

Commandes de base

Commandes de base



LT

- | Maintenir pour viser.
- | Activer le mode RS lors d'une esquive, de l'utilisation du turbo ou de la sortie de couverture.

LB

- | Passer une cinématique ou un dialogue.

RT

- | Mettre en pause et ouvrir le menu de pause.

RB

- | Recharger.
- | Maintenir pour prendre une arme.

LB

- | Maintenir pendant les déplacements pour activer le turbo. Ceci vous permet de dérapier à grande vitesse, la direction étant contrôlée par le joystick gauche.
- | Allumer une cigarette en étant à couvert. Jeter le mégot allumé peut distraire les ennemis. distract the attention of enemies.

RB

- | Tirer avec l'arme utilisée.
- | Activer le mode RS pendant un turbo.

L joystick gauche

- | Marcher/Courir. Le joystick gauche utilisé en conjonction avec le turbo et l'esquive déterminera la direction du déplacement.

+ touches directionnelles

- + + +**
- | Choisir une des trois armes équipées. L'arme utilisée s'affiche en rouge.
- +**
- | Changer entre les grenades à fragmentation et les grenades IEM.

R joystick droit

- | Déplacer la caméra.
- | Avec le fusil de sniper, appuyez sur la touche **+** pour zoomer.

Vous pouvez changer les commandes de la caméra dans les options.

Y

- | Lancer une grenade.

B

- | Attaque au corps à corps.

A

- | Esquiver. Déplacez le joystick gauche pour déterminer la direction.

X

- | Se mettre à couvert.
- | Utiliser avec le joystick gauche pour sortir de couverture (roulade, course ou sauter par-dessus un obstacle).
- | Action. Par exemple : ouvrir un conteneur, commander une tourelle, donner une assistance médicale, poser des explosifs, etc.

ARMES

L'ARS est équipée du système d'armement BLADE (Balistique Logique À Duplication Énergétique) capable de sauvegarder les configurations de trois armes simultanément. Vous pouvez intervertir ces armes avec les touches directionnelles **↑↑↑**. Regardez en bas à droite de l'écran pour voir quelle arme est utilisée (en rouge) et les munitions restantes. Lorsque le chargeur est vide, il se rechargera automatiquement, mais vous avez peut-être intérêt à le faire manuellement pour éviter de vous trouver sans défense sous le feu ennemi. Appuyez sur **RB** à tout moment pour recharger manuellement.



En combat vous trouverez souvent des armes rangées ou jetées. Tenez-vous sur une arme et maintenez enfoncée **RB** pour la scanner. Si l'arme correspond à l'une de vos armes actuelles, le fait de la scanner augmentera votre stock de munitions. Si l'arme ne correspond pas, alors le fait de la scanner l'installera comme arme utilisée. L'arme utilisée au moment du scan sera jetée, mais elle

restera par terre pour être scannée de nouveau, tant que le chargeur contient au moins une balle.

Remarque : s'il reste des ennemis une fois toutes les munitions disponibles utilisées, il arrivera que vous ne puissiez pas continuer la partie. Veuillez aller au menu de pause et sélectionner POINT DE CONTRÔLE ou RECOMMENCER pour réessayer.

GRENADES

En plus du système d'armement BLADE, vous avez aussi deux types de grenades : les grenades à main et les émetteurs IEM. La grenade utilisée peut être changée avec la touche directionnelle **+** comme affiché en bas à droite de l'écran. Comme pour les armes BLADE, vous pouvez trouver des grenades sur le terrain et les ramasser en maintenant enfoncée **RB**.

Appuyez sur la touche **Y** pour lancer une grenade dans la direction indiquée par le réticule au centre de l'écran.

AMÉLIORATION DES ARMES

Quand une arme a le plein de munitions, le fait de scanner ou de ramasser la même arme permet d'améliorer l'arme, augmentant sa puissance et la capacité du chargeur. Les améliorations d'armes affectant l'arme en cours d'utilisation peuvent aussi être trouvées sur le terrain et scannées de la même manière.

Remarque : lorsque la **DIFFICULTÉ** est réglée sur **NORMAL** ou plus difficile, les armes peuvent aussi être diminuées si le personnage meurt.

SYSTÈME D'ARMEMENT BLADE

Le système d'armement BLADE (Balistique Logique À Duplication Énergétique) est le résultat de la recherche de la DARPA dans le domaine des matériaux programmables avancés. Fondé sur une unité programmable centrale, l'extérieur de l'arme peut prendre diverses formes ; cependant, des limitations de mémoire ne permettent le stockage que de trois configurations. La nature expansive du matériau programmable employé dans le système BLADE permet de reproduire des armes de tailles différentes, depuis les pistolets jusqu'aux armes lourdes comme les lance-roquettes.

VISÉE

Maintenez enfoncée **L1** pour viser. Une fois aligné sur un ennemi, le réticule devient rouge.

Lorsque la **DIFFICULTÉ** est réglée sur **RELAX AUTO**, la visée de votre arme se verrouillera automatiquement sur les cibles à proximité tant que **L1** est maintenue enfoncée, rendant plus facile l'élimination d'ennemis en formation serrée.

Viser avec un fusil de sniper donne une vue nettement plus proche. Le réticule devient rouge lorsqu'il est aligné sur une cible. Appuyez sur la touche **T** pour zoomer encore plus.



SE METTRE À COUVERT

Quand vous vous approchez de certains obstacles et de certains murs, l'option pour se mettre à couvert s'affichera comme une icône d'action. Appuyez sur la touche **X** pour vous cacher derrière un obstacle et l'utiliser comme bouclier. Vous pouvez bouger vers la gauche et vers la droite sans quitter la couverture. Cependant, viser les ennemis vous laissera partiellement à découvert, il est donc recommandé d'attendre d'avoir un tir sûr.

Éloignez-vous de l'obstacle pour sortir de la couverture, ou appuyez sur la touche **X** et utilisez en même temps le joystick gauche pour rouler, courir ou sauter par-dessus de petits obstacles, selon la direction d'où vous partez.

Lorsque vous sortez de couverture en appuyant sur la touche **X**, vous pouvez aussi appuyer sur **L1** pour activer le mode RS manuel. Vos sens s'aiguïseront et le temps se ralentira vous donnant un avantage de survie alors que vous êtes sous le feu ennemi.



LES STATUES DE PANGLOSS

Un peu partout dans le terrain de jeu sont cachées de petites statues en or appelées statues de Pangloss. Si vous en trouvez une, assurez-vous de la frapper. Le nombre de statues de Pangloss trouvées s'affichera dans l'écran des résultats.

TURBO

L'ARS est équipée d'un turbo qui vous permet de dérapager vers l'avant à grande vitesse et de franchir des zones étroites. Appuyez sur **LT** pour faire un turbo et contrôlez la direction avec le joystick gauche. Faites attention à la jauge de température car le turbo s'arrêtera dès que l'armure sera en surchauffe. D'autres fonctions ne seront plus disponibles lors du refroidissement de l'armure.



Pendant le turbo, vous pouvez appuyer sur **R2** pour déclencher le mode RS. Cela peut vous aider à vous diriger précisément à travers des concentrations d'ennemis.

CHARGES EXPLOSIVES

Il pourra arriver que vous vous trouviez face à un obstacle qui devra être démolé en utilisant plus de force qu'une arme normale. Lorsque l'icône d'action Poser des explosifs s'affichera, appuyez sur la touche **X** pour placer une charge et régler le détonateur.



Pour déclencher le détonateur à distance, appuyez sur les touches **LT** et **RT** en même temps. Assurez-vous d'être en dehors de la zone de déflagration ou vous subirez des dégâts importants lors de l'explosion.

SÉQUENCES D'ACTION

Lorsque vous vous battez contre des ennemis plus forts, il peut arriver que vous ayez l'opportunité de faire une action spéciale sous la forme d'une attaque ou d'une contre-attaque. De telles séquences sont automatisées et sont souvent plus puissantes que les attaques normales, mais elles requièrent que vous saisissiez correctement les commandes affichées à l'écran dans un temps donné.



Les commandes typiques incluent la rotation rapide du joystick gauche ou droit dans la direction indiquée, ou d'appuyer sur une touche de façon répétée jusqu'à ce que la jauge soit pleine. Le temps disponible n'est pas affiché, mieux vaut donc supposer qu'il n'y en a pas à perdre.

ACTIONS CONTEXTUELLES

Plusieurs actions et effets sont disponibles selon les circonstances. Lorsqu'une action devient disponible, le type d'action peut être identifié par l'icône qui s'affiche à côté de l'affichage de la touche **X**. Appuyez sur la touche **X** pour effectuer l'action.



Les icônes contextuelles fréquentes sont les suivantes :



Se mettre à couvert

Mettez-vous à couvert derrière un obstacle ou un mur.



Sortir de couverture

Franchissez, roulez ou courez en vous éloignant de l'obstacle.



Poser des explosifs

Préparez une puissante charge explosive.



Assistance médicale

Faites une injection d'urgence de soin à un allié blessé. Les alliés ayant besoin d'aide sont identifiés par l'icône. **⊕**



Ouvrir un conteneur

Donnez un coup de pied pour en révéler son contenu.



Utiliser terminal

Sert à ouvrir les portes et à contrôler les machines.



Commander la tourelle/Quitter la tourelle

Les tourelles ennemies peuvent être utilisées une fois que leur opérateur a été neutralisé.



Monter/Descendre

Certaines zones ne sont accessibles que par des échelles et d'autres moyens improvisés.

©SEGA. SEGA, and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.