



STEAVE ZERO

Table of Contents

500 Years In The Future	2
Installation	3
Become One With The Machine	4
Controlling Your Slave	4
Mouse Controls	4
Keyboard Controls	5
The Game Screen	6
Game Menus	6
Main Menu	6
In-Game Menu	10
Ammunition	11
Health	11
Hints and Tips	12
Slave Zero's Weapons	13
Ballistic Weapons	13
Energy Weapons	14
Missile Launchers	14
The Opposition	15
Conventional Military Forces	15
Sentinel-Class Assault Units	16
The First Mission	18
Credits	19
Customer Service and Technical Support	24

500 Years In The Future

The **SovKhan** rules the First Corporate Dynasty with an iron fist from the staggering vertical city, **Megacity 51-9**. A powerfully productive military/industrial complex, 51-9 spews mysterious and lethal pollutants into the surrounding countryside, creating a flood plain miles deep in stagnant toxic waste. The **Guardians**, descendants of an ancient clan of warrior priests known for their strength of mind and body, have sworn to destroy the unholy Megacity 51-9 and bring down the tyrannical SovKhan. Banished now to "the suck," the complex of sewage utility conduits, the Guardians have constructed a hidden installation that could provide a new base of attacks. But the fearless Guardians are no match for the SovKhan's evolving army of inhuman sentinels and giant, destructive slaves. The war machines are "grown" from a combination of cybernetic embryos, metal exoskeletons, and the mysterious neutronium (NTR95879) growth compound, **Dark Matter**. In twelve hours, the embryonic cyberslaves will complete their gestation cycles and emerge from the tanks combat ready -- thanks to the work of the mysterious Dark Matter.

What the Slaves lack is the strength and intelligence of the Guardian's will. What the Guardians lack is the scale and power of a giant robot. Most human minds are too weak to control a Slave, but the rigorous training practiced by the Guardians might prove the exception.

The Guardians have managed to steal one Slave unit, and have chosen their best—**Chan**—to try to pilot it, to achieve the perfect melding of man and machine. You are the last hope of the Guardians, and, perhaps, of Humanity. You must master the first of these combat monstrosities. You must become **SLAVE ZERO**.

Installation

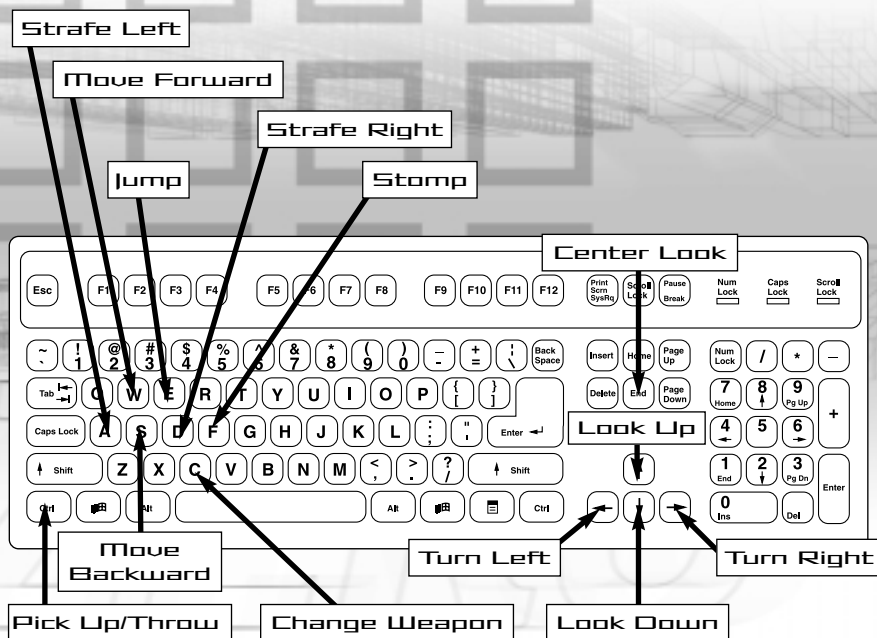
- 1 Microsoft Windows® 95 or Windows 98 is required to play **Slave Zero**.
- 2 Microsoft DirectX™ 7.0 or later is required.
Slave Zero will offer you the chance to install the latest version of DirectX if it is not found on your computer.
- 3 **Slave Zero** requires 120 megabytes of hard disk space for a minimum installation or 225 megabytes of hard disk space for a recommended installation, which will also install all of the music files to your hard disk. If you don't do a recommended installation, you will need to keep the Slave Zero CD in your CD-ROM Drive if you want to hear music during your game.
- 4 **Slave Zero** is a 3-D accelerated game, and requires a 3-D Graphics Card to run.
- 5 Insert the **Slave Zero** CD into your CD-ROM drive.
- 6 If you have the Autorun feature enabled, follow the on-screen instructions for installation. If you do not have Autorun enabled, click on START, then click on RUN and type the following into the dialog box: "D:\AUTORUN" Click the OK Button. Replace 'D' with the appropriate letter for your CD-ROM drive. Follow the on-screen instructions.

Becoming One With The Machine

Controlling Your Slave

You can control **Slave Zero** via a Joystick or the Keyboard and Mouse. The default Keyboard and Mouse controls are listed on these two pages.

While you can configure the controls to exclusively use the keyboard, we highly recommend that you try the default controls. They will give you the maximum sensitivity and control.



Mouse Controls

Look Left:	Move the mouse to the left.
Look Right:	Move the mouse to the right.
Look Up:	Move the mouse forward.
Look Down:	Move the mouse back.
Fire Hand-Held Weapon:	Left Mouse Button.
Fire Rocket Launcher:	Right Mouse Button.
Hand to Hand Combat:	When Slave Zero is close to an Enemy Slave, press the LEFT Mouse button to punch the enemy. However be warned, despite it being an effective attack it leaves you open to ranged fire from other Enemy Units.

Keyboard Controls:

Move Forward:	W
Move Backward:	S
Strafe Left:	A
Strafe Right:	D
Jump:	E (Most useful when combined with Forward, Backward, or Strafing movement.)
Pick Up Object	Control
Throw Object:	Control
Change Hand Weapon:	C
Stomp:	F
Turn Left:	Left Arrow
Turn Right:	Right Arrow
Look Up:	Up Arrow
Look Down:	Down Arrow
Center Look:	End
Quick Save	CTRL-S
Quick Load	CTRL-L

(Quick Save and Quick Load allow you to save or load a game without using the menu. Quick Load will load the game you've Quick Saved. Using Quick Save will overwrite your previous Quick Saved game.)

The Game Screen

Slave Zero's main screen contains some important information

Enemy Health:

If you are fighting a notable enemy, a health bar will appear along the top of your screen. This shows the state of your enemy's health.

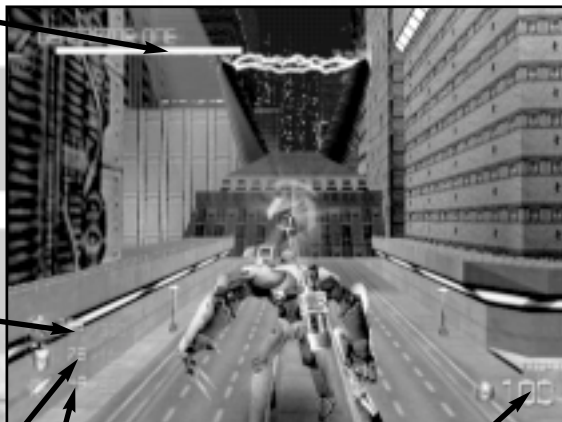
Slug Ammo:

How many shots you have for your ballistic weapon.

Energy Cells: Ammo supply for your energy weapons.

Rockets: How many rockets you have left.

Health: Your state of health. If this reaches zero, your Slave is destroyed and you are dead.



Game Menus

Navigate the game menus by using the **Up** and **Down** arrow keys or your mouse. Left-Click (or press **Enter**) to select an option, and hit **Esc** to move back to the previous menu.

Main Menu

The main menu appears when you start **Slave Zero**. From here, you'll control your game options and start a new game or load a previously saved game.

New Game

Start a new game by choosing this option. You will have your choice of setting the difficulty level at Easy, Medium or Hard. The harder the difficulty, the tougher the opposition. Click on Back to return to the **Main Menu** without starting a new game.

Load Game

You can load a previously saved game from here. Use your mouse to highlight the saved game you want to load and then left-click on **Load Game**. You can also delete old saved games by highlighting them and then left-clicking. Back will return you to the **Main Menu**.

Options

You can set a variety of Audio, Video and Control options from this menu.

Audio

Controls how your game will sound. Here's a quick rundown on what you can change:

SFX Volume: This slider will raise or lower the special effects volume.

Music Volume: Adjust the volume of the background music.

Audio Mode: You can choose from four Audio Modes: **No Audio** (Turns all the sound off), **SFX Only** (Will only play special effects sounds), **Music and SFX** (Will play the full array of music, ambient, and special effects sounds) and **Ambient and SFX** (This options plays everything but the background music.)

Reverb Enable: Turns reverb on and off, if the audio hardware supports it.

Audio Hardware: Allows you to turn Audio Hardware Support on and off, if the audio hardware supports it.

Reinitialize Original Settings: Returns all audio settings to the factory defaults

Video

This menu controls how your game will look.

Video Mode: Tell **Slave Zero** which video card to use (if your computer has more than one card installed).

Resolution: Cycles through all available resolutions. The higher the resolution, the more system resources it takes to run, so don't crank this up unless you have a fast machine and 3D card.

Gamma: Adjusts the gamma or brightness level.

Viewport Size: You can increase the performance on lower-end machines by reducing the Viewport Size.

True Colour Textures: Turns the true colour textures on and off.

Clip Range: This allows you to change the clipping plane for the game. Clip range can be Near, Normal or Medium.

M.R.G.: This allows the user to change the Multiple Resolution Geometry on the models. This is set to off as the default. If you have a lower-end machine, you can turn this on for a slight performance increase.

Bump Mapping: Turns Bump Mapping on and off. This isn't selectable unless your 3D card supports it. **Slave Zero** supports both embossing and environmental Bump Mapping.

Shadows: This turns the shadow maps of the world on and off.

MIP Mapping: Turns MIP Mapping on and off.

Wait For Vsync: This option syncs up the renderer with the monitor's refresh rate. Some 3D Cards might get better visuals with this option on. The default is to set it off, unless you are running at a resolution of higher than 1024x768.

Apply Changes: Applies your changes to Video Mode and resolution changes. All other video options are automatically adjusted when you make a change to them.

Restore Defaults: Returns all video settings to the factory defaults.

Controls

Invert Mouse Axis: Switch between On (Move the mouse **UP** to look down, move it **DOWN** to look up) and Off (Move the mouse **UP** to look up, move it **DOWN** to look down.)

Mouse Speed: This slider adjusts the sensitivity of the mouse movement.

Joystick X Axis: This slider adjusts the sensitivity of the joystick along the X axis.

Joystick Y Axis: As above, but on the Y axis
Analog Input: Switches between Mouse and Joystick control.

Force Feedback: Enables Force Feedback if the control device supports it.

Crosshair: Toggles the aiming crosshair on and off.

First Person View: Switches the game between First Person (On) and Third Person (Off)

Weapon Pickup: You can choose between: **Only Upgrade** (will only pick up a new weapon if it is better than the one you already have) and **All Weapons** (will automatically pick up any weapon you move over and replace the one you have, even if the weapon is worse than the one you already have.)

Configure Controls: This option takes you to the control configuration menu, where you can customize your layout. Each control can have two different keys or mouse control. Hit Return to select the option after you highlight it. A slash will appear; you can enter a second key by pressing the key you want to use. Hit Return again if you want to clear the current control key(s).

Restore Defaults: Restores the factory settings.

Quit

Quits the game.

In-Game Menus

When you access the menus during game play by pressing ESC, you'll find a few more options are available to you. They are:

Resume Game: Returns you to your game.

Restart Level: Restarts you game at the beginning of the current level. If you are on a multi-level mission, you will not start at the beginning of the mission, but at the beginning of whatever level you were on.

Save Game: Saves your current game. Highlight "New Save" and Left-Click on **Save** to save your game, or select a saved game file from the list and click on **Save** to overwrite it with your current position or **Delete** to delete the file. **Back** will return you to the previous menu.

Ammunition

You'll use a lot of ammo as you fight the SouKhan's forces. Each of your different types of weapons uses a different type of ammo. You'll need to stay loaded up on bullets, energy and rockets.

As you move through MegaCity 51-9, you'll find reloads scattered around. Just move over them; if you're low on that type of ammunition, Slave Zero will scoop it up. If you don't need it, it will stay on the ground for future use.



Slug
Reloads



Energy
Reloads



Missile
Reload

Health

Fighting the SouKhan's forces is harmful to your health. The more you fight, the more damage your Slave will sustain. It's unavoidable. Fortunately, it's not unrepairable. Health come in two sizes: small, which restore 20 health, and large, which restore 100 health. Move over them to use them, just like Ammunition Power-Ups.



Small
Health



Large
Health

Hints and Tips

Picking Up and Throwing Things

- ❑ To pick up an object, stand close to it, and move your cursor over what you'd like to pick up. When the cursor turns red, press the Control key to pick up the object. To throw it, aim at something, and press Control again. You can pick up (and throw) people, cars, and building debris, such as steel girders. The girders make excellent clubs!

Destroying Buildings

- ❑ Most of the smaller building and structures are destructible. Your cursor will turn red when you target a building that can be destroyed. Use your weapons, or move close and punch (Left Mouse Button) the building to destroy it. Power-Ups are often hidden in buildings, so it pays to check each one.

Conserve Your Power-Ups

- ❑ Don't squander your Ammunition and Health Power-Ups; try to get the maximum value from them. Don't move over a Slug Reload if you are only down a few bullets. Instead, wait until you are down 40 or 50 rounds, and then go back and get it. This is especially important for the health power-ups. Don't use a Large Health Power-Up until you are down 30 or more health. Otherwise you will waste most of its effect.

Slave Zero Weapons

Your Slave starts with a hand-held Avenger Cannon and a shoulder-mounted Shrieker Rocket Launcher. As you progress, you'll find other weapons systems. You can only carry one ballistic weapon, one energy weapon, and one missile launcher at any given time. Here's a look at some of what you might get your robotic hands on; there are also more weapons of unguessable power in the Soukhan's vast armory for you to discover.

Ballistic Weapons

AVR-9 "Avenger" Light Slug Cannon



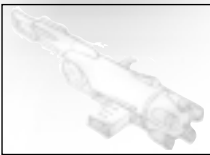
The Avenger cannon is useful for attacking lightly armored enemies in quick, surgical strikes. While the damage is light, repeated hits can take down a lot of your foes.

IR-9000 "Iron Roar" Assault Cannon



This assault cannon fires 100mm shells at a very high rate of fire. This weapon is a tried and true system that has operated reliably in a wide variety of climates and conditions. The Iron Roar's name comes from the short burst it fires at each pull of the trigger. It also has a continuous fire mode, activated by keeping the trigger pressed. Warning: This will rapidly exhaust your ammunition supply!

CR-80 "Cyclone" Saturation Cannon

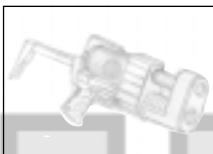


This massive weapon throws an incredible volume of metal down range at your target. It will chew up just about anything. However, it uses even more ammo than the Iron Roar, and you can

quickly find yourself with an empty clip!

Energy Weapons

PPR-2 Plasma Pulse Rifle



This plasma weapon fires a pulse of flash-heated osmium plasma down a linear accelerator towards your target. At launch, the plasma burst is in excess of 7500 degrees Fahrenheit and causes damage to the target by extreme temperature and secondary flash effects.

PS (7) Photon Burst Cannon



An upgrade to the PPR-2, the PS (7) fires a spread of seven small plasma balls in a circular spreading pattern. Although the range is more limited than that of the PPR-2 Plasma Pulse Rifle, the effect is devastating.

Plasma Rail Cannon



The Hellspike fires a single penetrator at an ultra-high velocity, delivering tremendous kinetic impact to your target. It takes approximately two seconds to warm up the rail cannon for each shot. However, the damage potential more than makes up for the slower firing time.

Missile Launchers

SBR-80 "Shrieker" Rocket Launcher



This shoulder-mounted launcher fires an unguided rocket. It delivers a powerful warhead to the target, capable of penetrating up to 800mm of armor at long range. Take care when using this weapon against agile targets, such as Sentinel units.

Stone Dog Guided Missile System



The Stone Dog shoots guided missiles. These missiles carry a larger warhead than a Shrieker rocket, and are very difficult to evade as their internal guidance system homes in on the target.

The Stone Dog is an excellent fire and forget solution to your problems! It may also be fired in non-guided mode by simply pulling the trigger without locking onto a target.

Valhalla Class Rocket Launcher



The Valhalla-Class launcher fires an unguided, fragmenting warhead. The warhead is set to split when it reaches its maximum range, but can also be fragmented early with another pull of the trigger.

Opposition

You will be facing a wide array of foes in your struggles against the SouKhan's forces. The following information should help you come out on top. Here is a run down on known enemy forces you are likely to encounter. Keep your eyes open; there are more types of enemies out there!

Conventional Military Force

Most conventional military forces should provide little threat to you as you pilot Slave Zero. As they are considerably less armored and generally less maneuverable than your Slave, you should be able to take them out quickly. Make sure you do, as some of them carry powerful weapons.

M-99 "Reaper" Main Battle Tank

The M-99 is the standard tank for the SovKhan Imperium. Useful in a wide variety of roles, the Reaper mounts a Penetrator Anti-Armor Cannon. This unit is powered by ducted fans that allow it to move easily over water and broken terrain.

CAV-4 "Wolf" Close Assault Vehicle

The standard Infantry Fighting Vehicle, the Wolf carries six battle-armored infantry at high speed across the battlefield. It also carries a FireStreak Missile Salvo Pod, making it a dangerous opponent.

AER-23 "Hyena" class VTOL Gunship



The Hyena is the new top-of-the-line combat VTOL of the SovKham Imperium. Armed with dual FireStreak Missile Salvo Pods and heavily armored, the Hyena is fast and maneuverable. With it's psylink control linkages for the pilot, the Hyena is supremely capable in the hunter/killer role.

FireFly One-Man Gunskimmer

This unit is a unarmored one-man Scout VTOL that is of only limited tactical use on the battlefield. In a city, however, the FireFly can navigate when larger VTOLs cannot. The FireFly's main drawback is its puny weapon system, a single Ripper Light Machinegun.

STV-43C "Manta" Sentinel Assault Transport

The unarmed Manta is used to airlift Sentinels to and from target zones. The Manta can also carry infantry assault pods in place of the grapples that would normally hold a sentinel. Whatever its cargo, the Manta should be a priority target; kill them before they can deliver their deadly payload to your tactical area.

Sentinel-Class Assault Units

The Sentinels are the closest thing to an equal that you'll face on the battle field. Take extra care against these units!

Arbiter Sentinel

The Arbiter was modified from heavy lift suits used for construction. While originally strictly used for crowd control duties, these units have been retrofitted with defense fields to make them suitable for city defense. They carry a 75mm Riot Gun.

Jammer Sentinel



Highly maneuverable, the Jammer is the ideal raider or pursuit unit. While only lightly armored, the Jammer carries formidable armament in the form of a Plasma Pulse Rifle.

Regulator Sentinel

The Regulator is the standard mass-produced warsuit of the SovKhan's armed forces. Armed with a Shrieker Rocket Launcher, the Regulator can function in virtually every climatic condition.

Titan Sentinel

Massively armored and heavily armed, the Titan is one of the most dangerous units out there. It is well equipped with a Plasma Railgun, a Cluster Missile System, and an Energy Claw system, a mixture that is deadly at any range of engagement!

Piranha Sentinel Warsuit

The Piranha was the first Sentinel Warsuit to be adopted by the SovKhan forces. As such, it lacks many of the sophisticated defensive systems found on later,

more modern Sentinel designs. The Piranha is relatively fast and moderately armored, and is still quite useful as a garrison or second line unit.

Wolf Spider Gun Platform



A new front line unit, the Wolf Spider is capable of delivering a staggering amount of firepower with its RMDS-7 Reactive Mine Dispensing System. It is slower than other types of Sentinel units, but its six-legged design allows it to traverse a wider range of terrain types.

The First Mission

With the Sector Communication Array disabled, the SovKhan won't be able to dispatch any reinforcements to your area of operations. The key to disabling the commo array is to destroy the three Core Generators that feed it power. That's your first mission.

This mission is split into two parts. In the first half, you need to destroy one Core Generator. Once you've accomplished that, you'll be able to move on to the second part. Take your time and get used to controlling your slave. You must become one with the machine in order to survive!

Keep your eyes open for a hidden weapon. As you move through the city, you will spot an opening to your right. Go through it and around until you find the Iron Roar Cannon.

There is another hidden weapon near the start of the second part of this mission, but you'll have to find it for yourself. Search around, and get used to looking in odd corners for hidden bonuses.

You'll run into a Titan Sentinel shortly after you destroy the second generator. Keep your distance, and

pound him when he stops to fire missiles at you. Change position and do it again; keep it up until the Titan is destroyed. Expect a horde of smaller Sentinel units to appear once you've trashed the Titan. Destroy the third generator to move on to the next mission. You've begun the fight against the SouKhan!

Credits

PRODUCER:

Matt Powers

ASSISTANT PRODUCER

Nick Murray

DIRECTOR:

Sean Vesce

LEAD ARTIST:

K. Capelli

PC PROGRAMMING:

Jim Mazrimas

Dave Aufderheide

Kurt Arnlund

Jim Tomasko

Jack Ritter

Jason Leighton

DESIGN:

Jeff Gregg

Mike Wikan

Jason Weesner

ART:

Jeff Wilcox

Stefan Henry-Biskup

Ted Naifeh

Michael Khoury

Trevor Grimshaw

David Gustlin

Chin-Han Hsu

SLAVE ZERO

IN-GAME CINEMATICS:

Lee Petty

Judah Baron

Angus Wilson

Seth Swanson

SOUND DESIGN AND VOICE DIRECTION:

W. Scott Snyder

MUSIC:

Randy Atkins

STORY AND DIALOGUE:

Margaret Stohl

EXECUTIVE PRODUCER:

Steve Ackrich

US PRODUCT MARKETING MANAGER:

Greg Sarraill

STUDIO JUNIOR PRODUCT MANAGER:

Julia Chapman

TOOLS AND INSTALLER:

Eric Tetz

MASTERING:

Luis Rivas

LEAD TESTER:

Sam Newman

ASSISTANT LEAD TESTER:

Ted Tomasko

Jeff Loney

A large, grey, blocky robot with a humanoid form, standing in a cityscape. The robot has a boxy head, a rectangular torso, and thick, segmented limbs. It is holding a pair of pincers in its right hand. The background shows a city with buildings and a grid-like pattern on the ground.

TESTERS:

Greg Akatiff

Donny Clay

Jason Cordero

Erik Johnson

Marie Person

Shawn Shinn

Ben Skelton

P. Tseren Sodbinow

Clayton Wolfe

Christopher D. Reimer

Dan Burkhead

Richard Brock

FOR INFOGRAMES UK

QA Manager: Steve Lycett

PC Supervisor: Phil Eckford

Lead Tester: Sam Attenborough

Testers: Wayne Mellors, Stephano Riallo,
Luke Warhurst, Simon Gilman

Language: Sarah Bennett and co.

COMPATIBILITY TEST SUPERVISOR:

David Abrams

COMPATIBILITY ANALYSTS:

Adam Stokke

Jeremy Anderson

David Strang

Cuong Vu

CUSTOMER SUPPORT:

David Costello
Chris McQuinn
Brent Wilkinson
Jason Stolkke
Moye Daniels
Blair Reynolds
Will Habeck

STORYBOARDS:

Jason Brubaker, Famous Frames

VOICE RECORDING:

WebTone Productions, Campbell, CA

MANUAL:

Bruce Harlick

CHARACTER DESIGN ASSISTANCE:

Chuck Wojtkiewicz

VOICE TALENT:

Commander Li:	Morgan Hyde
The Soukhan:	Roger Jackson
Old One:	Charles Martinet
Number Two:	Greg Weber
Number Three:	Cosmo Sagan
Convoy Leader:	W. Scott Snyder
Manta Pilot 1:	Roger Jackson
Manta Pilot 2:	David Nowlin
Manta Pilot 3:	Mike Wikan
Sentinel 1:	W. Scott Snyder
Sentinel 2:	Mike Wikan
Sangonar:	Charles Martinet
Revenant Prime:	David Nowlin
Revenant Prime:	Greg Weber
Mayhem:	Jarret Black
Screams:	Delina Chiechi
Screams:	Stacy Lawrence
Screams:	Amanda Snyder

TECHNICAL ASSISTANCE:

Pat Truong at ATI
Val Felipe at Immersion
Sim Dietrich at nVidia
Tom Forsyth at 3DLabs
Suneil Mishra at Aureal
Micah Mason at Aureal
Keith Charley at Creative
All the folks at 3dfx
Eric Le at Matrox
Allen Hansen at Cyrix
Sean Hunt at Sega
The people at Sega DTS

THE TEAM WOULD LIKE TO THANK:

The Families of the Team
Erica Krishnamurthy
The entire PR Group
James Vitalis
Glyn Anderson
Taunya Shiffer
Matt at Beyond Games
Lars Batista
Trey Watkins
Scott Krager
Andrew Zavattero
Brian Wanamaker
Scot Amos
Karin Sanders
Nikolai Sander/ADN
Harry Denholm/ADN
Jonas Ruikis/ADN
Christer Janson/ADN

Slave Zero was created using the tools and technology of The Ecstasy Engine™.

Slave Zero™ and The Ecstasy Engine™ are trademarks of Infogrames North America. © 1999 All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Customer Service and Technical Support

**FOR HINTS AND TIPS OR TO ENTER
OUR GREAT PRIZE COMPETITION**

0901 4 74 74 77

Calls cost 60p per minute at all times.

Please ask bill payers permission before calling.

Monthly competition closes last day of each month.

Likely duration of competition is 2 minutes.

One prize to be won each month - prizes vary
depending on promotion.

Winners will be notified in writing.

TECHNICAL SUPPORT

For technical support, the Infogrames United Kingdom
Helpline is open to telephone calls
from 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank
Holidays):

Technical Helpline Infogrames UK
21 Castle Street - Castlefield
Manchester
M3 4SW
ENGLAND

Tel: 0161 827 8060/1

E-mail: helpline@uk.infogrames.com

For further information visit the official web sites :
<http://www.uk.infogrames.com>
<http://www.infogrames.com>

INFOGRAMES END USER LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ CAREFULLY. BY USING THIS SOFTWARE, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THESE TERMS, PROMPTLY RETURN THE PRODUCT IN ITS PACKAGING TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT.

GRANT OF LICENCE:

INFOGRAMES (hereinafter "the Licensor") grants you a non-exclusive licence to use this disc and any accompanying documentation (hereinafter collectively known as 'the Software') subject to your acceptance of the following provisions.

USE:

You are permitted to use the Software in machine-readable only on a single computer, except that the multi-player executable file may be installed on more than one computer solely for the purposes of enabling multi-player play in accordance with the Software's documentation. You may copy the Software only to install it on a single computer and for backup purposes in support of your use of the Software, except that the multi-player executable file may be copied for the purposes of enabling multi-player play in accordance with the Software's documentation. If you copy the Software you must reproduce all copyright and other proprietary notices that are on the original copy of the Software.

RESTRICTIONS:

You may not use, copy, modify or transfer the Software, or any copy thereof, in whole or in part, except as expressly provided for in this Agreement. Any attempt to transfer any of the rights, duties or obligations hereunder is void. You may not rent, lease, loan, resell for profit or distribute the Software, or any part hereof. You may not reverse engineer, disassemble, decompile or translate the Software or otherwise attempt to derive the source code of the Software except to the extent that reverse engineering cannot be contractually restricted.

NO WARRANTY:

THE SOFTWARE IS LICENSED TO YOU ON AN "AS IS" BASIS, AND THE LICENSOR (INCLUDING ITS SUB-CONTRACTORS, SUPPLIERS AND/OR RESELLERS) MAKES NO EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES OF ANY KIND, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SUITABILITY FOR PURPOSE, SATISFACTORY QUALITY AND THEIR EQUIVALENTS UNDER THE LAWS OF ANY JURISDICTION AND YOU ACCESS THE SOFTWARE ENTIRELY AT YOUR OWN RISK AND OF YOUR OWN VOLITION. THE DISCLAIMER OF WARRANTY REFERRED TO ABOVE CONSTITUTES AN ESSENTIAL PART OF THIS AGREEMENT AND ANY AND ALL USE OF THE SOFTWARE HEREUNDER IS ONLY AUTHORISED SUBJECT TO YOUR ACCEPTANCE OF THE PROVISIONS RELATING TO 'NO WARRANTY' AS DETAILED ABOVE. THIS CLAUSE DOES NOT EFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS AS A CONSUMER.

TITLE:

Title, ownership rights, and intellectual property rights in the Software shall remain with the Licensor. The Software is protected by copyright and other intellectual property laws and by international treaties. Title and related rights in the content accessed through the Software is the property of the applicable content owner and is protected by applicable law. The license granted under this Agreement gives you no rights to such content.

TERMINATION:

This Agreement and the licence granted hereunder will terminate automatically if you fail to comply with the provisions contained herein. Upon termination, you must destroy any and all copies of the Software and any related documentation.

LIMITATION OF LIABILITY:

IN NO CIRCUMSTANCES SHALL THE LICENSOR (INCLUDING ITS SUB-CONTRACTORS, SUPPLIERS AND/OR RESELLERS) BE LIABLE TO YOU OR ANY OTHER PERSON FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (WHETHER FORESEEABLE OR NOT) NOR FOR DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, LOSS OF CONTRACTS OR ANTICIPATED SAVINGS, LOSS OF GOODWILL, WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION (WHETHER FORESEEABLE OR NOT) IN CONTRACT, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), BREACH OF STATUTORY DUTY, PRODUCT LIABILITY OR OTHERWISE ARISING FROM OR IN ANY WAY CONNECTED WITH THE USE OF THE SOFTWARE OR THIS AGREEMENT AS SHALL APPLY HAVING REGARD TO THE LAWS OF APPLICABLE JURISDICTIONS. IN NO EVENT WILL THE LICENSOR BE LIABLE FOR ANY DAMAGES IN EXCESS OF THE AMOUNT LICENSOR RECEIVED FROM YOU FOR A LICENCE TO THE SOFTWARE, EVEN IF THE LICENSOR SHALL HAVE BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. YOUR STATUTORY RIGHTS AS A CONSUMER ARE NOT EFFECTED BY THIS PROVISION.

NON-ASSIGNMENT:

For the avoidance of any doubt, nothing in this Agreement shall entitle you to in any way assign or transfer any or all of the rights granted to you in accordance with the provisions of this Agreement to any third party.

GENERAL:

This Agreement represents the complete agreement concerning the licence granted hereunder and may be amended only by a writing executed by both parties. Any action related to this Agreement will be governed by English law. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable, that provision will be removed and the remaining provisions will remain in full force.

Table des matières

Dans 500 ans	27
Installation	28
Fusionner avec la machine	29
Contrôler votre Slave	29
Commandes souris	29
Commandes clavier	30
L'écran de jeu	31
Menus de jeu	31
Menu principal	31
Menu en cours de partie	35
Munitions	36
Santé	36
Trucs et astuces	37
Les armes de Slave Zéro	38
Armes balistiques	38
Armes à énergie	39
Lance-missiles	39
Les adversaires	40
Forces militaires conventionnelles	41
Unités d'assaut de classe sentinelle	41
La première mission	43
Crédits	44
ASSISTANCE TECHNIQUE	49

Dans 500 ans...

Le **SouKhan** dirige la Première Dynastie Industrielle d'une main de fer depuis son siège au cœur de la cité verticale, **MegaCity 51-9**. Puissant complexe militaro/industriel, 51-9 vomit des substances polluantes aussi mystérieuses que mortelles dans la campagne environnante, créant une plaine inondable de déchets toxiques sur plusieurs kilomètres de profondeur.

Les **Gardiens**, descendants lointains d'un clan de prêtres guerriers réputés pour la force de leur esprit et leur résistance physique, ont fait le serment de détruire MegaCity 51-9 la maudite et de mettre fin à la tyrannie du SouKhan. Repoussés à la périphérie de la cité, à l'extrémité d'un inextricable réseau de canalisations d'évacuation des déchets, les Gardiens ont bâti un centre secret capable de servir de base d'attaque. Mais le courage seul ne peut rien contre l'armée grandissante de Sentinelles inhumaines et de Slaves destructeurs du SouKhan. Les machines de guerre sont « élaborées » à partir d'une combinaison d'embryons cybernétiques, d'exosquelettes de métal et d'un composé de croissance mystérieux à base de neutronium (NTR95879), la **Matière Noire**, qui permet aux embryons cyberslaves d'achever leur cycle de gestation en douze heures et d'émerger des réservoirs prêts pour le combat.

Il manque aux Slaves la volonté et l'intelligence des Gardiens. Il manque aux Gardiens la taille et la puissance des robots géants. La plupart des esprits humains sont incapables de contrôler un Slave, mais l'entraînement rigoureux auquel se soumettent les Gardiens pourrait bien produire l'exception à cette funeste règle.

Les Gardiens ont réussi à voler une unité Slave et ont choisi le meilleur d'entre eux, **Chan**, pour le piloter et réussir la fusion parfaite entre l'homme et la machine. Vous êtes le dernier espoir des Gardiens et, peut-être, de l'humanité. Vous devez maîtriser le premier de ces monstres de combat. Vous devez devenir **SLAVE ZÉRO**.

Installation

- 1 **Slave Zéro** fonctionne sous Microsoft Windows® 95 ou Windows 98.
- 2 **Slave Zéro** utilise Microsoft DirectX™, version 7.0 ou ultérieure. S'il ne détecte pas la version la plus récente de DirectX, le programme d'installation vous proposera de l'installer sur votre ordinateur.
- 3 L'installation de **Slave Zéro** nécessite 120 Mo d'espace disque dans sa version minimale et 225 Mo d'espace disque dans la version recommandée qui assure la copie des fichiers de musique sur votre disque dur. Si vous n'optez pas pour l'installation recommandée, vous devrez conserver le CD de **Slave Zéro** dans votre lecteur de CD-ROM pour entendre la musique au cours de la partie.
- 4 **Slave Zéro** est un jeu à accélération 3-D et requiert une carte graphique 3-D pour fonctionner.
- 5 Insérez le CD de **Slave Zéro** dans votre lecteur de CD-ROM.
- 6 Si la fonction d'exécution automatique est activée, suivez les instructions d'installation qui s'affichent à l'écran. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur DEMARRER, puis sur EXECUTER. Tapez ensuite la commande : D:\AUTORUN, puis cliquez sur le bouton OK. Si nécessaire, remplacez D par la lettre identifiant votre lecteur de CD-ROM. Suivez les instructions à l'écran.

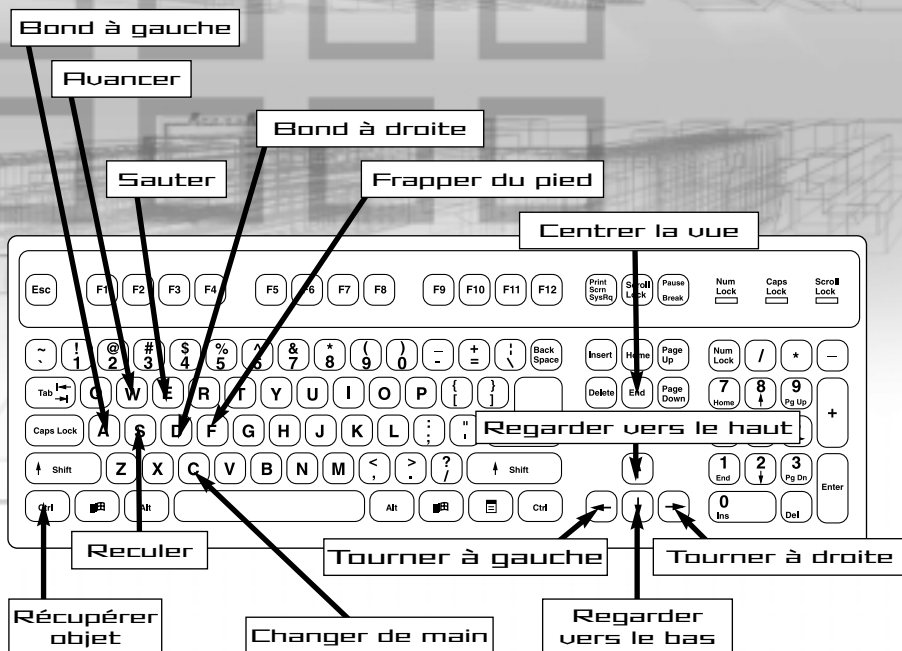
Fusionner avec la machine

Contrôler votre Slave

Vous pouvez contrôler **Slave Zéro** par l'intermédiaire du joystick ou du clavier et de la souris. Les commandes Clavier et Souris par défaut sont présentées sur ces deux pages. Même si vous pouvez configurer les commandes de manière à n'utiliser que le clavier, nous vous recommandons vivement d'essayer les commandes par défaut. Elles vous garantissent le maximum de sensibilité et de contrôle.

Attention - Le clavier représente sur le schéma ci-dessous est sur le standard "QWERTY".

Il est recommandé aux utilisateurs d'un clavier "AZERTY" de reconfigurer les touches de leur clavier afin de pouvoir jouer.



Commandes Souris

Regarder à gauche :

Souris vers la gauche.

Regarder à droite :

Souris vers la droite.

Regarder vers le haut : Souris vers l'avant.
Regarder vers le bas : Souris vers l'arrière.
Tirer avec arme à main : Bouton gauche de la souris.
Tirer au lance-roquettes : Bouton droit de la souris.
Coups de poing: Lorsque Slave Zero se trouve prêt d'un Slave ennemi appuyez sur le bouton gauche de la souris pour lui donner un coup de poing. Mais soyez prudent, même si votre attaque est efficace vous vous retrouvez sans moyen de défense devant les attaques des autres ennemis.

Commandes Clavier :

Avancer : Z
Reculer : S
Bond à gauche : Q
Bond à droite : D
Sauter : E (Particulièrement utile combiné au déplacement vers l'avant, vers l'arrière ou sur le côté.)
Récupérer objet : CTRL
Lancer objet : CTRL
Changer de main : C
Frapper du pied : F
Tourner à gauche: Flèche vers la gauche
Tourner à droite : Flèche vers la droite
Regarder vers le haut : Flèche vers le haut
Regarder vers le bas : Flèche vers le bas
Centrer la vue : Fin
Enregistrement rapide : CTRL-6
Chargement rapide : CTRL-7

(Les fonctions d'enregistrement rapide et de chargement rapide vous permettent d'enregistrer ou de charger une partie sans passer par le menu. La commande de chargement rapide charge la partie que vous avez enregistrée à l'aide de la commande d'enregistrement rapide. La commande d'enregistrement rapide écrase la dernière partie que vous avez enregistrée de cette manière.)

L'écran de jeu

L'écran principal de **Slave Zéro** contient des informations importantes :

Santé

ennemi : si vous combattez un ennemi important, une barre de santé apparaît pour vous signaler son état de santé.

Munitions

balistiques : quantité de munitions pour vos armes balistiques.

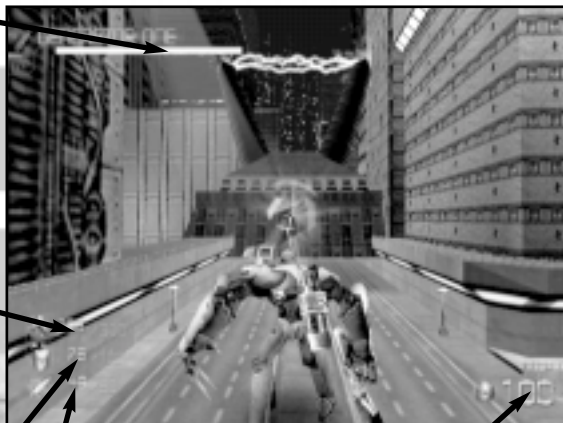
Munitions

d'énergie : quantité de munitions pour vos armes à énergie.

Roquettes :

quantité de roquettes disponibles.

Santé : votre état de santé. S'il atteint zéro, votre unité Slave est détruite et vous mourez.



Menus de jeu

Utilisez les flèches de direction vers le **haut**, vers le **bas** ou la souris pour circuler dans les menus du jeu. Cliquez à l'aide du bouton gauche (ou appuyez sur **Entrée**) pour sélectionner une option, et appuyez sur la touche **Echap** pour revenir au menu précédent.

Menu principal

Le menu principal apparaît au démarrage de **Slave Zéro**. Il vous permet de paramétrer vos options de jeu et de démarrer une nouvelle partie ou de charger une partie précédemment enregistrée.

Nouvelle partie

Cette option vous permet de démarrer une nouvelle partie. Vous avez la possibilité de définir le niveau de difficulté de la partie entre Facile, Moyen et Difficile. Plus le niveau de difficulté est élevé, plus vos adversaires sont dangereux. Cliquez sur Retour pour revenir au **menu principal** sans démarrer de nouvelle partie.

Charger partie

Cette option vous permet de charger une partie précédemment enregistrée. Sélectionnez la partie voulue à l'aide de la souris, puis cliquez sur **Charger partie** à l'aide du bouton gauche de la souris. Vous pouvez également supprimer d'anciennes parties enregistrées en les sélectionnant et en cliquant le bouton gauche de la souris. Le bouton Retour vous permet de revenir au **menu principal**.

Options

Ce menu vous permet de paramétrer les options audio, vidéo et les commandes.

Audio

Permet de définir la qualité audio du jeu. Ci-dessous une présentation succincte des paramètres que vous pouvez régler :

Volume Effets Sonores (SFX) : ce curseur permet de régler le volume des effets spéciaux.

Volume Musique : ce curseur permet de régler le volume de la musique.

Mode Audio : vous avez le choix entre quatre modes audio : **Pas de son** (désactiver tous les sons), **Effets uniquement** (Ne jouer que les effets spéciaux), **Musique + Effets** (Jouer toutes les animations musicales et les effets spéciaux) et **Ambiance + Effets** (Jouer toutes les animations musicales à l'exception de la musique de fond.)

Activer Réverbération : cette option permet d'activer ou de désactiver la réverbération, si votre matériel audio propose cette fonctionnalité.

Matériel Audio : cette option vous permet d'activer et de désactiver la prise en charge du matériel audio, si votre matériel audio propose cette fonctionnalité.

Réinitialiser les paramètres d'origine : cette option permet de redéfinir tous les paramètres audio à leur configuration par défaut.

Vidéo

Ce menu contrôle l'affichage de votre jeu.

Mode Vidéo : indiquez la carte vidéo à utiliser (si vous disposez de plusieurs cartes vidéo sur votre ordinateur.)

Résolution : faites défiler toutes les résolutions proposées. Plus la résolution est élevée, plus les ressources système sont sollicitées. Par conséquent n'optez pour une résolution élevée que si vous disposez d'une machine puissante et d'une carte 3D.

Gamma : permet de régler le niveau de gamma ou de luminosité.

Taille du viewport : vous pouvez améliorer les performances d'exécution sur les machines les moins performantes en réduisant la taille du viewport.

Textures couleurs 24 bits : permet d'activer ou de désactiver les textures en couleurs 24 bits.

Portée du clip : permet de changer le plan de clip pour le jeu. Les options proposées sont Proche, Moyenne ou Normale.

GRM : permet de changer la géométrie à résolution multiple sur les modèles. Cette option est désactivée par défaut. Si votre machine manque de puissance, l'activation de cette option vous permettra d'en améliorer un peu les performances.

Bump Mapping : permet d'activer ou de désactiver le Bump Mapping. Cette option ne peut être sélectionnée que si votre carte 3D prend en charge la fonctionnalité.

Slave Zéro prend en charge les effets de gaufrage et le bump mapping d'environnement.

Ombres : permet d'activer ou de désactiver les cartes d'ombres.

MIP Mapping : permet d'activer ou de désactiver le MIP Mapping.

Attente de synchronisation vidéo : permet de synchroniser le programme de rendu et le taux de rafraîchissement de l'écran. Certaines cartes 3D donnent de meilleurs résultats si l'option est activée. Elle est désactivée par défaut, sauf si vous utilisez une résolution supérieure à 1024x768.

Appliquer les changements : valide et applique les modifications que vous avez apportées à la résolution et au mode vidéo. Toutes les autres options vidéo sont appliquées dès que vous les modifiez.

Réinitialiser les paramètres d'origine : cette option permet de redéfinir tous les paramètres vidéo à leur configuration par défaut.

Commandes

Inverser l'axe de la souris : si vous activez l'option, la caméra regarde vers le **bas** lorsque vous déplacez la souris vers l'avant et vers le **haut** lorsque vous déplacez la souris vers l'arrière. Si vous désactivez l'option, la caméra regarde vers le **haut** lorsque vous déplacez la souris vers l'avant et vers le **bas** si vous déplacez la souris vers l'arrière.)

Vitesse de la souris : ce curseur vous permet de régler la sensibilité de la souris.

Sensibilité horizontale analogique : ce curseur permet de régler la sensibilité du joystick le long de l'axe des H.

Sensibilité verticale analogique : ce curseur permet de régler la sensibilité du joystick le long de l'axe des V.

Entrée analogique : permet d'activer alternativement la souris ou le joystick.

Retour de force : permet d'activer le retour de force si votre périphérique prend en charge la fonctionnalité.

Réticule : permet d'activer ou de désactiver l'affichage du réticule de visée.

Caméra subjective : permet d'activer alternativement le mode d'affichage en caméra subjective ou objective.

Récupération armes : vous avez le choix entre les options suivantes : Uniquement les mises à niveau (vous récupérez uniquement les armes supérieures à celles que vous possédez déjà) et Toutes les armes (vous récupérez automatiquement toutes les armes à votre portée et celles-ci remplacent celles que vous utilisez, quel que soit leur niveau.)

Configurer les commandes : cette option vous permet d'accéder au menu de configuration des commandes. Chaque commande peut être associée à deux touches ou actions de la souris différentes. Appuyez sur Entrée pour sélectionner l'option après l'avoir mise en surbrillance. Une barre oblique apparaît. Il vous suffit d'appuyer sur la touche de votre choix pour indiquer une deuxième touche. Appuyez à nouveau sur Entrée pour effacer les touches de commande courantes.

Réinitialiser les paramètres d'origine : cette option permet de redéfinir tous les paramètres à leur configuration par défaut.

Quitter

Quitter la partie.

Menus en cours de partie

Les menus qui vous sont proposés en cours de partie par l'intermédiaire de la touche ECHAP contiennent quelques options supplémentaires :

Reprendre partie : permet de reprendre la partie en cours.

Redémarrer niveau : permet de reprendre le niveau en cours au début. Si vous êtes en train de réaliser une mission sur plusieurs niveaux, vous ne recommencez pas au début de la mission mais au début du niveau où vous vous trouvez.

Enregistrer partie : permet d'enregistrer la **partie** en cours. Sélectionnez **Nouvel enregistrement**, puis cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur **Enregistrer** pour enregistrer la **partie**, ou sélectionnez un fichier de partie enregistrée dans la liste et cliquez sur **Enregistrer** pour l'écraser avec votre partie en cours ou sur **Supprimer** pour **supprimer** le fichier. Le bouton **Retour** vous permet de revenir au menu précédent.

Munitions

Il vous faudra beaucoup de munitions pour combattre les forces du Soukhan. Chaque type d'arme utilise un type de munitions particulier. Veillez à ne jamais manquer de balles, d'énergie ou de roquettes.

A mesure que vous progresserez dans MegaCity Si-9, vous découvrirez des chargeurs disséminés dans toute la cité. Il vous suffit de passer dessus. Si vous manquez de ce type de munitions, Slave Zéro les récupère. Si vous n'en manquez pas, le chargeur reste à sa place, prêt à être utilisé une prochaine fois.



Munitions
de balles



Munitions
d'énergie



Munitions
de roquettes

Santé

Combattre les forces du Soukhan n'est pas bon pour la santé ! Plus vous vous battez, plus votre Slave encaisse de coups. C'est inévitable mais pas fatal. Les bonus de santé existent en deux tailles : les petits qui permettent de récupérer 20 points de santé et les grands qui fournissent 100 points de santé. Comme pour les munitions, il vous suffit de passer dessus pour en profiter.



Petite
Santé



Grande
Santé

Trucs et astuces

Récupérer et lancer des objets

- ❑ Pour récupérer un objet, rapprochez-vous et placez votre curseur sur l'objet que vous voulez récupérer. Lorsque le curseur devient rouge, appuyez sur la touche CTRL pour récupérer l'objet. Pour le lancer, visez quelque chose et appuyez à nouveau sur la touche CTRL. Vous pouvez récupérer (et lancer) des personnes, des voitures, des débris de bâtiments comme des poutres en acier. Ces poutres font aussi d'excellentes massues !

Détruire des bâtiments

- ❑ La plupart des bâtiments et structures de petite taille sont destructibles. Si votre curseur devient rouge lorsque vous visez un bâtiment, cela signifie qu'il est destructible. Utilisez vos armes ou approchez-vous du bâtiment et frappez-le (Bouton gauche de la souris) pour le détruire. Les bâtiments recèlent souvent des bonus. Ouvrez l'œil.

Conserver vos bonus

- ❑ Ne gaspillez pas vos bonus de munitions ou de santé. Essayez plutôt d'en faire le meilleur usage. Ne récupérez pas un chargeur balistique s'il ne vous manque que quelques balles. Attendez plutôt d'avoir tiré 40 ou 50 cartouches pour revenir sur vos pas et récupérer le chargeur. Ce conseil est particulièrement important dans le cas des bonus de santé. Ne récupérez pas de grand bonus de santé à moins d'avoir perdu au moins 30 points de santé.

Les armes de Slave Zéro

Votre Slave démarre la partie armé d'un Canon léger AVR-9 « Vengeur » et d'un lance-roquettes « Hurlleur ». Vous découvrirez d'autres armes à mesure que vous progresserez dans le jeu. Vous ne pouvez transporter qu'une arme balistique, une arme à énergie et un lance-missiles à la fois. Vous trouverez ci-dessous la liste des armes que vous aurez sans doute l'occasion de trouver sur votre chemin, mais l'arsenal du Soukhan en contient d'autres que nous vous laissons le soin de découvrir par vous-même.

Armes balistiques

Canon léger AVR-9 « Vengeur »



Le Vengeur est adapté aux attaques rapides et chirurgicales contre des ennemis faiblement blindés. Sa puissance de feu n'est pas impressionnante mais la répétition des tirs permet de venir à bout d'un grand nombre d'adversaires.

Canon d'assaut IR-9000 « Cri d'acier »



Ce canon d'assaut tire des obus de 100 mm à très haute cadence. Cette arme est un système dont la fiabilité a été éprouvée dans une grande variété de climats et de conditions. Son surnom

vient de la courte détonation qui accompagne chaque pression sur la détente. Il dispose également d'un mode de tir continu que vous activez en maintenant la détente enfoncée. Attention : ce mode de tir épuise rapidement vos réserves de munitions !

Canon à saturation CR-80 « Cyclone »

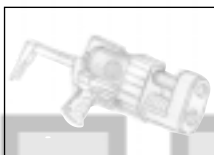


Cette arme massive permet de projeter des quantités impressionnantes de métal sur votre cible. Il est capable de détruire virtuellement n'importe quoi mais il est encore plus gourmand que le Cri d'acier et

vous risquez de vous retrouver rapidement à court de munitions !

Armes à énergie

Fusil à impulsion plasma PPR-2



Ce fusil produit une impulsion de plasma osmium brûlant le long d'un accélérateur linéaire dirigé sur votre cible. Avec une explosion de plasma qui atteint plus de 7500 degrés Fahrenheit au moment du tir, l'arme détruit ses cibles par la chaleur et ses effets secondaires.

Canon à photons PS (7)



Amélioration du PPR-2, le PS (7) tire une série de sept balles de plasma qui se dispersent en arrosoir. Bien que sa portée soit plus limitée que celle du fusil à impulsion plasma PPR-2, l'effet est dévastateur.

Canon à plasma autoguidé « Hellspike »



Le Hellspike tire au coup par coup une balle pénétrante à ultra-haute vitesse qui produit un impact cinétique considérable sur la cible. Il faut environ deux secondes pour chauffer le canon autoguidé avant chaque tir, mais ce délai de chargement est largement compensé par son pouvoir de destruction.

Lance-missiles

Lance-roquettes SBR-80 « Hurlleur »



Ce lance-roquettes qui se fixe à l'épaule tire des roquettes dépourvues de système de guidage. La puissante ogive est capable de pénétrer des blindages de 800 mm d'épaisseur à longue distance.

Soyez prudent lorsque vous utilisez cette arme contre des cibles très mobiles comme les unités Sentinelles.

Système à missile guidé « Stone Dog »



Comme son nom l'indique, le Stone Dog tire des missiles guidés. Ces missiles sont dotés d'une ogive plus puissante et plus difficile à éviter que la roquette du Hurlleur car leur système de guidage interne les dirige droit sur la cible. La philosophie du Stone Dog peut se résumer à « Je tire et je ne m'en soucie plus » ! Pour tirer en mode non guidé, il vous suffit de presser la détente sans verrouiller la cible.

Lance-roquettes de classe Valhalla



Le lance-roquettes de classe Valhalla propulse une ogive à fragmentation non guidée. L'ogive est conçue pour se diviser automatiquement à portée maximale mais peut aussi se fragmenter plus tôt d'une simple pression sur la détente.

Les adversaires

Les forces du Soukhan sont nombreuses et variées. Les informations suivantes devraient vous permettre de mieux vous préparer au combat et d'en sortir victorieux. Vous trouverez ci-dessous un résumé des forces ennemies qui se dresseront sur votre chemin. Gardez les yeux bien ouverts, la liste n'est peut-être pas exhaustive !

Forces militaires conventionnelles

La plupart des forces militaires conventionnelles ne devraient pas donner trop de fil à retordre à votre Slave Zéro. Souvent moins armées et moins manœuvrables que votre Slave, vous devriez vous en débarrasser rapidement. Essayez en tous cas de le faire, car certaines sont puissamment armées.

Char d'assaut M-99 « Faucheuse »

Le M-99 est le char d'assaut standard des forces impériales du Soukhan. Extrêmement polyvalent, le M-99 est équipé d'un canon antichar Penetrator et d'un système propulsion lui permettant de se déplacer facilement au-dessus de surfaces aquatiques ou accidentées.

Véhicule d'assaut rapproché CAV-4 « Loup »

Véhicule de combat standard de l'infanterie, le Loup transporte six fantassins et leur équipement de combat rapidement sur le champ de bataille. Son lance-missiles FireStreak en fait un adversaire à prendre au sérieux.

Hélicoptère de combat ADAU AER-23 « Hyène »



La Hyène est le nouvel appareil de combat ADAU de l'Empire Soukhan. Armé de deux lance-missiles FireStreak et protégé par un épais blindage, la Hyène est rapide et maniable mais son système de commande

à liaison psychique avec le pilote le rend véritablement magistral dans le rôle du chasseur/tueur.

Véhicule antichar monopilote « Luciole »

Cette unité monopilote non blindée est un ADAU (appareil à décollage et atterrissage vertical) de reconnaissance qui n'offre qu'un avantage tactique limité sur le champ de bataille. Son avantage réside dans sa maniabilité qui lui permet de voler là où les ADAU plus gros ne peuvent le suivre : dans une ville par exemple. Son point faible est assurément son armement : une seule mitrailleuse légère de type Eventreur.

Transport de Sentinelles STU-43C « Manta »

La Manta, dépourvue d'armement, est un véhicule aérien utilisé pour transporter les Sentinelles vers les zones cibles et les en ramener. La Manta peut également transporter des nacelles d'assaut de l'infanterie à la place des emplacements normalement prévus pour les sentinelles. La Manta est une cible à abattre en priorité, puisque les troupes qu'elle transporte sont capables de renverser le rapport des forces sur le terrain.

Unités d'assaut de classe Sentinelle

Les Sentinelles sont assurément les adversaires les plus coriaces que vous allez affronter. Soyez extrêmement prudent !

Sentinelle « Arbitre »

L'Arbitre est le résultat d'améliorations apportées aux combinaisons lourdes conçues pour les travaux de construction. Prévu à l'origine pour des missions de maintien de l'ordre, ces unités ont été équipées de champs défensifs en vue de leur assignation à la défense de la cité. Ils sont armés d'un fusil de 75 mm.

Sentinelle « Jammer »



Extrêmement maniable, le Jammer est une unité parfaitement adaptée aux missions d'attaque éclair ou de poursuite. Faiblement blindé, le Jammer possède en revanche un redoutable fusil à impulsion plasma.

Sentinelle « Régulateur »

Le Régulateur est le modèle standard des forces armées du Soukhan. Équipé d'un lance-roquettes Hurleur, le Régulateur est opérationnel dans virtuellement toutes les conditions climatiques.

Sentinelle « Titan »

Lourdement blindé et puissamment armé, le Titan est l'une des unités les plus dangereuses. Il est équipé d'un canon à plasma autoguidé Hellspike, d'un lance-missiles à fragmentation et d'un système Griffes d'Énergie, un arsenal mortel à n'importe quelle portée !

Sentinelle « Piranha »

Le Piranha fut la première Sentinelle à entrer en service au sein des forces armées du Soukhan. Ce vétéran ne dispose donc pas de toutes les

sophistications des modèles plus récents. Assez rapide et moyennement blindé, le Piranha est une bonne unité de garnison ou de deuxième ligne.

Plate-forme d'assaut Araignée-Loup



Nouvelle unité de première ligne, l'Araignée-Loup dispense une puissance de feu considérable avec son système de projection de mines réactives RMD5-7. Plus lent que d'autres types de Sentinelles, son système de déplacement à six « pattes » lui permet en revanche de se

déplacer sans difficulté sur une plus grande variété de terrains.

La première mission

Si vous parvenez à détruire le réseau de communication secteur, le Soukhan ne sera pas en mesure d'envoyer de renforts dans votre zone d'opération. Pour y parvenir, la solution consiste à détruire les trois générateurs centraux qui assurent l'alimentation du réseau. C'est votre première mission.

Elle se divise en deux parties. Au cours de la première, vous devez détruire un des générateurs centraux. Une fois cette opération accomplie, vous pouvez passer à la deuxième phase de la mission. Prenez votre temps et familiarisez-vous au maniement de votre Slave. Vous ne devez plus faire qu'un avec la machine pour survivre ! Vous allez devoir trouver une arme cachée. En vous déplaçant dans la cité, vous apercevrez une ouverture sur la droite. Traversez-la et fouillez le secteur jusqu'à ce que vous trouviez un canon Cri d'acier.

Il y a une autre arme cachée près du point de départ de la deuxième partie de la mission, mais vous devrez la trouver seul. Fouillez partout et ne négligez aucun recoin : c'est souvent là que se trouvent les bonus.

Vous rencontrerez une Sentinelle de type Titan peu après avoir détruit le deuxième générateur. Restez à distance et pillez-le dès qu'il s'immobilise pour tirer ses missiles. Changez de position et répétez l'opération jusqu'à ce que le Titan soit abattu mais ne vous reposez pas sur vos lauriers car une horde de Sentinelles plus petites fera son apparition sans tarder. Détruisez le troisième générateur pour passer à la mission suivante. Le combat contre le Soukhan ne fait que commencer !

Crédits

PRODUCER:

Matt Powers

JUNIOR PRODUCER

Nick Murray

DIRECTOR:

Sean Vesce

LEAD ARTIST:

K. Capelli

PC PROGRAMMING:

Jim Mazrimas

Dave Aufderheide

Kurt Arnlund

Jim Tomasko

Jack Ritter

Jason Leighton

DESIGN:

Jeff Gregg

Mike Wikan

Jason Weesner

ART:

Jeff Wilcox
Stefan Henry-Biskup
Ted Naifeh
Michael Khoury
Trevor Grimshaw
David Gustlin
Chin-Han Hsu

IN-GAME CINEMATICS:

Lee Petty
Judah Baron
Angus Wilson
Seth Swanson

SOUND DESIGN AND VOICE DIRECTION:

W. Scott Snyder

MUSIC:

Randy Atkins

STORY AND DIALOGUE:

Margaret Stohl

EXECUTIVE PRODUCER:

Steve Ackrich

US PRODUCT MARKETING MANAGER:

Greg Sarraill

STUDIO JUNIOR PRODUCT MANAGER:

Julia Chapman

TOOLS AND INSTALLER:

Eric Tetz

MASTERING:

Luis Rivas

LEAD TESTER:

Sam Newman

ASSISTANT LEAD TESTER:

Ted Tomasko
Jeff Loney

TESTERS:

Greg Akatiff
Donny Clay
Jason Cordero
Erik Johnson
Marie Person
Shawn Shinn
Ben Skelton
P. Tseren Sodbinow
Clayton Wolfe
Christopher D. Reimer
Dan Burkhead
Richard Brock

FOR INFOGRAMS UK

QA Manager: Steve Lycett
PC Supervisor: Phil Eckford
Lead Tester: Sam Attenborough
Testers: Wayne Mellors, Stephano Riallo,
Luke Warhurst, Simon Gilman
Language: Sarah Bennett and co.

COMPATIBILITY TEST SUPERVISOR:

David Abrams

COMPATIBILITY ANALYSTS:

Adam Stokke
Jeremy Anderson
David Strang
Cuong Vu

CUSTOMER SUPPORT:

David Costello
Chris McQuinn
Brent Wilkinson
Jason Stokke
Moye Daniels
Blair Reynolds
Will Habeck

STORYBOARDS:

Jason Brubaker, Famous Frames

VOICE RECORDING:

WebTone Productions, Campbell, CA

MANUAL:

Bruce Harlick

CHARACTER DESIGN ASSISTANCE:

Chuck Wojtkiewicz

VOICE TALENT:

Commander Li:	Morgan Hyde
The SouKhan:	Roger Jackson
Old One:	Charles Martinet
Number Two:	Greg Weber
Number Three:	Cosmo Sagan
Convoy Leader:	W. Scott Snyder
Manta Pilot 1:	Roger Jackson
Manta Pilot 2:	David Nowlin
Manta Pilot 3:	Mike Wikan
Sentinel 1:	W. Scott Snyder
Sentinel 2:	Mike Wikan
Sangonar:	Charles Martinet
Revenant Prime:	David Nowlin
Revenant Prime:	Greg Weber
Mayhem:	Jarret Black
Screams:	Delina Chiechi
Screams:	Stacy Lawrence
Screams:	Amanda Snyder

TECHNICAL ASSISTANCE:

Pat Truong at ATI
Ual Felipe at Immersion
Sim Dietrich at nVidia
Tom Forsyth at 3DLabs
Suneil Mishra at Aureal
Micah Mason at Aureal
Keith Charley at Creative
All the folks at 3dfx
Eric Le at Matrox
Allen Hansen at Cyrix
Sean Hunt at Sega
The people at Sega DTS

THE TEAM WOULD LIKE TO THANK:

The Families of the Team

Erica Krishnamurthy

The entire PR Group

James Vitalis

Glyn Anderson

Taunya Shiffer

Matt at Beyond Games

Lars Batista

Trey Watkins

Scott Krager

Andrew Zavattero

Brian Wanamaker

Scot Amos

Karin Sanders

Nikolai Sander/ADN

Harry Denholm/ADN

Jonas Ruikis/ADN

Christer Janson/ADN

Slave Zero was created using the tools and technology of The Ecstasy Engine™.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-

même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- ❑ Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- ❑ Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- ❑ Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- ❑ Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- ❑ En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

ASSISTANCE TECHNIQUE

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Infogrames France / Euro Interactive
Service Consommateur
84 rue du 1er mars 1943
69625 Villeurbanne Cedex

	INFOGRAMES HOTLINE
	www.fr.infogrames.com
	0892 68 30 20* Soluces
	36 15 Infogrames*
	0825 15 80 80** Technique

*2,21F/mn
**0,98F/mn

N° Technique : 0825 15 80 80 (0.98F/mn) [du lundi au samedi de 10h à 20h.]

N° Soluces : 0892 68 30 20 + 36 15 Infogrames (2.21F/mn) [24h/24]

Fax : 04 78 68 48 12

E mail : support@fr.infogrames.com

Web : www.fr.infogrames.com

Inhalt

500 Jahre in der Zukunft	51
Installation	52
Mit der Maschine eins werden	53
Die Steuerung des Slave	53
Maus-Steuerung	53
Tastatur-Steuerung	54
Das Hauptmenü	55
Die Spielmenüs	55
Hauptmenü	55
Spielmenü	59
Munition	60
Energie	60
Tipps und Tricks	61
Slave Zeros Waffen	62
Ballistische Waffen	62
Energiewaffen	63
Raketenwerfer	63
Die Gegner	64
Konventionelles	64
Sentinel-Angriffseinheiten	65
Die erste Mission	65
Credits	66
Kundenservice	73

500 Jahre in der Zukunft

Der **SouKhan** herrscht mit stählerner Hand aus der mächtigen vertikalen Stadt **Megacity Si-9**. Diese Stadt ist ein außerordentlich mächtiger militärisch-industrieller Komplex. Si-9 läßt unbekannte tödliche Gifte in die umliegende Landschaft ab, wodurch die Gegend um die Stadt herum auf Meilen hinaus vergiftet wird.

Die **Wächter**, Abkömmlinge eines uralten Clans von Kriegerpriestern, die für ihre Kraft von Körper und Geist bekannt waren, haben geschworen, die verruchte Stadt Megacity Si-9 zu zerstören und den tyrannischen SouKhan zu stürzen. In die Kloake verbannt, den Komplex der Abwasseranlagen, haben die Wächter eine versteckte Einrichtung gebaut, die als Basis für neue Angriffe genutzt werden könnte. Die mutigen Wächter sind jedoch der wachsenden Armee des SouKhan aus nicht-menschlichen Sentinels und Riesen, zerstörerischen Slaves, nicht gewachsen. Diese Kriegsmaschinen "wachsen" aus einer Kombination von kybernetischen Embryos, metallenen Exoskeletten und dem mysteriösen Neutronium (NTR95879) als Wachstumskomponente, auch als **Dunkle Materie** bekannt. In nur zwölf Stunden durchlaufen die embryonalen Cyberslaves den Brutzyklus und entsteigen kampfbereit den Tanks - dank der mysteriösen Dunklen Materie.

Den Slaves fehlt die Stärke und Intelligenz des Geistes der Wächter, den Wächtern fehlt die Vielseitigkeit und Kraft eines Riesenroboters. Die meisten menschlichen Gehirne sind zu schwach, um einen Slave unter ihrer Kontrolle zu halten, aber durch ihr rigores Training könnten die Wächter eine Ausnahme darstellen.

Die Wächter haben es geschafft, eine Slave-Einheit in ihre Gewalt zu bekommen. Sie haben den besten unter ihnen - **Chan** - gewählt, um zu versuchen, den Slave zu steuern und die perfekte Einheit aus Mensch und Maschine zu bilden. Sie sind die letzte Hoffnung der Wächter und vielleicht sogar der Menschheit. Sie müssen die beste dieser Kriegsmaschinen meistern. Sie müssen **SLAVE ZERO** werden.

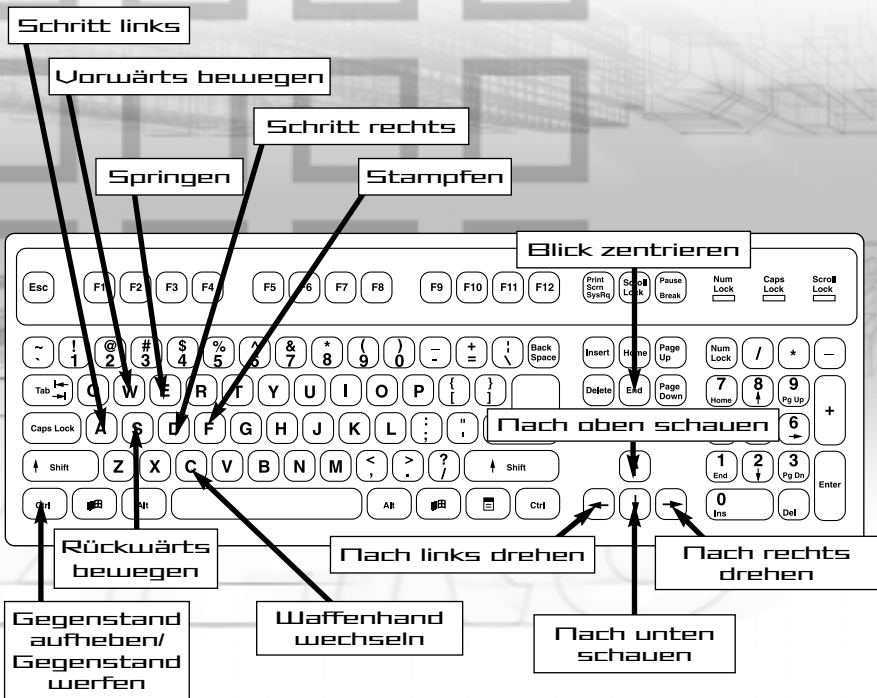
Installation

1. Sie benötigen Microsoft Windows® 95 oder Windows 98, um **Slave Zero** zu spielen.
2. Sie benötigen Microsoft DirectX™ 7.0 oder höher.
Slave Zero bietet Ihnen die Installation der neuesten Version von DirectX an, wenn diese nicht auf Ihrem Computer gefunden wurde.
3. **Slave Zero** benötigt für die minimale Installation 120 MB auf der Festplatte und für die empfohlene Installation 225 MB, bei der auch alle Musikdateien auf Ihre Festplatte kopiert werden. Wenn Sie keine empfohlene Installation durchführen, müssen Sie die Slave Zero-CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk lassen, wenn Sie während des Spiels Musik hören möchten.
4. **Slave Zero** ist ein 3D-beschleunigtes Spiel und benötigt eine 3D-Grafikkarte.
5. Legen Sie die **Slave Zero**-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
6. Wenn Sie Autostart aktiviert haben, folgen Sie den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie Autostart nicht aktiviert haben, klicken Sie auf die Start-Taste und dann auf "Ausführen...". Geben Sie in der Dialogbox "D:\AUTORUN" ein, und klicken Sie anschließend auf "OK". Ersetzen Sie ggf. "D" durch den jeweiligen Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Mit der Maschine eins werden

Die Steuerung des Slave

Sie können **Slave Zero** mit Joystick oder Tastatur und Maus steuern. Die Standardeinstellungen von Tastatur und Maus werden auf diesen zwei Seiten aufgelistet. Sie können zwar die Steuerungen so einstellen, daß Sie nur die Tastatur benutzen, wir empfehlen Ihnen jedoch, die Standardeinstellungen für eine optimale Kontrolle beizubehalten.



Maus-Steuerung

Nach links schauen
Nach rechts schauen
Nach oben schauen
Nach unten schauen

Maus nach links bewegen
Maus nach rechts bewegen
Maus nach vorne bewegen
Maus nach hinten bewegen

Handwaffe feuern
Raketenwerfer feuern
Nahkampf

Linke Maustaste
Rechte Maustaste
Wenn Slave Zero sich in der Nähe eines feindlichen Slave befindet, drücken Sie die LINKE Maustaste, um den Feind mit der Faust anzugreifen. Aber denken Sie daran: Es handelt sich um einen effektiven Angriff, Sie begeben sich hierbei jedoch in die Reichweite feindlichen Feuers.

Tastatur-Steuerung

Vorwärts bewegen
Rückwärts bewegen
Schritt links
Schritt rechts
Springen

W
S
A
D
E (sehr nützlich, wenn mit Vorwärts-, Rückwärts- und Seitwärtsbewegung verbunden)

Gegenstand aufheben
Gegenstand werfen
Waffenhand wechseln
Stampfen
Nach links drehen
Nach rechts drehen
Nach oben schauen
Nach unten schauen
Blick zentrieren
Schnellspeichern
Schnellladen

Strg
Strg
C
F
Pfeiltaste Links
Pfeiltaste Rechts
Pfeiltaste Auf
Pfeiltaste Ab
Ende
Strg + 6
Strg + 7

(Durch Schnellspeichern und Schnellladen können Sie ein Spiel speichern oder laden, ohne das Menü zu benutzen. Durch Schnellladen laden Sie das Spiel, das Sie mit Schnellspeichern zuvor gespeichert haben. Das Benutzen von Schnellspeichern überschreibt das zuvor durch Schnellspeichern gespeicherte Spiel.)

Das Hauptmenü

Das Hauptmenü von **Slave Zero** enthält einige wichtige Informationen:

Energie/ Gegner

Wenn Sie gegen einen Feind kämpfen, erscheint eine Anzeige seiner Energie oben im Bildschirm. Diese informiert Sie über seinen Zustand.

Schrotmunition

Die Munition Ihrer ballistischen Waffe.

Energiezellen

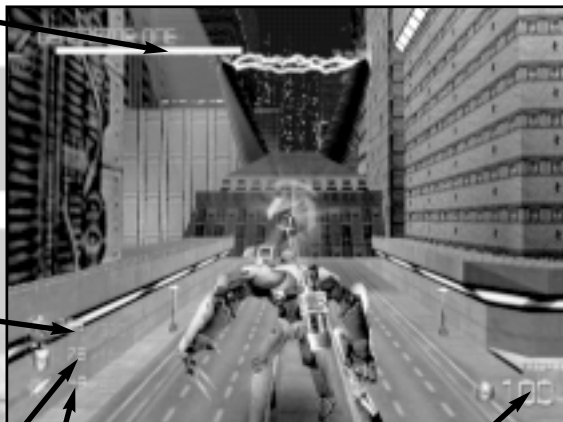
Vorhandene Munition der Energiewaffen.

Raketen

Anzahl der verbleibenden Raketen.

Energie

Ihr Energiestatus. Null bedeutet, daß Ihr Slave zerstört ist und Sie tot sind.



Die Spielmenüs

Steuern Sie durch die Menüs, indem Sie die Pfeiltasten **Auf/Ab benutzen** oder die Maus betätigen. Klicken Sie links (oder drücken Sie die Eingabetaste), um eine Option auszuwählen, drücken Sie die **Esc**-Taste, um in das vorherige Menü zu gelangen.

Hauptmenü

Nachdem Sie **Slave Zero** gestartet haben, gelangen Sie in das Hauptmenü. Hier können Sie die Spielooptionen verändern, ein neues Spiel starten oder ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Neues Spiel

Starten Sie durch diese Option ein neues Spiel. Sie können den Schwierigkeitsgrad auf "Leicht", "Normal" oder "Schwer" einstellen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto stärker sind Ihre Gegner. Klicken Sie auf "Zurück", um in das Hauptmenü zurückzugelangen, ohne ein neues Spiel zu starten.

Spiel laden

Sie können von hier aus ein zuvor gespeichertes Spiel laden. Wählen Sie mit der Maus das gespeicherte Spiel, das **Sie laden** möchten, und klicken Sie dann mit links auf "Spiel laden". Sie können außerdem zuvor gespeicherte Spiele löschen, indem Sie diese auswählen und dann mit links klicken. Wenn Sie auf "Zurück" klicken, gelangen Sie wieder in das **Hauptmenü**.

Optionen

In diesem Menü stehen Ihnen verschiedene Sound-, Grafik- und Steuerungsoptionen zur Verfügung.

Sound

Steuert den Sound Ihres Spiels. Im folgenden eine kurze Erläuterung der Optionen:

SFH-Lautstärke Dieser Regler erhöht oder verringert die Lautstärke der Soundeffekte.

Musiklautstärke Stellt die Lautstärke der Hintergrundmusik ein.

Soundmodus Sie können zwischen vier Einstellungen wählen: "**Kein Sound**" (stellt jeglichen Sound aus), "**Nur SFH**" (nur Spezialeffekte werden abgespielt), "**Musik und SFH**" (spielt sowohl Musik als auch Umweltgeräusche und Spezialeffekte) und "**Umweltgeräusche und SFH**" (spielt alles außer der Hintergrundmusik).

Hall aktivieren Stellt den Hall ein oder aus, wenn dies von der Sound-Hardware unterstützt wird.

Sound-Hardware Hier können Sie die Sound-Hardware ein- und ausstellen, wenn dies unterstützt wird.

Standardeinstellungen wiederherstellen Stellt die ursprünglichen Einstellungen wieder her.

Grafik

In diesem Menü können Sie das Erscheinungsbild Ihres Spiels konfigurieren.

Grafikmodus Geben Sie ein, welche Grafikkarte benutzt wird (wenn Sie mehr als eine in Ihrem Computer haben).

Auflösung Blättert durch alle verfügbaren Auflösungen. Je höher die Auflösung, desto mehr Systemressourcen werden benötigt. Wählen Sie daher keinen extrem hohen Wert, es sei denn, Sie haben einen schnellen Rechner und eine 3D-Karte.

Gamma Stellt den Gammawert oder die Helligkeit ein.

Bildgröße Sie können die Leistung von kleineren Rechnern erhöhen, indem Sie die Bildgröße verringern.

True-Colour-Textures Stellt die True-Colour-Texturen ein und aus.

Sichtweite Hier können Sie die Sichtweite des Spiels ändern. Die Sichtweite kann auf "Nah", "Mittel" oder "Fern" eingestellt werden.

Automatische Detailstufen Hier können Sie die automatischen Detailstufen der Modelle ändern. Als Standardeinstellung ist die Option deaktiviert. Wenn Sie einen Rechner mit mäßiger Leistung haben, können Sie die Option aktivieren, um die Leistung ein wenig zu verbessern.

Bump-Mapping Stellt Bump-Mapping ein und aus. Diese Option kann nur gewählt werden, wenn sie von Ihrer 3D-Karte unterstützt wird. **Slave Zero** unterstützt sowohl Embossing- als auch Environmental-Bump-Mapping.

Schatten Hier können die Schatten in der Welt ein- und ausgeschaltet werden.

Mip-Mapping Stellt Mip-Mapping ein und aus.

Warten auf Vsync Diese Option synchronisiert den Renderer mit der Bildwiederholfrequenz des Monitors. Manche 3D-Karten liefern mit dieser Option bessere Bilder. Standardmäßig ist diese Option deaktiviert, es sei denn, Sie haben eine höhere Bildschirmauflösung als 1024x768 gewählt.

Änderungen übernehmen Übernimmt die Änderungen des Grafikmodus und der Auflösung. Alle anderen Grafikoptionen werden automatisch übernommen, sobald sie geändert werden.

Standardeinstellungen wiederherstellen Stellt die ursprünglichen Grafikeinstellungen wieder her.

Steuerung

Mausachsen umkehren Wählen Sie zwischen "Ein" (bewegen Sie die Maus nach **vorne**, um herunterzuschauen, bewegen Sie sie nach **hinten**, um hochzuschauen) und "Aus" (bewegen Sie die Maus nach **vorne**, um hochzuschauen, bewegen Sie sie nach **hinten**, um herunterzuschauen).

Mausgeschwindigkeit Dieser Regler stellt die Mausempfindlichkeit ein.

Joystick-H-Achse Dieser Regler stellt die Empfindlichkeit des Joysticks auf der H-Achse ein.

Joystick-Y-Achse Wie oben, jedoch auf der Y-Achse bezogen.

Analoges Eingabegerät Wechselt zwischen Maus- und Joysticksteuerung.

Force Feedback Aktiviert Force Feedback, wenn die Steuerung dies unterstützt.

Fadenkreuz Stellt das Zielfadenkreuz ein und aus.

Egoperspektive Wechselt im Spiel zwischen Egoperspektive ("Ein") und externer Ansicht ("Aus").

Waffen aufnehmen Sie können wählen zwischen "**Nur Verbesserungen**" (nur Waffen, die besser sind als Ihre eigenen, werden aufgenommen) und "**Alle Waffen**" (nimmt automatisch jede Waffe auf, über die Sie gehen, und ersetzt Ihre Waffe damit, sogar wenn die Waffe schlechter ist als Ihre bisherige).

Steuerung anpassen Diese Option bringt Sie in das Steuerungsmenü, in dem Sie Ihre Steuerung konfigurieren können. Jeder Aktion können zwei verschiedene Tasten oder Maussteuerungen zugewiesen werden. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Option auszuwählen, nachdem Sie sie angewählt haben. Ein Schrägstrich erscheint; Sie können eine zweite Taste zuweisen, indem Sie diese einfach betätigen. Drücken Sie die Eingabetaste erneut, wenn Sie die aktuelle(n) zugewiesene(n) Taste(n) löschen möchten.

Standardeinstellungen wiederherstellen Stellt die ursprünglichen Einstellungen wieder her.

Beenden

Beendet das Spiel.

Spielmenü

Wenn Sie während des Spiels mit der Esc-Taste in das Spielmenü wechseln, werden Sie einige zusätzliche Optionen finden. Diese sind:

Weiterspielen Bringt Sie in das Spiel zurück.

Level neu starten Startet Ihr Spiel im momentanen Level erneut. Wenn Sie in einer Mission mit mehreren Levels sind, beginnen Sie nicht mit der Mission neu, sondern mit dem aktuellen Level.

Spiel speichern Speichert Ihr momentanes **Spiel**.

Wählen Sie "Neuer Spielstand", und klicken Sie mit links auf "Speichern", oder wählen Sie ein gespeichertes **Spiel** auf der Liste, und klicken Sie auf "Speichern", um es zu überschreiben. Klicken Sie auf "**Löschen**", um die Datei zu entfernen. Mit "**Zurück**" gelangen Sie in das vorherige Menü.

Munition

Sie werden in Ihrem Kampf gegen die Truppen des SouKhan viel Munition verschießen. Jeder Waffentyp benötigt unterschiedliche Munition. Sie müssen sich um Nachschub an Kugeln, Energie und Raketen kümmern.

Während Sie sich durch Megacity Si-9 bewegen, werden Sie in der Gegend verstreute Munition finden. Wenn Sie kaum noch Munition eines bestimmten Typs haben, bewegen Sie sich einfach über die jeweilige Munition hinweg. Slave Zero wird die Munition dann aufnehmen.

Wenn Sie die Munition nicht benötigen, bleibt sie für zukünftigen Gebrauch auf dem Boden liegen.



Kugel
Munition



Energie
Munition



Raketen
Munition

Energie

Der Kampf gegen die Truppen des SouKhan ist Ihrer Gesundheit nicht gerade förderlich. Je mehr Sie kämpfen, desto mehr wird Ihr Slave beschädigt. Dies ist unvermeidlich. Zum Glück kann man diesen Schaden wieder wettmachen. Energie gibt es in zwei Größen: Klein- liefert 20 Energie einen Energiewert von 20, und Groß- liefert 100 Energie einen Energiewert von 100. Bewegen Sie sich wie bei der Munition einfach darüber hinweg.



Kleiner
Energie



Großer
Energie

Tipps und Tricks

Das Aufheben und Werfen von Gegenständen

- Um einen Gegenstand aufzunehmen, stellen Sie sich in seine Nähe, und bewegen Sie den Cursor darauf. Wenn der Cursor rot erscheint, drücken Sie die Strg-Taste, um den Gegenstand aufzuheben. Um ihn zu werfen, zielen Sie auf etwas und drücken erneut die Strg-Taste. Sie können Leute, Autos und Bauschutt wie beispielsweise Stahlträger aufheben (und werfen). Die Träger sind ausgezeichnete Schläger!

Gebäude zerstören

- Die meisten der kleineren Gebäude und Strukturen können zerstört werden. Ihr Cursor erscheint rot, wenn Sie auf ein zerstörbares Gebäude zielen. Benutzen Sie Ihre Waffen, oder gehen Sie nah heran, und schlagen Sie zu (Linke Maustaste), um das Gebäude in seine Einzelteile zu zerlegen. Oft sind Power-Ups in Gebäuden versteckt, daher lohnt es sich, jedes einzelne Gebäude zu durchsuchen.

Gehen Sie sparsam mit Power-Ups um

- Verschwenden Sie nicht Ihre Munition und Energie-Power-Ups; nutzen Sie sie optimal. Nehmen Sie keine neuen Schrottpatronen auf, wenn Sie nur ein paar Kugeln verschossen haben. Warten Sie vielmehr, bis Sie 40 oder 50 Patronen verschossen haben, und gehen Sie dann zurück, und holen Sie die Munition. Dies ist besonders wichtig in Hinsicht auf die Energie-Power-Ups. Setzen Sie kein großes Energie-Power-Up ein, bis Sie nur noch einen Energiewert von 30 oder weniger haben. Ansonsten verschwenden Sie den größten Teil der Wirkung.

Slave Zeros Waffen

Ihr Slave beginnt mit einem manuell bedienbaren leichten Avenger-Schrotgewehr und einem auf der Schulter montierten Schrieker-Raketenwerfer. Im Laufe des Spiels werden Sie andere Waffensysteme finden. Sie können jeweils nur eine ballistische Waffe, eine Energiewaffe und einen Raketenwerfer tragen. Hier sehen Sie, was Sie möglicherweise in Ihren Roboter-Händen halten werden. Es gibt auch noch mehr Waffen von unvorstellbarer Kraft, die Sie im Waffenarsenal des SovKhan entdecken können.

Ballistische Waffen

AVR-9 "Avenger" Leichtes Schrotgewehr



Das "Avenger" Schrotgewehr ist nützlich, um leicht gepanzerte Feinde schnell und zielgerichtet zu attackieren. Der verursachte Schaden ist zwar nur leicht, doch wiederholte Treffer können Ihre Feinde viel Kraft kosten.

IR-9000 "Iron Roar" Sturmgewehr



Dieses Sturmgewehr verschießt 100-mm-Patronen mit sehr hoher Schußfrequenz. Die Waffe ist ein mehrfach getestetes, zuverlässiges System, das unter sehr verschiedenen Wetterbedingungen und

Umständen verläßlich funktioniert. Der Name "Iron Roar" stammt von dem kurzen Feuerstoß, den es bei jedem Abdrücken verschießt. Es ist außerdem mit einem Modus für kontinuierliches Feuern ausgestattet, der durch Gedrückthalten des Abzugs aktiviert wird. Warnung: Dadurch wird Ihr Munitionsvorrat schnell verbraucht!

CR-80 "Cyclone" Saturierungs-Gewehr

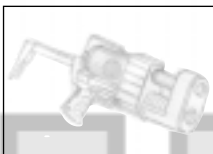


Diese riesige Waffe verschießt eine unglaubliche Menge an Metall auf Ihr Ziel. Sie zerfrißt praktisch alles, verbraucht dabei jedoch noch mehr Munition als das "Iron Roar", und Sie werden sehr schnell

feststellen, daß Ihr Ladestreifen leer ist!

Energiewaffen

PPR-2 Plasma-Kanone



Diese Plasmawaffe feuert einen Pulsblitz aufgeheizten Osmium-Plasmas mit linearer Beschleunigung auf Ihr Ziel ab. Beim Abschuß beträgt der Plasmastoß mehr als 7500 Grad Fahrenheit und verursacht am Ziel Schäden durch extreme Temperatur und sekundäre Blitzeffekte.

PS (7) Photonen-Kanone



Die PS (7), ein Upgrade der PPR-2, verschießt sieben kleine Plasmabälle in einem kreisförmigen Streumuster. Obwohl ihre Reichweite geringer ist als die der PPR-2 Plasma-Kanone, ist die Wirkung verheerend.

HGR-90 Hellspike-Kanone



Die Hellspike feuert ein einzelnes Geschöß mit ultrahoher Geschwindigkeit ab und liefert Ihrem Ziel einen heftigen kinetischen Einschlag. Das Aufladen der Hellspike für einen Schuß dauert ca. zwei Sekunden. Das Schadenspotential ist aber mehr als nur ein Ausgleich für die lange Ladezeit.

Raketenwerfer

SBR-80 "Shrieker" Raketenwerfer



Dieser auf der Schulter getragene Werfer feuert eine ungelenkte Rakete ab. Der gewaltige Sprengkopf kann auf große Entfernung Panzerungen bis zu 800 mm Stärke durchbrechen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie diese Waffe gegen bewegliche Ziele wie Sentinel-Einheiten einsetzen.

Stone-Dog-Lenkraketensystem



Die Stone-Dog feuert Lenkraketen ab. Diese Raketen besitzen einen größeren Sprengkopf als Shrieker-Raketen, und man entkommt ihnen nur schwer, da ihr internes Lenksystem das Ziel anvisiert und darauf zusteuert. Die Stone-Dog ist eine hervorragende Lösung Ihrer Probleme nach dem Motto "Feuern und Vergessen"! Sie kann auch im ungelenkten Modus abgefeuert werden, indem Sie einfach den Abzug drücken, ohne vorher ein Ziel zu erfassen.

Raketenwerfer Walhalla-Klasse



Der Raketenwerfer der Walhalla-Klasse feuert einen ungelenkten, zersplitternden Sprengkopf ab. Der Sprengkopf ist so eingestellt, daß er explodiert, wenn er seine maximale Reichweite erreicht hat, kann aber auch früher in die Luft gejagt werden, indem Sie erneut den Abzug betätigen.

Gegner

Sie werden beim Kampf gegen die Streitkräfte des Soukhan einem sehr großen Aufgebot an Feinden gegenüberstehen. Die folgenden Informationen sollten Ihnen helfen, immer die Oberhand zu behalten. Hier finden Sie eine Übersicht über bekannte feindliche Streitkräfte, denen Sie begegnen könnten. Halten Sie die Augen offen, da draußen gibt es noch andere feindliche Einheiten!

Konventionelle militärische Streitkräfte

Die meisten konventionellen Streitkräfte sollten für Sie eine geringe Bedrohung darstellen, wenn Sie Slave Zero steuern. Da sie deutlich weniger gepanzert und im allgemeinen weniger manövrierfähig sind als Ihr Slave, sollten Sie sie schnell eliminieren können. Tun Sie dies aber auch wirklich, denn einige von ihnen tragen mächtige Waffen.

M-99 "Reaper" Schwerer Kampfpanzer

Der M-99 ist der Standardpanzer des Soukhan-Imperiums. Er ist auf viele Arten nützlich und trägt eine Panzerabwehrkanone vom Typ Penetrator. Diese Einheit erhält ihre Energie von mit Leitungen durchgezogenen Schraubenblättern, mit denen sie sich leicht über Wasser und unebenes Gelände bewegen kann.

CAV-4 "Wolf" Nahangriffs-Fahrzeug

Das Standard-Gefechtsfahrzeug der Infanterie, der Wolf, transportiert sechs gepanzerte Infanterie-Einheiten mit hoher Geschwindigkeit über das Schlachtfeld. Er trägt auch einen Raketenwerfer vom Typ FireStreak, der ihn zu einem gefährlichen Gegner macht.

AER-23 Schlachthubschrauber "Hyena"-Klasse



Die Hyena ist der neueste und beste Schlachthubschrauber des Soukhan-Imperiums. Mit doppeltem FireStreak-Raketenwerfer bewaffnet und schwer gepanzert, ist die Hyena schnell und

manövrierfähig. Mit ihren Psylink-Kontrollkoppelungen für den Piloten ist die Hyena eine sehr mächtige Waffe in der Rolle des Jägers.

FireFly Einmann-Kanonenrennboot

Diese Einheit ist ein ungepanzertes Einmann-Aufklärer, der auf dem Schlachtfeld nur einen begrenzten taktischen Nutzen hat. In einer Stadt kann der FireFly jedoch navigieren, wo größere Senkrechtflieger es nicht können. Der Hauptnachteil des FireFly ist sein kümmerliches Waffensystem, ein einziges leichtes Maschinengewehr vom Typ Ripper.

STV-43C "Manta" Sentinel-Angriffstransporter

Der unbewaffnete Manta wird benutzt, um Sentinels per Luft zu transportieren. Der Manta kann auch Infanterie-Angriffskapseln anstelle der Verankerungen tragen, die sonst einen Sentinel festhalten. Egal welche Fracht sie tragen, Mantas sollten immer als Primärziel gelten. Eliminieren Sie sie, bevor sie ihre tödliche Ladung auf Ihr taktisches Gebiet loslassen.

Angriffseinheiten "Sentinel"-Klasse

Die Sentinels sind diejenigen Truppen, die Ihnen an Fähigkeiten nicht sehr nachstehen. Seien Sie bei diesen Einheiten besonders vorsichtig!

Arbiter-Sentinel

Der Arbiter wurde aus schweren Hebeanzügen modifiziert, die zur Konstruktion eingesetzt wurden. Ursprünglich wurden sie zwar ausschließlich zu Massen-Kontroll-Zwecken eingesetzt, wurden aber mit Verteidigungsfeldern zurückmodifiziert, so daß sie zur Städteverteidigung taugen. Sie tragen eine 75-mm-Straßenkampfwaffe.

Störsender-Sentinel



Der höchst manövrierfähige Störsender ist die ideale Jagd- oder Verfolgungseinheit. Er ist zwar nur leicht gepanzert, besitzt aber eine beeindruckende Waffenausstattung in Form einer Plasma-Kanone.

Regulator-Sentinel

Der Regulator ist die in Massenproduktion hergestellte Standard-Kriegsrüstung der Streitkräfte des SovKhan. Mit einem Shrieker-Raketenwerfer bewaffnet, kann der Regulator praktisch unter allen Klimabedingungen operieren.

Titan-Sentinel

Der massiv gepanzerte und schwerbewaffnete Titan ist eine der gefährlichsten Einheiten da draußen. Er ist gut ausgestattet mit einer Hellspike-Kanone, einem Cluster-Raketensystem und einem Energiekrallen-System, also auf jede Entfernung eine tödliche Kombination!

Piranha-Sentinel

Der Piranha war die erste Sentinel-Kriegsrüstung, die von den Streitkräften des SovKhan übernommen wurde. Ihm fehlen viele der fortgeschrittenen

Verteidigungssysteme, die man in späteren, moderneren Sentinel-Designs findet. Der Piranha ist relativ schnell, mittelmäßig gepanzert und noch immer recht nützlich als Garnisons- oder Zweitlinieneinheit.

Geschützplattform "Wolfsspinne"



Die Wolfsspinne ist als neue Einheit der Frontlinie in der Lage, mit ihrem rückwärtigen Minen-Verteilungssystem RMD5-7 eine umwerfende Menge an Feuerkraft zu erzeugen. Sie ist zwar langsamer als andere Sentinel-Einheiten, dafür kann sie aber aufgrund ihres sechsbeinigen Designs diverse Geländearten durchqueren.

Die Erste Mission

Mit deaktivierten Kommunikationseinrichtungen im Sektor kann der Soukhan keine Verstärkung in Ihr Einsatzgebiet schicken. Der Schlüssel zur Deaktivierung der Kommunikation liegt in der Zerstörung der drei Kerngeneratoren, die die Anlage mit Energie versorgen. Das ist Ihre erste Mission.

Diese Mission ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Teil müssen Sie einen Kerngenerator zerstören. Wenn Ihnen dies gelungen ist, können Sie zum zweiten Teil fortschreiten. Lassen Sie sich Zeit, und gewöhnen Sie sich an die Steuerung Ihres Slave. Sie müssen mit der Maschine eins werden, um zu überleben!

Halten Sie Ausschau nach einer versteckten Waffe. Wenn Sie sich durch die Stadt bewegen, entdecken Sie zu Ihrer Rechten eine Öffnung. Gehen Sie hindurch, und laufen Sie herum, bis Sie die "Iron Roar"-Kanone finden. Es gibt eine weitere versteckte Waffe nahe am Anfang des zweiten Teils dieser Mission, die Sie aber selbst finden müssen. Machen Sie sich auf die Suche, und gewöhnen Sie sich daran, in ungewöhnlichen Ecken nachzuschauen, ob dort nicht vielleicht versteckte Boni zu finden sind.

Sie werden kurz nach der Zerstörung des zweiten Generators auf einen Titanen-Sentinel stoßen. Halten Sie Abstand, und hämmern Sie auf ihn ein, wenn er aufhört, Raketen auf Sie abzufeuern. Ändern Sie die Position, und wiederholen Sie die Aktion. Machen Sie so weiter, bis der Titan zerstört ist. Machen Sie sich auf das Erscheinen einer Horde kleiner Sentinel-Einheiten gefaßt, wenn Sie den Titanen erledigt haben. Zerstören sie den dritten Generator, um zur nächsten Mission zu gelangen. Sie haben den Kampf gegen den Soukhan aufgenommen!

Credits

PRODUCER:

Matt Powers

JUNIOR PRODUCER

Nick Murray

DIRECTOR:

Sean Vesce

LEAD ARTIST:

K. Capelli

PC PROGRAMMING:

Jim Mazrimas

Dave Aufderheide

Kurt Arnlund

Jim Tomasko

Jack Ritter

Jason Leighton

DESIGN:

Jeff Gregg

Mike Wikan

Jason Weesner

ART:

Jeff Wilcox
Stefan Henry-Biskup
Ted Naifeh
Michael Khoury
Trevor Grimshaw
David Gustlin
Chin-Han Hsu

IN-GAME CINEMATICS:

Lee Petty
Judah Baron
Angus Wilson
Seth Swanson

SOUND DESIGN AND VOICE DIRECTION:

W. Scott Snyder

MUSIC:

Randy Atkins

STORY AND DIALOGUE:

Margaret Stohl

EXECUTIVE PRODUCER:

Steve Ackrich

US PRODUCT MARKETING MANAGER:

Greg Sarraill

STUDIO JUNIOR PRODUCT MANAGER:

Julia Chapman

TOOLS AND INSTALLER:

Eric Tetz

MASTERING:

Luis Rivas

LEAD TESTER:

Sam Newman

ASSISTANT LEAD TESTER:

Ted Tomasko

Jeff Loney

TESTERS:

Greg Akatiff

Donny Clay

Jason Cordero

Erik Johnson

Marie Person

Shawn Shinn

Ben Skelton

P. Tseren Sodbinow

Clayton Wolfe

Christopher D. Reimer

Dan Burkhead

Richard Brock

FOR INFOGRAMES UK

QA Manager: Steve Lycett

PC Supervisor: Phil Eckford

Lead Tester: Sam Attenborough

Testers: Wayne Mellors, Stephano Riallo,
Luke Warhurst, Simon Gilman

Language: Sarah Bennett and co.

COMPATIBILITY TEST SUPERVISOR:

David Abrams

COMPATIBILITY ANALYSTS:

Adam Stokke

Jeremy Anderson

David Strang

Cuong Vu

CUSTOMER SUPPORT:

David Costello
Chris McQuinn
Brent Wilkinson
Jason Stolkke
Moye Daniels
Blair Reynolds
Will Habeck

STORYBOARDS:

Jason Brubaker, Famous Frames

VOICE RECORDING:

WebTone Productions, Campbell, CA

MANUAL:

Bruce Harlick

CHARACTER DESIGN ASSISTANCE:

Chuck Wojtkiewicz

VOICE TALENT:

Commander Li:	Morgan Hyde
The Soukhan:	Roger Jackson
Old One:	Charles Martinet
Number Two:	Greg Weber
Number Three:	Cosmo Sagan
Convoy Leader:	W. Scott Snyder
Manta Pilot 1:	Roger Jackson
Manta Pilot 2:	David Nowlin
Manta Pilot 3:	Mike Wikan
Sentinel 1:	W. Scott Snyder
Sentinel 2:	Mike Wikan
Sangonar:	Charles Martinet
Revenant Prime:	David Nowlin
Revenant Prime:	Greg Weber
Mayhem:	Jarret Black
Screams:	Delina Chiechi
Screams:	Stacy Lawrence
Screams:	Amanda Snyder

TECHNICAL ASSISTANCE:

Pat Truong at ATI
Val Felipe at Immersion
Sim Dietrich at nVidia
Tom Forsyth at 3DLabs
Suneil Mishra at Aureal
Micah Mason at Aureal
Keith Charley at Creative
All the folks at 3dfx
Eric Le at Matrox
Allen Hansen at Cyrix
Sean Hunt at Sega
The people at Sega DTS

THE TEAM WOULD LIKE TO THANK:

The Families of the Team
Erica Krishnamurthy
The entire PR Group
James Vitalis
Glyn Anderson
Taunya Shiffer
Matt at Beyond Games
Lars Batista
Trey Watkins
Scott Krager
Andrew Zavattero
Brian Wanamaker
Scot Amos
Karin Sanders
Nikolai Sander/ADN
Harry Denholm/ADN
Jonas Ruikis/ADN
Christer Janson/ADN

Slave Zero was created using the tools and technology of The Ecstasy Engine™.

Infogrames Germany

Product Manager

Sven Zerbst

Localization Manager

Heike Walther

Translations/Recordings

Effective Media GmbH, Bochum

KUNDENSERVICE

Wir möchten Ihnen bei eventuellen Schwierigkeiten mit unserer Software gerne weiterhelfen. Benötigen Sie Tipps, Tricks oder Lösungshilfen zu einem unserer Spiele? Haben Sie Schwierigkeiten bei dem Betrieb unserer Software? Möchten Sie sich über neue Infogrames-Produkte informieren? Dann können Sie sich gerne schriftlich oder telefonisch, per Email oder Fax an uns wenden.

HOTLINE

Unsere Hotline hilft Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter.

Deutschland: 0190-510 550 (DM 1,21 pro Minute) Werktags
11.00 bis 19.00 Uhr

Schweiz: 0900-592 090 (SFR 1,49 pro Minute) Werktags
11.00 bis 19.00 Uhr

Österreich: 03614-500 555 (Normaltarif) Di. + Do. 15.00 bis
19.00 Uhr

CUSTOMER SUPPORT

Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per Email erreichen:

Infogrames Videogames Deutschland GmbH

Customer Support

Robert-Bosch-Str. 18

63303 Dreieich

Fax: 06103-334 600

Email: Technische Hilfe und Spielereösungen:

videogames@de.infogrames.com

Umtausch: support@de.infogrames.com

Produktinformationen: info@de.infogrames.com

Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Serice-Karte mit.

MAILBOX UND INTERNET

Unsere Mailbox ist 24 Stunden am Tag für Sie erreichbar. Unter der Nummer 06103-334 222 erhalten Sie aktuelle Lösungshilfen, Tipps und Tricks zu unseren Spielen. Unter "www.de.infogrames.com" finden Sie Produktinformationen und zusätzliche Infos rund um Infogrames sowie Lösungen, Treiber, Patches und vieles mehr. Selbstverständlich freuen wir uns auch über Kritik und Anregungen zu unseren Produkten!

INFOGRAMMES ENDBENUTZER- LIZENZVEREINBARUNG

LIZENZERTEILUNG

INFOGRAMMES (im folgenden "Lizenzgeber" genannt) gewährt Ihnen eine nichtausschließliche Lizenz zur Nutzung dieser CD und der zugehörigen Begleitmaterialien (im folgenden zusammenfassend "Software" genannt) unter der Maßgabe, dass Sie die folgenden Bestimmungen und Bedingungen annehmen.

Bitte lesen Sie diese Vereinbarung sorgfältig durch. Durch den Gebrauch der Software erklären Sie sich mit den Bestimmungen und Bedingungen dieser Vereinbarung einverstanden. Sollten Sie sich nicht damit einverstanden erklären wollen, geben Sie die Software samt Verpackung dort wieder zurück, wo Sie sie gekauft haben.

VERWENDUNG

Sie dürfen diese Software lediglich auf einem einzigen Computer installieren, mit Ausnahme der ausführbaren Datei für Mehrspieler-Spiele, die, in Übereinstimmung mit der Dokumentation der Software, auf mehr als einem Computer installiert werden darf, um ein Mehrspieler-Spiel zu ermöglichen. Sie dürfen die Software nur kopieren, um sie auf einem einzigen Computer zu installieren, und zu Sicherungszwecken Ihres persönlichen Software-Gebrauchs, mit Ausnahme der ausführbaren Datei für Mehrspieler-Spiele, die, in Übereinstimmung mit der Dokumentation der Software, kopiert werden darf, um ein Mehrspieler-Spiel zu ermöglichen. Wenn Sie die Software kopieren, müssen Sie alle Copyright- und Urheberrechtsnachweise, die auf dem Original der Software enthalten sind, mitkopieren.

EINSCHRÄNKUNG

Sie dürfen die Software oder eine Kopie davon in keiner Weise außer der hier beschriebenen teilweise oder ganz benutzen, kopieren, modifizieren oder übertragen. Jeglicher Versuch, die unter diese Vereinbarung fallenden Rechte oder Pflichten zu übertragen, ist rechtlich unwirksam. Sie dürfen die Software nicht vermieten, leasen, verleihen, weiterverkaufen oder vertreiben, weder als ganzes noch in Zusätzen. Sie dürfen die Software nicht zurückentwickeln, deassemblieren, dekompileieren oder übersetzen oder auf andere Weise versuchen, den Source-Code der Software zu erlangen.

EIGENTUMSRECHTE

Die Eigentumsrechte und die Rechte am geistigen Eigentum der Software verbleiben beim Lizenzgeber. Die Software ist durch das Urheberrecht, weitere Gesetze über den Schutz von geistigem Eigentum sowie internationale Verträge urheberrechtlich geschützt. Das Eigentum und die damit verbundenen Rechte an den Inhalten, die durch die Software zugänglich gemacht werden, liegen bei den jeweiligen Eigentümern und sind durch die einschlägigen Gesetze und Bestimmungen geschützt. Durch die Lizenz, die Ihnen im Rahmen dieser Vereinbarung gewährt ist, werden Ihnen keinerlei Rechte an diesen Inhalten übertragen.

BEENDIGUNG DER LIZENZVEREINBARUNG

Diese Vereinbarung sowie die hierdurch gewährte Lizenz erlöschen automatisch, wenn Sie gegen die enthaltenen Bestimmungen verstoßen. Im Falle des Erlöschens der Vereinbarung müssen Sie sämtliche Kopien der Software und der zugehörigen Dokumentation vernichten.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Der Lizenzgeber (sowie seine Zulieferer, Lieferanten und/oder Wiederverkäufer) übernimmt keinerlei Haftung gegenüber Ihnen oder Dritten für mittelbare, konkrete besondere, durch Zufall eingetretene oder Folgeschäden jedweder Art (unabhängig davon, ob diese vorhersehbar waren oder nicht), entgangene Geschäfte, Ertragseinbußen, entgangene Vertragsabschlüsse oder erwartete Einsparungen, Verlust von Geschäftswerten, Arbeitsunterbrechungen, Computerausfälle oder Fehlfunktionen (unabhängig davon, ob diese vorhersehbar waren oder nicht), rechtswidrige Handlungen (einschließlich Fahrlässigkeit), Verletzung von gesetzlichen Obliegenheiten oder andere Schäden, die im Zusammenhang mit der Nutzung der Software oder dieser Vereinbarung nach dem jeweils geltenden Recht auftreten. Die Haftung von Infogrames ist auf Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit begrenzt. Die Haftung von Infogrames für leichte Fahrlässigkeit besteht nur bei Verletzung wesentlicher Vertragspflichten. In diesem Fall wird die Haftung für vertragsuntypische Schäden ausgeschlossen. Die Haftung von Infogrames ist auf unmittelbare Schäden begrenzt. Auf keinen Fall wird die kumulative Entschädigung durch Infogrames in Verbindung mit dieser Vereinbarung den Betrag übersteigen, den Sie für den Erwerb dieser Lizenz und ihre Nutzung bezahlt haben. Dies gilt auch dann, wenn der Lizenzgeber auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde.

ÜBERTRAGUNGSVERBOT

Um jeden Zweifel auszuschließen, wird ausdrücklich festgelegt, dass diese Vereinbarung Sie in keiner Weise berechtigt, alle oder einzelne Rechte, die Ihnen gemäß der Bestimmungen dieser Vereinbarung gewährt werden, an Dritte zu übertragen.

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Diese Vereinbarung unterliegt deutschem Recht. Diese Vereinbarung stellt die vollständige Vereinbarung über die hierdurch gewährte Lizenz dar; Änderungen sind nur gültig, soweit sie schriftlich ausgeführt und von beiden Parteien unterfertigt werden. Falls ein Abschnitt dieser

Vereinbarung keine Gültigkeit hat, so wird er entfernt, die übrigen Abschnitte bleiben jedoch dennoch gültig.

Um Ihnen schnell und kompetent weiterhelfen zu können, bitten wir Sie auch in diesem Fall um möglichst genaue Problem- und Fehlerbeschreibungen sowie detaillierte Angaben über das von Ihnen verwendete System.

Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit.

Índice

500 años en el futuro	79
Requisitos e Instalación	80
Hacerse con la máquina	81
Controlando a tu Esclavo	81
Controles del ratón	82
Controles del teclado	82
La pantalla del juego	83
Menús del juego	83
Menú Principal	83
Menú de juego	87
Munición	88
Salud	88
Sugerencias	89
Las armas de Slave Zero	90
Armas balísticas	90
Armas de energía	91
Lanza misiles	91
La oposición	92
Fuerzas militares convencionales	92
Unidades de asalto de clase Centinela ..	94
La primera misión	95
Créditos	95
INFORMACIÓN DEL SERVICIO TÉCNICO ...	101

500 años en el futuro

SovKhan gobierna con puño de hierro la Primera Dinastía Corporativa desde la asombrosa ciudad vertical de **Megacity Si-9**. La Si-9, un complejo militar/industrial poderosamente productivo, arroja misteriosos y letales contaminantes en los campos colindantes creando una inundada llanura de kilómetros de profundidad entre estancados residuos tóxicos.

Los **Guardianes**, descendientes de un viejo clan de sacerdotes guerreros conocidos por su fortaleza de mente y de cuerpo, han jurado destruir la infernal Megacity Si-9 y derrotar al tiránico SovKhan.

Desterrados a "el aspirador", un complejo sistema de tubos de alcantarillado, los Guardianes han construido una instalación oculta como nueva base de sus ataques. Pero los valientes Guardianes no pueden competir contra el creciente ejército de SovKhan de inhumanos Centinelas y de gigantescos y destructivos Esclavos. Estas terribles máquinas de guerra son "reproducidas" a partir de una combinación de embriones cibernéticos, de exoesqueletos metálicos y del misterioso compuesto de crecimiento de neutronium (NTR95879), la **Materia Oscura**. En sólo doce horas los embriónicos ciberesclavos completan sus ciclos de gestación y emergen de los depósitos listos para el combate, gracias al trabajo de la misteriosa Materia Oscura.

Pero de lo que carecen los Esclavos es de la fuerza e inteligencia de los Guardianes. Y de lo que carecen los Guardianes es del tamaño y de la potencia de un robot gigante. La mayoría de las mentes humanas son demasiado débiles como para controlar a un Esclavo, pero el riguroso entrenamiento practicado por los Guardianes podría ser una excepción. Los Guardianes han conseguido robar una unidad Esclavo y han elegido al mejor de ellos, **Chan**, para que intente dominarlo y conseguir la perfecta combinación de hombre y máquina. Tú eres la última esperanza de los Guardianes, y quizá, de la humanidad. Tú debes dominar la primera de estas monstruosidades de combate. ¡Tú debes convertirte en **SLAVE ZERO!**

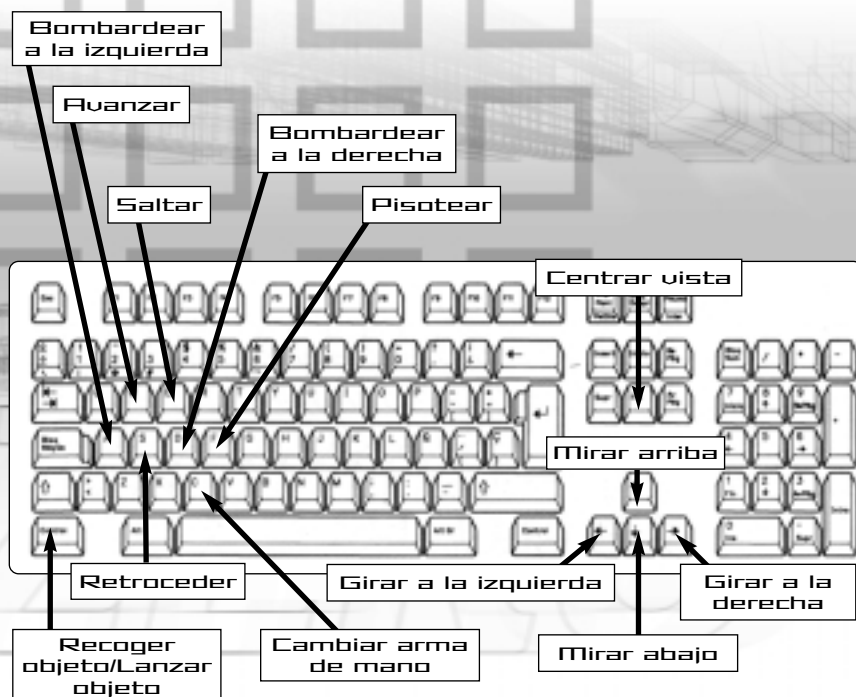
Requisitos e Instalación

- 1 Para jugar **Slave Zero** se requiere Microsoft Windows® 95 ó 98.
- 2 Para jugar **Slave Zero** se requiere Microsoft DirectX™ 7.0 o superior. Slave Zero te ofrecerá la oportunidad de instalar la última versión de DirectX si no la encuentra en tu ordenador.
- 3 **Slave Zero** requiere 120 megabytes de espacio de disco duro para la instalación mínima o 225 megabytes de espacio de disco duro para la instalación recomendada, que también instalará todos los archivos de música en tu disco duro. Si no ejecutas la instalación recomendada deberás dejar el CD-ROM de Slave Zero en tu unidad CD-ROM si quieres escuchar la música durante el juego.
- 4 **Slave Zero** es un juego 3-D acelerado y requiere de una tarjeta aceleradora de gráficos 3-D para funcionar correctamente.
- 5 Inserta el CD-ROM de **Slave Zero** en tu unidad CD-ROM.
- 6 Si tienes activada la opción de reproducción automática sigue las instrucciones de pantalla para instalar el juego. Si no tienes activada la reproducción automática pulsa INICIO después EJECUTAR y teclea lo siguiente en la caja de diálogo: "D:\AUTORUN". Pulsa el botón ACEPTAR. Reemplaza 'D' con la letra correspondiente de tu unidad CD-ROM y sigue las instrucciones de pantalla.

Hacerse con la máquina

Controlando a tu Esclavo

Para controlar **Slave Zero** puedes utilizar un joystick o el teclado y el ratón. Los controles por defecto del ratón y del teclado aparecen en estas dos páginas. Aunque puedes configurar los controles para utilizar exclusivamente el teclado, te recomendamos que pruebes los controles por defecto. Estos te darán la máxima sensibilidad y control.



Controles del ratón

Mirar a la izquierda:	Mover el ratón a la izquierda.
Mirar a la derecha:	Mover el ratón a la derecha.
Mirar arriba:	Mover el ratón hacia delante.
Mirar abajo:	Mover el ratón hacia atrás.
Disparar arma de mano:	Botón izquierdo del ratón.
Disparar Lanzacohetes:	Botón derecho del ratón.
Lucha cuerpo a cuerpo:	Cuando Slave Zero se halle cerca de un enemigo esclavo, pulsa el botón izquierdo del ratón para asestarle un puñetazo. Pero ten cuidado porque aunque sea muy eficaz, te deja totalmente sin defensas frente a las Unidades Enemigas.

Controles del teclado:

Avanzar:	W
Retroceder:	S
Bombardear a la izquierda:	A
Bombardear a la derecha:	D
Saltar:	E (Muy útil cuando es combinado con un movimiento hacia delante, hacia atrás o de bombardeo.)
Recoger objeto	Control
Lanzar objeto:	Control
Cambiar arma de mano:	C
Pisotear:	F
Girar a la izquierda:	Flecha izquierda
Girar a la derecha:	Flecha derecha
Mirar arriba:	Flecha arriba
Mirar abajo:	Flecha abajo
Centrar vista:	Fin
Guardar rápido	CTRL-6
Cargar rápido	CTRL-7

(Guardar Rápido y Cargar Rápido te permiten guardar o cargar un juego sin utilizar el menú. Cargar Rápido recuperará el juego que hayas Guardado Rápido. Utilizar Guardar Rápido sobrecribirá tu juego anterior Guardado Rápido).

La pantalla del juego

La pantalla principal de **Slave Zero** contiene información muy importante:

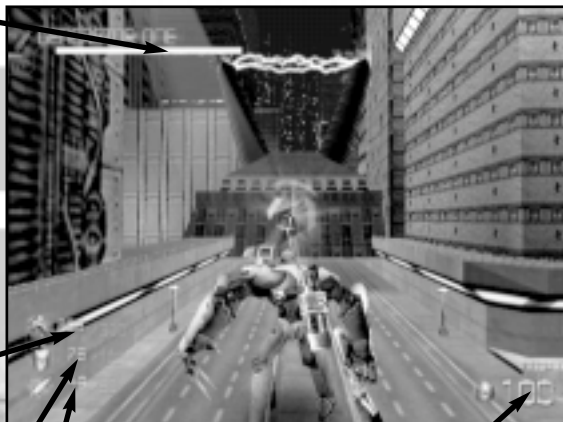
Salud del enemigo: Si estás luchando contra un enemigo importante, aparecerá una barra de salud a lo largo de la parte superior de la pantalla. Ésta indica el estado de salud de tu enemigo.

Munición: Número de disparos disponibles para tu arma balística.

Células de energía: Suministros de munición para tu arma de energía.

Cohetes: Cuantos cohetes te quedan.

Salud: Tu estado de salud. Si ésta llega a cero, tu Esclavo será destruido y tú estarás muerto.



Menús del juego

Para navegar por los menús del juego utiliza las teclas flecha **arriba** y **abajo** o el ratón. Pulsa el botón izquierdo (o pulsa Intro) para modificar una opción y pulsa **Esc** para volver al menú anterior.

Menú Principal

Éste es el menú que aparece cuando inicias **Slave Zero**. Desde esta pantalla controlarás tus opciones de juego e iniciarás un juego nuevo o cargarás un juego previamente guardado.

Juego nuevo

Selecciona esta opción para iniciar un juego nuevo. Puedes ajustar el nivel de dificultad: Fácil, Medio o Difícil. Cuanto mayor sea el nivel de dificultad más dura será la oposición. Pulsa Atrás para volver al Menú **Principal** sin iniciar un juego nuevo.

Cargar juego

Desde aquí podrás cargar un juego previamente guardado. Utiliza el ratón para seleccionar el juego guardado que quieras cargar y pulsa el botón izquierdo en **Cargar Juego**. También puedes eliminar antiguos juegos guardados seleccionándolos y pulsando el botón izquierdo. Atrás te devolverá al **Menú Principal**.

Opciones

Desde este menú puedes ajustar una gran variedad de opciones de Sonido, de Vídeo y de Control.

Sonido

Controla cómo sonará el juego. Aquí tienes un breve resumen de lo que puedes cambiar:

Volumen SFH: Este botón subirá o bajará el volumen de los efectos sonoros.

Volumen de música: Ajusta el volumen de la música de fondo.

Modo Sonido: Puedes elegir entre cuatro modos de sonido: **Sin Sonido** (apaga todos los sonidos), **Sólo SFH** (sólo se reproducirán los efectos especiales de sonido), **Música y SFH** (reproducirá toda la gama de música, ambiente y efectos sonoros especiales), y **Ambiente y SFH** (esta opción reproduce todo salvo la música de fondo).

Habilitar Reverberación: Enciende/apaga la reverberación si tu hardware de sonido lo permite.

Hardware de sonido: Te permite encender/apagar el soporte de hardware de sonido, si tu hardware de sonido lo permite.

Reinicializar ajustes originales: Devuelve todos los ajustes de sonido a sus ajustes por defecto.

Vídeo

Este menú controla el aspecto que tendrá tu juego.

Modo Vídeo: Le dice a **Slave Zero** qué tarjeta de vídeo utilizar (si tu ordenador tiene instalada más de una tarjeta).

Resolución: Pasa por todas las resoluciones disponibles. Cuanto mayor sea la resolución más recursos del sistema utilizará, así que no la fuerces mucho a no ser que tengas un ordenador rápido y una tarjeta 3D.

Corrección Gamma: Ajusta el nivel de brillo y el valor gamma.

Tamaño de vista: Reduciendo el tamaño de la vista es posible mejorar el rendimiento del juego en ordenadores de bajas prestaciones.

Texturas en colour verdadero: Enciende y apaga las texturas en colour verdadero.

Rango de secuencia: Esto te permite cambiar el plano de secuencia del juego. El rango de secuencia puede ser Cerca, Normal o Medio.

M.R.G.: Esto te permite cambiar la Geometría de Resolución Múltiple en los modelos. Por defecto está apagado. Si tienes un ordenador de bajas prestaciones puedes activar esta opción para que aumente un poco su rendimiento.

Bump Mapping: Activa y desactiva el Bump Mapping. Esta opción no podrá ser elegida si no es permitida por tu tarjeta 3D. **Slave Zero** soporta el Bump Mapping de relieve y el de ambiente.

Sombras: Esto enciende y apaga los mapas de sombras del mundo.

MIP Mapping: Enciende y apaga el MIP Mapping.

Esperar al Sincronismo vertical (Vsync): Esta opción sincroniza el renderizado con la velocidad de refresco del monitor. Algunas tarjetas 3D podrían conseguir mejores efectos visuales con esta opción encendida. Por defecto está desactivado, a no ser que estés funcionando a una resolución de más de 1024x768.

Aplicar cambios: Aplica tus cambios al Modo Vídeo y a los cambios de resolución. Todas las demás opciones de vídeo serán ajustadas automáticamente cuando hagas algún cambio en ellas.

Restaurar ajustes por defecto: Devuelve todos los ajustes de vídeo a los ajustes por defecto.

Controles

Invertir el eje del ratón: Cambia entre Activar (mover **ARRIBA** el ratón para mirar abajo, moverlo **ABAJO** para mirar arriba) y Desactivar (mover el ratón **ARRIBA** para mirar arriba, moverlo **ABAJO** para mirar abajo).

Velocidad del ratón: Este botón ajusta la sensibilidad del movimiento del ratón.

Eje X del joystick: Este botón ajusta la sensibilidad del joystick a lo largo del eje X.

Eje Y del joystick: Como antes, pero en el eje Y.

Entrada analógica: Cambia entre control del joystick y del ratón.

Force Feedback: Activa el Force Feedback si el dispositivo de control lo soporta.

Punto de mira: Activa y desactiva el punto de mira.

Vista Primera Persona: Cambia el juego entre 1ª Persona (Sí) y 3ª Persona (No).

Elegir arma: Puedes elegir entre: Sólo las Mejoradas (recogerás solamente un arma nueva si es mejor que la que ya tienes) y Todas las Armas (recogerás automáticamente cualquier arma sobre la que te coloques y reemplazará la que tengas, aunque la nueva arma sea peor que la que ya tienes).

Configuración de control: Esta opción te lleva al menú de configuración de control, donde puedes personalizar los ajustes. Cada control puede tener dos teclas diferentes o ser controlado por el ratón. Pulsa la tecla Intro para seleccionar una opción después de destacarla. Aparecerá un signo de "/"; para introducir una segunda tecla pulsa la tecla que quieras utilizar. Vuelve a pulsar Intro si quieres eliminar la tecla(s) de control actual(es).

Restaurar ajustes por defecto: Restaura los ajustes de fábrica.

Salir:

Salir del juego.

Menú de juego

Cuando abras los menús durante el juego pulsando ESC, descubrirás que tienes más opciones disponibles. Éstas son:

Continuar juego: Para seguir con el juego.

Reiniciar nivel: Volverás a empezar desde el principio del nivel actual. Si estás en una misión multi-nivel, no volverás al principio de la misión, sino al principio del nivel en el que estabas.

Guardar juego: Guarda tu juego actual. Selecciona "Guardar Nuevo" y pulsa el botón izquierdo en **Guardar** para guardar el juego o selecciona de la lista un archivo de juego guardado y pulsa **Guardar** para sobreescribirlo o elige **Eliminar** para borrar el archivo. **Atrás** te devolverá al menú anterior.

Munición

Gastarás cantidad de munición en tu lucha contra las fuerzas de SouKhan. Cada una de tus armas utiliza un tipo de munición diferente. Deberás estar bien aprovisionado de balas, de energía y de cohetes.

A medida que avanzas por MegaCity 51-9 encontrarás munición para tus armas por los alrededores. Colócate sobre ellas; si te queda poca cantidad de esa munición, tu Esclavo la recogerá. Si no la necesitas, permanecerá en el suelo para su futuro uso.



Munición
de balas



Munición
de energía



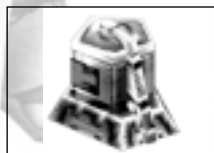
Munición
de cohetes

Salud

Luchar contra las fuerzas de SouKhan es perjudicial para la salud. Cuanto más luches, más daños sufrirá tu Esclavo. Es inevitable, pero afortunadamente los daños sufridos no son irreparables. Las recargas de salud vienen en dos tamaños: pequeña, que restaura 20 unidades y grande, que restaura 100 unidades. Colócate encima para utilizarlas, como sucedía con las recargas de munición.



Salud
Pequeña



Salud
Grande

Sugerencias

Recoger y lanzar cosas

- ❑ Para recoger un objeto acércate a él y coloca el cursor sobre lo que te gustaría recoger. Cuando el cursor se vuelva de colour rojo pulsa la tecla Control para recoger el objeto. Para lanzarlo apunta a algo y vuelve a pulsar la tecla Control. Puedes recoger (y lanzar) coches y materiales de construcción, como las vigas de acero. ¡Dicho sea de paso, las vigas funcionan muy bien como palos!

Destruir edificios

- ❑ La mayoría de las estructuras y edificios más pequeños pueden ser destruidos. Tu cursor se volverá de colour rojo cuando apuntes a un edificio que pueda ser destruido. Utiliza tus armas o acércate y golpea Botón Izquierdo del ratón el edificio para destruirlo. Las recargas suelen estar escondidas en los edificios, así que mejor mirar en todos ellos.

Conserva tus recursos

- ❑ No malgastes tu munición y tus recargas de salud e intenta sacarles el máximo partido. No te coloques sobre una Recarga de Gusanos después de haber disparado unas pocas balas. En lugar de eso, espera a disparar 40 o 50 balas y vuelve a recogerla. Esto es especialmente importante en cuanto a las recargas de salud. No utilices una Recarga de Salud grande hasta que hayas gastado 30 o más de salud, si no, desaprovecharás gran parte de su efecto.

Las armas de Slave Zero

Tu Slave comienza con un cañón Vengador de mano y con un lanza cohetes Chirriante montado en el hombro. Durante el juego te encontrarás con otras armas. Ten en cuenta que sólo puedes llevar al mismo tiempo un arma balística, un arma de energía, y un lanzamisiles. Echa un vistazo a algunos de los sistemas de armas con los que puedes luchar. Hay más armas de incalculable potencia en los enormes arsenales SouKhan, para que tú las descubras.

Armas balísticas

AUR-9 "Vengador" cañón ligero



El cañón Vengador es utilizado para atacar a enemigos ligeramente blindados en rápidos y quirúrgicos ataques. Aunque los daños que produce son débiles, sus repetidos disparos pueden derribar a la mayoría de tus enemigos.

IR-9000 "Rugido de Hierro" cañón de asalto



Este cañón de asalto dispara proyectiles de 100mm a gran velocidad. Este arma ha funcionado muy bien en una amplia variedad de climas y condiciones. Su nombre de Rugido de Hierro procede de

la corta ráfaga de fuego que dispara cada vez que es accionado el gatillo. También tiene un modo de disparo continuo, activado manteniendo pulsado el gatillo.

Aviso: ¡Esto agotará rápidamente tu suministro de munición!

CR-80 "Ciclón" cañón de saturación

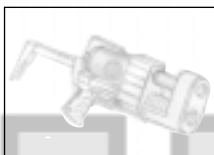


Este enorme cañón lanza una increíble cantidad de metal contra tu objetivo, destrozando casi cualquier cosa. Sin embargo, ¡utiliza incluso más munición que el Rugido de Hierro y pronto podrías

encontrarte con el cargador vacío!

Armas de energía

PPR-2 rifle de impulsos de plasma



Este rifle dispara un impulso de plasma de osmium de luz-caliente por un acelerador lineal hasta tu objetivo.

Cuando es disparado la ráfaga de plasma supera los 7500 grados Fahrenheit produciendo graves daños en el objetivo por su enorme temperatura y efectos de luz secundarios.

PS (7) cañón de ráfagas de fotones



Una mejora del PPR-2, el PS (7) dispara siete pequeñas bolas de plasma en un patrón circular. Aunque de menor rango que el rifle de impulsos de plasma PPR-2, su efecto es devastador.

HGR-90 cañón de Pincho Infernal



El Pincho Infernal dispara un solo proyectil perforador a una velocidad ultrarápida produciendo un tremendo impacto cinético en el blanco. Preparar este cañón para cada disparo suele llevar 2

segundos. Sin embargo, su enorme potencia compensa con creces su lento tiempo de disparo.

Lanza misiles

SBR-80 lanza cohetes "Chirriante"



Esta lanzadera llevada al hombro dispara un cohete sin sistema de rastreo. El SBR-80 lanza una potente cabeza de guerra contra el blanco capaz de penetrar blindajes de hasta 800mm a gran

distancia. Cuidado cuando utilices este arma contra objetivos móviles, como las unidades Centinela por ejemplo.

Misiles dirigidos Stone Dog



El Stone Dog dispara misiles dirigidos. Estos misiles llevan una cabeza de guerra más grande que la del cohete Chirriante, y son muy difíciles de esquivar porque sus sistemas dirigidos internos los guían hasta el blanco. ¡El Stone Dog es una excelente solución del tipo disparar-y-olvidar a tus problemas! Éste también puede ser disparado en el modo no-dirigido accionando el gatillo sin fijarlo sobre el blanco.

Lanza cohetes clase Valhalla



La lanzadera Clase Valhalla dispara una cabeza de guerra de fragmentación. La cabeza de guerra ha sido ajustada para que se fragmente en cuanto alcance su rango máximo, pero también puede ser fragmentada previamente accionando otra vez del gatillo.

La oposición

Te enfrentarás a una amplia variedad de enemigos en tu lucha contra las fuerzas de Soukhan. Conocer es poder, así que mejor conocer a tus enemigos para poder ganarles. Como ayuda mira este resumen de tus enemigos conocidos. ¡Mantén alerta porque hay rumores de que existen otros tipos de adversarios!

Fuerzas militares convencionales

La mayoría de las fuerzas militares convencionales no deberían suponer ninguna amenaza para ti como Slave Zero. Como están mucho menos blindadas y suelen ser menos maniobrables que tu Esclavo, deberías ser capaz de deshacerte de ellas rápidamente. Asegúrate de hacerlo porque algunas de estas unidades llevan potentes armas.

M-99 tanque de batalla principal "La Parca"

El M-99 es el blindado estándar del Imperio SouKhan. Muy utilizado en una amplia variedad de papeles. "La Parca" cuenta con un cañón penetrador anti-blindaje. Esta unidad es accionada por ventiladores que le permiten moverse fácilmente por encima del agua y por terreno accidentado.

CAV-4 vehículo de asalto de corto alcance "Lobo"

Éste es el vehículo de combate estándar de la infantería. El Lobo lleva una lanzadera de misiles FireStreak que lo convierte en un peligroso enemigo.

AER-23 Helicóptero de asalto VTOL de clase "Hiena"



El "Hiena" es el nuevo VTOL de gran rendimiento del Imperio SouKhan. Armado con dobles lanzaderas de misiles FireStreak y fuertemente blindado, el "Hiena" es muy rápido y maniobrable. Con componentes

electrónicos redundantes y enlaces de control para el piloto, el Hiena es extraordinariamente eficaz en el papel de cazador /asesino.

Vehículo monoplaza "Luciérnaga"

Esta unidad es un VTOL monoplaza no blindado de uso limitado en el campo de batalla. Sin embargo, en una ciudad el Luciérnaga puede navegar donde los VTOL más grandes no pueden. El principal defecto del Luciérnaga es su insignificante sistema de armamento, una sencilla ametralladora ligera Ripper.

STV-43C transporte de asalto de centinelas "Manta"

El desarmado "Manta" es utilizado para transportar a los Centinelas a (y desde) las zonas del blanco. El Manta también puede llevar cápsulas para la infantería de asalto en lugar de los garfios de sujeción que normalmente sujetan a un Centinela. Cualquiera que sea su carga, el "Manta" debería ser un objetivo prioritario; destrúyelos antes de que puedan desembarcar su carga mortal en tu zona táctica.

Unidades de asalto de clase Centinela

En el campo de batalla los Centinelas son lo más parecidos a ti. ¡Ten mucho cuidado contra estas unidades!

Centinela Árbitro

El Árbitro es una modificación de los trajes de levantamiento de cargas pesadas usados en la construcción. Aunque utilizados originalmente para misiones de control de multitudes, estas unidades han sido retroajustadas con campos defensivos para que puedan ser utilizadas en la defensa de la ciudad. Llevan un arma Riot de 75mm.

Centinela Interferidor



Muy maniobrable, el Interferidor es la mejor unidad de asalto o de persecución. Aunque está ligeramente blindado, va equipado con un rifle de impulsos de plasma que lo convierte en un peligroso adversario.

Centinela Regulador

El Regulador es el traje bélico estándar de producción en masa de las fuerzas armadas de SouKhan. Armado con un lanza cohetes Chirriante, el Regulador puede funcionar en casi todo tipo de clima.

Centinela Titán

Enormemente blindado y fuertemente armado, el Titán es una de las unidades más peligrosas. Éste va bien equipado con un cañón HGR-90 Pincho Infernal, un sistema de andanadas de misiles y un sistema de Garra de Energía. ¡Una mortal mezcla en cualquier rango de combate!

Traje bélico de centinela Piraña

El Piraña fue el primer traje bélico de centinela adoptado por las fuerzas de SouKhan. Por lo tanto, carece de

muchos de los sofisticados sistemas defensivos que aparecieron posteriormente en los diseños más modernos de Centinelas. El Piraña es bastante rápido y va poco blindado, pero sigue siendo muy utilizado como unidad de la guarnición o como unidad de segunda línea.

Plataforma de armas Araña Lobo



La Araña Lobo, una nueva unidad de la línea del frente, es capaz de desplegar una asombrosa potencia de disparo con su sistema reactivo de distribución de minas RMDS-7. Es más lenta que otros tipos de unidades Centinela, pero su diseño de seis patas le permite desplazarse por un mayor rango de tipos de terreno.

La primera misión

Con el sistema de comunicaciones del sector desactivado SovKhan no podrá enviar refuerzos a tu zona de operaciones. La clave para desactivar el sistema de comunicaciones está en destruir los tres generadores principales de potencia que le alimentan. Ésta es tu primera misión.

Esta misión se divide en dos partes. En la primera mitad deberás destruir uno de los generadores. Una vez conseguido podrás pasar a la segunda parte. Tómate tu tiempo y acostúmbrate a controlar a tu esclavo. ¡Deberás ser uno con la máquina para poder sobrevivir!

Busca un arma oculta. Durante tu avance por la ciudad verás una entrada a la derecha. Crúzala y rodéala hasta que encuentres el cañón Rugido de Hierro.

Hay escondida otra arma casi al principio de la segunda parte de esta misión pero tendrás que encontrarla tú solo. Busca por los alrededores, y acostúmbrate a mirar por los extraños rincones en busca de potenciados ocultos.

Una vez destruido el segundo generador te encontrarás con el Centinela Titán. Mantén-te a distancia y golpéale cuando se detenga para disparar sus misiles. Cambia de posición y no dejes de moverte; sigue así hasta que el Titán sea destruido. Cuando derrotes al Titán espera la aparición de una horda de unidades Centinela más pequeñas. Destruye el tercer generador para pasar a la misión siguiente ¡Tu lucha contra SouKhan acaba de comenzar!

Créditos

PRODUCITOR:

Matt Powers

PRODUCITOR JUNIOR:

Nick Murray

DIRECTOR:

Sean Vesce

ARTISTA PRINCIPAL:

K. Capelli

PROGRAMACIÓN DE PC:

Jim Mazrimas

Dave Aufderheide

Kurt Arnlund

Jim Tomasko

Jack Ritter

Jason Leighton

DISEÑO:

Jeff Gregg

Mike Wikan

Jason Weesner

ARTE:

Jeff Wilcox
Stefan Henry-Biskup
Ted Naifeh
Michael Khoury
Trevor Grimshaw
David Gustlin
Chin-Han Hsu

ESCENAS CINEMÁTICAS DEL JUEGO:

Lee Petty
Judah Baron
Angus Wilson
Seth Swanson

DISEÑO DE SONIDO Y DIRECCIÓN DE VOCES:

W. Scott Snyder

MÚSICA:

Randy Atkins

HISTORIA Y DIÁLOGO:

Margaret Stohl

PRODUCTOR EJECUTIVO:

Steve Ackrich

JEFE DE MARKETING DEL PRODUCTO EN USA:

Greg Sarraill

JEFE DE PRODUCTO JUNIO DEL ESTUDIO

Julia Chapman

HERRAMIENTAS E INSTALADOR:

Eric Tetz

MASTERING:

Luis Rivas

TESTER PRINCIPAL:

Sam Newman

SEGUNDO TESTER PRINCIPAL:

Ted Tomasko

Jeff Loney

TESTERS:

Greg Akatiff

Donny Clay

Jason Cordero

Erik Johnson

Marie Person

Shawn Shinn

Ben Skelton

P. Tseren Sodbinow

Clayton Wolfe

Christopher D. Reimer

Dan Burkhead

Richard Brock

FOR INFOGRAMES UK

QA Manager: Steve Lycett

PC Supervisor: Phil Eckford

Lead Tester: Sam Attenborough

Testers: Wayne Mellors, Stephano Riallo,

Luke Warhurst, Simon Gilman

Language: Sarah Bennett and co.

SUPERVISOR DEL TEST DE COMPATIBILIDAD:

David Abrams

ANALISTAS DE COMPATIBILIDAD:

Adam Stokke

Jeremy Anderson

David Strang

Coung Vu

SERVICIO TÉCNICO USA:

David Costello
Chris McQuinn
Brent Wilkinson
Jason Stolkke
Moye Daniels
Blair Reynolds
Will Habeck

STORYBOARDS:

Jason Brubaker, Famous Frames

GRABACIÓN DE VOCES:

WebTone Productions, Campbell, CA

MANUAL:

Bruce Harlick

AYUDA AL DISEÑO DE PERSONAJES:

Chuck Wojtkiewicz

VOCES:

Commander Li:	Morgan Hyde
The Soukhan:	Roger Jackson
Old One:	Charles Martinet
Number Two:	Greg Weber
Number Three:	Cosmo Sagan
Convoy Leader:	W. Scott Snyder
Manta Pilot 1:	Roger Jackson
Manta Pilot 2:	David Nowlin
Manta Pilot 3:	Mike Wikan
Sentinel 1:	W. Scott Snyder
Sentinel 2:	Mike Wikan
Sangonar:	Charles Martinet
Revenant Prime:	David Nowlin
Revenant Prime:	Greg Weber
Mayhem:	Jarret Black
Screams:	Delina Chiechi
Screams:	Stacy Lawrence
Screams:	Amanda Snyder

AYUDA TÉCNICA:

Pat Truong at ATI
Val Felipe at Immersion
Sim Dietrich at nVidia
Tom Forsyth at 3DLabs
Suneil Mishra at Aureal
Micah Mason at Aureal
Keith Charley at Creative
All the folks at 3dfx
Eric Le at Matrox
Allen Hansen at Cyrix
Sean Hunt at Sega
The people at Sega DTS

AGRADECIMIENTO DEL EQUIPO A:

The Families of the Team
Erica Krishnamurthy
The entire PR Group
James Vitalis
Glyn Anderson
Taunya Shiffer
Matt at Beyond Games
Lars Batista
Trey Watkins
Scott Krager
Andrew Zavattero
Brian Wanamaker
Scot Amos
Karin Sanders
Nikolai Sander/ADN
Harry Denholm/ADN
Jonas Ruikis/ADN
Christer Janson/ADN

Zero ha sido creado usando las herramientas y tecnología de The Ecstasy Engine™.

INFORMACIÓN DEL SERVICIO TÉCNICO

Para cuestiones técnicas y otras, por favor, ponte en contacto con INFOGRAMES ESPAÑA.

Puedes acceder a esta línea de lunes a viernes de 9,00 a 14,00 h. y de 15,30 a 18,30 h.

Teléfono: 91 747 03 15

Fax: 91 329 21 00

La dirección de correo es:

INFOGRAMES ESPAÑA:

Calle Arrastaria S/N, Nave 12,

Polígono Las Mercedes

28022 Madrid

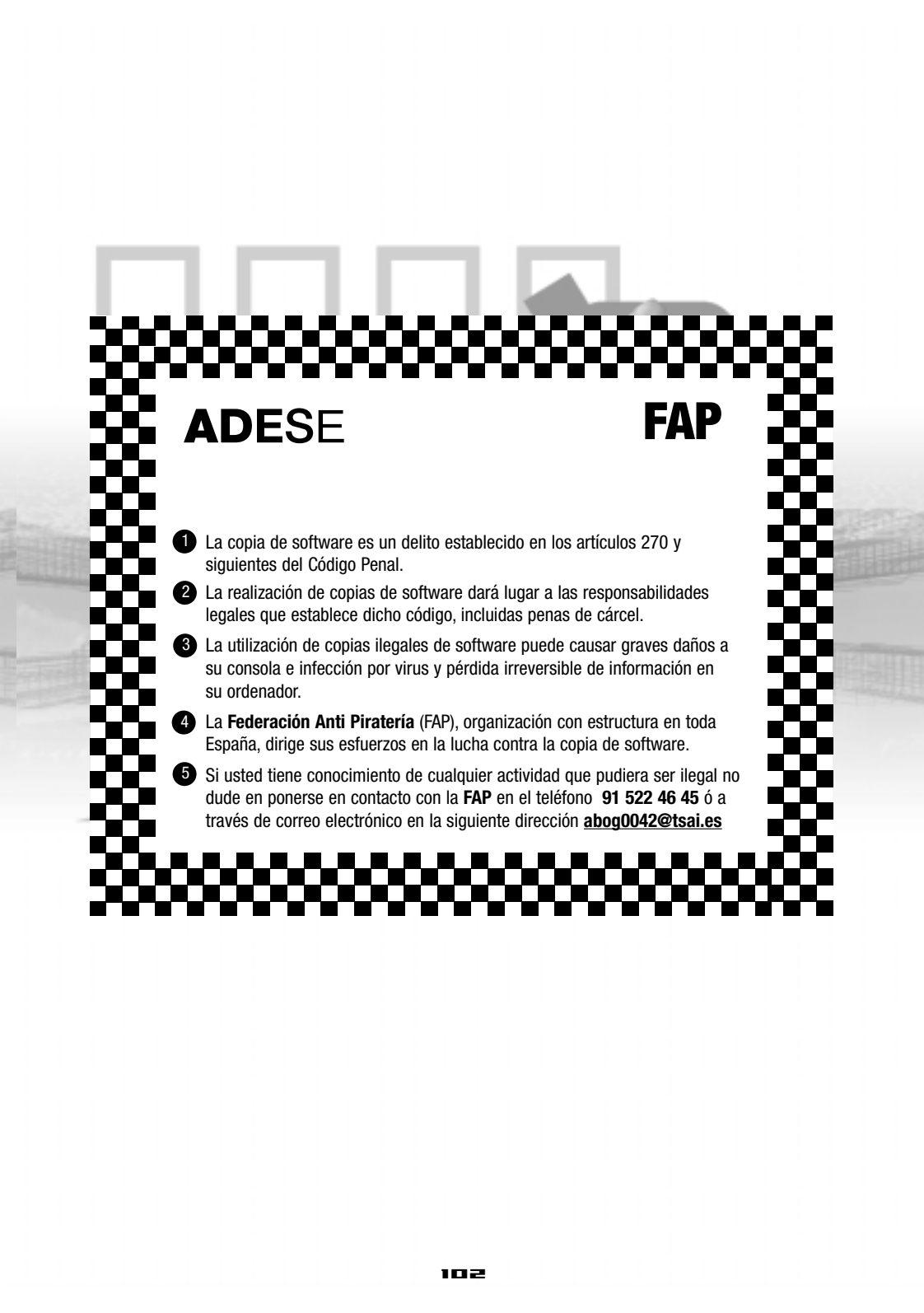
ESPAÑA

Dirección de correo electrónico de INFOGRAMES ESPAÑA:

tecnico@es.infogrames.com

Puedes contactar con INFOGRAMES ESPAÑA para información del producto a través de la dirección de INFOGRAMES ESPAÑA en la red:

<http://www.infogrames.com>



ADESE

FAP

- ❶ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ❷ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ❸ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ❹ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ❺ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección [**abog0042@tsai.es**](mailto:abog0042@tsai.es)

Indice

500 anni nel futuro	104
Installazione	105
Come diventare tutt'uno con la macchina	106
Come controllare lo Slave	106
Controllo via mouse	106
Controllo via tastiera	107
la schermata di gioco	108
I menu	108
Il menu principale	108
Il menu di gioco	112
Munizioni	113
Energia	113
Consigli e suggerimenti	114
Le armi di Slave Zero	115
Armi a proiettili	115
Armi a energia	116
Lanciamissili	116
I \nemici	117
Forze militari convenzionali	117
Unità d' assalto classe Sentinel	118
La prima missione	120
Riconoscimenti	121
Assistenza tecnica	126

500 anni nel futuro

Il **Supremo Khan** governa con mano d'acciaio la Prima Dinastia del Secondo Millennio dalla stupefacente **Megacity 51-9**, un potente complesso di produzione militare e industriale che inquina le zone limitrofe di campagna con sostanze misteriose e letali, creando un'immensa ondata di rifiuti tossici.

I **Guardiani**, discendenti di un antico clan di sacerdoti guerrieri noti per la grande forza fisica e mentale, hanno giurato di distruggere l'empia Megacity 51-9 e di spodestare il Supremo Khan. Esiliati in un labirinto di fognature, i Guardiani hanno costruito un'installazione segreta capace di fungere da nuova base operativa ma, nonostante il loro coraggio, non possono reggere il confronto con la crescente armata del Supremo Khan, composta da sentinelle disumane e giganteschi Slave capaci di disintegrare ogni cosa. Queste terribili macchine da guerra sono state realizzate facendo crescere in vitro embrioni cibernetici ed esoscheletri metallici sfruttando il misterioso composto neutronico **NTR95879**, detto **Materia Oscura**. In dodici ore, questi schiavi cibernetici completano il loro ciclo di gestazione ed escono dai serbatoi pronti a combattere, grazie alla misteriosa Materia Oscura.

Gli Slave non hanno la salda volontà e l'intelligenza dei Guardiani, che a loro volta non hanno robot così grandi ai propri ordini. La maggior parte delle menti umane è troppo debole per controllare uno Slave, ma grazie al loro rigoroso addestramento, i Guardiani potrebbero essere l'eccezione alla regola. Dopo essere riusciti a rubare uno Slave, hanno scelto il loro uomo migliore (**Chan**) per pilotarlo e raggiungere un perfetto stadio di fusione fra uomo e macchina. Voi siete l'ultima speranza per i Guardiani e, forse, per l'umanità intera. Dovrete imparare a dominare la prima di queste mostruose unità da combattimento.

Dovrete diventare **SLAVE ZERO!**

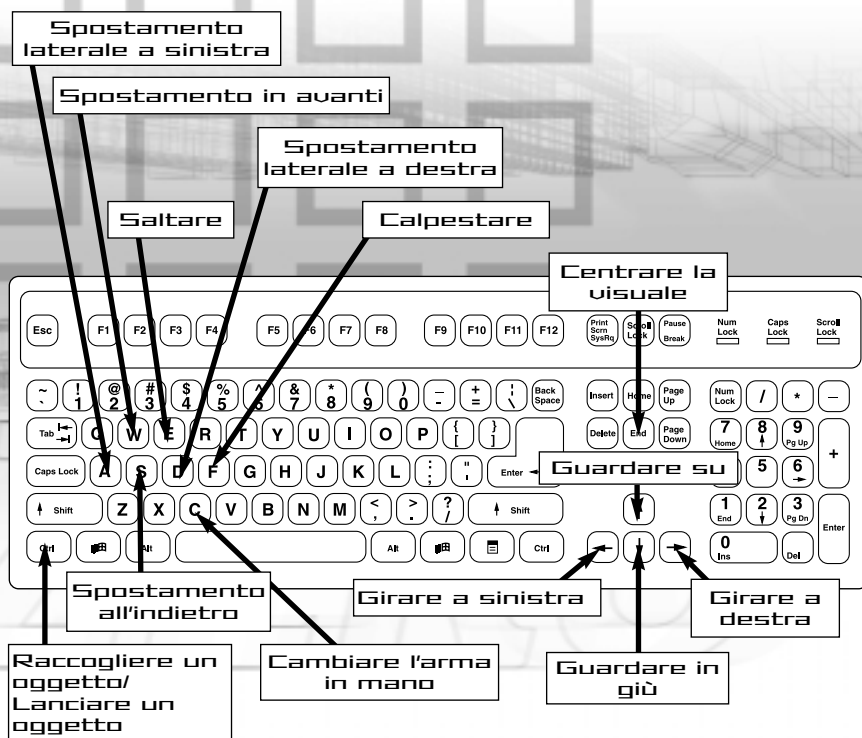
Installazione

- 1 Per giocare a **Slave Zero** è necessario Microsoft Windows® 95 o Windows 98.
- 2 È necessario anche Microsoft DirectX™ 7.0 o una versione superiore. **Slave Zero** vi offrirà la possibilità di installare l'ultima versione di DirectX, se non viene rilevato nel vostro PC.
- 3 **Slave Zero** richiede 120 MB sul disco per l'installazione minima, oppure 225 MB per quella consigliata, che copia sul disco anche i file della musica. Se sceglierete l'installazione minima, dovrete tenere il CD-ROM di **Slave Zero** nel suo lettore durante il gioco per sentire la musica.
- 4 **Slave Zero** è un gioco con accelerazione 3-D e richiede una scheda grafica 3-D.
- 5 Inserite il CD di **Slave Zero** nel vostro lettore CD-ROM.
- 6 Se l'AutoPlay è abilitato, seguite le istruzioni a video per installare il gioco. Se l'AutoPlay non è abilitato, cliccate su AVVIO/START, poi su ESEGUI e digitate nella striscia bianca: "D:\AUTORUN", quindi cliccate sul pulsante OK. Sostituite la 'D' della scritta precedente con la lettera che corrisponde al vostro lettore CD-ROM. Seguite le istruzioni su schermo.

Come diventare tutt'uno con la macchina

Come controllare lo Slave

Slave Zero si può controllare tramite il joystick o via tastiera e mouse. I comandi predefiniti per tastiera e mouse sono elencati in queste due pagine. Anche se è possibile configurare il gioco affinché usi soltanto la tastiera, vi raccomandiamo caldamente di usare i controlli predefiniti, che vi offriranno la massima sensibilità e precisione di comando.



Controllo via mouse

Guardare a sinistra:

mouse a sinistra

Guardare a destra:

mouse a destra

Guardare su:

mouse avanti

Guardare giù:	mouse indietro
Sparare con l'arma in mano:	pulsante sinistro del mouse
Sparare con il lanciamissili:	pulsante destro del mouse
Combattimento ravvicinato:	Quando lo Slave Zero è vicino a uno Slave nemico, premete il pulsante sinistro del mouse per prendere quest'ultimo a pugni. Fate attenzione, a scapito dell'attacco, che risulterà realmente efficace, rimarrete scoperti al fuoco delle unità nemiche.

Controllo via tastiera

Spostamento in avanti:	W
Spostamento all'indietro:	S
Spostamento laterale a sinistra:	A
Spostamento laterale a destra:	D
Saltare:	E (utile soprattutto assieme al movimento in avanti o indietro o di lato)
Raccogliere un oggetto:	Ctrl
Lanciare un oggetto:	Ctrl
Cambiare l'arma in mano:	C
Calpestare:	F
Girare a sinistra:	freccia a sinistra
Girare a destra:	freccia a destra
Guardare su:	freccia in su
Guardare in giù:	freccia in giù
Centrare la visuale:	Fine
Salvataggio rapido	CTRL-6
Caricamento rapido	CTRL-7

(Il salvataggio e il caricamento rapido vi permetteranno di salvare o caricare una partita senza usare il menu. Il caricamento rapido carica la partita appena salvata grazie al salvataggio rapido. Ogni successivo salvataggio rapido scrive sopra quello precedente.)

La schermata di gioco

La schermata principale di **Slave Zero** visualizza varie importanti informazioni.

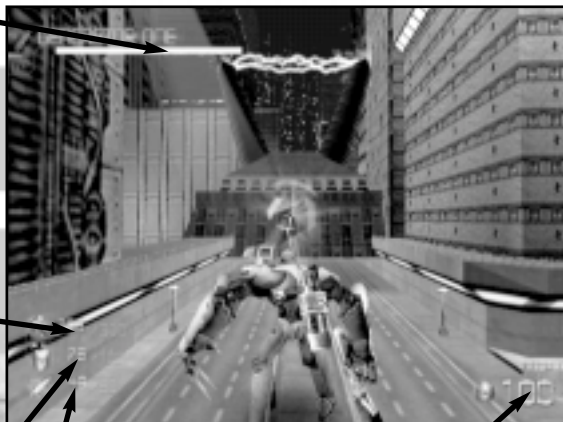
Energia del nemico: se state combattendo contro un nemico particolarmente potente, vedrete apparire in alto una barra che indica il suo livello di energia.

Munizioni slug: quante munizioni sono rimaste nella vostra arma a proiettili.

Celle di energia: quanta carica rimane nella vostra arma a energia.

Missili: quanti missili vi sono rimasti.

Energia: il vostro livello di energia. Quando arriverà a zero, lo Slave verrà distrutto e voi morirete.



I menu

Per muovervi nei menu del gioco usate i tasti delle frecce in **su** o in **giù**, oppure il mouse. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse (o premete **Invio**) per selezionare un'opzione; premete, invece, **Esc** per tornare al menu precedente.

Il menu principale

Questo menu appare all'avvio del gioco e vi permette di modificare le opzioni, di iniziare una nuova partita o di caricarne una salvata in precedenza.

Nuova partita

Scegliendo questa opzione potete dare inizio a una nuova partita. Vi verrà chiesto se preferite giocare al livello Facile, Medio o Difficile. Un livello più elevato significa combattere contro avversari più pericolosi. Cliccate su Indietro per tornare al **menu principale** senza iniziare una nuova partita.

Carica partita

Vi permette di caricare una partita salvata in precedenza. Usate il mouse per evidenziare il salvataggio che volete caricare, quindi cliccate con il pulsante sinistro del mouse su **Carica partita**. Potrete anche cancellare vecchie partite evidenziandole e cliccandoci sopra con il pulsante sinistro del mouse. Scegliendo Indietro potrete tornare al **menu principale**.

Opzioni

Questo menu vi permette di scegliere diverse opzioni relative al sonoro, alla grafica e ai controlli.

Audio

Queste voci configurano il sonoro. Ecco le opzioni a disposizione:

Volume SFH: questo cursore regola il volume degli effetti sonori.

Volume musica: regola il volume della musica di gioco.

Modalità audio: permette di scegliere fra quattro impostazioni diverse: **Nessun audio** (tutto il sonoro viene disattivato), **Solo SFH** (ci sono solo gli effetti sonori), **Musica + SFH** (si sente sia la musica, sia gli effetti sonori) e **Sottofondo + SFH** (si sente tutto tranne la musica).

Abilita riverbero: attiva o disattiva il riverbero, se l'hardware lo supporta.

Audio Hardware: attiva o disattiva il supporto per l'audio hardware, se è presente.

Ripristina impostazioni predefinite: ritorna alle impostazioni predefinite del sonoro.

Video

Queste voci stabiliscono che aspetto ha il gioco.

Modalità video: indica a **Slave Zero** quale scheda video volete utilizzare, se ne avete installata più di una sul vostro PC.

Risoluzione: permette di scegliere in sequenza tutte le risoluzioni disponibili. Tanto più alta è la risoluzione, tante più risorse di sistema diventano necessarie, dunque non esagerate se non avete un PC veloce e una scheda 3D.

Gamma: regola il parametro gamma, ovvero la luminosità del video.

Dimensione schermo visivo: potete aumentare la velocità del gioco sui PC più lenti riducendo la dimensione della porzione di video usata.

Texture True Colour: attiva o disattiva le texture in true colour.

Profondità di clipping: permette di scegliere la profondità a cui si verifica il clipping, fra Vicina, Media o Normale.

M.R.G.: consente di modificare la risoluzione geometrica multipla sui modelli. Di norma è disattivata, ma se avete un PC a basse prestazioni potete attivarla per accelerare leggermente il gioco.

Bump mapping: attiva o disattiva il bump mapping, ma soltanto se la vostra scheda 3D lo consente. **Slave Zero** supporta il bump mapping in rilievo e ambientale.

Ombre: attiva e disattiva le ombre nello scenario.

Mip mapping: attiva e disattiva il mip mapping.

Attendi vsync: questa opzione sincronizza il sistema di resa con il refresh del monitor. Certe schede 3D offrono risultati migliori con questa opzione attivata. Di norma è disattivata, a meno che non abbiate selezionato una risoluzione superiore a 1024x768.

Applica modifiche: attiva le modifiche relative alle modalità video e alla risoluzione. Tutte le altre opzioni relative al video entreranno automaticamente in funzione quando le cambierete.

Ripristina impostazioni predefinite: ritorna alle impostazioni predefinite del sonoro.

Controlli

Inverti asse mouse: quando questa opzione è attivata, spostando il mouse in avanti si guarda verso il **basso** e viceversa; quando è disattivata, invece, spostando il mouse in avanti si guarda verso l'**alto**, e viceversa.

Velocità mouse: questo cursore regola la sensibilità di movimento del mouse.

Asse X joystick: questo cursore regola la sensibilità del joystick sull'asse X.

Asse Y joystick: come sopra, ma per l'asse Y.
Input analogico: sceglie fra il controllo via mouse o joystick.

Force feedback: abilita o disabilita il force feedback, se la periferica di gioco lo supporta.

Mirino: attiva o disattiva il mirino.

Visuale 1ª persona: permette di scegliere fra la visuale in prima persona (quando è attiva) e in terza persona (quando è disattivata). Di norma, si usa la visuale in terza persona.

Raccolta armi: è possibile scegliere due metodi di raccolta delle armi: **Solo potenziamenti** raccoglie un'arma solo se è migliore di quella che avete già, mentre Tutte le armi raccoglie **tutte le armi** su cui passate sopra, anche se sono "depotenziamenti".

Configurazione controlli: questa opzione vi porta la menu di controllo della configurazione, dove si possono modificare le funzioni dei pulsanti. È possibile abbinare a ciascuna funzione due tasti diversi o un comando via mouse. Premete Invio per selezionare un'opzione dopo averla evidenziata e apparirà una sbarretta: significa che potrete indicare un secondo tasto per quella funzione. Premete ancora Invio, se volete scartare il tasto o i tasti associati.

Ripristina impostazioni predefinite: torna alle impostazioni predefinite del gioco.

Esci

Per uscire dal gioco.

Il menu di gioco

Richiamando i menu durante il gioco premendo il Esc, vi troverete altre opzioni, che sono:

Riprendi partita: vi riporta al gioco.

Ricomincia livello: vi riporta all'inizio del livello attuale. Se siete in una missione multi-livello, non verrete riportati all'inizio della missione, ma del livello in cui vi trovate.

Salva partita: salva la partita in corso. Evidenziate Nuovo salvataggio e cliccate con il pulsante sinistro del mouse per salvare la partita, oppure selezionate un salvataggio nell'elenco e cliccate su **Salva** per scrivervi sopra, oppure ancora su **Elimina** partita per cancellarlo. Cliccando su **Indietro** verrete riportati al menu precedente.

Munizioni

Combattendo contro le forze del Khan Supremo consumerete tantissime munizioni. Ogni tipo di arma sfrutta munizioni diverse e dovrete cercare di avere sempre una buona scorta di proiettili, energia e missili.

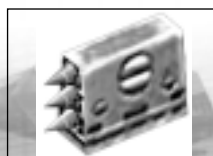
Muovendovi in Megacity Si-9, troverete tante ricariche per le vostre armi: per raccoglierle dovrete soltanto passarci sopra. Se le munizioni di quella categoria scarseggiano, il vostro Slave le raccoglierà, altrimenti le lascerà a terra per usarle in futuro.



Munizioni
di proiettili



Munizioni
di energia



Munizioni
di missili

Energia

Lottare contro le forze del Khan Supremo fa indubbiamente male al vostro livello di energia.

Più combatterete, maggiori danni subirà il vostro Slave: è inevitabile. Per fortuna, questi danni non sono irreparabili. I rigeneratori d'energia hanno due possibili dimensioni: quelli piccoli, che restituiscono 20 punti di energia, e quelli grandi, che ne restituiscono 100. Per usarli posizionatevi sopra, proprio come se fossero armi o munizioni.



Energia
Piccoli



Energia
Grandi

Consigli e suggerimenti

Come raccogliere e lanciare oggetti

- ❑ Per raccogliere un oggetto, portatevi vicino a esso e posizionateci sopra il puntatore del mouse. Non appena quest'ultimo diventerà rosso, premete il tasto Ctrl per prendere l'oggetto. Per lanciarlo, prendete la mira e premete nuovamente il tasto Ctrl. Potrete raccogliere e lanciare auto oppure pezzi di edifici, come per esempio le travi d'acciaio (che, tra l'altro si prestano molto bene a essere usate come mazze!).

Distruzione degli edifici

- ❑ È possibile distruggere molti edifici e alcune strutture minori quando il puntatore del mouse diventa rosso. Potete farlo con le armi, oppure avvicinandovi e tirando Pulsante sinistro del mouse un pugno all'edificio per demolirlo. Spesso, i potenziamenti si trovano proprio all'interno degli edifici; dunque, vale la pena di controllarli tutti.

Conservazione dei potenziamenti

- ❑ Non sprecate le munizioni e i potenziamenti, ma cercate di trarne il massimo vantaggio. Non passate sopra una ricarica se avete il caricatore quasi pieno. Piuttosto, aspettate finché vi mancano 40-50 colpi, poi tornate indietro e raccoglietela. Questa regola vale soprattutto per l'energia: non usate una ricarica da 100 punti fino a quando non ne avrete persi almeno una trentina, altrimenti sprecherete la maggior parte del suo effetto.

Le armi di Slave Zero

Il vostro Slave inizia con un cannoncino "Avenger", che tiene in mano, e un lanciamissili "Shrieker" da spalla. Nel corso del gioco, troverete versioni più avanzate di queste armi, oppure armi a energia. Ricordate però che non potrete mai avere più di un'arma a proiettili, una a energia e un lanciamissili per volta. Ecco una panoramica delle armi che potrete usare per combattere, sebbene nell'arsenale del Khan Supremo scoprirete qualcosa di molto più potente.

Armi a proiettili

Cannoncino leggero AVR-9 "Avenger"



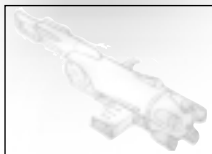
Il cannoncino "Avenger" si presta bene per colpire nemici protetti da leggere corazze in attacchi brevi. Anche se infligge pochi danni, una scarica più lunga può eliminare molti nemici.

Cannoncino d'assalto IR-9000 "Iron Roar"



Questo cannoncino d'assalto spara un gran numero di proiettili da 100 mm ogni secondo. È un'arma collaudata che funziona in modo affidabile in tanti climi e ambienti diversi. Il nome (ruggito di ferro) deriva dalla violenza delle sue scariche. È dotato di una modalità a fuoco continuo, che si attiva tenendo premuto il grilletto, ma attenzione: può consumare molto in fretta le munizioni!

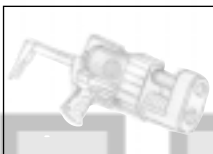
Cannone a saturazione CR-80 "Cyclone"



Questa pesante arma è in grado di colpire il bersaglio con una quantità enorme di piombo, devastando praticamente qualsiasi cosa. In ogni caso, consuma ancora più munizioni dell'"Iron Roar": potrete, infatti, trovarvi con il caricatore vuoto in meno di un minuto.

Armi a energia

Fucile a impulsi al plasma PPR-2



Quest'arma lancia getti di plasma di osmio a temperatura di ebollizione grazie a un acceleratore lineare. Siccome il plasma raggiunge temperature di circa 4200 gradi, può danneggiare il bersaglio sia con il calore, sia con effetti secondari di combustione.

Cannoncino fotonico PS (7)



Aggiornamento del PPR-2, il PS (7) lancia salve di sette globi di plasma che si allargano seguendo uno schema circolare. Sebbene abbia una portata più limitata del PPR-2, il suo effetto è devastante.

Cannoncino HGR-90 "Hellspike"



L'"Hellspike" lancia ad altissima velocità un singolo penetratore che infligge terribili danni dovuti all'energia cinetica. Per riscaldare il cannone per ogni colpo occorrono circa due secondi, ma la sua efficacia compensa largamente l'elevato tempo di ricarica.

Lanciamissili

Lanciamissili SBR-80 "Shrieker"



Quest'arma da spalla lancia un missile non guidato che dispone di una carica esplosiva abbastanza potente da squarciare corazze spesse fino a 800 mm a lunga distanza. State attenti quando usate quest'arma contro nemici capaci di muoversi velocemente, come le unità Sentinel.

Lanciamissili teleguidati "Stone Dog"



Lo "Stone Dog" lancia missili guidati che dispongono di una carica esplosiva più grande di quella dei missili "Shrieker". Essendo capaci di dirigersi verso il bersaglio, sono più difficili da evitare. Lo "Stone Dog" è un'ottima soluzione "spara e dimentica" a tutti i vostri problemi di attacco. I suoi missili possono essere anche lanciati in modalità non guidata, premendo il grilletto senza prima agganciarli su un bersaglio.

Lanciamissili classe "Valhalla"



Il lanciamissili classe "Valhalla" lancia una carica esplosiva non guidata a frammentazione, che si divide in cariche più piccole quando raggiunge la portata massima. Può anche essere fatta dividere in anticipo, premendo il grilletto al momento giusto.

I nemici

Durante la vostra lotta contro le forze del Khan Supremo, dovrete affrontare tanti nemici diversi. La conoscenza del nemico costituisce sempre un vantaggio: vi conviene studiare tutti i potenziali avversari per sconfiggerli. Qui di seguito, ne troverete una descrizione generale. State sempre all'erta, però: pare che dovrete incontrare anche nemici che non appaiono in questa rassegna!

Forze militari convenzionali

In generale, queste unità non rappresentano un pericolo per voi come piloti di Slave Zero, perché sono protette da corazze assai meno spesse del vostro Slave e si muovono più lentamente. Dovreste poterle eliminare in fretta e vi conviene anche farlo, perché alcune di esse montano armi assai potenti.

Carro armato M-99 "Reaper"

Il M-99 è il classico carro armato usato dalle forze del Khan Supremo. Può svolgere varie missioni e dispone di un cannone "Penetrator", particolarmente efficace contro bersagli corazzati. È mosso da ventole intubate che gli consentono di spostarsi facilmente sull'acqua o sul terreno irregolare.

Veicolo da assalto ravvicinato CAU-4 "Wolf"

Questo classico veicolo corazzato per la fanteria monta un modulo lanciamissili "FireStreak", che lo rende un avversario pericoloso.

Cannoniera VTOL AER-23 "Hyena"



La "Hyena" è la nuova unità militare VTOL di prima linea usata dalle forze del Khan Supremo. È dotata di un doppio modulo lanciamissili "FireStreak", è protetta da spesse corazze ed è anche veloce e maneggevole. Grazie all'abbondante dotazione di sistemi elettronici e all'interfaccia di comando cerebrale, la "Hyena" è un'unità offensiva assai efficiente.

Veicolo monoposto da esplorazione "FireFly"

Si tratta di un'unità VTOL monoposto non corazzata, che in campo aperto non è particolarmente efficace, ma, in compenso, offre migliori prestazioni in città, dove può muoversi in zone che sarebbero proibitive per le unità VTOL più grandi. Il suo principale difetto è la scarsa potenza dell'arma principale, una mitragliatrice leggera "Ripper".

Trasporto Sentinel STU-43C "Manta"

Il "Manta" è un veicolo disarmato che trasporta le unità Sentinel da e verso le zone di operazioni, senza contare che al loro posto può trasportare anche moduli fanteria. Qualunque sia il suo carico, il "Manta" rappresenta sempre un bersaglio pregiato, che dovrete distruggere prima che possa far sbarcare altri nemici nella vostra zona.

Unità d'assalto classe Sentinel

Le unità Sentinel sono i veicoli militari più simili al vostro Slave che potrete incontrare sul campo. State attenti quando le affrontate!

Arbiter Sentinel

L'Arbiter è una variante degli esoscheletri usati per le costruzioni. Anche se all'inizio è stata impiegata soltanto per incarichi di controllo, è stata dotata di campi difensivi per adattarla a ruoli difensivi nelle città. Monta un cannone antisommossa da 75 mm.

Jammer Sentinel



La Jammer, unità molto maneggevole, è ideale per gli inseguimenti. Anche se è protetta da corazze sottili, dispone di un fucile a impulsi al plasma, che la rende un avversario pericoloso.

Regulator Sentinel

La Regulator è la classica tuta da battaglia prodotta in massa a disposizione delle forze del Khan Supremo. Dispone di un lanciamissili "Shrieker" e può affrontare praticamente qualsiasi condizione climatica.

Titan Sentinel

La Titan è protetta da pesanti corazze ed è ben armata. È uno dei nemici più pericolosi in cui potrete imbattervi. Dispone di un cannoncino HGR-90 "Hellspike", un sistema lanciamissili combinato e un impianto "Energy Claw", ovvero una combinazione di armi micidiale a qualunque distanza!

Tuta da battaglia Piranha Sentinel

La Piranha è stata la prima tuta da battaglia Sentinel adottata dalle forze del Khan Supremo. Per questa

ragione, non offre tutti i sofisticati sistemi difensivi delle unità Sentinel più recenti. È abbastanza veloce e le sue corazze sono moderatamente spesse, dunque si presta come unità di guarnigione o di seconda linea.

Cannoniera "Wolf Spider"



La "Wolf Spider" è una nuova unità capace di sviluppare un'enorme potenza di fuoco grazie al suo sistema RMDS-7 di distribuzione mine reattive. È più lenta di altre unità Sentinel, ma grazie alle sei zampe è capace di muoversi su una gamma più vasta di terreni.

La prima missione

Una volta disabilitato il sistema di comunicazioni di settore, il Supremo Khan non potrà inviare rinforzi nella vostra zona di operazioni. Per riuscirci, dovrete distruggere i tre generatori che lo alimentano: questa è la vostra prima missione.

La missione si divide in due parti: nella prima bisogna distruggere uno dei generatori, dopodiché si potrà passare alla seconda parte. Prendetevi il tempo che serve e abituatevi a controllare lo Slave. Per sopravvivere, dovrete imparare a diventare tutt'uno con la macchina!

Tenete gli occhi aperti per trovare le armi nascoste. Muovendovi nella città, potrete notare un'apertura alla vostra destra: entratevi e proseguite fino ad arrivare al cannoncino "Iron Roar". Presso l'inizio della seconda parte di questa missione è nascosta un'altra arma, ma, questa volta, dovrete scoprire voi come si trova. Cercate in giro e abituatevi a frugare in locazioni non molto vicine per trovare tutti i bonus nascosti. Poco dopo aver distrutto il secondo generatore, incontrerete una Titan Sentinel. Tenetevi lontani e

martellatelo; poi, quando si fermerà per lanciarvi missili, cambiate posizione e ripetete questa procedura fino a quando non avrete eliminato la Titan. Dopo averla distrutta, preparatevi a venire attaccati da un'orda di unità Sentinel più piccole. Distruggete il terzo generatore per passare alla prossima missione. La vostra lotta contro il Supremo Khan è appena iniziata!

Credits

PRODUCER:

Matt Powers

JUNIOR PRODUCER

Nick Murray

DIRECTOR:

Sean Vesce

LEAD ARTIST:

K. Capelli

PC PROGRAMMING:

Jim Mazrimas

Dave Aufderheide

Kurt Arnlund

Jim Tomasko

Jack Ritter

Jason Leighton

DESIGN:

Jeff Gregg

Mike Wikan

Jason Weesner

SLAVE ZERO

ART:

Jeff Wilcox
Stefan Henry-Biskup
Ted Naifeh
Michael Khoury
Trevor Grimshaw
David Gustlin
Chin-Han Hsu

IN-GAME CINEMATICS:

Lee Petty
Judah Baron
Angus Wilson
Seth Swanson

SOUND DESIGN AND VOICE DIRECTION:

W. Scott Snyder

MUSIC:

Randy Atkins

STORY AND DIALOGUE:

Margaret Stohl

EXECUTIVE PRODUCER:

Steve Ackrich

US PRODUCT MARKETING MANAGER:

Greg Sarraill

STUDIO JUNIOR PRODUCT MANAGER:

Julia Chapman

TOOLS AND INSTALLER:

Eric Tetz

MASTERING:

Luis Rivas

LEAD TESTER:

Sam Newman

ASSISTANT LEAD TESTER:

Ted Tomasko

Jeff Loney

TESTERS:

Greg Akatiff

Donny Clay

Jason Cordero

Erik Johnson

Marie Person

Shawn Shinn

Ben Skelton

P. Tseren Sodbinow

Clayton Wolfe

Christopher D. Reimer

Dan Burkhead

Richard Brock

FOR INFOGRAMES UK

QA Manager: Steve Lycett

PC Supervisor: Phil Eckford

Lead Tester: Sam Attenborough

Testers: Wayne Mellors, Stephano Riallo,

Luke Warhurst, Simon Gilman

Language: Sarah Bennett and co.

COMPATIBILITY TEST SUPERVISOR:

David Abrams

COMPATIBILITY ANALYSTS:

Adam Stokke

Jeremy Anderson

David Strang

Coung Vu

CUSTOMER SUPPORT:

David Costello
Chris McQuinn
Brent Wilkinson
Jason Stolkke
Moye Daniels
Blair Reynolds
Will Habeck

STORYBOARDS:

Jason Brubaker, Famous Frames

VOICE RECORDING:

WebTone Productions, Campbell, CA

MANUAL:

Bruce Harlick

CHARACTER DESIGN ASSISTANCE:

Chuck Wojtkiewicz

VOICE TALENT:

Commander Li:	Morgan Hyde
The Soukhan:	Roger Jackson
Old One:	Charles Martinet
Number Two:	Greg Weber
Number Three:	Cosmo Sagan
Convoy Leader:	W. Scott Snyder
Manta Pilot 1:	Roger Jackson
Manta Pilot 2:	David Nowlin
Manta Pilot 3:	Mike Wikan
Sentinel 1:	W. Scott Snyder
Sentinel 2:	Mike Wikan
Sangonar:	Charles Martinet
Revenant Prime:	David Nowlin
Revenant Prime:	Greg Weber
Mayhem:	Jarret Black
Screams:	Delina Chiechi
Screams:	Stacy Lawrence
Screams:	Amanda Snyder

TECHNICAL ASSISTANCE:

Pat Truong at ATI
Val Felipe at Immersion
Sim Dietrich at nVidia
Tom Forsyth at 3DLabs
Suneil Mishra at Aureal
Micah Mason at Aureal
Keith Charley at Creative
All the folks at 3dfx
Eric Le at Matrox
Allen Hansen at Cyrix
Sean Hunt at Sega
The people at Sega DTS

THE TEAM WOULD LIKE TO THANK:

The Families of the Team
Erica Krishnamurthy
The entire PR Group
James Vitalis
Glyn Anderson
Taunya Shiffer
Matt at Beyond Games
Lars Batista
Trey Watkins
Scott Krager
Andrew Zavattero
Brian Wanamaker
Scot Amos
Karin Sanders
Nikolai Sander/ADN
Harry Denholm/ADN
Jonas Ruikis/ADN
Christer Janson/ADN

Slave Zero was created using the tools and technology of The Ecstasy Engine™.

Assistenza tecnica

In caso di necessità, contatta pure il punto di vendita dove hai acquistato il prodotto o il nostro servizio clienti:

Per Fax: +33 478 68 48 12

Via posta

Infogrames France / Euro Interactive

Servizio Clienti

84 rue du 1er mars 1943

69625 Villeurbanne Cedex

FRANCIA

Via email: support@fr.infogrames.com

Internet : www.fr.infogrames.com

SLAVE ZERO



Slave Zero™ and The Ecstasy Engine™ are trademarks of Infogrames North America. © 1999. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.