



UNIQUEMENT SUR XBOX

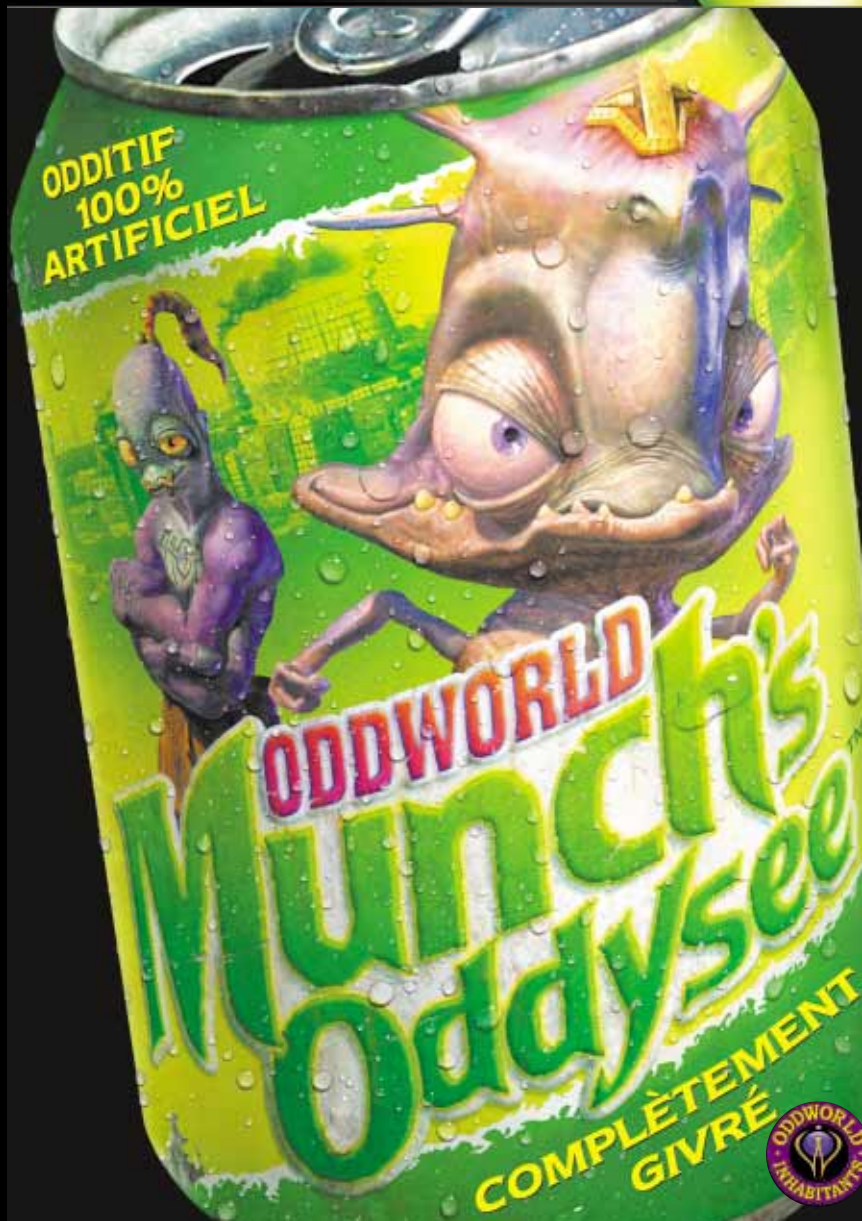


## LA QUINTOLOGIE D'ODDORLD

Oddworld: Munch's Oddysee™ est le second épisode de la quintologie d'Oddworld. Chaque épisode révèle un peu plus de l'univers bizarre et déjanté d'Oddworld, ainsi que de sa faune bigarrée.

Pour faire un bref résumé : nous avons suivi Abe à ses débuts dans Oddworld: Abe's Oddysee®, puis dans Oddworld: Abe's Exoddus®. Dans Oddworld: Munch's Oddysee™, Abe rencontre Munch pour une nouvelle aventure pleine de punch avec une vue inédite d'Oddworld en 3D. Cette fois-ci vous êtes deux pour sauver Oddworld mais il ne faut pas crier victoire trop vite car les forces industrielles ont juré de mettre la planète à genoux pour leur seul intérêt.

À suivre dans la quintologie d'Oddworld : encore plus d'énigmes, de méchants et surtout, de nouveaux héros aussi sympas qu'improbables, comme Abe et Munch. Sur Oddworld, les habitants vivent tous ensemble et au fil de l'histoire, certains personnages que tu pensais secondaires, se révéleront très importants. Entre dans un monde fascinant, dont tu as encore beaucoup à apprendre !



Microsoft



## INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

### À PROPOS DES CRISES D'ÉPILEPSIE PHOTOSENSIBLE

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo risquent de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus susceptibles à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran de télévision, d'utiliser un écran de télévision de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

### Comment éviter d'endommager votre télévision

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou pausez un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre télévision pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou de contourner la protection contre la copie.

## TABLE DES MATIÈRES

UTILISATION DE LA CONSOLE DE JEU VIDÉO XBOX 2

UTILISATION DE LA MANETTE XBOX 3

COMMANDES 4

L'HISTOIRE 6

ÉCRAN PRINCIPAL 8

CHARGER ET SAUVEGARDER 9

SAUVER ODDWORLD 10

COOPÉRER 10

COLLECTER DU SPOOCE 10

CONTRÔLER LES MACHINES ET LES ENNEMIS 11

ALIMENTER LE FOND DE LULU 11

UTILISER GAMESPEAK 12

UTILISER LES VENDOS 14

SAUVER DES VIES POUR UN BON QUARMA 15

PROTÉGER L'ENVIRONNEMENT 16

TRANSFORMER LES AUTOCHTONES 16

SE SOIGNER 17

SOIGNER SON NID 18

RESSUSCITER LES MUDOKONS MORTS 18

AMÉLIORER LES ARMES INDUSTRIELLES 19

LE MONDE INDIGÈNE 20

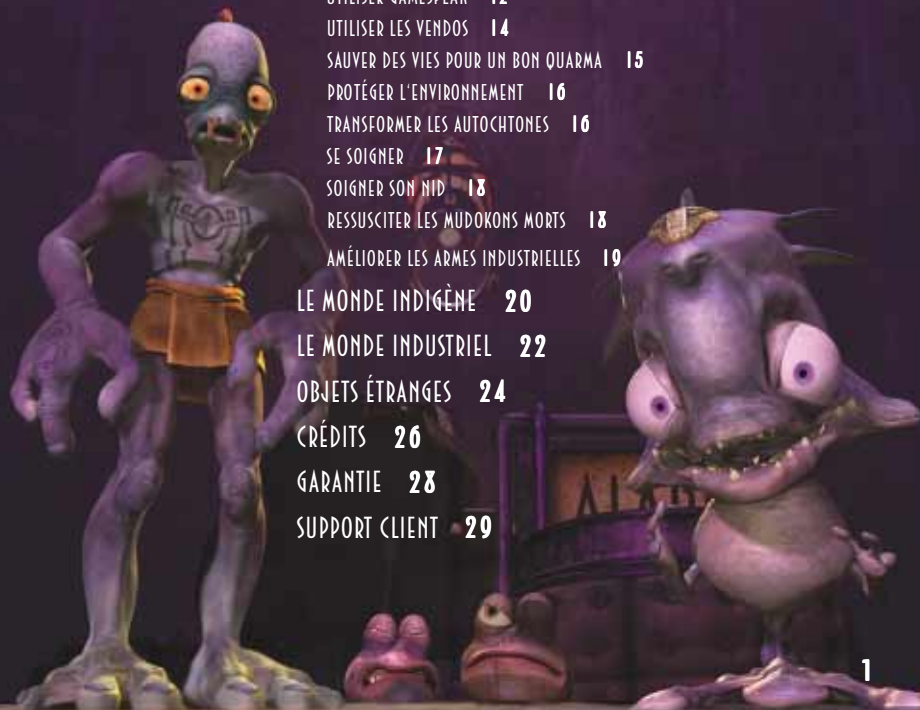
LE MONDE INDUSTRIEL 22

OBJETS ÉTRANGES 24

CRÉDITS 26

GARANTIE 28

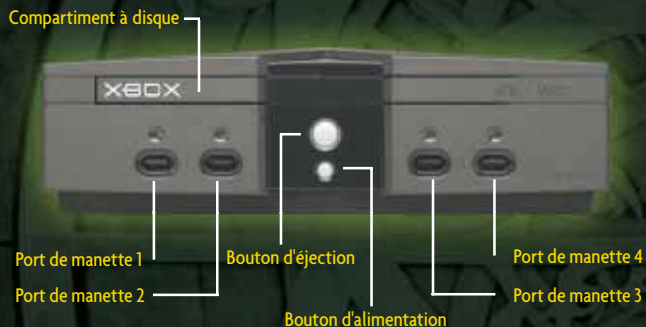
SUPPORT CLIENT 29





## UTILISATION DE LA CONSOLE DE JEU VIDÉO XBOX

1. Pour installer votre console Xbox™, suivez les procédures fournies dans le manuel d'instructions Xbox.
2. Appuyez sur le **bouton d'alimentation** ; le témoin lumineux s'allume.
3. Appuyez sur le **bouton d'éjection** pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Placez le disque Oddworld: Munch's Oddysee™ dans le compartiment, le côté étiquette vers le haut puis fermez le compartiment.
5. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur le jeu Oddworld: Munch's Oddysee™.



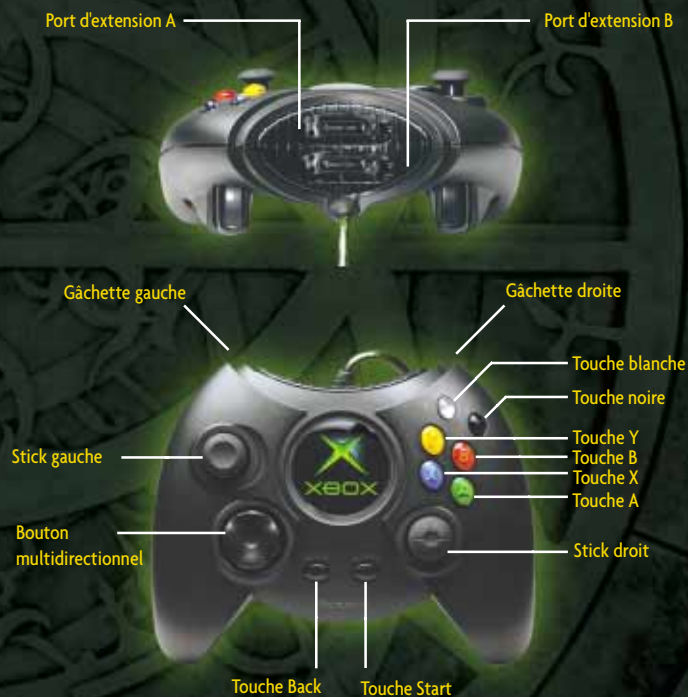
## COMMENT ÉVITER D'ENDOMMAGER LES DISQUES OU LE LECTEUR DE DISQUES

Comment éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disques :

- Insérez uniquement des disques compatibles Xbox dans le lecteur de disques.
- N'utilisez jamais de disques dont la forme est inhabituelle, notamment des disques en forme d'étoile ou de cœur.
- Ne laissez aucun disque dans la console Xbox lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.
- Ne déplacez pas la console Xbox alors qu'elle est sous tension et qu'un disque est inséré.
- N'appliquez pas d'étiquettes, d'autocollants ou d'autres objets étrangers sur les disques.

## UTILISATION DE LA MANETTE XBOX

1. Insérez la manette Xbox dans un port de manette de la console Xbox. Pour un jeu à plusieurs joueurs, insérez des manettes supplémentaires dans les ports disponibles.
2. Insérez des périphériques (par exemple, des cartes mémoire Xbox) dans les ports d'extension de manette, le cas échéant.
3. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la manette Xbox pour le jeu Oddworld: Munch's Oddysee™.



# COMMANDES

Envoûter (Abe)  
Sonar (Munch) Déclenche

Discret/Marcher/Courir

Discret plus vite *Clique*

Déplacer caméra

Pause/Recommencer

Déclenche Santé/État

Centrer la caméra

Abe/Munch

Y X B GameSpeak®

A Actions

Viser

*Clique* Tirer

ODD WORLD  
Munch's  
Odyssey



## L'HISTOIRE

Revoici Abe, notre célèbre cireur de parquets devenu héros. Dans Oddworld: Abe's Oddysee®, il a réussi à sauver ses congénères Mudokons de l'enfer de RuptureFarms et à semer la panique chez les Glukkons du cartel de Magog. À cette occasion, les Esprits lui ont révélé que sauver les vivants n'est pas tout, encore faut-il sauver les âmes... C'est pourquoi, dans Oddworld: Abe's Exoddus®, il réussit le double exploit de sauver les Mudokons vivants mais aussi les âmes des Mudokons morts, en sabotant la brasserie SoulStorm. Il a pas l'air comme ça mais il est quand même fort, ce Abe !

Dans Oddworld: Munch's Oddysee™, un nouveau héros fait son apparition. Il s'agit de Munch, le dernier des Gabbits. Les Gabbits sont des amphibiens chassés jusqu'à l'extinction pour leurs poumons et leurs œufs. Munch découvre par hasard que les Vykkers et les Glukkons sont en possession de la dernière boîte de Gabbjar (des œufs de Gabbit. C'est bon et ça rafraîchit l'haleine !). S'il n'y avait que ça, ce serait trop facile. Abe devra également retrouver ses frères Mudokons encore dans l'œuf, entreposés quelque part chez Vykkers Labs. Abe ne pourra sauver sa famille qu'avec l'aide de Munch et vice-versa. Nos deux camarades devront retrouver tous leurs œufs pour sauver leur espèce de l'extermination totale.

## LES HÉROS

Munch et Abe sont de véritables héros sur Oddworld. Pour les industriels, ils sont plutôt à classer dans la catégorie "cobayes en fuite". Il n'y a qu'à voir les affiches placardées un peu partout dans le pays.

### MUNCH

Munch. Dernier Gabbit vivant sur Oddworld. Attention ! Il sait contrôler les machines avec son infrared headport (infraport). Bien qu'excellent nageur, il est assez lent sur la terre ferme. Dernier moyen de transport connu, une vieille chaise roulante. Sujet à exterminer !



### ABE

Abe, le Mudokon. Ancien cireur de parquets, il a une idée fixe : sauver ses frères Mudokons. Méfiez-vous de son pouvoir d'envoûtement. Il a réussi à sauver de nombreux Scrubs. Sujet extrêmement dangereux, à exterminer sans sommation !

## L'ENNEMI

L'ennemi, c'est l'industriel ! L'industriel exploite l'autochtone et les ressources naturelles des peuples pour son propre compte. Ce conglomérat de personnages peu fréquentables est composé des Glukkons, barons de l'industrie avides de pouvoir, et des Vykkers, scientifiques psychopathes pratiquant des tests expérimentaux sur les créatures d'Oddworld. Les hommes de main des Vykkers sont les sadiques Interns (Internes) qui n'ont qu'une seule idée en tête : récupérer leur part du gâteau. Le tableau des affreux ne serait pas complet sans les fameux Sligs ! Ces vigiles chargés de la sécurité des bâtiments industriels ne font pas de cadeau : ils tirent à vue ! Quelle que soit leur taille, si j'étais toi, j'évitais de me trouver seul face à un Big Bro (Gros Pro) dans un couloir...



## ÉCRAN PRINCIPAL

Bon, si t'es arrivé jusqu'ici, c'est que tu as réussi à allumer ta console et que tu as même trouvé où on insérerait le disque du jeu... Maintenant, tu es face à l'écran comme un Slog devant une paire de bretelles ! Je sais, c'est pas simple mais pas de panique ! Choisis **New Game (Nouvelle partie)** pour jouer tout de suite ou **Load a Game (Charger partie)** pour charger une partie sauvegardée.

**Options** te permet de choisir différentes options (comme son nom l'indique !) : configurer les commandes, en savoir plus sur GameSpeak, voir de superbes cinématiques, régler le son, etc.

**GameSpeak®** ou comment savoir causer Oddworld sans difficulté et pour pas cher ! Entraîne-toi à parler avec Munch ou Abe !

**Game Demos (Demos)** t'offre l'ultime avantage de voir des super démos de jeux. Le genre de chose que tu pourrais faire si tu passais pas des heures à t'extasier devant les options au lieu de jouer ! Enfin, moi, ce que j'en dis...

C'est bon ? On peut y aller ? Okay, première chose, le résumé des épisodes précédents. Si tu n'as pu te procurer les jeux précédents, poursuivi que tu étais par le fisc, les créanciers et les petits hommes verts, en voici un aperçu ! Mais inutile de se ronger les ongles... Dans deux secondes, ta peau vaudra beaucoup de Moolah !



## CHARGER ET SAUVEGARDER

Il est plus facile de jouer à Oddworld: Munch's Oddysee™ si tu penses à sauvegarder régulièrement ta partie. Le moyen le plus rapide pour le faire est de sélectionner **QuikSave®**. Il te suffit d'aller dans le menu Pause en appuyant vite sur **la touche START**. Tu ne peux utiliser qu'un seul QuikSave à la fois. Tout nouveau QuikSave annule le précédent. QuikSave sauvegarde la partie à l'endroit exact où tu te trouves. En bref, si tu rencontres un obstacle ou un ennemi, tu n'as pas à recommencer le niveau entièrement.

Si tu veux sauvegarder plusieurs parties ou si tu souhaites sauvegarder une partie sur une carte mémoire Xbox alors, crois-moi, le bon choix, c'est d'utiliser l'option **Save Game (Sauvegarder partie)**. Pour sauvegarder la partie, appuie vite sur **la touche START** pour afficher le menu Pause. Puis choisis le disque dur Xbox ou la carte mémoire Xbox. Tu peux sauvegarder autant de parties que tu veux. Facile !

Au fait, évite de sauvegarder ta partie à un endroit où tu es coincé... Logique, non ? Si ça devait arriver, appuie vite sur **la touche START** pour afficher le menu Pause, puis sélectionne **Restart Level (Recommencer le niveau)**.

Pour charger une partie sauvegardée, choisis **Load a Game (Charger partie)** dans l'écran principal ou dans le menu Pause. Sélectionne le disque dur Xbox ou la carte mémoire Xbox, selon l'endroit où tu as sauvegardé ta partie. Une liste de parties sauvegardées, accompagnées d'une photo de la zone où tu t'es arrêté, apparaît. Choisis une partie sauvegardée et c'est reparti !



## SAUVER ODDWORLD

Bon ! C'est pas le tout mais on est pas là pour rigoler, il faut sauver Oddworld. Tu dis ? Comment on fait ? Tu voudrais pas non plus que je joue à ta place, non ?

### COOPÉRER

Munch et Abe doivent toujours veiller l'un sur l'autre. Appuie vite sur la **touche noire** pour passer d'un personnage à l'autre, à tout moment du jeu.

Nos héros ont chacun des talents particuliers. Munch est comme un poisson dans l'eau. Il peut atteindre certaines zones inaccessibles à Abe. Munch est l'ami des Fuzzles, des petites bêtes aussi douces qu'un Pit Bull qui aurait mal aux dents... Il se déplace sur une chaise roulante, plus vite que Abe en courant. Grâce à son infrared headport (infraport), Munch contrôle les machines.

Abe est plus à l'aise sur le plancher des vaches que Munch. Il lui arrive de devoir porter Munch jusqu'à sa chaise roulante ou même de le hisser au-dessus d'un mur. Abe peut compter sur l'aide de ses congénères Mudokons et à la capacité d'envoûter les industriels ennemis. Avec leurs talents complémentaires, nos deux héros pourront-ils sauver Oddworld ?

### COLLECTER DU SPOOCE

Sur Oddworld, sans Spooce point de salut ! Pour survivre, Munch et Abe devront collecter du Spooce tout au long du jeu ! Comment ? Y a qu'à se baisser, il en pousse partout. Mais on peut aussi en gagner en sauvant des Scrubs et des Fuzzles. Grâce au Spooce, Abe et Munch renforcent leurs pouvoirs et peuvent actionner les SpooceLocks (serrures à Spooce).

### CONTRÔLER LES MACHINES ET LES ENNEMIS

Munch contrôle les machines et Abe envoûte les ennemis. Place Munch près de la télécommande d'un Snoozer ou d'une grue et appuie vite sur la **touche A**. Déplace la machine avec le **stick gauche**. Appuie sur le **bouton analogique droit** pour tirer avec le Snoozer ou appuie sur la **touche A** pour contrôler la grue. Tu peux reprendre le contrôle de Munch en appuyant sur la **gâchette gauche**.

Abe peut envoûter les êtres vivants. Grâce à ce pouvoir, il peut faire faire ce qu'il veut aux Sligs, Glukkons et autres industriels. Évidemment, ils n'aiment pas trop ça mais ce n'est pas son problème. Pour envoûter un ennemi, Abe devra avoir ramassé assez de SpooceShrubs (boules de Spooce). Appuie sur et maintiens enfoncée la **gâchette gauche** pour que Abe crée un Possession Orb (globe de possession). Dirige le globe sur un ennemi pour l'envoûter. Mais dépêche-toi, l'envoûtement n'est pas éternel ! Maintiens la **gâchette gauche** enfoncée : tu utiliseras plus de Spooce mais ton globe sera plus gros et durera plus longtemps. Le personnage envoûté reste sous contrôle jusqu'à ce que tu appuies sur la **gâchette gauche** pour le libérer.

### ALIMENTER LE FOND DE LULU

Un autre truc super dans Oddworld, c'est que tu peux envoûter les Glukkons™ pour les forcer à déposer leurs Moolah (Mouuuulaaaaa) sur le compte de Lulu. Lulu est un Glukkonn™ incompetent et paresseux, dont la cagnotte te sera bien utile. Chaque Glukkonn a un nombre prédéfini de Moolah à sa, et aussi à ta (ha ha ha !) disposition. Pour faire une donation à Lulu, déplace le Glukkonn envoûté à côté d'un LuLu's fund Vendo (Vendo fond de Lulu) et appuie vite sur la **touche A**.

## UTILISER GAMESPEAK®

GameSpeak est le langage des créatures d'Oddworld. Grâce à GameSpeak, Munch et Abe peuvent communiquer. Ils peuvent motiver les troupes de Fuzzles et de Mudokons et conduire la révolution. Munch utilise GameSpeak pour ordonner aux Fuzzles, petites créatures apparemment inoffensives, de le suivre ou d'attaquer. Abe, lui, utilise GameSpeak pour parler à ses congénères, les faire attaquer une cible ou les mettre au travail. La parole est à la défense !



APPUIE  
VITE

Saluer une personne



APPUIE +  
MAINTIENS

Saluer un groupe



APPUIE  
VITE

Attendre



APPUIE +  
MAINTIENS

Spécial



APPUIE  
VITE

Travailler (Abe)



APPUIE +  
MAINTIENS

Attaquer



## UTILISER LES VENDOS

Tu connais déjà les bonus Spooce de Munch et d'Abe. Mais si, tu sais... Tu manges les SpooceShrubs (boules de Spooce) et puis tu sauves tes copains pour augmenter tes pouvoirs ! Bon, ben y a aussi une autre forme de bonus, le Vendo. Ces appareils distribuent de délicieuses boissons aux nutriments essentiels qui fortifient et redonnent la santé. Bref, avec ça, tu seras plus fort, plus rapide, plus beau, et tout et tout ! Pour utiliser un Vendo, appuie vite sur la **touche A** et cul sec car retiens bien ceci : le Vendo est ton ami !



### EXPRESSO

N'hésite pas à t'exprimer !



### BOUNCE (SAUT)

Pour faire des bonds !



### AQUA BOUNCE (AQUA-SAUT)

Munch rebondit sur les flaques.



### ZAP

Munch " zappe " les ennemis !



### INVISIBLE

Pas vu, pas pris !



Versions autochtones.

## SAUVER DES VIES POUR UN BON QUARMA

Sur ordre du Almighty Raisin (Gros Raisin tout puissant), les shamans Mudokon se voient confier la mission d'aider Munch et Abe dans leur aventure. Nos héros devront donc sauver les créatures innocentes et exploitées d'Oddworld ainsi que leurs copains. C'est la seule façon pour eux d'obtenir un bon Quarma. Plus ils en sauvent, plus leur Quarma sera bon.

Avant de pouvoir ramener les Fuzzles à un rescue portal (portail de sauvetage), Munch doit d'abord libérer les Fuzzles prisonniers des savants de Vykkers Labs. Pour libérer les Fuzzles, Munch doit zapper leur cage avec son infrared headport (infraport). Pour cela, appuie vite sur la **touche A**. De même, Abe doit libérer ses congénères ainsi que les précieux œufs de Mudokons (ses frères de sang). Au moment où Abe rencontre ses frères esclaves travaillant dans les usines d'Oddworld, ils n'ont plus de plumes sur la tête et leur corps est devenu bleu pâle. Pour sauver les Fuzzles et les Mudokons, Munch et Abe doivent les conduire aux rescue portals (portails de sauvetage). Appuie vite sur la **touche A** pour activer les portails. Les Fuzzles ou les Mudokons sauteront d'eux-mêmes au travers du portail et disparaîtront. Quant aux œufs de Mudokons, Munch doit transporter les caisses jusqu'aux loading bay chutes (chutes de loading bay) avec une grue, ou même sans grue. Attention, c'est fragile !

Souviens-toi, Abe et Munch travaillent en équipe. Ils partagent leur Quarma et seul celui qui a un bon Quarma atteindra le Nirvana ! Pour savoir où en est le Quarma d'Abe et de Munch, appuie sur la **gâchette droite**. Si tu vois un anneau d'or au-dessus de la tête d'Abe ou de Munch, c'est que tu es sur la bonne voie. En revanche, si l'anneau est rouge, c'est que tu as un très, très, très mauvais Quarma. Un autre moyen de voir ton Quarma est de sélectionner Quarma dans le menu Pause. L'expression sur le visage de Munch ainsi que le nombre de Scrubs, Fuzzles et œufs sauvés te donnent une idée de l'état de ton Quarma.



## PROTÉGER L'ENVIRONNEMENT

Au risque de radoter, je te rappelle que l'environnement sur Oddworld est une question cruciale. Sans un environnement sain, toute vie sur Oddworld disparaîtrait. Une façon très simple d'évaluer l'état de l'environnement est d'observer l'eau, les arbres et le ciel. Un environnement malsain se caractérise par un paysage sec, d'apparence marron et par un air vicié. De telles conditions sont l'œuvre des industriels cruels et peu scrupuleux d'Oddworld : ces rapiats de Glukkons et leurs complices sadiques de chez Vykkers Labs.

Lorsque l'environnement est en danger, Munch et Abe doivent rétablir la situation. Soigne l'environnement en activant les mécanismes naturels tels que les Storm Circles (autels du tonnerre). Voilà, on respire mieux ! Souviens-toi que la bonne ou mauvaise santé de l'environnement a un impact direct sur la croissance des SpooceShrubs (boules de Spooce)... et qui dit boule de Spooce, dit Spooce ! Et tu en fais des choses avec le Spooce, comme ouvrir les SpooceLocks (serrures à Spooce) ou accéder à des zones secrètes et à d'autres endroits bizarres. De toutes façons, si tu veux gagner, il faut du Spooce !

## TRANSFORMER LES AUTOCHTONES

Certains bonus permettent aux habitants d'Oddworld ainsi qu'à nos héros d'être plus puissants face aux industriels. Pour un bonus de transformation, Abe conduit les autochtones Mudokons vers les Transformation Shrines (transformateurs) où ils sont changés en Mudarchers armés jusqu'aux dents ou en Tomahawks. Cette transformation permet aux Mudokons de lutter plus efficacement contre les industriels. Pour effectuer une transformation, conduis les autochtones près des transformateurs et appuie vite sur la **touche A**.

## SE SOIGNER

Un environnement sain, un esprit sain, c'est bien beau tout ça mais encore faut-il que le corps soit sain lui aussi ! Elle remonte à quand ta visite médicale ? Ici, pas besoin de prendre un rendez-vous, tu peux te faire ton propre diagnostic, comme un grand !

Un bon conseil : pour garder la santé, reste en vie ! Bref, évite de te faire tirer dessus par l'ennemi, en particulier les Sligs avec leurs batons (gourdins) et leurs mitraillettes, les internes avec leurs Electroshockers et leurs Snuzis et les Vykkers avec leurs scies et leurs Snuzis. Si tu meurs, fonce au paragraphe suivant de ce manuel (soigner son nid) pour savoir quoi faire. Contrôle l'état de santé de Munch et d'Abe à tout moment en appuyant sur la **gâchette droite** de ta manette. Plus il y aura d'oiseaux au-dessus de la tête de nos compagnons, plus ils seront en bonne santé. S'il n'y a plus d'oiseaux, attention, la fin est proche !



## SOIGNER SON NID

Qui est arrivé en premier, Munch ou l'œuf ? Bon écoute bien, je ne le répéterai pas deux fois. C'est facile comme cinq et quatre font n'œuf ! Si Munch ou Abe meurt, cherche un œuf flottant au-dessus d'un nid, il y en a partout. Appuie vite sur la touche A pour attraper l'œuf. Ça s'appelle la résurrection par l'œuf !



## RESSUSCITER LES MUDOKONS MORTS

Au cas où un Mudokon déciderait de passer l'arme à gauche, conduis-le près d'un Resurrection Totem (totem de la résurrection). Avance près du totem et appuie vite sur la **touche A** pour télécharger le Spooce. Les Mudokons ressuscités te tiennent compagnie et t'aident à accomplir ta mission.



## AMÉLIORER LES ARMES INDUSTRIELLES

Le Vendo le plus puissant utilisé par les industriels est le BlitzPacker mais qui sème le vent récolte le Blitz et Abe peut retourner cette arme extrêmement destructrice contre leurs propriétaires. Seuls les Sligs sont habilités à posséder de telles armes mais Abe peut envoûter les Sligs donc il suffit à Abe d'envoûter un Slig pour posséder une arme, tu me suis ? Attention, c'est risqué ! Abe peut faire de même avec tous les industriels portant une arme et qui dit arme, dit puissance !



## LE MONDE INDIGÈNE

### LES HÉROS

**MUNCH**  
Amphibie, révolutionnaire, sauveur de Fuzzles.



**ABE**  
Cireur de parquets révolutionnaire et visionnaire.

### MUDOKONS

**SCRUB**  
Esclaves des industriels.



**NATIVE (AUTOCHTONE)**  
Mudokon libre : pour combien de temps encore ?



**TOMAHAWKER**  
Mudokon aussi éveillé que son gourdin !



**SHAMAN**  
Guide spirituel.



**MUDARCHER**  
Mudokon portant un SpooceBow (arc à Spooce).



### LA FAUNE

**SCRABS**

C'est-y pas mignon ces petites choses ?



**PARAMITES**

C'est l'estomac qui parle alors vaut mieux pas trainer dans le coin !



**MEEPS**

Gentils mais parfois de mauvais poil !



**FUZZLES**

C'est mignon mais ça mord !





## LE MONDE INDUSTRIEL

### GLUKKONS

Les cerveaux de l'organisation. Pour le Glukkon, tous les moyens sont bons pour réussir.



Pud  
(Minus)

Chump  
(Truffe)

Wanna be  
(Ptit chef)

Big Cheese  
(Grosse pointure)

Glockstar

### SLOGS

Le meilleur ami du Slig... Quelqu'un pourrait lui mettre sa laisse ?



Slogs

### SNOOZER

Robot livré avec toutes les options sauf la clim et l'ABS !



Snoozer

### VYKKERS

Passe-temps favori : test de laboratoire sur cobayes ou opérations à cerveau ouvert sur Gabbits.



Scientist  
(Scientifique)

Sawbones  
(Cisorexpert)

Shot Doc  
(Chasseur doc)



Armored Scientist  
(Scientifique d'élite)



Armored Sawbones  
(Cisorexpert d'élite)



Armored Shot Doc  
(Chasseur doc d'élite)

### INTERNS (INTERNES)

Prolétaires à la solde des Vykkers.



Worker  
(Ouvrier)

Shock Rocker  
(Exterminateur)

Shooter  
(Tireur)



Armored Worker  
(Ouvrier d'élite)



Armored Shock Rocker  
(Exterminateur d'élite)



Armored Shooter  
(Tireur d'élite)

### SLIGS

Un penchant pour les coups... bas surtout !



Slacker  
(Tire-au-flanc)

Bouncer  
(Videur)

Popper  
(Balaise)

Armored Bouncer  
(Videur d'élite)



Armored Popper  
(Balaise d'élite)

### BIG PRO (GROS PRO)

Un Slig vraiment très, très méchant.



Big Bro Slig  
(Slig Gros Pro)

Armored Big Bro Slig  
(Slig Gros Pro d'élite)



# OBJETS ÉTRANGES

## CRANE (GRUE)

Ho hisse ! Il va falloir faire un peu de muscu...



## FUZZLE CAGE (CAGE À FUZZLE)

Munch peut les zapper mais c'est kif-kif !



## MINES

Sur terre ou sur mer C'est kif-kif !



## SHAMAN CIRCLE (L'AUTEL DU SHAMAN)

La sagesse du ciel.

## TRANSFORMATION SHRINE (LE TRANSFORMATEUR)

Pour transformer les autochtones.



## ACTIVATION ARROWS (FLÈCHES D'ACTIVATION)

Avec un A comme Appuie sur la flèche !



## NEST (NID)

La réincarnation existe sur Oddworld.



## INFORMATION

T'auras bien une minute pour lire, non ?



## MUDOKON EGG CRATE (BOÎTE D'ŒUFS DE MUDOKONS)

Fragile ! À manier avec précaution !



## SPOOCELOCK (SERRURE À SPOOCE)

T'auras besoin de Spooce pour l'ouvrir.



## TRAVEL WELLS (PUIXS DE TÉLÉPORTATION)

Le plus court chemin, c'est le puits !



## BONEPOWDER KEG (BOMBE DE LA MORT)

Et boum ! Vous avez des questions ?



## EMPLOYEE STATUS BOARD (PANNÉAU DE L'EMPLOYÉ)

Alors t'es bientôt l'employé du mois ?



## LADDERS (ÉCHELLES)

Là-haut, le ciel est plus beau !



## MUDOKON RESURRECTION TOTEM (TOTEM DE LA RÉSURRECTION)

Pour se faire des nouveaux amis, j't'assure !



## SPOOCE SHRUBS (BOULES DE SPOOCE)

Trouve-les, ramasse-les, fais-les pousser !



## VENDOS

Sodas, armes... Pas cher !



## CHANT CIRCLE (HALO D'ENVOÛTEMENT)

Un petit tour de magie ?



## EXPLODING CRATE (CAISSE EXPLOSIVE)

Comme la bombe de la mort mais en plus gros !



## LEVER (LEVIER)

Surprise, surprise !



## RECYCLER (MACHINE À RECYCLER)

Recyclage de la vermine : faut pas gâcher !



## STORM CIRCLE (L'AUTEL DU TONNERRE)

Un effet d'enfer !



## CHANT SUPPRESSOR (ANTI ENVOÛTEMENT)

Non à l'envoûtement !



## FOOT SWITCH (PODO-SERRURE)

Pars du bon pied et la porte s'ouvrira devant toi !



## LULU FUND VENDO (VENDO FOND DE LULU)

Participation des industriels au fond !



## RESCUE PORTAL (PORTAIL DE SAUVETAGE)

Retour au bercail !



## TELEPORTER (TÉLÉPORTEUR)

C'est déjà fini ?



## ZAPPER (ZAPPETTE) (AUTO CHTONE)

Aie, ça zappe !





# CRÉDITS ODDWORLD



<b>Producteur exécutif</b>	Sherry McKenna	<b>Chefs décorateurs</b>	Raymond Swanland
<b>Réalisateur/Créateur</b>	Lorne Lanning		Gautam Babbar
<b>Chef de projet</b>	Maurice Konkle	<b>Animation des graphismes</b>	Silvio Aebischer
<b>Producteur en chef</b>	Shane Keller		Scott Easley
<b>Concepteur en chef</b>	Farzad Varahramyan	<b>Directeurs techniques</b>	Mauricio Hoffman
<b>Assistant réalisateur</b>	Chris Ulm		Rich McKain
<b>Script</b>	Lorne Lanning	<b>Programmation</b>	Matt Aldridge
	Chris Ulm		John Burk
<b>Concepteur du son/Compositeur</b>	Michael Bross		Ryan Ellis
<b>Conception du jeu</b>	Lorne Lanning		Marke Pedersen
	Jeff Brown		Iain Morton
	Mark Ahlin		Charles Bloom
	Rob Brown		Bernd Kreimeier
	Ivan Power		Thatcher Ulrich
	Dan Kading		Jason Wood
	Jessica Elliott		Marc Hernandez
	Trevor Vass		Dave Moore
<b>Environnements temps réel et effets</b>	Rob Brown		Aaron Pfeiffer
	Mark Ahlin		Jonathan Blow
	Ivan Power		Eric Yiskis
	Rajeev Nattam		Craig Ewert
	Aimee Smith		David Goodhue
<b>Animation</b>	Sean Miller		David Bright
	Kyo Ladopoulos		

Un grand merci tout spécial à nos familles et nos amis. Ce projet n'aurait jamais pu voir le jour sans leur amour et leur soutien inconditionnels.

**Assistants de production** Josh Heeren  
Christopher Leonard  
Renee Metzler  
Kyndra Kading  
**Assurance qualité**  
**Vice président, département financier et juridique** Ava Arsaga

**Administrateur système en chef** Eli Rodriguez  
**Dir. des ressources humaines & Administration** Michael Reifers  
**Directeur des services créatifs** Cathy Johnson  
**Directeur marketing** Jenny Shaheen  
**Équipe de support** Tiffany Aasen  
Randy Hicks  
Kristin Inman  
David Linfield  
Janet Miller  
David Rothman  
Ericka Shawcross  
Jennifer Shong  
Bonnie Teuton  
Erik Tweedie

**Support additionnel** Katie Canada  
Mary Hicks  
Nick Konkle  
Carrie McBride

**VOIX DES PERSONNAGES**  
**Abe, Munch, Alf Mudokons, Humphrey, Irwin, Fuzzles, Interns, Sligs, Big Bro Sligs** Lorne Lanning  
**Le valet de Lulu, Big Raisin, "Tex" Glockstar, Glukkon** Sean Miller

**Lulu, Glukkon, Fuzzle, Vykker, Mudokon** Michael Bross  
**Public de la salle de ventes aux enchères** Oddworlders

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :**  
David Wexler, Don Pangburn, Dawn Reyling, Susan Taylor ; Tommy Tallarico & Joey Kuras, Ellen Meijers-Conception du son supplémentaire ; Josh Gabriel, David Emrich ; Denise V. Berg et Sara Anderson chez Wyndham Hannaway & Assoc. ; B.D. Fox ; RFX, Inc. ; Brian Gorn chez Motion Media ; Brian Fujikane et Matt Pridde chez Multiple Zones ; Ed Fries, Seamus Blackley ; tous nos fans dévoués et loyaux qui ont patiemment attendu ce jeu.

**Support additionnel sur Munch :** Shawnalee Anderton, Christophe Chaverou, John Cooke, Ingrid Hemesath, Jennifer Mitchell, Paul O'Connor, Gerilyn Wilhelm, Jennifer Young

## MICROSOFT

**Directeur de programmation & chef de projet** Steve Schreck  
**Dir. de programmation** Chris Kimmell  
**Conception du jeu** Troy Duniway  
**Programmeurs** Jesse Janosov  
Andrew Farrier  
Phil Teschner  
Steve Lacey  
Mike Lyons  
James Mayo  
Todd Cody  
Andrew Franklin  
Michelle Gamboa Stenson  
Patrick Hui  
Mike Jones  
Sean Kellogg  
Steve Larson  
Ian Latham  
Justin Maloney  
Jason Richert  
Steve Robinson  
Marc Watkins  
Keith Cirillo  
Tom Brush  
Chris Lassen  
Jeannie Voirin  
Chris Cocks

**Chef testeur** Ramon Romero  
**Testeurs** Jennifer Bixler  
Eric Straub  
Douglas M. Martin

**Rédaction du manuel**  
**Éditeur du manuel** Greg Ward  
**Mise en page du manuel** John O'Sullivan  
Niamh Bulter  
Steve Belton  
Jean-Philippe Chassagne  
Cillian Gibbons

**Direction du marketing** Jeff Koontz  
**Spécialiste du test** John Lange  
**Localisation** Jacqueline Ryall  
**Ed Ventura**  
**Directeur du programme**  
**Directeur du studio**  
**Directeur du test**

**Équipe de Dublin**

**Remerciements spéciaux de Microsoft**

## Garantie limitée pour le ludiciel Xbox ("Jeu") acheté aux États-Unis et au Canada

### Garantie :

Microsoft Corporation ("Microsoft") garantit au consommateur d'origine ayant acquis une copie du Jeu, que le Jeu fonctionnera correctement sous ses aspects essentiels conformément aux informations du manuel fourni, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition. Si vous détectez un problème avec le Jeu pendant la période de quatre-vingt-dix jours (90) couverte par la garantie, votre détaillant est chargé de réparer ou de remplacer le Jeu, la décision lui appartenant, sans frais conformément au processus identifié ci-dessous. La présente garantie limitée : a) ne s'applique pas aux personnes qui font l'acquisition d'une copie du Jeu dans un but professionnel ou commercial et (b) s'annule si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'une mauvaise manipulation ou d'un usage impropre.

### Retours dans les quatre-vingt dix (90) jours.

Les demandes d'utilisation de la garantie doivent être effectuées auprès du détaillant auquel vous avez acheté le Jeu. Retournez le Jeu à votre détaillant accompagné d'une copie de la preuve d'achat initial ainsi qu'une explication des difficultés rencontrées avec le Jeu. Le détaillant a le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti pendant la période restante de la période de garantie originale ou trente (30) jours à compter de la date de la preuve d'achat, selon la période d'option la plus longue. Si pour une raison quelconque, le Jeu ne pouvait pas être ni réparé ni remplacé, vous serez alors en droit d'être remboursé des dommages directs (et aucun autre) uniquement jusqu'à concurrence du prix que vous aurez payé pour le Jeu. Les options susmentionnées (réparation, remplacement ou dommages limités) sont votre seul recours.

### Limites.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie expresse ou statutaire, condition ou obligation et aucune autre garantie, quelle qu'en soit la nature, ne peut être imposée à Microsoft, ses revendeurs ou ses fournisseurs. Toute garantie implicite applicable à ce Jeu ou au support dans lequel le Jeu est incorporé est limitée à une période de quatre-vingt-dix (90) jours telle que décrite ci-dessus. **DANS LA MESURE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LOI, MICROSOFT, SES DÉTAILLANTS ET SES FOURNISSEURS NE SERONT PAS RESPONSABLES POUR TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, INCIDENT, PUNITIF, INDIRECT OU ACCESSOIRE DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU JEU. LES DISPOSITIONS CI-DESSUS S'APPLIQUENT MÊME SI TOUT RECOURS ÉCHOUE À SATISFAIRE SON OBJECTIF.** Si vous résidez dans un État/Province qui n'autorise pas de limites à la durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion et/ou les restrictions aux dommages accessoires/indirects, ces limites et/ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits légaux spécifiques. Vous pouvez détenir d'autres droits, variables d'un état ou d'une juridiction à l'autre.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft :

Xbox Product Registration  
Microsoft Corporation  
One Microsoft Way  
Redmond, WA 98052-9953 USA

Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX. Utilisateurs TTY : 1-866-740-XBOX

## PROFITEZ DES ASTUCES QUI VOUS DONNERONT UNE LONGUEUR D'AVANCE SUR LE JEU !

**Conseils de jeu Xbox automatisés :** disponibles 7 jours sur 7, 24 heures sur 24, jours fériés compris.

- Aux États-Unis, appelez le 1-900-933-TIPS. 0,95 \$ (US)/minute.
- ou au Canada, appelez le 1-900-561-HINT. 1,50 \$ (canadien)/minute.

**Conseils de jeu Xbox en direct :** disponibles 7 jours sur 7, de 6 h 00 à 22 h 00 (heure du Pacifique), jours fériés compris.

- Aux États-Unis, appelez le 1-900-933-TIPS. 1,40 \$ (US)/minute.
- ou au Canada, appelez le 1-900-561-HINT. 1,50 \$ (canadien)/minute.

**Important :** Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir l'autorisation de vos parents avant de composer un numéro facturé à l'utilisation. Des frais pour appel interurbain ou local peuvent être applicables. Il incombe au client la responsabilité de vérifier avec la compagnie de téléphone si des frais additionnels seront facturés. L'autorisation doit être octroyée par le responsable de la facture de téléphone. Les prix peuvent faire l'objet de modification sans préavis. Le service peut ne pas être disponible dans toutes les zones. Cette ligne nécessite l'utilisation d'un téléphone à boutons-poussoirs. La durée de l'appel est déterminée par l'utilisateur. Les messages peuvent faire l'objet de modification sans préavis.

**Support technique des jeux :** disponible 7 jours sur 7, 24 heures sur 24, jours fériés compris.

- Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX. Utilisateurs TTY : 1-866-740-XBOX.
- Au Mexique, appelez le 001-866-745-83-12. Utilisateurs TTY : 001-866-251-26-21.

**Remarque :** les conseils de jeu ne sont pas disponibles au 1-800-4MY-XBOX. Vous devez appeler les lignes des conseils de jeu Xbox automatisés ou en direct pour obtenir des conseils, des suggestions ou des codes.

Pour de plus amples informations, rendez-nous visite à l'adresse suivante [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la fourniture de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

(c) 2001 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, Xbox, et les logos Xbox sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.



Utilisez Bink Video. (c) 1997-2001 par RAD Game Tools, Inc.