

Guide - Anarchy Online

**STRONG
ITS WEAKEST LINK**



**DEATH ISN'T
FATAL**™

INTRODUCTION	3
LANCEMENT	4
Configuration requise	4
Installation	4
Registration (Inscription)	4
Connexion	4
CREATION DE PERSONNAGE	5
Etape un : choix de la race (breed)	6
Solitus (Masculin/Féminin)	6
Opifex (Masculin/Féminin)	6
Nano (Masculin/Féminin)	7
Atrox (Androgyne)	7
Etape deux : Choix de l'apparence physique	8
Etape trois : choix de la profession	9
Etape quatre : choix du nom	10
Etape cinq : choix de l'affiliation	11
INTERFACE	12
La fenêtre d'action	14
contrôlez votre personnage	14
Indicateur de santé et de Nano-Energie	15
l'indicateur de visée, d'information sur la cible	16
Utilisation de la souris	17
visée	17
Fenêtre Chat (conversation)	19
Code couleur des textes	19
Saisir du texte	20
Discuter	20
Emotes	21
Animations sociales	21
Scripts	21
Exemple de script	21
La fenêtre de commande	22
fenêtre vêtements (wear)	22
fenêtre de contrôle	23
fenêtre connaissance	23
fenêtre mission (quêtes)	24
fenêtre groupe	24
fenêtre carte	25
fenêtre amis	25
fenêtre programmes	26
fenêtre Stats	26
fenêtre échange (trade)	27
fenêtre information	28
Inventaire	28
Combat	29
Improvement Points (points d'amélioration)	30
Nano-Programmes	31
ZONES DE DEPART	31
Tir	31
Newland	31
Omni-1	32
CREDITS	54
ASSISTANCE TECHNIQUE ET COORDONNEES	56

Introduction

Bienvenue sur Anarchy Online ! Ce manuel a pour but de vous aider à installer le jeu et à vous inscrire, mais aussi de vous guider lors de vos tous premiers pas sur Rubi-Ka. Nous vous présenterons également les différentes parties en présence, à savoir l'Omni-Tek et les clans rebelles, ainsi que certains monstres, une partie des armes et de l'équipement disponibles, les plus grandes cités et les personnages clés du jeu. Vous trouverez de plus amples informations au sujet du jeu, du monde et de tout ce qui s'y rapporte sur les sites officiels <http://www.anarchy-online.com> (site international) et <http://www.anarchyfrance.com> (site français) . Toutefois, sachez que c'est encore au cœur même du jeu que vous trouverez le plus d'aide, auprès des autres joueurs ! Ils n'hésiteront pas à vous prodiguer conseils et encouragements, et peut-être certains deviendront-ils vos amis !

Bonne chance et n'oubliez pas... Le futur est entre vos mains !

Lancement

Configuration requise

Minimale :

Windows 95/98/ME/2000
Pentium II 300
128 Mo RAM
Lecteur de CD-ROM 2x
Carte graphique 8 Mo compatible Direct3D
Carte son compatible DirectX
700 Mo d'espace disque disponible
Connexion Internet avec modem 28.8 K

Recommandée :

Pentium III 450
256 Mo RAM
Carte graphique 32 Mo compatible Direct3D
Lecteur de CD-ROM 8x
1 Go d'espace disque disponible
Connexion Internet avec modem 56K

Installation

1. Insérez le CD-ROM Anarchy Online dans votre lecteur de CD-ROM. L'installation se lance automatiquement si la **Notification d'insertion automatique** est activée sur votre ordinateur. Dans le cas contraire, double-cliquez sur l'icône Poste de travail situé sur votre bureau et sélectionnez votre lecteur de CD-ROM (dont l'icône portera le nom "Anarchy Online"). Double-cliquez sur l'icône du CD-ROM pour lancer l'installation ou ouvrez l'arborescence du CD-ROM et double-cliquez sur **setup.exe**. L'installation se lance alors.

2. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran jusqu'à ce que le programme vous demande où vous souhaitez installer le jeu. Il cherchera en priorité un répertoire **Games** sur vos disques durs afin d'installer le jeu dans un répertoire du type "C:\Games\Funcom\Anarchy Online". Vous pouvez modifier ce chemin d'installation en sélectionnant un répertoire différent sur le disque de votre choix.

3. Une fois l'installation achevée et les raccourcis créés, vous devez vous inscrire en tant que joueur.

Registration (Inscription)

1. Vous pouvez vous inscrire en lançant Anarchy Online (cliquez sur le raccourci Anarchy Online dans votre Menu Démarrer) puis en cliquant sur le bouton Account (Compte), ou encore en vous connectant directement au site <http://register.funcom.com/ao>

2. Sélectionnez l'option **Create a new account (Créer un nouveau compte)**.
 3. Saisissez un nom d'utilisateur (user name), un mot de passe (password) et votre e-mail.
 4. Saisissez le **numéro de série** imprimé sur votre CD de jeu pour créer un nouveau compte. Vous devez ensuite saisir vos coordonnées bancaires (numéro de carte de crédit et date d'expiration). Votre compte ne sera débité qu'à l'expiration du premier mois gratuit.
 5. Vous devez maintenant choisir un cycle de facturation : monthly (mensuel), (quarterly) trimestriel ou twice-annualy (semestriel). Une remise vous est accordée si vous vous inscrivez pour une plus longue durée !
 6. Toutes les transactions sont sécurisées et vos coordonnées bancaires ne serviront qu'au paiement de votre abonnement. Votre abonnement est automatiquement reconduit à l'issue de votre cycle de facturation à moins que vous ne le résiliez volontairement. Le premier mois d'abonnement est gratuit et le fait de résilier votre abonnement avant le terme de ce premier mois annule le débit prévu sur votre compte.
7. Vérifiez et confirmez vos choix.
8. Prenez quelques minutes pour remplir le questionnaire qui apparaît à l'écran. Cela nous permettra de mieux vous connaître et ainsi d'améliorer encore nos services.
 9. Vous pouvez désormais pénétrer dans le monde de Rubi-Ka ! Saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe définis lors de l'inscription, et appuyez sur Play...

Connexion

Vous devez entrer votre nom d'utilisateur et votre mot de passe (voir **Inscription**) que vous avez choisis lors de votre inscription, chaque fois que vous vous connectez sur Anarchy Online. Vous devez absolument vous inscrire pour entrer dans le monde de Rubi-Ka. Vous pouvez cocher l'option "Remember Password" pour que le programme se souvienne de votre mot de passe lors de votre prochaine connexion, vous évitant ainsi d'avoir à le saisir.

L'écran de connexion contient de nombreuses informations concernant la version du jeu ainsi que certaines annonces. Prenez le temps de les lire avant de cliquer sur le bouton **Login** (Connexion).

Vous pouvez maintenant créer un nouveau personnage ou reprendre un de vos personnages existants. Vous pouvez aussi faire disparaître un personnage avec lequel vous ne souhaitez plus jouer, mais n'oubliez pas que ce processus est irréversible ! Avant de continuer, assurez-vous d'avoir sélectionné le bon pilote d'affichage et d'avoir établi vos préférences en appuyant sur le bouton vert représentant une carte graphique, situé à la droite de l'écran (sous l'option Hardware Setup) ! Sélectionnez une résolution d'écran que votre moniteur et votre carte graphique peuvent supporter ainsi que la carte graphique que vous souhaitez utiliser (si plusieurs cartes sont installées sur votre machine). Vous pouvez choisir de jouer à Anarchy Online en mode fenêtré en cliquant sur "Run in window" : sachez toutefois que cette option a de fortes répercussions sur la vitesse du jeu. Sélectionnez "Play introductory movie" pour lancer la vidéo d'introduction du jeu, puis **Play** lorsque vous vous sentez prêt !



Welcome to the planet Rubi-Ka.
/help for chat commands.
Note: To talk to team, use /g <msg> .
Enter your name

Création de personnage

Vous devez créer un nouveau personnage lorsque vous vous connectez pour la première fois à Anarchy Online : il sera votre alter ego sur Rubi-Ka. Vous pénétrez automatiquement dans une salle vous permettant de le personnaliser. Vous pouvez ainsi choisir sa race (breed), son apparence, sa taille (height) et son poids (body fat), sa profession, son nom (name) et enfin son appartenance (affiliation) à l'une des factions en présence.

Etape un : choix de la race (Breed)

Il existe quatre races distinctes dans le jeu, dont trois sont sexuées. Les sept représentations correspondantes sont affichées sur votre écran. Effectuez un clic droit sur une représentation pour choisir cette race et ce genre pour votre personnage ou maintenez la touche Maj gauche de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur une représentation pour en apprendre davantage à son sujet. Les races disponibles sont :

Le saviez-vous ?



L'église catholique condamnait l'utilisation des scanners de structure cellulaire et le recours à la résurrection corporelle, jusqu'à ce que des chercheurs de l'Omni-Tek démontrent l'existence d'une âme incorporelle et éternelle, il y a maintenant plus d'un siècle.

Solitus (masculin/féminin)

Très semblables aux êtres humains, les Solitus disposent toutefois de capacités bien plus développées. Ils constituent la majeure partie de la population de Rubi-Ka et sont souvent appelés Norms. Les Solitus font généralement des personnages bien équilibrés.

Opifex (masculin/féminin)

Personne ne fait confiance à un Opifex, bien que sa compagnie soit généralement appréciée. Les Opifex sont des charlatans, des voleurs et des contrebandiers par nature. Ils représentent le gros des troupes de contre-espionnage de l'Omni-Tek et rechignent à tout travail physique. Très précieux dans certains secteurs, les Opifex sont plutôt des spécialistes de certaines professions. Ils n'ont pas le côté polyvalent des Solitus même s'ils dépassent les compétences de ceux-ci pour certaines professions.

Nano (masculin/féminin)

La race xénomorphe de Rubi-Ka, spécialisée dans la création et l'utilisation de nombreux programmes mais aussi dans le contrôle des nanobots, petits robots vivant dans un corps hôte ou à l'air libre et qui contribuent au confort des habitants de Rubi-Ka. Les Nanos sont entourés d'un champ de force permanent contrôlé par leur NCU (Unité de Contrôle Nanobot), halo qui devient visible lorsque les Nanos s'approchent d'autres espèces. La nanotechnologie, qui fonctionne au niveau moléculaire, a longtemps été considérée comme une sorte de magie par les non initiés, ce qui a fait naître de nombreuses légendes et a engendré toutes sortes de superstitions, encore tenaces.

Atrox (androgynie)

L'Atrox dispose d'une endurance et d'une force physique peu communes, particulièrement appréciée des pontes de l'Omni-Tek, qui vantent également leur sens de la loyauté et de la discipline. Souvent surnommé Brute (mais jamais en face), l'Atrox est l'ouvrier rêvé pour extraire le précieux Notum qui fournit l'énergie aux nanobots. Aucune autre race ne saurait supporter les conditions de travail éprouvantes des mines, et de fait, les Atrox constituent de fait une part importante de la population.

Votre personnage prend maintenant la silhouette de la race que vous avez définie. Vous pouvez toujours revenir en arrière et sélectionner une nouvelle race en effectuant un clic droit sur une nouvelle représentation parmi les sept disponibles. Utilisez les touches fléchées de votre clavier (gauche et droite) pour faire pivoter votre personnage. Une fois que vous êtes sûr de votre choix, cliquez sur la flèche orange dirigée vers le bas et située à droite de la fenêtre des races pour passer à l'étape suivante du processus de création de votre personnage.



Etape deux : choix de l' apparence physique

Choisissez avant tout un visage. Faites défiler les différentes propositions disponibles en effectuant un clic droit sur les boutons bleus situés devant votre personnage. Une fois votre choix fait, effectuez donc quelques pas avec votre nouvel avatar vers les consoles du fond (utilisez la flèche haut de votre clavier pour avancer, les flèches gauche et droite pour tourner ; référez-vous à la section **Contrôle de votre personnage** du Chapitre **Interface** pour de plus amples informations).

Les trois boutons bleus définissent le poids (pourcentage de graisse) de votre personnage : **Ectomorph** (mince), **Mesomorph** (musclé) ou **Endomorph** (lourd). Testez les combinaisons disponibles en effectuant un clic droit sur les différents boutons ou consultez les informations complémentaires en maintenant la touche Maj gauche de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur chaque bouton. Vous pensez avoir trouvé la bonne combinaison ? Passez aux boutons verts !

Ces trois boutons vous permettent de définir la taille de votre personnage : **Tall** (grand), **Normalize** (normal) ou **Short** (petit). Le bouton **Normalize** ajuste la taille de votre personnage aux standards de la race à laquelle il appartient tandis que les deux autres le grandissent ou le rapprochent. Il vous suffit d'effectuer un clic droit sur l'un de ces trois boutons pour définir la taille de votre alter ego.

Votre personnage dispose désormais d'une apparence physique : effectuez un clic droit sur la flèche orange dirigée vers le bas et située sur votre gauche pour passer à l'étape suivante (vous devrez peut-être déplacer votre personnage pour la trouver). Effectuez un clic droit sur la flèche pointée vers le haut pour revenir en arrière, mais vos choix ne seront pas automatiquement réinitialisés.

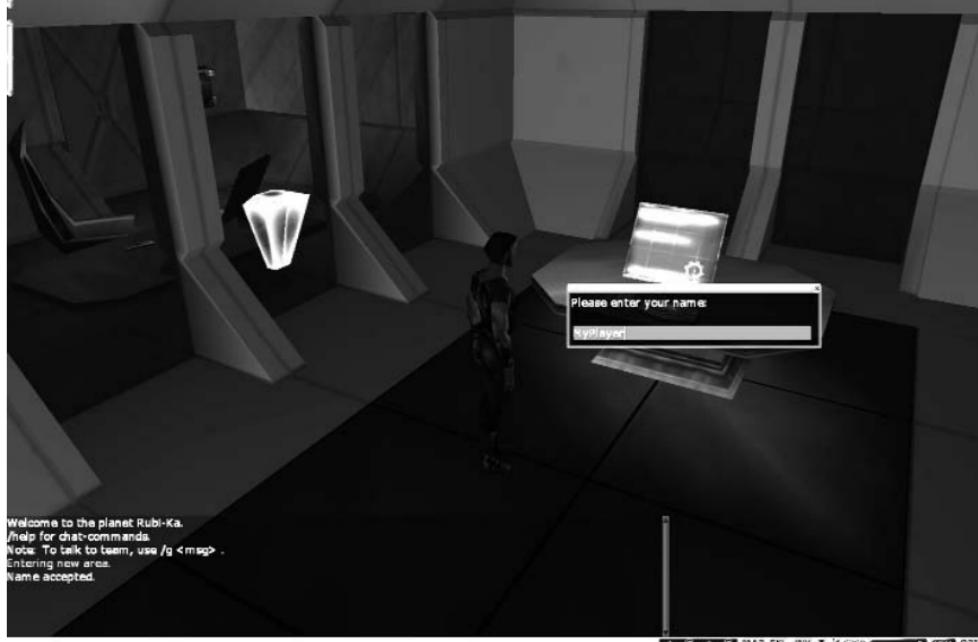


Etape trois : choix de la profession

Les douze boîtes qui apparaissent représentent les douze professions disponibles sur Rubi-Ka. De gauche à droite, vous avez le choix entre : **Agent**, **Doctor** (Médecin), **Enforcer** (Brute), **Enginner** (Ingénieur), **Bureaucrate**, **Aventurier**, **Métaphysicien**, **Nano-technicien**, **Trader** (Marchand), **Fixer**, **Soldat** et **Maître en arts martiaux**.

Maintenez la touche Maj gauche de votre clavier enfoncee tout en cliquant sur chaque boîte pour obtenir une description de chaque profession. Vous pouvez choisir une profession en effectuant un clic droit sur la boîte correspondante. Vous pouvez changer de profession autant de fois que vous le souhaitez tant que vous ne quittez pas cette salle, et vous pouvez même retourner dans les salles précédentes et modifier tous les autres paramètres de votre personnage. En revanche, n'oubliez pas que vous ne pourrez plus revenir en arrière dès l'instant où vous cliquerez sur la flèche orange dirigée vers le bas...

Le saviez-vous ? Le siège galactique de l'Omni-Tek s'étend sur cinq planètes qui constituent un système solaire privé)

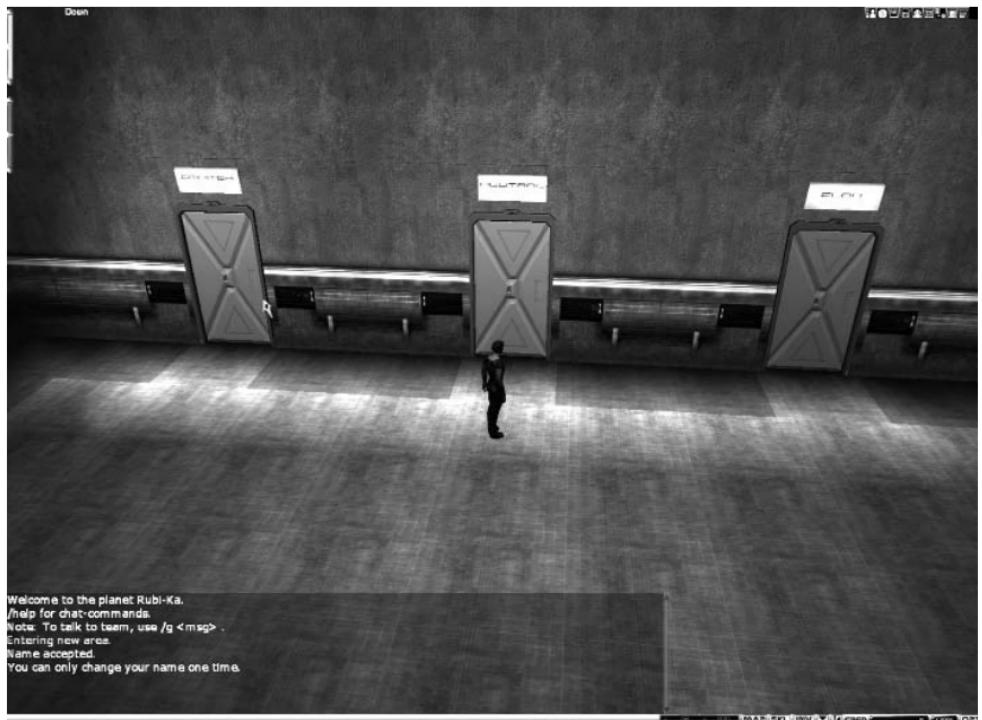


Welcome to the planet Rubi-Ka.
/help for chat commands.
Note: To talk to team, use /g <msg> .
Entering new area.
Name accepted.

Etape quatre : choix du nom

Cette salle ne contient qu'un terminal où vous devez simplement saisir le nom de votre personnage. Effectuez un clic droit sur le terminal et tapez le nom de votre avatar, qui doit comprendre entre quatre et trente et une lettres. Ce nom est permanent, alors ne le choisissez pas à la légère ! Prenez garde au fait que Funcom se réserve le droit de modifier ce nom à tout moment s'il est jugé "incorrect" pour quelque raison que ce soit (grossier, obscène, etc.). Référez-vous à la version électronique de ce manuel pour de plus amples informations au sujet des règles de choix de nom.

Effectuez un clic droit sur la flèche orange afin de passer à l'ultime étape de la création de votre personnage.



Welcome to the planet Rubi-Ka.
/help for chat commands.
Note: To talk to team, use /g <msg> .
Entering new area.
Name accepted.
You can only change your name one time.

Etape cinq : choix de l'affiliation

L'heure de vérité... serez-vous membre d'un **Clan**, un colon **Neutre** ou un employé de l'**Omni-Tek** ? Franchissez l'une des trois portes pour sceller votre destin...

Le choix de votre affiliation décide de votre point de départ dans le monde de Rubi-Ka. Les personnages neutres débutent dans le **Newland ou Borealis**, ceux proches d'un clan sont transportés à **Tir ou Athen** et les employés de l'**Omni-Tek** se retrouvent à **Omni-1 ou Rome**. Prenez en compte tous ces éléments avant de vous décider ; en outre, ce manuel contient par ailleurs des informations qui devraient vous aider à faire le choix juste.

Félicitations ! Vous avez donc créé un nouveau personnage et vous voilà citoyen de Rubi-Ka. Un monde entier s'offre à vous... enfin juste votre appartement pour débuter, puisque c'est là que vous apparaissiez. Pour le quitter, marchez jusqu'à la porte au bout du couloir et entamez l'exploration de la ville où vous pouvez désormais faire des achats, accepter une mission ou simplement bavarder avec les autres personnages qui vous entourent.

Interface

L'écran est divisé en trois fenêtres : **Action** (1), **Chat** (2) et **Contrôle** (3). Une Barre d'état se trouve également au bas de l'écran (4).



She's almost dead - take her out!

Johnny hit Female Sergeant for 3 points of damage.

Female Sergeant: You are next on my deathlist, Sloppyjoe!

Test: lets kill the sergeant!

Female Sergeant: You are next on my deathlist, Creebis!

Johnny hit Female Sergeant for 3 points of damage.

Female Sergeant hit Johnny for 141 points of damage.

Female Sergeant hit Johnny for 173 points of damage.

Female Sergeant hit Johnny for 180 points of damage.

2

Wear

WEAPONS CLOTH IMP



Team

No Team

RECRUIT

Map

Map

Programs



Stats

Trillian

LEVEL	ATTACK	WEIGHT LIMT
IMPACT AC	AC	AC
MELEE AC	AC	AC
ENERGY AC	AC	AC
HEALTH	HP	HP
MIND	MP	MP
EMP	431 / 4700	88
DEF	AB	AB

ATK

MVS

3

4

La **Fenêtre Action** est votre écran principal et votre fenêtre sur Rubi-Ka. C'est ici qu'est affiché le monde en 3D dans lequel votre personnage explore, interagit avec les personnages d'autres joueurs ou combat les monstres.

La **Fenêtre Chat**, située au bas de l'écran, est l'endroit où sont affichés tous les textes du jeu, à savoir les diverses informations (combat, jeu, etc.) et les messages des autres joueurs. Cette vue peut être minimisée en cliquant sur la flèche dirigée vers le bas et située à côté du bouton intitulé "Inv" sur la Barre d'état.

La **Fenêtre Contrôle** comprend une carte, la liste de vos nano-programmes, votre inventaire, les statistiques de votre personnage et bien d'autres choses encore. Les différents menus de la Fenêtre Contrôle peuvent être réduits, ne laissant que les icônes indispensables dans l'angle supérieur droit de votre écran. Vous pouvez laisser la Fenêtre Contrôle ouverte en permanence en cliquant sur la flèche située à côté du mot "Cred" de votre Barre d'état.



Barre d'état

La **Barre d'état** reste toujours visible au bas de l'écran, d'autant qu'elle contient certaines des fonctions les plus importantes du jeu. De gauche à droite, nous avons : la **commande d'entrée de texte (messages et commandes du jeu)** - Appuyez sur la touche Entrée de votre clavier pour commencer à y saisir un texte) ; une **boussole** (qui affiche votre cap actuel) ; le bouton **MAP** qui fait apparaître la carte du monde lorsque vous cliquez dessus, votre position y est mise en évidence ; le bouton **SKL** (pour Skills / compétences, également accessible en appuyant sur la touche U de votre clavier) qui vous permet de répartir vos IP (Points d'Amélioration) parmi toutes les compétences listées ; le bouton **INV** (touche I de votre clavier) qui ouvre un écran d'inventaire ; le bouton **Afficher/faire disparaître la fenêtre de Chat** ; le bouton **d'affichage de la fenêtre Contrôle** ; les crédits (monnaie de Rubi-Ka) actuellement sur votre compte ; l'heure actuelle (une journée sur Rubi-Ka comprend 27 heures ; l'heure défile 15 fois plus vite dans Anarchy Online que dans la vie réelle) ; et enfin le bouton **Opt**, qui fait défiler les différentes options du menu. Vous pouvez également utiliser la touche * de votre clavier pour faire défiler les différentes configurations disponibles.

La Fenêtre Action

Contrôler votre personnage

La Fenêtre Action vous propulse au coeur même du monde dans lequel votre personnage évolue. Vous pouvez voir le monde de deux façons, en **vue à la troisième personne** (une caméra située quelques pas derrière votre personnage) ou en **vue subjective** (où vous voyez le monde au travers des yeux de votre personnage). Appuyez sur la touche **F8** pour passer rapidement d'une vue à l'autre.

Le clavier et la souris sont vos intermédiaires pour contrôler votre

personnage. Les touches du clavier utilisées sont : **flèche haut** (touche Z) pour faire avancer votre personnage (marcher ou courir) ; **flèche bas** (touche S) pour le faire reculer ; **flèche gauche** (touche Q) pour le faire tourner à gauche sur place ou en mouvement ; **flèche droite** (touche D) pour le faire tourner à droite. La touche Effacer vous permet de passer du mode marche au mode course. Maintenez la touche Ctrl enfoncee tout en appuyant sur les flèches gauche ou droite (touches Q et D) pour que votre personnage effectue un pas de côté.

En vue à la première personne, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour changer la direction dans laquelle vous regardez (tout en déplaçant la souris).

En vue subjective, déplacez la souris tout en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé pour modifier l'angle de vue de la caméra qui suit votre personnage, sans affecter la direction dans laquelle le personnage regarde ou se déplace. Vous pouvez également utiliser les touches + et - de votre clavier pour effectuer un zoom.

Indicateurs de santé et de nano-énergie

La Fenêtre Action comprend deux indicateurs colorés situés sur la gauche de l'écran, qui sont vos **jauge Santé** et **Nano**. Elles vous informent à tout moment de vos niveaux respectifs de santé et de nano-énergie.



La barre de **Santé** est de couleur **rouge** et représente la santé de votre personnage. Une barre remplie (intégralement rouge) indique un personnage en bonne santé physique. Une barre vide est synonyme de mort ou d'agonie pour votre personnage. Ne perdez jamais cet indicateur de vue pour garder une idée précise de l'état de santé de votre personnage ; si elle se vide rapidement, considérez au plus vite un moyen de vous tirer du guêpier dans lequel vous vous êtes fourré ! Il existe de nombreuses façons de régénérer cette barre : en vous **reposant** (assez-vous en appuyant sur la touche X), en recevant des **premiers soins (first aid)** (par vous-même ou par un autre personnage), un **traitement médical**, ou encore en exécutant un **programme de soins (healing program)**.

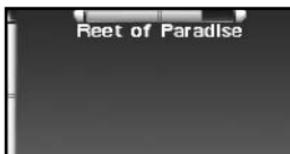
La barre **Nano** est de couleur **bleue** et représente la réserve de nano-énergie de votre personnage. Cette énergie est nécessaire pour lancer des programmes : vous devrez la recharger si elle vient à se vider pour pouvoir utiliser vos différents programmes. Rubi-Ka est si riche en Notum que votre réserve se régénère automatiquement lorsque vous vous reposez, mais rien ne vous empêche d'utiliser des kits de traitement spéciaux.

La perte et le gain de santé sont également représentés dans la Fenêtre Action à chaque fois qu'un personnage est touché ou soigné, par des chiffres "flottant" au-dessus de sa tête (personnages joueurs ou monstres). Un chiffre **rouge sombre** représente les **dégâts que vous infligez, rouge vif** les **dégâts que vous subissez, jaune**, les **dégâts encaissés par les autres personnages** (un monstre et un de vos compagnons par

exemple), jaune vif, l'expérience que vous gagnez, bleu, la santé que vous avez récupérée (par exemple, en vous reposant ou en recevant les premiers soins).

L'indicateur de visée, d'informations sur la cible

En haut de la Fenêtre Action sont rassemblées les informations concernant votre cible actuelle. Il peut s'agir d'un autre joueur, d'un monstre ou de vous-même. Reportez-vous à la section Visée pour de plus amples informations sur la meilleure façon de cibler un monstre ou un personnage.



Indicateur de visée

L'**indicateur de visée** comprend des informations sur le nom de la cible ("Feeble Chirop", "Leet"...), ainsi qu'une comparaison de vos niveaux de santé respectifs, représentée par une barre colorée. Vous saurez également si cette cible est **à portée** (et donc si vous pouvez interagir avec elle) à l'aide des crochets qui entourent la barre de la cible. Des **crochets gris** indiquent que la cible est **hors de portée**, des **crochets rouges** qu'elle est **à portée**.

La **couleur de la barre** vous permet d'estimer la puissance relative de la cible :

Blanche : elle est **nettement moins puissante** que vous. Si c'est un monstre, vous ne recevrez que sa valeur nominale de points d'expérience en la tuant.

Verte : la cible est **moins puissante** que vous, mais suffisamment pour présenter un risque. Vous recevrez un bonus de points d'expérience.

Jaune : la cible est **sensiblement aussi puissante** que vous. Les monstres jaunes présentent un certain danger qui sera récompensé par un bonus en termes de points d'expérience.

Orange : la cible est **plus puissante** que vous. Si c'est un monstre, attention !

Rouge : la cible est **nettement plus puissante** que vous, évitez-la à tout prix ! Elle peut vous attaquer et vous tuer sans que vous puissiez esquisser le moindre geste ! Réfléchissez-y à deux fois avant de vous attaquer à une cible rouge, vous risquez plus gros que vous ne le pensez.

Grise : **pas d'informations** disponibles sur la cible.

Soyez bien conscient que les couleurs expliquées ci-dessus n'ont rien d'absolu. Vous pouvez ainsi rencontrer un monstre jaune qui s'avèrera plus coriace que prévu, étant en fait plutôt situé entre le

jaune et le orange qu'entre le jaune et le vert !

Utilisation de la souris

La **souris** rassemble deux fonctions en Fenêtre Action. La première est le **contrôle de la caméra/de la tête** du personnage lorsque vous maintenez le bouton droit de la souris enfoncé tout en la déplaçant. La seconde est de vous permettre d'interagir avec le monde et les personnages qui vous entourent. Pour cela, déplacez le curseur de votre souris jusqu'à ce qu'il se transforme en un pointeur contextuel qui vous informe que vous pouvez **interagir** avec quelque chose, que ce soit un objet, une porte, un autre joueur ou un monstre.



Pointeur par défaut

Par défaut, le pointeur est une flèche. Positionnez-le sur un autre personnage du monde pour qu'il se transforme en un **réticule de visée** (voir **Visée**). Cliquez sur ce personnage (ou ce monstre) pour le définir en tant que nouvelle cible et ainsi faire apparaître certaines informations à son sujet dans l'angle supérieur gauche de votre fenêtre Action (voir **Indicateur de visée**, plus haut). Maintenez la touche Maj de votre clavier enfoncée tout en cliquant sur votre cible pour obtenir de plus amples informations sur elle. Effectuez un clic droit sur un autre personnage du jeu pour ouvrir la fenêtre **d'Echange**.



Réticule de visée

Votre pointeur se changera en **roue dentée** si vous le positionnez sur un objet avec lequel vous pouvez interagir. Cliquez sur cet objet pour le cibler tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour obtenir de plus amples informations à son sujet, ou effectuez un clic droit dessus pour interagir avec lui. Cela peut se traduire par l'ouverture d'une porte, l'activation d'un terminal ou encore d'un distributeur.



Roue dentée

Votre curseur se transforme en **main** si vous le faites passer sur un objet au sol que vous pouvez ramasser. Cliquez sur l'objet pour le cibler, maintenez la touche Maj enfoncée pour en obtenir une description ou effectuez un clic droit pour le ramasser. Tout objet ramassé apparaît à côté de votre curseur dans la fenêtre Action. Vous pouvez alors le placer dans votre inventaire, sur vous ou le reposer au sol. Référez-vous à la section **Vue Contrôle** pour de plus amples instructions sur la façon dont vous pouvez ramasser et utiliser des objets.



Main



Cercle vert

Votre pointeur se transforme en **cercle vert** si vous le faites passer sur tout objet ou personnage avec lequel vous ne pouvez pas interagir (comme vous-même).

Visée

La visée est une action cruciale, aussi bien en combat que pour interagir avec les autres personnages du jeu.

Pour **cibler** un monstre ou un joueur, **cliquez** dessus dans votre fenêtre Action pour que votre pointeur se transforme en réticule de visée rouge : l'Indicateur d'information sur la cible vous fournit certains éléments permettant de jauger votre adversaire (dans l'angle supérieur gauche de l'écran) et une barre de santé apparaît aux côtés du nom de votre cible dans la fenêtre Action. Effectuez un clic droit sur un autre personnage pour ouvrir la fenêtre **d'Echange** (voir **Vue Echange**).

Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous cliquez sur une cible pour obtenir des **informations supplémentaires** à son sujet, ou appuyez sur la **touche T** de votre clavier après avoir acquis votre cible. En ce qui concerne les autres joueurs, vous connaîtrez ainsi leur niveau, leur race et leur profession. Pour les monstres, vous connaîtrez leur arme, leur type de protection et une estimation relative de leur puissance.

Votre cible apparaît également sur votre carte courte portée (voir la section **Carte**, sous **Fenêtre Contrôle**), sous la forme d'un point noir entouré de jaune.

Maintenant que le monstre ou le personnage est ciblé, vous pouvez accomplir une action le concernant : attaquer le monstre ou soigner le joueur par exemple. Reportez-vous à la section **Combat** et **Nano-programmes** pour de plus amples informations à ce sujet.

Appuyez sur la touche **F1** pour **vous cibler vous-même** ou cliquez sur votre personnage en vue à la troisième personne. Vous devez vous cibler pour accomplir des actions sur votre propre personnage, comme vous soigner ou utiliser un programme destiné à améliorer vos compétences. Appuyez de nouveau sur la touche **F1** pour revenir à la cible précédemment acquise, ce qui peut s'avérer très pratique en situation de combat.

Vous pouvez également utiliser la touche **TAB** de votre clavier pour **cibler** des personnages ou des monstres. Cette action sélectionne la cible la plus proche de vous. Appuyez de nouveau sur la touche **TAB** pour **faire défiler les différentes** cibles, les informations disponibles à leur sujet apparaissant dans l'indicateur d'information sur la cible situé en haut de l'écran.

Vous pouvez créer une "**référence**" en appuyant sur la **touche Alt** tout en **cliquant** sur une cible. Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet dans la section **Références**.

Fenêtre Chat (Conversation)

Elle est située sous la Fenêtre Action et sa taille peut être modifiée selon vos préférences. Si vous l'étendez, les messages resteront à l'écran jusqu'à ce qu'ils soient remplacés par de nouveaux, alors qu'ils disparaissent au bout de quelques secondes si vous la minimisez. Etendez-la de nouveau pour afficher les messages précédents. Appuyez sur le bouton **Afficher/faire disparaître la fenêtre de Chat** de votre Barre d'état pour modifier la taille de cette Vue.

Code couleur des textes

La Fenêtre Chat affiche vos messages ainsi que ceux des autres personnages, les emotes, les informations système, les rapports de combat, etc. Cette Vue est toujours transparente et utilise les codes couleur suivants :

Les textes jaune pâle représentent les discussions proches, que vous entendez.

Les textes violet vif représentent les "conférences" (Chat groups), des discussions de groupe qui peuvent, par exemple, concerner tous vos amis.

Les textes violet pâle représentent les discussions au sein de votre groupe, qui ne peuvent être lus que par les membres de votre groupe.

Les textes rose représentent les messages criés dans la zone.

Les textes bleu pâle représentent les messages chuchotés.

Les textes vert représentent les emotes, une description verbale d'une action d'un personnage.

Les textes rouge vif vous informent des dégâts qui vous sont infligés.

Les textes rouge sombre vous informent des dégâts que vous infligez aux autres.

Les textes jaune sombre vous informent des dégâts infligés par les autres joueurs et monstres aux autres joueurs et monstres.

Les textes bleu vous indiquent la santé que vous avez récupérée, par l'intermédiaire de premiers soins ou de traitement médical (la santé récupérée par le repos n'est pas indiquée dans cette fenêtre).

Les textes jaune vif représentent les points d'expérience que vous avez gagnés, en combattant ou en résolvant une quête.

Les textes blanc sont des messages de toute autre nature, essentiellement des messages systèmes.

Saisir du texte

Appuyez tout d'abord sur la touche **Entrée** de votre clavier. La partie gauche de votre Barre d'état devient une zone de saisie de texte, que vous pouvez utiliser pour communiquer avec d'autres joueurs ou pour entrer des commandes.

En ce qui concerne l'**édition de votre texte** : les touches **Origine** et **Fin** déplacent votre curseur **au début** et **à la fin** de votre phrase. Les flèches **gauche** et **droite** (avec la touche **Maj enfoncée**) déplacent votre curseur vers la **gauche** ou la **droite** à l'intérieur de votre phrase. Maintenez la touche **Maj** enfoncée et utilisez les touches fléchées **haut** et **bas** pour faire défiler les messages précédents.

Appuyez sur la touche **Echap** lorsque vous saisissez un message pour reprendre immédiatement le **contrôle de votre personnage** ; appuyez de nouveau sur la touche **Entrée** pour revenir au mode saisie, sans que la saisie du message ou la commande interrompue ne s'exécute.

Nous vous recommandons de saisir **/help** puis d'appuyer sur la touche Entrée pour obtenir de plus amples informations au sujet de ces commandes.

Discuter

Pour discuter directement et ouvertement avec les personnages qui vous entourent, appuyez sur la touche Entrée de votre clavier, écrivez votre message et appuyez de nouveau sur Entrée. Vous allez ainsi pouvoir "parler" à tous ceux qui vous entourent.

Vous pouvez "crier" quelque chose en utilisant la commande **/shout** (ou **/s**) avant de saisir le contenu de votre message. Cette commande multiplie par six la portée de votre message. De même, vous pouvez chuchoter en utilisant la commande **/whisper** (**/w**). N'oubliez pas de laisser un espace entre la commande et le corps de votre message !

Enfin, n'oubliez pas que Rubi-Ka est la patrie de nombreuses personnes, c'est pourquoi nous vous recommandons d'user sagelement des commandes mises à votre disposition, mais aussi de surveiller votre langage.

Emotes

Les **emotes** sont une retranscription verbale d'une action physique. Pour créer un emote, entrez la commande /me suivie de la description de l'action que votre personnage accomplit. Par exemple, si votre personnage s'appelle Arthur, entrez /me rigole et appuyez sur la touche Entrée pour qu'un message "Arthur rigole" apparaisse dans la Vue Chat. Les emotes sont fonction de votre créativité ; il vous est ainsi possible de communiquer autant que vous le voulez, à condition que vous ne gêniez pas les autres joueurs.

Animations sociales

Ce sont des **actions prédéfinies** qui sont accompagnées **d'animations**, comme la danse ou un rire sonore. Ce sont des commandes (précédées d'un /) suivies du nom d'un de ces mouvements comme par exemple /eat : votre personnage donne alors l'impression de manger quelque chose.

Vous trouverez une liste de tous ces mouvements en utilisant la commande /help.

Scripts

Vous pouvez appeler des scripts prédefinis en utilisant la commande /script, suivie du **nom de fichier** du script à utiliser. Utilisez le bloc-notes de Windows pour créer un script. Sauvegardez-le ensuite dans le répertoire "scripts" d'Anarchy Online. Sauvegardez vos fichiers texte sans extension de fichier.

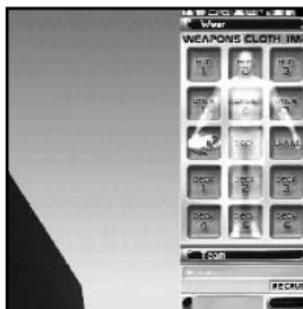
Les scripts peuvent contenir des commandes de discussion (/whisper, /shout) ainsi que la commande /delay, qui met le script en pause pendant un certain nombre de millisecondes : **/delay 2000**, par exemple, définit une pause de 2 secondes. Vous pouvez également intégrer des **emotes** et des **animations sociales** dans vos scripts.

exemple de script
/me starts dancing.
1...2...3...4...
/rocky
/delay 3000
and jump!
/backflip
/delay 2500
C'mon now everybody!
/ymca
/delay 3000
Yeah baby!
/disco
/delay 7000
/strong1
Your turn.
/me smiles.

La Fenêtre Commande



Barre d'icônes



Cette vue contient neuf fenêtres escamotables, chacune comprenant des fonctions, des commandes et des interfaces spécifiques. Une fenêtre d'échange apparaît également lorsque vous souhaitez commercer avec un autre personnage et une fenêtre d'information quand vous souhaitez obtenir une description plus détaillée d'un objet ou d'un implant. L'inventaire, enfin, ne fait pas spécifiquement partie de la Fenêtre Commande mais est souvent utilisé en combinaison avec les actions de cette fenêtre.

Les neuf fenêtres sont accessibles à partir de la barre d'icônes située dans l'angle supérieur droit de votre écran ; chaque icône représente une fenêtre et le fait de cliquer sur un icône ouvre ou ferme la fenêtre correspondante.

Vous devrez peut-être faire défiler l'écran de jeu si plusieurs fenêtres sont ouvertes simultanément. Pour cela, déplacez votre curseur jusqu'au bord droit de l'écran, cliquez sur le bouton gauche de la souris et faites glisser la Vue Commande vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez également utiliser la roulette de votre souris.

Cliquez sur la barre de titre d'une fenêtre pour la réduire ou l'étendre ; vous pouvez même déplacer les fenêtres en les faisant glisser vers un nouvel endroit tout en les "tenant" par la barre de titre.



Vous pouvez enfin ouvrir ou fermer chaque fenêtre en maintenant la touche Ctrl enfoncee tout en appuyant sur les touches 1 à 9 de votre clavier.

De gauche à droite de la barre d'icônes, voici la liste des différentes fenêtres et des fonctions qui leur sont associées :

Fenêtre vêtements (Wear)

Cette fenêtre est divisée en trois sections et vous indique les armes, vêtements et armures que porte votre personnage, ainsi que les implants qu'il possède actuellement. Faites défiler les différentes sections en cliquant sur les onglets **Weapons (armes)**, **Clothes (vêtements)** et **Implants** situés en haut de la fenêtre.

Vous pouvez équiper votre personnage en déplaçant des objets depuis son inventaire (accessible en cliquant sur le bouton Inv de la Barre d'état, ou en appuyant sur la touche I du clavier, voir **Inventaire plus bas**) vers cette fenêtre. Cliquez sur un objet pour le prendre puis cliquez sur un emplacement pour l'y poser. L'objet sera automatiquement disposé dans l'emplacement adéquat. Il n'est en revanche pas possible d'utiliser tous les objets, certains faisant l'objet de restrictions en matière de profession ou de

niveau de compétence. Vous recevrez un message si vous ne pouvez pas utiliser l'objet en question, et il sera automatiquement remis dans votre inventaire. Pour enlever un objet que vous portez, cliquez dessus dans la fenêtre correspondante et faites-le glisser vers votre inventaire.

Les objets tels que les armes ou les armures affectent la Classe d'Armure (Armor Class) et le potentiel d'Attaque de votre personnage (voir Fenêtre Stats) : maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous cliquez sur un objet pour en connaître les avantages et les restrictions. Familiarisez-vous avec les différents types de vêtements, d'armes et d'armures disponibles sur Rubi-Ka avant de partir à l'aventure.

Les implants peuvent également modifier les compétences de votre personnage. Ceux que vous portez sont représentés dans l'onglet **Implants** de cette fenêtre.

La fenêtre Contrôle



Elle renferme les icônes représentant les actions les plus couramment utilisées. On y trouve donc un icône Use (utiliser), pour utiliser tout objet sélectionné dans la Vue Action ; un icône Pick-up (ramasser) ; un icône Attack (attaquer la cible sélectionnée) ; les icônes pour passer du mode assis au mode debout, du mode marche au mode courir, du mode discrétion (Sneak) au mode de mouvement normal. Vous y trouvez également un icône Exit que vous ne pouvez utiliser que lorsque votre personnage est assis, et qui sert à quitter le jeu ; et enfin un icône Echange (Trade) qui permet de commercer avec les autres personnages du jeu.

On y retrouve également des icônes pour les attaques spéciales qui ne sont utilisables qu'en combat : Riposte, Bagarre (brawl), Dimach, Full Auto, Burst (rafale) et beaucoup d'autres, disponibles selon le type d'arme que vous utilisez. Toutes ces actions possèdent des raccourcis claviers (voir **Raccourcis clavier**).



Reportez-vous à la section **Actions** pour de plus amples informations sur les différents contrôles du jeu.

Fenêtre Connaissance

Cette fenêtre regroupe les icônes des références que vous avez accumulées. Une référence est une "mémoire visuelle" ; appuyez sur la touche Maj et cliquez sur une référence pour accéder à cette mémoire.

Les références peuvent être partagées avec les autres joueurs : cliquez sur la référence, faites-la glisser vers la Fenêtre Chat et cliquez à nouveau. Les références peuvent être ajoutées sur la carte de la même façon.

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé tout en positionnant le curseur sur une référence pour faire apparaître un menu contextuel : l'œil vous permet de consulter une référence (comme un Maj + clic) et le second icône vous permet d'enlever une référence de votre mémoire. Déplacez votre curseur pour sélectionner l'option de votre choix et relâchez le bouton de la souris pour la valider.

Vous devez utiliser les références pour créer des missions : cliquez sur la référence, déplacez-la où bon vous semble et cliquez à cet endroit pour insérer une copie de la référence. La référence originale restera dans votre fenêtre connaissance.



Fenêtre mission (quêtes)

Cette fenêtre regroupe les icônes représentant toutes les missions dans lesquelles vous êtes actuellement engagé. Pour obtenir une mission, trouvez un stand de mission (mission booth - disséminés tout autour des grandes villes et des postes avancés) ou acceptez une mission proposée par un autre personnage. Effectuez un clic droit sur un stand de mission pour y accéder : vous avez alors le choix entre différents paliers de difficulté pour votre mission selon votre niveau.

Dès qu'une mission apparaît dans votre fenêtre mission, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur un icône pour connaître la teneur de la mission qu'il représente. Vous pouvez également maintenir le bouton droit de la souris enfoncé tout en naviguant sur les icônes pour ouvrir un menu contextuel : l'œil vous permet de consulter les informations relatives à la mission et le second icône vous permet de transférer ces informations sur votre carte. Votre carte est alors mise à jour en conséquence et votre boussole comprend une référence qui vous permet de retrouver la bonne direction (à condition que vous soyez dans la zone cible de la mission ; dans le cas contraire, vous devrez vous rendre dans la zone en question pour que votre boussole soit "marquée").

Cliquez sur l'icône d'une mission, positionnez votre curseur au-dessus d'un autre joueur et cliquez à nouveau pour lui proposer la mission en question.



Fenêtre groupe

Cette fenêtre affiche la liste des membres de votre groupe. Vous devez ouvrir cette fenêtre si l'on vous propose de rejoindre un groupe ; cliquez alors sur le bouton **Yes** pour accepter ou **No** pour refuser. Vous pouvez également **Décliner** l'invitation, voire **Ignorer** les demandes suivantes de ce joueur.

Pour créer un groupe, ciblez un joueur, ouvrez la fenêtre groupe et cliquez sur le bouton **Recruit** (recruter) : le joueur ciblé reçoit l'invitation et peut accepter, décliner ou ignorer votre offre. Un groupe peut compter jusqu'à six membres, dont un chef d'équipe. Une fois votre groupe constitué, vous remarquez que les noms de vos partenaires mais aussi leurs barres de santé et de nano-

énergie apparaissent dans votre fenêtre groupe. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez votre curseur sur un de ces noms pour accéder à certaines actions (dont la plupart sont réservées au seul chef d'équipe) : le premier icône vous permet de désigner un nouveau chef d'équipe ; le deuxième, d'exclure un membre du groupe ; le troisième, d'obtenir des informations sur le membre sélectionné ; le quatrième permet d'activer l'option de poursuite automatique. Cette option vous permet de suivre automatiquement le personnage ciblé jusqu'à ce que vous repreniez le contrôle de votre personnage en appuyant sur l'une des touches du clavier. Le dernier icône vous sert à quitter le groupe.

Référez-vous à la section **Constituer un groupe** pour de plus amples informations à ce sujet.

Fenêtre carte

Contrairement à la carte globale, la carte de zone n'affiche qu'une portion du terrain environnant. En revanche, elle contient un **radar à courte portée** qui suit les signatures énergétiques des monstres et des autres joueurs. La fenêtre carte peut également afficher les **coordonnées** précises de tout point (déplacez votre curseur sur la fenêtre carte pour afficher les coordonnées d'un point). La carte n'est disponible qu'en extérieurs.

Votre personnage est représenté par une **flèche blanche** pointée dans la direction à laquelle vous faites face. Les **monstres** sont représentés par des **carrés rouges** et les autres **joueurs**, par des **points bleus**.

Cliquez et faites défiler la carte pour vérifier ce qui vous attend... n'oubliez pas que le radar ne fonctionne que dans les environs immédiats.

Si vous avez transféré des coordonnées de mission sur votre carte, votre destination apparaît sous la forme d'un carré blanc.

Fenêtre amis

Cette fenêtre sert avant tout à garder une trace de vos amis dans le jeu. Vous devez créer une référence avant d'ajouter un joueur à votre liste d'amis. Maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez sur un personnage dans la Vue Action pour faire apparaître une référence dans la fenêtre correspondante. Cliquez sur cette référence pour la "ramasser" et placez-la dans votre fenêtre amis en cliquant à nouveau.

A chaque connexion, vous connaîtrez le statut de connexion de chacun de vos amis et vous pourrez ainsi plus facilement les contacter ou les retrouver. Pour créer un **groupe temporaire**, double-cliquez sur le nom d'un de vos amis dans votre fenêtre Amis (vous pouvez également utiliser la commande **/invite <nom d'utilisateur>**) pour l'y inviter. Pour accepter une invitation, ouvrez la fenêtre Amis et double-cliquez sur le nom de celui qui vous invite.



Fenêtre Programmes



Vous pouvez lancer de nombreux programmes qui vous permettent de vous soigner ou de courir plus vite, par exemple. La fenêtre Programmes comprend tous les programmes que vous avez téléchargés (uploaded) dans la mémoire passive de vos NCU (voir **Nano-programmes**), classés par fonction : **Combat**, **Médical**, **Protective (protection)**, **Psi** et **Space**. Lorsque vous téléchargez un programme spécifique, il se range automatiquement dans la catégorie correspondante, bien que vous puissiez toujours le déplacer vous-même en cliquant sur l'icone du programme pour le "ramasser" et en cliquant de nouveau pour le "reposer". Nous vous conseillons de ranger les programmes que vous utilisez le plus souvent dans le dossier **Favorites** (favoris).

Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur un programme pour en obtenir une description détaillée et effectuez un clic droit sur un programme (après avoir défini une cible, voir **Visée**) pour le lancer sur la cible sélectionnée.

Fenêtre Stats



Nous vous recommandons de souvent consulter cette fenêtre qui contient des informations importantes concernant votre état de **santé**, votre niveau de **nano-énergie**, vos **points d'expérience**, votre **niveau** actuel, vos niveaux **d'attaque** et de **classe d'armure** ainsi qu'une **réglette d'agressivité** et un **indicateur de poids limite**.

Votre santé est représentée sous la forme d'une barre (similaire à celle de la Fenêtre Action) et de nombres : cliquez sur la barre pour afficher les **nombres** correspondants. Le même principe s'applique à la barre de nano-énergie.

La barre **d'expérience** vous indique la quantité de points d'expérience nécessaire pour atteindre le niveau suivant (voir **Niveaux d'expérience**).

La **réglette d'agressivité** vous permet de définir votre réaction en situation de combat. Déplacez la réglette de gauche (**DEF**, défensif) à droite (**AGG**, agressif) pour établir vos préférences. Positionnez la réglette sur la gauche si vous préférez que votre personnage passe plus de temps à se défendre, sur la droite si vous préférez le voir attaquer.

Le **niveau d'attaque** dépend de l'**arme** dont vous disposez et des **compétences** correspondantes. Essayez toujours de maximiser ce niveau...

La **Classe d'armure (AC)** définit votre résistance aux impacts et aux projectiles (**Impact AC**), aux attaques énergétiques (**Energy AC**) et aux attaques au corps à corps (**Melee AC**). Plus votre **AC** est élevée, mieux vous vous défendez contre les attaques qui vous sont portées. L'**AC** dépend de votre **armure**, des **compétences** correspondantes et des **nano-programmes** et autres **implants** que vous utilisez.

Tout en bas sont affichés les nano-programmes actuellement

utilisés. Votre NCU dispose d'une quantité limitée d'emplacements pour les programmes actifs, mais vous pouvez toujours étendre sa mémoire en achetant le kit nécessaire. Chacun de ces programmes affecte votre personnage d'une certaine façon, le rendant plus fort, plus rapide, plus résistant aux armes énergétiques, etc. Cliquez sur un programme actif pour afficher son nom et la durée pendant laquelle il restera actif ; maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur un programme pour en consulter la description complète ; effectuez un clic droit sur un programme pour le désactiver. Vous ne pouvez pas désactiver les effets hostiles, qui sont contrôlés par le NCU de votre adversaire.

Fenêtre Echange (Trade)

Elle s'ouvre automatiquement dès qu'un **joueur veut commerçer avec un autre joueur** (effectuez un clic droit sur un personnage pour initier un échange). Elle est également utilisée pour acheter un objet auprès d'un **vendeur** ou d'un **distributeur** ; effectuez un clic droit sur le personnage ou sur la machine pour faire apparaître la fenêtre d'échange au bas de la Fenêtre Commande.



La fenêtre se divise en **trois parties** lorsque vous traitez avec un **vendeur** ou un **distributeur**. La partie supérieure affiche les marchandises A vendre (**Sale**), la section Acheter (**Buy**) regroupe les objets que vous avez sélectionnés et la partie Vendre (**Sell**), ceux que vous désirez vendre. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur une marchandise pour en obtenir une description. Cliquez sur un objet pour le mettre dans votre "**panier**" ; vous remarquez que le coût total de vos achats est indiqué. Cliquez sur le bouton **Accept** pour conclure la transaction ou **Decline** pour l'annuler. Pour vendre un objet, cliquez dessus dans votre inventaire et faites-le glisser jusqu'à la section Vendre (**Sell**). Une offre en **crédits** vous est faite, il ne vous reste plus qu'à l'accepter (**Accept**) ou la refuser (**Decline**).

Le commerce entre joueurs fonctionne d'une façon similaire, bien que la fenêtre ne dispose pas alors de section A vendre (**Sale**). Mettez un objet dans la section Vendre (**Sell**) pour le proposer à un autre joueur. La transaction ne sera pas conclue tant que les deux participants n'ont pas cliqué sur le bouton **Accept**. Vous pouvez attendre que votre acheteur vous fasse une offre en crédits, ou même lui offrir cet objet.

Si vous **achetez** un objet d'un autre joueur, il apparaîtra dans votre section **Buy** (acheter). Cliquez sur la barre **crédit** et tapez un nombre : telle sera votre offre en cash pour cet objet. Si le marché est conclu, il ne vous reste plus qu'à cliquer tous deux sur le bouton **Accept** (la lumière rouge à côté de la barre crédit devient verte).

Fenêtre Information

Cette fenêtre s'ouvre à chaque fois que vous demandez un complément d'information sur un objet, un personnage, un monstre, un programme, un implant, une mission ou quoi que ce soit. Il vous suffit de maintenir la touche Maj enfoncée et de cliquer sur un objet pour ouvrir cette fenêtre.

Les descriptions sont parfois longues et vous aurez peut-être à faire défiler le contenu de la fenêtre pour accéder aux dernières lignes de texte : maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites monter ou descendre le texte, ou utilisez les ascenseurs.

Inventaire

C'est ici que sont rassemblés tous les objets que vous transportez mais que vous ne portez pas directement sur vous.



Fenêtre d'inventaire

Pour ouvrir l'inventaire, cliquez sur le bouton Inv situé sur la Barre d'état ou appuyez sur la touche I de votre clavier. Pour mettre un objet dans l'inventaire, cliquez dessus, déplacez-le jusqu'à l'inventaire et cliquez à nouveau pour le positionner. Les objets trouvés sur les cadavres de monstres sont automatiquement placés dans l'inventaire lorsque vous cliquez dessus. Pour vous équiper avec un objet de votre inventaire, cliquez sur l'objet, ouvrez la Fenêtre Vêtements, déplacez l'objet jusqu'à l'onglet correspondant et cliquez une dernière fois. Pour abandonner un objet, cliquez dessus, déplacez-le jusqu'à votre Fenêtre Action et cliquez sur le sol pour l'y lâcher.

Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur un objet de votre inventaire pour en obtenir une description plus approfondie.

Certains objets peuvent être utilisés sur vous-même ou sur d'autres : ciblez un joueur, un monstre ou vous-même et effectuez un clic droit sur l'objet pour l'utiliser.

Vous pouvez déplacer cette fenêtre sur votre écran : cliquez sur la partie supérieure de la fenêtre et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tout en déplaçant la fenêtre. Relâchez le bouton pour déposer la fenêtre. Pour fermer votre inventaire, cliquez sur la croix située dans l'angle supérieur droit de la fenêtre, cliquez sur le bouton Inv de la Barre d'état ou appuyez sur la touche 'I' de votre clavier.

Il se peut que vous possédiez plusieurs exemplaires d'un même objet (vous voyez un nombre en haut à droite de l'objet). Pour séparer des objets, maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur l'objet.

Vous pouvez parfois combiner deux objets : cliquez sur un objet pour le ramasser, maintenez la touche Maj enfoncée puis effectuez un clic droit sur le second objet. Pour désassembler un objet, maintenez la touche Maj enfoncée et effectuez un clic droit sur l'objet.

Pour détruire un objet, effectuez un clic droit et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Un menu contextuel apparaît, dans lequel vous pouvez choisir l'icône de destruction, puis relâchez le bouton. L'objet est définitivement perdu.

Combat

Le combat est une notion fondamentale dans le jeu. C'est en combattant que vous gagnez des points d'expérience, que vous gagnez des crédits et que vous récupérez du butin (objets et équipements portés par les monstres). De plus, le combat est amusant, seul ou en groupe.

Vous ne pouvez combattre que les monstres, à certaines exceptions près, comme les Arènes ou les zones particulières. Ces zones sont marquées et mises en évidence, et vous serez averti que vous pénétrez dans une zone "player-killer" (PK, tueur de joueurs).

Pour attaquer un monstre, commencez par le **cibler** (voir **Visée** plus haut) ! Assurez-vous qu'il n'est pas trop fort pour vous et que vous avez bien une **arme en main** (voir la Fenêtre Vêtements). Tous les personnages débutent avec une arme, cherchez bien dans votre inventaire !

Une fois le monstre ciblé, **approchez-vous de lui**, quitte à ouvrir la carte pour le retrouver. Les **crochets** qui encadrent le nom du monstre dans l'angle supérieur gauche de votre Fenêtre Action deviennent **rouges** lorsque vous êtes à portée : vous pouvez maintenant attaquer !

Pour attaquer un monstre avec une arme, vous pouvez soit ouvrir la Fenêtre Commandes et cliquer sur le bouton **Attack**, soit plus simplement appuyer sur la touche A. Le combat débute. Votre personnage continue à attaquer **automatiquement** jusqu'à ce que le monstre soit mort ou que vous décidiez d'interrompre le combat (en appuyant une nouvelle fois sur A). Vous pouvez profiter de **différentes options d'attaques et de techniques** lorsque vous attaquez : allez dans la Fenêtre Commandes et faites le tour des options disponibles. Les options d'attaque dépendent des armes utilisées.

Reportez-vous à la section **Nano-programmes** pour savoir comment attaquer un monstre de cette manière.

Vous pouvez utiliser une trousse de premiers soins (first-aid kit) lorsque vous êtes engagé dans un combat, ou encore un stimulant pour vous soigner (les SAMU personnels portables médicaux et les nanorechargeurs personnels portables ne peuvent être utilisés en combat). Ciblez-vous (voir Visée) et effectuez un clic droit sur l'objet de l'inventaire que vous souhaitez utiliser.

En cas de victoire, le monstre tombe à vos pieds et vous pouvez le **dépouiller** ; vous recevez un bonus en crédits pour services rendus. **Effectuez un clic droit** sur le **cadavre** pour accéder à l'inventaire du monstre puis cliquez sur les objets que vous souhaitez prendre.

Les points d'expérience (**XP**) reçus s'ajoutent à votre total : vous recevez des points d'amélioration (improvement-points, **IP**) lorsque vous passerez au niveau supérieur.

Improvement Points (points d'amélioration)

Vous recevez une certaine quantité d'IP lorsque vous créez un nouveau personnage, points qui doivent être répartis dans les différentes compétences que vous possédez afin de les améliorer. Vous recevez de nouveaux IP lorsque vous montez d'un niveau.

Utilisez-les sagement ! Concentrez-vous sur les compétences les plus utiles à votre combinaison race/profession, sans oublier les armes et nano-programmes que vous utilisez. Pour connaître le nom de la compétence utilisée par une arme, une armure, un implant ou un nano-programme, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur l'objet en question pour faire apparaître sa description.

La plupart des objets et des nano-programmes font appel à une compétence. Il vous faudra par exemple atteindre le niveau 8 en compétence Treatment (Soins) pour utiliser un Quality Level 1 Treatment Laboratory (SAMU personnel portable, qualité I) ; vous devrez donc utiliser vos IP en conséquence pour augmenter cette compétence si vous souhaitez utiliser cet objet.

Occupez-vous tout d'abord des compétences faciles et peu onéreuses à améliorer (celles avec une barre verte) avant de vous attaquer aux compétences complexes.

Pour **répartir les IP**, cliquez sur le bouton **SKL** de votre barre d'état. Les compétences et talents s'affichent alors à l'écran. Tout en haut se trouvent vos nom, titre, niveau et profession. Sur la droite se trouve la quantité d'IP dont vous disposez (en jaune).

Les boutons situés sur la gauche de l'écran représentent les différentes catégories de compétences que vous pouvez améliorer. Cliquez sur un bouton pour changer de catégorie et ainsi faire apparaître les compétences correspondantes sur la droite de l'écran. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur une compétence pour en apprendre davantage à son sujet. Les compétences pourvues d'une barre verte sont les plus simples à faire progresser ; celles avec une barre bleue nécessitent une dépense d'IP nettement plus conséquente !

Cliquez sur le crochet situé à droite d'une compétence pour "dépenser" des IP en l'améliorant. De même, cliquez sur le crochet gauche pour "récupérer" des IP (avant validation uniquement). Une fois vos IP répartis, cliquez sur le bouton Accept (accepter) situé en bas de l'écran pour valider votre répartition, ou sur le bouton Cancel (annuler) pour annuler les changements effectués.

Une dernière chose : n'oubliez pas d'augmenter votre **Body Development** (Développement corporel) car c'est lui qui définit la quantité de points de vie dont vous disposez !

Nano-Programmes

Les **nano-programmes** sont des programmes qui **indiquent** à vos **nanobots** disponibles d'accomplir une tâche particulière à **votre avantage** ou à celui de vos compagnons, ou parfois au **désavantage des monstres** rencontrés.

Vous pouvez **charger** un nano-programme dans la mémoire passive de votre NCU (afin de lui apprendre à utiliser ce programme) en **effectuant un clic droit sur le nano-cristal** de votre inventaire. Vous pouvez vous fournir en nano-cristaux auprès des vendeurs et des distributeurs, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser que les programmes qui ont été conçus pour votre profession et votre niveau de compétence. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur un programme pour en obtenir une description. Si vous disposez des compétences nécessaires, le nano-cristal transfère le programme au NCU. Il sera alors accessible à partir de votre Fenêtre programmes (voir plus haut).

Les **nano-programmes** consomment de la **nano-énergie** (voir Fenêtre Stats) ; vous devez disposer de la réserve suffisante de nano-énergie pour lancer chaque programme. Pour lancer un programme sur un joueur ou un monstre, **ciblez-le** (voir Visée) et effectuez un **clic droit** sur le programme à utiliser.

Vous pouvez ainsi **attaquer** un monstre avec un nano-programme : **ciblez** le monstre et lancez un **programme d'attaque** (si vous en possédez un). Le combat s'engage comme décrit dans la section **Combat**. Toutefois, votre personnage ne relancera pas automatiquement les nano-programmes d'attaque, vous devrez le faire vous-même.

Pour lancer un programme, votre personnage doit rester **immobile** et ne pas être **interrompu** pendant toute la durée du lancement du programme. Le fait de **bouger** ou d'être attaqué **interrompra** à coup sûr le programme, qui devra alors être relancé.

Zones de départ

Tir

Tir est une cité contrôlée par les clans, directement impliquée dans le conflit armé qui oppose l'Omni-Tek aux rebelles. Cette ville jouit pourtant de la paix et de la liberté procurées par sa relative indépendance. Les citoyens de Tir ne portent pas l'Omni-Tek dans leur coeur, mais certains clans considèrent que Tir est encore trop indulgente et conciliatrice, cherchant à éviter de se joindre définitivement à la cause rebelle. En dépit de ces accusations, les employés de l'Omni-Tek ne sont pas les bienvenus dans cette partie de Rubi-Ka et sont généralement attaqués à vue. La campagne environnante est faite de forêts et de déserts, habités par une faune assez riche et relativement peu dangereuse. Tout nouvel arrivant fera attention à ne pas s'approcher du Camp Cyborg.

Newland

Située au beau milieu du Nord du continent, sous contrôle rebelle, Newland est toutefois considérée comme une ville neutre malgré la tension palpable qui règne dans les environs. Une paix a été conclue entre les humains et les Rhinomen, une race mutante échappée des laboratoires de l'Omni-Med ; cette paix est fragile, mais les Rhinomen n'attaquent que s'ils se sentent en danger. C'est dans l'ancien poste de commerce de Meetme Dere que se trouve le "wom-pa" de l'Omni-Tek ; un avant-poste commercial des clans aux portes de la ville sert de tête de pont à l'expansion rebelle ; toutefois, la zone offre des habitations ouvertes à tous, sans discrimination de race ou d'affiliation. Le paysage de Newland est constitué de déserts arides et d'oasis peuplés d'espèces diverses, dont les Rhinomen.

Omni-1

La capitale de l'Omni-Tek est une gigantesque métropole divisée en zones. Le district commercial (Trade) regroupe magasins et distributeurs divers proposant un peu de tout, des barres de chocolat aux lance-flammes. Le district de loisir (Entertainment) regroupe les cafés et les restaurants les plus populaires, et est le théâtre des folles nuits de Omni-1. On y trouve même une Arène, sorte de Colisée des temps modernes où de féroces combattants s'affrontent à la façon des gladiateurs antiques. Interdite à tout sympathisant clanique, Omni-1 est toutefois une ville cosmopolite dotée d'une population humaine et robotique variée. Malgré les campagnes d'urbanisation, la vie sauvage a repris ses droits à la porte sud de la ville. C'est ici que l'Omni-Tek a débuté ses travaux de Terraforming et elle y a donc créé les premières forêts de Rubi-Ka. Inutile d'aller bien loin donc pour admirer de superbes chutes d'eau, des paysages côtiers enchanteurs ou encore de belles vallées vertes. La variété des paysages offre de nombreuses opportunités de chasse. Attention toutefois à la forte concentration de mutants et de robots renégats dans ces zones sauvages.



DE NOUVELLES OPPORTUNITÉS VOUS ATTENDENT SUR RUBI-KA, VOUS LE COLON POTENTIEL !

La corporation Omni-Tek® vous propose de devenir citoyen d'un nouveau monde ensorcelant qui dispose en outre du meilleur taux de croissance de toute la galaxie !

Vous en avez assez de vivre sur Terre ? Assez de la pollution, de la criminalité et de la surpopulation ? Vous recherchez quelque chose de différent ? Vous n'avez plus de travail, ou plus d'argent ? Pas le temps de profiter de la vie ? Vous êtes recherché par les forces de sécurité ou libéré sur parole ?

Alors rejoignez la grande famille de l'Omni-Tek® dès aujourd'hui et prenez le chemin de Rubi-Ka, le nouveau monde le plus extraordinaire de la galaxie où tout colon aventureux trouve son bonheur !

Mais qu'offrent l'Omni-Tek® et Rubi-Ka à vous, colon en puissance ?



L'AMNISTIE DE TOUTES LES CHARGES QUI PÈSENT CONTRE VOUS DANS LE SYSTÈME !¹

UNE DEMEURE GRATUITE DANS LA VILLE DE VOTRE CHOIX !²

UN EMPLOI SÛR ET ENVIABLE AU SEIN DE LA FAMILLE OMNI-TEK®, SPÉCIALEMENT ADAPTÉ À VOS COMPÉTENCES ET À VOS AMBITIONS !³

UN MONDE OÙ LA MORT N'EXISTE PAS - DEATH ISN'T FATAL™ !⁴

GRANDS ESPACES, NATURE VIERGE, PAYSAGES SOMPTUEUX ET FAUNE ÉBLOUISSANTE !⁵

UN AVENIR RADIEUX POUR VOUS, VOTRE FAMILLE ET VOS AMIS !⁶

Signez dès maintenant ! Précipitez-vous dans le centre de recrutement Omni-Tek® le plus proche ou connectez-vous sur la Grille pour recevoir un guide virtuel qui offre une visite du cadre somptueux et unique de Rubi-Ka et propose des témoignages d'anciens colons ainsi que de nombreuses offres spéciales !

Omni-Tek® and Rubi-Ka...

Le futur est entre vos mains!

¹ Requiert la signature par le sujet d'un contrat le liant pour toutes ses vies à Omni-Tek®. Le contractant renonce à perpétuité à tous ses droits légaux.

² Suivant disponibilité. Dans le cas où son premier choix ne serait plus disponible, Omni-Tek® se réserve le droit de sélectionner une nouvelle destination pour le contractant et sa famille. Modifications possibles sans avertissement préalable. Omni-Tek® ne peut garantir que le contractant et sa famille soient logés au même endroit.

³ Omni-Tek® se réserve le droit de déceler elle-même les compétences, les ambitions et les centres d'intérêt du contractant à tout moment et de redéfinir son poste si nécessaire.

⁴ Non applicable dans certaines situations. Omni-Tek® ne peut être tenue pour responsable d'une mort physique. La résurrection est sujette à certaines restrictions qui peuvent être modifiées à tout moment sans avertissement préalable. Omni-Tek® est une corporation laïque qui ne peut être tenue pour responsable de tout désagrément spirituel et/ou métaphysique découlant du processus de résurrection. Le contractant reste indéfiniment responsable de son âme immortelle.

⁵ La nature et la faune peuvent être dangereuses pour la santé du contractant, qui ne doit pas l'admirer de trop près ou trop longtemps sans avis médical.

⁶ Un "avenir radieux" nécessite que le contractant suive à la lettre et à tout moment toutes les lois, règles et restrictions définies par Omni-Tek®. Le non-respect de cette clause remet fondamentalement en cause l'"avenir radieux" du contractant.

"BONJOUR, NOUVEAU COLON !

Brochure d'information des bureaux de l'Omni-Trans®, votre transporteur interstellaire préféré ! Extrait du Guide Complet pour Rubi-Ka™, édité par Omni-Tek® Press.

Bien le bonjour, citoyen ! D'ici peu vous débarquerez sur Rubi-Ka, le meilleur des mondes que vous offre l'Omni-Tek® ! Veuillez lire cette brochure attentivement afin de mieux vous préparer pour ce pas décisif dans votre vie...



Le saviez-vous ?

Le nom "Rubi-Ka" signifie Rouge et Sec ! Lorsque les prospecteurs de l'Omni-Tek ont atterri pour la première fois sur la planète, c'était un désert aride couleur brique. Seul le miraculeux Terraforming de l'Omni-Tek a pu rendre la planète habitable.



SAUVEGARDEZ SOUVENT !

"Sauvegarder" ? Qu'est-ce donc ? Comme vous le savez désormais, sur Rubi-Ka, la mort n'existe pas (Death Isn't Fatal™) ! Toutefois, la résurrection consécutive à un traumatisme physique débouchant sur un dysfonctionnement organique majeur n'est pas chose aisée, et nécessite l'utilisation régulière d'un scanner de structure cellulaire. Le fait de conserver les fichiers principaux de votre structure subatomique et des éléments électro-chimiques de votre cerveau permet à l'Omni-Med® de régénérer instantanément votre métabolisme. L'existence d'une "âme" étant maintenant prouvée, nous pouvons garantir une parfaite compatibilité de votre nouveau corps avec elle ! Celui-ci lui fournira alors un nouveau réceptacle des plus confortables avant qu'elle n'ait le temps de disparaître. En conclusion, "sauvegardez" régulièrement, vous reviendrez à la vie... en tant que vous-même !



CE N'EST PAS PARCE QUE VOUS AVEZ UNE ARME QUE VOUS DEVEZ VOUS EN SERVIR !

Vider son chargeur à la hâte n'est pas nécessairement la meilleure façon d'aborder un problème. Utilisez votre interface neuronale pour déterminer qui est votre véritable ennemi puis laissez votre système de visée verrouiller cette cible avant de faire feu ! Pensez avant d'appuyer sur la gâchette ! Inutile de vous faire plus d'ennemis qu'il n'est strictement nécessaire ! Et si vous vous attaquez à notre faune, tirez pour tuer, ou vous serez tué...

GROUPÉS !

Les nouveaux arrivants sont souvent tentés de partir à l'aventure, d'explorer ce monde merveilleux sans aide ni soutien. Cela est certes très amusant, mais beaucoup moins prudent que de le faire en groupe ! N'oubliez pas que les connaissances sont faites pour être partagées, et que vous en apprendrez bien moins en restant seul ! Profitez de l'expérience des colons chevronnés que vous ne manquerez pas de rencontrer ! Demandez autour de vous, vous verrez qu'il est très facile et très rapide de se faire des amis ! N'oubliez pas non plus qu'il est plus aisés de trouver de l'aide aux abords d'une grande ville qu'au beau milieu d'un désert aride...

BIENVENUE SUR RUBI-KA !



INVESTISSEZ DÈS À PRÉSENT !

La meilleure façon de gagner un peu d'argent sur Rubi-Ka est de partir à la chasse aux animaux "nuisibles". Votre compte sera automatiquement crédité dès que le réseau aura enregistré votre réussite (c'est chose faite en touchant une proie que vous venez d'abattre). Pensez à investir, puis à investir et enfin à investir ! Investissez d'abord dans des armes et du matériel : vous pourrez obtenir des récompenses plus substantielles en chassant de plus gros gibiers, et pour cela mieux vaut être équipé en conséquence...

TIREZ PROFIT DE VOS FORCES ET COMPENSEZ VOS FAIBLESSES !

Le saviez-vous ?



En dépit de l'exploration systématique de la galaxie et de la colonisation d'une myriade de planètes, nulle trace d'intelligence extra-terrestre n'a été découverte. Les scientifiques en ont déduit que nous étions seuls dans l'univers.

Les nouveaux arrivants sont généralement tentés de perdre du temps sur des compétences pour lesquelles leur race ou leur profession ne sont clairement pas faites. Cela leur coûtera beaucoup d'IP (Improvement Points, points d'amélioration), ce qui n'est pas vraiment une bonne nouvelle. Ils devraient plutôt déterminer la compétence qu'ils peuvent augmenter sans effort particulier, ainsi que celles qui leur sont le plus utiles pour tirer parti de leurs armes et de leurs gadgets. Il faut alors les maximiser et économiser les IP pour d'autres améliorations !



MÉFIEZ-VOUS DES TERRORISTES !

Les rebelles et autres terroristes sont partout, cherchant un nouveau moyen de porter atteinte à votre vie et à vos possessions. Dès que vous croisez un étranger, demandez-lui son OT-card® officielle ! la loyauté est une qualité que seuls les membres de notre famille partagent. L'honneur est une notion inconnue des clans. Ne vous laissez pas séduire par leur propagande anarchique !

LAISSEZ LA NANOTEK FAIRE LE BOULOT, C'EST TOUJOURS CELA QUE VOUS N'AUREZ PAS À FAIRE !



Au contraire de la Terre et des autres colonies, Rubi-Ka dispose naturellement de Notum en abondance, un véritable paradis pour les Nanobots dont le nombre augmente exponentiellement en permanence ! Tirez-en donc parti ! Pourquoi vous fatiguer à effectuer le moindre travail physique alors que vous disposez de milliards de petites machines qui ne demandent qu'à le faire à votre place ?

Le saviez-vous ?



Philip Ross, CEO (directeur général) de l'Omni-Tek sur Rubi-Ka a commencé sa carrière tout en bas de l'échelle. Par son travail acharné, son dévouement et sa loyauté envers la corporation, chacun peut obtenir tout ce dont il rêve !

QUEL AVENIR POUR VOUS SUR RUBI-KA, ESCLAVES POTENTIELS ?

Ne vous laissez pas embobiner pas dans la propagande de l'Omni-Tek !

Ce document a été conçu en coopération avec les clans rebelles de Rubi-Ka afin de contrer la campagne de désinformation des chiens du marketing de l'immonde Omni-Tek. Son but n'est pas de décourager ceux qui aspirent à s'installer sur Rubi-Ka. Rubi-Ka est notre terre. Elle peut devenir la vôtre ! Mais méfiez-vous des mensonges fielleux de l'Omni-Tek ! Ne vous laissez pas embrigader dans ce régime fasciste !

Assez ironiquement, Omni-Tek a très bien su elle-même torpiller sa propre propagande. Vous avez lu attentivement leur brochure de recrutement ? Même les clauses en petits caractères ? Non, alors allez-y ! Leur lecture est édifiante... Rien de pire qu'un fasciste soutenu par des avocats...

Pour résumer, en apposant votre signature au bas de leur brochure de recrutement, vous devenez un colon, mais renoncez à tous vos droits en tant qu'individu ! C'est ce que vous voulez ? Alors oui, en échange de vos courbettes, vous aurez un superbe réduit qui vous servira de bureau dans une tour puante, vous aurez une magnifique carrière de rien-du-tout... serez-vous vraiment heureux ? Les opportunités existent sur Rubi-Ka, mais pour cela vous devez vous dresser contre l'opresseur ! Ne vous liez pas les mains vous-mêmes, ne signez pas ce contrat inépte ! La spirale de la honte ne connaît pas de fin, et l'Omni-Tek ne sait que trop bien déshonorer ceux qui dédient leur vie à sa "cause" :

-**Omni-Tek** promet le pardon aux criminels qui s'engagent. Mais vous savez ce qu'on en fait, de ces criminels ? Enrôlés d'office dans les forces de sécurité, qui sont sensées maintenir l'ordre et la paix sur Rubi-Ka. Omni-Pol est donc un repaire d'assassins, de trafiquants de drogue et de violeurs !

-**Omni-Tek** vous promet un hébergement gratuit... si vous entendez par hébergement, un placard pourri situé à la limite d'un désert impitoyable balayé par les tempêtes et hanté par des bêtes sauvages au tempérament sanguinaire ! Alors, c'est vrai !

-**Omni-Tek** vous promet un emploi à vie adapté à vos compétences et à vos centres d'intérêt. Alors pourquoi tant de colons finissent-ils dans les mines ? Ca vous passionne, l'excavation de monceaux de gravats dans les pires conditions imaginables ? C'est ainsi que vous allez exploiter au mieux vos compétences ? Pour l'Omni-Tek, nous ne sommes que des esclaves dont ils tirent un bénéfice maximal, et c'est tout !

-**Omni-Tek** vous promet l'immortalité, rien que ça ! Mais à quel prix ? Combien de fois votre corps peut-il être régénéré ? Combien de fois votre "âme immortelle" (votre vraie source de vie) peut-elle être obligée à revenir dans un corps sans que vous y perdiez l'essence même de votre humanité ? Avez-vous rêvé de n'être qu'un amas de cellules, un jeu de construction synthétique aux ordres de l'Omni-Tek ? Ils maîtrisent la technologie. Mais pensez-vous vraiment qu'ils en maîtrisent les catastrophiques effets secondaires ?

-**Omni-Tek** vous promet les grands espaces, un paysage et une nature vierges... tout cela existe, mais sachez que vous ne pourrez aller que là où on vous le dira, quand on vous le dira ! La corporation possède tout, et la "nature vierge et sauvage" n'est souvent que le fruit d'une expérimentation qui a mal tourné !

-**Omni-Tek** vous promet un avenir radieux, à vous et à votre famille. En tant que quoi ? Esclaves de première catégorie ? Propriété, jouet de la compagnie ? N'écoutez pas leurs mensonges !

Venez sur Rubi-Ka si vous voyez l'avenir comme nous, si vous pensez l'améliorer comme nous. Nous vous accueillerons à bras ouverts. Mais ne passez pas sous le contrôle de l'Omni-Tek ! LEVEZ-VOUS ET COMBATTEZ-LES ! NE LES LAISSEZ PAS ETENDRE LEUR EMPIRE DU MAL ! SOYEZ FIERS ET ALTIERS ! MORT AU SYSTEME !



Omni-Trans, division Omni-1
Bureau du transport planétaire

Greg,

Nous montons actuellement une campagne d'information destinée aux nouveaux colons, afin de leur présenter les différents modes de transport existant. Voici une ébauche, peux-tu me dire ce que tu en penses ?

1. Le "wom-pa" (oui, oui, je sais, ce n'est pas la terminologie officielle OT, mais c'est ainsi que tout le monde l'appelle, et nous ne voulons pas passer pour des réactionnaires, si ? - Alan), dont le nom provient du bruit caractéristique qu'il produit en entrant et en sortant, est un téléporteur assez courant sur Rubi-Ka. Il réduit votre corps à une somme de particules facilement déplaçables qui sont ensuite transportées physiquement jusqu'au point de sortie, qui peut se situer à une distance variant entre quelques centaines de mètres à plusieurs milliers de kilomètres.

2. Le Métro (Subway). Une technologie primitive toujours en fonction pour certaines raisons financières et qui donne accès aux structures non modernisées des zones extérieures. Le métro fonctionne notamment encore entre l'Omni-Tek et les zones contrôlées par les clans, ayant été construit bien avant les "événements".

3. La Grille (The Grid). Pour les voyageurs confirmés uniquement ! A l'intérieur du sous-système informatique de la Grille se trouvent certains noeuds d'accès (access nodes) qui peuvent effectuer une décomposition manuelle des structures cellulaires et neurales. Celles-ci sont alors réduites à des impulsions électriques qui se déplacent à la vitesse de la lumière jusqu'à un noeud de reconstitution de la structure organique. Ce système utilise une technologie très proche de celle de la "résurrection", assurant un voyage sûr et spirituellement non agressif si l'on en croit les dernières découvertes de la science de l'âme.

4. Les véhicules automatisés (Automated vehicles) sont des transporteurs biomécaniques dont le système de commande fusionne avec la structure cellulaire du conducteur afin d'obtenir une "routine organico-arithmétique" (Shell) se déplaçant à haute vitesse, dont le conducteur garde le contrôle total. N'oubliez pas, toutefois, que le conducteur est absolument incapable de combattre tant qu'il est dans la routine.

5. La marche. Hé, vos chaussures servent aussi à ça (hum, pas sûr que cette dernière option soit nécessaire, mais enfin - Alan).

Bon, il faudrait mettre tout ça en forme, évidemment, et ensuite on l'intègre dans les séries Comment faire... tu sais, celle avec le logo mignon d'OT qui bouge dans tous les sens en chantant ? L'essentiel étant de leur en mettre plein la vue !

Cordialement,
Alan



PS : ça marche toujours la partie de chasse au Leet de vendredi ? j'ai la gâchette qui me démange...



Lettre ouverte à tous les employés présents et futurs de l'Omni-Tek

LES REBELLES VOUS MENTENT!

Remarque personnelle et mise en garde importante, du bureau de Philip Ross

Mes amis | Membres de notre grande et belle famille | Employés fidèles de l'Omni-Tek® |

Je suis le premier à admettre que l'**Omni-Tek®** n'est pas exempte de reproches. Comme toute hypercorporation à taille galactique, nous ne sommes pas parfaits ! Nous avons fait des erreurs dans le passé, et nous en ferons encore. Et bien que nous cherchions par tous les moyens à devenir chaque jour meilleurs, nous ne sommes pas infaillibles.

Mais nul ne peut nous stigmatiser du sceau infamant des escrocs. Nous ne sommes pas un régime fasciste. Nous ne prônons pas l'esclavagisme et nous n'y avons pas recours. Notre seul souhait est de participer à l'élaboration d'un monde meilleur, un monde de paix et d'harmonie entre les peuples, un monde que nous tous, unis dans la perspective d'un avenir radieux, bâtisons tous les jours en générant régulièrement des bénéfices et en servant notre chère corporation qui nous a tant donné !

Nous ne sommes pas opposés à une critique créative de nos méthodes, à condition qu'elle soit constructive et présentée comme il se doit, d'une manière calme et ordonnée. Mais nous condamnons le terrorisme aveugle qui frappe nos employés les plus fidèles, des gens tels que vous dont le seul crime est d'être dévoué à notre cause commune, des employés qui ne cherchent qu'à faire leur travail et à servir l'Omni-Tek® de leur mieux ! Les clans en ont tué des milliers à ce jour, et pour quoi ? Pour que leurs affiliés vaniteux puissent vous regarder en face et oser prétendre qu'ils combattent pour la liberté, pour VOTRE liberté ? Quelle liberté ? La liberté de ne pas bénéficier des nombreux avantages d'une carrière exemplaire au sein d'une vraie famille ? La liberté de ne pas bénéficier d'une maison confortable dans laquelle jour d'un repos bien mérité ? La liberté de ne pas avoir de famille, ni d'amis ? Les clans ne peuvent vous offrir qu'une seule chose : l'Anarchie. Mais jamais ils ne vous offriront ce qui est à la base de toute société civilisée... la stabilité.

Nous comprenons toutefois que certains soient déconcertés par leur discours. Nous ne vous jugeons pas sur vos égarements passés. Mais nous adressons un avertissement solennel à tous ceux qui ont rejoint ces clans : l'heure du jugement approche, l'heure où les masses se lèveront comme un seul homme et brandiront le glaive sacré de la Justice pour vous faire payer votre barbarie stérile ! En attendant cette heure, nous garantissons l'amnistie et un pardon total à ceux qui se sont fourvoyés dans cette aventure sans lendemain, séduits par la doctrine rebelle, par les mensonges rebelles. Revenez à la raison ! Revenez vers nous, vos amis ! Revenez vers l'Omni-Tek®, confessez vos péchés et vous serez pardonnés !

Notre famille redeviendra forte et unie comme autrefois. Je vous en fais le serment ! Pensez à être du bon côté du glaive de la Justice le jour du règlement des comptes, car ce jour-là, il sera trop tard et la rédemption ne sera plus de mise...

Philip Ross



RETRouvez LA LIBERTEE ET LA JUSTICE AVEC LES CLANS

MESSAGE PERSONNEL DE
RUTH M., CHEF DU CLAN
DE NEW DAWN

Vous appartenez corps et âme à l'Omni-Tek®. Est-ce là le destin dont vous rêvez ? Reprenez ce qui vous appartient ! Soustrayez votre propre vie aux griffes de vos oppresseurs ! Rejoignez les clans !

Les règles et les lois peuvent servir des causes justes, mais pas lorsqu'elles sont créées pour vous embrouiller et empêcher votre épanouissement. Les "lois" de l'Omni-Tek® ne sont que des carcans, des chaînes à vos poignets et vos chevilles... Elles servent la cause de la machine économique dont vit l'hypercorporation, une machine bien huilée par le sang de ses millions de colons. Mais vous avez le choix ! Fuyez l'oppression de Philip Ross ! N'accordez aucun crédit à ses promesses creuses et fausses ! Mettez cap au nord et rejoignez les honnêtes gens, les vrais, ceux qui ont vu la lumière !

A Tir ou à Athens, la place ne manque pas pour tous les volontaires qui rejoignent la Rébellion !

Pour quelle cause combattent les clans ? Pour vous, citoyens de Rubi-Ka, pour notre liberté et notre avenir commun. Quelques exemples de nos revendications :

- Organisation d'élections ouvertes et libres pour désigner le dirigeant de notre planète aimée
- Fin du racket de l'Omni-Tek® sur le Notum, principale ressource naturelle de Rubi-Ka ; partage équitable des revenus de son exploitation entre les citoyens, utilisation de ces mêmes revenus pour l'amélioration des conditions de vie de tous et la création de nouvelles entreprises et de nouveaux emplois
- Une presse libre et impartiale
- Ouverture des frontières et libre circulation des personnes, de toutes les personnes
- Liberté pour chacun de nous de posséder ce qu'il veut posséder, de porter ce qu'il veut porter, d'exprimer ses opinions sans crainte de représailles ou de sanction
- Abolition de l'esclavage

"Les clans ne sont pas des terroristes ; nous ne souhaitons pas brûler vos maisons, ou piller vos foyers, et encore moins massacer vos familles. Nous nous battons simplement pour que vous ayez toute liberté de choisir votre destin, vous tous, que vous soyez dans les clans ou avec l'Omni-Tek."

Cordialement,
Ruth M.

BESTIAIRE DE RUBI-KA

DEMIÈRE TROISIÈME VERSION

OK ~~MAINTENANT~~ PATRON, J'AI INTÉGRÉ VOS MODIFICATIONS ET J'AI RÉDUIT LA LISTE AFIN QUE SEULE LES ESPÈCES OFFICIELLEMENT RECONNUES PAR OT SOIENT RECENSÉES (ET PAS LES AUTRES SALETÉS QUI NE RÉVÈNENT QUÉ D'ÉCORCHÉ DU COLON). ALORS, QU'EST-CE QUE VOUS EN DITES ? N'HÉSITEZ PAS À INSCRIRE QUELQUES COMMENTAIRES, CA NE ME POSE AUCUN PROBLÈME.

Bienvenue à Rubi-Ka ! Il y a matière à s'émerveiller sur notre fabuleux monde, mais vous ne devez toutefois pas relâcher votre attention. La faune sauvage n'est pas toujours très accueillante, c'est pourquoi nous avons établi cette liste d'animaux et autres créatures qui pourraient éventuellement représenter une menace pour les colons nouveaux venus. Parcourez ce guide attentivement avant de vous aventurer au-delà des limites de nos belles villes... et bonne chance, surtout !

Vire la dernière partie.
de la phrase, c'est
vrai mais ça fait peut
ils le sautent assez tôt !

**NOTE : TROUVE MOI
CETTE FOUTUE ANNÉE !**

Grass Snake (Serpent des herbes)

Les serpents ne faisaient pas partie du programme d'implantation de faune lors du processus de Terraforming (modification du terrain) sur Rubi-Ka, et n'ont pas non plus été volontairement introduits. Différentes espèces de serpents apparurent toutefois au cours des années de stabilisation de l'atmosphère, vers @xxxxxx ; certains d'entre eux ressemblaient étrangement à ceux que l'on peut trouver sur Terre, et tout particulièrement sur le continent européen, bien que la forme originelle ne possède pas de crocs et ne soit pas venimeuse. Un fait étrange est que les serpents que l'on peut maintenant trouver aux abords des villes de Rubi-Ka possèdent, eux, crocs et venin, qu'ils crachent sur les intrus qui les menacent. Une théorie assez répandue prétend que ces serpents ont été introduits dans l'écosystème par le biais des cargos de nourriture en provenance de la Terre et des colonies voisines, ou encore que certains d'entre eux ont été amenés en tant qu'animaux de compagnie par des membres du personnel de l'Omni-Tek.

Tu Trouves ce ton professionnel !

Ce sont des lapins, bon sang
ce ragondin ? c'est un terme scientifique, ça ?



C'est une brochette grand public,
évitez les grossièretés, fil te plaît !

Leet

Il est désormais prouvé que cet animal ravissant au poil doux est une évolution de l'espèce des lapins introduits sur Rubi-Ka par les premiers colons ; il est assez inoffensif mais super pénible ! Il se reproduit à une vitesse incroyable et peut s'adapter à tout type d'environnement, avec une nette préférence pour les zones urbanisées où il trouve refuge dans les poubelles et autres déchetteries. Il peut manger à peu près n'importe quoi, et ce à un rythme effréné, son métabolisme étant 1000 fois plus rapide que celui des humains. Ces rongeurs n'ont pas leur place dans l'écosystème de Rubi-Ka et les colons sont encouragés à se débarrasser d'eux par tous les moyens, bien que l'Omni-Tek ait déjà essayé de s'occuper de ces sales petits morveux. Gloire et fortune sont promises au biologiste qui trouvera le virus capable d'éradiquer cette vermine.

Reet of Paradise (Oiseau de paradis)

Ce superbe perroquet (au splendide plumage !) est de la famille du Norwegian Blue. Il se languit de ses fjords, préfère roupiller sur le dos et a horreur des hurlements de toutes sortes. Feignant mais costaud, cet oiseau est connu pour savoir écarter les barreaux de sa cage avec son bec, et puis HOP ! il est plus là. Cependant, on trouve souvent les Reets domestiques cloués à leur perchoir favoris. Il attaque avec son bec acéré mais se tient tranquille si vous ne le cherchez pas et évitez de faire du bruit à côté de lui. Il est enfin très facile à chasser et même le plus nullard des colons peut le transformer en rôti !

Nous mais c'est quoi ce bordel ?
Tu te trouves drôle ? Ca ne me
fait pas du tout rire alors
réécris moi ce paragraphe et illico presto !

On comprend rien à
ton jargon pseudo-
scientifique, sois plus
clair



Ca c'est bien ...
clair concis et pas
de controverse ...

Rollerrat (Rat géant)

Agressif et colérique, le rollerrat (un terme repris dans l'argot de notre belle colonie pour désigner une personne ennuyeuse!) semble provenir d'une étrange quoique pas si imprévisible, mutation de tatou, dont les premiers spécimens ont été amenés sur Rubi-Ka il y a un siècle lors de la première étape d'intégration zoologique. Plus semblable à l'antique Glyptodon - mammifère issu d'une branche mineure de la famille des tatous désormais éteinte - que du tatou géant classique, le rollerrat représente une véritable menace, toutefois assez facile à contenir. Il s'agit d'un nuisible dont la chasse est autorisée toute l'année. Il frappe ses agresseurs à l'aide de la carapace de son corps.

Stalker (Pédoncule)

Cette créature est l'une des plus étranges de Rubi-Ka. Ses longues jambes effilées et son corps protégé par une coquille posent un véritable défi à tous les zoologistes, qui ont les pires difficultés à définir ses origines. Même les spécimens "moyens" font environ deux fois la taille d'un être humain. Les examens physiologiques ont montré que la structure génétique du Stalker était relativement proche de celle de certains insectes. Il était à l'origine herbivore, se nourrissant de feuilles d'arbres (tout comme la girafe sur Terre), mais son régime alimentaire a subi quelques modifications ces dernières années, au point qu'il est devenu une véritable menace pour le voyageur imprudent. En effet, sa salive, qu'il crache abondamment, possède la propriété peu commune de diminuer drastiquement les capacités intellectuelles de la victime.

Viviparous Lizard (Lézard vivipare)

Les lézards furent introduits sur Rubi-Ka dès les premières étapes du processus de Terraforming de la planète, et sont désormais partie intégrante de son écosystème. Ces lézards vivipares (qui ne pondent pas d'œufs, donc) sont particulièrement abondants dans les environs immédiats des zones les plus peuplées. Ils sont généralement passifs mais se défendent avec férocité lorsqu'ils sont attaqués, notamment en mordant leur adversaire. Ils restent toutefois relativement inoffensifs pour le voyageur averti.

j'avais dit pas de
controverse ! Vire-moi
ça tout de suite, ou
c'est moi qui te fait
la gueule !



Ce recommence le
gatou, étais pas
ta science mon
vieux !

Ce paragraphe est
à virer à tout prix,
aussi !

pas toi en tout cas,
alors tous-nous la paix.
et puis vite, moi
ce paragraphe tu veux
que l'omni-med nous ?
Tombé dessus ou quoi ?

Bio-freak (Bio-truc)

Depuis des décennies, les laboratoires top secret de l'Omni-Med mènent des expériences visant à créer des races de créatures spécialisées dans certaines tâches, comme l'excavation minière, les travaux pénibles, la guerre, l'espionnage et autres réjouissances. Malheureusement, la plupart de ces expériences ont mal tourné ; on pensait s'être débarrassé des "rebuts" mais certaines créatures mutantes sont parvenues à s'enfuir des labos. L'une d'entre elles est le Bio-truc, un humanoïde effrayant qui opère rarement seul. Les mutants possèdent même des repaires et des places fortes, que les voyageurs avisés se doivent d'éviter à tout prix.

Android 34-I Helper (Androïde 34-I)

Conçu et fabriqué par les usines robotisées de l'Omni-Tek, ce modèle a été lancé en 29312. On a arrêté sa production en 29459, mais sa maintenance est assurée car il est bien suffisant pour accomplir certaines tâches subalternes dont les opérations de police mineures. Certains 34-I possèdent des tazers qui peuvent étourdir les cibles.

Chirop

Le chirop est une étrange créature, sans doute issue d'une race terrestre de dragons volants (de Draco, famille des Agamidae, ordre des Squamata) introduits sur Rubi-Ka lors du processus de Terraforming. Son évolution naturelle ou une mutation radioactive en a fait ces lézards volants que nous connaissons aujourd'hui. La femelle transporte toujours ses œufs avec elle. Le chirop attaque à l'aide de son bec acéré mais ne pose aucun problème à un colon correctement équipé.

Clawfinger (Griffu)

Autre expérience ayant mal tourné, le griffu tire son nom de la forme particulière de son bras gauche, qui se termine en une terrifiante et redoutable griffe. Sans doute développé pour les mines ou pour se protéger des autres espèces de la faune locale, le griffu est une créature très agile et sournoise que l'on retrouve souvent à la tête de groupes entiers de mutants. A fuir à tout prix !

Eye-mutant (Oeil mutant)

Mais qui a bien pu lui donner un nom pareil ? Pas de tête, des bras qui ont subi de lourdes mutations (le droit contient un globe oculaire qui lui permet de regarder dans les crevasses et autres fissures) et de grands pieds pour tenir debout en toutes circonstances ! L'Oeil mutant est l'une des créatures les plus agressives qui soient. Fourbe et déloyal, sauf quand il a besoin de l'aide de ses congénères, le "bully" en est la variété la moins dangereuse.

La ligne éditoriale!

Encore un coup
comme celui-là et
c'est moi qui te fais
DEHORS !

Mais tu peux pas
fermer ta grande
gueule, non ?

Héin ?
Joli style, mais
à la trappe !

Bon voilà, c'est
mieux ça !

Tentacle-mutant (Mutant tentaculaire)

Ah là ils ont fait fort chez Omni-Med, non ? Lâcher des monstres dignes de Frankenstein sur des innocents... Bordel !... Enfin, en tout cas, en voilà un autre de gratiné ! Avec un tentacule à la place du bras droit, il servait à se "débarrasser" des mineurs (vous avez dit "esclaves" ! ?). J'en ai marre de blablater sur ces bestioles ! Bon, on vite repartir hein aussi.

Shadow-mutant (Ombre mutante)

Cette créature est sans conteste l'une des plus étranges de Rubi-Ka. Certaines théories circulent sur la Grille à son sujet, affirmant qu'elle peut devenir invisible à volonté, ce qui ouvrirait une nouvelle porte de la xéno-zoologie. Sa physiologie ne la prédispose pas au combat et les raisons de la mise au point de cette créature restent obscures, même si l'on pense bien évidemment à l'espionnage. L'ombre mutante est toutefois extrêmement dangereuse en pleine nature.

Unfinished Breed (Les 'Inachevés')

Ces "esquisses", littéralement "inachevées", sont véritablement effrayants. Leur origine tout comme leur mode de fonctionnement restent un mystère. On en trouve un peu partout et il leur arrive de s'attaquer aux colons, mais ils ne posent généralement guère de problème, n'étant dotés d'aucune forme d'armure ou d'arme.

Blubbag (Sac à pierre)

Dans les anciens temps de la colonisation, les blubbags étaient utilisés dans les mines ; leur mâchoire puissante permet en effet de pulvériser rochers et minéraux, qui sont ensuite stockés dans leur enveloppe corporelle en forme de sac. Mais l'avènement de la nanotechnologie a mis un terme à leur utilisation et ils ont tout simplement été lâchés en pleine nature, avec les conséquences désastreuses qu'on peut imaginer. Ils s'attaquent fréquemment aux voyageurs et sont le symbole de l'absurdité et de la folie des labos de l'Omni-Tek... Je crois avoir été assez clair : les Clans ont raison ! L'Omni-Tek détruit notre monde !

Eh ben maintenant c'est officiel, t'es vité / et t'as intérêt
à avoir clébattrassé le plancher quand je descendrai, sinon
t'es un homme Mort !

"Oh là le colon ! Marre qu'on t'bouffe tes carottes ? Tes voisins te débectent ? Y'a ta femme qui râle quand tu restes boire des coups avec les copains ? No problemo ! Passe la commande ou passe me voir, tu peux pas t'gourer, j'ai l'meilleur magasin de surplus militaire de ce côté-ci de Jupiter ! Quoi, t'as pas ton permis d'port d'arme ? J'veo pas d'problème ! On va t'arranger ça vite fait ! Et ça, c'est pas des promesses de politicard, c'est des promesses d'Honest Bob, rien qu'au nom t'as confiance, non ?"

-Honest Bob

Le catalogue mondial d'Honest Bob

SLEEKBLASTER (FINASSEUR)

Le top du top en termes d'armes de poing ! Honest Bob en utilise un lui-même, et faut pas chercher des noises à Honest Bob, pas vrai ? Élégante et raffinée, cette arme en carbone est très populaire dans toute la galaxie, l'arme de ceux qui aiment pas se faire marcher sur les pieds ! Brûlures au premier degré en prime : on parle de dommages collatéraux là, hein !

Code QX2213322A-4



A partir de
3999cr

"ADVANCED" BASEBALL BAT

(Batte "du home-run dans ta gueule")

On a plus un rond mais on veut jouer les gros bras ? Hé, cette batte est faite pour vous ! Conçue par une équipe de sportifs à la retraite et de délinquants professionnels, ce bijou du "home-run dans ta gueule", expulse d'un coup la cervelle de la tête d'un mutant de l'Omni-Med ! Une gamme de prix qui va de 2K pour le modèle de base à 850K pour le spécial, notre batte renforcée en acier peut faire très mal, sur le terrain et en-dehors !

Code QX2212A-2



A partir de
1999cr

DISAFFILIATION SNIPER (Fusil de débaptisation)

Y'a rien d'mieux que de dégommer un rigolo à plusieurs kilomètres sans qu'il s'en aperçoive ! Avec ce fusil-là, non seulement t'as le droit mais t'as l'devoir de l'faire ! Le DS balance des éclairs d'énergie qui explosent à l'impact, et ça fait du dégât, fais confiance ! Et si l'autre en face à le même ? Ben passe nous voir, on a des armures spéciales, on va pas t'laisser tomber, c'est pas not' style !

Code QX33234B-2



A partir de
5999cr

"GOFLEPROD" (Canne à gofles)

Les gofles ravagent not'belle planète de Rubi-Ka, et avec 12 cm d'épaisseur de cuir tu penses qu'on y peut rien ? Ben tu t'trompes mon ami ! Et vu ce que ça vaut une peau pareille sur le marché noir, tu penses quand même pas qu'on va l'abîmer ? Allez, j'ai une bonne nouvelle : enfin dispo pour tous, ce petit bijou qui peut servir à plein d'autres choses que la chasse au gofle ! Ce bâton électrique à deux mains est aussi extensible que léger, parfait pour les rencontres imprévues, dans la savane ou dans la rue !

Code eed232288F-2

A partir de
2999cr

"Les meilleures armes, parce que je
le vaux bien !"

-Honest Bob, lui-même

FIRST-AID STIMULANTS

(Stimulants d'urgence)

On a une petite fatigue ? Allez un coup d'injecteur et c'est reparti ! Un cocktail maison de bots, de protéines et de suppresseurs dans l'sang, y'a rien de mieux pour te donner un coup de fouet ! De 2000 à 2 millions de CR selon le dosage.



A partir de
499cr

PORTABLE MEDICAL TREATMENT LAB

(SAMU personnel portable)

On colle ça sur la poitrine du gars abîmé pour activer la régénération des tissus grâce à l'injection d'un antiseptique réceptif aux bots médicaux, et on rajoute une solution stimulante pour faire bonne mesure. Bon, faut que le patient bouge pas et que l'adrénaline soit retombée, sinon on garantit plus rien, hein !



A partir de
499cr

PORTABLE NANO RECHARGE LAB

(Nanorechargeur personnel portable)

Le même, en nano. Ca te recharge les piles nano vite fait, bien fait. Mêmes restrictions que précédemment.

A partir de
399cr



IMPLANTS (DIVERS)

On est des vrais pros nous, pas comme les autres, les escrocs qui ont pignon sur rue, et on suit l'implantation de bout en bout, même qu'on garantit la compatibilité avec la structure neurale existante ! Si ça marche pas, et même si ça te fait avaler ton extrait de naissance, l'assurance-maison te remet sur pied illico et même t'offre une résurrection dans la minute ! C'est pas commercial ça ?



NIGHT VISION EQUIPMENT (DIVERS)

(système de vision nocturne)

Hé hé, on a peur du noir ? T'inquiète, Honest Bob est là. On a tout ce qui faut en stock pour remédier à ça, des lunettes, des pilules, des implants, tout j'te dis ! Alors pourquoi t'irais voir ailleurs, hein ?

Le catalogue mondial d'Honest Bob

TOOLS AND EQUIPMENT (MISCELLANEOUS)

(Outils et équipement)

On a en stock des outils mécaniques, électroniques, nanorobotiques pour tous les usages, et notamment pour piratage de porte, installation à domicile d'implants, destruction de pièges, fabrication de munitions, et plus encore, ça t'décoiffe, hein ! Viens faire du lèche-vitrines, t'en auras pour ton argent, satisfait ou remboursé, c'est la devise d'Honest Bob !



Et oubliez pas nos autres offres, toujours presque légales, dans la version complète non expurgée du Super Catalogue de Honest Bob !

ARMOUR (DIVERS)

(Armure)

Alors là t'es servi, quoi que tu cherches, ici tu trouves ! Du cuir tout simple, de l'acier, du plastique, du nano-amélioré... Tout ! L'armure, c'est l'assurance-vie du colon, parole ! Contacte-nous si tu veux des conseils ou des renseignements personnalisés, j'te promets qu'on te trouvera ce qu'il te faut !

Mémo interne, Sol Banking Corporation

Re : Conquérir le marché de Rubi-Ka, analyse

Une réunion très intéressante hier soir, les enfants ! Pour la première fois depuis longtemps nous sommes enfin parvenus à mieux cerner le problème, et je commence à croire très sérieusement au concept de "l'âge de prospérité" de Rashid. Bon, une chose est claire : Sol BC est depuis trop longtemps dans l'ombre de l'Omni-Tek. Sharon a eu une jolie expression, elle a parlé de "l'aube de Sol". Allez, on passe aux choses sérieuses...

Question : Rubi-Ka - caillou paumé ou centre économique de la galaxie ?

Réponse : C'est encore mieux que ça ! Rubi-Ka, c'est le Saint Graal (merci Bryant) des ressources naturelles (le Notum est aujourd'hui ce que le pétrole, l'or et la biotechnologie étaient jadis sur Terre) et des opportunités financières afférentes. Bon, on marche sur les plates-bandes de l'Omni-Tek... Mais c'est là qu'on va, non ? Tant qu'à faire, autant viser haut !

Avec l'aide de Katrina et de Charlie Cheng (bravo à tous les deux), j'ai composé la première version d'un rapport assez sommaire au sujet des factions et de la structure socio-économique de Rubi-Ka. J'ai aussi rajouté un dossier pour chaque gros "poisson" de Rubi-Ka. Cela devrait nous permettre de mettre au point notre stratégie de pénétration du marché. On présente la stratégie à la prochaine grande réunion, alors au boulot !

Omni-Tek et le Sud

Omni-Tek (OT) domine toute la partie australe du premier continent peuplé de Rubi-Ka (RK).
Le Sud, développé et urbanisé, est relativement riche, surtout si on le compare au Nord !
N'oubliez pas que le processus de Terraforming n'est pas achevé sur RK, et que le contrôle du climat n'est même pas actif. Pour résumer, le Nord est un trou perdu et le Sud dispose d'un environnement relativement sûr et luxueux.

Omni-One (O1), plus grande cité du Sud et de la planète entière, ce qui ne veut pas dire grand chose, est une forteresse de l'OT. C'est là qu'on trouve les gros pontes de l'OT (vous trouverez leurs dossiers un peu plus bas) ainsi que la plupart des bureaux de la corporation. On constate toutefois une régression de la domination territoriale de l'OT ces dernières années : la concentration des pouvoirs à O-1 est relativement récente et due au développement du conflit dans le Nord (voir plus bas).

CV simplifiés des gros pontes de l'OT :



PHILIP ROSS

Identité : Philip Ross - Bombay, Terre - 11 mars 29403

Physique : 192 cm, 84 kg, cheveux gris argent, yeux gris.

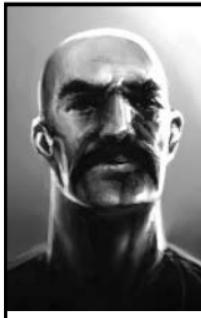
Poste : Directeur général de OT Rubi-Ka

Signes particuliers : implants cybernétiques, notamment d'amélioration de la vue. Il utiliserait même des prototypes d'implants venant directement de l'Omni-Med.

Forces et faiblesses : un meneur d'hommes hors pair. Orateur de grande classe. Bonne capacité d'empathie. Aucune faiblesse notable.

Bio : ce fils de Lora et Brian Ross, deux pointures de l'Omni-Tek, suit une éducation militaire puis entre au siège social de la corporation vers 26 ans. Immédiatement reconnu comme un véritable génie de la stratégie, qui lui vaut le grade de Capitaine dans les Omni Armed Forces, Ross connaît une ascension fulgurante, et devient rapidement Consultant en Opérations Stratégiques auprès du conseil d'administration. Une fois dans le sanctuaire, il balaye tout sur son passage jusqu'à sa nomination en tant que DG d'Omni-Tek Rubi-Ka en 29434.

IVAN SERGEYICH



Identité : Ivan Piotr Sergeyich - Omni-1, Rubi-Ka - 22 février 29430

Physique : 164 cm, 112 kg, cheveux noirs, yeux marrons.

Poste : chef de l'Omni-Pol

Signes particuliers : une grosse moustache entretenue par des bots. Ongles renforcés en acier. Porte des anneaux non-façonnés, pour une raison inconnue.

Forces et faiblesses : grand amateur de vodka (Russie, Terre). Cruel et sadique, surnommé par ses employés "Ivan le Terrible".

Bio : né et élevé à New Kiev, capitale de la planète-mère russe, Domovoï Prime. Sergeyich et sa famille se rendent sur Rubi-Ka après que le père s'enrolle comme colon. Celui-ci meurt dans les mines et sa mère se remarie avec un cadre de l'Omni-Pol puis déménage à Omni-One. Sergeyich se retrouve donc inscrit au programme de formation de l'Omni-Pol, où il fait des merveilles malgré son jeune âge. Sergeyich est aujourd'hui un personnage incontournable de l'Omni-Pol et de la maison-mère en général. La légende veut qu'il aurait torturé son beau-père à mains nues à l'âge de 18 ans.

EVA POURAIS



Identité : Eva Pourais - Rubi-Ka - inconnu

Physique : 179 cm, 58 kg, cheveux blonds, yeux bleus.

Poste : cadre-dirigeant de l'Omni-Reform

Signes caractéristiques : mince, excellente forme physique, belle et charismatique.

Forces et faiblesses : lit dans l'esprit des gens comme dans un livre ouvert. Extrêmement intelligente. Sans doute trop belle.

Bio : rien sur elle jusqu'à ce qu'elle rejoigne l'Omni-Tek, où son ascension est fulgurante. Mademoiselle Pourais (on la dit célibataire mais aucune certitude) est le "visage de l'OT" : média, campagne d'affichage, c'est toujours elle ! Responsable de la campagne pour jeunes "Sens l'Omni en toi", un pur bijou de la communication (ou alors le plus bel exemple de lavage de cerveau à grande échelle de tous les temps, à vous de voir).

RITA PRESTIN



Identité : Rita Katherina Mayor - Jupiter Core - 5 avril 29259

Physique : 168 cm, 77 kg, cheveux noirs, yeux marrons.

Poste : DG, Omni-Med

Signes particuliers : longs cheveux noirs tombant sur les épaules avec des mèches grises, nez fin, grands yeux. Très bronzée, très maquillée.

Forces et faiblesses : elle ne fait clairement pas ses 200 ans, on dirait presque qu'elle en a 40... Accorde une importance prépondérante à son apparence.

Bio : Mademoiselle Prestin a passé la majeure partie de sa vie au service de l'Omni-Tek, gravissant un à un les échelons du pouvoir depuis son premier poste de médecin jusqu'à sa position actuelle, DG de l'Omni-Med ; elle dirige plus de 10 000 personnes à Omni-One. Melle Prestin est célèbre pour ses expérimentations en bio et nanotechnologie, elle est sans doute responsable de naissance de la majeure partie des créatures bizarres qui composent aujourd'hui la faune de la planète. Ce sont pour la plupart le résultat d'expériences ratées qui ont été relâchées dans la nature.

"JANUS"



Identité : inconnue

Physique : inconnu

Poste : Chef des Omni-Interops

Signes particuliers : inconnu

Forces et faiblesses : inconnu

Bio : "Janus" est le nom officiel donné à la personne ou aux personnes à la tête des Omni-Interops, la police secrète de l'Omni-Tek. "Janus" aurait infiltré les clans et rares, très rares sont ceux à connaître sa véritable identité.

Les Clans Rebelles et le Nord

Nous sommes tous parfaitement conscients du ridicule de la situation sur RK, qui fait penser à l'intrigue d'un mauvais film. Au Sud, les "méchants" (bon, c'est du parti pris, mais c'est vrai, non ?) et au Nord, les "gentils" (il semblerait qu'ils ne valent pas beaucoup mieux que les autres) qui combattent l'oppression et l'esclavage". Classique. Mais réel aussi, et ça nous vaut une jolie petite guerre. Et c'est là que nous avons notre carte à jouer. Je pense que nous devrions soutenir (jusqu'à un certain point) le "soulèvement rebelle". Classique et prévisible, mais tout ce qui fait du mal à l'OT nous fait du bien ! Une fois l'OT à terre, nous n'aurons plus qu'à ramasser les morceaux de l'empire.

L'histoire du Nord du continent n'a rien de drôle : travail, privations et tout le toutim. Le Nord était la zone la plus peuplée aux débuts de la colonisation, avec ses centaines de villes minières qui poussaient et mourraient comme des champignons. L'OT n'a pas fait de vieux os là-bas et a déménagé vite fait dès les premiers signes de soulèvement à la naissance du premier clan d'importance, en fait. La zone est devenue carrément inhospitalière (à quelques exceptions près) et s'est dépeuplée, bien qu'elle représente toujours la moitié de la population humaine de RK.

Les clans sont une réponse politique et militaire aux exactions des troupes de l'OT pendant les premières heures de la colonisation. Mal traités et victimes de terribles accidents dans les mines (aucune sécurité, pas de matériel performant et fiable), les mineurs de l'OT se sont soulevés et organisés. L'OT leur a envoyé l'armée pour les mater, ce qui n'a fait que renforcer la cohésion du mouvement et pousser à la création du Conseil de Vérité (Council of Truth). Les clans mènent maintenant une lutte constante contre les troupes de l'OT, une véritable guérilla. La situation ne se décantera pas tant que personne n'interviendra.

Le CV des principaux chefs de clan et autres personnages indépendants :



HENRY RADIMAN

Identité : Radiman - Rubi-Ka, héritage africain (Terre) - inconnu

Physique : 193 cm, 120 kg, cheveux noirs et gris, yeux marrons.

Poste : Chef du Conseil de Vérité / librairie

Signes particuliers : barbu. Porte une robe grise et se fond admirablement dans la foule malgré son poste stratégique dans le mouvement rebelle.

Forces et faiblesses : capable de prédire certains événements avec une précision surnaturelle ; excellent stratège. Utilise la sagesse et la persuasion plutôt que le charisme et la personnalité pour mener ses troupes. Enigmatique. S'énerve facilement.

Bio : on sait peu de choses du passé de Radiman, si ce n'est qu'il vendait des livres... Respecté par les clans, même les plus extrémistes, c'est un leader de la trempe de son équivalent à l'Omni-Tek, Philip Ross. C'est un homme discret qui n'aime pas parler en public ou simplement tenir le devant de la scène. Son autorité est néanmoins indiscutables et c'est lui qui maintient la cohésion des clans face à l'Omni-Tek.



ELEENA OAK

Identité : Elena Marcus - Rubi-Ka - 23 décembre 29445

Physique : 179 cm, 52 kg, cheveux auburn, yeux gris.

Poste : membre du Conseil / guide scout

Signes particuliers : garçon manqué.

Forces et faiblesses : habite dans un gros camion baptisé "Corkey" ! Une descente impressionnante, mais elle tient parfaitement l'alcool, au point que certains pensent qu'il y a du bot dans l'air. Oeil perçant et grandes compétences tactiques. Très intelligente.

Bio : la vraie fille du Nord, née et élevée dans un clan. Melle Oak (Marcus est son nom de jeune fille, mais elle n'est pas mariée pour autant) est le plus jeune membre du Conseil. Orpheline par la faute des forces de l'Omni-Tek à l'âge de 5 ans, elle est devenue une négociatrice féroce en affaires. Acceptée au Conseil à 25 ans, elle est un atout de poids pour les clans et est donc une cible prioritaire pour les assassins de l'Omni-Tek.

"LORD GALAHAD"

Identité : inconnue - Rubi-Ka - inconnu
Physique : 195 cm, 96 kg, cheveux bruns, yeux gris-verts.

Poste : Chef des Knights / membre du Conseil

Signes particuliers : porte une armure de mailles, une épée et un bouclier.

Forces et faiblesses : parle dans une langue faussement archaïque. Asocial, ridicule. "Lord Galahad" est la risée de tout le Conseil, même si sa position de chef du clan des Knights lui assure une place enviée.

Bio : rien de particulier sur ce bouffon, même pas son vrai nom ou la moindre anecdote.

RUTH MONTEZUMA

Identité : Ruth Montezuma - Rubi-Ka - 11 juillet 29437

Physique : 182 cm, 79 kg, cheveux noirs, yeux marrons.

Poste : Chef du clan New Dawn / membre du Conseil

Signes particuliers : grande et athlétique, c'est un personnage impressionnant et jouissant d'une certaine influence, aussi bien physique que spirituelle.

Forces et faiblesses : leader née, charismatique et intelligente, appréciée par l'ensemble des clans. Même Philip Ross a plus d'une fois fait part de son admiration envers Melle Montezuma : il lui a même offert un gros poste à l'Omni-Tek !

Bio : Melle Montezuma vient du Sud, des abords d'Omni-One, elle est donc plus mesurée dans ses jugements que les autres membres des clans. Elle a même tenté une approche pacifique de la situation, mais sans grand succès. Son clan, New Dawn (la Nouvelle Aube), est sans conteste le plus "ouvert" et le plus libéral de tous. Certains membres influents de l'Omni-Tek seraient même tout à fait disposés à l'écouter...

TUCKER

Identité : James Tucker Adams - Sol BC Prime - septembre 29398

Physique : 199 cm, 134 kg, cheveux marrons-gris, yeux marrons, Homo Atrox.

Poste : Membre du Conseil / patron de bar / éditeur de la Voix de la Liberté (Voice of Freedom)

Signes particuliers : naturellement grand mais voûté, ce qui le fait apparaître plus petit qu'il n'est véritablement. Amical, connu pour ses éclats de voix et son rire tonitruant.

Forces et faiblesses : un QI supérieur à 200 !

Bio : il émigre de Sol BC Prime en 29427 après une sombre histoire avec le fisc et s'installe à Omni-One, où il remet à flots un sombre bouge, The Spit, qui est maintenant un bar très populaire chez ceux qui ne travaillent pas pour l'OT. S'est converti de Soltitus à Atrox volontairement.

SIMON SILVERSTONE

Identité : Simon Silverstone - Terre - inconnu

Physique : 187 cm, 82 kg, cheveux platine, yeux bleus.

Poste : Chef des Sentinels

Signes particuliers : homme séduisant. Fait beaucoup attention à lui.

Forces et faiblesses : un fanaticus adverse de l'Omni-Tek ; reconnu coupable d'une centaine de meurtres par les tribunaux de l'Omni-Tek, mais jamais arrêté ni incarcéré. Crainc mais méprisé par de nombreux chefs de clan.

Bio : Silverstone débarque sur Rubi-Ka en 29447, mais pas en tant que colon. Il serait entré sur la planète en fraude pour éviter d'avoir à signer le fameux contrat avec l'Omni-Tek. Installé dans une petite ferme près de Tir, il y fonde un foyer et moissonne ses champs pendant cinq ans jusqu'à ce que les troupes de l'Omni-Tek arrivent un beau jour et massacrent sa femme et ses trois enfants, pour l'exemple.

JOSHUA KAHN

Identité : Yoshiwa Kahn - Tir, Rubi-Ka - 17 décembre 29441

Physique : 191 cm, 80 kg, cheveux noirs, yeux marrons

Poste : Marchand libre, aventurier et membre du Conseil

Signes particuliers : grand et mince. Très séduisant, charismatique.

Forces et faiblesses : un battant, un gagneur. Se fait des amis à chaque coin de rue. Un peu trop confiant ?

Bio : membre du Conseil depuis peu, Kahn a été recruté par Alistair Kolokotronis, un de ses bons amis, tout comme Radiman, Eleana Oak et même "Lord Galahad". Kahn est toujours par monts et par vaux, voyageant de ville en ville, vendant des biens (principalement des implants cybernétiques), des informations et des connaissances. Il aurait des amis dans chaque ville et des informations sur toutes les affaires qui se traitent sur Rubi-Ka. Kahn est considéré comme un vrai héros par de nombreux habitants du Nord du continent, mais il semblerait que ses exploits ont été quelque peu exagérés.

Madame

L'Emporium des formules

vous propose

Une sélection de nos produits exclusifs
(Bonne lecture !)

Futur client ! Le monde dans lequel évolue notre enveloppe physique est un endroit malsain et nauséabond où la structure, la logique et la beauté vraie sont denrées rares. Afin de ramener à l'ordre ce qui est chaos, j'ai le grand privilège de vous proposer, cher et estimé client, une sélection exclusive des nano-formules les plus efficaces et les plus esthétiques qui soient.

Les formules listées ci-dessous sont exclusivement réservées à nos bien-aimés clients de Rubi-Ka, simplement parce qu'elles nécessitent de grandes quantités de Notum, trésor naturel de Rubi-Ka, ingrédient indispensable à nos nanobots.

Nos nano-formules préprogrammées constituent encore la meilleure alternative pour tous les nano-artistes de contrôler leurs propres bots (utilisant l'un des nombreux modèles d'interface neuronale Omni-Tek®). Nous avons parcouru des mondes et des systèmes entiers afin de constituer ce formidable catalogue de formules, sans aucun doute le plus complet de tous ceux disponibles dans le commerce (toutes les formules ont été testées et sont compatibles avec le standard Code-as-Art de 27.666).

Ceci n'est qu'une infime partie de notre gigantesque catalogue, que nous avons classée par profession et disponibilité. Contactez-nous directement pour obtenir la liste complète de nos produits. Si vous ne savez pas comment nous contacter, cela signifie que cette liste ne devrait pas se trouver entre vos mains ! Longue et heureuse vie aux bots de Dieu en tout genre !

POUR LA BRUTE (ENFORCER) :

Challenger to Cyclops (Bras du Cyclope)

Augmente temporairement les compétences et les dégâts d'armes au contact. Cette formule ne fait effet que pendant 20 secondes, mais cela suffit largement. Elle fait de vous un véritable abattoir mobile !

SOLDAT :

Partial Deflection Shield (Bouclier déflecteur partiel)

Entoure la cible d'une barrière défensive qui renvoie une partie des dégâts subis sur l'agresseur.

AVENTURIER :

Coat of Barbs (Manteau de barbelés)

Protège la cible d'un bouclier épineux qui inflige quelques dégâts sur l'agresseur à chaque attaque parée.

NANO-TECHNICIEN :

Acidic Projection (Projection acide)

Projette un acide faible sur la cible, infligeant des dégâts d'origine chimique.

AGENT :

Detain Suspect (Garde à vue)

Immobilise la cible pendant un court instant, sans influer sur ses capacités de combat. Très utile lorsque l'on poursuit quelqu'un... et plus encore lorsque l'on est poursuivi !

INGÉNIEUR :

Common Automaton (Automate)

Cette formule permet à vos bots de créer un automate simple capable de comprendre certains ordres basiques.

Flawed Shielding Barrier (Barrière protectrice)

Augmente la Classe d'Armure de la cible, ce qui lui permet d'encaisser plus de dégâts.

MÉDECIN (DOCTOR) :

Doctor's Grace (Grâce du docteur)

Soigne la cible.

AVENTURIER :

Sparrow Flight (Vol du moineau)

Cette formule permet à son utilisateur de grimper dans le ciel sur les ailes d'un perroquet. Elle offre alors un contrôle vocal total et reste efficace pendant plusieurs heures, en outre, elle est très simple à maîtriser.

MARCHAND (TRADER) :

Minor Health Funnel (Transfert mineur de vie)

Tout s'achète, tout se vend et tout se paie, quelle que soit la monnaie utilisée. Cette formule transfère une partie de la santé de la cible vers le lanceur.

Mysteria



CREDITS

Programmeur principal

Martin Amor

Responsable graphisme

Vebjørn Strømmen

Conception intrigue et principes RPG

Gaute Godager

Direction artistique

Didrik Tollefsen

Intrigue

Ragnar Tørnquist

Programmeurs

André Johansen

Anton Ragnarsson

Arnleif Mydland

Asle Morten Ollestad

Christian Berentsen

Enno Rehling

Frank A Stevenson

Haakon Innerdal

Jesper Hansen

Jørn Jensen

Kurt Skauen

Morten Lode

Rune Espeseth

Steffen Skov

Terje Pedersen

Viggo Løvli

Terje Malmadal

Torbjørn Lindgren

Auto-contenu

André Johansen

Gaute Godager

Terje Pedersen

Viggo Løvli

Structure du moteur

Christian Berentsen

Harald Iwe

Code

André Johansen

Arnleif Mydland

Christian Berentsen

Geir Bjarte Terum

Terje Pedersen

Base de données

Jørn Jensen

Serveur

Christian Berentsen

Enno Rehling

Jesper Hansen

Haakon Innerdal

Jørn Jensen

Torbjørn Lindgren

Programmeurs IA

André Johansen

Anton Ragnarsson

Asle Morten Ollestad

Morten Lode

Rune Espeseth

Programmeurs interface

Arnleif Mydland

Espen Berntsen

Kurt Skauen

Steffen Skov

Programmeurs graphiques

Jesper Hansen

Kurt Skauen

Lasse Staff Jensen

Viggo Løvli

Effets environnementaux

Viggo Løvli

Effets spéciaux

Andreas Bromirski

Anton Ragnarsson

Bjørn-Eirik Larsen

Frank Andrew Stevenson

Jesper Hansen

Système audio

Bjørn Arve Lagim

Jørn Teigen

Steffen Skov

Viggo Løvli

Programmeurs outils

André Johansen

Arnleif Mydland

Christian Berentsen

Edvard Gjøds

Enno Rehling

Haakon Innerdal

Jesper Hanssen

Johan Braaten

Jørn Jensen

Kurt Skauen

Lasse Staff Jensen

Marius Kjeldahl

Morten Lode

Rune Espeseth

Steffen Skov

Terje Pedersen

Viggo Løvli

Outils VB

Andrew Griffin

Gaute Godager

Maintenance

Peter Lorenzen

Maintenance supplémentaire

Kurt Skauen

Viljar Sommerbakk

Directeur audio

Bjørn Arve Lagim

Compositeurs

Morten Sørlie

Bjørn Arve Lagim

Tor Linløkken

Concepteur audio

Tor Linløkken

Musique supplémentaire

Karsten Hansen

Doublage supplémentaire

Kine Holm Jacobsen

Jennifer Hjorthaug

Kathrine Hilstad

Graphistes principaux

Christer Sveen

Kjetil Hjeltnes

Lars Petter Anfinsen

Markus Schille

Øyvind Jernskau

Renate Andersen

Tom Tømmerås Gjerde

Vebjørn Strømmen

Graphiste interface

Øyvind Jernskau

Vidéo d'intro

Ragnar Tørnquist
Amanda Ronai
Didrik Tollesen
Lost Boys Studios

Graphistes monstres

Christer Sveen
Didrik Tollesen
Vebjørn Strømmen

Modélisation personnages et monstres

Christer Sveen
Sigbjørn Remi Galåen
Vebjørn Strømmen

Textures

Christer Sveen
Didrik Tollesen
Kjetil Hjeldnes
Lars Petter Anfinsen
Markus Schille
Renate Andersen
Vebjørn Strømmen
Øyvind Jernskau

Modélisation

Christer Sveen
Didrik Tollesen
Kjetil Hjeldnes
Lars Petter Anfinsen
Markus Schille
Tom Tømmervåg Gjerde
Vebjørn Strømmen
Øyvind Jærnskau

Animation

Christer Sveen
Lars Petter Anfinsen
Renate Andersen
Sigbjørn Remi Galåen
Tom Tømmervåg Gjerde
Vebjørn Strømmen

Motion Capture

Tom Tømmervåg Gjerde

Créateurs de mode

Vebjørn Strømmen
Renate Andersen

Concepteurs du monde

Andrew Griffin
Darren Thurston
Jarl Schjærverud
Jon Helgi Torarinsson
Kenneth Christensen
Morten Byom
Øyvind Steensen
Per Storløkken
Terje Lundberg
Tom Seierstad
Viljar Sommerbakk

Conversations PNJ

Gaute Rasmussen
Øystein Rom

Données objets

Andrew Griffin
Gaute Godager
Per Storløkken
Trond Wingård
Viljar Sommerbakk

Nano-conception

Andrew Griffin
Gaute Godager

Conception et données PNJ

Gaute Godager
Trond Wingård

Responsable cohérence jeu

Gaute Godager

Cohérence du jeu

Andrew Griffin
Per Storløkken
Trond Wingård

Travail supplémentaire sur cohérence

Jarl Schjærverud
Henning Solberg

Assurance qualité

Henning Solberg

Testeurs

Alf Ragnar Yngve
Kathrine Finnøy
Steve Reberg
Tom Erland U. Ekenes
Trond Ivar Hansen

Conception sup.

André Johansen
Andrew Griffin
Bjørn Arve Lagim
Henning Solberg
Jarl Schjærverud
Jon Helgi Torarinsson
Per Storløkken
Ragnar Tørnquist
Steve Reberg
Terje Pedersen
Trond Wingård
Øyvind Jernskau

Manuel

Gaute Godager
Geir Andreas Wangsmo
Ragnar Tørnquist

Design manuel et boîte

Geir Haugen

Rédacteur Internet

Geir Andreas Wangsmo

Graphistes Internet

Geir Haugen
Thomas Sundfær
Geir Bækholst

Responsable technique

Lasse Staff Jensen

Programmeurs moteur

Andreas Brømirsiki
Jesper Hansen
Kurt Skauen
Lasse Staff Jensen
Robert Golias

Vice-président, Marketing

Tomas Schreiner

Coordination marketing

Ulf Kristiansen

Directeur des relations publiques

Marit Lund

RP Etats-Unis

April Jones

Responsable RP Europe du Nord

Margit Anne Vegestein

Directeur vente & distribution

Nicolay Nickelsen

Responsable vente en ligne

Jan-Egil Hansen

Responsable vente Europe du Nord

Ove Solskjær Johansen

Remerciements particuliers à

Per Trystad
Ronny Hansen
Mathias Arneberg
Support Team
Tommy Strand

Vision originale

Marius Kjeldahl
Martin Amor

Président

Andre Backen

Vice-président, Développement

Gaute Are Espeland

Vice-président, Développement technologie & commercial

Marius Kjeldahl

Responsables de projet

Svein Børge Hjorthaug
Tor Andre Wigmostad

Producteur et concepteur principal

Tommy Strand

Assistance technique et coordonnées

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou de l'exécution d'Anarchy Online, effectuez les opérations suivantes :

1. Lisez le fichier readme.txt (version anglaise) qui se trouve sur le CD, ou sur Internet : <http://www.anarchyfrance.com/readme.txt> (version française). Il peut contenir des astuces et conseils qui peuvent s'avérer très utiles.
2. Notez tous les messages d'erreur rencontrés au cours de l'installation ou d'une partie.
3. Notez tous les éléments de la configuration de votre ordinateur (processeur, RAM, carte graphique, carte-son, connexion Internet).
4. Consultez la section FAQ (questions fréquemment posées) du site Internet officiel du jeu.
5. Reportez-vous au Forum officiel pour savoir si un autre joueur a rencontré le même problème et comment il a pu le résoudre.
6. Si vous ne parvenez toujours pas à résoudre votre problème, envoyez un email (si possible en anglais) à notre service d'assistance technique, dans lequel vous préciserez la nature exacte du problème ainsi que les messages d'erreur rencontrés et la configuration précise de votre ordinateur.

Rejoignez la communauté d'Anarchy Online à l'adresse :
<http://community.anarchy-online.com>

La FAQ (questions fréquemment posées) à l'adresse :
<http://community.anarchy-online.com/faq> (version anglaise)
<http://www.anarchyfrance.com/faq.htm> (version française)

Toutes les informations sur l'enregistrement et les modes de paiement à l'adresse :
<http://payment.funcom.com/>

Email assistance technique : support@anarchy-online.com

Email marketing Funcom : marketing@funcom.com

Adresses postales :

Funcom Oslo AS
Postboks 533 Skøyen
N-0214 Oslo
Norvège

Funcom, Inc.
4819 Emperor Blvd., 4th floor
Durham, NC 27703
USA

