

www.playstation.com

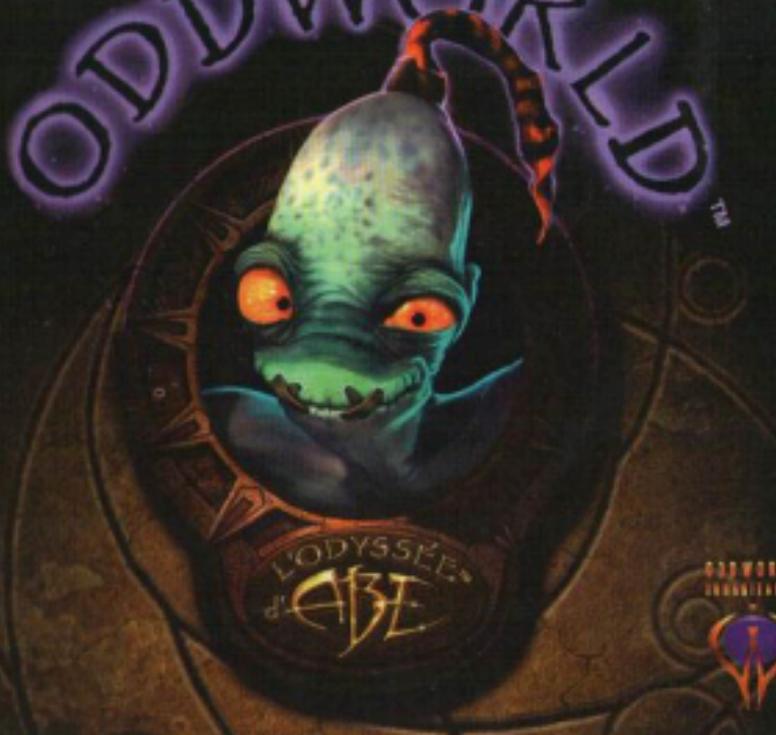


PlayStation

PAL

ODDWORLD™

G



ODDWORLD
INDIVIDUALITE™



PlayStation™

www.playstation.com

Précautions

-Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne saisissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque IBM, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

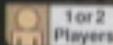
Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel



1 or 2
Players



Memory Card
1 block

SERVICES CLIENTS:

Cher(e) Client(e),

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Vous désirez une aide pour avancer dans le jeu, connaître les astuces, les codes et les solutions, et aussi des infos sur les nouveautés de GT Interactive ? Vous voulez découvrir les jeux et concours ? Découvrez-les immédiatement (24h/24 et 7j/7) en nous appelant au **08 36 68 14 11***, ou bien en vous connectant sur le Minitel **3615 GT Interactive*** ou sur le site Web, **<http://www.gtinteractive.com>**.

08 36 68 14 11*

3615 GT Interactive*

<http://www.gtinteractive.com>.

* (tarif en vigueur au 01/01/97, pour la France métropolitaine : 2,23 F/min)

Odyssée Inhabitants Aber's Odyssée™ & © 1997 Odyssée Inhabitants Inc. Tous droits réservés. Édité et distribué par GT Interactive Software Corp. GT est une marque commerciale et le Logo GT est une marque déposée de GT Interactive Software Corp.

© 1997 GT Interactive Software Corporation. Tous droits réservés. Réserve à l'usage domestique uniquement. Il est interdit de copier, d'adapter, de donner ou prendre en location, de revendre, d'utiliser en service, de faire payer l'utilisation, de diffuser par câble, de montrer au public, de distribuer ou d'exposer ce produit ou toute marque ou tout copyright faisant partie de ce produit. Publié par GT Interactive Software Corporation. Développé par Odyssée Inhabitants Inc.



SOMMAIRE

Avertissement	1
Services clients	2
Le démarrage	5-6
Pour commencer	7-8
L'histoire	9-10
Les mouvements de Abe	11-12
Eh oui, Abe parle aussi	13-14
Les habitants	15-19
Les environnements	20-26
Petit guide d'Oddworld	27-28
Ecran de sauvegarde	29
Crédits	30

LE DEM

Pour ceux d'entre vous qui se demandent comment allumer une PlayStation, c'est sûr, vous n'allez rien comprendre au jeu; si c'est le cas, il vaut mieux ramener ce jeu où vous l'avez acheté et investir dans une formation professionnelle. Les autres connaissent la musique.

Vérifie que la console est éteinte (OFF) avant d'insérer ou de retirer le disque de Oddworld: L'Odyssee d'Abe. Assure-toi aussi que tu n'as pas les pieds dans une flaque d'eau pendant que tu changes une ampoule, et évite de régler ton antenne de télé pendant un orage.

MARCHER DISCRÈTEMENT
(- TOUCHES DIRECTIONNELLES)

LANGAGE (+ TOUCHES O, X, Δ, □)

L1 + L2 ENVOÛTER

LANGAGE (+ TOUCHES O, X, Δ, □)

COURIR (+ TOUCHES DIRECTIONNELLES)

LANCER (- TOUCHES DIRECTIONNELLES) ○

SAUTER (+ R1 ET TOUCHES DIRECTIONNELLES POUR SAUTER EN COURANT)

S'ACCROUPIR (+ R1 ET TOUCHES DIRECTIONNELLES POUR ROULER)

ACTION

S'ACCROUPIR, DESCENDRE ▼

MARCHER (ROULER SI ACCROUPI) ▶

SE PLACER ICI, SE HISSER, MONTER, FRANCHIR LA PORTE, SAUTER DANS LE PUITS ▲

MARCHER (ROULER SI ACCROUPI) ◀

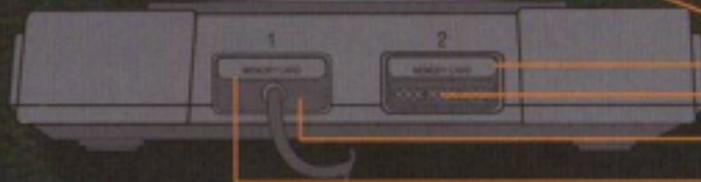
4 TOUCHES DE RÉINITIALISATION
(L1 + R1 + START + SELECT)



ARRAGE

Installez votre console PlayStation™ en suivant les instructions de son manuel. Insérez le CD Oddworld: L'Odyssée d'Abe et fermez le couvercle du compartiment à disque. Insérez les manettes et allumez la console de jeu PlayStation. Suivez les instructions à l'écran pour commencer une partie. Il est conseillé de ne pas insérer ou retirer de périphériques ou de cartes mémoire une fois la console allumée.

Assurez-vous que vous avez assez de blocs mémoire libres sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer.



- TOUCHE OPEN
- COUVERCLE DU COMPARTIMENT A DISQUE
- PORT DE MANETTE
- TOUCHE POWER
- INDICATEUR DE MISE SOUS TENSION
- TOUCHE RESET
- FENTE POUR CARTE MEMOIRE 2
- PORT DE MANETTE 2
- PORT DE MANETTE 1
- FENTE POUR CARTE MEMOIRE 1

COMMENCER

Lorsque la bouille bêta de Abe apparait, l'heure est venue de prendre quelques décisions. Pas de panique. Respire à fond. Tu peux le faire.

Si tu veux plonger immédiatement dans le jeu, sélectionne "COMMENCER". On te donne le choix entre une partie à un joueur ou deux joueurs. Pour jouer à deux, deux manettes sont indispensables.

Avec "Langage", tu vas découvrir les talents oratoires d'Abe. C'est super de le regarder parler. Ça vaut le coup d'œil!





"**CHARGER**" te permet de sélectionner une partie sauvegardée, si tu en as sauvegardé une sur la carte mémoire.

Les "**OPTIONS**" te permettent de voir la configuration de ta manette et de faire quelques ajustements au niveau du son. Les informations concernant la manette se trouvent aussi dans ce manuel, tu n'en as donc pas besoin (à moins que tu n'égares le manuel). Grâce aux options sonores, tu peux sélectionner un son mono ou stéréo. Tu as intérêt à choisir "Stéréo": on s'est cassé la tête à créer un son stéréo pour ce jeu, alors la moindre des politesses, c'est de les écouter!





Pourquoi ne peux-tu obtenir un rendez-vous? Lis ce qui suit...tu y trouveras la plupart des réponses (mais pas toutes):

Tu es Abe, tu prends la vie comme elle vient sans te poser trop de questions, et tu cires les planchers de RuptureFarms, l'abattoir le plus dangereux de Oddworld. Les autres types bleus et toi, vous êtes des Mudokons. Tu as passé toute ta vie au service de ton patron Molluck, le Glukkon. Molluck représente le cartel Magog, le gang le plus détestable qui soit.

Tu commences le jeu enchaîné dans une cellule, attendant que Molluck le Glukkon vienne

t'interroger. Tu as fait quelque chose de mal... de très, très mal. Mais quoi? Il te faudra jouer pour découvrir la raison de cet enchaînement, car Oddworld: l'Odyssée d'Abe est en fait un flashback. L'histoire s'est déroulée dans le passé, même si tu la joues au présent... Hmm, enfin, quelque chose de ce genre... Oh, eh puis tu n'as qu'à commencer à jouer, OK?



TOIRE

Les Meeches, les Scrabs et les Paramites sont en voie d'extinction à cause des activités de RuptureFarms, et la seule façon d'augmenter les bénéfiques est de transformer Abe et ses amis en nourriture. Tu as compris... il y a de l'Abe au menu! Tu dois absolument t'échapper de RuptureFarms.

Les gardes (des types à tête de pétard, appelés Sligs) sont à l'affût, alors tu as intérêt à être discret si tu ne veux pas te faire coincer.

Si tu réussis à t'échapper de RuptureFarms, tu en apprendras plus sur ton destin.

On aimerait bien s'étendre un peu plus là-dessus, mais ça gâcherait le plaisir. Tout ce qu'on peut dire, c'est que ta mission est un petit peu plus compliquée qu'une simple évasion de RuptureFarms. Il te faudra affronter des temples hantés, secourir tes amis, survivre aux étranges mutilations rituelles dont raffole un certain Bigface, apprendre des gestes secrets vaincre toutes sortes de monstres et te transformer toi-même en monstre

avant de parvenir au terme de cette Odyssée, et encore, ce ne sera peut-être pas la fin la plus heureuse car tu seras passé à côté d'un tas de choses la première fois. Tu vois, il y a des secrets cachés un peu partout dans le jeu, et tout ce que tu fais a une influence sur ta réputation, qui elle même détermine si oui ou non tes compagnons te viendront en aide lorsque tu en auras le plus besoin. La clé du succès, c'est...oula! Plus de place!



LES MOUVEMENTS

Abe est un petit être bleu extrêmement souple et talentueux. Rien de mal ne t'arrivera pendant les deux premiers écrans de jeu; prends donc quelques minutes pour te familiariser avec les commandes et découvrir tout ce que Abe peut faire.

Même si le premier niveau fait partie intégrante du jeu, avec beaucoup d'actions, de pièges à éviter et de Mudokons à sauver, il comporte aussi de nombreuses informations écrans expliquant la façon dont le jeu fonctionne. Lis avec attention les messages qui défilent à l'arrière-plan pour obtenir des instructions sur la manière d'effectuer les différents mouvements.

ENVOLTER

L1 + L2



S'ACCROUPIR

X ou ▼

Touche



ROULER

X + ◀ ou ▶
Touche



SE HISSER



LANCER

○ + ◀ ▶ ▲ ▼
Touche



MARCHER

◀ ou ▶



DE ABE

SAUTER



COURIR

R1 + ◀OU▶



MARCHER
DISCRETEMENT

R2 + ◀OU▶



SAUTER



SAUTER EN
COURANT

R1 + ◀OU▶ + ◻



MONTER



Abe fait bien plus que courir, sauter, rouler et frétiller comme un poisson. Il sait aussi parler. Même si toi-même tu ne sais pas parler, il te faudra apprendre à faire parler Abe si tu veux jouer. L'option "Langage" que tu trouveras à l'écran de démarrage te permet d'en apprendre beaucoup sur les exceptionnels talents oratoires de Abe. Voici un diagramme du langage de Abe, au cas où tu en aurais besoin au milieu du jeu, ou si, inexplicablement, tu as peur des écrans d'options.

Conseils de Langage: tu peux parler à presque tout ce qui bouge, mais les Sligs, Elum et les autres Mudokons seront les plus réceptifs.



LANGAGE



Un des défis les plus passionnants du jeu est d'apprendre à savoir quoi dire, et à qui. Nous n'allons pas gâcher ton plaisir en révélant tout ici; voici juste quelques conseils:

- Dis "Salut" pour entamer une conversation avec un Mudokon.
- Il est essentiel de savoir utiliser "Suis-moi" et "Attends" pour résoudre de nombreuses énigmes.
- Quand quelqu'un te siffle une mélodie, réponds de la même manière.
- Certains mots ou sons (surtout les plus vulgaires) sont amusants à produire. Utilise Langage pour personnaliser la façon dont tu joues. C'est question d'attitude.

A toi d'essayer!



MOLLUCK LE GLUKKON

Le patron de RuptureFarms. Ne le prends pas personnellement s'il veut vendre tes entrailles comme engrais. Ce n'est que du Business!

BITANTS

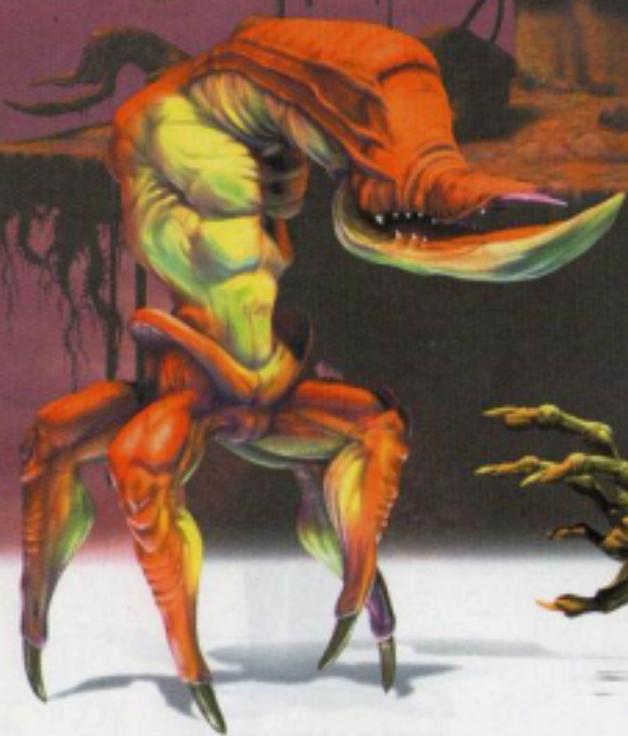


ELUM

Le "compagnon" de Abe est buté, grincheux, égoïste, et il ne sent vraiment pas la rose; et encore, ce ne sont que les bons côtés. Heureusement, il a de bons côtés.

ABE

Le meilleur cirer de sols de RuptureFarms. Il se trouve que c'est aussi le héros millénaire choisi par le destin pour sauver ses compagnons Mudokons de l'esclavage.



SCRABS

Ces impitoyables et cauchemardesques créatures habitent dans les voûtes poussiéreuses d'un temple perdu et déserté. Certes pas très beaux; mais extraordinaires dans leur



PARAMITES

Pris séparément ils sont plutôt mignons (enfin...), mais dès qu'ils sont en groupe ils deviennent violents. Comme certains supporters.



SLIGS

Des horreurs armées jusqu'aux dents et aux jambes mécanisées, avec la détente facile et un QI à température de la pièce. Petits chefaillons cruels de ce temple du



SLOGS

Ils aboient, raffolent de chair fraîche, et il ne faut surtout pas leur confier des enfants, mais ce sont les meilleurs amis des Sligs. Leur jouet préféré, c'est le tibia de Abo



BIGFACE:

Le mystérieux chef spirituel des Mudokons. Shaman, guérisseur, professeur, son CV déjà bien fourni fait état d'une autre qualité: "Faiseur de miracle": il doit faire de Abe un héros.



GLUKKONS:

Les maîtres tyranniques de RuptureFarms, toujours élégants et le cigare à la bouche. Ces fripouilles font plus souvent appel à des bouchers qu'à des agents de change pour leurs actions spectaculaires sur le marché.



SHRYKULL:

Mi-Mudokon, mi-dieu, 100% de problèmes! Si Abe sort indemne de sa quête, il pourra se transformer en cette créature féroce, et devenir quasiment invincible. La vie à quand même des bons côtés....



AUTOCHTONES MUDOKONS:

Les Mudokons ne sont pas tous esclaves à RuptureFarms, mais ceux qui vivent en liberté dans la nature sont en voie de disparition. Ils sont très méfiants vis-à-vis des citadins.



MEECHES:

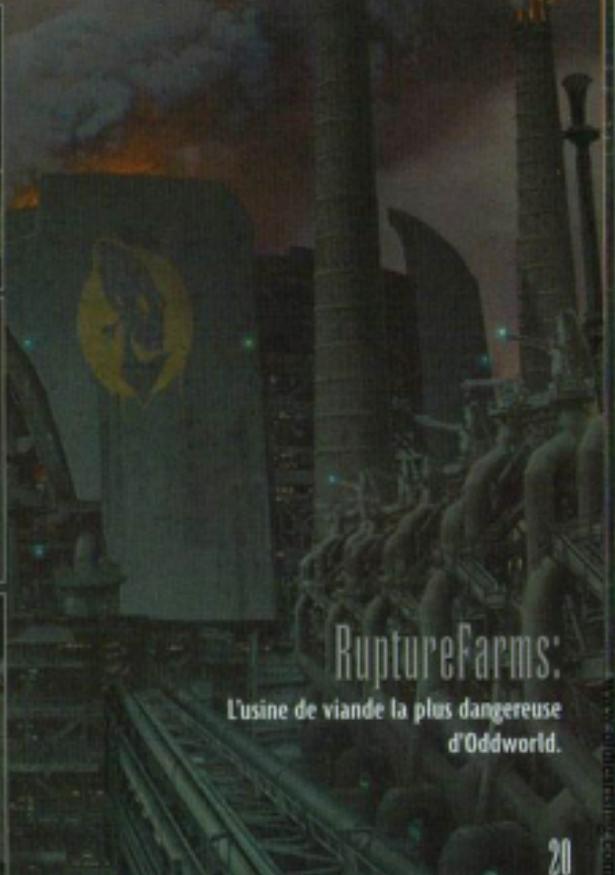
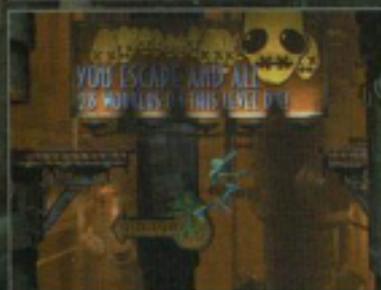
Il fut un temps où ces créatures plutôt sympas vivaient encore, mais elles ont été massacrées et transformées en plat préparé, et c'est à présent une race disparue. On appelle ça le progrès industriel.



MUDOKONS:

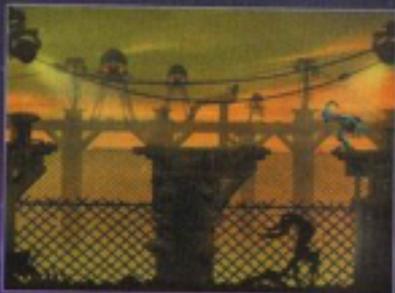
Les Mudokons ont été déposés par les Glukkons matérialistes de l'ancien héritage qui faisait leur fierté. Ils constituent à présent la main d'œuvre forcée de RuptureFarms. Il ne reste plus aucun animal à abattre, et ces pauvres créatures sont donc au menu du jour.

LES ENVIRONNEMENTS



Évasion à travers les enclos à bestiaux et la zone de tir:

Le no-man's land fatal qui entoure RuptureFarms.





Les crêtes de Monsaic:
Les grottes sacrées des autochtones mudokons.

Scrabania:

Labyrinthe poussiéreux et sans fin, qui mettra ton courage à rude épreuve.





Temple scrabanien :

Lieu éprouvant s'il en est, habité par les Scrabs.

Paramonia:

Une partie des terres sauvages d'Oddworld, dont il ne restera bientôt plus rien.





Temple Paramonien:

Territoire mystérieux ayant appartenu aux Mudokons, réquisitionné par les Paramites.

LE PETIT GUIDE D'ODDWORLD



BOMBE DÉSACTIVÉE
tape dessus quand elle
clignote en vert



BOMBE À ACTIVER
tape dessus et pars vite!



MINE TERRESTRE
Saute par dessus



BOMBE MOBILE
Cache-toi!



SPHÈRE DE SÉCURITÉ
Impossible d'envoûter lorsque'elle est là!



LEVIER
Actionne-le



PIERRE À HISTOIRES
Touche la et tu obtiendras des
indices et des trucs utiles



PORTAIL DE SHRYKULL
Sauve tous ces gens en même temps
et tu obtiendras un bonus



NICHE DES SLOGS
Fais attention aux Slogs!



TRAVAILLEUR MUDOKON
Sauve ces compagnons



MOUCHES CONSEILLÈRES
Procède à un envoûtement pres d'elles
pour obtenir des indices



**DÉTECTEUR
DE MOUVEMENT**
Tiens-toi tranquille quand
ils te touchent



MACHINE À GRENADES
Appuie sur le bouton vert
et n'attends pas trop pour lancer ta
grenade!



CARILLON

Procède à un envoiement à proximité, une fois que tu as appris la chanson



PORTE DE SÉCURITÉ

Persuade les Sligs de les traverser!



PLATE-FORME

Sers t'en pour monter et descendre



VERROU THÈSE PONDAMES

ECRAN LCD
Lis les indices qui s'y trouvent



SILEX

Allume-les dans les temples



DIRECTOIRE

Touche-les pour voir une carte

VERROU DE RUPTUREFARMS
Il ouvre les portes!

PORTAIL DES OISEAUX
Procède à un envoiement quand tu es à proximité



MUDOKON

Siffle la mélodie qu'ils te communiquent

CLOCHE D'ELUM

Saute jusqu'à la corde pour l'atteindre et sonne la cloche pour appeler Elum

SAC À PIERRES
Touche ceci pour récupérer des pierres

SAC À VIANDE
Touche ceci pour récupérer de la viande



*ABEILLES
Cours!!!

INDICATEUR DE STATUT MUDOKON

Garde un œil dessus... ils sont importants!

CHAUVES-SOURIS
Attention!

SCIE À VIANDE
Super marrant!



PUITS

Saute dedans



ECRAN DE SAUVEGARDE

Oddworld: l'Odyssée d'Abe est un jeu difficile. Même en disposant d'un nombre de vies illimité, il te faudra du temps pour découvrir le jeu dans son intégralité, surtout si tu essaies de sauver les 99 Mudokons. Heureusement tu peux sauvegarder tes parties, à condition d'avoir une carte mémoire pour ta PlayStation.

Pour sauvegarder une partie, rien de plus simple: appuie sur la touche START au cours du jeu pour faire apparaître le menu des options. Sélectionne SAUVEGARDER et appuie sur la touche X. La console va prendre quelques secondes pour lire ce qui se trouve sur la carte mémoire, puis tu auras la possibilité de sauvegarder ta partie, d'effacer un fichier ou de passer d'une carte mémoire à une autre. Ta partie sera toujours sauvegardée dans le premier bloc libre de la carte mémoire. Lorsque tu lances une partie sauvegardée, tu commences au dernier endroit de départ (invisible) précédant la sauvegarde. Cela veut dire que tu ne reviendras pas toujours à l'endroit exact où tu te trouvais au moment de la sauvegarde, mais tu n'en seras pas loin.

Pour lancer une partie sauvegardée, sélectionne "CHARGER" à partir de l'écran des options. Tu peux sauvegarder jusqu'à 15 parties sur une seule carte mémoire. Le texte se trouvant au bas de l'écran de chargement fournit une courte description de ton emplacement de sauvegarde.

Tu ne peux charger une partie qu'à partir de l'écran des options; si tu es déjà en train de jouer, il te faudra quitter la partie et retourner à l'écran des options.

Heureusement, tu peux te servir du menu Pause qui apparaît quand tu appuies sur START au cours du jeu. Si, à un moment quelconque pendant la partie, tu appuies en même temps sur les touches START,

SELECT, R1 et L1, l'écran deviendra vert pendant quelques secondes puis le jeu redémarrera à partir de l'écran anti-piratage.

REMERCIEMENTS SPECIAUX



MERCI À :

L'équipe de BIFF Company pour son soutien technique. Katie de Rinkos, Brian de Audio Ecstasy, Café Roma, Bervenuti, Big Sky, Entree Express, Mother's Tavern, Marion de Casablanca Travel, Leslie de Open air, Bug Police, Cal Poly Abattoir, découpe de viande par Vince, Joan Parreant, Sparks Exhibits, Vera Stoerber SVS Graphic Design, Scott Adair, San Luis Obispo, Wyndham Hannaway & Associates, Alana de Random, RDA International Inc., Raymond Swanland, Tommy Tallarico, Bill Skrzyniarz et David Wealer. GT USA: André Garcia (assurance qualité), Richard Davis (PD Pitbull), Michael Marrs, Vic Merritt, Jill Pompey, Jennifer Scheerer et Lesley Zinn (artistes graphiques), Gary Barth, Will Busch, Lynn Dammers-Lupo, Robert Dorsett, Kirby Fong, Nic Lavroff, Theresa Lopez, Hiromi Nobata, Rachel Ohava, Rich Raymo et Max Taylor. Nous remercions tout particulièrement nos familles et amis qui nous ont soutenu moralement tout au long de cette production.

PRODUCTEUR EXECUTIF
DIRECTEUR/CREATEUR
CONCEPTION DE LA PRODUCTION

Sherry McKenna
Lorne Lanning
Steven Olds
Farzad Varahramyan
Frank Simon
Gerl Wilhelm
Paul O'Connor
Jeff Brown
Christophe Chaverou

PRODUCTEUR
COORDINATEUR ARTISTIQUE / PRODUCTEUR ASSOCIE
CONCEPTION DU JEU

DIRECTEUR TECHNIQUE EN CHEF
DIRECTEURS TECHNIQUES

Scott Easley
Eric Antanavich
Jane Mullaney
Eric Yekis
Craig Ewert
Todd Johnson
Tinman

PROGRAMMEUR EN CHEF
PROGRAMMATION

PRODUCTEUR AUDIO
SON ET MUSIQUE
VOIX DES PERSONNAGES
ARTISTES NUMERIQUES

Mike Waltman
Josh Gabriel
Ellen Meijers
Lorne Lanning
Cathy Johnson
Leonardo Palang
Rob Brown

DIRECTEUR ARTISTIQUE ASSOCIE
SCULPTURES DES PERSONNAGES
SCULPTEURS

The Shiftett Studio
Brandon Shiftett
Jarod Shiftett
Viewpoint Datalabs

MODELISATION DES PERSONNAGES
PDG

Maurice Konkle
Andrew Fruin
Ava Arsaga
Jenny Shaheen
Jim Fajardo

DIRECTEUR DE LA TECHNOLOGIE
DIRECTEUR DES RESSOURCES HUMAINES
EQUIPE SUPPLEMENTAIRE

Michelle Davis
David Rothman
David A. Vergara
Teresa Tam
Ainslee Lange
Heidi Ewert
SVS Graphic Design,
Vera Stoebor

PRODUCTEUR ASSISTANT
CONCEPTION DU MANUEL

GT New York

PRESIDENT DU CONSEIL
P. D. G

Joe Cayre
Ron Chaimowitz
Harry Rubin
Shari Bernstein

VICE PRESIDENT DIVISION AFFAIRES INTERNATIONALES
RESPONSABLE PRODUIT

PRODUCTEUR
VICE PRESIDENT MARKETING

Kurt Busch
Holly Newman
Alyne Mills
Dan Harnett

VICE PRESIDENT RELATIONS PUBLIQUES
RESPONSABLE DE LA COMMUNICATION

RESPONSABLE DES RELATIONS AVEC LES ACTIONNAIRES
DIRECTEUR DE CREATION

Dawn Bernie
Leslie Mills
Murray Froikin
Liz Fierro
Christina Kerzner
Richard Burns

VICE PRESIDENT ENTERPRISE GROUP
COORDINATEUR ADMINISTRATION ARTISTIQUE

RESPONSABLE ASST. COMMUNICATIONS
VICE PRESIDENT DE L'EDITION

GT Europe

DIRECTEUR MARKETING
RESPONSABLE DES RELATIONS PUBLIQUES (UK)

Marc Swallow
Pete Hawley
Jason Perkins
Ben Walker

PRODUCTEUR
PRODUCTEUR ASSISTANT

Cara McMullan
Nichola Bentley
Liam DelaHerty
Graham Axford

RESPONSABLE DE LA LOCALISATION
RESPONSABLE PRODUIT

RESPONSABLE DES TESTS
RESPONSABLE ADJOINT DES TESTS

Mark Smide
Scott Burlitt
Mark Dearsly
Kolin Tregaskes
Tim Wileman
Tim Mawson

TESTEURS JEU

MANUEL

Germaine D Mendes
Emily Britt
Marianne Durand

GT France

DIRECTEUR GENERAL
DIRECTEUR MARKETING

Luc Bourcier
Olivier Goulon
Emmanuel Drouin
Cecile Borzakian

RESPONSABLE PRODUIT
RESPONSABLE RELATIONS PUBLIQUES

Seony

COMPTABILITE
RESPONSABLE INGENIERIE, DEVELOPPEMENT

Tina Kowalewski
Mike Fulton
Peter Alau
Kelly Flock
Kristine Severson

INGENIERIE DEVELOPPEMENT
PRESIDENT
RESPONSABLE SUPPORT DEVELOPPEMENT



TERMES ET CONDITIONS D'UTILISATION

VEUILLEZ LIRE CETTE LICENCE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER CE LOGICIEL. L'UTILISATION DU LOGICIEL IMPLIQUE UN ACCORD IMPLICITE AVEC LES CONDITIONS DE CETTE LICENCE. SI VOUS N'ETES PAS D'ACCORD AVEC LES CONDITIONS DE CETTE LICENCE, RENVOYEZ IMMEDIATEMENT LE LOGICIEL DANS SA BOITE A L'ENDROIT OU VOUS L'AVEZ ACHETE.

- 1. Licence.** Le logiciel accompagnant cette licence et les documents s'y rapportant sont sous licence de notre société et sont régis par les termes de cette licence. Si le logiciel est conçu pour être chargé sur un disque dur, vous ne pouvez charger le logiciel que sur le disque dur d'un seul ordinateur et lancer le logiciel seulement à partir de ce disque dur. Vous ne pouvez pas effacer la notice de copyright ou les marques de propriété se trouvant sur la copie originale du logiciel. Vous pouvez transférer tous les droits que cette licence vous accorde à un tiers, à condition que ce dernier lise et accepte les termes et conditions de cette licence. Si un éditeur est incorporé dans le logiciel, alors la section 8 (voir ci-dessous) s'applique aussi à cette licence.
- 2. Restrictions.** Le logiciel contient du matériel, des secrets professionnels et autres matériels de propriété sous les lois du copyright. Vous n'avez pas le droit de décompiler, ni de décomposer ou reproduire le logiciel de quelque manière que ce soit, à moins que l'autorisation ne vous en soit expressément donnée. Vous n'avez pas le droit de louer ou de distribuer le software ou d'accorder une sous-licence. Vous n'avez pas le droit de transmettre le logiciel de façon électronique d'un ordinateur à un autre par le biais d'un réseau.
- 3. Expiration.** Cette licence est valable jusqu'à son interruption. Vous pouvez interrompre cette licence à tout moment en détruisant le logiciel et la documentation apparentée. Cette licence s'achève immédiatement et sans aucun préavis de notre part si vous ne respectez pas les conditions de cette licence. A l'expiration de cette licence, vous devez détruire le logiciel et la documentation apparentée.
- 4. Dégagement de responsabilité pour ce logiciel.** Vous reconnaissez et acceptez que l'utilisation du logiciel et du support sur lequel il est enregistré est effectuée à vos propres risques. Le logiciel, la documentation apparentée et le support sont fournis "EN L'ETAT". GTS garantit à l'acheteur original de ce produit que le support de stockage du logiciel est exempt de défaut de matériel ou de fabrication dans les conditions normales d'usage pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat, à moins que les lois applicables ne spécifient le contraire. Cette garantie devient nulle si un accident, une utilisation abusive ou une négligence est à l'origine du défaut. **NOUS REJETTONS EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS LIMITATION, LES GARANTIES DE QUALITE LOYALE ET MARCHANDE ET D'APPLICATION POUR UN BUT PARTICULIER. NOUS NE GARANTISSONS PAS QUE LES FONCTIONS INCLUSES DANS CE JEU SOIENT CONFORMES A VOS ATTENTES. AUCUNE INFORMATION, AUCUN CONSEIL TRANSMIS DE MANIERE ECRITE OU ORALE PAR NOTRE SOCIETE OU UN REPRESENTANT LEGAL NE POURRA SERVIR DE GARANTIE OU AUGMENTER LA PORTEE DE CETTE GARANTIE. CERTAINES JURIDICTIONS N'ACCEPTENT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES ET L'EXCLUSION CI-DESSUS NE S'APPLIQUE PEUT-ETRE PAS A VOTRE CAS.**
- 5. Limitation de responsabilité.** **NOTRE SOCIETE NE PEUT EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DE DEGATS ACCESSOIRES, SPECIAUX OU CONSEQUENTS RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE D'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE TOUTE DOCUMENTATION APPARENTEE, MEME SI ELLE A ETE MISE AU COURANT DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. CERTAINES JURIDICTIONS N'ACCEPTENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE RESPONSABILITE POUR DES DEGATS ACCESSOIRES OU CONSEQUENTS ET LA LIMITATION CI-DESSUS NE S'APPLIQUE PEUT-ETRE PAS A VOTRE CAS.** Notre responsabilité quant aux pertes, dégâts ou autres causes nécessitant une action en justice (que cela fasse partie du contrat, que ce soit un acte délictueux ou autre) ne peut en aucun cas être supérieure au

prix payé pour l'acquisition de ce jeu.

6. Contrôle législatif et autonomie des dispositions. Cette licence doit être régie par et conçue selon les lois de l'état de New York, Etats-Unis. Si une clause de cette licence ne peut être appliquée, le reste de cette licence sera appliquée dans son intégralité.

7. Accord complet. Cette licence représente l'accord complet entre les parties concernant l'utilisation de ce logiciel et de la documentation apparentée.

8. Variations concernant l'éditeur et l'utilisateur

- (a) Il se peut que le logiciel comprenne un "éditeur". Un "éditeur" est une fonction qui vous permet de modifier le logiciel ou de créer de nouvelles variations autour de ce logiciel. Ces modifications et variations peuvent être utilisables ou non. Un éditeur comprend ses outils et programmes utilitaires associés. Un éditeur n'est PAS un shareware. Il est interdit de le distribuer gratuitement via microserveur télématique, CD, disquette ou tout autre support. Il est interdit de le revendre ou de le remballer en vue de le vendre.
- (b) A l'aide de l'éditeur, vous pouvez créer des modifications ou apporter des améliorations au logiciel, notamment construire de nouveaux niveaux (auxquels on se réfère collectivement par le terme de "variations"). Ces modifications ou améliorations sont sujettes aux limitations suivantes:
- i. Vos variations doivent fonctionner avec la seule copie autorisée du logiciel, et non de manière indépendante ou avec un autre logiciel.
 - ii. Vos variations ne doivent pas contenir de modifications s'appliquant à un fichier exécutable.
 - iii. Vos variations ne doivent contenir aucun matériel diffamatoire, scandaleux ou illégal qui puisse porter atteinte à la liberté individuelle ou à l'image d'un tiers, ou qui inclut des marques, des travaux protégés par copyright ou la propriété d'un tiers.
 - iv. Vos variations, au moins une fois dans les descriptions en ligne et à l'écran de présentation (pendant une durée raisonnable), doivent identifier de façon expresse (i) les noms et adresses e-mail des créateurs, et (ii) les mots "THIS LEVEL IS NOT MADE BY OR SUPPORTED BY GT Interactive Software, The WizardWorks Group, or any of their affiliates and subsidiaries." (CE NIVEAU N'EST NI CREE, NI SUPPORTE PAR GT Interactive Software, The WizardWorks Group ou une de leurs branches ou filiales).
 - v. Vos variations doivent être distribuées gratuitement. Il vous est interdit, à vous ou à une tierce personne, de les vendre à quiconque, de les exploiter de façon commerciale de quelque manière que ce soit, ou de faire payer leur utilisation à quelqu'un. Vous pouvez procéder à des échanges gratuits avec d'autres utilisateurs.
 - vi. En distribuant ou permettant la distribution de n'importe laquelle de vos variations, vous nous donnez le droit irrévocable et gratuit de les utiliser et les distribuer par quelque moyen que ce soit.
 - vii. Les interdictions et limitations contenues dans cette section s'appliquent à quiconque se trouve en possession du logiciel ou d'une de vos variations.

NOTES

NOTES

Australia	100
Austria	101
Belgium	102
Canada	103
Denmark	104
France	105
Germany	106
Japan	107
Netherlands	108
New Zealand	109
Norway	110
Portugal	111
Spain	112
Sweden	113
Switzerland	114

NOTES

Customer Service Numbers

• Australia	02 9878 0533
• Austria	0450 199 000 500
• Belgium	02/ 502 05 93
• Denmark	31 23 24 04
• Finland	(09) 887 331
• France	01 40 88 04 88
• Germany	0190 578 578
• Greece	(00 301) 6777701
• Ireland	(01) 4054022
• Italy	0039 6 33074214
• Netherlands	0495 544 562
• New Zealand	09 479 7459
• Norway	6679 9620
• Portugal	(01) 354 22 00
• Spain	902 102 102
• Sweden	(+46) 08510 196 00
• Switzerland	052 243 0555
• UK	0990 99 88 77

ODD WORLD

Inhabitants

QUINTOLOGIE

Oddworld : l'Odysée d'Abe est le premier jeu d'une série en 5 parties créée par Oddworld Inhabitants et intitulée "la Quintologie d'Oddworld". Chaque jeu vous en révélera davantage sur l'univers fantastique des terres d'Oddworld.

Dans Oddworld : l'Odysée d'Abe, vous contrôlez Abe. Abe est un esclave, il travaille dans une usine de viande et ne se pose pas trop de questions. Il apprend que son patron projette de le transformer, lui et ses compagnons, en viande. Aidez Abe à sauver sa peau et à faire sortir ses copains des sombres usines Rupture Farms.

La suite de la "Quintologie" présentera de nouveaux personnages étonnants et de nouveaux héros comme Abe. Mais soyez sur vos gardes : les Habitants vivent tous ensemble dans Oddworld, et en même temps que l'histoire progressera, certains personnages que vous pensiez secondaires, pourraient en fin de compte, se révéler plus importants qu'au premier abord. Découvrez les terres d'Oddworld, un monde captivant que vous ne voudrez plus quitter et dont l'Odysée d'Abe n'est que le premier chapitre.

PSIG-000F3

SLES-00838