

The Desert Of Despair : Electronic Manual



- Page 2 : Avertissement
- Page 3 : Histoire
- Page 4 - 5 - 6 : Infos
Ennemis
- Page 7 - 8 - 9 : Infos Armes
- Page 10 - 11 - 12 - 13 - 14 :
Habilités de Lara
- Page 15 : Autres Conseils
- Page 16 : Fin du Manuel



Avertissement

Attention ! Ce jeu ne dispose pas de fonction de sauvegarde automatique, il est donc conseillé de sauvegarder régulièrement.



Consultez le PEGI :



Histoire

Tout le monde le sait, survivre dans le désert est très difficile; l'eau est rare, le soleil est meurtrier ...

Lara se réveille dans un village occupé par des ninjas mélomanes à l'humour plus que douteux; ils semblent étrangement modernes, et sont de vrais spécialistes en ce qui concerne le domaine du camouflage et de la discrétion.

Leur village a été dévasté par les ravages de la guerre pour l'eau, car ces ninjas se font la guerre à eux-mêmes le jour et sont toujours partants pour une bonne bagarre. La nuit, le désert devient une véritable source d'eau à elle-seule avec plusieurs points d'eau jaillissants.

Lara devra donc tenter de survivre à travers différents environnements désertiques et trouver les ressources d'eau de ces lieux tout en résistant à la dépression et à la fatigue, avant de finalement attendre la nuit et trouver un moyen de s'échapper du Désert Du Désespoir.

Infos Ennemis

- Ninja Blanc : Il s'agit de l'ennemi le plus commun de l'histoire. Il est très doué pour se cacher ou pour attaquer par surprise. Son Uzi est moins efficace que son épée. En groupe, il devient encore plus efficace. Mais une explosion viendra facilement à bout de lui.

Niveau PV : ***

Niveau Danger : ***

- Ninja Rouge : Cet ennemi est beaucoup plus coriace que les autres ninjas. Il est même plus rare à rencontrer et dirige souvent une escorte de Ninjas Blancs. Il est un peu moins agile, mais sait se protéger avec son épée. Une bonne salve de munitions viendra à bout de lui.

Niveau PV : ****

Niveau Danger : ****



Infos Ennemis

- Phacochère : Etrangement, il existe de nombreux phacochères dans le village dévasté. Seraient-ils la preuve d'une récupération abondante d'eau ?

Niveau PV : **

Niveau Danger : **

- Petit Scorpion : Rien à dire sur eux, on les trouve dans le désert et dans les cavernes. Leur nombre insignifiant de PV les rends aussi fragiles que les chauves-souris, une balle devrait venir à bout d'eux.

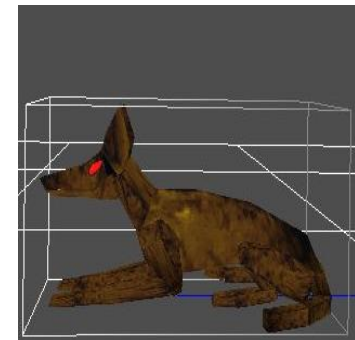
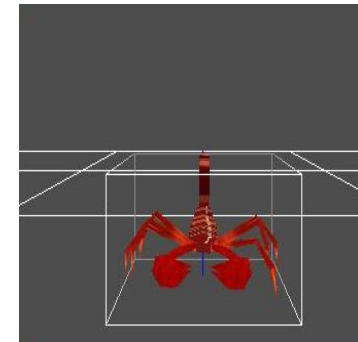
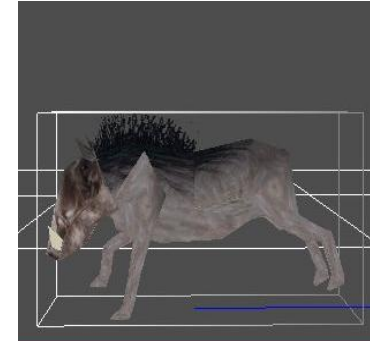
Niveau PV : *

Niveau Danger : *

- Chacal : Les chacals vivent généralement en meute. Lorsque que l'un d'eux se retrouve seul, il est moins efficace. Un groupe de chacals reste dangereux, mais ils ne peuvent pas atteindre de lieux en hauteur.

Niveau PV : **

Niveau Danger : ***



Infos Ennemis

Vautour : En terrain désertique, il n'est pas rare de rencontrer un ou deux charognards ... Surtout quand ils n'ont rien eu depuis plusieurs jours ! Les vautours sont dangereux dans des lieux en hauteur et peuvent faire tomber les aventuriers imprudents.

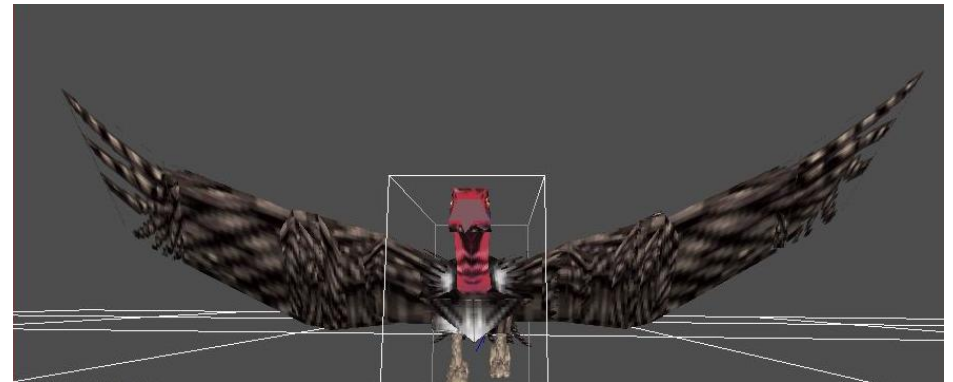
Niveau PV : **

Niveau Danger : ***

??? : Cette créature géante est totalement insoupçonnée. Il est rare d'en rencontrer. Leur puissance est effrayante. On n'ose pas imaginer ce qui se passerait si on en rencontrait plusieurs à la fois. On sait cependant qu'elle a peur du feu.

Niveau PV : ???

Niveau Danger : *****



Infos Armes

- Pistolets : Il s'agit de l'arme de prédilection de Lara. On trouve de nombreuses munitions de cette arme.

Puissance : **

Vitesse : ***

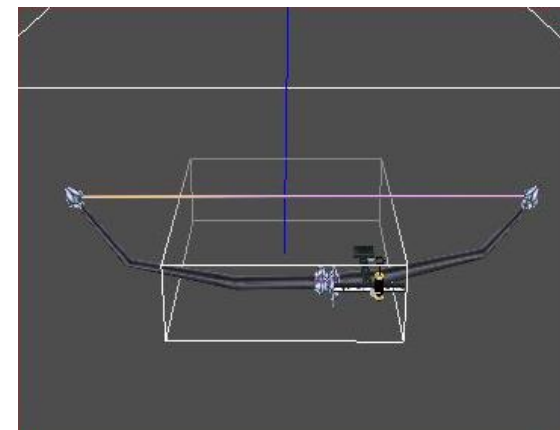
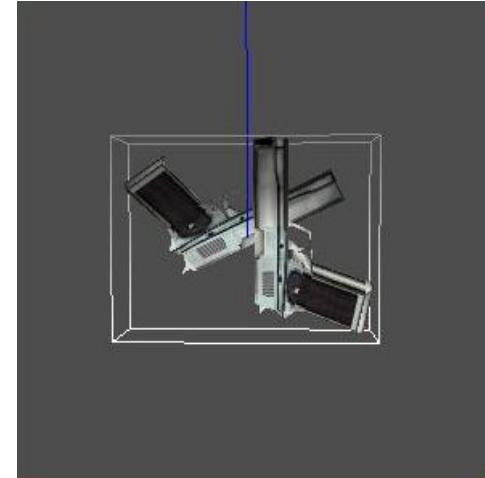
Particularité : Les munitions réapparaissent après épuisement.

- Arc : Cette arme sous-estimée à été adoptée par les chasseurs. Elle deviendra probablement le symbole de Lara dans cette aventure. L'arc nécessite de la concentration, sauter pendant un tir affaiblit donc le taux de réussite du coup. Cependant, une flèche peut toucher 2 ennemis en même temps.

Puissance : ***

Vitesse : *

Particularité : L'arc accepte plusieurs types de munitions : Les flèches normales, empoisonnées et explosives. Il peut aussi être combiné avec un viseur laser.



Infos Armes

- Grenades Mk-NDI : Ces grenades sont très puissantes et utiles pour les groupes d'ennemis. Mais elles sont très rares. Attention à ne pas se faire exploser avec !

Puissance : *****

Vitesse : **

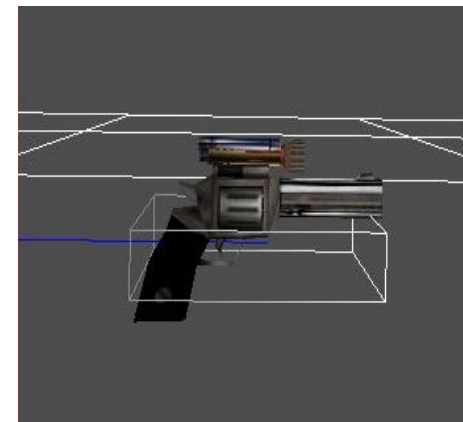
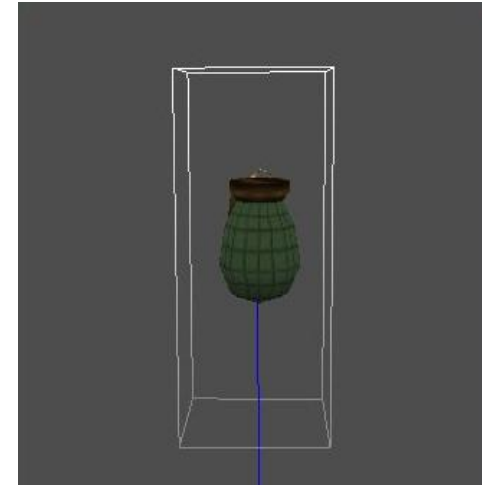
Particularité : Les grenades sont de 3 types : Normales, Fragmentations et Mortelles (Lourdes à l'utilisation).

- Revolver (Wes-44) : Une arme que Lara connaît bien et réputée dans l'Ouest. Comme l'Arc, il peut être combiné avec un viseur laser, il dispose d'une meilleure vitesse.

Puissance : ***

Vitesse : **

Particularité : Peut être combiné avec un viseur laser.



Infos Armes

- Arme de Commando Perdue : On raconte que cette arme aurait appartenue à un commando mort en mission. Il s'agit de la meilleure arme du jeu. Son incroyable puissance et vitesse donnent un air badass à son porteur.

Puissance : ****

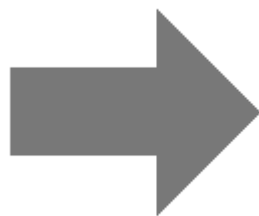
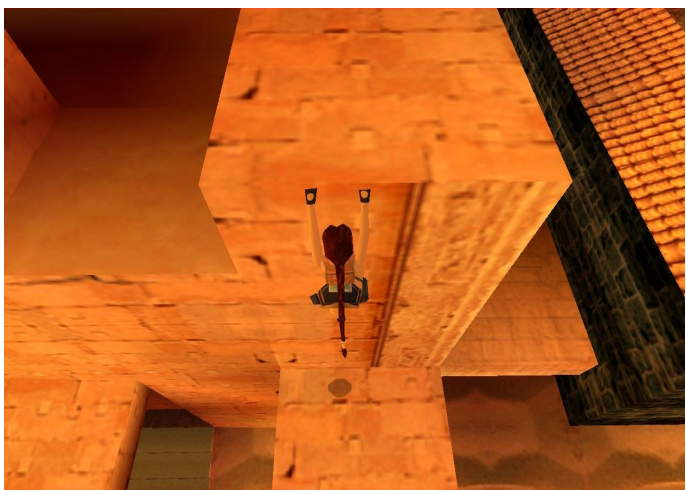
Vitesse : *****

Particularité : Cette arme dispose de plusieurs types de munitions, elle est très dure à manier, les débutants utilisent des munitions **normales** moins précises que les munitions de **commando**.



Habiletés de Lara

Dans cette aventure, Lara est plus agile et plus rapide :



Son déplacement suspendu aussi :

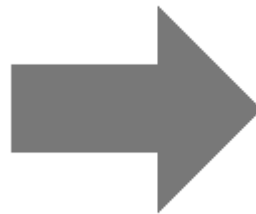


Habiletés de Lara

Pour effectuer cette action, appuyez sur « Dash ».

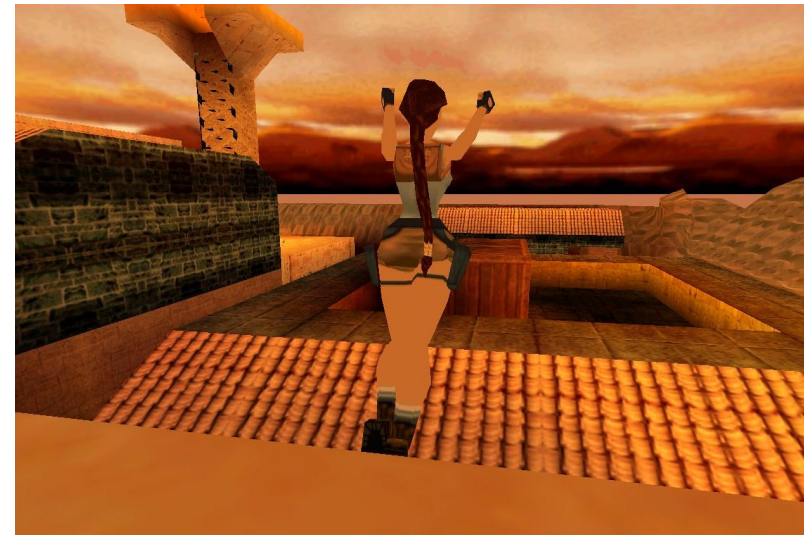
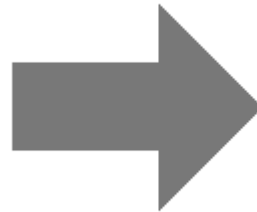


Pour effectuer cette action, appuyez sur « Jump ».



Habiletés de Lara

Lara dispose d'un nouveau mouvement :



Pour effectuer ce mouvement, appuyez sur « Down ».

/! : Ce mouvement nécessite un peu de maîtrise, il est donc conseillé de s'entraîner un peu avant de l'utiliser si vous ne voulez pas vous retrouver à faire une chute ou une « retournette ». Rien n'oblige Lara à utiliser ce mouvement dans cette aventure, mais cela permet d'aller un peu plus vite et de gagner du temps.

Habiletés de Lara

Conduire la Jeep :

Accélérer : « Action »

Freiner : « Jump »

Activer Marche Arrière/Avant : « Dash » ou
« Walk »

La Jeep peut rouler dans l'eau ou les
sables mouvants. Mais attention aux
chutes !

La Jeep est un moyen utile
d'économiser ces munitions et de
tuer plusieurs ennemis rapidement.



Habiletés de Lara

Crafting :

Depuis ses aventures, Lara a appris à survivre et à confectionner des armes ou des outils à partir de matériaux. Il en existe de plusieurs sortes. On en trouve 3 par environnements. A vous de les trouver pour gagner des prix spéciaux !



Autres Conseils

Choisir en Ciel et Terre :

Parfois, une bonne étude du terrain peut être un avantage considérable. C'est pourquoi il faut savoir choisir l'environnement à exploiter :

A terre, vous êtes protégé par les édifices (Maisons, dunes, caisses ...) mais êtes moins efficace pour attaquer tandis qu'en l'air vous obtenez un meilleur avantage sur vos ennemis mais vous êtes plus exposé au danger (Poste de Sniper). N'oubliez pas : être en l'air permet d'observer le paysage et de mieux le comprendre; mais c'est tout ce qui se passe en bas qui est important.

Il existe de nombreux endroits permettant de passer entre le sol et les toits, à vous de les repérer.

Explorer :

Un désert, c'est vaste ... Une exploration est donc nécessaire, cela permet de trouver du matériel ou d'autres objets utiles; ne passez pas à côté ou vous aurez du mal à les retrouver. Vous pourriez peut-être même trouver un raccourci en explorant bien !

Economiser ses items :

Rien ne vous force à tuer tous vos adversaires, même si votre instinct de survie vous le dicte. Ne pas tuer ses ennemis permet d'économiser ses munitions. Pourquoi ne pas essayer de prendre une torche en feu pour s'éclairer dans les endroits sombres plutôt qu'avec des fusées éclairantes ?

Jouer à l'aise :

Afin d'avoir une bonne expérience de jeu, il est conseillé de jouer dans une pièce bien éclairée. Jouer dans le noir rend les rayons du désert très lumineux et les caves très sombres.

Et surtout n'oubliez pas jouer avec une bonne qualité de son (Casque, écouteurs, chaîne audio ...), vous n'êtes pas non plus un de ces ninjas mélomanes mais la musique joue un rôle important dans ce jeu, vous aurez une meilleure expérience avec ces accessoires.

Fin du Manuel

Merci d'avoir lu, et merci à tous les participants de ce jeu.
Qu'ils soient créateurs d'objets, de textures, de musiques, de sons ou même joueurs / aideurs.

Juin 2014