

NUS-NFOP-FAH

# GEBRUIKERSHANDLEIDING MANUEL D'UTILISATION



Scanné par Magnio  
<http://www.emulation64.fr>

# FORSAKEN™

SOLE BY

**AKkaim**

NINTENDO<sup>64</sup>



Emulation64.fr

## FUNCTION DU LEVIER DE CONTROLE

La manette de la Nintendo® 64 contient un levier de contrôle qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le levier de contrôle à sa position neutre sur la manette.



Si le levier de contrôle est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le levier de contrôle ne fonctionneront pas correctement.



Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le levier de contrôle pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur START tout en appuyant sur les boutons L et R.

Le levier de contrôle est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquide dessus et de ne pas y insérer d'objets étrangers.

## CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre console Nintendo® 64 est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu FORSAKEN™ Nintendo 64 dans la console en suivant les instructions du manuel.
3. Branchez la manette dans le port de manette 1.

*Remarque: Vous pouvez jouer à FORSAKEN™ avec un maximum de 4 joueurs. Chaque joueur doit brancher une manette de jeu maintenant (il doit y avoir une manette dans le port 1).*

4. Si vous désirez sauvegarder une partie, insérez une carte mémoire Nintendo (vendue séparément).
5. Mettez l'interrupteur sur ON (attention: Ne touchez pas le levier de contrôle lorsque vous mettez la console en marche).

Ce jeu est compatible avec la carte mémoire et le Rumble Pak. Avant d'utiliser ces accessoires, veuillez lire attentivement leurs manuels d'utilisation. Suivez les instructions à l'écran pour déterminer à quel moment vous devez insérer ou retirer la carte mémoire et le Rumble Pak.

# INTRODUCTION

Le système terrien, berceau de l'humanité, comptait autrefois parmi les zones les plus tranquilles et les plus prospères de la galaxie. Aujourd'hui, il n'en reste plus que des ruines, à la suite d'une dangereuse expérience qui a très mal tourné. Pendant pratiquement trente années, la Terre s'est sentie en sécurité, convaincue qu'aucune force extérieure ne pourrait jamais pénétrer ses défenses.

La Théocratie Impériale, conseil des planètes, avait autorisé l'installation sur Terre de la Force de Défense Mécanoïde (FDM). Abrisée au sein d'un gigantesque et impressionnant entrepôt de cinq étages baptisé Babalas par les gens du coin, la FDM, équipée d'un système d'auto-réparation, était un fantastique ensemble de satellites de défense, de mines orbitales, et de systèmes de défense informatisés. La FDM était ainsi chargée de surveiller des sites importants, de patrouiller l'espace, et de protéger la planète de la racaille de l'univers qui avançait inexorablement vers le système solaire.

Toutefois, malgré de telles précautions, en l'an 2113, le coup fut frappé de l'intérieur...

Pendant des années, les physiciens atomiques du centre principal de recherche scientifique terrien avaient fouillé sans relâche dans le tissu même de la matière, découvrant des niveaux successifs de particules subatomiques. Une équipe de chercheurs travaillait jour et nuit, décidée à atteindre l'impossible. Après huit longues années, leurs efforts furent couronnés de succès: Ils venaient de découvrir le moyen de manipuler la matière à son niveau le plus simple. Le potentiel d'une telle découverte pouvait révolutionner la vie sur Terre, ses applications étant sans limite, y compris la création de minuscules groupes de fusion capables de faire brûler un soleil pendant presque 100 milliards d'années.

Malheureusement, lors de leur première grande expérience dans l'inconnu, ils firent une erreur qu'ils regrettèrent pendant le reste de leur courte et arrogante existence. Les conséquences de leurs actions se firent bientôt ressentir, lorsqu'une réaction de fusion incontrôlable ricocha à travers tout le réseau d'énergie central et l'infrastructure des communications, envoyant un torrent de données inconnues au cœur du système de contrôle de la FDM. Le système, incapable de surmonter les problèmes causés par un trillion d'erreurs simultanées, fit la seule chose qu'il pouvait faire: Il tourna ses défenses vers la Terre et ouvrit le feu.

La Terre n'était plus que ruines. Pratiquement déviée de son axe orbital, la planète meurtrie n'était plus qu'une coque sans vie, privée d'atmosphère et exposée aux redoutables radiations solaires. En quelques jours, toute vie, humaine ou animale, avait complètement disparu.

La nouvelle de la catastrophe ne tarda pas à atteindre les Hauts Conseillers de la Théocratie Impériale. Une enquête consciencieuse sur le désastre fut immédiatement ordonnée, tandis qu'une gigantesque opération de sauvetage était mise en place par les troupes de la Théocratie. Tout matériel de valeur fut retiré et les sites demandant des recherches approfondies furent placés sous surveillance, gardés par ce qui restait de la Force de Défense Mécanoïde. Ce que la Théocratie ignorait, c'est que la priorité du système de contrôle de la FDM était de se réparer, de renforcer la forteresse de Babalas, et de fabriquer des milliers de nouvelles défenses pour déploiement immédiat.

Quelques mois plus tard, le système solaire tout entier était considéré 'condamné' et ouvert au pillage. Ainsi, n'importe quel chasseur de trésors, mercenaire, chercheur d'or et toute la racaille de la galaxie était à présent libre de piller le système et de s'emparer de tout ce que la Théocratie avait laissé derrière elle, y compris la FDM. Furieux, les cinq commandants de la FDM jurèrent de se venger de la Théocratie et des races pitoyables qui la composaient.

Se proclamant maîtres de la Terre, les commandants reprogrammèrent alors toutes les unités de la FDM avec une nouvelle liste de directives. La première était d'annihiler, sans avertissement, toute forme de vie humanoïde. « Tirez d'abord et posez des questions ensuite »; ce n'était pas seulement leur devise, c'était devenu leur instinct.

Le premier petit groupe de charognards qui osa poser le pied sur la Terre fut massacré dans un bain de sang aux dimensions épiques. Plutôt que de prévenir le reste de l'univers que la Terre était un immense piège mortel, la Théocratie encouragea vivement les mercenaires à se rendre sur la planète; c'était en effet un moyen rapide et économique de débarrasser le système solaire de cette racaille. Le monde de leurs ancêtres n'était plus qu'une gigantesque poubelle.

Torturé par sa conscience et inquiet du mépris flagrant dont faisait preuve ses collègues envers la vie humaine, le Grand Conseiller de la Théocratie décida de monter une opération secrète qui devait emmener ses membres au cœur même de la FDM. Nom de code: 'Forsaken'. Ceux qui étaient assez braves pour relever le défi reçurent carburant, fournitures, armes de base et plans leur permettant de traverser l'incroyable puissance de feu des défenses extérieures de la planète.

Les récompenses en cas de succès promettaient d'être sans limite. Tout comme le prix de l'échec.

C'était le dernier espoir de la Terre.

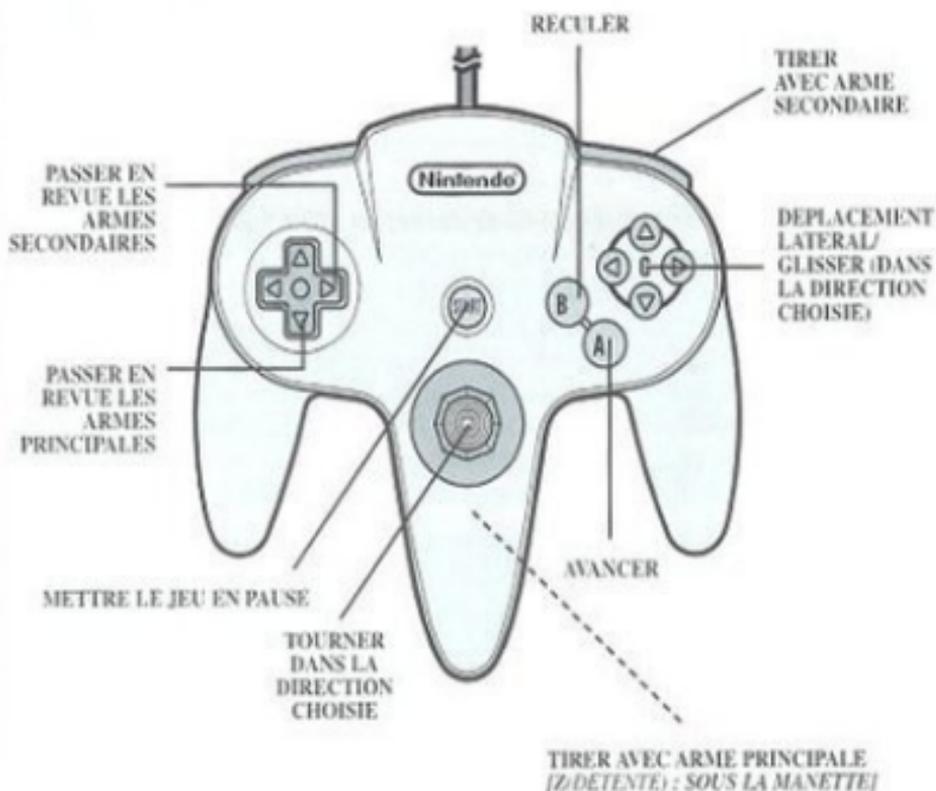
Vous êtes à présent l'un de ces mercenaires impitoyables. A bord de votre pionicycle anti-gravitationnel, vous vous apprêtez à conquérir les villes désertées de la Terre et à affronter les redoutables mécanoïdes de la FDM pour faire fortune, vaincre les gangs rivaux de chasseurs de trésors, et finalement infiltrer la forteresse de Babalas et détruire les commandants qui s'y cachent.

Ou peut-être simplement pour vous faire une réputation digne des plus grands gangsters de l'univers.

# COMMANDES PAR DEFAUT

Vous pouvez reconfigurer les commandes à partir du menu Options (voir page 6). Appuyez sur le **BOUTON R** + ← ou → sur le bouton-D/levier de contrôle pour GLISSER vers la gauche ou la droite.

**BOUTONS A + B** = Turbo



## MENUS

**Bouton-D/Levier de contrôle**

Activer/désactiver la surbrillance.

**BOUTON A**

Confirmer la sélection/écran suivant

**BOUTON B**

Annuler la sélection/écran précédent.

## COMMENCER LE COMBAT

A l'écran titre, appuyez sur le **BOUTON START** pour accéder au menu principal.

**Un seul joueur:** Un joueur affronte l'ordinateur.

**Mode combat:** Pour l'élite des joueurs de Forsaken, ceux aux nerfs d'acier, avec suffisamment de talent et de patience pour réellement maîtriser le jeu, le mode Combat offre un challenge supplémentaire. Selon que vous choisissez Facile, Moyen ou Dur, vous devrez relever un défi de Bronze, d'Argent ou d'Or. Bonne chance!

**Multijoueur:** Un maximum de 4 joueurs peuvent jouer sur la même console ou le même moniteur, à l'aide d'un écran divisé.

**Charg. partie:** Pour charger et sauvegarder vos parties.

**Options:** Pour régler les paramètres de la partie.



## OPTIONS

Pour activer ou désactiver les paramètres, appuyez sur ← ou →.

**Vol. Eff. son:** Appuyez sur ← ou → pour régler le volume de 0 à 100.

**Vol. musique:** Appuyez sur ← ou → pour régler le volume de 0 à 100.

**Remarque:** En choisissant zéro, vous désactivez les effets sonores et la musique.

**Vies:** Appuyez sur ← ou → pour choisir le nombre de vies (de 3 à 5).

**Config man.:** Appuyez sur ↑ ou ↓ pour passer de Joueur à Style. Si vous avez mis Joueur en surbrillance, appuyez sur ← ou → pour sélectionner le joueur pour lequel vous allez choisir une configuration. Si vous mettez Style en surbrillance, appuyez sur ← ou → pour sélectionner la configuration que vous désirez utiliser pour le joueur sélectionné. Essayez d'abord les commandes par défaut. Une fois que vous vous serez habitué à une action de jeu, vous saurez si la configuration vous convient ou non. Lorsque les commandes sont prêtes, appuyez sur le BOUTON B pour retourner au menu Options.

## OPTIONS DE PAUSE

Pour accéder aux options de pause, appuyez sur le BOUTON START à tout moment pendant une partie. Sur ce menu, choisissez Options et appuyez sur le BOUTON A. Il existe différentes options pour les modes Un seul joueur et Multijoueur.

### *OPTIONS DE PAUSE POUR MODE UN SEUL JOUEUR*

Utilisez une barre de défilement pour régler le niveau du volume des effets sonores, de la musique, celui de la luminosité et du contraste.

**Viseurs:** Permuter entre le petit et le grand réticule

**Vue:** Choisissez entre la vue 1ère pers. et la vue 3ème pers.

### *OPTIONS DE PAUSE POUR MODE MULTIJOUEUR*

Utilisez une barre de défilement pour régler le niveau du volume des effets sonores, de la musique, celui de la luminosité et du contraste.

**Cacher joueurs ordi:** Choisissez OUI ou NON. En mode Multijoueur avec des joueurs informatiques, vous désactiverez la vue en écran divisé si vous décidez de cacher les joueurs informatiques.

**Lum. vaisseau:** Activez (le vaisseau est entouré d'une lueur) ou désactivez cette option. Lorsqu'elle activée, les vaisseaux ennemis sont plus faciles à repérer.

# L'ESSENTIEL

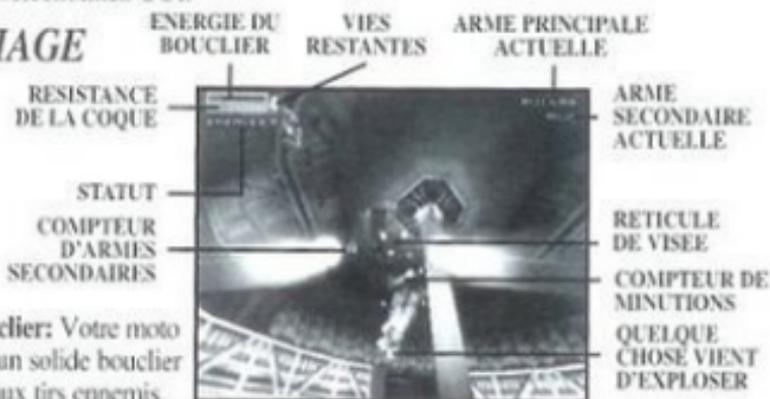
**Niveaux:** chaque niveau impose ses propres objectifs, dont certains peuvent être modifiés (voir Options de niveau, page 10). Les niveaux peuvent être Facile, Moyen et Dur, et les ennemis et armes que vous y trouverez dépendront de ce choix. Certains ennemis et certaines armes n'apparaîtront qu'à certains niveaux de difficulté. Il existe de nombreux niveaux et il serait impossible de vous briefer sur chaque coin et recoin. Avant tout, gardez la tête froide, et restez en mouvement pour éviter de vous faire mitrailler en permanence; vous devez également éviter les tirs isolés et les embûches qui font de Forsaken™ ce qu'il est. Il va vous falloir de l'intelligence, de la vitesse et un arsenal impressionnant.

## VIES/CREDITS

Vous commencez chaque partie avec 3 vies (vous pouvez modifier ce paramètre à l'aide du menu Options), qui ne dureront pas longtemps tant que vous ne vous serez pas familiarisé avec le jeu. Et même parfois après, vous devez être plutôt rapide pour vous y habituer. C'est pourquoi vous commencez aussi la partie avec 2 crédits, chacun vous donnant 3 vies. Les crédits fonctionnent de la même manière que les options 'Continuer' dans les jeux d'arcade: Une fois que vous avez utilisé vos 3 vies et s'il vous reste des crédits, on vous demandera si vous désirez continuer à jouer. Si la réponse est oui, sélectionnez OUI.

## L'AFFICHAGE

### ECRAN



**Energie du bouclier:** Votre moto est protégée par un solide bouclier qui fait barrage aux tirs ennemis.

Toutefois, chaque coup au but diminue la résistance du bouclier. Lorsque l'énergie est épuisée, c'est votre coque (voir ci-dessous) qui souffrira.

**Résistance de la coque:** C'est en fait votre niveau d'énergie et cela vous indique le niveau de résistance de la coque de votre moto. Lorsque la barre atteint zéro, la coque s'effondre et vous perdez une vie.

**Réticule de visée:** Très pratique pour viser l'ennemi; il vous permet de faire mouche à chaque fois que vous tirez.

**Quelque chose vient d'exploser:** L'une des grandes récompenses de Forsaken, mais faites attention de ne pas être celui qui explose! En mode Multijoueur, vous adorerez voir 'votre copain exploser'.

**Arme principale actuelle:** Vous verrez ici l'arme principale actuellement utilisée.

**Arme secondaire actuelle:** Vous verrez ici l'arme secondaire actuellement utilisée.

**Compteur de munitions:** Cette barre illustre le nombre de munitions qu'il vous reste pour vos armes principales. Lorsque le compteur atteint zéro, l'efficacité de ces armes sera considérablement réduite.

**Statut:** Selon vos objectifs de mission, cet écran peut vous montrer les ennemis restant à un niveau, le nombre de victimes que vous avez fait, les pods ramassées, etc.

## TYPES DE PARTIES

Il existe deux types de parties: Un seul joueur et Multijoueurs. Si vous êtes un vrai mordu de Forsaken™, vous serez récompensé. Chaque type de partie offre des défis différents et, selon votre style de jeu, vous obtiendrez des résultats différents. Vous pourrez même faire la même partie deux fois de suite!

### ***PARTIE UN SEUL JOUEUR***

Dans ce type de partie, vous affrontez seul plusieurs adversaires informatiques. Il existe tout un tas de missions différentes, dans 5 styles différents: Récupération, Défense, Destruction, Nettoyage et Boss. Lorsque vous aurez sélectionné une mission, vous recevrez votre briefing. Bonne chasse!

**Récupération:** Dans ces missions, vous devez vous frayer un chemin jusqu'aux objets désirés. Par exemple, dans Quatre pièces, l'objectif est de récupérer les quatre morceaux d'une super arme en un seul coup. Malheureusement, ces quatre morceaux sont détenus par quatre chasseurs de trésors durs à cuire. Vous devez trouver chacun d'entre eux, récupérer les objets, puis utiliser la super arme, libérant ainsi le joueur du niveau.

**Défense:** Dans ce type de missions, vous devez protéger un ou plusieurs objets des griffes des forces de défense. Par exemple, dans Sauver le drone, vous devez escorter une capsule cargo automatisée à travers un environnement particulièrement hostile. L'itinéraire de la capsule est programmé dans l'appareil et passe par des zones très dangereuses. Vous devrez frayer un passage pour la capsule, mais n'oubliez pas non plus que l'engin est vulnérable aux attaques ennemies.

**Destruction:** Dans ces missions, le joueur doit éliminer un certain nombre de cibles: Recherche d'une équipe de chasseurs de trésors, destruction d'une base ennemie fortifiée.

**Nettoyage:** Dans ces missions, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. L'objectif de la mission peut simplement consister à éliminer tous les ennemis dans le niveau. C'est une excellente opportunité pour se familiariser avec les points essentiels de Forsaken™.

**Boss:** Ces missions sont les plus difficiles, mais aussi les plus gratifiantes des niveaux à un seul joueur. Elles regorgent de ruses et de pièges tendus par les boss, et de super effets quand vous les envoyez ad patres.

Après avoir sélectionné une partie à un seul joueur, vous accéderez à l'écran Sélection moto.

### ***SELECTION MOTO***

Chaque moto possède des attributs différents, chaque biker une attitude qui lui est propre. Appuyez sur ← ou → sur le LEVIER DE CONTROLE pour passer en revue les bikers de l'espace et choisir celui qui convient le mieux à



votre style. Appuyez sur le BOUTON A pour confirmer votre choix. Deux joueurs ne peuvent pas choisir la même moto ou le même biker.

## SELECT. MISSION

En mode Un seul joueur, vous pouvez sélectionner le niveau par lequel vous souhaitez commencer; il vous suffit d'appuyer sur ← ou → pour faire défiler la liste jusqu'au niveau désiré, puis appuyez sur le BOUTON A pour le sélectionner. Remarque: le premier niveau est une mission 'Evaluation de la difficulté', utilisé pour déterminer votre itinéraire de jeu; essayez de jouer avec différents degrés d'intensité pour voir comment ils affectent votre progression vers votre récompense finale.

**Brief. mission:** Après avoir sélectionné une mission, vous verrez apparaître un écran de briefing. Appuyez sur ↑ ou ↓ (sur le levier le contrôle, le bouton -D ou les BOUTONS C) pour passer en revue les informations du briefing. Appuyez sur le BOUTON A pour commencer la mission, ou appuyez sur le BOUTON B pour annuler la mission et retourner à l'écran Sélect. mission.

## PARTIE MULTIJOUEUR

Les parties Multijoueurs vous permettent de suivre, de tendre des embuscades et de causer beaucoup de dégâts à vos adversaires. A moins qu'ils ne vous tombent dessus avant, auquel cas vous pourrez leur rendre la monnaie de leur pièce en disputant une revanche. Les parties Multijoueurs offrent à 4 joueurs aux maximum la chance de concourir dans différents modes de jeu:

**Nbre max. tués:** Compétition contre la montre, dans laquelle les joueurs doivent éliminer le plus grand nombre d'ennemis possible.

**Survivant:** Un match à mort dans lequel les joueurs doivent faire de leur mieux pour éliminer tous les autres, et ce, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur vivant (vous, de préférence).

Après avoir sélectionné une partie Multijoueur, vous verrez apparaître l'écran Type de jeu. Appuyez sur ↑ ou ↓ pour choisir un type de partie (Nbre max. tués ou Survivant), puis appuyez sur le BOUTON A pour sélectionner une partie ou le BOUTON B pour retourner au menu principal.

**Manettes:** Après avoir sélectionné un mode de jeu, vous pouvez décider du nombre de bikers humains et informatiques qui vont s'affronter. Remarque: un seul joueur humain peut affronter 3 adversaires informatiques en mode Multijoueur. Appuyez sur ↑ ou ↓ pour choisir la configuration de joueurs qui vous convient le mieux. Appuyez sur le BOUTON A pour accéder à l'écran Sélection moto, ou sur le BOUTON B pour retourner à l'écran Type de jeu.



Après avoir choisi vos bikers (voir Sélection moto en page 9), vous verrez apparaître une liste d'options supplémentaires, que vous pouvez sélectionner en appuyant sur ↑ ou ↓.

**Select. mission:** appuyez sur ← ou → pour choisir le niveau multijoueur qui vous convient.

**ORD:** appuyez sur ← ou → pour changer le niveau de difficulté des chasseurs de trésors contrôlés par l'ordinateur.

**Limite tués:** appuyez sur ← ou → pour modifier le nombre limite des victimes (parties Nbre max. tués seulement).

**Vies:** appuyez sur ← ou → pour modifier le nombre de vies avec lesquelles vous commencez (parties Survivant seulement).

**Commencer jeu:** mettez cette option en surbrillance et appuyez sur le BOUTON A pour commencer la partie.

## L'ECRAN DE CHARGEMENT

Ce sont des points de sauvegarde associés à certaines zones de Forsaken™. A la fin de certaines missions, vous pouvez sauvegarder votre progression dans le jeu. On vous demandera de sauvegarder après une mission. Si vous choisissez de sauvegarder, vous accéderez à l'écran Sauvegarder partie. Si vous avez inséré une carte mémoire (vendu séparément) dans votre manette, vous accéderez ensuite à l'écran de sauvegarde. Si vous avez inséré un Rumble Pak à la place, on vous demandera de le retirer et de le remplacer par une carte mémoire.

**Sauvegarder partie:** Si vous avez inséré une carte mémoire, vous pouvez sauvegarder votre statut de partie actuelle (niveau le plus élevé terminé, nombre de vies et de crédits). Pour ce faire, choisissez un emplacement vide et appuyez sur le BOUTON A. Si tous les emplacements sont occupés, on vous demandera si vous voulez écraser (effacer) l'un d'entre eux pour faire de la place afin d'enregistrer de nouvelles données. Pour cela, confirmez que vous souhaitez écraser un emplacement (OUI) et appuyez sur le BOUTON A pour confirmer. Pour annuler une sauvegarde, sélectionnez NON.

**Charger partie:** Si vous avez inséré une carte mémoire dans votre manette de jeu, vous pouvez sélectionner n'importe laquelle de votre parties sauvegardées et la charger. Le jeu reprendra au niveau où vous vous étiez interrompu, avec le même nombre de vies, de crédits et d'armes. Pour reprendre votre partie, choisissez l'emplacement désiré et appuyez sur le BOUTON A.

## ARMES, ENNEMIS ET POWER-UPS

La disponibilité des armes, des ennemis et des power-ups dépend du niveau auquel vous jouez.

### APPRENEZ A CONNAITRE VOS ARMES!

**Types d'armes:** Il existe deux types d'armes: principal et secondaire. Les armes principales sont simples; elles tirent des rayons laser et des balles et disposent d'une grande réserve de munitions. Les armes secondaires sont des projectiles et ne disposent pas d'autant de munitions. Les armes secondaires pouvant être « déposées » (comme les mines par exemple; voir plus loin) sont particulièrement utiles pour créer des embuscades. Vous pouvez accroître la puissance des armes en ramassant des power-ups pods d'énergie (jusqu'à 3 max.)

**Utilisation des armes:** Vous ne pouvez activer qu'une seule arme principale et une seule arme secondaire à la fois. L'arme actuellement sélectionnée apparaît sur votre panneau de contrôle à tout moment en cours de partie. Visez l'ennemi dans le réticule et feu!

**REMARQUE:** Si vous mourez au cours d'une partie, toutes les armes que vous avez ramassées seront éjectées; vous pourrez ensuite les récupérer lorsque vous vous serez régénéré (s'il vous reste des vies) en vous plaçant au-dessus d'elles. En partie Match à mort, essayez de ramasser les armes d'un adversaire détruit; cela vous donnera un avantage tactique sur l'adversaire et fera aussi tomber son moral à zéro. Essayez de ne pas en rajouter!

**Faire défiler les armes:** Vous aurez peut-être besoin de changer d'arme pour faire face à un ennemi ou une situation particulière. Appuyez sur ↓ sur le bouton-D pour passer en revue les armes principales et sur → sur le bouton-D pour faire défiler les armes secondaires.

## ARMES PRINCIPALES

### OBJET

### DESCRIPTION

|  |                          |  |
|--|--------------------------|--|
|    | <b>Pulsar</b>            | Le pulsar est l'arme à rayon standard avec laquelle vous entamez une partie. Elle ne vous quittera pas, mais vous aurez souvent besoin de ramasser de l'énergie supplémentaire pour maintenir une bonne cadence de tir.  |
|    | <b>Pulsar en orbite</b>  | Les pulsars en orbite tournent constamment autour de la moto, renforçant la puissance de l'arme de cette dernière. Ils fonctionnent de la même manière que les pulsars; leur puissance augmente à mesure que les pods d'énergie viennent s'ajouter à la moto. Les pulsars en orbite sont lancés en même temps (et sur la même cible) que l'arme principale. Vous pouvez accumuler jusqu'à quatre pulsars en orbite par moto. |
|   | <b>Trojax</b>            | Cette arme peut causer de gros dégâts. Vous la chargez en maintenant la commande de tir de l'arme principale enfoncée (relâchez-la pour faire feu). Chaque seconde de chargement augmente l'importance des dégâts. Les pods d'énergie diminuent le temps de chargement.  |
|  | <b>Arme intelligente</b> | L'arme intelligente utilise des projectiles « intelligents » qu'elle envoie rapidement sur plusieurs cibles à la fois, permettant au biker peu expérimenté de causer beaucoup de dégâts. Elle tire également des balles traceuses qui aident le motard à bien viser. L'arme intelligente est une arme à courte portée et à large rayon de tir, qui utilise des munitions spéciales (voir Munitions supplémentaires).         |
|  | <b>Transpulseur</b>      | Le feu craché par le Transpulseur rebondit sur les objets solides (à l'exception des motos et des ennemis, bien sûr), vous permettant de préparer des tirs à ricochets sur les murs, les plafonds et dans les coins. À cause de sa formidable puissance de feu, le recul du canon Transpulseur vous secouera à chaque fois que vous tirerez.   |
|  | <b>Ray. Laser</b>        | Cette arme fusionne trois impulsions séparées en un seul rayon. La portée est grande, et les effets instantanés. <b>Attention: Le rayon laser risque de surchauffer s'il est utilisé de façon prolongée; si cela se produit, vous devrez patienter pendant que l'arme refroidit. Essayez de tirer en courtes rafales.</b>  |

## ARMES SECONDAIRES

|  | OBJET    | DESCRIPTION   |
|--|----------|---|
|  | Mug      | C'est le missile standard dont dispose chaque joueur. Il est rapide et puissant, mais n'est pas équipé de système de guidage; sa précision dépend donc entièrement de vos talents de tireur. Chaque moto étant équipée de deux lance-missiles, vous pouvez lancer des salves rapprochées de missiles Mug.                           |
|  | Dispersé | Le missile Dispersé est une arme gênante conçue pour dérober les armes de votre adversaire, qui perdra tout son arsenal une fois touché par ce missile. À éviter!   |
|  | MFRL     | Équipé de petites versions du missile Mug à propulsion améliorée, le Multiple Fire Rocket Launcher ou lance-roquettes multiple est capable de lancer tous ses projectiles en 12 secondes. Là aussi, les missiles ne sont pas autoguidés et vous devez bien viser.   |
|  | Solaris  | Comme le suggère son nom, le Solaris est muni d'une tête chercheuse à infrarouge qui lui permet de détecter sa cible. Il utilise une technologie de propulsion standard et n'est donc pas plus rapide que le missile Mug. Cependant, son ogive est plus grosse, ce qui lui donne une plus grande capacité destructrice.             |
|  | Titan    | Le missile Titan est extrêmement destructeur. Il est muni d'une ogive à chambre statique contenant des particules de matière et antimatière opposées et a une puissance explosive d'environ 5 kilotonnes. Le missile Titan peut détruire pratiquement tout ce qui se trouve dans son gigantesque rayon d'explosion; vous y compris. |
|  | Gravgon  | Le Gravgon est muni d'une puissante ogive à distorsion d'énergie qui lui permet de modifier la gravité dans son rayon d'explosion. En explosant, il attire vers le point d'explosion toute matière flottant librement et se trouvant à une distance déterminée.   |

## ARMES SECONDAIRES LARGUABLES

|  | OBJET           | DESCRIPTION  |
|--|-----------------|--|
|  | Mine Purgeante  | Une arme standard utilisée qui décourage les poursuites. Dotée d'une fusée de proximité et d'une charge thermonucléaire, elle est capable de détruire le plus coriace des poursuivants ! Larguée à partir de l'arrière de la moto, elle flotte et tourne lentement. Elle explose à l'impact mais peut être détruite par les tirs d'une arme.   |
|  | Mine de Quantum | Tout comme le missile Titan, les mines de Quantum utilisent la technologie statique pour maintenir les éléments de matière et d'antimatière opposés, et créer une distorsion. L'onde de choc créée par cette mine inflige aux ennemis des dégâts proportionnels à la distance qui les sépare du centre de l'explosion. Comme toutes les mines, elle est larguée depuis l'arrière d'une moto, et explose au contact (elle explosera aussi si on lui tire dessus). |

## OBJET

## DESCRIPTION

|  |                   |  |
|--|-------------------|--|
|  | Mine à Multi-tête | C'est plus une plate-forme lance-missiles flottante qu'une mine; on la déploie depuis l'arrière d'une moto, et elle repère les cibles ennemies à portée de tir et les bombarde de missiles à revêtement perforant. L'appareil est "intelligent" et ignore le joueur qui l'a activé. Là encore, il peut être détruit par le tir d'une arme. |
|--|-------------------|--|

## MUNITIONS

## OBJET

## DESCRIPTION

|  |                |  |
|--|----------------|--|
|  | Arme à énergie | Cette énergie prend la forme de paquets de plasma, source d'énergie propre et fiable qui s'utilise avec le Pulsar et le Trojux dont elle alimente les niveaux d'énergie. Chaque paquet apporte une augmentation d'énergie. |
|  | Mun. fusil     | Cartouches spéciales utilisées avec l'arme intelligente ; elles contiennent une réserve importante de petits obus « intelligents » exclusivement utilisés avec l'arme intelligente.  |

## POWER-UPS

## OBJET

## DESCRIPTION

|  |  |   |
|--|--|---|
|    | Pods d'énergie                                 | Les pods d'énergie sont les principaux power-ups servant à alimenter les armes en énergie de façon illimitée. Chaque pod accroit le potentiel de dégâts pouvant être infligé par les armes principales. Chaque moto est équipée d'un pod par défaut, et peut transporter deux pods supplémentaires.   |
|    | Pod d'énergie Or                               | Variation du pod standard. Il offre à celui qui la ramasse (de façon temporaire) tout un ensemble de pods d'énergie, une capacité Nitro et de l'énergie pour arme illimitées. Comme vous pouvez vous en douter, vous n'en trouverez pas à tous les coins de rues.   |
|  | Multiplicateurs d'énergie pour boucliers Nitro | Similaires à l'énergie pour armes, mais ils renforcent la couche de protection du bouclier plutôt que la puissance de l'arme. Chaque multiplicateur renforcera votre bouclier d'un huitième de la puissance maximum du bouclier.  |
|  | Nitro  | On peut placer un réservoir Nitro sur une moto pour multiplier par deux sa vitesse ; vous pourrez ainsi rapidement distancer vos poursuivants, les asphyxiant dans un nuage de gaz d'échappement. Le carburant est limité, mais vous pouvez utiliser ce power-up pendant environ 20 secondes.   |
|  | Manteau invis.                                 | Le manteau invisible émet un champ de force à basse fréquence autour de vous qui absorbe pratiquement toutes les émissions soniques et les énergies spectrales ; en d'autres mots, vous ne pouvez pas être vu ni entendu. Le manteau invisible ne peut pas être utilisé très longtemps, alors faites preuve de jugement en vous en servant. |

## OBJET

## DESCRIPTION

|  |                           |   |
|--|---------------------------|---|
|  | <b>Réanimateur Resnic</b> | Le réanimateur Resnic est très utile aux bikers casse-cou. En fournissant une régénération cellulaire totale, il permet au joueur de revenir d'entre les morts et de remonter en selle. En d'autres mots, il vous offre une vie supplémentaire, mais seulement dans les parties à un seul joueur. |
|  | <b>Bouclier du chaos</b>  | Le bouclier du chaos est un appareil de protection à haute fréquence fournissant une invulnérabilité totale à son utilisateur (de façon temporaire toutefois). Aucune énergie connue n'est capable de pénétrer ces interférences, ce qui en fait le power-up le plus convoité du jeu.             |

## L'ENNEMI

Des ennemis, tout le monde en a. Dans Forsaken, ils sont partout. Au coin d'une rue, derrière un mur, derrière vos yeux... Il existe deux sortes d'ennemis: la chair à canon et les leaders. Les ennemis de la première catégorie sont plus nombreux mais moins dangereux que les leaders.

Il existe, bien sûr, des horribles boss dont il va falloir vous occuper, et je serai ravi de savoir comment vous vous en êtes tiré. Assurez-vous que vous avez bien fait votre testament...

Voici certains des ennemis que vous rencontrerez dans Forsaken.

## TOURELLES

## OBJET

## DESCRIPTION

|  |                              |   |
|--|------------------------------|---|
|    | <b>Tourelle Snub</b>         | C'est une variante au sol de la tourelle à missiles qui tire des missiles rapides et est protégée par une coque au blindage lourd. Elle est toutefois plus lente à détecter les ennemis et sa cadence de tir est approximativement inférieure de moitié à celle des autres tourelles.   |
|  | <b>Tourelle à impulsions</b> | C'est une tourelle montée sur le sol ou sur un plafond, capable de tirer un pulsar en rafales rapides et contrôlées. Tout comme la tourelle à missiles, cet engin repère ses cibles sur radar, mais est aussi extrêmement stupide et a tendance à ouvrir le feu même quand sa ligne de tir est bloquée par une unité alliée.                        |
|  | <b>Tourelle double</b>       | La tourelle double est une version plus sophistiquée de la tourelle à impulsions : elle peut en effet tirer deux pulsars militaires au lieu d'un. Les deux tourelles peuvent également viser et tirer de façon indépendante et savent tirer profit de leur tête rotative à 360°. Cet engin est aussi monté au sol.                                  |
|  | <b>Tourelle à rayon</b>      | La tourelle à rayon, montée au plafond, est une version plus intelligente que la tourelle à impulsions, capable de tirer un puissant rayon laser (de couleur rouge, pour le différencier de celui du joueur). Pour éviter la surchauffe, la plupart des tourelles tirent de façon intermittente, afin que le laser soit opérationnel à tout moment. |

**OBJET****DESCRIPTION**

|   |                            |   |
|---|----------------------------|---|
|  | <b>Tourelle à missiles</b> | Les tourelles à missiles transportent des missiles Snub. Elles pivotent plus lentement que les tourelles équipées d'armes à rayons et suivront une cible momentanément avant de faire feu. Les tourelles à missiles utilisent un radar, ce qui signifie qu'elles n'ouvrent pas le feu si leur ligne de tir est bloquée, en particulier par une autre unité FDM. |
|---|----------------------------|---|

**ENNEMIS AU SOL****OBJET****DESCRIPTION**

|  |                   |  |
|--|-------------------|--|
|  | <b>Mek-Ton</b>    | Les Mek-Tons sont des robots créés pour la guerre, équipés d'armes lourdes et fortement blindés. Equipés d'une tourelle à pulsars, avec l'équivalent d'environ trois pods d'énergie ; cette tourelle est extrêmement manœuvrable, grâce à une rotation de 360° et une élévation de 70°.  |
|  | <b>Legz</b>       | Version bipède du Mek-Ton, le Legz a été conçu pour naviguer sur des terrains accidentés dans de nombreuses installations abandonnées de la Terre. Sa tourelle inhabituelle bouge indépendamment de l'unité principale, et lui permet de tirer des missiles Mug sur les ennemis en face ou derrière elle.  |
|  | <b>Robot Snub</b> | Ces véhicules lents montés sur chenilles transportent des missiles Snub. Les robots Snub repèrent leurs cibles par contact visuel et sonore et, une fois qu'ils ont détecté l'ennemi, se mettent en position de tir. Ils peuvent suivre des cibles derrière des obstacles, même lorsqu'elles ne sont plus visibles. Tout comme les tourelles à missiles, ils suivent leur cible pendant un moment avant d'ouvrir le feu. |
|  | <b>Lazbot</b>     | Le Lazbot est un petit engin à chenilles doté d'un canon laser unique. Tout comme la tourelle à rayon, le Lazbot tire des rafales contrôlées afin d'éviter la surchauffe. Tout comme le robot Snub, il est capable de traverser des terrains relativement plats, bien qu'il soit un peu plus rapide.   |

**ENNEMIS VOLANTS****OBJET****DESCRIPTION**

|  |                      |   |
|--|----------------------|---|
|  | <b>Chair à canon</b> | Ces engins sont les ennemis les plus courants ; ils sont équipés de pulsars uniques. Se déplaçant en général en groupes, les Chaires à canon errent sans but jusqu'à ce qu'elles tombent sur un ennemi, et elles passent alors à l'attaque. Peu intelligents, ces engins attaquent jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou qu'ils tombent sur une mine. De plus, leur comportement est imprévisible. |
|  | <b>Essaim</b>        | Les essaims sont de petits robots légèrement armés d'un pulsar unique. Très puissants en grand nombre, ils se déploient souvent en groupes pour surprendre l'ennemi. Les essaims suivent leur cible sur radar, et ils manœuvrent agressivement autour d'elle pour causer le plus de dégâts possible.  |

## OBJET

## DESCRIPTION

|  |                    |   |
|--|--------------------|---|
|  | <b>Ombre</b>       | Équipée d'un seul pulsar, l'Ombre est un engin furtif volant capable de voir tout ce qui se trouve devant lui et de détecter par radar les ennemis derrière lui (mais la cible doit se trouver dans son champ de vision). Bien que plus lente que l'essaim, l'Ombre est très manœuvrable.   |
|  | <b>Airmobil</b>    | L'Airmobil a été conçu comme véhicule de soutien, utilisé pour accroître l'efficacité des unités FDM envahissantes. Il est équipé de tout un arsenal de missiles Gragoon, dont il se sert pour handicaper ses ennemis, permettant ainsi à d'autres unités de prendre le relais et d'achever la proie.                             |
|  | <b>Suppresseur</b> | Le Suppresseur ressemble beaucoup à l'Ombre, car il est lent, mais très manœuvrable, et est équipé d'un double canon à impulsions. Bien que sa cadence de tir soit relativement faible, son intelligence lui permet de se placer en position idéale pour attaquer ses ennemis.  |
|  | <b>Levitank</b>    | Ce blindé volant peut sembler être un adversaire redoutable, à cause de sa puissance de feu embarquée. Toutefois, le Levitank est assez lent et peu manœuvrable, et a tendance à éviter les confrontations directes.  |
|  | <b>Chasseur</b>    | C'est un engin d'assaut rapide et extrêmement manœuvrable. Bien que très sophistiqués, les Chasseurs sont peu nombreux. Ils sont équipés d'un pulsar unique monté sur tourelle rotative avant, ce qui lui permet d'obtenir un rayon de tir frontal de 120°. Il arrive parfois qu'ils se déplacent en groupe, alors ouvrez l'œil ! |

# CONSEILS ET TUYAUX

## GENERAL/UN SEUL JOUEUR:

- Bougez! Parfois, il est essentiel de rester immobile, mais n'abusez pas trop de cette position, sinon vous risquez d'être une cible facile. Restez mobile! Glissez vers le haut, le bas, la gauche et la droite! Votre survie dépend de votre capacité à rester en permanence en mouvement!
- Ne vous contentez pas de tirer sur vos ennemis. Bombardez également les alentours. Certaines zones ne vous seront accessibles que si vous en démolissez une porte, une surface ou autre. Faites preuve de créativité. Montrez-vous plus malin que les concepteurs du jeu qui veulent vous rendre la tâche aussi dure que possible!
- Ne prenez pas les mines de Quantum et Purgeantes pour des power-ups! Elles tournent sur elles-mêmes tout en sautillant de haut en bas. Les power-ups tournent sur un axe, mais ils ne sautillent pas; c'est ainsi que vous ferez la différence. Enfin, ça et le fait qu'elle vous exploseront à la figure si vous venez à les toucher. Les mines Purgeantes sont de petites sphères de couleur rouge et jaune dotées de pointes blanches autour du cercle central. Elles infligent des dégâts, mais sont surtout gênantes. Les mines de Quantum tournent sur elles-mêmes et émettent une lueur bleuâtre; de plus, elles vous tueront si vous les touchez.

## MATCH A MORT

- Essayez de regarder une démo de votre partie. Savoir comment l'ennemi vous voit vous donnera une idée de vos mauvaises habitudes et des stratégies de jeu qui vous coûtent cher. Essayez d'entrer dans la tête de l'adversaire sans perdre la vôtre pour autant.
- Vous avez encore perdu ? Entraînez-vous en mode Un seul joueur pour vous améliorer un peu.
- Les mines larguées très proches les unes des autres créeront une réaction en chaîne lorsque l'une d'entre elle sera déclenchée. Ça peut être une bonne ou une mauvaise chose...