



Course Aux Armements Par JesseG

Version Française

Important: Il vous faut Windows 10 (ou plus) pour jouer. Si vous avez un message que "MSVCP140_AMOTIC_WAIT.dll" vous manque, veuillez télécharger :

https://aka.ms/vs/17/release/vc_redist.x86.exe

Pour jouer en français au lieu d'anglais, dans le jeu veuillez choisir "Options", puis "Change Language", appuyez sur gauche ou droite pour sélectionner "Français" (en blanc), puis choisissez "Apply".

Contenu:

1. Histoire
2. Conseils généraux
3. Les armes
4. Problèmes Connus
5. Crédits

1. Histoire

Si vous n'avez pas encore entendu l'histoire dans laquelle Lara a obtenu ses pistolets spéciaux qui ne manquent jamais de munitions, c'est peut-être parce qu'elle n'utilisait pas exactement le meilleur jugement pendant cette période.

Il y a de nombreuses années, peu après que Lara ait été désavouée par sa famille, elle avait du mal à joindre les deux bouts, sans parler de se faire un nom. Elle avait du mal à trouver des pistes par elle-même et avait peu à montrer pour les voyages qu'elle avait faits à travers le monde. Pendant une de ces sorties, Lara a rencontré un homme utilisant un étrange type de fusil qui pouvait geler un piège ou une créature à sa place pendant un certain temps. Il a vu Lara et l'a blessée accidentellement à la main. En guise d'excuse, il l'a invitée à rejoindre une sorte de groupe à la recherche de sensations fortes auquel il appartenait, chaque membre recevant sa propre arme unique et puissante. Il a promis l'accès à une mine de connaissances, des opportunités pour de nombreuses aventures, une répartition de toutes les récompenses trouvées, une maison où elle pourrait se sentir chez elle et leur dernière invention: deux pistolets qui ne manquent jamais de balles.

Sentant qu'elle n'avait pas d'autres options, Lara a accepté à contrecœur. L'homme l'a emmenée dans une place étrange qui était encastrée dans les collines d'une région reculée d'Italie. Ils ont commencé à se lancer dans des aventures ensemble, mais après avoir vu plusieurs mauvais signes - aucun contact avec le monde extérieur, murmures d'étranges rituels spirituels et croyances, beaucoup de demandes pour les dîmes - Lara décide qu'elle en a assez et met en place un plan de sortie...

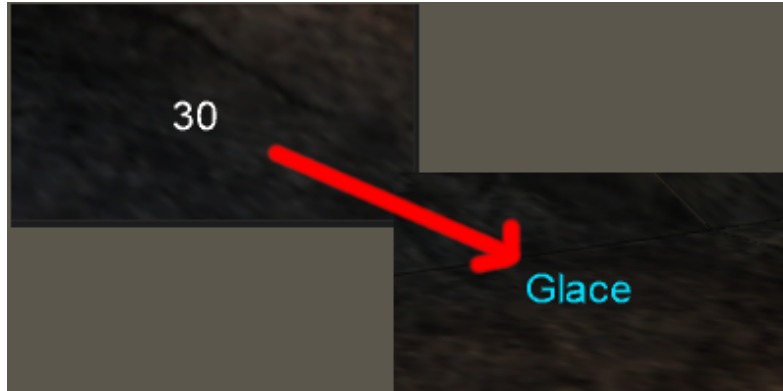
2. Conseils généraux

Voici quelques notes sur le jeu de cette aventure qui peuvent être en dehors de ce à quoi vous êtes habitué dans un niveau de Tomb Raider:

- Lara peut empiler des blocs les uns sur les autres, et elle peut pousser/tirer ces piles.
- Lara peut utiliser la plupart des rebords diagonaux.
- Lara peut se balancer sur des barres parallèles. Appuyez et maintenez ACTION dans les airs pour en saisir une. Relâchez ACTION ou appuyez sur SAUTER et Lara sautera vers l'avant de la barre.
- Appuyez sur SAUTER et HAUT lorsque vous êtes accroupie devant un rebord pour que vous sortez dans cette direction.
- À la fin des barres de singe, continuez à pousser HAUT et Lara sera transférée sur une échelle au-dessus, s'il y en a une.
- Au bas d'une échelle, continuez à pousser BAS pour passer à des barres de singe en dessous, s'il y en a.
- Appuyez sur SPRINT lorsque vous êtes accroupie pour rouler.
- Vous ne pouvez utiliser aucun des véhicules que vous voyez dans ce niveau (désolé!). Vous ne pouvez pas non plus grimper sur les étagères.

3. Les armes


Chaque arme de cette aventure a un effet spécial qui aidera Lara à progresser. Les munitions ne sont ni nécessaires ni consommées quand elle utilise un effet spécial. Lorsque Lara tient une arme, elle visera une cible si elle peut y utiliser un effet spécial. Pendant ce temps, vous verrez que le compteur de munitions change pour indiquer qu'un effet spécial sera utilisé et qu'aucune munition ne sera consommée:



Notez que des munitions sont nécessaires pour utiliser des armes sur des ennemis mortels (c'est-à-dire ceux qui ne sont pas des squelettes).

Vous trouverez ci-dessous les armes que Lara trouvera dans cette aventure:

- Pistolets - munitions illimitées
- Fusil de chasse - arrêtez un piège ou un ennemi en place pendant une courte période
 - Une barre bleue apparaîtra pour indiquer le temps qu'il reste.
 - Vous ne pouvez arrêter qu'une chose à la fois.
 - Arrêter des pièges ou des ennemis immortels (les squelettes) ne nécessite pas de munitions.
- Uzis - transformez l'eau en glace ou éteignez un objet inflammable
- Revolver - Lara se téléporte vers un nœud de téléportation actif
 - Le nœud doit être activé en premier. Lara peut toucher un nœud inactif (blanc) avec son corps et il clignotera et deviendra actif (violet).
 - Cette capacité peut également être utilisée avec le viseur laser pour une téléportation à plus longue portée.
- Lance-roquettes - utilisez sur un nœud de gravité (vert) pour réduire la gravité de Lara pendant une courte période
 - Une barre verte apparaîtra pour indiquer le temps qu'il reste.
 - Lara peut sauter et chuter plus haut lorsque cet effet est actif.
- M16 - dégelez la glace ou enflammez un objet inflammable

	Nœud de téléportation inactif
	Nœud de téléportation actif
	Nœud de gravité

4. Problèmes connus

- Si vous essayez de charger le jeu mais qu'il revient à l'écran titre, cela signifie que votre ordinateur n'a pas assez de mémoire pour lancer le jeu.
- La caméra peut parfois se coincer derrière certains objets ou coins. Si le bouton Regarder ne vous aide pas, essayez d'utiliser les jumelles ou d'enregistrer et de recharger.
- Parfois, Lara peut s'agripper à des rebords sous des pentes un peu trop hautes, l'empêchant de bouger. Vous n'avez qu'à relâcher et appuyer à nouveau sur Action pour saisir à la bonne hauteur.
-

5. Crédits

- Bêta-testeurs:
 - Dutchy
 - nerdfury
- Textures:
 - BTB2010
 - BTB2008
 - BTB2014
 - Simple Lava Texture 512x512 Pixels par Sabatu
 - Bathroom HQ Textures par -=DeMoS=-

- Objets:
 - BTB2010
 - Horizon par LoreRaider LGG
 - Style TR Origins Outfit par LGG-PRODUCTION
 - Skeleton par TifaNazah
 - Female Soldier par A_De
 - 3 Chairs par Trinity
 - 3 Louvre Table Set par October
 - 3 Twin Size Beds par3D
 - 3D Curtains par Trinity
 - 3D manor banisters par !Lara Croft!
 - Ducati (TR Legend Style) par TifaNazah
 - Monkey to Overhanging Ladder Move (TRNG) par Krystian
 - Plague Doctor (Horseman) par Sponge
 - Computer Work Station par trplayer
 - PC desk par trplayer
 - Crystals 2 par Trinity
 - Flower Pack par Dino
 - Angel Statue par Mrshina
 - Woman Statue II par Trinity
 - Underwater plant pack par Dino
 - Lush palm trees par teme9
 - Moving Green Grass par Jesus C. Croft
 - Car Set - AutoSet par Sponge
 - Fountain par C/y
 - Bedroom Mirror par Trinity
 - Kids Room 1 - Pink par ligufaca
 - Puna Queen Enemy par Golden Dawn
 - Small Bathroom par Horus-Goddess
 - Furniture Set par Bibi
 - Kitchen, Bedroom, Stairs set par Horus-Goddess
 - Modern Fridge par Trinity
 - New Dining Set par usuki_frenzist
 - Fallen Books and Scattered Pages par mike quahe
 - Pianoforte A Coda par White Tiger
 - TV par Trinity
 - Washing Machine and Tumble Dryer par Teeth
 - Barrels 2 par Trinity
 - Static Bottles par mike quahe
 - Tresen mit Barhockern // Western Bar With Stools par Miss Kroft
 - Old stuff (statics pack) par A_De
- Audio:
 - Free (Waltz Mix) par JesseG
 - Free (Orchestral Mix) par JesseG

- Tous les autres chansons de BTB2010
 - Moteur:

Ce jeu est basé sur le moteur TombEngine (TEN), et l'auteur remercie ces contributeurs:

 - Développeurs: MontyTRC, Troye, Raildex, ChocolateFan, TokyoSU, Sezz , squidshire, Krys, Stranger1992, Gancian, MoonYeah, Joey79100, Lwmte, Kubsy, Adngel
 - Testeurs: Caesum, Joey79100, LGG_PRODUCTION, Kamillos, Kubsy, Remrem, Roli, Lore, Stranger1992, adngel
 - Objets: SrDanielPonces, Sezz, Kamillos, GeckoKid, Naotheia, Stranger1992
- Important:** Le moteur est encore dans un état bêta, et l'auteur a fait des modifications spécifiquement pour ce niveau. Alors, ce jeu n'est ni une représentation des normes ni des visions de TEN, et l'auteur accepte toute responsabilité pour tout problème lié à ce jeu.
- TombEngine est un projet open source. Dans l'esprit de collaboration, l'auteur a mis le code source pour Course Aux Armements ici :
<https://github.com/wolfcheese/ArmsRace>
- Un grand merci également à ceux qui ont contribué à la suite d'outils TombEditor, qui ont été utilisés pour créer ce niveau.
 - Tout contenu non mentionné ci-dessus est probablement par Core Design. Veuillez contacter l'auteur si des attributions manquent dans cette liste.