

# PayDay! Manuel de l'utilisateur

**De l'argent, de l'argent, et encore de l'argent ...**

**Vous voulez plus d'argent??**

**La chasse à la monnaie sonnante et trébuchante est ouverte.**

**Utilisez les pires moyens pour arriver à vos fins.**

**Débarrassez-vous de vos adversaires et devenez le caïd des rues.**

**Venez et montrez nous de quoi vous êtes capable.**

## Table des matières

1. [Configuration requise](#)
2. [Installation](#)
3. [Contrôles de jeu](#)
4. [Personnages](#)
5. [Armes](#)
6. [Objets](#)
7. [Scénarios](#)

## 1. Configuration requise

|                       |                                                  |
|-----------------------|--------------------------------------------------|
| <b>Environnement:</b> | Microsoft Windows 98/ME/2000/xp                  |
| <b>Processeur:</b>    | Pentium/Athlon                                   |
| <b>Mémoire:</b>       | 64MB                                             |
| <b>Résolution:</b>    | 640x480 en milliers de couleurs                  |
| <b>Compatibilité:</b> | DirectX 7.0                                      |
| <b>Ecran:</b>         | SVGA                                             |
| <b>Contrôles:</b>     | Clavier et souris                                |
| <b>Disque Dur:</b>    | 600 Mo disponibles                               |
| <b>Joueurs:</b>       | 1 / 4 joueurs en réseau                          |
| <b>Optionnel:</b>     | Adaptateur réseau (requis pour le jeu en réseau) |

[Retour à la table des matières](#)

## 2. Installation

1. Placez le CD dans le lecteur CD-ROM et attendez le lancement automatique du jeu.
2. Vous ne voyez pas l'écran d'installation? Double-cliquez sur l'icône du CD-ROM pour explorer le contenu du CD. Lançons manuellement l'installation.
3. Double-cliquez sur Install.exe pour lancer l'installation. (Voir fig. 1)
4. Il y a 4 options:
 

|              |                                           |
|--------------|-------------------------------------------|
| Installer    | Installe le jeu sur le disque dur         |
| Désinstaller | Retirer les fichiers du disque dur        |
| Lien         | Visiter le site web d'Ace Platinum Family |
| Quitter      | Quitter l'installation                    |



<Install.BMP>



Setup2.bmp

Note : si vous lancez l'installation pour la première fois, l'option de désinstallation n'est pas disponible.

En d'autres termes, une fois le jeu installé, vous verrez l'option Jouer à la place de l'option Installer. Cliquez dessus pour lancer le jeu. L'option Désinstallation devient également visible.

5. Bon, on y va... Cliquez sur Installer pour copier les fichiers du jeu sur votre disque dur. Après quelques écrans, l'installation vous demandera de choisir où installer le jeu, comme indiqué sur la fig. 2. Rappel : il vaut mieux choisir un disque avec beaucoup d'espace libre.

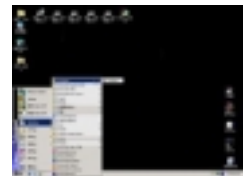
6. Cliquez sur Suivant. L'installation vous demandera dans quel menu copier le jeu. Mais qu'est-ce qu'un "menu"? Pas de problème si vous n'y comprenez rien, cliquez juste sur Suivant pour choisir l'installation par défaut.

Note: Après l'installation, cliquez sur le bouton Démarrer. Vous voyez, le nom que vous avez indiqué dans "menu" est affiché ici.



Setup4.bmp

7. A la fin de l'installation, cliquez sur le bouton Finir, et le jeu sera lancé automatiquement
8. La prochaine fois, pour lancer le jeu, cliquez soit sur Jouer dans l'installation, ou soit sur le bouton Démarrer, puis Programmes, puis "Ace Platinum Family" (ou le nom que vous avez spécifié durant l'installation). Cliquez sur "PayDay" pour lancer le jeu.



Setup5.bmp

[Retour à la table des matières](#)

### 3. Contrôles

Trop flemmard pour lire les instructions?

Bien. Gardez juste ces trois règles à l'esprit. Je vous assure que vous pourrez trouver toutes les commandes même si vous passez les instructions de contrôle de jeu.

Cliquer sur un objet ou bouton -> Clic gauche

Attaquer -> Clic gauche

Utiliser un objet -> Clic droit

Puis jetez un oeil à la liste suivante . C'est tout !

**Menu Principal****Nouvelle partie (Nouveau)**

-> Mode solo. Commencer le premier scénario : “Terrain d’entraînement”.

**Choisir un personnage**

-> Choisissez un personnage parmi les 12 existant. Les nouveaux joueurs ne peuvent choisir que SpeedDJ. En jouant et accumulant de l’argent, vous aurez de plus en plus de choix pour votre personnage.

Un clic droit sur le personnage et le jeu commence.

**Mot de passe (Code)**

-> Chargez le mode solo. En cliquant sur cette option, le mot de passe du dernier niveau atteint apparaît. Pour charger une partie, cliquez sur le mode passe correspondant. Pour cela, cliquez sur les flèches en haut à gauche de l’écran pour faire défiler les parties. Vous pouvez également taper tout autre code valide pour atteindre une partie en particulier. Tous vos niveaux seront identiques à la partie précédente, mais tous vos objets auront disparu.

**Jeu en réseau (Réseau)**

-> Jouez à PayDay en réseau. Si vous cliquez sur cette option pour la première fois, certaines informations de base vous seront demandées.

Nom

-> Votre vrai nom ou pseudonyme. Il doit être unique sur le réseau pour identifier chaque joueur. Vous devez choisir un nom ici.

Mot de passe

-> Mot de passe sur le réseau. Nom et mot de passe doivent correspondre exactement pour charger les données de jeu précédentes du serveur. Sinon, vous serez considéré simplement comme un nouveau joueur.

E-mail

-> Adresse e-mail. Elle ne vous est demandée qu’à titre utilitaire, pour pouvoir joindre les autres joueurs. Ce champs est optionnel.

Clef d’identification

-> Vous devez entrer les numéros de série corrects livrés avec le CD de jeu que vous avez acheté pour accéder au jeu en réseau.

Quand tout est fait, vous pouvez entrer dans la salle de chat. Note : chaque nouvel arrivant reçoit un bonus de 100000 dollars donné par le système.

**Volume sonore**

-> Il existe 2 boutons en bas à droite de l’écran. Celui du haut contrôle le volume sonore. Un clic droit sur le haut du bouton baisse le volume sonore, et la partie basse l’augmente.

**Musique de fond**

-> Le bouton du bas contrôle le volume du fond sonore. Il fonctionne de la même manière que l’autre bouton de volume sonore.

**Bouton ON/OFF**

-> Un clic gauche sur le bouton en bas à droite de l’écran quitte le jeu et retourne à Windows.



Main\_menu.BMP

### **Salle de discussion**

**Arène** -> Il s'agit de l'onglet en haut de l'écran. Il existe 6 arènes différentes.

**Local** -> Sans se connecter au serveur, jouer en réseau local.

**Général** -> Point de départ pour les débutants dont le porte-monnaie est entre 100.000\$ et 1.000.000\$.

**Nazes** -> Les nazes pathétiques ayant moins de 100.000\$.

**Nouveaux riches** -> Joueurs dont le porte-monnaie se situe entre 1.000.000\$ et 100.000.000\$.

**Super friqués** -> Milliardaires dont le porte-monnaie est supérieur à 100.000.000\$.

**Top 10** -> Le Top 10 des champions sur le serveur.

**Challenges** -> Vous souhaitez affronter les champions du Top 10 ? Laissez un message ici et votre vœu sera exaucé !

Gardez à l'esprit que vous pouvez choisir des arènes pour plus pauvres que vous, mais pas plus riches.

**Boîte de dialogue** -> Les conversations de la salle de chat s'affichent ici. La fenêtre juste en dessous permet de taper des phrases pour dialoguer avec les autres joueurs.

**Liste des joueurs** -> La liste donne les noms des joueurs n'étant pas encore engagés dans des combats.

**Liste des campagnes** -> Liste les campagnes prêtes à être jouées (en blanc) ou commencées (en vert).

**Nouvelle partie (Nouveau)** -> Option prévue uniquement pour les joueurs disponibles. En cliquant dessus, une nouvelle campagne apparaît dans la liste des campagnes, et cette option se change automatiquement en bouton "Commencer".

**Commencer une partie (Commencer)** -> Quand tous les participants d'une campagne sont prêts à combattre (un bouton OK s'affiche), cliquez ici pour commencer le combat.

**Rejoindre une partie (Rejoindre)** -> Cette option est disponible en cliquant sur une campagne prête à commencer (en vert). Cliquez dessus pour rejoindre la partie.

**Préparez vous (OK)** -> Choisissez un personnage et cliquez sur OK. Un autre bouton OK apparaîtra en bout de liste.

**Choisissez un personnage** -> Choisissez-vous un personnage. Faites-les défiler en cliquant sur la flèche.

**Choisissez un scénario** -> Cliquez pour faire défiler les scénarios. Disponible pour les créateurs de partie.

**Porte-monnaie** -> Montre combien vous possédez. Les nouveaux reçoivent un bonus de 100000\$

**SORTIE** -> Retour au menu principal.

### **Magasin**

**Porte-monnaie** -> Combien d'argent vous avez amassé jusqu'alors

**Marchandise** -> Situé à droite de l'écran. Tant que vous avez assez d'argent, sélectionnez n'importe quel objet et il sera à vous.

**Inventaire** -> Situé au centre de l'écran. Cliquez sur les objets inutiles pour les revendre.

**Description** -> Placez le curseur sur une objet et une courte description apparaîtra.

**Sortie** -> Situé en haut à droite de l'écran. Cliquez dessus pour passer au niveau suivant.

## Répartition de l'écran

Il est réparti en 5 zones.

### —. Panneau d'information et de configuration

1. **Infos personnage** Attributs du personnage. Cliquez dessus pour passer à la carte globale. Vous pouvez également déplacer la boîte de dialogue par glisser-déplacer.
2. **Carte globale** Elle vous donne une idée d'où vous êtes. Cliquez dessus pour passer aux infos personnage
3. **Santé et émotion** Cliquez sur le bouton du panneau d'information et de configuration (soit vers le haut, soit vers le bas) pour tirer ce panneau. Cliquez à nouveau pour le repousser.
4. **Système** Cliquez sur le bouton du panneau d'information et de configuration (soit vers la droite, soit vers la gauche) pour tirer la panneau système. Cliquez à nouveau pour le repousser.. Les options de haut en bas sont :
  - a. **Système -> Son** Ajustez le volume de la musique de fond et du son en bougeant le bouton. La note de musique représente la musique de fond et la corne représente le son.
  - b. **Système -> Recommencer** Recommencer ce niveau.
  - c. **Système -> Quitter** Quitter le jeu en cours et retourner au menu.
5. **Mini panneau** Le panneau d'information est un peu trop grand pour vous? Cliquez sur le bouton “-“ du panneau d'information et de configuration. Il est-y pas mignon ? Les options de gauche à droite sont :
  - a. **Mini panneau -> Maximiser** Cliquez dessus pour restaurer la taille d'origine.
  - b. **Mini panneau -> Musique de fond et son** Pareil qu'en taille d'origine mais horizontal
  - c. **Mini panneau -> Recommencer** Recommencer le même niveau.
  - d. **Mini panneau -> Quitter** Quitte le jeu en cours et retourne au menu principal.

### —. Inventaire

Il est situé en diagonale du panneau d'information et de configuration. Il est constitué de 3 parties:

1. Armes: Ce sont des cases horizontales où placer armes et munitions. Il y a 15 cases. Les munitions utilisées seront placées dans la première case. Vous pouvez choisir les munitions que vous préférez, ou laisser le système choisir pour vous dès que vous tirez.
2. Objets: Ce sont des cases verticales où placer tout objet hors armes. Il y a également 15 cases. L'objet en cours d'utilisation, comme une armure augmentant votre résistance aux coups, sera placé en tête de liste.
3. Armes à feu: Il s'agit de la case située à l'intersection des case armes et objets. Il représente l'arme à feu en cours d'utilisation

### 三.Boîte de dialogue

En jouant en réseau, vous pouvez dialoguer avec les autres joueurs. Tapez votre texte normalement, comme dans toute fenêtre Windows. Cela fonctionne quasiment de la même manière.

### 四.Portemonnaie

Il montre votre richesse en temps réel.

### 五.Aide contextuelle

Quand le curseur passe sur un objet précis ou une commande de jeu, une courte description est affichée à cet endroit.

#### Action

- Courir -> Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.
- Ramasser -> Clic droit sur les objets disponibles autour de vous. S'ils sont trop lourds ou trop éloignés de vous, vous ne pouvez pas les ramasser.
- Désactiver le piège -> Clic droit sur tout piège visible, quel que soit son propriétaire.
- Chercher -> Double-clic droit et maintenez le bouton droit enfoncé pour faire apparaître les pièges.
- Combat proche-> Clic gauche pour attaquer au poing et au pied. La case arme doit être vide, et vous devez être assez proche de vos ennemis.
- Feu -> Clic gauche pour tirer. Vous devez auparavant placer une arme dans la case armes, et garder une certaine distance par rapport à vos ennemis.
- Jeter -> Si vous avez ramassé quelque chose, faites un clic gauche pour le lancer.
- Sauter -> Cliquez sur le bouton central de la souris, ou tapez sur la flèche du haut au clavier..

#### Utiliser l'Inventaire

##### Manipulations de base

- Ouvrir/Fermer -> Clic gauche sur la première case des objets ou armes.
- Verrouiller l'inventaire-> Ouvrez l'inventaire. Clic gauche sur l'icône verrouiller au bout de l'inventaire.
- Parcourir l'inventaire -> Ouvrez l'inventaire. Clic gauche sur l'icône triangulaire au bout de l'inventaire.

##### Manipuler les objets

- Utiliser un objet -> Clic droit sur l'objet.
- Poser un objet à un endroit spécifique -> Déplacez l'objet à l'endroit où vous le souhaitez en maintenant le bouton droit enfoncé. Vous ne pouvez pas utiliser une arme de cette manière.
- Charger un objet ou des munitions -> Clic gauche sur toute case autre que la première.
- Poser un objet -> Glissez-déplacez au bouton gauche un objet vers un autre endroit qu'une case.
- Déplacer un objet -> Glissez-déplacez au bouton gauche un objet sur une autre case (vous ne pouvez pas déplacer une arme sur une case objet, bien sûr)
- Poser une quantité d'objets similaires -> Clic gauche sur l'objet en maintenant la touche Shift enfoncée pour déterminer la quantité. Plus vous maintenez la touche enfoncée, plus la quantité sélectionnée augmente vite.

[Retour à la table des matières](#)

#### 4. A propos des personnages

Il y a 12 participant à la saison de jeu PayDay cette année. Ils sont étranges, voire anormaux dans une certaine mesure. Ils sont prêts à tout pour parvenir à leurs fins.

En jouant au jeu pour la première fois, SpeedDJ est le seul personnage que vous pouvez choisir. En progressant dans le jeu, c'est l'argent que vous posséderez qui permettra de choisir tel ou tel personnage. En d'autres termes, chaque personnage a une certaine valeur.

Chaque personnage a un certain niveau. La règle principale est que vous ne rencontrerez jamais à l'avenir le personnage que vous combattez actuellement.

Maintenant, laissez-moi vous présenter nos participants pour cette année.

1. [SpeedDJ](#)
2. [Elisabeth 3](#)
3. [Clown](#)
4. [MicroDogless](#)
5. [Patrick](#)
6. [Milka](#)
7. [Game Over](#)
8. [SleeplessMadam](#)
9. [PumpKing](#)
10. [Lunakittic](#)
11. [BloodyMary](#)
12. [Zodiac](#)

#### —. SpeedDJ

Nom: SpeedDJ                      Sexe: ♂ Masculin

Né le: 2 Juillet    Cancer    Age: 20 ans

Taille: 179CM                      Poids : 68kg

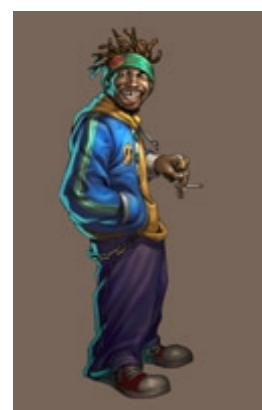
Lieu de résidence : Queens, New York

Job: Aucun

Hobby: Nettoyer sa caisse devant le centre commercial (peut-être parce qu'il y a un bon public). Mais il y a un point primordial à respecter : vous pouvez regarder, mais pas toucher. Il perdra la raison en moins de deux si vous faites ça.

Phrase fétiche : "Putain, mec..."

Personnalité: souple, énergique, et bon combattant. C'est l'être humain le plus normal de tous les participants.



[Retour à l'index des personnages](#)

[Retour à la table des matières](#)

## 二. Elisabeth 3

Nom: Elisabeth 3                      Sexe: ♀Féminin  
 Née le: 10 Octobre    Balance    Age: 83 ans  
 Taille: 150CM                      Poids: 45kg  
 Lieu de résidence: vieil appartement à Brooklyn, New York  
 Job: Logeuse  
 Hobby: Se battre à coups de parapluie dans les rues.  
 Phrase fétiche: "Non de Dieu!!"  
 Personnalité: Rapiat, radine et médisante.



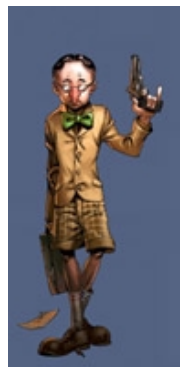
## 三. Clown

Nom: Ugly Clown                      Sexe: ♂Masculin  
 Né le: 1er Janvier    Capricorne    Age: non précisé  
 Taille: 130CM                      Poids: 130kg  
 Lieu de résidence: Le cirque qui fait le tour du monde  
 Job: Clown (Directeur du cirque)  
 Hobby: Faire en sorte que les enfants aient une peur bleue des clowns  
 Phrase fétiche: "Ta ta" – le son des cloches  
 Personnalité: Il se sent voué à amuser le monde avec ses blagues nulles et ses grimaces choquantes.



## 四. MicroDobless

Nom: Micro DogLess                      Sexe: ♂Masculin  
 Né le: 9 Septembre    Vierge    Age: 38 ans  
 Taille: 165CM                      Poids: 59kg  
 Lieu de résidence: Les alentours de New York  
 Job: Programmeur  
 Hobby: Développer des virus informatiques  
 Phrase fétiche: "Hmm..." (Note: Si vous lui reprochez quelque chose, Micor DogLess regarde le bout de ses chaussures avec un air de dédain et murmure "Hmm...")  
 Personnalité: Travailleur en col blanc aigri et disjoncté. Il croule tellement sous le poids du travail qu'on lui confie, qu'il peut à peine respirer.



[Retour à l'index des personnages](#)

[Retour à la table des matières](#)

## 五. Milka

Nom: Milka                                      Sexe: ♂ Masculin  
 Né le: 18 Février      Poisson      Age: non précisé  
 Taille: 200CM                                  Poids: 500 Kg (à quelques grammes près)  
 Lieu de résidence: Le jardin pour enfants  
 Job: Aucun  
 Hobby: Arracher la tête des ours en peluche et détruire tous les jouets.  
 Phrase fétiche: Slurp slurp (le bruit qu'il fait en tétant le sein)  
 Personnalité: Bien qu'il se comporte méchamment et violemment, il reste un enfant dans le fond. Il pleure et crie lorsqu'il veut quelque chose.



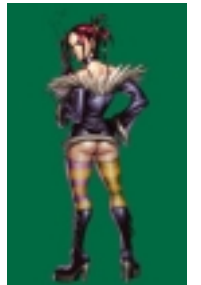
## 六. Game Over

Nom: Le grand frère, Game, et le plus jeune, Over      Sexe: ♂ Masculin  
 Nés le: 31 Mai      Gémeaux      Age: 13 ans  
 Taille: 145CM                                  Poids: 30kg  
 Lieu de résidence: Los Angeles  
 Job: collégiens  
 Hobby: Toutes les pires bêtises qui peuvent venir à l'esprit.  
 Phrase fétiche: "Sale petit adulte !".  
 Personnalité: Le grand frère aime frapper les gens et le plus jeune aime être battu. Ils forment un couple parfait. Ils sont tellement mauvais que même les adultes ne s'y frottent pas.



## 七. SleeplessMadam

Nom: Seepless Madam                                      Sexe: ♀ Féminin  
 Née le: 12 Novembre      Scorpion      Age: 21 ans  
 Taille: 167CM                                      Poids: 53 Kg  
 Lieu de résidence: Chez n'importe qui  
 Job: Prostituée  
 Hobby: Torturer tout être vivant  
 Phrase fétiche: "Alors, tu montes ?"  
 Personnalité: Flemmarde et charmante quand elle ne travaille pas. En travaillant, elle devient insupportable et adore embêter tout le monde.

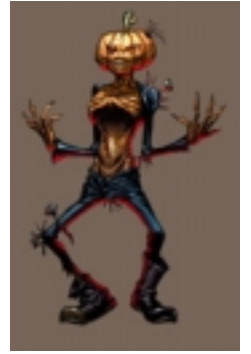


[Retour à l'index des personnages](#)

[Retour à la table des matières](#)

**八. PumpKing**

Nom: PumpKing  
 Né le: 18 Avril                      Bélier  
 Taille: 178CM  
 Lieu de résidence: Atlanta  
 Job: Jardin aux Citrouilles  
 Hobby: Est fou amoureux de Miss Straw du Jardin aux Citrouilles  
 Phrase fétiche: "Bon sang"  
 Personnalité: Bête, énervé et prêt à frapper toute personne qui l'irrite.

**九. Lunakittic**

Nom: Luna Kittic  
 Né le: 24 Avril                      Taureau  
 Taille: 150CM (debout)  
 Lieu de résidence: Le sanatorium  
 Job: Timbré  
 Hobby: Défie les OVNI's et se parle à lui-même  
 Phrase fétiche: "Halleluiah"  
 Personnalité: Superstitieux a propos des OVNI's : il en a fait une religion. Franchement taré.

**十. Patrick**

Nom: Patrick  
 Né le: 31 Mai                      Gémeaux  
 Taille: 180CM  
 Lieu de résidence: Texas  
 Job: Acteur à mi-temps au zoo  
 Hobby: Les applaudissements sans fin  
 Phrase fétiche: "Je serai ton pire cauchemar".  
 Personnalité: Un homme qui ne vit que des applaudissements des autres. Il se montre assez jaloux de Mr. Penguin récemment...



[Retour à l'index des personnages](#)

[Retour à la table des matières](#)



## 5. Armes

| Armes à feu         | Fonctionnalité            | Description                                                                                                                                                    | Mode   | Clip |                                                                                       |
|---------------------|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Flingue             |                           | L'arme à feu la plus banale et la moins chère, mais surtout la moins précise.                                                                                  | 1 coup | 1    |    |
| Flingue automatique |                           | Une arme peu chère, permettant le tir en rafale mais sans la moindre précision.                                                                                | Rafale | 4    |    |
| Pistolet            | Défense + 150             | Arme à feu à bonne défense utilisée par les escadrons de police. Elle augmente la défense.                                                                     | 1 coup | 1    |    |
| Turbo Gun           | Déplacements plus rapides | Arme précise à rafales. Elle a le pouvoir magique de faire courir plus vite son détenteur.                                                                     | Rafale | 4    |    |
| Arme cyclope        | Angle de vision + 50%     | Equipée d'un viseur très précis. Elle a une très bonne précision et augmente l'angle de vision de son détenteur.                                               | Rafale | 6    |    |
| Fusil d'assaut      | Angle de vision + 30%     | Fusil d'assaut utilisé par les troupes spéciales. Le verrouillage de cible la rend particulièrement efficace et augmente le champ de vision de son détenteur.  | 1 coup | 1    |   |
| Pistolet Platinum   | Dommages X 2              | L'arme la plus puissante du monde. Elle est extrêmement précise et rapide. Elle donne une puissance mystérieuse aux munitions, dont les dommages sont doublés. | Rafale | 8    |  |

| Munitions           | Dommages | Description                                                                                                                             |                                                                                       |
|---------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Balle               | 30       | Communes et de mauvaise facture. Mais peu chères, et il est facile de s'en procurer.                                                    |  |
| Balle aiguisée      | 50       | Meilleure qu'une balle classique. Elle est très largement utilisée, mais plus chère que le modèle de base.                              |  |
| Balle d'argent      | 100      | Excellente pour la chasse aux loups-garous et vampires. Elle cause pas mal de dommages.                                                 |  |
| Balle rebondissante | 50       | Ces balles délirantes vont bondir et rebondir jusqu'à épuisement. Excellentes pour se débarrasser d'ennemis près des coins.             |  |
| Balle à huile       | 50       | Ces balles maléfiques vont faire glisser leurs victimes comme si elles marchaient sur des flaques d'huile et les ralentiront fortement. |  |
| Balle endormissante | 50       | Leur victime va se sentir pâteuse, puis tomber dans un profond sommeil. La balle préférée des travailleurs en col blanc.                |  |
| Balle électrique    | 50       | Balle spéciale donnant une décharge électrique à sa victime, qui souffrira d'électrocution et n'arrêtera plus de saigner....            |  |

|                          |     |                                                                                                                                                                       |                                                                                       |
|--------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Balle lente              | 50  | Développée par les centres de recherche militaires et médicaux. Elle inhibe le système nerveux central pour ralentir les actions de ses victimes.                     |    |
| Balle perçante           | 200 | Ces balles pénètrent dans les obstacles. Elles sont forgées dans un super alliage qui leur permet de transpercer les obstacles et de frapper les ennemis directement. |    |
| Balle de feu             | 200 | Elle va enflammer sa cible. Le feu peut infliger à sa victime des dommages perpétuels.                                                                                |    |
| Balle poussière d'étoile | 80  | Une des pires balles. La poussière d'étoile qu'elles projettent explose dès qu'on la touche. Il faut vraiment se méfier de cette munition.                            |    |
| Balle nucléaire          | 600 | Micro bombe nucléaire. Bien qu'elle cause de grands dommages, elle n'est pas vraiment défendue par les écologistes...                                                 |    |
| Balle explosive          | 150 | Toute cible atteinte par cette munition explosera instantanément, mais son champs d'action est plutôt restreint.                                                      |    |
| Balle d'amnésie          | 50  | Plutôt mauvaise. Ses victimes oublient où elles sont, et même les endroits où elles ont déposé des pièges...                                                          |    |
| Balle des fous           | 50  | Ces balles contiennent un violent poison qui rend les victimes folles (du moins encore plus qu'elles ne sont déjà...) et incontrôlables.                              |   |
| Balle tournante          | 50  | Ces balles font perdre le contrôle à leur victime durant 5 longues secondes.                                                                                          |  |
| Balle vampire            | 200 | Ensorcelées par des magiciens démoniaques, ces balles transfèrent les dommages de leur victime en santé pour leur attaquant.                                          |  |
| Balle ultime             |     | Ces balles ultimes et divines vont faire baisser la santé de leur cible de 5 points instantanément.                                                                   |  |

[Retour à la table des matières](#)

## 6. Objets

| Objet                    | Fonctionnalité                                  | Description                                                                                                                                         |                                                                                       |
|--------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Petite bombe             | Objet d'attaque<br>Dommages<br>150              | Petits explosifs à faible effet. Ces bombes peuvent être posées au sol ou sur des objets.                                                           |    |
| Bombe moyenne            | Objet d'attaque<br>Dommages<br>300              | Explosifs de taille moyenne peu efficaces. Ces bombes peuvent être posées au sol ou sur des objets.                                                 |    |
| Grande bombe             | Objet d'attaque<br>Dommages<br>450              | Grands explosifs efficaces. Ces bombes peuvent être posées au sol ou sur des objets.                                                                |    |
| Bombe en chaîne linéaire | Objet d'attaque<br>Dommages<br>250              | Leur effet est limité, mais leur champs d'action est vaste. Elles explosent de façon linéaire en direction de leurs victimes, une fois déclenchées. |    |
| Bombe en chaîne          | Objet d'attaque<br>Dommages<br>150              | Leur effet est limité, mais méfiez-vous des dommages cumulés dus aux explosions à répétition !                                                      |    |
| Sandwich de la mort      | Objet d'attaque<br>Dommages<br>300              | Il doit être enterré dans le sol, et retiendra sa victime une fois déclenché, tout en détruisant ses objets !                                       |   |
| Tapis pointu             | Objet d'attaque<br>Dommages<br>100              | Ce sont des pointes posées au sol. A moins que ses effets ne faiblissent, la victime sera pénalisée à chacun des ses pas.                           |  |
| Générateur d'énergie     | Objet d'attaque<br>Dommages 40<br>X temps passé | Une fois activé, il envoie des impulsions électriques à sa victime et la ralentit. Plus vous resterez dessus, et plus vous cumulerez de dommages.   |  |
| Tremblement de terre     | Objet d'attaque<br>Dommages<br>200              | Il déclenche de violents séismes et fait tomber tous les objets possédés par l'adversaire.                                                          |  |
| Vampire                  | Objet d'attaque<br>Dommages<br>200              | Un excellent piège, qui transfère les dommages de ses victimes en santé pour le poseur du piège.                                                    |  |
| Volcan                   | Objet d'attaque<br>Dommages<br>300              | Il cause des dommages, non seulement en le touchant, mais également par sa lave qui se déverse au sol.                                              |  |
| Bombe aveuglante         | Objet<br>stratégique                            | Elle aveugle instantanément votre adversaire, ce qui vous laisse le temps de sortir de ses griffes !                                                |  |
| Lubrifiant               | Objet<br>stratégique                            | C'est un gel faisant glisser ses victimes. Il est très efficace dans les coins.                                                                     |  |
| Cage aux oiseaux         | Objet<br>stratégique                            | Elle retient votre adversaire enfermé. La victime sera alors inactive durant 10 secondes.                                                           |  |
| Virage serré             | Objet<br>stratégique                            | La victime perd le contrôle. A chacun de ses pas, elle est propulsée en avant !                                                                     |  |

|                              |                                              |                                                                                                                                                                                                       |                                                                                       |
|------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Ralenti                      | Objet stratégique                            | Une fois touchée, sa victime se déplacera aussi lentement qu'un vieillard.                                                                                                                            |    |
| Sphère du chaos              | Objet stratégique                            | Un sale objet aux effets longs. Non seulement il ne révèle pas les pièges adverses, mais en plus il déclenche les vôtres dans un intervalle de 5 minutes.                                             |    |
| Téléporteur                  | Objet stratégique                            | Il vous téléporte à l'endroit où vous placez le premier téléporteur. Vous pouvez alors vous déplacer dans les 2 sens. Comme vous devez vous en douter, ne poser qu'un téléporteur ne sert à rien.     |    |
| Souris robot                 | Objet stratégique                            | Se déplace aléatoirement dans la scène. Il déclenche tout piège qu'il rencontre puis disparaît.                                                                                                       |    |
| Main extensible              | Objet stratégique                            | Volez les objets de votre adversaire et prenez les dans votre inventaire.                                                                                                                             |    |
| Accélérateur                 | Auxiliaire                                   | Peut être placé sur n'importe quel objet, qui pourra se déplacer à grande vitesse.                                                                                                                    |    |
| Caméra cachée                | Auxiliaire                                   | En passant devant un caméra, votre adversaire apparaît au radar. Son champs d'action est limité.                                                                                                      |    |
| Détecteur de radar           | Auxiliaire                                   | Un détecteur moyennement efficace, mais qui dure plus longtemps que la caméra cachée.                                                                                                                 |  |
| Détecteur de satellite       | Auxiliaire                                   | Utilisez ce détecteur à grande puissance pour détecter votre adversaire. L'appareil qui a la plus grande autonomie.                                                                                   |  |
| Super sous-vêtement          | Auxiliaire<br>Défense + 80                   | Placez-le dans la première case de votre inventaire pour augmenter votre défense.                                                                                                                     |  |
| Sous-vêtement pare balles    | Auxiliaire<br>Défense + 150                  | Placez-le dans la première case de votre inventaire pour augmenter votre défense.                                                                                                                     |  |
| Sous-vêtement Bio Crystal    | Auxiliaire<br>Défense + 200                  | Placez-le dans la première case de l'inventaire pour transférer vos dommages en santé à n'importe quel moment.                                                                                        |  |
| Sous-vêtement contre-attaque | Auxiliaire<br>Défense + 200                  | Placez-le dans la première case de l'inventaire pour renvoyer les attaques de votre adversaire contre lui à n'importe quel moment. Si votre adversaire en est muni, il vaut mieux l'attaquer de loin. |  |
| Sous-vêtement trou noir      | Auxiliaire<br>Défense + 200                  | Soyez immunisé contre les attaques et transférez les balles tirées par votre adversaire directement dans votre inventaire.                                                                            |  |
| F90 Vision grand angle       | Auxiliaire<br>Augmente l'angle de vue de 45° | Placez-le en tête de votre inventaire pour augmenter votre champs de vision de 45°.                                                                                                                   |  |
| F180 Vision grand angle      | Auxiliaire<br>Passe en vision totale         | Placez-le en tête de votre inventaire pour ne plus avoir aucun angle mort de vision.                                                                                                                  |  |

|               |                              |                                          |                                                                                     |
|---------------|------------------------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Sucette       | Santé<br>auxiliaire +<br>100 | Augmente un peu le niveau de santé.      |  |
| Big Mac       | Santé<br>auxiliaire +<br>250 | Augmente moyennement le niveau de santé. |  |
| Repas complet | Santé<br>auxiliaire +<br>500 | Augmente beaucoup le niveau de santé.    |  |

[Retour à la table des matières](#)

## 7. Scénario

Les six premières scènes du jeu sont des scènes d'entraînement. Vous devez finir ces niveaux pour vous confronter au véritable challenge de PayDay !

Ces six scènes sont:

[Scène 1\(Sanatorium\)](#) Niveau d'entraînement pour les aptitudes de base

[Scène 2\(Sanatorium\)](#) Niveau d'entraînement pour les repérages et vues

[Scène 3\(Jardin aux citrouilles\)](#) Niveau d'entraînement au jet d'objets

[Scène 4\(L'Ouest sauvage\)](#) Niveau d'entraînement aux armes à feu

[Scène 5\(Garage\)](#) Niveau d'entraînement aux armes à feu

[Scène 6\(Le quartier rouge\)](#) Niveau d'entraînement à l'utilisation d'objets

[Retour à la table des matières](#)

Si vous avez des commentaires sur ce jeu, n'hésitez pas à nous contacter par e-mail, téléphone, etc...

Ace Platinum Family

Contact: [Fion@apfamily.com](mailto:Fion@apfamily.com)

Adresse: 12F, No 269, Chung Ho Rd Sec 2, Taipei County, Taiwan

TEL: 886-2-22421880

FAX: 886-2-22439813

URL: [www.apfamily.com](http://www.apfamily.com)