



Games  
for Windows®

# Fallout

NEW VEGAS™

ULTIMATE EDITION

MANUEL DE JEU

©Bethesda®

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

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez 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.

### **II. 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 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.

### **Qu'est-ce que le système PEGI ?**

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## **TABLE DES MATIERES**

Commandes . . . . .	2
Menu principal . . . . .	3
L'écran de jeu . . . . .	4
Boussole et icônes . . . . .	5
Le Pip-Boy 3000 . . . . .	6
Menu Stats . . . . .	7
S.P.E.C.I.A.L. . . . .	8
Menu Objets . . . . .	9
Données . . . . .	10
Mode Hardcore . . . . .	11
Expérience et niveaux . . . . .	11
Combat . . . . .	12
SVAV . . . . .	14
Compagnons . . . . .	15
Assistance . . . . .	16
Discretion . . . . .	17
Réputation . . . . .	17
Crimes et sanctions . . . . .	18
Dialogues . . . . .	19
Contenants . . . . .	20
Troc . . . . .	20
Jeux d'argent . . . . .	21
Options et préférences . . . . .	24
Paramètres familiaux . . . . .	24
Informations sur la garantie . . . . .	25
Support technique et clientèle . . . . .	25

## **JOUER AU CONTENU ADDITIONNEL**

Si vous avez déjà joué à Fallout: New Vegas, vous verrez vos sauvegardes dans les menus Charger/Sauvegarder. Vous pouvez donc continuer de jouer avec un personnage existant. Si vous commencez une nouvelle partie, vous devez d'abord sortir de la maison de Doc Mitchell (création du personnage) avant de recevoir les messages concernant le contenu téléchargeable.

**DEAD MONEY** Pour Dead Money, un nouveau signal radio apparaîtra, informant le joueur qu'il doit retrouver le lieu d'où est envoyée l'invitation de la Sierra Madre, avec un nouveau marqueur de carte et un nouvel objectif de quête : "Inauguration de la Sierra Madre I".

**HONEST HEARTS** Pour Honest Hearts, un nouveau signal radio apparaîtra, indiquant au joueur qu'il doit trouver le caravanier de Happy Trails, Del Masterson, avec un nouveau marqueur de carte et un nouvel objectif de quête : "Expédition Happy Trails".

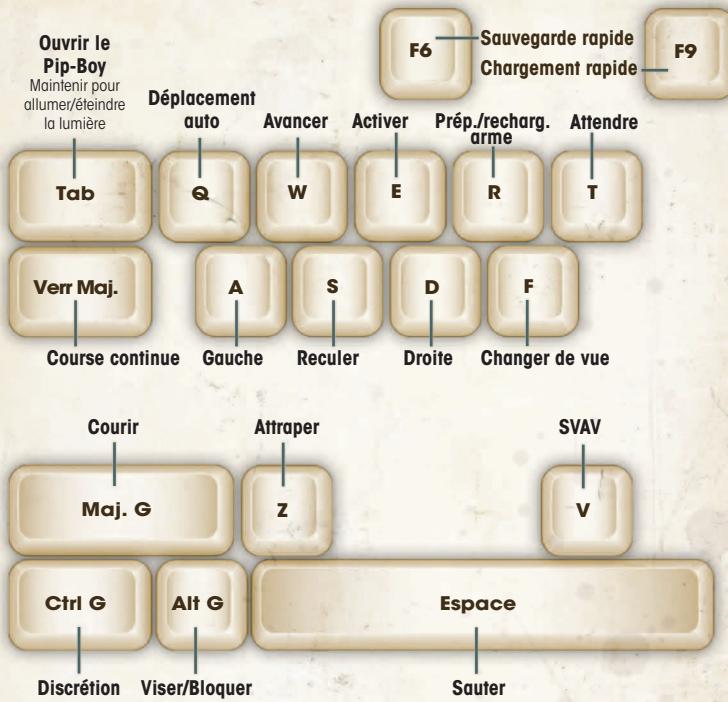
**OLD WORLD BLUES** Pour Old World Blues, un nouveau signal radio apparaîtra, informant le joueur qu'il doit enquêter sur la projection de minuit au Drive-in du Mojave, avec nouveau marqueur de carte et un nouvel objectif de quête : "Programme de science-fiction de minuit I".

**LONESOME ROAD** Pour Lonesome Road, un nouveau signal radio apparaîtra, indiquant au joueur qu'il doit se rendre dans les Décombres du canyon et de passer la Ligne de partage, avec un nouveau marqueur de carte et un nouvel objectif de quête : "La réunion".

**GUN RUNNERS' ARSENAL** Pour Gun Runners' Arsenal, un message apparaîtra, informant le joueur que désormais tous les petits et gros marchands d'armes des Terres dévastées de Mojave transportent de nouvelles armes, types de munitions et modifications.

**COURIER'S STASH** Tous les contenus du Tribal Pack, Mercenary Pack, Caravan Pack et Classic Pack seront intégrés automatiquement au personnage du joueur une fois que ce dernier aura lancé une sauvegarde ou une nouvelle partie après l'installation du contenu du pack.

## COMMANDES DU JEU



### COMMANDES SAV

V ..... Passer en mode SAV  
Maintenir pour scanner ..... Maintenir pour scanner  
Sélectionner la cible ..... Sélectionner la cible

Cliquez sur la flèche gauche ou droite pour changer de cible

Utilisez la souris pour mettre une partie du corps en surbrillance et cliquez.

E ..... Accepter le ciblage du SAV  
Clic droit ..... Quitter le mode SAV  
Annule les attaques en attente

## MENU PRINCIPAL



### Continuer

Continuer la partie à partir de votre dernière sauvegarde.

### Nouveau

Commencer une nouvelle partie de Fallout: New Vegas.

### charger

Charger une partie parmi les parties précédemment sauvegardées.

### Options

Permet d'accéder au menu Options, où vous pouvez modifier les paramètres de jeu, les préférences audio, vidéo et les commandes. Voir page 24 pour plus d'informations.

### Crédits

Afficher les crédits de Fallout: New Vegas.

### Contenu téléchargeable

Afficher le contenu téléchargeable pour Fallout: New Vegas.

## L'ECRAN DE JEU



### Points de vie (PV)

Votre santé globale. Quand vous n'avez plus de PV, votre personnage meurt.

### Boussole

La boussole indique la direction vers laquelle vous avancez, ainsi que les ennemis et lieux à proximité, et les marqueurs de quête.

### Points d'action (PA)

Le nombre total de PA disponible est calculé selon l'agilité de votre personnage. Les Points d'action ne s'utilisent qu'en mode SAV (voir page 14).

### État de l'arme (ÉTA)

Plus la barre diminue, plus votre arme est abîmée.

### Munitions

Affiche les munitions disponibles pour l'arme équipée. Le premier chiffre indique le nombre de coups avant de devoir recharger, alors que le deuxième chiffre indique la quantité totale de munitions restantes.

### Barre de santé de l'ennemi

Indique la santé actuelle de l'ennemi ciblé.

### Jauge de radiations

Apparaît dès que vous subissez les dégâts liés aux radiations environnantes.

### Barre d'expérience

Apparaît lorsque vous gagnez des points d'expérience.

### Seuil de dégâts de la protection

Cette indication apparaît lorsque les dégâts infligés par votre arme sont inférieurs au seuil de dégâts encaissés par l'armure ou la protection de l'ennemi que vous attaquez. Lorsque vous voyez ce signal, vous devriez choisir une arme plus efficace (voir page 13).

## BOUSSOLE ET ICONES



### Triangle creux

Indique un lieu que vous n'avez pas encore découvert.

### Triangle plein

Indique un lieu que vous avez découvert.

### Marqueur de quête

Si vous avez activé une quête, les cibles correspondant à cette quête apparaîtront sur votre boussole sous la forme d'une flèche pleine. Le marqueur de quête clignotera plus vite si vous vous en rapprochez.

### Marqueur de carte

Si vous avez placé un marqueur de carte personnel, il sera représenté par une flèche creuse.

### Marqueurs allié/hostile

Les gens et les créatures que vous percevez sont affichés sous forme de barres verticales. Les barres jaunes indiquent les personnes/créatures alliées. Les barres rouges indiquent les ennemis. Votre Perception détermine si vous parvenez à les "déetecter".

### Réticule

Votre réticule changera de forme chaque fois que vous pourrez interagir avec un objet. Appuyez sur E pour interagir avec l'objet en surbrillance.

## LE PIP-BOY 3000

Jauge de radiations



Sections Stats, Objets, Données

### Commandes du Pip-Boy

**TAB** - Afficher/masquer le Pip-Boy.

**Clic gauche** - Sélectionner Objets/Onglets/Menus dans le Pip-Boy.

**Flèches Haut/Bas, Molette de la souris, ou cliquer-déplacer la barre de défilement** - Faire défiler les listes.

**Jauge de radiations** - En haut à gauche de votre Pip-Boy, vous trouverez une jauge de radiations personnelle indiquant la quantité de radiations que vous avez.

### Sections

Votre Pip-Boy 3000 est constitué de trois sections principales :

**Stats** – Statistiques et capacités de vos personnages.

**Objets** – Tous les objets que votre personnage transporte actuellement.

**Données** – Comprend vos cartes, les infos liées aux quêtes, des notes et messages et les fréquences des signaux radio que vous pouvez recevoir.

Chaque section est divisée en différents sous-menus.

## MENU STATS



Le menu Stats comprend cinq sous-menus : État, S.P.E.C.I.A.L., Compétences, Aptitudes, Général.

### ÉTAT

Le menu État affiche des informations de base à propos de la santé de votre personnage. Appuyez sur les **flèches Haut/Bas**, pour naviguer entre les trois sous-sections importantes du menu État :

- ÉTA** – Affiche sous forme de barre l'état de chaque partie du corps de votre personnage. Plus la barre est courte, plus cette partie du corps a subi de dégâts. Quand la barre a disparu, cette partie du corps est considérée comme infirme et sera dessinée en pointillés. Si vous avez des Trousses de médecin, appuyez sur **E** pour soigner tous vos membres. Si vous avez des Stimpaks, vous pouvez soigner une partie spécifique du corps en appuyant sur **S** et en sélectionnant la partie souhaitée. Voir Assistance, page 16.

- RAD** – Affiche votre niveau actuel de résistance aux radiations, ainsi que la quantité totale de RAD que votre personnage a encaissé. Si vous avez du RadAway dans votre inventaire, appuyez sur **A** pour l'utiliser et ainsi évacuer les RAD de votre système. Si vous avez du Rad-X, vous pouvez appuyer sur **X** pour augmenter la résistance aux radiations de votre personnage pendant un moment donné.

- Vous pouvez être exposé aux radiations provenant de l'environnement, ou en ingérant de la nourriture ou de l'eau irradiée. Une petite quantité de radiations ne vous affectera pas, mais au fur et à mesure que les expositions s'accumulent, vous commencerez à ressentir des effets secondaires (pouvant aller jusqu'à la mort).

### Effets de l'empoisonnement par les radiations

- \* 200 rads : -1 END
- \* 400 rads : -2 END, -1 AGL
- \* 600 rads : -3 END, -2 AGL, -1 FOR
- \* 800 rads : -3 END, -2 AGL, -2 FOR
- \* 1000 rads : Mort !

- EFF** – Affiche les effets positifs ou négatifs affectant votre personnage. Ces effets peuvent être dus aux dégâts des radiations, à certaines tenues équipées, à l'assistance que vous avez reçue ou à d'autres facteurs.



Il s'agit de vos sept attributs principaux. Un (-) à droite de la valeur indique que l'attribut en question est modifié par un effet négatif, alors qu'un (+) indique un effet positif. Consultez la section **ÉTA** de votre menu État pour obtenir plus d'informations.

## COMPÉTENCES

Informations à propos de vos compétences.

## APTITUDES

Il s'agit de capacités spéciales que vous pouvez choisir lors de certains passages au niveau supérieur.

## GÉNÉRAL

Affiche votre réputation auprès des différentes factions rencontrées dans le désert du Mojave. Appuyez sur **X** pour accéder à votre réputation, à une liste de succès accomplis dans le jeu ou encore au statut de votre karma et de votre niveau. Veuillez consulter la page 17 pour plus d'informations sur la Réputation.

# MENU OBJETS



Le menu Objets comprend cinq sous-menus : Armes, Tenues, Assistance, Divers et Munitions.

## Commandes

**Clic gauche** – Équiper, retirer ou utiliser l'objet.

**Clic droit** – Abandonner l'objet sélectionné.

**R** – Réparer l'objet sélectionné (voir Réparation, page 13).

**X** – Modifier l'arme sélectionnée (voir Modification d'armes, page 13).

**1,3-8 keys** – Attribuer un raccourci à l'objet sélectionné (voir ci-dessous).

## Caractéristiques des objets

Les objets dans votre inventaire sont définis par un certain nombre de caractéristiques qui apparaissent quand l'objet est sélectionné :

**DÉG** – La quantité de dégâts infligés par l'arme (plus le chiffre est élevé, plus l'arme est efficace).

**D/s** – La quantité de dégâts infligés chaque seconde par l'arme (plus le chiffre est élevé, plus l'arme est efficace).

**SD** – Le seuil de dégâts (plus le chiffre est élevé, plus l'armure/la tenue est efficace, voir page 13).

**PDS** – Le poids de l'objet.

**VAL** – La valeur de l'objet en capsules de bouteille.

**ÉTA** – L'état actuel de l'arme/armure/tenue.

**EFFETS** – Les effets positifs ou négatifs subis par votre personnage lorsqu'il s'équipe de l'objet.

Les armes affichent également le type de munitions utilisé, le nombre de coups dans le chargeur et le nombre total de munitions restantes.

## RACCOURCIS

Dans le menu Inventaire, maintenez enfoncée une **touche numérotée** (hormis le **2** qui sert à changer le type de munition) tout en sélectionnant une arme, tenue, ou assistance à l'aide d'un **clic gauche**. Notez que vous pouvez vous déplacer dans les sections et les menus de votre Pip-Boy avec le menu Raccourcis ouvert. L'objet sera assigné lorsque vous **cliquez**.

Pendant le jeu, utilisez les **touches numérotées** pour sélectionner l'un des sept objets assignés à un raccourci.

## DONNEES



Tout en haut de la section Données, vous trouverez toujours votre emplacement actuel, ainsi que la date et l'heure. La section Données comprend cinq sous-menus : Carte locale, Carte du monde, Quêtes, Messages et Radio.

### CARTE LOCALE

La Carte locale affiche une vue aérienne de votre position actuelle ainsi que les portes à proximité.

### CARTE DU MONDE

La Carte du monde affiche une vue aérienne de toutes les Terres dévastées du Mojave, ainsi que les marqueurs des endroits découverts pendant vos aventures. Vous pouvez même vous rendre rapidement à tout endroit précédemment visité en mettant le lieu en surbrillance et en effectuant un **clic gauche** sur la carte.

Utilisez la **molette de la souris** pour zoomer sur la carte. Un **clic gauche** permet de se déplacer sur la carte. Un **clic droit** permet de déplacer ou retirer votre marqueur personnel sur une carte locale ou la carte du monde.

### QUÈTES

L'écran des Quêtes dans la section Données de votre Pip-Boy affiche votre progression dans toutes les quêtes que vous avez initiées. À gauche, vous trouverez une liste des quêtes : celles affichées en surbrillance sont actives ; celles grisées ont été terminées, avec succès ou pas. Votre quête active est indiquée par un petit carré.

À droite de l'écran, vous trouverez les objectifs pour chaque quête. Les objectifs actifs sont affichés en surbrillance et sont en haut de la liste ; les objectifs terminés apparaissent grisé et en bas de la liste. Les objectifs portant la mention "(Facultatif)" ne sont pas nécessaires pour réussir la quête.

### MESSAGES

Cette section contient tous les messages liés aux quêtes ou à l'histoire, qu'ils soient sous forme écrite ou sonore. **Cliquer** pour écouter un message sonore (la lecture du message continuera si vous fermez le menu du Pip-Boy). **Cliquer** pour afficher tous les messages ou uniquement les messages liés à la quête active.

### RADIO

Tous les signaux radio découverts sont présentés sur l'écran Radio de l'onglet Données du Pip-Boy. Les signaux en surbrillance sont à portée de réception et peuvent être écoutés. Les signaux grisés ont été découverts, mais vous vous trouvez hors de leur portée d'émission ; pour les écouter, il vous faut revenir dans leur zone de réception.

## MODE HARDCORE

Après la création de votre personnage de Fallout: New Vegas, on vous proposera d'activer le mode Hardcore. Ce mode de jeu particulier (bien distinct des niveaux de difficulté) offre une jouabilité plus stratégique et plus complexe, pensée pour les joueurs de Fallout plus expérimentés.

En mode Hardcore, vous devrez manger, dormir et vous hydrater. Un membre infirme ne pourra être soigné que par une Trousse de médecin ou par une visite chez un docteur. Les munitions ont un poids en mode Hardcore, ce qui vous oblige à surveiller votre inventaire à tout moment.

Le voyage rapide grâce au Pip-Boy fonctionne toujours en mode Hardcore, mais vous ne pourrez pas effectuer de voyage rapide si votre personnage meurt de faim ou de soif avant la fin du trajet.

Vous pouvez activer ou désactiver le mode Hardcore à tout moment, mais pour gagner le succès Hardcore, vous devez terminer le jeu, depuis le moment où on vous propose le mode Hardcore jusqu'à la séquence de fin, sans jamais le désactiver.

## EXPERIENCE ET NIVEAUX



Lorsque vous atteignez le nombre de Points d'expérience requis, vous passez automatiquement au niveau supérieur (sauf si vous êtes en combat).

Chaque fois que vous passez au niveau supérieur, votre Santé s'améliore et vous gagnez des Points de compétence à répartir parmi vos compétences. Vous pouvez également choisir une nouvelle aptitude tous les deux niveaux.

**Remarque :** Lors du changement de niveau, le niveau de vos compétences est leur niveau naturel. Il ne comprend pas les modifications liées aux objets ou à la dope.

# COMBAT



Les terres dévastées du Mojave sont un endroit dangereux et les combats y sont monnaie courante pour tous, hormis quelques survivants particulièrement diplomates.

## ARMES

Les armes de *Fallout: New Vegas* peuvent être répertoriées en plusieurs catégories : les armes à distance, les armes de corps à corps, les accessoires pour mains nues, les grenades et les mines. Votre efficacité avec une arme dépend des compétences de votre personnage, de l'état de l'arme et du seuil de dégâts de vos adversaires.

Lorsque vous utilisez une arme, visez avec le réticule et **cliquer** pour attaquer. Avec une arme automatique, maintenez le **bouton gauche de la souris** enfoncé pour tirer continuellement. Votre personnage rechargea automatiquement l'arme quand elle aura vidé toutes les munitions de son chargeur, à condition d'avoir assez de munitions supplémentaires. Vous pouvez appuyer sur **R** à tout moment pour recharger.

Les dégâts sont calculés en soustrayant le seuil de dégâts de l'armure portée par votre cible à la caractéristique DÉG de l'arme utilisée. Vous infligerez de toute façon des dégâts, mais si vous voyez le petit bouclier rouge s'afficher, ça signifie que vous feriez bien de changer d'arme. Si vous voyez un petit bouclier brisé, ça signifie que vous infligez de gros dégâts à votre cible.

Votre précision et vos dégâts au combat sont déterminés par votre force, ainsi que par les compétences liées au type d'arme que vous utilisez (Armes à feu, Armes à énergie, Explosifs, etc.). L'état de l'arme influe sur la quantité de dégâts, ainsi que sur les chances que l'arme s'enraye au moment du recharge. La réparation permet d'optimiser les dégâts d'une arme (voir "Réparation d'armes et de tenues" plus loin) et de réduire les risques de dysfonctionnement de l'arme. En maintenant le **bouton gauche** enfoncé, vous vissez plus précisément, mais vous vous déplacez plus lentement.

En mode Discréption (appuyez sur **Ctrl G** pour activer), votre personnage se déplace plus lentement, mais gagne un bonus de discréption sur les créatures qui ne l'ont pas détecté. Pour plus d'informations sur le mode Discréption, voir la page 17.

## MODIFICATION D'ARMES

Pendant vos voyages dans les terres dévastées du Mojave, vous trouverez peut-être des pièces détachées d'armes en vente ou dans divers conteneurs. Chaque arme peut recevoir jusqu'à trois améliorations uniques, parmi lesquelles de nouvelles fonctionnalités, comme un zoom grâce à une lunette de visée, une capacité supplémentaire pour un chargeur ou des dégâts supplémentaires. La modification d'une arme en augmente également la valeur auprès des marchands. Pour activer une modification, sélectionnez l'arme dans la liste d'objets de votre Pip-Boy puis, sélectionnez la modification à apporter. Une fois la modification associée à une arme, un signe + s'affiche dans votre liste d'armes. Vous ne pouvez pas retirer une modification qui a été associée. Les modifications sont spécifiques à chaque arme. Vous ne pouvez donc pas attacher la lunette d'un 9 mm à un revolver Magnum .357.

## ATTAQUES AU CORPS A CORPS ET A MAINS NUES

Vous pouvez attaquer un ennemi au corps à corps ou à mains nues quand vous êtes à sa portée. En améliorant votre compétence au corps à corps, vous remarquerez que vos armes auront de nouvelles attaques en mode SVAV (voir page 14 pour plus d'informations à propos du SVAV). Lorsque la compétence Mains nues est à haut niveau, vous utiliserez automatiquement des attaques à mains nues avancées lors de vos combats. De plus, certains personnages que vous croiserez dans les terres dévastées du Mojave vous apprendront peut-être des coups à mains nues uniques.

**Clic gauche :** Effectuer une attaque au corps à corps. Maintenir enfoncé pour déclencher une puissante attaque qui double les dégâts.

**Clic droit :** Bloquer. Le fait de bloquer des attaques au corps à corps confère un bon bonus à votre résistance aux dégâts.



## ARMURE/TENUE

Chaque élément d'armure que vous portez améliore votre Seuil de dégâts. Plus votre SD est élevé, moins les dégâts seront importants quand vous subirez une attaque. La qualité de la protection offerte par une armure dépend de l'armure et de son état. Si votre armure est déteriorée, votre Seuil de dégâts diminue. Réparez vos armures et vos tenues régulièrement pour éviter qu'elles ne deviennent inefficaces ! Certains éléments de tenues ont un Seuil de dégâts très faible, mais peuvent conférer des bonus aux compétences ou aux statistiques.

## REPARATION D'ARMES ET DE TENUES

L'état d'un objet affecte la façon dont il fonctionne, mais aussi sa valeur. Les armes en mauvais état font moins de dégâts, et s'enrayent plus souvent. Les armures en mauvais état protègent moins bien. Vous pouvez réparer vos objets dans votre Pip-Boy en sélectionnant Réparer (**R**) sur l'objet. Vous ne pourrez effectuer de réparation que si vous utilisez les pièces détachées d'objets identiques que vous possédez.



Le Système de visée assistée Vault-Tec (SVAV ou V.A.T.S. pour Vault-Tec Assisted Targeting System) permet de mettre le jeu en pause, d'évaluer la situation tactique de chaque combat et de désigner à l'écran des parties du corps spécifiques de tout ennemi.

#### Etat du membre :

Affiche la santé de chaque partie du corps d'un ennemi. Quand la barre disparaît, la partie du corps est infirme.

#### PA (Points d'action) :

Cette barre se vide au fur et à mesure des attaques. La section clignotante désigne la quantité nécessaire pour effectuer une attaque.

#### Santé de l'ennemi :

C'est la quantité de santé restant à votre ennemi.

Maintenez **V** enfoncée pour mettre le jeu en pause et balayer l'écran pour chercher des cibles. Pour effectuer un zoom avant sur un ennemi, sélectionnez-le et relâchez **V**. Vous pouvez alors cibler individuellement les parties du corps de cet ennemi.

Lorsque vous utilisez une arme de corps à corps ou lorsque vous vous battez à mains nues, vous devez vous tenir près pour avoir une chance de le toucher. Les attaques au corps à corps ou à la grenade sont des attaques sur tout le corps. Vous ne pouvez pas spécifier une partie du corps.

Si votre compétence de corps à corps est assez élevée, vous trouverez une attaque unique figurant à l'écran.

Chaque attaque sur une partie du corps nécessite des Points d'action. Les armes plus lourdes nécessitent plus de Points d'action pour chaque tir.

Lorsque vous avez utilisé tous vos Points d'action et désirez lancer les attaques, appuyez sur **E**.

Le nombre d'attaques est limité par le nombre de Points d'action.



Au cours de vos voyages dans les terres dévastées, vous rencontrerez de nombreux personnages amicaux qui proposeront de vous suivre sur la route. À tout moment, vous pouvez avoir un compagnon humain (ou humanoïde, comme un mutant ou une goule) et un compagnon non-humain (robot ou animal) avec vous.

Le fait d'être accompagné par un compagnon vous apporte divers bonus spécifiques à chaque personnage, comme une amélioration de l'efficacité des objets de soins ou des augmentations de stats. Ces bonus ne sont effectifs que lorsque ce personnage est avec vous, et disparaissent si vous l'expulsez de votre groupe.

Les compagnons ont également des histoires uniques que vous pourrez suivre au cours du jeu. Apprenez à les connaître et ils vous parleront d'eux et de leur histoire dans les terres dévastées.

#### CONTROLE DE VOS COMPAGNONS

Les compagnons vous suivront partout et vous aideront automatiquement au combat. Cependant, pour les contrôler un peu plus précisément, vous pouvez utiliser la Roue des compagnons pour leur donner des ordres.

Pour afficher la Roue des compagnons, approchez-vous du membre de votre groupe et appuyez sur **E**. Vous pouvez alors donner les ordres suivants :

- **Agressivité/Passivité** : Toggles attack states for your companion. When set to aggressive, your companion will attack any hostile target within range. When set to passive, your companion will wait for you to attack before going after targets.
- **Utiliser Stimpak** : vous permet d'utiliser un Stimpak de votre inventaire pour soigner votre compagnon. Les santés actuelle et maximale sont affichées ici, ainsi que le nombre de Stimpaks disponibles dans votre inventaire. Notez que les compagnons utilisent automatiquement les objets de soins dans leur inventaire quand leur santé est faible.
- **Attendre ici/Me suivre** : demande au compagnon de vous attendre ou de vous suivre. Dans certaines situations, vous préférerez peut-être demander à votre compagnon de rester à distance.
- **Parler à** : Ouvre un dialogue avec votre compagnon. Profitez-en pour apprendre à les connaître. Ça vous permettra peut-être de découvrir de nouvelles quêtes et de nouvelles capacités pour vous et vos compagnons !
- **Reculer** : demande à votre compagnon de reculer un peu.
- **Rester à distance/Restez tout près** : définit la distance entre vous et votre compagnon.
- **Ouvrir l'inventaire** : ouvre un écran vous permettant d'échanger ce que vous voulez avec votre compagnon. Pensez à améliorer leurs armures et leurs armes pendant vos voyages ensemble dans les terres dévastées, et fournissez-leur des munitions et des objets de soins !
- **À distance/Au corps à corps** : indique à votre compagnon s'il doit utiliser une arme à distance ou une arme de corps à corps. Certains compagnons préfèrent un style de combat à un autre.

## ASSISTANCE



Lorsque vous êtes blessé, il y a plusieurs moyens de recouvrir la santé :

- Consulter un médecin et payer pour les soins.
- Utiliser un Stimpak, un Super stimpak ou une Trousse de médecin.
- S'alimenter ou boire de l'eau.
- Dormir dans un lit.

Chaque fois que vous prenez de la dope ou que vous buvez de l'alcool, vous augmentez les risques de devenir accro. Si vous arrêtez la substance pendant un moment, les risques diminuent. Chaque dope a sa propre courbe d'addiction. C'est pourquoi l'utilisation d'un type de dope n'augmente pas les chances de devenir accro à un autre type de substance.

La dépendance à une drogue aura une influence négative sur certains de vos attributs S.P.E.C.I.A.L. Ces pénalités disparaissent provisoirement si vous reprenez cette même drogue. Un médecin peut soigner votre dépendance, contre un peu d'argent.

Il existe trois moyens de soigner une infirmité : dormir, voir un médecin ou utiliser un objet de soins.

Les Stimpaks peuvent être employés de manière générale (ce qui soignera légèrement l'infirmité) ou être appliqués directement sur la partie du corps infirme. Les Trousses de médecin peuvent soigner plusieurs membres infirmes, mais on en trouve beaucoup moins que des Stimpaks.

Pour soigner une partie du corps infirme à l'aide d'un Stimpak, rejoignez l'écran Stats du Pip-Boy puis sélectionnez le membre sur lequel vous souhaitez appliquer le Stimpak.

## DISCRÉTION



Votre niveau de discréption est indiqué lorsque vous êtes accroupi (**Ctrl G**). [CACHÉ] signifie que vous n'êtes pas détecté. [PRUDENCE] signifie que quelqu'un vous cherche. [DANGER] signifie que vous avez été détecté par un ennemi.

Plusieurs facteurs contribuent à votre niveau de discréption :

- **Compétence Discréption** : votre compétence Discréption ne vous sera utile que lorsque vous êtes accroupi. Plus la compétence Discréption est élevée, plus il est facile de demeurer indétecté, de voler un objet ou de faire les poches de quelqu'un.
- **Perception de l'ennemi** : certains ennemis sont moins perspicaces que d'autres et ont par conséquent moins de chances de vous détecter.
- **Champ de vision** : un ennemi aura moins de chances de vous détecter s'il ne peut pas vous voir.
- **Lumière ambiante** : il est plus facile de passer inaperçu dans les zones sombres.
- **Déplacement** : il est moins facile de vous repérer si vous êtes immobile, et plus facile si vous courez.
- **Poids de la tenue** : les tenues lourdes font plus de bruit lors des déplacements.
- **Son** : la plupart des armes de corps à corps font peu de bruit alors que les armes lourdes font beaucoup de bruit.

Si vous attaquez sans avoir été repéré, vous infligez automatiquement un coup critique "discréption".

## REPUTATION

Vos actions dans les terres dévastées du Mojave ont des conséquences sur votre réputation envers les grandes villes et les principales factions du jeu. Vous pouvez consulter à tout moment votre réputation envers chaque faction et ville. Pour ce faire, ouvrez votre Pip-Boy et sélectionnez l'onglet Général (pour plus d'informations à propos du Pip-Boy 3000, voir page 6).

Le chiffre représentant votre réputation augmente ou diminue en fonction de vos actions, bonnes ou mauvaises, impliquant chaque faction ou lieu important. Un titre vous sera attribué pour symboliser votre statut actuel. Une réputation positive envers une faction débloquera diverses options de dialogue et les gens seront plus décidés à vous aider. Si votre réputation est trop négative, les membres de la faction concernée iront même jusqu'à vous attaquer à vue.

En plus de votre réputation, prenez garde à ne pas porter l'uniforme d'une faction rivale. Les membres d'une faction pourraient décider de vous descendre si vous portez l'uniforme de leur ennemi juré. Prudence !

## CRIMES ET SANCTIONS



Il existe deux types de crime : majeur et mineur.

Les crimes mineurs n'entraînent que l'hostilité de la victime :

- **Vol** : si le propriétaire vous voit voler quelque chose qu'il possède, elle risque d'essayer de vous le reprendre. Si vous essayez de vous enfuir, ou si vous continuez à le voler, il vous attaqua (ou courra chercher de l'aide). Si vous répondez, vous commettez alors un crime majeur (Aggression, voir ci-dessous).
- **Intrusion** : si le propriétaire vous voit ouvrir une porte, un conteneur ou un ordinateur verrouillé, il vous attaqua sur-le-champ.

Les crimes majeurs entraînent l'hostilité de la victime et de ses amis :

- **Aggression** : attaquer quelqu'un sans provocation ou riposter lorsque quelqu'un vous attaque à la suite d'un crime mineur.
- **Meurtre** : si des témoins sont liés à la victime, le meurtre déclenchera leur hostilité.

Si une bagarre ou un combat débute sans intention de votre part, vous pourrez tenter de vous soumettre en renignant votre arme. Le succès de cette manœuvre dépendra des intentions de l'attaquant à votre égard.

## DIALOGUES



Lors d'un dialogue avec un personnage, choisissez simplement la réponse qui semble la plus appropriée à la situation... et attendez-vous à ce que le personnage à qui vous parlez réagisse à cette réponse.

Vous trouverez parfois des options de dialogue précédées d'une compétence (par exemple, [Discréption]) ou d'une faction auprès de laquelle vous avez une réputation (par exemple, [RNC]). Cela signifie que l'option de dialogue est disponible parce que vous possédez l'aptitude, la compétence ou la réputation nécessaire. Elle ne serait pas disponible autrement. Si vous voyez une réplique, avec un nom de compétence et des chiffres, qui devient rouge quand vous la sélectionnez (par exemple, [Troc 25/50]), cela signifie que votre niveau de compétence actuel est trop faible pour réussir cette option de dialogue. Le premier chiffre représente votre niveau de compétence et le deuxième le niveau requis pour réussir. Vous pouvez atteindre ce niveau à l'aide de dope, en lisant des magazines liés aux compétences ou par d'autres moyens provisoires. Notez que l'échec à une option de dialogue n'a jamais de conséquences trop longues, donc vous pouvez toujours réessayer plus tard.

## CONTENEURS



Les conteneurs peuvent être des cadavres, des bureaux, des caisses, des casiers, et bien d'autres choses encore. Pour afficher ce qu'on trouve à l'intérieur d'un conteneur, placez votre réticule sur l'objet et appuyez sur **E**. Si le texte qui s'affiche est rouge, cela signifie que quelqu'un possède le conteneur et prendre quelque chose, est un vol ou même un crime si vous êtes repéré.

Votre inventaire s'affiche à gauche et le conteneur se trouve à droite. Vous pouvez passer d'une liste à l'autre à l'aide des touches **Droite/Gauche** et **cliquez** sur les flèches de chaque côté pour filtrer les listes (Toutes, Armes, Tenues, Assistance, Divers, Munitions).

Vous pouvez prendre des objets du conteneur, ou mettre des objets de votre inventaire dans le conteneur, en sélectionnant l'objet et en **cliquant avec le bouton gauche**. Faites défiler les listes de haut en bas avec la **molette de la souris** ou les **touches Haut/Bas**.

Appuyez sur **A** pour prendre tout le contenu du conteneur. Appuyez sur **E** pour fermer le conteneur.

Avertissement ! Ne laissez pas d'objets dans les conteneurs que vous ne possédez pas ! Vous risquez de ne pas les retrouver !

## TROC

L'écran Troc vous permet d'échanger, d'acheter ou de vendre des objets. Les prix d'achat ou de vente dépendent de votre compétence Troc.

Pour commercer, sélectionnez un objet et **cliquez** dessus pour le déplacer de votre inventaire vers celui de l'autre personne (si vous voulez échanger ou vendre vos objets) ou de celui de l'autre personne vers le vôtre (si vous voulez acheter ou échanger ses objets).

Selon les objets déplacés, le nombre de capsules entre les deux négociants sera automatiquement ajusté. Il est représenté par la grande flèche "Capsules" centrale.

Si la flèche est grise, cela signifie que l'un d'entre vous n'a pas assez de capsules pour finaliser la transaction. Vous ne pouvez pas accepter le troc si vous n'avez pas assez de capsules. Mais vous pouvez l'accepter si l'autre personne n'en a pas assez. Dans ce cas, vous offre des objets.

## JEUX D'ARGENT

Sur le Strip de New Vegas et un peu partout, vous trouverez des casinos et des bars qui se feront un plaisir d'accepter votre argenturement gagné. Le résultat dépend de votre attribut Chance.

Notez que les casinos exigeront peut-être que vous convertissiez vos capsules en jetons de l'établissement avant de vous laisser jouer.

### BLACKJACK

Le but du Blackjack est d'obtenir un total de cartes supérieur à celui du croupier, sur un maximum de 21. Dès qu'un joueur dépasse 21, on dit qu'il "saute" et il perd la main. Les cartes numérotées ont la valeur indiquée, et les figures (valet, dame, roi) valent 10 points. Les as valent 1 ou 11.

Les gains sont différents d'un casino à l'autre dans les terres dévastées.

#### Commandes

Pour jouer, activez la table de Blackjack. Choisissez votre mise avec **E** ou **Q** pour ajuster le montant ou appuyez sur **S** pour miser le maximum autorisé à la table. Placez votre mise en appuyant sur **W**.

Une fois la mise décidée, vous recevez vos cartes. Vous pouvez alors faire plusieurs choix :

- **Carte** : Appuyez sur **F** pour recevoir une autre carte.
- **Rester** : Appuyez sur **R** pour terminer son tour.
- **Abandonner** : Press **S** to cede the round to the dealer and receive half of your bet back (note that not all casinos in the Mojave Wasteland support this option).
- **Le Split** : si vous recevez deux cartes identiques, vous pouvez appuyer sur **E** pour séparer les deux cartes et doubler votre mise. Vous receverez alors deux nouvelles cartes, une pour chaque main. La flèche verte indique quelle main est sélectionnée. Appuyez sur **Q** pour passer d'une main à l'autre.
- **Doubler** : Après avoir reçu deux cartes, vous pouvez doubler la mise et recevoir une (et une seule) carte supplémentaire.

### MACHINES À SOUS

Les machines à sous sont simples comme... des machines à sous. Il suffit de parier. Insérez votre argent et faites tourner la roue.

#### Commandes

Pour activer une machine à sous, approchez-vous et appuyez sur **E**.

Une fois la machine choisie, augmentez ou diminuez votre mise avec **E** et **Q** (ou choisissez le maximum avec **S**), puis appuyez sur **W** pour faire tourner la roue.

Vous pouvez vérifier les gains d'une machine en appuyant sur **F**.

## ROULETTE

À la roulette, les parieurs misent leur argent comme bon leur semble avant d'envoyer tourner une bille sur une roue, laissant le hasard la placer sur un des numéros. Les gains dépendent de l'endroit où la bille atterrit.

### Commandes

Pour activer une table de roulette, approchez-vous et appuyez sur **E**.

Placez ensuite votre mise (ou vos mises, le cas échéant). Déplacez le curseur sur le tapis en utilisant la souris. Lorsque vous passez dans une zone, vous verrez les détails de la mise et les gains s'afficher en haut à gauche de l'écran. Vous pouvez décider de miser sur un chiffre exact, sur un groupe de deux à quatre chiffres, sur une banque de 12 ou de 18 chiffres, sur les chiffres pairs ou impairs ou sur les couleurs rouge et noir.

Pour placer une mise, choisissez le montant avec **E** et **Q** et placez vos jetons en appuyant sur **W**. Vous pouvez placer jusqu'à 10 mises par manche.

Quand vous avez placé votre mise, appuyez sur **S** pour faire tourner la roulette et tenter votre chance.

## CARAVAN

Dans les terres dévastées, le jeu le plus répandu est le Caravan. Crée par des gardiens de caravanes à l'aide des cartes qu'ils trouvaient ci et là, ce jeu de cartes se joue à un contre un avec un jeu de cartes dépareillées.

### Constitution d'un paquet

Les paquets de jeux de Caravan comptent au moins 30 cartes provenant d'un ou plusieurs paquets de cartes à jouer traditionnelles. Le paquet peut contenir autant de cartes possibles d'autant de sortes possible, à condition de ne pas avoir de cartes exactement identiques du même paquet d'origine. Un paquet bien équilibré doit disposer de numéros et de figures, répartis en fonction du style de jeu du joueur.

### Règles

Le Caravan se joue avec des joueurs construisant trois piles de cartes numérotées opposées (également appelées "caravanes"). Le but est de surenchérir avec les cartes numérotées de plus grande valeur que la caravane de l'adversaire, sans être trop léger (moins de 21) ni trop chargé (plus de 26).

Au début du jeu, chaque joueur prend huit cartes dans son paquet et place une carte numérotée (ou un as, qui vaut 1) sur chaque caravane. Les joueurs ne peuvent pas se défausser pendant cette première manche.

Une fois que les deux joueurs ont commencé leurs trois caravanes, chaque joueur peut, à son tour, faire une des actions suivantes :

- Jouer une carte et piocher une nouvelle carte de son paquet pour l'ajouter à sa main.
- Défausser une carte de sa main et piocher une nouvelle carte de son paquet.
- Démanteler une de ses caravanes en retirant toutes les cartes (numérotées et figures) de la pile.

Les caravanes ont une direction (ascendante ou descendante numériquement) et une couleur. La couleur est définie par la première carte placée sur une caravane et la direction par la deuxième. Toutes les cartes suivantes doivent continuer la direction numérique ou correspondre à la couleur de la carte précédente. Les cartes de même valeur ne peuvent pas être jouées à la suite, quelle que soit la couleur.

Les figures peuvent être rattachées aux cartes numérotées dans une caravane, que ce soit la sienne ou celle de l'adversaire, et elles affectent le jeu de diverses manières.

### Valeurs des cartes :

- **Joker** - à jouer avec un as, ou une carte de 2 à 10. Les effets diffèrent s'il s'agit d'un as ou d'une carte numérotée (voir ci-dessous). Plusieurs jokers peuvent être joués sur la même carte.
- **As** - Valeur 1. Jouer un joker sur un as a pour effet de supprimer toutes les cartes de la couleur de l'as autres que les figures présentes sur la table. Par exemple, un joker joué sur un as de pique a pour effet de retirer tous les piques (à part les figures et l'as en question) de la table.
- **2-10** - Valeur indiquée. Jouer un joker sur ces cartes a pour effet de supprimer toutes les cartes de même valeur présentes sur la table. Par exemple, un joker joué sur un 4 de cœur a pour effet de retirer tous les 4 (à part le 4 de cœur en question) de la table.
- **Valet** - à jouer avec un as, ou une carte de 2 à 10. Retire la carte sur laquelle elle est jouée, ainsi que les figures associées à cette carte.
- **Dame** - à jouer avec un as, ou une carte de 2 à 10. Inverse la direction de la main et change la couleur de la main. Plusieurs dames peuvent être jouées sur la même carte.
- **Roi** - à jouer avec un as, ou une carte de 2 à 10. Double la valeur de la carte. Par exemple, un roi joué sur un 9 ajoute 9 à la main. Plusieurs rois peuvent être joués sur la même carte pour avoir un effet multiplicateur. Par exemple, un 4 + un roi = 8. Un 4 + deux rois = 16.

### Victoire

La caravane d'un joueur est considérée comme vendue quand la valeur de ses cartes dépasse 20 et ne dépasse pas 27. Cependant, l'autre joueur peut surenchérir en augmentant la valeur de la pile opposée (tout en restant dans la fourchette de 21 à 26). Quand chacune des trois caravanes en compétition sont vendues, la partie est terminée. Dans le cas où les valeurs de deux caravanes sont égales, la partie continue jusqu'à ce que les caravanes soient vendues. Le joueur obtenant deux ventes ou plus remporte la mise.

### Commandes

Certains PNJ dans les terres dévastées du Mojave vous proposeront de faire une partie de Caravan. Dans les dialogues, relevez leur défi pour commencer à jouer.

### Mise

Vous devez d'abord miser. Vous pouvez voir en bas à gauche le montant que votre adversaire a déposé, ainsi que votre mise actuelle et vos fonds. Appuyez sur **W** pour suivre la mise de votre adversaire ou sur **A** pour augmenter la mise. Quand vous avez fini de miser, appuyez sur **F** pour valider et passer à la phase suivante.

### Constitution d'un paquet

Avant de commencer une partie de Caravan, vous pouvez d'abord composer ou modifier votre paquet. La rangée supérieure de cartes représente le contenu de votre paquet. La seconde rangée contient toutes les cartes que vous possédez. Sélectionnez les cartes avec les **touches fléchées** ou cliquez sur les boutons fléchés, et ajoutez-les à votre paquet en appuyant sur **W**. Vous pouvez retirer des cartes de votre paquet avec **A**. Vous pouvez aussi créer un paquet aléatoire en appuyant sur **S**. Lorsque vous avez constitué un paquet, appuyez sur **W** pour passer à la phase suivante.

### Jouer

Lorsque c'est votre tour, sélectionnez une carte de votre main avec les **touches fléchées**. Appuyez sur **W** pour choisir une carte. Choisissez la position de la carte (soit pour compléter la caravane ou placer un modificateur pour votre caravane, soit pour placer un modificateur sur les cartes de votre adversaire) et appuyez sur **W** pour placer la carte. Les chiffres au milieu de l'écran indiquent la valeur des caravanes de chaque joueur.

## OPTIONS ET PREFERENCES

Vous pouvez accéder au menu Options à partir du menu principal, après le chargement de Fallout: New Vegas ou à tout moment du jeu en appuyant sur **Échap**. Le menu Options vous permet d'ajuster vos paramètres de jeu, audio, vidéo, ainsi que les commandes. Il vous donne également accès aux options de téléchargement.

### JEU

Grâce à ce menu, vous pouvez ajuster plusieurs paramètres du jeu :

- **Mode de caméra Mort** : cette option change les effets de ralenti se déclenchant quand vous finissez le dernier ennemi d'un groupe. Par défaut, le paramètre est réglé sur "Cinématique", une caméra à la troisième personne balayant la scène. Les autres options sont "Vue du joueur", ce qui ralenti l'action sans changer le point de vue du joueur ou "Néant", ce qui désactive complètement la fonction.
- **Mode Hardcore** : le mode Hardcore est un mode de jeu plus difficile destiné aux joueurs expérimentés de Fallout: New Vegas. Pour plus d'informations sur le mode Hardcore, voir page 11.
- **Difficulté** : il s'agit du niveau de difficulté du jeu, indépendant du mode Hardcore. Les niveaux disponibles vont de Très facile à Très difficile. Ce paramètre affecte la quantité de dégâts subis et infligés. Il affecte également la quantité d'expérience reçue en tuant les ennemis.
- **Sauvegarde lors du repos/l'attente/les voyages** : ces options définissent si des sauvegardes sont effectuées lors de ces événements. Par défaut, elles sont activées.
- **Visée réaliste** : ceci définit le niveau de zoom de la caméra lorsque vous utilisez le viseur pendant les combats. Si vous désactivez cette option, la caméra effectuera un zoom avant, mais le réticule disparaîtra de l'écran.

### AFFICHAGE

Ajustez la luminosité grâce à ce menu. Avec certaines télévisions (DLP ou LCD) ou si vous jouez dans une pièce très éclairée, nous vous recommandons d'augmenter la luminosité. Vous pouvez également régler les couleurs de votre Pip-Boy, l'opacité de la VTH et les sous-titres.

### AUDIO

Utilisez ce menu pour ajuster les différents volumes. Notez que la radio dispose de son propre volume pour votre Pip-Boy.

### COMMANDES

Dans ce menu, vous pouvez ajuster les sensibilités verticale et horizontale et inverser l'axe Y. Vous pouvez aussi réassigner les commandes du jeu.

## CONTRÔLE PARENTAL

Le contrôle parental pour Games for Windows – LIVE et celui de Windows Vista® fonctionnent de pair. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).

## INFORMATIONS RELATIVES À LA GARANTIE

Zenimax Europe Limited garantit à l'acquéreur initial du support de ce programme d'ordinateur, que le disque/la cartouche fourni(e) avec ledit programme ne comportera aucun défaut pendant les 90 jours suivant la date du transfert de propriété à l'acheteur. Si ce n'était pas le cas, veuillez initialement retourner le produit défectueux au point de vente, accompagné d'une preuve d'achat. Si cela n'est pas possible pour une quelconque raison, veuillez retourner le produit à Zenimax Europe Limited à l'adresse ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat, de l'indication du lieu d'achat, de la description du défaut, dans l'emballage d'origine que vous pourriez avoir. Zenimax Europe Limited remboursera les frais d'envoi afférents au retour de tous produits défectueux. La présente garantie est accordée en sus de vos droits relatifs à ce produit et vos droits ne sont en aucune manière affectés ou limités par la présente garantie. Si vous souhaitez obtenir de plus amples renseignements sur vos droits, veuillez contacter une association de consommateurs ou un avocat.

**ZeniMax Europe Ltd.**  
Skypark – 9th Floor  
8 Elliot Place  
Glasgow, G3 8EP  
United Kingdom

## ASSISTANCE TECHNIQUE ET CLIENTÈLE

Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez appeler le **0157323378**, Horaires d'ouverture: de 9h à 18h du Lundi au Vendredi, à l'exception des jours fériés. Nous sommes fermés le week-end. Contactez [SupportFR@bethsoft.com](mailto:SupportFR@bethsoft.com) ou consultez [www.bethsoft.com](http://www.bethsoft.com). Pour les réclamations liées à la garantie, envoyez votre disque à Zenimax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, United Kingdom, accompagné d'une preuve d'achat datée, du numéro de produit, d'une brève description de l'erreur ou du défaut et de votre adresse.

**OBSIDIAN**  
Entertainment

**Bethesda**

**ZeniMax**  
EUROPE LTD.



Fallout: New Vegas® Ultimate Edition © 2012 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. Uses Havok™. © Copyright 1999-2010 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX software used for facial animation. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista et Xbox 360 sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft.