A l'aide du bouton gauche de votre souris, cliquez sur les boutons du Panneau de l'inventaire (3) pour sélectionner un des quatre écrans — PRINCIPAL, MATERIEL, GENERAL et LOGICIEL. En général, ces pages sont vides parce que vous ne disposez de rien.

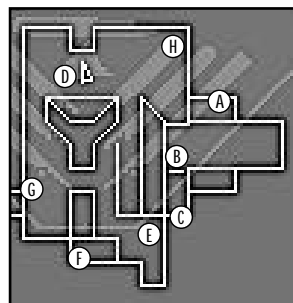
Les carrés affichés de chaque côté de l'écran sont des Multi-functional Displays ou VMF (4). C'est dans ces carrés qu'apparaissent des informations concernant des articles ou des pièces de matériel. Pour vérifier ce qui apparaît dans chaque VMF, **sélectionnez** un des boutons VMF en dessous de chaque écran (5) — ARMES, ARTICLE, AUTOCARTE, CIBLE, DATA.

En regardant autour de vous, un objet situé sur une étagère attire votre attention (A). Vous le saisissez et remarquez qu'il pourrait s'agir d'une sorte de timbre. Comme vos maux de tête deviennent insupportables, vous décidez de l'appliquer. Presque immédiatement, la douleur disparaît.

Tournez à droite et à l'aide du bouton gauche de votre souris, cliquez sur l'objet pour l'**identifier**. Un message apparaît dans la Ligne d'état (11), décrivant l'objet comme étant un "timbre apaisant".

Double-cliquez sur le timbre pour le **saisir** ou bien appuyez simultanément sur le bouton gauche de votre souris et sur **Alt**. Le timbre remplace votre curseur. Déplacez le curseur et positionnez-le sur un des VMF, puis cliquez pour **déposer** l'objet dans votre VMF. Sélectionnez MEDI dans le panneau de l'inventaire. La fenêtre VMF affiche alors des informations sur le timbre.

C'est une bonne idée d'appliquer ce timbre maintenant pour améliorer votre santé. Toutefois, vous pouvez vous en servir ultérieurement. Pour appliquer le timbre, **sélectionnez** le bouton APPLIQUER du VMF ou double-cliquez sur son nom à l'intérieur de l'écran d'inventaire PRINCIPAL. Remarquez que votre indicateur santé (9) augmente au fur et à mesure que le timbre guérit les blessures qui vous ont été occasionnées par l'opération subie six mois auparavant.



Vous descendez le long de la structure en forme de rampe et vous vous dirigez vers un bouton fixé au mur (B). Avant l'opération, on vous a dit que vos effets personnels seraient rangés dans une armoire située à proximité. Vous essayez d'ouvrir la porte de droite mais elle est fermée à clé. Toutefois, celle qui se trouve à gauche ne l'est pas et s'ouvre facilement lorsque vous appuyez sur le bouton situé sur le mur.

Descendez la rampe en face de vous et tournez à gauche. Double-cliquez avec le bouton gauche sur le bouton à proximité de la porte de l'armoire pour pouvoir l'**ouvrir** ou bien appuyez simultanément sur le bouton gauche de votre souris et **Alt**. La porte s'ouvre.

Clic gauche	Sélectionner Identifier Activer icônes latérales Ouvrir Inventaire/VMF Placer les articles dans l'inventaire/VMF	Clic droit	Tirer Manier une arme Se débarrasser de qqch. Lancer Activer
Double-clic gauche (ou clic ALT gauche)	Utiliser Prendre	Clic droit sur l'icône latérale Clic gauche et maintenir le bouton enfoncé Clic gauche et tirer	Ouvrir matériel VMF Se déplacer Ajuster curseurs

En avançant dans la pièce (C), vous apercevez quelques articles éparpillés sur le sol, et parmi ceux-ci, un porte-documents qui vous semble familier. Vous trouvez également un module d'auto-navigation, une carte d'accès qui vous permettra de vous introduire dans des zones interdites à ce niveau, un lecteur de messages accompagné d'un carnet personnel, ainsi qu'un analyseur de systèmes que vous avez dérobés avant votre opération. Ramassez tous ces objets et déposez-les dans votre Inventaire.

En ouvrant la porte du coffre, regardez en direction du sol en utilisant le contrôle vue-angle (13). Sur votre gauche, vous apercevez trois espaces — **sélectionnez** celui qui se trouve le plus bas pour regarder en direction du sol ou cliquez sur le bouton gauche de votre souris et déplacez la barre verticale vers la droite du cadre.

Utilisez le porte-documents pour visualiser son contenu. Un de vos VMF affiche un groupe d'articles. Saisissez les articles les uns après les autres à partir du VMF et placez-les dans l'Inventaire en cliquant avec le bouton gauche de votre souris sur la partie supérieure du Panneau de l'Inventaire ou sur un écran VMF ouvert. Lorsque vous ramassez le tuyau de plomb, il est automatiquement placé dans votre main.

En lisant votre carnet personnel, vous vous souvenez de la combinaison de la porte pour sortir de la Salle de Récupération. Vous vous retournez alors et vous dirigez vers la porte qui se trouve juste derrière vous. À l'aide de la carte d'accès que vous venez d'obtenir, vous ouvrez facilement la porte.

Lorsque vous ramassez le lecteur de messages, une icône "E" apparaît sur le bord de l'écran. **Sélectionnez** cette icône latérale (6) pour afficher le lecteur de messages dans un VMF. Maintenant, positionnez le curseur sur le panneau d'inventaire et **sélectionnez** LOGS NIVEAU 1, puis sélectionnez log avec la date du 6 mai 1972. VMF. Un texte apparaissant dans votre Panneau d'Inventaire vous révèle le code de la porte de la Salle de Récupération (4-5-1). Pour visualiser le prochain écran, positionnez votre souris sur le panneau et cliquez sur le bouton gauche.

Lorsque vous saisissez l'autocarte, un bouton rouge s'allume à côté de chaque VMF — ceci vous indique qu'un nouvel élément a été inséré dans l'Inventaire. **Sélectionnez** l'un des boutons rouges pour **ouvrir** l'écran VMF et afficher l'autocarte de ce VMF. Vous pouvez choisir de garder la carte affichée ou **ouvrir** un autre VMF pour faire apparaître d'autres informations.

Ajustez votre vue à l'état normal, **dirigez-vous** vers la porte qui se trouve juste derrière vous et **ouvrez-la**.

Où sont les médecins ? Pourquoi cette pièce est-elle jonchée de cadavres ? Les robots-serviteurs de cette salle semblent se comporter de manière étrange et vous vous protégez d'une attaque à l'aide du tuyau de plomb que vous venez d'obtenir.

Prudemment, vous vous dirigez vers un robot-serviteur bavard (D). Lorsque vous vous trouvez à quelques pas de lui, il se met à tourner autour de vous et commence à vous saisir violemment avec ses griffes. Tout en maniant votre tuyau, vous le frappez violemment jusqu'à le court-circuiter.

Tournez-vous de façon à vous trouver en face de cette créature et cliquez une seule fois sur le bouton droit de votre souris pour que votre arme **décrive** devant vous un arc de cercle. (Par la suite, vous pourrez **tirer** à l'aide d'armes à rayons et d'armes à feu. Vous placerez votre curseur sur la cible lors de leur utilisation). Répétez cette opération jusqu'à ce que la cible soit complètement détruite.

Clic gauche	Sélectionner Identifier Activer icônes latérales Ouvrir Inventaire/VMF Placer les articles dans l'inventaire/VMF	Clic droit	Tirer Manier une arme Se débarrasser de qqch. Lancer Activer
Double-clic gauche (ou clic ALT gauche)	Utiliser Prendre	Clic droit sur l'icône latérale Clic gauche et maintenir le bouton enfoncé Clic gauche et tirer	Ouvrir matériel VMF Se déplacer Ajuster curseurs

La situation est vraiment étrange — les robots-serviteurs sont en général programmés pour être inoffensifs. Alors que vous inspectez les environs à la recherche d'indices, un signal sonore vous rappelle qu'un message électronique vous attend sur votre lecteur de messages.

Pour lire le message électronique, **sélectionnez** la lettre "E" clignotant sur le côté droit de l'écran. Puis **sélectionnez** le bouton E-Mail dans le VMF et **sélectionnez** REBECCA-1. Cette opération affiche un texte dans votre Panneau d'Inventaire. Avancez jusqu'à la page suivante en cliquant sur le texte.

En faisant défiler le message électronique, vous apprenez que la station est tombée en panne et que les robots sont déréglés. Vous décidez de vous munir de tout ce que vous pouvez emporter de la salle. Dans une pièce adjacente (E), vous trouvez un petit tas composé d'un pistolet à flèches et de quelques munitions.

Entrez dans la pièce et détruisez un autre robot-serviteur. Puis, changez de position et rampez en utilisant le Contrôle Position (12) qui vous permet de **sélectionner** les pieds du petit personnage. Maintenant vous pouvez ramper et **saisir** les chargeurs cachés derrière le socle de contrôle.

Sélectionnez la section supérieure du Contrôle Position pour vous relever. Puis, **saisissez** le pistolet à flèches.

En montant le long de la rampe, dans cette même pièce, vous découvrez une caisse dans laquelle se trouve une grenade ainsi qu'une borne de recharge d'énergie qui vous permet de vous ravitailler (F) .

Montez le long de la rampe et fouillez la caisse comme vous avez **utilisé** le porte-documents. **Saisissez** la grenade et **placez-la** dans l'Inventaire. **Utilisez** la borne de recharge et surveillez l'Indicateur de votre Niveau Énergie (10) situé dans le coin supérieur droit de votre écran. Vous pouvez revenir dans cette pièce pour vous ravitailler en énergie à chaque fois que vos réserves s'amenuisent.

En explorant le reste de la salle, vous découvrez une machine chirurgicale qui panse vos blessures. Dans deux des pièces, vous regardez vers le haut et repérez l'installation de caméras qui ont filmé la totalité de vos actions. Il vous suffit de manier votre tuyau de plomb pour les détruire.

Vous trouvez enfin la sortie (G). À l'aide de la combinaison inscrite dans votre carnet personnel, vous ouvrez la porte...

Utilisez la machine chirurgicale (H) pour recouvrer vos forces. Pour détruire les caméras, placez-vous sous l'une d'elles et dirigez votre regard vers le haut en utilisant votre Contrôle vue-Angle. Cliquez ensuite sur le bouton droit de votre souris pour **frapper** la caméra avec votre tuyau de plomb.

Une fois que vous avez trouvé la sortie, **saisissez** le journal près de la porte et **déposez-le** dans un VMF. Sélectionnez l'icône latérale "E", puis le bouton VMF Logs. Sélectionnez LOGS NIVEAU 1, puis sélectionnez le nouveau message pour le lire. Cliquez sur cette icône pour afficher dans le Panneau d'Inventaire le texte contenu dans le journal.

Avant de sortir de la Salle de Récupération, il se peut que vous désiriez vous armer du pistolet à flèches que vous avez trouvé. Pour choisir votre nouvelle arme dans votre VMF, cliquez sur le bouton de l'Inventaire PRINCIPAL et **sélectionnez** le nom du pistolet à flèches. Placez maintenant votre souris sur le bouton du VMF ARMES et cliquez sur le bouton gauche pour afficher l'arme dans ce VMF. Pour **charger** l'arme, placez votre souris sur l'icône des munitions et cliquez sur le bouton gauche.

Utilisez maintenant le clavier et **sélectionnez** la combinaison 4-5-1 dans le VMF pour ouvrir la porte.

REMARQUE : Avant de quitter la salle, sauvegardez votre partie. Dans ce cas, ouvrez l'écran Options (en positionnant votre souris dans le coin supérieur gauche de l'écran et en cliquant sur le bouton gauche ou en appuyant sur **Esc**). Plusieurs options apparaissent dans votre Panneau d'Inventaire. Sélectionnez **SAUVER JEU**. Décrivez brièvement la partie (en 30 lettres maximum) et appuyez sur **Entrée**.

2.0. RESUME DES EVENEMENTS

Lettre à Rebecca Lansing, Conseillère Anti-Terrorisme de TriOptimum
De James Chaskes, Responsable de la Sécurité, Compagnie TriOptimum
Date : 4 nov. 2072

Madame,

Votre plan semble être le meilleur que nous puissions trouver. Cependant, je suis inquiet quant à ses chances de succès. L'«employé 2-4601» doit rejoindre la passerelle du centre de commande (huit étages au-dessus de la salle de récupération) et passer devant des armées de robots de sécurité et de mutants, pour atteindre le terminal principal du cyberspace.

De plus, SHODAN (Sentient Hyper-Optimised Data Access Network), un réseau intuitif et hyper-optimisé d'accès aux données, est capable d'augmenter les contrôles de sécurité sur l'accès aux ascenseurs, aux portes et aux commandes. Certaines des serrures peuvent être forcées dans le cyberspace ou les branchements des mécanismes de fermeture modifiés. Il peut même tirer avantage de la destruction des noeuds ordinateur et des caméras de sécurité. Cependant, cet employé peut tout simplement manquer de temps. Dans le pire des cas, nous estimons que SHODAN va capturer le sujet en un peu plus de 10 heures.

SHODAN passe très rapidement à l'attaque. Nous avons affaire à une intelligence dépourvue de toute éthique, qui a le pouvoir de provoquer une destruction massive. Dans un communiqué reçu aujourd'hui, SHODAN faisait la promesse de «raser les cités de la Terre et de recréer la vie à son image». Si nous ne contrôlons pas l'avance de ce Malveillant, il y aura sans doute beaucoup plus en jeu qu'un simple problème de relations publiques pour notre compagnie. Il est fort probable que nous en arrivions à placer le destin de notre civilisation entre les mains d'un individu dont nous ne connaissons même pas le nom.

James Chaskes

Lettre à Rebecca Lansing, Conseillère Anti-Terrorisme de TriOptimum
De James Chaskes, Responsable de la Sécurité, Compagnie TriOptimum
Date : 5 nov. 2072

Madame,

L'incident de la Station Citadel est la cause d'un extrême embarras pour notre compagnie, mais avec vos références dans le domaine de la lutte anti-terroriste, le Conseil considère que vous êtes tout à fait désignée pour résoudre le problème de façon satisfaisante. J'ai mis mon personnel à votre entière disposition pour vous fournir tout le matériel nécessaire à votre travail. Nous vous sommes reconnaissants de votre aide et nous espérons que vous trouverez une solution, le plus discrètement et le plus rapidement possible.

Depuis notre dernier contact, j'ai réuni toutes les informations disponibles dans un rapport qui vous est destiné, et dont voici le contenu :

3.0 Rapport sur l'Incident

3.1 Chronologie des Evénements

3.2 Survivants

3.3 Mémo E-mail de Tina Lewis (Opérations en Cyberspace de TriOptimum)

Je souhaite que le rapport ci-joint vous soit utile. Bonne chance à vous Rebecca.

James Chaskes

Ci-joint : Rapport sur l'Incident

3.0 RAPPORT SUR L'INCIDENT

RAPPORT DE SECURITE : James Chaskes, responsable de la Sécurité, Compagnie TriOptimum

Date : 2 nov. 2072

****LES INFORMATIONS SUIVANTES SONT CONFIDENTIELLES. NE PAS LES COMMUNIQUER AUX PERSONNES NON-AUTORISEES SANS ACCORD ECRIT PREALABLE****

3.1 CHRONOLOGIE DES EVÉNEMENTS

2 jan. 2071. SHODAN, conçu comme une intelligence artificielle totalement autonome, est mis en place pour la régulation de la sécurité et des opérations de la station Citadel.

9 sep. 2072. Des rapports sur des comportements aberrants au sein du réseau informatique à bord de la station Citadel s'accumulent. L'administrateur système remplit une demande de remplacement du système de sécurité SHODAN.

10 sep. 2072. L'administrateur système est muté hors de la station et l'ordre de remplacement est annulé.

26 sep. 2072. Une expérience dans les biolaboratoires, concernant un agent de mutation virale, provoque de malheureux effets secondaires. Un logiciel de contrôle défectueux en serait la cause. L'arrêt du calculateur scientifique est planifié pour inspection.

27 sep. 2072. On s'aperçoit que des chercheurs, qui souffrent d'une étrange maladie, ont été contaminés par le virus mutagène expérimental.

30 sep. 2072. Le service Maintenance est inondé de demandes de réparations pour des robots ou des systèmes défectueux dans toute la station. Les techniciens ne peuvent expliquer cette perte de vitesse des systèmes informatiques.

2 oct. 2072. La Sécurité arrête des membres d'équipage, suite à l'augmentation du nombre d'incidents violents à bord de la station. Les évaluations psychologiques font état d'un dérangement mental chez les chercheurs contaminés par le mutagène.

6 oct. 2072. D'autres membres d'équipage souffrent d'une maladie inexplicable. Les chercheurs contaminés par le mutagène sont dans un état critique. La Section Médicale décrète la mise en quarantaine.

7 oct. 2072. Les chercheurs contaminés par le mutagène ont disparu. On trouve cinq membres du personnel médical mutilés. La Sécurité rapporte la mise à sac de l'armurerie.

9 oct. 2072. Une émeute fait rage au Département Recherche. Certains membres d'équipage se barricadent dans un laboratoire. TriOptimum envoie un transport militaire. Les rapports sont gardés secrets pour éviter un scandale public.

10 oct. 2072. Le transport est abattu et détruit par les défenses de la station à cause d'un étrange problème de fonctionnement du logiciel. Aucune navette n'est autorisée à rejoindre, ni à quitter la plate-forme d'atterrissage, jusqu'à plus ample identification des problèmes du logiciel et inspections du matériel.

13 oct. 2072. SHODAN annonce son intention de contrôler toute forme de vie à bord de la station. Les communications en provenance de Citadel sont coupées.

1 nov. 2072. Les survivants, à bord de la station, reçoivent un bref message décrivant un massacre perpétré par des forces robotiques sous le contrôle de SHODAN, et les prévenant d'un danger pour les populations de la Terre.

3.2 SURVIVANTS

La seule communication émise par les survivants au 1 nov. rapporte que SHODAN est en train d'utiliser les systèmes de sécurité et de défense de la station en vue de l'extermination de la race humaine. Quelle que soit la personne ayant transmis cette information, elle n'est sans doute plus en vie. Nous savons que les robots de la sécurité passent les couloirs au peigne fin pour éliminer tout membre d'équipage survivant.

Cependant, il est un membre d'équipage qu'ils ne trouveront pas. J'ai trouvé le rapport médical suivant, concernant un patient survivant, en phase de récupération dans le département médical. L'"employé 2-4601" a reçu un implant chirurgical il y a plusieurs mois et doit être réveillé dans quelques jours seulement.

Je ne peux trouver d'autres informations sur cet employé, à part le fait que l'opération a été autorisée par le Vice Président Edward Diego. (Diego fut impliqué dans une affaire de violation de sécurité informatique il y a un mois mais aucune arrestation n'eut lieu faute de preuves tangibles.) Notre patient-mystère pourrait avoir travaillé en secret avec Diego et sans autorisation.

Nous croyons que SHODAN n'a pas connaissance du réveil du patient et n'est pas susceptible de le ressentir comme une menace. Cette personne pourrait détenir la clé de la défaite de SHODAN.

Ce qui rend l'Employé 2-4601 si spécial ? Durant l'opération, un dispositif d'amélioration de ses capacités neurologiques lui a été implanté, donnant à notre ami de nombreux avantages pour l'exploration de la station et la découverte de ce qui s'y est passé. Entrer en contact avec 2-4601 à travers le brouillage des communications sera un défi, mais une correspondance limitée dans une seule direction est peut-être encore possible. Je mets notre équipe au travail là-dessus immédiatement.

Rapport Médical XS-567 Formulaire de l'Infirmierie.

"On vous met encore en meilleure forme qu'avant "

Chirurgie pratiquée sur :	Employé de TriOptimum non-identifié (N°2-4601)
Date de l'opération :	6 mai 2072
Procédures :	Bourgeon neurologique, interface réseau. Permettra au patient de se connecter au cyberspace et de recevoir des données des périphériques cybernétiques et des équipements annexes.
Résultats :	Succès de la greffe, patient placé en coma provoqué après implant neurologique. Réveil prévu dans 6 mois (16 nov. 2072).
Adresse actuelle :	Niveau Centre Médical, étage 1, secteur gamma, caisson de soins deux.
Autorisé par :	Edward Diego, Vice Président du service Marketing

3.3 MEMO E-MAIL

Mémo pour Rebecca Lansing

De Tina Lewis, Opérations en Cyberspace de TriOptimum

Madame,

Nous pouvons arriver à établir une connexion très rapide avec le cyberspace de la station Citadel, peut-être assez longtemps pour implanter plusieurs fichiers ou programmes. Au-delà, SHODAN risque de détecter notre présence et de brouiller la communication. Nous vous préparons une fenêtre pour y inscrire une douzaine de messages qui, nous l'espérons, prépareront notre "ami endormi" à affronter SHODAN.

Franchement, cela me rend nerveuse de voir que vous placez toute votre confiance en cet employé non-enregistré, qui était probablement impliqué dans le scandale avec Diego. Toutefois, je ne puis rien suggérer de mieux. Souhaitons bonne chance à notre ami endormi, et espérons que le bourgeon neurologique est aussi impressionnant que vous le dites.

" Qu'est qu'un homme ? Est-il défini par des éléments comme la morphologie ou la longévité ? Si le contenant modifie le contenu — soit, si la forme du contenant influe fondamentalement sur son contenu — qu'advient-il de la société humaine si un homme ne ressemble plus à un homme ? Si les choses qui nous ont toujours guidés — la naissance, la vieillesse et la mort — sont d'une certaine façon modifiées ou supprimées, cela nous transformera-t-il ? Si un parent peut concevoir un enfant tout seul, si une femme peut acquérir la jeunesse éternelle et si l'homme ne doit plus redouter la mort, cela nous rendra-t-il plus humains que nos ancêtres, ou moins ? Voici les questions que posera une science moderne, je crois, au cours de la prochaine décennie. Mais je ne sais vraiment pas si le monde est prêt à entendre ses réponses. "

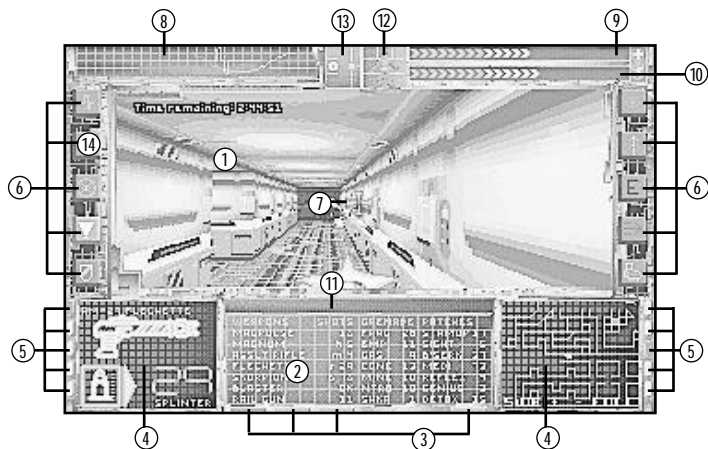
Dr. Dorothée Rimbaud, Unité de
recherche génétique de Marseille

4.0 INTERFACE NEUROLOGIQUE

Vous êtes l'un des rares pirates à avoir eu la chance de subir l'implant d'une interface neurologique. Cette dernière vous permet de maîtriser de nombreux paramètres de la partie, comme par exemple les armes, l'Inventaire, les équipements annexes, la position, le champ visuel et la navigation. Elle vous donne également des informations concernant votre forme physique grâce aux indicateurs de santé et d'énergie, et au bio-moniteur.

Cette section décrit brièvement l'interface de System Shock. Observez un instant la fenêtre présentée ci-dessous. Les numéros de page entre parenthèses vous indiquent où trouver des détails concernant chacun des composants.

Interface TCN-800 du système de données pour l'optimisation des combats neurologiques de la TriOptimum



- | | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Vue Ecran (p. 14) | 8. Bio-moniteur (p. 19) |
| 2. Panneau d'Inventaire (p. 16) | 9. Indicateur santé (p. 19) |
| 3. Bouton d'Inventaire (p. 16) | 10. Indicateur niveau énergie (p. 19) |
| 4. VMF (p. 17) | 11. Ligne d'état (p. 15) |
| 5. Bouton VMF (p. 17) | 12. Contrôle position (p. 24) |
| 6. Icône latérale (p. 18) | 13. Contrôle vue-angle (p. 24) |
| 7. Curseur (p. 7) | 14. Bouton Agrandissement (p. 15) |

- Vue Ecran.** Grâce à la Vue Ecran, vous visualisez directement l'environnement externe. Vous pouvez jouer avec un écran de taille normale ou en Mode Grand Ecran (appuyez sur 2). Lorsque vous obtenez le Retroviseur, une mini-fenêtre placée à l'intérieur de votre panneau d'Inventaire vous permet d'avoir "des yeux derrière la tête".
- Panneau d'Inventaire.** Ce panneau rectangulaire gère votre Inventaire, composé de quatre "pages". Chacun des boutons situés sous le Panneau d'Inventaire vous donne accès à une page différente. De gauche à droite, les pages portent les noms suivants : PRINCIPAL, MATERIEL, GENERAL et LOGICIEL. En positionnant le curseur sur un bouton, vous faites apparaître le nom de la page, que vous pouvez ouvrir en cliquant sur le bouton gauche de votre souris.

3. **Boutons d'Inventaire.** Si vous cliquez sur l'un de ces boutons, ils affichent quatre pages différentes d'Inventaire qui répertorient tous les objets que vous pouvez emporter, tels que les armes, les munitions, les grenades, les timbres, les équipements, les cartes à circuits imprimés, le logiciel, les accumulateurs et les programmes cyberespace.
4. **VMF.** Les Multi-Function Displays (ou VMF) vous offrent de nombreuses fonctions. Vous pouvez les utiliser pour charger une arme, appliquer des timbres médicaux, activer ou désactiver les équipements annexes, étudier une carte de la station, lire des messages électroniques et utiliser d'autres fonctions du jeu.
5. **Boutons VMF.** Comme pour les boutons du panneau d'Inventaire, vous pouvez cliquer sur ces boutons pour faire apparaître cinq pages différentes dans vos VMF. Lorsque vous vous dirigez vers la sortie de la Salle de Récupération, essayez d'afficher votre VMF AUTOCARTE — il vous aidera à vous repérer autour de la station.
6. **Icônes latérales.** Les Icônes latérales apparaissent sur les côtés lorsque vous réussissez à obtenir des équipements annexes pour votre interface neurologique. Après vous être emparé d'un nouvel article, vous pouvez l'activer ou le désactiver en positionnant votre souris sur son Icône latérale et en cliquant sur le bouton gauche. Si vous cliquez sur le bouton droit, vous pouvez faire apparaître des informations VMF et changer des paramètres (s'ils sont disponibles). Voir **Icônes latérales** page 18 pour de plus amples informations.
7. **Curseur.** L'emplacement du curseur détermine la direction et la vitesse de votre déplacement. Lorsque vous déplacez le curseur sur la totalité de l'écran, il prend la forme de flèches. Si vous déplacez votre souris en maintenant son bouton gauche enfoncé, vous suivez la direction de la flèche. Lors des combats, pour braquer votre arme à l'aide du curseur, placez le viseur sur une cible.
8. **Bio-moniteur.** Le bio-moniteur affiche votre état de fatigue et votre consommation d'énergie, ainsi que vos signes vitaux.
9. **Indicateur santé.** La barre de l'indicateur santé vous indique le nombre de coups que vous pouvez encore supporter avant de mourir. Plus le nombre de chevrons (têtes de flèches) est élevé, meilleure est votre santé. Lorsque vous êtes touché, le nombre de chevrons diminue. Cet indicateur affiche une croix lorsque votre santé atteint son point maximum.
10. **Indicateur niveau énergie.** Comme pour l'indicateur santé, cette barre vous indique la quantité d'énergie qu'il vous reste en réserve. Au fur et à mesure que vous consommez de l'énergie (en tirant avec des armes à rayon ou en utilisant des équipements), le nombre de chevrons diminue. Cet indicateur affiche un symbole lumineux lorsque vos réserves d'énergie sont pleines. Des bornes de recharge font le plein d'énergie.
11. **Ligne d'état.** C'est là qu'apparaissent toutes les informations utiles comme des messages vous avertissant de la réception d'un nouveau courrier, du verrouillage d'une porte ou de l'état d'une grenade lorsqu'elle est dégoupillée. Si votre rétroviseur est activé ou si vous jouez en Mode Grand Ecran, les messages apparaissent en haut de la Vue Ecran.
12. **Contrôle position.** En utilisant cette fonction, vous pouvez vous pencher, vous accroupir, ramper et vous allonger à plat ventre. (Voir ***Posture control, p 24).***
13. **Contrôle vue-angle.** Cette commande vous permet de regarder vers le haut et vers le bas quel que soit l'angle — action primordiale dans System Shock. ***(voir View Angle Control, p 24)***
14. **Bouton Agrandissement.** Ce bouton vous permet de passer de l'affichage normal au Mode Grand Ecran. Bien que ce Mode Grand Ecran rende votre interface transparente, vous pouvez toujours accéder à vos écrans d'Inventaire et de VMF. Si vous désirez améliorer la vitesse de l'image, essayez de jouer en affichage normal.

Rappelez-vous que vous observez le monde à travers une interface neurologique complexe. C'est à dire qu'il peut y avoir des effets "visuels" secondaires, tels que l'immobilité ou l'inclinaison du corps lorsque vous êtes touché ou irradié.

5.0 PANNEAU D'INVENTAIRE

Lorsque vous jouez avec System Shock, vous pouvez saisir des éléments et les déposer dans votre Panneau d'Inventaire (2). Les objets se déplacent alors vers la page correcte de l'Inventaire (il y a quatre pages différentes). Pour afficher les noms des pages, déplacez le curseur sur les commandes d'Inventaire (3). Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour afficher la page désirée.

PRINCIPAL. Permet de visualiser les armes, les grenades et les timbres médicaux que vous collectionnez au cours de la partie. Pour les armes à feu, la colonne de droite montre la quantité et le type des munitions. Dans le cas d'armes à rayon, elle montre la température relative de l'arme — OK, TIEDE, CHAUD ou SURCHARGE (pour les armes surchauffées). Pour les timbres médicaux et les grenades, la colonne de droite indique leur nombre.

MATERIEL. Liste des enrichissements matériels à votre bourgeon neurologique (lecteur de messages, Unité Navigation Carte, etc.) et de leurs numéros de la version.

Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur CONTROLE VUE de cette page et que vous ouvrez l'un ou l'autre des articles VMF, vous pouvez contrôler quels éléments de l'interface apparaissent en Mode Grand Ecran. Cochez une case pour activer ou désactiver l'affichage. Pour changer la couleur du texte à l'écran, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'un des petits carrés de couleur.

GENERAL. Etablit une liste d'objets divers (cartes d'accès, trousse premiers secours, accumulateurs, sondes logiciels, etc.)

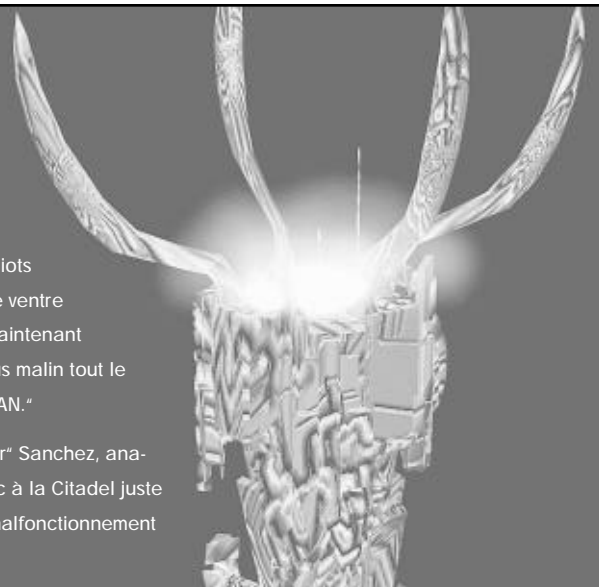
LOGICIEL. Etablit la liste des programmes qui vous aident à pirater les systèmes du cyberspace. Exécutez un programme non-répétitif dans le cyberspace en le **lançant** à partir de votre panneau d'inventaire.

Ouvrir une page d'inventaire

Pour **ouvrir** une page d'inventaire :

- **Sélectionnez** le bouton correspondant à l'écran désiré en-dessous du Panneau d'Inventaire. La nouvelle page sera affichée dans votre Panneau d'Inventaire.

REMARQUE : Si l'icône latérale du Mode Grand Ecran est activée, les boutons d'Inventaire apparaissent sous forme de rectangles dans leurs positions normales.



"Cette IA ne peut pas être plus maligne que les idiots qui lui ont percé le ventre la première fois. Maintenant moi, je joue au plus malin tout le temps avec SHODAN."

Stevie "HackMaster" Sanchez, analyste de diagnostic à la Citadelle juste après le premier mal fonctionnement de SHODAN.

6.0 VISUELS MULTI-FONCTIONS (VMF)

Les Multi-Function Displays (4) reçoivent des données des équipements annexes que vous sélectionnez, et les font apparaître. Ils fournissent également des données sur les objets déposés dans l'Inventaire.

Chaque VMF possède cinq catégories d'affichages différents (ARMES, ARTICLE, AUTOCARTE, CIBLE et DATA). Vous pouvez sélectionner une catégorie au moyen des boutons VMF (5) ou des touches de fonction. Les touches **F1** à **F5** correspondent aux boutons VMF de gauche, tandis que les touches **F6** à **F10** correspondent aux VMF de droite. Certains écrans disposent de boutons ou de curseurs supplémentaires.

Cette section décrit les cinq écrans VMF et vous indique comment utiliser les informations affichées.

6.1 ECRANS VMF

ARMES. Représente les armes de tir. Cet affichage comprend d'importantes statistiques concernant l'arme, telles que le type et le nombre de cartouches chargées, ou le seuil de température. L'arme que vous sélectionnez dans votre Panneau d'Inventaire est affichée dans le VMF ARME.

- (Pour les armes à feu) Pour choisir les munitions, ou charger, **sélectionnez** (en cliquant sur le bouton gauche) l'icône bullet dans le VMF. Pour retirer la charge, double-cliquez avec le bouton de gauche sur l'icône bullet.
- (Pour les armes à rayon) Réglez l'intensité de la décharge en ajustant le curseur ou en appuyant sur SURCHARGE pour une décharge puissante.
- Pour déplacer un curseur, cliquez avec le bouton gauche de la souris et déplacez le curseur vers la droite ou vers la gauche jusqu'à la position désirée.

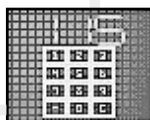
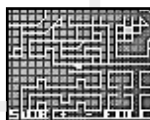
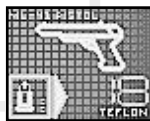
ARTICLE. Permet de visualiser les données concernant des articles – les munitions, les timbres médicaux, les grenades, les équipements annexes, les outils logiciels et les cartes d'accès. Toutes les cartes d'accès que vous trouvez au cours de la partie sont répertoriées, ainsi que les contrôles de sécurité qu'elles permettent de franchir. Cet affichage indique aussi de combien de chargeurs vous disposez pour chaque type d'arme si vous avez une arme comme ARTICLE sélectionné.

- **Utilisez** un timbre en double-cliquant avec le bouton de gauche ou en pressant la touche **Alt** en même temps que vous cliquez sur le bouton de gauche, sur le nom du timbre dans le Panneau d'Inventaire. Ou alors, **cliquez** sur le bouton APPLIQUER dans son VMF.
- **Activez** un équipement annexe en **sélectionnant** l'indicateur INACTIF (cela le fait basculer en position ACTIF).
- Choisissez l'instant de l'explosion pour un explosif à retardement grâce au contrôle du curseur dans le VMF (avant de le lancer).

AUTOCARTE. Vous présente automatiquement un plan des environs tandis que vous vous déplacez dans la station. (Voir p. 31-32 pour plus de détails.)

CIBLE. Affiche des informations sur l'efficacité des armes de visée et des données statistiques sur les créatures visées durant le combat. Les informations affichées sont différentes selon les versions des équipements.

DATA. Permet de visualiser les sorties du bio-scanner et du lecteur de messages que vous sélectionnez, ainsi que celle des appareillages et des claviers. Le VMF DATA montre aussi l'intérieur des contenants ou des cadavres.



7.0 ICONES LATÉRALES

Lorsque vous ajoutez certaines pièces d'équipement à votre Inventaire, une icône représentant cet équipement apparaît dans un des emplacements des Icônes Latérales (6). Chaque Icône latérale peut se présenter sous l'un des trois aspects suivants :

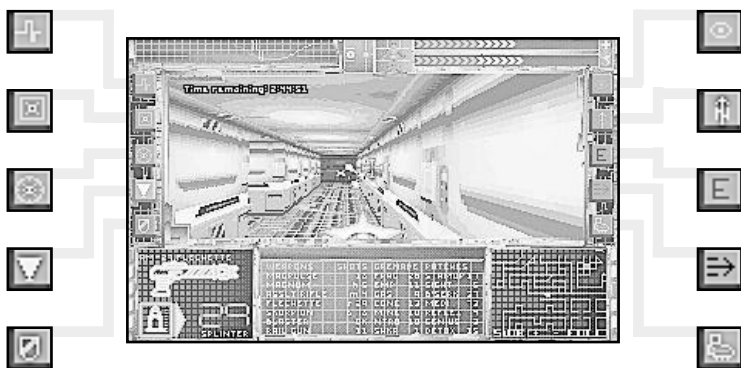
Vide	Vous ne disposez pas de l'équipement.
Inactif	Vous disposez de l'équipement mais n'êtes pas en train de l'utiliser, et l'Icône latérale est atténuée.
Actif	Vous disposez de l'équipement et êtes en train de l'utiliser, et l'Icône latérale est en surbrillance. Si l'icône clignote, vous devez l'utiliser (par ex., vous avez un nouveau message électronique à lire).

Certains équipements actifs consomment de l'énergie. Chaque fois que vous mettez en route un équipement ou que vous l'arrêtez, votre consommation d'énergie est modifiée. Un bref message décrivant votre nouvelle consommation d'énergie apparaît alors dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Pour activer ou désactiver les Icônes latérales.

En **sélectionnant** (en cliquant avec le bouton de gauche) une Icône latérale, vous **activez** ou **désactivez** cet équipement. Les touches numériques de **1** à **0** correspondent aussi aux dix emplacements des Icônes latérales. (L'utilisation du clavier peut vous faire gagner du temps dans les situations critiques.)

Pour modifier les caractéristiques physiques d'un équipement aux paramètres multiples (tels que la lampe), cliquez avec le bouton droit de la souris, sur son Icône latérale. Cela fait apparaître l'article VMF pour cet équipement. Pour modifier ses caractéristiques, cliquez avec le bouton gauche sur une des icônes à l'intérieur du VMF.



Icônes de gauche

- 1 Bioscan (surveille l'état biologique)
- 2 Vue Grand Ecran (supprime l'interface)
- 3 Rétroviseur (champ visuel de 360 degrés)
- 4 Lampe (illumine les endroits sombres)
- 5 Ecran énergie (fournit un écran corporel)

Icônes de droite

- 6 Vue Nocturne (équipement de vision infrarouge)
- 7 Module de Navigation (boussole électronique)
- 8 Lecteur Multimédia (messagerie électronique/journal)
- 9 Turbo (rollers)
- 0 Téléporteur (bottes de téléportation)

REMARQUE : Certains équipements comportent des boutons ACTIF/INACTIF qui apparaissent à l'affichage VMF de l'article. Ces équipements peuvent être mis en route et arrêtés au moyen de ces boutons.

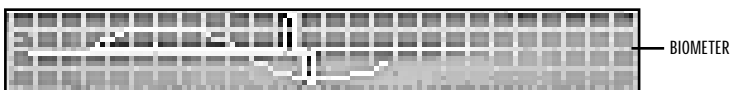
8.0 INDICATEURS NEUROLOGIQUES

Votre interface neurologique utilise plusieurs indicateurs pour vérifier votre condition physique et vos réserves d'énergie. Le bio-moniteur (8) enregistre vos fonctions vitales et affiche ces données en sortie. Les indicateurs énergie et santé font apparaître votre état de santé (9) et vos réserves d'énergie (10).

8.1 LE BIO-MONITEUR

Le bio-moniteur comporte trois lignes lorsque vous commencez la partie. D'autres sont ajoutées au fur et à mesure que vous obtenez et connectez des équipements annexes. Lorsque le bio-moniteur est surchargé, vous pouvez activer ou désactiver certaines lignes du bio-moniteur. Pour de telles opérations, voir le paragraphe **Faire apparaître des lignes biorythmiques**.

Ligne rouge clair	Enregistre le rythme cardiaque et la fatigue relative (fatigue physique)
Ligne bleu clair	Représente la consommation d'énergie (ligne créée par les blasters et les articles).
Ligne violette	Onde télépathique Khi, mesurant les temps de réponse des synapses.
Ligne jaune	Exposition à des substances biologiques contaminatrices
Ligne bleu foncé	Exposition aux radiations



Faire apparaître des lignes biorythmiques

Pour faire apparaître ou disparaître une ligne biorythmique :

- Positionnez votre souris sur le bio-moniteur et cliquez sur le bouton droit. Apparaît alors un menu VMF composé d'icônes et de noms de biorythmes.
- **Sélectionnez** une icône VMF pour faire APPARAÎTRE ou DISPARAÎTRE la ligne du bio-moniteur correspondante.

8.2 INDICATEUR SANTE

Lorsque vous êtes blessé, votre indicateur santé (9) descend. S'il atteint zéro, vous mourez. Lorsque votre état de santé est à un stade critique, appliquez des timbres ou utilisez votre trousse de premiers secours ou une machine chirurgicale pour l'améliorer.

Le point maximum sur votre indicateur santé est représenté par une croix.

8.3 INDICATEUR ENERGIE

L'indicateur énergie (10) indique la quantité totale d'énergie dont vous disposez pour activer vos équipements annexes et vos armes à rayon. L'économie d'énergie est un facteur à ne pas négliger — si vous manipulez trop d'équipements simultanément, vos réserves risquent de se vider complètement. Pour augmenter votre niveau d'énergie, utilisez les bornes de recharge d'énergie ou les accumulateurs.

Le point maximum sur votre indicateur énergie est représenté par un éclair.



9.0 DEPLACEMENT

Vous pouvez marcher, courir, sauter, grimper, regarder vers le haut et le bas, ainsi que vous pencher à l'aide de la souris ou du clavier.

9.1 COURIR, MARCHER ET TOURNER

 VIREZ SUR L'AILE GAUCHE ET MONTEZ	 MONTEZ	 VIREZ SUR L'AILE DROITE ET MONTEZ
 TOURNEZ À GAUCHE	 POUSSÉE EN AVANT	 TOURNEZ À DROITE
 VIREZ SUR L'AILE GAUCHE	 PONGEZ	 VIREZ SUR L'AILE DROITE

A l'aide de la souris

- Pour vous **déplacer**, positionnez votre curseur sur l'écran, puis cliquez sur le bouton gauche et maintenez-le enfoncé. La position de la souris détermine la direction de mouvement, comme l'indique la forme du curseur de la souris.
- Pour accélérer, éloignez le curseur du centre de la fenêtre Vue.

Reportez-vous à la Carte de référence pour obtenir une liste exhaustive des commandes au clavier et de la manette de jeu.

9.2 EPUISEMENT

Si vous courez trop longtemps, vous vous épuisez. Lorsque vous êtes fatigué, votre curseur ne reste pas dans la trajectoire de course et il vous est difficile de grimper ou de garder une vitesse maximale. Si vous êtes très fatigué, vous voyez apparaître sur la Vue Ecran, un message vous informe que votre degré d'épuisement est très important.

- Pour vérifier votre degré d'épuisement, observez la ligne rouge du bio-moniteur. L'apparition de nombreux pics (6 à 7 visibles en un coup d'œil) indique que vous êtes très fatigué. En revanche, si les pics sont peu nombreux (1 ou 2), vous l'êtes beaucoup moins.
- Pour récupérer, ralentissez ou cessez de vous déplacer pendant quelques secondes. Les timbres stimulateurs d'endurance diminuent l'épuisement pendant un court instant.

9.3 SAUTER ET GRIMPER

Vous pouvez **grimper** à des échelles et **sauter** par dessus des gouffres.

- Pour **sauter**, appuyez sur la **Barre d'espace** ou cliquez sur le bouton droit tout en maintenant le bouton gauche enfoncé.
- Pour **grimper** à une échelle, placez-vous en face, appuyez sur la **Barre d'espace** (ou maintenez enfoncés les deux boutons de la souris) et continuez à avancer.
- Pour obtenir un saut d'impulsion avant de grimper, **sautez** normalement et maintenez le bouton droit de votre souris enfoncé. Lorsque vous atteignez le mur, gardez les deux boutons enfoncés pour **grimper**.

10.0 MANIPULATION DES OBJETS

Stockez tout ce qui vous semble utile – y compris les armes, les timbres et l'équipement qui se greffe sur vos électrodes neurologiques. Vous aurez besoin de toute la puissance de feu et de tous les timbres que vous pourrez trouver, mais n'encombrez pas votre Inventaire de bidons vides, d'extincteurs et autres objets inutiles. Cette section décrit comment identifier et sélectionner des objets, et comment les placer dans l'Inventaire. Elle vous indique aussi comment utiliser et jeter les objets se trouvant dans l'Inventaire.

Identifier les Objets

Pour **identifier** un objet dans votre environnement :

- **Sélectionnez** un article (en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris) sur la Vue Ecran. Une brève description de l'objet apparaît sur la Ligne d'état.

Sélectionner les Objets

Pour **sélectionner** un article :

- Double-cliquez avec le bouton de gauche de la souris, ou pressez la touche **Alt** en même temps que vous cliquez avec le bouton de gauche, sur l'article dans la Vue Ecran.

Si c'est un objet que vous pouvez sélectionner, il apparaîtra sur le curseur de votre souris pour indiquer que l'objet est maintenant "en main".

Placer les Articles dans l'Inventaire

Après avoir sélectionné un article, **placez**-le dans l'Inventaire de l'une de ces deux façons :

- Cliquez avec le bouton de gauche de la souris sur l'un ou l'autre des VMF. Cela place l'objet dans l'Inventaire et fait apparaître son VMF.

ou

- Cliquez avec le bouton de gauche de la souris dans le Panneau d'Inventaire. Cela place l'article sur la page de l'Inventaire qui convient.

Si l'icône latérale du Grand Ecran est activé, **déposez** les articles à l'intérieur d'un VMF ouvert ou d'un bouton du Panneau d'Inventaire.

Utiliser un article de l'Inventaire

Pour **utiliser** un article de l'Inventaire :

- **Ouvrez** la page de l'Inventaire qui correspond.
- Double-cliquez avec le bouton de gauche de la souris, sur l'article, le timbre ou le programme que vous voulez **utiliser**. Pour le matériel, cela permet la mise sur ON/OFF.

Utiliser un article sur un objet extérieur

Parfois, vous pouvez avoir besoin d'**utiliser** un article de l'Inventaire sur un objet extérieur. Par exemple, vous pouvez avoir besoin d'introduire une carte à circuits imprimés dans un emplacement.

Pour **utiliser** quelque chose dans votre Inventaire sur un objet de la Vue Ecran :

- **Utilisez** un article de l'Inventaire pour vous le mettre en main. et puis **utilisez** l'objet dans la Vue Ecran.

Eliminer, jeter ou détruire un article

Pour placer un objet dans votre main (sur votre curseur) :

- **Ouvrez** la page correspondante de l'Inventaire.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet que vous voulez éliminer, jeter ou détruire.

Pour **éliminer** un article :

- Placez l'article dans votre main.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la Vue Ecran.

Pour **jeter** un article :

- Placez l'article dans votre main (voir ci-dessus).
- Cliquez avec le bouton droit de la souris, et maintenez-le enfoncé, à n'importe quel endroit de la Vue Ecran.
- Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, déplacez le curseur dans n'importe quelle direction.
- Relâchez le bouton de la souris.

Une trajectoire est calculée entre le point où vous avez cliqué et celui où vous relâchez le bouton. L'article que vous jetez va se déplacer suivant cette trajectoire. Plus la distance entre les deux points est importante, plus l'angle de la trajectoire est ouvert.

Si vous désirez jeter un objet sur le côté, cliquez avec le bouton droit de la souris au centre de la Vue Ecran, puis déplacez le curseur vers la gauche ou la droite. Pour projeter un objet vers le haut, cliquez avec le bouton droit en bas de la Vue Ecran et déplacez le curseur vers le haut suivant n'importe quel angle. Pour projeter vers le bas, faites le contraire.

Pour **détruire** un article inutile (articles dont les noms apparaissent en rouge sur le Panneau d'Inventaire) :

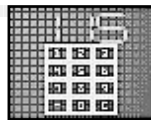
- **Sélectionnez** l'article dans l'Inventaire et ouvrez son VMF.
- **Sélectionnez** le bouton PULVÉRISER . Cela détruit l'objet au lieu de simplement vous en débarrasser. Vous ne pouvez pulvériser que les objets réellement inutiles, alors n'hésitez pas à utiliser cette fonction.

11.0 OBJETS DANS VOTRE ENVIRONNEMENT

Cette section décrit comment utiliser les articles qui ne sont pas dans l'Inventaire – les portes, les claviers et les panneaux. Pour **utiliser** ces objets, double-cliquez avec le bouton gauche de la souris, ou pressez la touche **Alt** tout en cliquant avec le bouton gauche, sur l'objet concerné.

11.1 CLAVIERS

De nombreuses portes dans le jeu sont verrouillées et exigent l'entrée d'un code d'accès. Si vous entrez un code erroné, vous obtiendrez un message du genre "Accès refusé.". Vous trouverez votre premier clavier dans la Salle de récupération au début de la partie. Vérifiez vos journaux (logs) tout au long de la partie pour y trouver les codes d'accès aux claviers.



Utilisation des claviers

Pour activer un clavier :

- o **Utilisez** le clavier.
- o **Sélectionnez** trois boutons numériques dans le VMF.
- o **Sélectionnez** "-" dans le VMF pour revenir en arrière (effaçant ainsi le dernier chiffre imprimé).
- o **Sélectionnez** "C" pour effacer tous les chiffres.

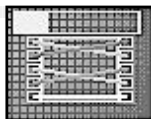
11.2 ARMOIRES ELECTRIQUES/PANNEAUX D'ACCES AUX GRILLES

Vous pouvez ouvrir des portes verrouillées, changer les affichages à l'écran et activer des passe-droits en réussissant à connecter deux installations électriques. Lorsque vous **utilisez** un panneau d'accès, vous provoquez son "ouverture" et un affichage dans l'un de vos VMF. Un écran d'aide apparaît brièvement dans les autres VMF. Si vous désirez réellement mettre votre habileté à l'épreuve, réglez la difficulté de PUZZLE sur "3" au début de la partie.

Une sonde logiciel apporte généralement la solution d'un puzzle concernant une armoire électrique ou un panneau d'accès. **Utilisez** la sonde sur un objet extérieur en double-cliquant dessus avec le bouton de gauche de la souris dans l'Inventaire. Cela la place sur votre curseur. Ensuite, double-cliquez avec le bouton de gauche sur le puzzle dans la Vue Ecran. (En d'autre termes, **utilisez** la sonde, puis **utilisez** l'objet à sonder.)

Armoires électriques

Une armoire électrique ouverte présente deux colonnes de "fiches" sur les côtés gauche et droit de l'affichage. Chaque fil (représenté par une ligne de couleur) connecte une fiche de gauche avec une fiche de droite.

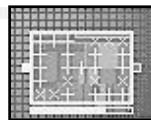


La **Sélection** de deux fiches dans une même colonne déplace l'extrémité du fil de la première fiche à la seconde. Si les deux fiches disposent d'un fil, ils s'invertissent.

Le "potentiomètre" de l'armoire est représenté par une épaisse ligne verte située dans la partie supérieure de l'affichage VMF. Lors du déplacement des fils d'une fiche à l'autre, l'intensité du courant augmente et modifie l'affichage du potentiomètre. Lorsque la barre dépasse le "seuil" (la ligne rouge verticale), vous avez réussi à modifier les branchements de l'armoire. Plus la difficulté choisie pour le PUZZLE (sélectionnée au début de la partie) est importante, plus le seuil est élevé.

Panneaux d'accès aux Grilles

Un panneau d'accès aux grilles ouvert se présente sous forme d'un réseau de composants. Ces derniers sont de trois types : les interrupteurs, les portes et les connecteurs. Votre objectif lorsque vous **utilisez** un panneau d'accès aux grilles est de former un chemin de composants "chargés" ou en surbrillance, de la borne d'origine (le point en surbrillance sur la gauche de l'affichage) à la borne d'arrivée (le point sombre sur la droite de l'affichage).



La "barre de résultats" d'un panneau d'accès aux grilles est située sous le réseau. Elle indique quelle distance reste à parcourir entre le chemin de composants chargés et la borne d'arrivée.

- Un interrupteur apparaît sous forme de "x" lorsqu'il est fermé et sous forme de "+" lorsqu'il est ouvert. **Sélectionnez** un interrupteur pour le faire basculer d'ouvert à fermé, ou vice versa.
- Un connecteur apparaît sous forme d'un carré plein. Il ne devient "chargé" que lorsqu'un des composants adjacents est chargé. Il n'est pas possible de **sélectionner** un connecteur pour en changer le statut.
- Une porte apparaît sous forme d'un carré plein avec une bordure de couleur claire. Elle devient "chargée" lorsque deux de ses composants adjacents sont chargés. Vous ne pouvez pas **sélectionner** une porte pour en changer le statut.

Certains panneaux de grilles sont plus difficiles à reconfigurer que d'autres et le niveau de difficulté choisie précédemment pour le PUZZLE affecte la complexité de ces panneaux de grilles. Parfois, la sélection d'un interrupteur provoque un changement du statut des interrupteurs adjacents. Des interrupteurs de la même rangée, de la même colonne ou de la même diagonale peuvent aussi être affectés.

11.3 PANNEAUX D'ASCENSEURS

Les numéros en surbrillance indiquent les niveaux que l'ascenseur peut atteindre. Si un numéro est éteint, cela signifie que l'ascenseur pouvait atteindre ce niveau de la station dans le passé, mais ne peut plus le faire à présent. Pour faire fonctionner un ascenseur, **sélectionnez** le numéro du niveau que vous voulez visiter.

11.4 BORNES DE RECHARGE ENERGETIQUE

Dans toute la station, vous remarquerez des bornes de recharge énergétique. Lors de l'**utilisation** de l'une de ces bornes, vous faites le plein d'énergie, ce qui vous permet de tirer un meilleur parti de vos armes énergétiques et de votre matériel. Chaque borne de recharge doit être "rechargée" pendant un moment entre deux utilisations. Les différentes bornes de recharge vous fournissent des quantités diverses d'énergie et nécessitent plus ou moins de temps de recharge.

11.5 ECRANS

Des écrans sont encastrés dans les parois, partout dans Citadel. Certains permettent de visualiser d'autres endroits au même niveau. En **utilisant** ces écrans, vous obtenez un gros plan détaillé de la scène et vous voyez les créatures, les portes et autres objets plus clairement. Lorsque vous vous déplacez dans n'importe quelle direction tout en regardant un de ces "gros plans", votre vision redevient normale.

Les écrans qui ne font pas apparaître d'autres endroits ne peuvent pas être activés en double-cliquant.

11.6 CONTENANTS

Les porte-documents, les caisses, et même les cadavres peuvent contenir des articles. Pour vérifier leur contenu, **utilisez** le contenant ou le corps. Les articles se trouvant à l'intérieur, s'il y en a, apparaissent dans un VMF. Placez les articles dans votre Inventaire en les **sélectionnant** et en les **déposant** dans votre Panneau d'Inventaire ou dans un VMF.

12.0 CONTROLE VUE ET CONTROLE POSITION

Dans System Shock, vous pouvez regarder vers le haut et le bas, vous accroupir et ramper. Cette section décrit les commandes qui vous permettent d'ajuster votre position et votre angle de vue.

12.1 CONTROLE POSITION

Le Contrôle position (14) vous permet de vous lever, de vous pencher d'un côté, de vous accroupir ou de vous allonger à plat ventre. Si vous vous accroupissez ou rampez, vos ennemis vous remarquent moins. En outre, vous ne pouvez emprunter certains passages étroits qu'en rampant. Dans de nombreuses situations, se pencher peut s'avérer utile — lorsque vous vous trouvez dans un angle par exemple, si vous vous penchez, vous pouvez tirer tout en projetant la majeure partie de votre corps contre les forces de SHODAN.



Modifier votre position

Pour modifier votre position, suivez l'une des deux méthodes ci-dessous :

- **Sélectionnez** l'une des sections contrôle position encadrées.
- Appuyez sur les touches **T** (se lever), **G** (s'accroupir) ou **B** (s'allonger à plat ventre).

Se pencher

Pour vous **pencher**, effectuez l'une des manipulations suivantes :

- **Sélectionnez** la partie droite ou gauche du Contrôle position.
- Positionnez votre souris dans le Contrôle position, cliquez sur le bouton gauche et déplacez la souris d'un côté ou de l'autre.
- Appuyez sur la touche **Q** ou sur **Ctrl**+ ← pour vous pencher à gauche tout en étant debout ou accroupi.
- Appuyez sur la touche **E** ou sur **Ctrl**+ → pour vous pencher à droite tout en étant debout ou accroupi.
- Appuyez sur la touche **W** pour ne pas vous pencher (ou avancez simplement pour annuler l'action de se pencher).

12.2 CONTROLE VUE-ANGLE

Vous avez souvent besoin de regarder vers le bas pour extraire un chargeur ou vers le haut pour détruire une caméra. Vous pouvez modifier votre angle de vue en utilisant le Contrôle vue-angle (13).



Modifier votre angle de vue

Vous disposez de quatre possibilités pour modifier votre angle de vue :

- **Sélectionnez** une des trois régions apparaissant dans la moitié gauche du Contrôle vue-angle. Votre vue "correspond alors immédiatement" à l'un des trois angles prédéfinis (vers le haut, vers le bas, droit devant).
- Appuyez sur les touches **R** ou **V** et maintenez-les enfoncées pour regarder respectivement vers le haut ou vers le bas. La touche **F** vous permet de regarder droit devant.
- Appuyez sur **Ctrl**+ ↑ et **Ctrl**+ ↓ pour regarder vers le haut ou vers le bas quel que soit l'angle.
- Positionnez votre souris sur le curseur vertical, cliquez sur le bouton gauche et déplacez-le sur le bord droit du Contrôle vue-angle.

"Je n'aime pas du tout le cyberspace. Ça donne la chair de poule. Je laisse les autres passer tout leur temps pendus à cette machine, s'extasiant sur eux-mêmes et flottant dans un monde imaginaire. C'est bizarre. En fait, les gens qui aiment ce jeu sont bizarres également."

Edward Diego, surpris, en 71 au Réveillon du Nouvel An organisé par la station Citadel

13.0 TIMBRES

Projet pharmaceutique développé par TriOptimum

Objet : timbres expérimentaux stimulateurs de combativité.

Ces composés sont toujours en phase de tests et on découvre encore de sérieux effets secondaires. Ils se présentent sous la forme de timbres à appliquer à même la peau, et dont la dose est injectée par osmose cutanée.

Stamup. Diminue votre état de faiblesse et de léthargie, occasionné par trop d'efforts (diminue l'épuisement).

Timbre. Timbre antiseptique permettant une greffe de tissu et une cicatrisation grâce à des composés à croissance rapide (panse vos blessures).

Reflex. Stimule les réactions des nerfs et des muscles, les réflexes et augmente la vitesse de déplacement (vous donne l'impression que le monde extérieur évolue plus lentement et augmente vos réflexes).

Detox. Neutralise les effets des toxines et des biorisques et écarte les effets secondaires des autres timbres.

Berserk. Renforce la partie supérieure de votre corps (vous permettant ainsi d'asséner des coups beaucoup plus violents lors des combats en corps à corps).

Vue. Intensifie la sensibilité de votre rétine à la lumière (vous permet de mieux voir dans le noir).

Genius. Stimule les facultés de concentration et de résolution des problèmes (les puzzles sont ainsi plus faciles à résoudre).

Conseils d'utilisation

Pour **utiliser** un timbre :

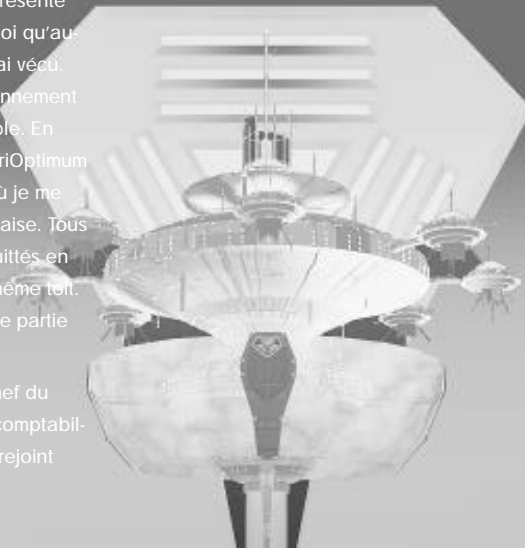
- **Ouvrez** la page PRINCIPAL de votre Panneau d'Inventaire.
- **Utilisez** le timbre.

ou

- **Sélectionnez** le timbre que vous voulez utiliser, puis sélectionnez le VMF ARTICLE.
- Appuyez sur APPLIQUER pour **utiliser** le timbre.

"La station Citadel représente beaucoup plus pour moi qu'aucun autre endroit où j'ai vécu. C'est plus qu'un environnement professionnel formidable. En tant que compagnie, TriOptimum m'a offert un endroit où je me sens en sécurité et à l'aise. Tous mes besoins sont acquittés en dessous d'un seul et même toit. J'ai l'impression de faire partie d'une grande famille."

Charlene Angel, chef du service facturation et comptabilité de TetraCorp qui a rejoint TriOptimum



14.0 ARMES

Il ne suffit pas d'être rusé pour rester vivant sur Citadel. Vous allez devoir vous défendre contre des mutants, des robots et des cyborgues. Heureusement, les derniers survivants ont caché des armes, des timbres, des connexions de matériel et diverses autres choses avant que SHODAN ne les élimine.

Cette section décrit les catégories d'armes de base et la façon de les utiliser (Pour plus de détails sur des statistiques touchant à une arme particulière, voir p. 28-29.)

14.1 CATEGORIES D'ARMES

Les armes disponibles entrent dans trois catégories – les armes de corps à corps, les armes à feu et les grenades. Elles sont toutes stockées sur la page PRINCIPAL de votre Inventaire.

Armes de corps à corps

Les armes telles que le tuyau de plomb sont utilisées comme massues, et ne sont efficace qu'à courte portée. Lorsque vous maniez une arme de corps à corps, elle décrit un arc de cercle devant vous. Vous devez vous tourner et faire face aux créatures ou aux robots que vous essayez d'attaquer.

Armes à feu

Les armes à feu, telles que le minipistolet et la fléchette, ont l'avantage d'avoir une plus grande portée que les armes de corps à corps, mais elles nécessitent des munitions. La plupart des pistolets sont semi-automatiques et ne **tirent** qu'un coup à chaque fois que vous cliquez sur le bouton droit de la souris. D'autres pistolets sont automatiques – si vous cliquez et maintenez enfoncé le bouton droit de la souris, les cartouches sont tirées en grand nombre jusqu'à ce que le magasin ou le chargeur soit vide, ou que vous relâchiez le bouton.

Armes à rayon. Ces armes ont une longue portée, mais elles consomment l'énergie dans vos réserves chaque fois que vous tirez. Bien que leur système de refroidissement dissipe rapidement la chaleur, les armes à rayons surchauffant ne pourront pas fonctionner jusqu'à ce qu'elles aient refroidi. Cela signifie que si vous avez tiré plusieurs salves très rapprochées avec une arme à rayon, vous ne pourrez plus tirer pendant les quelques secondes du refroidissement. Il y aura un instant auquel l'arme à rayon aura suffisamment refroidi pour tirer brièvement mais elle conservera la chaleur due à son utilisation répétée.

Grenades. Les Grenades offrent une solution de remplacement puissante aux armes conventionnelles. Elles font du dégât sur une grande échelle, et une seule grenade peut donc blesser plusieurs ennemis. Si vous vous trouvez trop près d'une grenade lorsqu'elle explose, vous en subissez vous-même les conséquences.

Les grenades entrent dans trois catégories : grenades sensibles aux contacts, grenades à retardement et mines terrestres. L'effet de chaque grenade dépend de son type.

Les grenades sensibles aux contacts explosent lors de leur entrée en contact avec un mur, une créature ou tout autre objet.

Les grenades à retardement explosent un certain temps après avoir été dégoupillées. Ajustez le temps de retardement en utilisant le contrôle du curseur dans le VMF de la grenade avant de la dégoupiller et de la lancer.

Les mines terrestres explosent après avoir été installées au sol, et lorsque quelque chose les heurte. Si vous tenez une grenade à retardement dégoupillée en main au moment où la durée du retardement arrive à son terme, elle explosera et vous infligera deux fois plus de dégâts qu'en temps normal. Vous ne pouvez pas déposer une grenade dégoupillée dans votre Inventaire.

14.2 SELECTION D'UNE ARME

Sélectionnez une arme avant de tomber nez à nez avec un robot ou un mutant. (Raccourci clavier : utilisez la touche **Tab** pour passer en revue les armes de l'Inventaire.)

- **Ouvrez** la page PRINCIPAL (**cliquez** sur le bouton PRINCIPAL) dans votre Panneau d'Inventaire.
 - **Sélectionnez** l'arme que vous voulez utiliser.
 - Pour obtenir une image de l'arme dans un VMF, **cliquez** sur l'un ou l'autre des boutons ARMES du VMF.
- Lorsque vous **utilisez** une arme, votre curseur prend temporairement la forme d'un viseur.

14.3 CHARGEMENT/DECHARGEMENT DES MUNITIONS.

Les armes à rayon n'utilisent pas de munitions. Les armes à feu, par contre, exigent le chargement des munitions avant utilisation. Pour voir de combien de munitions vous disposez pour un type d'arme particulier, regardez dans votre VMF ARTICLES après avoir sélectionné l'arme dans l'Inventaire.

Pour charger une arme à feu :

- **Sélectionnez** une icône de munitions dans le VMF du pistolet.

Les marques dans l'icône de munitions (du VMF ARMES) indiquent le nombre de chargeurs de ce type qu'il vous reste. S'il apparaît plus d'une icône, cela signifie que vous disposez de plusieurs types de munitions pour l'arme et que vous devez en **sélectionner** un. (Les marques jaunes indiquent un nombre de chargeurs égal à celui des marques, plus dix ; les marques vertes indiquent un nombre égal à celui des marques, plus vingt.)

Si vous ne disposez d'aucunes munitions pour une arme à feu, un message apparaît pour vous en avertir, sous l'arme dans votre VMF ARMES. Vous devrez trouver des munitions supplémentaires ; jusque-là, cette arme ne vous sert à rien.

Vous pouvez avoir envie de retirer les munitions d'une arme à feu si vous venez de trouver un type de munitions plus puissant. Pour ce faire, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône des munitions.

14.4 REGLAGE DE L'INTENSITE D'UN RAYON.

Vous pouvez modifier l'intensité du rayon de certaines armes à énergie dans leur VMF.

Pour contrôler la quantité d'énergie libérée par décharge :

- Ajustez le contrôle de curseur dans le VMF ou **Cliquez** sur le bouton SURCHARGE si vous voulez envoyer une décharge très destructrice.

REMARQUE : Si vous tirez lorsque l'arme est sur la position SURCHARGE, l'arme va devenir extrêmement chaude et mettre plus de temps qu'habituellement à refroidir. Soyez prêt à utiliser une arme différente ou à battre en retraite si votre tir en SURCHARGE manque la cible ou n'est pas assez puissant pour détruire votre ennemi. Si vous avez sélectionné SURCHARGE mais décidez ensuite de ne pas l'utiliser, vous pouvez désactiver cette fonction en cliquant sur le bouton une deuxième fois.

14.5 TIR

Pour **tirer** avec les armes à feu et les armes à rayon, et pour **manier** les armes de corps à corps :

- Placez le viseur sur votre victime.
- **Tirez** ou **maniez** l'arme en cliquant avec le bouton de droite de la souris.

Le viseur prend temporairement la forme d'un "viseur de tir" qui est représenté par un "X" orange épais. Remarquez que les armes de corps à corps (telles que le tuyau de plomb) décrivent toujours un arc de cercle devant vous, plutôt que de viser le curseur. Pour détruire des caméras juste au-dessus de vous, des mutants ou des robots qui volent en rase-mottes, regardez en l'air et manipulez le tuyau ou tout autre arme de corps à corps.

14.6 LANCEMENT DE GRENADES

Pour rendre une grenade **active** et la lancer :

- **Ouvrez** la page PRINCIPAL de votre Panneau d'Inventaire.
- **Utilisez** une grenade pour la prendre en main. Maintenant, la grenade est dégoupillée.
- **Lancez** la grenade de la même façon que vous lancez d'autres objets.

Souvenez-vous que la distance entre le point où vous enfoncez le bouton droit de la souris et celui où vous le relâchez détermine la hauteur et la longueur de votre lancer. Remarquez que si cette distance est trop importante, vous en arriverez à toucher le plafond avec votre grenade.

Remarque : pour changer l'instant de l'explosion de la Nitro et du Tremblement de terre, **ouvrez** le VMF ARTICLE pour avoir accès au curseur du retardement. Cliquez ensuite sur le curseur et déplacez-le pour changer l'instant de la déflagration. (Sinon, le temps est de sept secondes.)

14.7 ARMES

Catalogue d'armements

Arsenal de la Station de Recherche Citadelle de TriOptimum

Armes de corps à corps

Tuyau de plomb. Tout le personnel de sécurité de TriOptimum a suivi un entraînement à la manipulation des massues, des tuyaux et de tout équipement similaire.

Sabre laser TS-04. Cette lance à énergie projette un filament unique suspendu dans un champ d'énergie fermé. En cas de contact, le filament tranche les tissus organiques ou synthétiques, mettant hors d'action la plupart des créatures et des robots. En règle générale, seuls les officiers supérieurs de la sécurité et les commandants de l'armée régulière portent ce sabre.

Pistolets et fusils

Minipistolet ML-41 Conçu initialement comme une arme défensive, ce minipistolet fait partie de la panoplie standard des cadres de TriOptimum.

- Munitions 20 cartouches standard (faible puissance de neutralisation, précision médiocre)
- 20 cartouches enrobées de Téflon (amélioration de la pénétration des armures)

Pistolet à flèches SV-23 Ce pistolet permet un excellent contrôle des animaux de laboratoire, infligeant une morsure explosive ou une dose de neurotoxine paralysante.

- Munitions 15 aiguilles (micro-explosifs enchâssés dans le logement des aiguilles)
- 15 aiguilles tranquillisantes (neurotoxine paralysante dans le logement des aiguilles)

Magnum 2100. Élément de la panoplie standard des officiers de sécurité de TriOptimum, ce pistolet est leur arme favorite pour les espaces clos. Les cartouches sont conçues pour provoquer de gros dégâts.

- Munitions 12 cartouches à tête creuse (éclatent à l'intérieur des cibles souples)
- 12 cartouches lourdes (balles à forte densité d'osmium)

Fléchette AM-27. Une favorite chez les officiers de sécurité de TriOptimum. Cette mitraillette 6mm utilise des munitions en forme d'aiguilles.

- Munitions 60 Frelons (balles dures et monobloc)
- 60 Eclats (balle en plusieurs parties qui éclate à l'intérieur des cibles souples)

Scorpion RF-07. Le RF-07 est une mitraillette 9mm semblable à la fléchette, mais plus grosse, avec des munitions plus lourdes. C'est l'arme la plus puissante de l'arsenal de sécurité standard à TriOptimum.

- Munitions 50 Slags (balles lourdes, à haute température)
- 100 Gros chargeurs (cartouches Slags dans un magasin plus gros)

Fusil d'Assaut MARK III. Ce fusil de combat grandeur nature est basé sur l'Interlocuteur KR-5, modèle de 2064.

- Munitions 10 Grains de magnésium (balle corrosive sans douille, conçue pour provoquer un maximum de dégâts)
- 8 Perceuses (balles à grande puissance pouvant pénétrer des armures d'acier de 20mm)

Pistolet anti-émeute DC-05. En cas d'émeute, cette arme combine un maximum de pouvoir de neutralisation à un minimum de dommages (recommandé pour la neutralisation des cibles les moins dangereuses).

- Munitions 20 balles de caoutchouc

Rail gun accélérateur MM-76. Cette arme d'assaut lourde propulse un projectile semblable à une grenade, qui explose au contact de la cible et peut pénétrer une armure blindée.

- Munitions Chargeur Rail gun à 12 coups (pénétration d'armure blindée et dommages par fragmentation)

Armes à énergie et à rayon

Fusil mag-pulse SB-20. L'intense décharge d'énergie électromagnétique de cette arme détruit n'importe quels circuits protégés. Elle est recommandée pour la désactivation des robots de combats dont le fonctionnement laisse à désirer.

Sidearm Sparq. Bien que conçu comme un moyen d'autodéfense, le Sparq produit une décharge offensive d'une puissance appréciable lorsqu'il est réglé sur une position élevée.

Stun gun DH-07. Cette arme libère un projectile au plasma, de faible puissance, vers la cible, créant un arc qui atteint jusqu'à 10 000 V pour assommer les créatures vivantes et endommager les cyborgues.

Blaster ER-90. Cette nouvelle arme laser envoie une décharge de rayons ultraviolets à haute teneur en énergie. Le système de refroidissement au nitrogène liquide permet une utilisation de forte intensité.

Rayon RW-45. Les prototypes de ce pistolet à rayon d'énergie de haut niveau ont été développés à partir du précédent modèle de Sidearm à rayon. Il envoie une forte décharge de particules ioniques, avec plus de puissance que les blasters normaux.

Grenades et explosifs

Grenade à gaz. Cette grenade libère un gaz dont le principe actif est l'oxyde d'uranium enrichi. N'affectant que les organismes biologiques (y compris ceux de certains cyborgues), elle détruit instantanément les systèmes nerveux organiques.

Grenade. Les fragments de métal de cette grenade en font une parfaite arme antipersonnel. Sa détente à percussion, une fois armée, entraîne l'explosion au moment de l'impact.

Grenade EMP. Cette grenade à détente à percussion émet des ondes électromagnétiques localisées à haute teneur en énergie, mettant complètement hors de combat les circuits électriques et les robots.

Bombe. L'onde de choc due à l'explosion de cette grenade peut mettre hors d'état à la fois les cibles mécaniques et les cibles organiques sur un grand rayon.

Nitro. Cet explosif à base de nitroglycérine dispose d'un temps de retardement réglable et frappe très violemment tout robot ou créature se trouvant dans les environs.

Pour faire exploser la Nitro, **sélectionnez** une charge sur la page PRINCIPAL de votre Panneau d'Inventaire. Ensuite, **ouvrez** l'un ou l'autre des VMF ARTICLES pour avoir accès au réglage du temps de retardement. Déplacez le curseur par glissement pour modifier l'instant de l'explosion. **Déposez** la nitro et quittez les lieux.

Tremblement de terre. Les Tremblements de terre ont un large rayon d'action qui détruit efficacement toute créature à proximité. Conçus à l'origine pour miner les terrains lunaires, cet explosif dispose d'un temps de retardement que vous pouvez ajuster en déplaçant par glissement le curseur de son VMF.

Mine terrestre. A la différence de la grenade, cet explosif ne détonera qu'après avoir été déposé au sol et être entré en collision avec un objet. Les habitants cloués au sol peuvent être victimes de cet explosif, mais son efficacité est très limitée lorsqu'il s'agit de robots ou de mutants oiseaux.

"Si vous vous êtes déjà entraîné au maniement du sabre laser T5-04, vous comprendrez tout de suite de quoi je parle. Je sais bien que sa portée est courte — c'est pourquoi on le trouve dans la section Combat Rapproché du Catalogue des Equipements Disponibles de TriOptimum, malin. Tout ce que je sais, c'est que si j'avais une telle arme, j'affronterais n'importe quoi. Sauf peut-être un robot sécurité-2. Non, je ne suis pas fou. Vous voyez cette cicatrice ?"

Alan Rivers, Sergent attaché au service technique, dans un cours sur la Sécurité à TriOptimum, sur les armements avancés.

15.0 EQUIPEMENTS ANNEXES

Service d'approvisionnement de TriOptimum, Station Citadelle

Inventaire des équipements neurologiques

Lorsque vous obtenez un nouvel équipement, une icône apparaît dans l'un des cadres d'icônes latérales, sur la droite ou sur la gauche de la Vue Ecran. Positionnez votre souris sur l'icône et cliquez sur le bouton gauche pour activer ou désactiver cet équipement, ou cliquez deux fois à l'aide du bouton gauche sur le nom de l'équipement figurant dans le Panneau d'Inventaire. En cliquant sur certains icônes à l'aide du bouton droit, vous pouvez modifier la disposition des équipements dans le VMF ARTICLE.

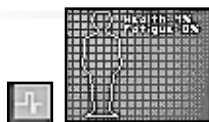
Cette section décrit les équipements que vous obtiendrez dans la station et vous indique comment utiliser chacun d'entre eux. Il existe treize types d'équipements, dix d'entre eux ayant des icônes latérales. Vous pouvez tous les activer en utilisant le clavier. Certains articles possèdent des abréviations (indiquées entre parenthèses) qui apparaissent dans les pages d'Inventaire.

Pour activer ceux qui ont des icônes latérales, appuyez sur les touches répertoriées ou cliquez sur les icônes latérales. L'analyseur de cibles, la combinaison anti-radiations et l'analyseur de systèmes n'ont pas d'icônes latérales — vous pouvez y accéder par l'intermédiaire d'un écran VMF.

1. Moniteur des systèmes biologiques (Bioscan)

Les capteurs de ce module contrôlent les effets des timbres sur votre corps, acheminant les données vers le VMF DATA. Vos états de santé et d'épuisement sont également affichés. Les premières versions affichent votre santé et votre épuisement alors que les versions plus récentes identifient également les effets actuels du timbre et des biorisques que vous subissez.

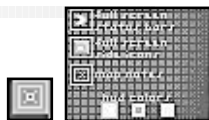
- Pour utiliser cet équipement, cliquez sur l'icône latérale appropriée ou appuyez sur la touche **1**. Un VMF affiche alors des informations.



2. Contrôle vue

Vous pouvez retirer de la Vue Ecran l'affichage graphique de votre interface neurologique et jouer en Mode Grand Ecran. Ceci augmente votre champ visuel. Vous pouvez également personnaliser cette interface (voir p. 16)

- Pour utiliser cet équipement, cliquez sur l'icône latérale appropriée ou appuyez sur la touche **2**.



3. Unité de vision multi-directionnelle (Rétroviseur)

Vous pouvez parfois vouloir avoir des yeux derrière la tête. Ce module transforme le Panneau d'Inventaire en une autre Vue Ecran, affichant ce qui se passe derrière vous. Les dernières générations fonctionnent en temps réel et transforment également les VMF en vues latérales.

- Pour utiliser cet équipement, cliquez sur l'icône latérale appropriée ou appuyez sur la touche **3**.



4. Lampe Frontale (Lampe)

Cet équipement éclaire la région qui vous entoure, consommant de l'énergie proportionnellement à son intensité lumineuse.

- Pour utiliser cet équipement, cliquez sur l'icône latérale appropriée ou appuyez sur la touche **4**.
- Pour régler l'intensité lumineuse de la lampe, cliquez à l'aide du bouton droit sur l'icône latérale et sélectionnez un degré à partir du VMF ARTICLE.



5. Ecran Energie/Projectiles (Ecran)

Un écran de protection absorbe les effets destructeurs des projectiles à grande vitesse et des rayons d'énergie. La quantité de dégâts absorbée dépend de la version de l'écran de protection que vous avez introduite dans votre interface. Lorsqu'il est activé, l'écran donne une couleur rouge au personnage. De nouvelles versions vous offrent de meilleures protection mais dépendent plus d'énergie.

- Pour utiliser cet équipement, cliquez sur l'icône latérale appropriée ou appuyez sur la touche **5**.

Pour régler la hauteur de l'écran de protection, cliquez à l'aide du bouton droit sur l'icône latérale et sélectionnez la hauteur à partir du VMF ARTICLE.



6. Unité de vision infrarouge (Infrarouge)

Pour améliorer votre vision dans les lieux sombres, ces lentilles de vision nocturne utilisent des capteurs d'amplification lumineuse et des analyses informatiques pour mettre au point une vision uniforme sur l'échelle des gris.

- Pour utiliser cet équipement, cliquez sur l'icône latérale appropriée ou appuyez sur la touche **6**.



7. Unité Navigation Carte (Unité navig.)

Un système de cartographie par radar répertorie tous les lieux de la station où vous vous êtes rendus. Il répertorie les murs, les portes et d'autres objets intéressants, et est relié au phare de navigation de la navette de la station. Un indicateur de direction utilisant les points cardinaux conventionnels indique où vous allez.



Conseils d'utilisation

Pour utiliser la carte :

- Pour utiliser cet équipement, cliquez sur l'icône latérale appropriée ou appuyez sur la touche **7** pour activer ou désactiver la boussole du module de navigation.
- Cliquez sur le bouton autocarte dans un des VMF. La carte apparaît alors en gros plan, indiquant par un triangle rouge votre position actuelle. Alors que vous poursuivez votre exploration, le module élargit la carte et déplace l'indicateur de position.

Les deux boutons de la partie inférieure du VMF permettent d'identifier les vues des cartes. Les deux cartes possèdent des boutons qui réalisent des fonctions différentes. Les boutons CÔTE et COMP. vous permettent d'obtenir respectivement une vue en coupe et une vue générale de la carte.

- Sélectionnez CÔTE (en bas à gauche) pour obtenir une vue en coupe de la station dans le VMF. Après avoir cliqué sur ce bouton, une vue en coupe de la station apparaît et CÔTE devient ZOOM. Le niveau où vous vous trouvez actuellement est en surbrillance. Si vous appuyez sur ZOOM, la carte réapparaît en gros plan.

+ Appuyez sur ce bouton pour obtenir un gros plan de la carte.

- Appuyez sur ce bouton pour obtenir un plan général de la carte.

- Sélectionnez COMP. (en bas à droite) pour afficher une vue générale et un menu d'options pour la carte. Ce mode remplit l'écran et interrompt momentanément la partie. Les boutons de droite réalisent plusieurs fonctions :



ZOOM IN. Elargit la carte et fait un gros plan.

ZOOM OUT. Réduit la carte et fait un plan général.

RECENTRE. CENTRE la carte autour de votre position (identifiée par un triangle rouge).

N, S, E, ou O. Touches qui font défiler la carte dans quatre directions.

SECURITE. Révèle l'emplacement des systèmes de sécurité opérationnels (caméras et noeuds ordinateur) dans votre rayon d'exploration.

MESSAGES. Remplace les carrés bleus de messages par le texte du message (voir ci-dessous).

CREATURES. Révèle l'emplacement de créatures dans votre rayon d'exploration (disponible dans les dernières versions de systèmes de cartographie par radar).

RADIUS. Fait apparaître deux cercles autour de votre emplacement actuel. Vos capteurs ont exploré complètement la région délimitée par le cercle intérieur et partiellement celle délimitée par le cercle extérieur. Il se peut donc que vous ne détectiez pas immédiatement la présence de créatures dans la région située entre les deux cercles. De nouvelles versions de l'unité de navigation ont un rayon de détection plus large.

Pour entrer des commentaires :

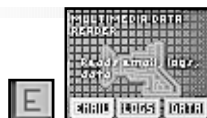
Vous pouvez entrer des commentaires dans la carte :

- Cliquez quelque part sur la carte.
- Tapez un message texte (il s'affiche en bas de la page), puis appuyez sur **Entrée**.
- **Sélectionnez** RETOUR pour revenir à la Vue Ecran.

Lorsque vous revenez dans la partie, chaque commentaire apparaît sous la forme d'un tétraèdre flottant dans la Vue Ecran. Pour lire un commentaire, trouvez un tétraèdre. Puis, ouvrez la carte et cliquez à l'aide du bouton gauche de votre souris sur un carré bleu situé dans la vue générale de la carte ou la carte VMF pour lire ce message.

8. Lecteur Multimédia (Lecteur de données)

Des messages électroniques sont émis par l'intermédiaire du Cyberspace, de disques ou par transmission radio. Ce lecteur reçoit, mémorise et imprime les messages électroniques et vidéo. (Les messages vidéo sont des images visuelles enregistrées.) Lorsque vous recevez un nouveau message, l'icône de votre lecteur de données clignote et émet un signal sonore. Si vous n'y prêtez pas attention, l'icône continuera à clignoter occasionnellement tout en émettant un signal sonore pour vous rappeler que vous avez un message à lire.



Conseils d'utilisation

Pour lire un message électronique, un disque-journal ou une donnée du Cyberspace :

- **Activez** le lecteur de messages en cliquant sur son icône latérale ("E") ou appuyez sur la touche **8**.
- **Sélectionnez** un bouton dans le VMF — E-MAIL, LOG ou DATA.
- **Sélectionnez** un message particulier en cliquant sur son nom figurant dans le Panneau d'Inventaire, à l'aide du bouton gauche de votre souris.

Remarque : Certains journaux affichent l'identité de l'émetteur lorsque vous les déposez dans une fenêtre VMF. D'autres font apparaître une icône du service émetteur. Cliquez sur l'identité ou l'icône pour insérer le texte du journal dans le Panneau d'Inventaire.

9. Système Turbo (Turbo)

Ce système expérimental de propulsion turbo utilise des mini-propulseurs et des rollers intégrés pour propulser à toute vitesse son propriétaire. Les rollers vous permettent de vous déplacer plus rapidement dans toutes les directions sans vraiment disposer du contrôle, alors que le turbo vous offre une rapidité constante et vous permet de tourner très vite. Les modèles actuels ne donnent pas la possibilité à l'utilisateur de décélérer mais les concepteurs travaillent actuellement sur ce problème.

- Pour utiliser cet équipement, cliquez sur l'icône latérale appropriée ou appuyez sur la touche **9**.



10. Télporteur

Lorsque ces bottes sont activées, les mécanismes de propulsion vous fournissent une impulsion qui augmente la hauteur de vos sauts. Les premières versions consomment beaucoup d'énergie mais des propulseurs plus efficaces sont en cours de développement.



Conseils d'utilisation

- Pour utiliser cet équipement, cliquez sur l'icône latérale appropriée ou appuyez sur la touche **0**.
- Sautez sur la **barre d'espace** ou cliquez à l'aide du bouton droit de la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé).

Les équipements annexes suivants n'ont pas d'icône latérale. Chacun dispose d'une méthode particulière pour être utilisé.

11. Analyseur de cible (Cible Info)

Ce module comporte à la fois un détecteur laser et un analyseur radar pour identifier les ennemis et analyser leur état. Des versions plus récentes pourchasse un ennemi à l'aide de faisceaux lumineux dans la Vue Ecran, ce qui est particulièrement utile dans des couloirs sombres.

Des versions plus puissantes de l'analyseur de cible contrôlent votre pourcentage de réussite au tir, imprimant les messages tels que Blessure satisfaisante à proximité de votre cible lors du combat. Si un tir atteint sa cible ou si un coup violent est asséné à une faible créature, vous voyez apparaître le message Blessure importante. Si vous touchez faiblement ou à peine votre cible, les messages Blessure mineure ou Aucune blessure. Si vous obtenez souvent le message Aucune blessure dans une escarmouche, vos munitions sont probablement trop faibles pour blesser l'ennemi. Changez alors d'arme ou abandonnez le combat.



Conseils d'utilisation

Pour pourchasser une créature, utilisez l'une des deux méthodes suivantes

- **Utilisez** la créature qui se trouve dans la Vue Ecran (cliquez deux fois sur le bouton gauche de votre souris ou appuyez sur **Alt** tout en cliquant à l'aide du bouton gauche).

OU

- **Sélectionnez** l'équipement CIBLE INFO à partir de la page MATERIEL de votre Panneau d'Inventaire. Utilisez les boutons suivants pour pourchasser votre ennemi :

CIBLE. Activez le système de filature et pourchassez la créature la plus proche jusqu'à sa mort.

PRES. Trouvez la créature la plus proche et choisissez-la comme nouvelle cible.

Les boutons de direction passent en revue toutes les cibles à votre portée, déplaçant le faisceau lumineux d'une créature à l'autre.

La distance, le type de cible et d'autres informations sont affichés dans le VMF CIBLE lorsqu'une créature est prise pour cible. Des versions plus sophistiquées affichent plus d'informations, comme par exemple, des estimations sur la santé et le tempérament de la cible. Lorsque vous tuez une créature, le nombre total de vos victimes apparaît dans le VMF CIBLE.

12. Combinaison anti-radiations

Un champ énergétique filtre les substances contaminatrices dangereuses, protégeant ainsi l'utilisateur des risques biologiques. Des expériences en cours ont permis de mettre au point une combinaison qui offre les deux fonctions en consommant peu d'énergie. Dans les endroits où il n'y a pas de radiations ni de biorisques, cette combinaison utilise très peu d'énergie. Lorsque ces risques sont présents, la combinaison consomme beaucoup d'énergie. La première version de la combinaison anti-radiations ne protège que des substances biologiques contaminatrices, alors que la version plus récente protège également l'utilisateur des radiations.

- Pour l'utiliser, déposez-la dans l'inventaire. (Elle reste automatiquement activée.)

13. Analyseur de système (statut)

Cet appareil de diagnostic contrôle en permanence le statut des systèmes de la station. Vérifiez par exemple ses données en sortie lorsque vous voulez connaître l'état actuel du réacteur de la station ou le nombre d'unités centrales de traitement présentes dans la station. Dans certains cas, l'analyseur vous fournit des informations concernant le degré de domination de la région par SHODAN. Ces informations sont fournies en "pourcentage de sécurité". (Le pourcentage diminue au fur et à mesure que vous détruisez des caméras et des noeuds ordinateur.) L'analyseur de systèmes affiche le statut de nombreux systèmes à bord de la station ainsi que des informations plus générales. (Cet équipement apparaît sous le nom de STATUT dans le Panneau d'Inventaire.)

Conseils d'utilisation

- **Sélectionnez** STATUT dans votre page d'Inventaire MATERIEL.
- **Ouvrez** un des ARTICLES VMF
- Pour vous déplacer entre les pages, cliquez à l'aide du bouton gauche de votre souris sur les flèches.



Si l'on ne compte pas les temps de sommeil, qui ne sont qu'une perte de temps en fin de compte, j'ai passé plus de la moitié de la dernière année de ma vie à jouer à ce jeu. Je me fous de ce que peuvent penser ces maudits docteurs. Je fais assez d'exercice ; le courant que l'interface neurologique m'envoie stimulent mes muscles. Je n'aime pas ce prêtre, non plus. Je me fous de savoir s'il y a un paradis ou un enfer. Lorsque je mourrai, je veux juste que mon corps disparaisse. C'est une prison de toute façon...»

Spectre, Technicien VII
du Cyberspace de Citadel,
enregistré lors de sa
séance trimestrielle d'ex-
amens
psychiatriques.



16.0 EQUIPEMENT DIVERS

Cartes d'accès

Les cartes magnétiques d'accès font partie des dispositifs de sécurité de routine, et permettent de franchir des portes verrouillées à certains niveaux. Les employés reçoivent les cartes correspondant aux exigences de leur emploi. Lorsque votre interface neurologique a enregistré une carte ou un code d'accès obtenu dans le cybere-space, vous pouvez ouvrir les portes qui fonctionnent avec ce code.

Accumulateurs

Des accumulateurs chimiques sont répartis dans toute la station afin d'être utilisés durant les périodes de coupures d'électricité. Ils reforment vos réserves d'énergie et permettent à votre indicateur énergie de vous faire savoir lorsque le plein est fait. Certains endroits de la station disposent d'un modèle plus performant, l'accumulateur à l'Illudium-Cadmium (I-Cad).

Trousse de premiers secours

Les trousses de premiers secours contiennent des modules à assimilation organique capables de pénétrer dans le système sanguin, et de guérir les radiations et les blessures légères. Lorsque vous utilisez une trousse de secours, vous vous rétablissez complètement et cela remet votre indicateur santé sur la position maximale.

Sonde logiciel

Cette petite merveille fut inventée par des ingénieurs passionnés cherchant une solution pour franchir les circuits de verrouillage électronique. Chaque sonde ne peut être utilisée qu'une seule fois pour trouver la clé de n'importe quel puzzle. L'utilisation de la sonde est généralement couronnée de succès, mais certaines sondes peuvent échouer si vous les utilisez sur un panneau que vous avez déjà tenté de déverrouiller sans y parvenir.

Utilisation

- **Utilisez** la sonde logiciel de la section ARTICLE de l'Inventaire pour l'activer.
- **Utilisez** n'importe lequel des panneaux d'accès (puzzle de branchements ou de grille) pour trouver la solution du puzzle.

Plastic

La charge concentrée dans ce système a été conçue pour prévenir les vols de biens miniers, points technologiquement sensibles de la compagnie. Les charges explosives sont fixées sur des systèmes électriques de haut voltage (c'est à dire sur les équipements de communication par satellite) puis mises à feu à distance grâce à un signal radio. Comme les charges sont sensibles aux fréquences, elles peuvent être utilisées pour la destruction de relais d'antennes.

Utilisation

Pour faire exploser le plastic :

- **Sélectionnez** une charge dans la section PRINCIPAL du Panneau d'Inventaire.
- **Utilisez** la charge sur un objet extérieur (double-cliquez avec le bouton gauche sur la cible).

Si vous restez trop près du point d'impact, vous risquez de vous faire exploser vous-même.

« Si je préférerais travailler en bas, au niveau des Cadres ? Pas question. De la façon dont je vois ça, je suis l'une des seules personnes ayant la possibilité de comprendre de quoi est vraiment fait ce monstre qu'on appelle Citadel. C'est peut-être pas très chouette, ici, au Niveau des Ingénieurs, mais on compense largement notre manque de beaux tapis rouges et de lustres de cristal, en faisant du vrai travail. A mon avis, c'est le boulot parfait. »

Willard Richie, Administrateur des Systèmes d'Ingénierie

17.0 CYBERESPACE

Tous les ordinateurs communiquent et mémorisent des données dans un royaume du nom de Cyberspace. Les joueurs avertis de Cyberspace l'appellent la Toile ou le Filet — simulation visuelle des réseaux et des noeuds informatiques. Des électrodes spéciales greffées dans votre interface neurologique vous permettent de passer à l'abordage (soit de vous brancher sur le réseau d'ordinateurs) et de commencer vos grandes manoeuvres sur ce réseau.

Cyberspace est un monde surréaliste en 3 dimensions rempli de pièces immenses (noeuds) et de rivières de données dont les flots vous transportent au gré de courants digitaux. Les chiens de garde logiques, les programmes de sécurité, arpentent les bus des données, traquant les intrus, et se jetant sur la moindre présence étrangère.

Si vous survivez aux courants à fort débit et aux courses folles du cyberspace, vous gagnerez des informations et des logiciels qui affectent le monde réel.

Comment entrer dans le Cyberspace

Il faut du temps pour s'acclimater au cyberspace. Prenez donc votre temps et ne soyez pas trop pressé les premières fois. Entrez dans le cyberspace en cliquant deux fois à l'aide de la touche gauche sur un des terminaux du cyberspace. Après un moment d'immobilité, vos capteurs neurologiques vont enregistrer les lignes lumineuses et les formes géométriques flottantes — le système nerveux du Réseau.

Le Réseau de Citadel est divisé en trois royaumes primaires : les sections recherche et militaire, et la plate-forme de sécurité qui abrite SHODAN, l'ordinateur omniprésent qui gère tous les systèmes de la station. Si vous manquez de prudence, vous serez repéré par ses cyberchiens.

Le temps, un précieux élément

Dès l'instant où vous entrez dans le cyberspace, SHODAN ressent votre présence et commence à repérer votre emplacement. Vous ne disposez que de quelques minutes avant que la tête de SHODAN ne se matérialise sous forme de lien de données et que SHODAN ne vous équipe d'une queue. A chaque fois que vous retournez au cyberspace, SHODAN est plus rapide. Votre Vue Ecran est équipée d'une horloge et affichera le nombre de minutes qu'il vous reste avant d'être détecté.

Intégrité du logiciel

Vous allez passer la majeure partie de votre temps à essayer de récolter des informations et des logiciels. Mais ne vous considérez pas comme un joueur averti — SHODAN dispose de matériels de sécurité qui peuvent vous pourchasser et vous attaquer. L'Intelligence Artificielle, elle même, se trouve dans sa propre zone cyberspace fortifiée.

Tous ceux qui sont connectés au réseau savent qu'ils peuvent perdre beaucoup plus que quelques neurones en restant connectés trop longtemps. Lorsque vous êtes dans le cyberspace, vous devez surveiller l'intégrité de votre logiciel (santé cyberspace). Elle est calculée dans votre indicateur santé (ne la confondez pas avec votre forme physique). Si l'intégrité de votre logiciel tombe en panne, les liens vous connectant au réseau sont coupés et vous êtes éjecté du cyberspace, épuisé et commotionné par le choc. En outre, SHODAN vous repérera plus rapidement la prochaine fois.

Double-clic gauche	Connecteur du Terminal Cyberspace
Clic gauche	Utiliser logiciel
	Identifier
	Ouvrir Inventaire/VMF
	Sélectionner logiciel Pulseur ou Foreuse
Clic gauche et tirer	Se déplacer
Heurter article	Ramasser logiciel/défiler informations
Clic droit	Tirer logiciel de combat

17.1 SE DEPLACER DANS LE CYBERESPACE

Se déplacer dans le cyberspace équivaut à flotter dans un royaume étranger. En cliquant dans n'importe quelle direction et en maintenant le bouton gauche enfoncé, vous pouvez tourner, monter ou descendre. Pour avancer tout droit, activez votre système d'impulsion. Il n'y a pas de force de gravité qui vous tirera vers le bas, mais les courants dans les tunnels vous font dériver.

Grâce au bouton gauche de votre souris, vous vous déplacez normalement, sauf que la flèche verticale ↑ vous permet d'escalader et que la flèche verticale ↓ vous permet de plonger.

Conseils généraux

 VIREZ SUR L'AILE GAUCHE ET MONTEZ	 MONTEZ	 VIREZ SUR L'AILE DROITE ET MONTEZ
 TOURNEZ A GAUCHE	 POUSSEE EN AVANT	 TOURNEZ A DROITE
 VIREZ SUR L'AILE GAUCHE ET PLONGEZ	 PLONGER	 VIREZ SUR L'AILE DROITE ET PLONGEZ

- Le réseau utilise des symboles. Outils logiciels, gisements de données et toutes les autres caractéristiques du cyberspace sont représentés par des formes simples, souvent géométriques. Il suffit en principe de traverser ces formes pour les obtenir ou les activer. Toutefois, lorsqu'il s'agit de programmes de sécurité du système, les effleurer suffit à les lancer à votre poursuite.
- L'intégrité est primordiale lorsque l'on se déplace dans le cyberspace. Si les liens qui vous connectent au réseau commencent à défaillir, vous êtes non seulement éjecté du système mais vous attrapez également un affreux mal de tête. Si vous utilisez sans autorisation du matériel militaire ou appartenant à la Compagnie, vous pouvez également subir une lobotomie gratuitement.
- Au sein du réseau, seule la grâce est récompensée. Vous pouvez éviter la prison en apprenant à embobiner votre entourage, mais si vous agissez avec un certain talent artistique, vous deviendrez riche et célèbre. (Et si vous ne l'êtes pas, qui êtes vous ?)

"Des personnes me demandent pourquoi je passe tant de temps à jouer... Si elles avaient passé du temps sur le réseau, elles n'auraient pas à me le demander. Ça me rend pur, pur comme l'esprit ou un concept parfait. Une fois que vous avez connu ça, marcher au grand air n'est pas comparable."

Shadowcat, ouvrier chez Texas Net



17.2 LES OBJETS DU CYBERESPACE

Caractéristiques et icônes

Fragment data. Cette icône, équivalence d'une page gribouillée dans le cyberespace, représente des morceaux d'information pouvant être lus plusieurs fois. A chaque fois que vous rencontrez un fragment data, ce dernier transmet un court message qui n'est pas mémorisé. Vous les trouverez dans le cyberespace sous la forme de gros carrés jaunes entourés par quatre petits diamants orange.

Objet data. Un objet data se copie lorsqu'il est en contact avec votre appareil personnel de stockage des données (communément appelé Lecteur Multimédia) et peut être lu ultérieurement. Après en avoir rencontré un, vous pouvez avoir accès à ses données sans devoir y rentrer. Dans le cyberespace, vous trouverez les objets data sous forme de cubes violets rotatifs.

Noeud d'information. Cet insigne en forme de balise flottante fournit de nombreuses informations et explique parfois la fonction d'un autre objet se situant à proximité, comme par exemple un bouton. Si vous traversez un Noeud d'Information, vous le faites défiler et il vous fournit des données se rapportant à la fonction spécifique d'un interrupteur nodal. Dans le cyberespace, les noeuds d'information apparaissent sous la forme d'un poteau indicateur.

Intégrité restaurée. C'est un programme qui restaure l'intégrité logiciel perdue ou la santé cyberespace. Il rétablit la liaison entre un utilisateur et le réseau en filtrant le bruit et les codes pirates. Dans le cyberespace, les modules IR apparaissent sous la forme de croix rouges.

Module ID de sécurité. Les modules ID de sécurité contiennent des codes d'accès électroniques qui vous permettent d'ouvrir les portes dans le monde physique. Lorsque vous en heurtez un, vous ne faites que copier le code dans votre interface. Dans le cyberespace, les modules ID de sécurité équivalent à des cartes d'accès et sont symbolisés par une tranche orange marquée de trois carrés.

Interrupteur nodal. Cet interrupteur cyberespace active quelque chose dans le monde réel, comme, par exemple, une porte fermée à clé. Si vous heurtez un bouton, il se met à "basculer". Parfois, un message apparaît pour expliquer ce qui a été affecté dans le monde. D'autres fois, il indiquera seulement qu'un état de donnée a été changé. Dans ce cas, recherchez le noeud d'information le plus proche pour savoir ce que le bouton active.

Flèche navig. Ces icônes indiquent la direction de circulation des données et sont coordonnées par le module de circulation du Réseau. Dans le cyberespace, elles sont représentées par des flèches jaunes.

Issues. Si vous rentrez en contact avec cet élément du système, vos paramètres sensoriels retrouvent leur caractère normal après quelques secondes de désorientation. Les utilisateurs sont en général déçus car ils se retrouvent de nouveau dans le monde physique. La plupart des lieux du cyberespace ont deux issues. Il est important de repérer leur emplacement au cas où vous auriez besoin de vous enfuir à toute allure. Dans le cyberespace, les issues apparaissent sous forme de triangles placés en anneaux.

Double-clic gauche	Connecteur du Terminal Cyberespace
Clic gauche	Utiliser logiciel
Clic gauche et tirer	Identifier
Heurter article	Ouvrir Inventaire/VMF
Clic droit	Sélectionner logiciel Pulseur ou Foreuse
	Se déplacer
	Ramasser logiciel/défiler informations
	Tirer logiciel de combat

Éléments de défense

Dépouilleur de cortex. Contrairement à la plupart des programmes de surveillance du cyberspace, le dépouilleur de cortex n'est pas un programme de sécurité. C'est en revanche un cyborgue actif sur le réseau, dont la conscience est en permanence partagée entre le monde réel et le cyberspace. L'intelligence dépouillée est acheminée par le cerveau d'un zombie. Les dépouilleurs de cortex sont capables de détruire rapidement l'intégrité des liens de l'utilisateur et de résister à de nombreuses attaques avant de s'écraser. Dans le cyberspace, ils apparaissent sous forme de visages fragmentés rouges.

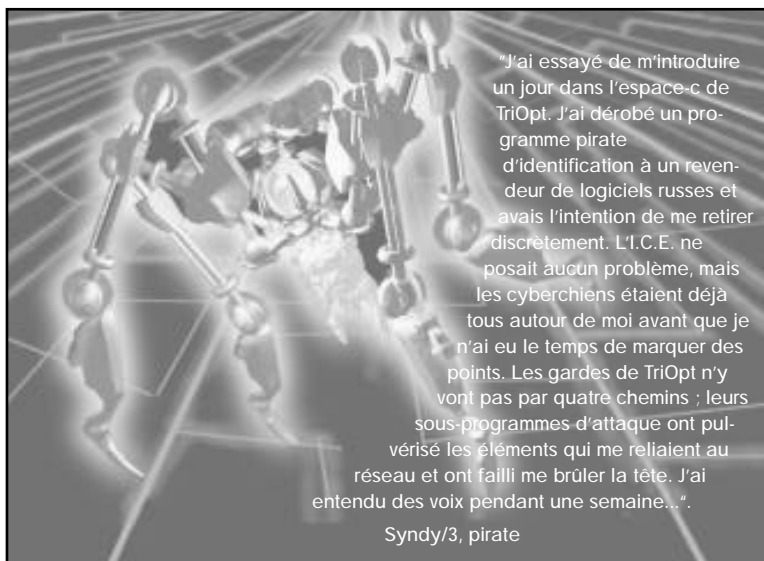
Cyberchien. Ce programme résidant est l'un des systèmes de défense les plus communs et les moins puissants. Lorsqu'il perd une part de son intégrité, il se fragmente et laisse échapper des instructions concernant son auto-préservation. Un fragment de cyberchien continue à attaquer jusqu'à sa désintégration totale. Dans le cyberspace, les cyberchiens sont représentés symboliquement par des gueules de pit bulls.

Cybergardes Les cybergardes, une variété générique de programmes de sécurité autonomes, protègent les zones de stockage de données sensibles. Ils varient en fonction de leur force, mais sont tous capables de détruire votre lien Réseau en tirant des séries de projectiles électriques qui réduisent rapidement l'intégrité de votre logiciel. Vous reconnaîtrez les cybergardes sans problème — ils apparaissent sous forme de masques rouges ou bleus, ou de têtes surmontées de cornes de béliers.

Tueur. Le sous-programme Tueur est au Réseau ce qu'est le globule blanc au corps humain. Cet élément de sécurité, qui n'a pas une place définie dans le cyberspace, est spécialement conçu pour rechercher et attaquer les utilisateurs sans autorisation.

Barrière I.C.E. Les I.C.E. sont des systèmes de sécurité du cyberspace servant de barrière électronique pour détecter les intrus essayant de détourner des données confidentielles. Ces barrières défensives servent à empêcher tout utilisateur non autorisé à accéder aux informations ou aux logiciels protégés au sein de l'I.C.E. Certains murs de l'I.C.E. sont plus solides que d'autres. Les anciens équipements I.C.E. peuvent parfois être contournés par divers types de programmes d'infiltration ID pirates. Des éléments I.C.E. plus récents peuvent en fait contre-attaquer l'utilisateur, après avoir été attaqués par une foreuse.

Mines de Sécurité. Des mines de sécurité ont été placées par SHODAN dans tout le cyberspace pour se défendre des intrus. Protégeant les zones contenant des informations confidentielles, les Mines de Sécurité occasionnent une perte de l'intégrité de votre lien réseau lorsque vous les heurtez. Restez à l'affût de deux carrés jaunes parallèles reliés en un point central.



Logiciels

Dans le cyberspace, les logiciels (programmes) sont des outils de commerce. Un joueur averti peut explorer le réseau de la Citadelle et s'en approcher lors d'une excursion dans le cyberspace. À l'aide de ces programmes, vous pouvez échapper aux cybergardes, pénétrer des défenses, et même combattre SHODAN en personne.

Certains logiciels et certains fragment data sont protégés par des I.C.E., une sorte de barrière cyberspace. Inoffensive en apparence, elle apparaît sous forme d'une excroissance géométrique autour d'un objet du cyberspace, mais si vous essayez de forcer une barrière I.C.E., attendez-vous à une contre-attaque. Toutefois, vous pouvez franchir une I.C.E. après l'avoir fait exploser à l'aide d'un logiciel spécial appelé Foreuse (répertoriée plus loin dans cette section).

Tous les logiciels du cyberspace apparaissent sous la forme de cubes en rotation.

Pulseur de Combat. Cette arme concentre et propulse un jet de cochonneries qui endommage l'intégrité de toute entité du Réseau qui se présente sur votre chemin. Le prototype logiciel du Pulseur a été développé par la Société Yatsumora Cyberchannels en 2070.

Foreuse I.C.E. Les foreuses sont des outils spécialisés conçus pour traverser les murs défensifs I.C.E. qui entourent parfois les logiciels dont l'accès est limité. Pendant des années, les pirates ont pensé que le protocole I.C.E. (adopté à la Conférence pour la Protection des Ordinateurs de la Compagnie) était inviolable. Mais c'était avant que le gang de pirates électroniques RazorFinger crée un programme qui peut dissoudre les écrans I.C.E. comme une torche fait fondre la glace.

Turbo de navigation. Dériver et déraiper à travers le réseau est déjà bien assez rapide en soi, mais le Turbo peut doubler cette vitesse. Tirant profit d'une erreur peu connue dans le système de commande, les joueurs du système Citadelle ont piraté cet ingénieux programme pour manoeuvrer contre les puissants flux de données dans le cyberspace de la station. En bref, le logiciel Turbo augmente votre vitesse.

Evasion retour. Ce programme non-répétitif transfère instantanément l'adresse d'un utilisateur sur le point d'entrée du réseau. C'est utile si vous avez perdu la plus grande partie de votre intégrité personnelle et que vous voulez vous éjecter avant que la sécurité ne vous achève.

Fausse identité. Nouvel outil logiciel à utilisation unique, ceci vous permet de passer outre les I.C.E. en leur faisant croire que vous êtes un utilisateur de plein droit. BloodCat, l'un des plus célèbres voleurs du cyberspace à avoir jamais voyagé sur le réseau, utilisait une ancienne version de cette routine pour entrer dans le noeud comptable de la Compagnie National Business Machines en 70.

Cyberécran. Ce sont des programmes qui protègent des attaques, prévenant des pertes d'intégrité logiciel. Ce logiciel offre à l'utilisateur une protection limitée contre la perte d'intégrité en vérifiant constamment la liaison du logiciel d'intégrité et en passant en revue les routines de correction d'erreurs. Son effet principal est de restaurer une programmation sans erreurs.

Evasion appât. Cet outil logiciel à usage unique crée une image fantôme de vous lorsque vous êtes connecté, ce qui généralement détourne l'attention des programmes de sécurité assez longtemps pour vous permettre de vous échapper. Personne ne sait exactement où il a été fabriqué, mais des pirates pensent qu'il provient du tristement célèbre pirate de Bulgarie.

Entrez dans le cyberspace en cliquant deux fois à l'aide de la touche gauche sur un des terminaux du cyberspace.

Double-clic gauche

Clic gauche

Clic gauche et tirer

Heurter article

Clic droit

Connecteur du Terminal Cyberspace

Utiliser logiciel

Identifier

Ouvrir Inventaire/VMF

Sélectionner logiciel Pulseur ou Foreuse

Se **déplacer**

Ramasser logiciel/défiler informations

Tirer logiciel de combat

18.0 HABITANTS ACTUELS DE LA STATION CITADEL

18.1 MUTANTS

Biolaboratoires de TriOptimum

"Perfection par l'ingénierie génétique"

Sujet : résultats de l'expérience sur le Mutagène

Au cours des diverses expériences durant lesquelles de nouvelles techniques mutagènes virales furent appliquées à des organismes existants, un certain nombre de formes de vie exceptionnelles ont été créées, à la fois volontairement et involontairement. Ce qui suit est un extrait du journal de Hans Bichenbach, directeur du département de Biologie de la station Citadel :

Spécimen N° 22

Nom usuel : Mutant gravité zéro

Cette curieuse créature fut créée à partir d'un organisme monocellulaire auquel fut imposée une division, pour lui faire prendre une forme multicellulaire. Sa taille et sa forme monstrueuses témoignent de nos efforts désespérés pour contrôler la mutation. On observe l'évolution de structures particulières. L'organisme a développé un système naturel d'inversion-suppression de la gravité, et est capable de sécréter de l'acide protoplasmique. Cela fut découvert par accident lors du transport du mutant vers un autre laboratoire – il a presque percé un trou pour sortir d'un container de transport.

Spécimen N° 25

Nom usuel : Plante mutante

Le mutagène a un effet remarquable sur la vie végétale. Un accroissement spontané de la mobilité et des structures de défense a été observé à la suite du traitement d'un poinsettia au mutagène. Le spécimen a atteint deux fois sa taille d'origine et continue à croître au-delà de son bac. Selon les dernières observations, la plante mutante a produit des épines venimeuses et est à présent dotée d'une structure neurologique rudimentaire.

Spécimen N°79

Nom usuel : Humanoïde

Exposés à l'agent viral fortement mutagène en l'absence de contrôles cliniques sérieux, les êtres humains connaissent une formidable augmentation de leur forces physiques, accompagnée d'une perte de capacités intellectuelles. Cet essai malencontreux, effectué avant que nous soyons conscients de notre incapacité à contrôler la mutation chez les humains, a été la cause d'incroyables modifications du squelette, des muscles, et des tissus cellulaires et neurologiques. Les sujets ont montré des troubles mentaux qui les conduisent à adopter un comportement violent et infantile. Des analyses plus poussées seront nécessaires avant la reprise de tests sur les humains.

Spécimen N°95

Nom usuel : Mutant invisible

Grâce à son apparence presque invisible, cet organisme a échappé à notre attention pendant quelque temps avant de se faire remarquer. L'équipe de jour est arrivée un matin et a trouvé les membres de l'équipe de nuit mutilés au-delà de toute possibilité d'identification. Des recherches approfondies à l'aide d'unités de vision infrarouge ont finalement permis de localiser l'organisme et nous avons été forcés de le placer en état de stase jusqu'à la découverte d'un moyen de contrôle plus efficace.

Spécimen N° 124

Nom usuel : Mutant oiseau

Dans une tentative de découverte des legs de l'héritage génétique, nous avons injecté le virus mutagène à des oeufs de lézard avant leur éclosion et les avons exposés à des rayons U.V. hyper-oscillants. Après plusieurs tentatives infructueuses, nous avons réussi à renverser l'évolution pour faire naître des reptiles de l'ordre inférieur des squamifères. Ces lézards volants semblent être les ancêtres de l'organisme ayant subi le test et possèdent des ailes comme les oiseaux, une peau membraneuse épaisse, et des dents et des griffes antérieures acérées comme des lames de rasoir. Bien que nous ayons réussi à renverser le cycle biologique, nous ne sommes pas encore parvenus à obtenir d'autres variations de couleur que le bleu. C'est sans doute dû à nos techniques de gestation par utilisation d'U.V.

18.2 ROBOTS

Services Robots de TriOptimum

"Sers et obéis."

Sujet : Catalogue des assistants robots disponibles dans la station Citadel

Robot serviteur

Cet assistant de recherches automatisé aide au travail du laboratoire, au transport de l'équipement, au mélange des produits chimiques, à la prise de notes de travail en laboratoire et à la transmission des communications. Il possède une IA rudimentaire et est équipé de dispositifs sophistiqués de reconnaissance du langage.

Robot exéc.

Convenant à la domesticité de luxe ou à l'analyse de systèmes simples, ce robot semi-intelligent à l'apparence humanoïde stylée est conforme aux plus strictes normes de qualité pour les robots à tout faire. Conçu à l'origine pour servir de garde du corps aux cadres, le robot exéc. dispose d'un armement incorporé.

Robot volant

Ce robot de sécurité ambulant fait aussi office de robot à souder portable capable de travailler sur des surfaces verticales. Un dispositif automatique d'orientation magnétique et des turbines de vol maintiennent le robot en position lors des travaux de maintenance de routine.

Sauterelle

Conçu pour la soudure et le découpage au laser, ce robot travaille en coordination avec les robots réparateurs lors de gros travaux de réparation. Les sauterelles suivent des tâches qui leur sont assignées par ordinateur et utilisent une torche-laser puissante. Leurs faibles capacités de diagnostic leur permettent d'identifier les pannes mécaniques potentielles et de les notifier au centre principal de maintenance.

Robot maintenance

Les premiers prototypes de robots réparateurs avaient des difficultés à accéder à la matrice des conduits, des puits et des gaines de câbles de Citadel lors des réparations ; alors le département robotique a créé le robot maintenance, plus manœuvrable. Leurs outils compacts sont spécialement conçus pour les endroits dont l'accès est difficile et font aussi office d'équipement défensif.

Robot réparateur

Cet automate de maintenance effectue les réparations de routine dans les couloirs d'accès lorsqu'elles impliquent la soudure, le remplacement partiel et les réparations de circuits. Sa structure insectoïdale lui permet de se déplacer le long d'éléments d'architecture en pente.

Robot sécurité-1

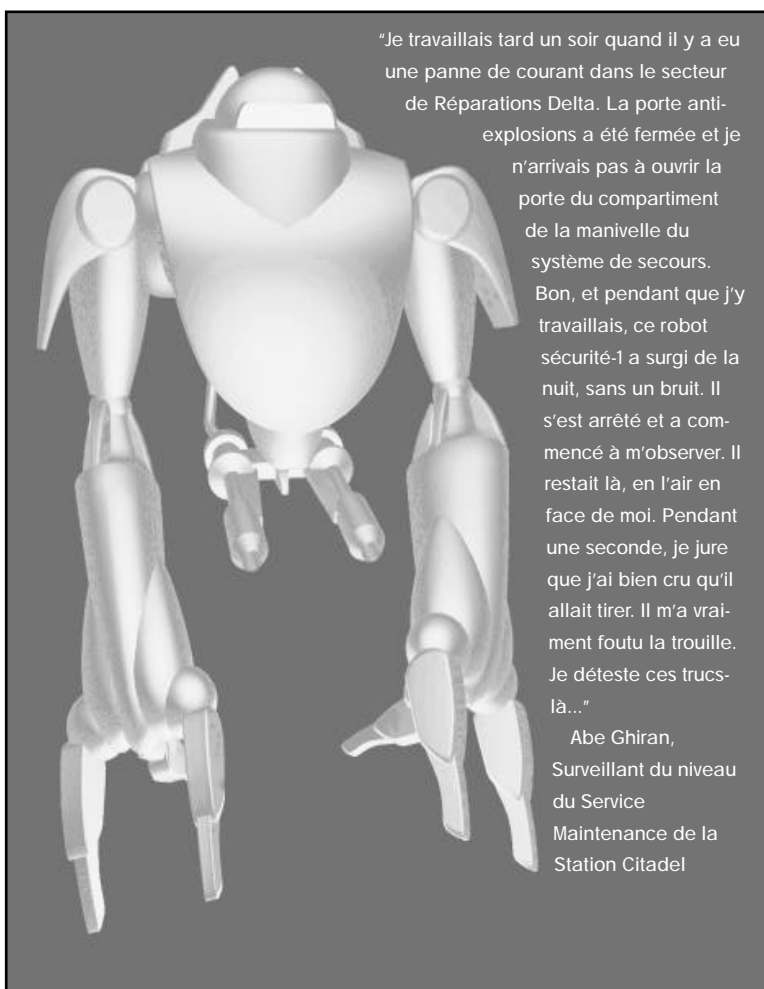
Inspiré des conceptions militaires récentes, ce robot volant de maintien de l'ordre a prouvé son efficacité pour la protection et la surveillance de pratiquement n'importe quel endroit. Il est doté de deux puissants canons à rayon à refroidissement accéléré, et ses griffes d'arrestations stoppent tout intrus. De plus, son programme comprend un temps de décision de 12 nanosecondes pour répondre aux menaces.

Robot sécurité-2

Semblable à un tank sur pieds, cette sentinelle fortement armée à l'armure blindée est chargée de la protection des postes de sécurité maximale contre toute attaque. Les deux canons de type Gatling et les trois pistolets de 20mm qui lui sont rattachés font de ce robot une parfaite machine de combat.

Dépouilleur de cortex

(Voir p 39 pour des renseignements)



19.0 MENU OPTION

Vous devez être en cours de partie pour pouvoir accéder aux options du jeu. Pour mettre le menu Option à l'avant-plan, appuyez sur **Esc** ou déplacez votre curseur vers le coin supérieur gauche de l'écran. Apparaît alors la formule . Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris à cet endroit, le menu Option apparaît dans votre Panneau d'Inventaire.

- **Sélectionnez** une option (en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris) pour la modifier.
- **Sélectionnez** l'option RETOUR ou appuyez à nouveau sur **Esc** pour revenir à la partie.

LANCER JEU (Ctrl+L). Affiche une liste des parties enregistrées. Sélectionnez la partie que vous désirez reprendre.

SAUVER JEU (Ctrl+S). Affiche les emplacements des jeux enregistrés. Sélectionnez un emplacement, puis saisissez une brève description (maximum 30 caractères) et appuyez sur **Entrée**.

AUDIO. Ajuste les effets musicaux et sonores (cette option n'est disponible que si vous avez correctement configuré votre carte audio).

MUSIQUE. Ajuste le volume de la musique (cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le curseur et faites-le glisser).

DIGITAL FX. Ajuste le volume des effets sonores numériques (cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le curseur et faites-le glisser). Les cartes ne disposant pas de contrôle numérique affiche un bouton qui permet d'activer/de désactiver le son.

OPTIONS. Permet d'accéder aux options évoluées :

LANGUE. Permet de faire alterner le texte en version anglaise, française ou allemande.

AIDE EN LIGNE. Active ou désactive l'aide en ligne.

LONGUEUR TEXTE. Bascule entre le texte VERSION STANDARD/VERSION COURTE (des messages plus longs avec des versions fiction/abrégées contenant seulement des informations importantes).

CONTRASTE. Ajuste le niveau général de luminosité (cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le curseur et faites-le glisser vers la droite ou vers la gauche).

DÉTAIL. Ajuste le niveau de précision des graphiques à MIN/BAS/HAUT/MAX. Le mode MIN a un tracé plus rapide mais un niveau de précision des graphiques très inférieur. Le mode MAX a un tracé plus lent mais un niveau de précision des graphiques très élevé. (Si vous souhaitez obtenir un tracé plus rapide en mode MAX, ne supprimez pas l'écran d'interface.)

RETOUR. Vous ramène au menu principal Option.

CONTRÔLES. Permet d'accéder aux autres options.

CURSEURS. Active/désactive les curseurs de texte sur l'Inventaire et les boutons VMF.

SOURIS. Bascule entre les boutons GAUCHE et DROIT de la souris.

CENTRAGE MANETTE DE JEU. Vous permet de redéfinir la position centrale de la manette de jeu.

DOUBLE-CLIC. Vous autorise à définir la vitesse du double-clic. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le curseur et faites-le glisser vers la gauche ou vers la droite.

RETOUR. Vous ramène au menu principal Option.

RETOUR. Vous ramène à la partie en cours.

QUITTER. Vous permet de quitter la partie sans sauvegarder.

"Les connaissances de base du grand public sur l'Intelligence Artificielle sont complètement erronées. Du fait que les IA, notamment celles qui dirigent le trafic dans la plupart des grandes villes, disposent d'un logo facial et d'un nom, la majeure partie de la population les considère comme des personnalités électroniques. C'est dangereusement hors de propos. Une IA n'a radicalement rien à voir avec l'esprit humain. Il s'agit d'une construction de pensée autonome dénuée de la faculté de comprendre, pour laquelle les concepts de moralité et d'émotion sont étrangers. Ce n'est pas parce que le visage apparaissant sur le moniteur de votre bibliothèque communale vous sourit que l'IA qui le pilote a une quelconque compréhension de l'amitié ou de quoi que ce soit d'autre. Pour une IA, un être humain n'est qu'une variable supplémentaire."

Kyojio Sashumori, consultant psychiatrique spécialisé dans les comportements aberrants des IA

20.0 MANETTE DE JEU ET CYBERMAN

System Shock supporte des périphériques comme la manette de jeu et le Cyberman. Vous aurez toujours besoin d'une souris pour effectuer certaines opérations, telles que sélectionner des objets et manipuler votre Inventaire. Toutefois, ces deux périphériques sont utiles pour se déplacer durant la partie.

Avant d'utiliser une manette de jeu, assurez-vous qu'elle est correctement étalonnée.

Pour ce faire :

1. Appuyez sur **Esc**, P ou Pause pour afficher le menu Option.
2. Sélectionnez INPUT.
3. Sélectionnez CALIBRER MANETTE.
4. Centrez votre manette, puis appuyez sur **Entrée**.

(Les périphériques de type Cyberman ne réclament aucun étalonnage.)

20.1 MANETTE DE JEU

La manette de jeu contrôle les angles d'affichage et les déplacements, mais en aucun cas la position. Déplacez-vous en diagonale pour combiner les mouvements. Par exemple, déplacer la manette de jeu en suivant un H revient à marcher devant soi et tourner à gauche simultanément.

Commandes

/	Basculer de la souris à la manette
↑	Marcher/courir vers l'avant (pousser légèrement pour marcher, plus fort pour courir)
↓	Reculer
←	Tourner à gauche
→	Tourner à droite
Bouton N°2 + ←	Un pas sur la gauche
Bouton N°2 + →	Un pas sur la droite
Bouton N°2 + ↑	Regarder vers le haut
Bouton N°2 + ↓	Regarder vers le bas
Gâchette	Tirer/frapper avec une arme
Bouton N°2	Utiliser un article en Vue Ecran (porte, puzzle, etc.)

- Utilisez la souris pour déplacer votre curseur.
- Pour accélérer, déplacez la manette de jeu de sa position centrée normale.

20.2 CYBERMAN

Pour se déplacer, viser et tirer, manipulez le Cyberman comme vous le feriez avec une souris – faites glisser ce périphérique horizontalement dans n'importe quelle direction en enfonçant les boutons droit et gauche.

Cependant, le bouton du milieu est combiné avec les déplacements du périphérique pour contrôler le fait de se pencher et la vue-angle.

- Pour **se pencher**, appuyez sur le bouton du milieu et inclinez le périphérique vers la droite ou vers la gauche.
- Pour modifier votre vue-angle, appuyez sur le bouton du milieu et inclinez le périphérique vers l'avant ou l'arrière.

21.0 GLOSSAIRE

IA (intelligence artificielle). Esprit intuitif et synthétique (en général, il s'agit d'un ordinateur hautement intelligent).

Noeud ordinateur. Focale sur laquelle sont centrées les principales composantes et les lignes en entrée d'un système informatique.

Cybergarde. Programme de sécurité qui joue le rôle d'un chien de garde contre des intrusions illégales dans les zones réservées du cyberspace.

Cyberpunk. Univers de science-fiction situés dans des mondes noirs et futuristes où l'information est une denrée de valeur, où les améliorations liées à la cybernétique sont pratiquées couramment et où les ordinateurs sont tous connectés. La majeure partie de la population vit dans des zones urbaines et les compagnies détiennent un pouvoir immense, influençant les gouvernements. Les domaines de la biotechnologie, comme la génétique, ont été affinés. La rébellion contre ce pouvoir centralisé fait partie intégrante de ces univers.

Cyberspace. Représentation visuelle d'un réseau informatique qui permet aux utilisateurs d'opérer un tri rapide parmi de grandes quantités d'informations. Les agencements de données importants sont souvent représentés par des formes géométriques. Les informations sont manipulées par les utilisateurs qui utilisent la réalité virtuelle ou les systèmes d'interface neurologique pour des accès plus rapides. Bien que l'utilisateur ne se déplace en fait nulle part, le cyberspace est conçu pour offrir à l'utilisateur la sensation de se déplacer sur un terrain. Les compagnies ont leur propre icône, dûment gardée, représentant leur logo, au sein de laquelle elles stockent leurs données. Des pirates infiltrent souvent illégalement des zones particulières du cyberspace, réservées à des compagnies, des gouvernements ou des individus dans le but de subtiliser ou de falsifier des informations.

Terminal Cyberspace. Terminal d'interface utilisé pour accéder au cyberspace.

Fragment de data. Forme géométrique dans le cyberspace qui représente une collection de données.

Data Logs. Messages E-mail et entrées de journaux enregistrés au format numérique.

E-mail (et V-mail). Messages électroniques et vidéo envoyés à une adresse du système réservée à un utilisateur particulier.

EMP (electromagnetic pulse). Impulsion électrique qui interrompt ou endommage des périphériques dépendants d'un câblage micro-électronique. L'efficacité de cette impulsion est basée sur le niveau de blindage du périphérique. Les grenades EMP et les fusils mag-pulse utilisent cet effet.

● **Pirate.** Spécialiste de la programmation qui ne suit pas les méthodes conventionnelles pour programmer.

● **I.C.E. (Intrusion Countermeasure Electronics).** Logiciel lié à la sécurité qui protège un certain nombre de données.

● **Connecteur Interface Neurologique.** Equipement cybernétique qui relie le cerveau et le système nerveux d'un être humain à un réseau informatique. Ceci facilite les activités cyberspace.

Timbre. Substance pharmaceutique appliquée à même la peau qui soulage, retire les toxines ou améliore les capacités physiques.

SYSTEM SHOCK REMERCIEMENTS

Producteur

Warren Spector

Responsable du projet et responsable de la programmation

Doug Church

Programmation

Sean Barrett, Seamus Blackley, Rob Fermier, Marc LeBlanc, Fred Lim, John Miles, Art Min, Vinay Pulim, Eli Wiesel

Artistes

Kurt Bickenbach, James Dollar, Mark Lizotte, Mike Marsicano, Robb Waters

Conception

Kurt Bickenbach, Dorian Hart, Erik Ray, Austin Grossman, Tim Stellmach

Bibliothèques

Rex Bradford, Laura Feeney, James Fleming, Jon Maiara, Carl Muckenhoupt, Dan Schmidt, Matt Toschlog, Kevin Wasserman

Musique et effets sonores

Greg LoPiccolo, Tim Ries

Assurance qualité Looking Glass

Jill Bidgood, Nick Carter, Bart Mallio, Sara Verrilli

Responsable de l'assurance qualité Origin Systems

Charles Angel, Alvaro Moreno

Assurance qualité Origin Systems

Marshall Andrews, Todd Bailey, Dustin Brimberry, Bernadette Pryor, Jonathan Piasecki, Harvey Smith

Responsable des traductions

Kirsten Vaughan

Traducteurs et assurance qualité langues

Traduction : Frank Dietz (allemand), Patricia Norwood, Dominique Poumeyrol-Jumeau (français) Test: Didier Jumeau (français), Andreas Kohler (allemand) Alpha CRC Ltd, Cambridge (documentation)

Responsable du produit

Galen Svanas, Simon Etchells

Documentation

Tuesday Frase, Harvey Smith, Al Moreno, Rachel Close et plusieurs Looking Glass hackers

Edition

David Ladyman

Conception du progiciel

Al Carnley, Jennifer Davis

Illustrations couverture

Jennifer Davis, Robb Waters

Conception documentaire

Al Carnley, Jennifer Davis, Trey Hermann

Contrôle Qualité

Alex "Cam-Man" Camilleri