

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

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

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur.

QU'EST-CE QUE LE SYSTÈME DE CLASSIFICATION PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SOMMAIRE

LANCEMENT	4	ATTAQUES FURTIVES.....	18
- Installation	4	UTILISATION DES ARMES	19
- Désinstallation	4	EXPLOSIFS	20
- Commencer une partie.....	4	EQUIPEMENT	20
COMMANDES PAR DEFAUT	5	ENNEMIS	21
MENU PRINCIPAL	6	- Comportement général	21
OPTIONS	7	- Niveau d'alerte	22
PROFILS	8	- Personnel ennemi	23
MENU CAMPAGNE	8	CONFIGURATION	
CAMPAGNE COMMANDOS.....	9	MULTIJOUEUR	24
- Briefing	9	- Profils du Champ de bataille ..	25
UNITES COMMANDOS STRIKE		- Créer et rejoindre des parties ..	25
FORCE	10	- Menu Recherche normale	26
ECRAN DE JEU	13	- Créer une partie	26
CARTE TACTIQUE	14	CREATION D'UNE PARTIE	
MENU PAUSE	14	MULTIJOUEUR	26
SAUVEGARDER	15	MODES DE JEU MULTIJOUEUR..	27
TACTIQUE/CONSEILS.....	15	CREDITS	30
- Généralités	15	- Pyro Studios	30
- Furtivité.....	15	- Eidos.....	34
- Action	17		

LANCEMENT

INSTALLATION

Pour installer Commandos Strike Force, insérez le disque du jeu dans votre lecteur.

Le programme d'installation devrait démarrer après quelques secondes. Si celui-ci n'apparaît pas après l'insertion du disque, double-cliquez sur l'icône Poste de travail puis sur l'icône du DVD-ROM pour lancer le programme d'installation.

Suivez ensuite les instructions des messages qui s'affichent à l'écran pour mener à bien l'installation.

- ou -

- Cliquez sur Démarrer.
- Choisissez la fonction "Exécuter..." dans le menu qui s'affiche.
- Saisissez d:\setup dans la case prévue à cet effet (d: désigne votre lecteur de DVD-ROM).
- Cliquez sur OK pour lancer le programme d'installation.
- Lorsque cela vous est demandé, choisissez l'emplacement et le répertoire dans lequel vous souhaitez installer le jeu.

Par défaut, ce répertoire est C:\Program Files\Eidos\Pyro Studios\Commandos Strike Force. Vous avez également la possibilité de choisir votre propre répertoire d'installation. Cliquez sur le bouton Lisez-Moi pour obtenir des informations importantes sur Commandos Strike Force.

DESINSTALLATION

Pour désinstaller Commandos Strike Force, depuis votre bureau, cliquez sur Démarrer → Tous les programmes → Eidos → Pyro Studios → Commandos Strike Force → Désinstaller Commandos Strike Force.

Lorsqu'une invite vous demande de confirmer la désinstallation, cliquez sur "Oui" pour supprimer Commandos Strike Force de votre ordinateur.

COMMENCER UNE PARTIE

Une fois l'installation terminée, cliquez sur "Jouer à Commandos Strike Force" pour ouvrir l'écran de lancement et commencer une partie. Pour commencer à jouer ultérieurement, insérez le disque dans votre lecteur de DVD-ROM. Au bout de quelques secondes, le programme d'exécution automatique ouvre l'écran de lancement de Commandos Strike Force.

- Cliquez sur le bouton de lancement pour commencer une partie.

- ou -

• Cliquez sur Démarrer → Tous les programmes → Eidos → Pyro Studios → Commandos Strike Force → Jouer à Commandos Strike Force. Cliquez sur le bouton Quitter pour quitter le jeu.

COMMANDES PAR DEFAUT

COMMANDES DANS LES MENUS

Action	Bouton
Menu pause	Echap
Sélectionner un élément du menu	Touches fléchées (haut / bas)
Confirmer la sélection	Entrée
Annuler / revenir au menu précédent	Echap

COMMANDES

Action	Bouton
Avancer	Z
Reculer	S
Regarder / viser	Souris ou touches fléchées
Déplacement latéral gauche	Q
Déplacement latéral droit	D
S'accroupir / se relever	C
Sauter	Espace
Courir	Maj gauche
Action - parler / interagir / ouvrir une porte	F

COMMANDES EN COMBAT

Action	Bouton
Tirer avec l'arme principale	Bouton gauche de la souris
Zoom	Bouton droit de la souris
Recharger l'arme principale	R
Utiliser un objet / une arme secondaire	Alt gauche
Sélectionner l'arme principale	Touche & ou molette de la souris vers le haut / bas
Sélectionner un objet / une arme secondaire	Touche é

AUTRES COMMANDES

Action	Bouton
Vue à la 3e personne	E
Changer de personnage	Tab
Carte tactique	Entrée
Utiliser une trousse de soin	H
Afficher les objectifs	A
Utiliser les jumelles	Bouton droit de la souris

COMMANDES MULTIJOUEUR

Action	Bouton
Parler	P ou bouton central de la souris
Chat	F1
Chat en équipe	F2
Chat avec cible	F3
Interroger	F

MENU PRINCIPAL



Avant toute chose, il est recommandé de vérifier vos paramètres. Vous pouvez configurer les paramètres Commandes, Graphismes, Son et Jeu dans le menu Options.

Revenez ensuite au menu principal et faites votre choix entre Campagne Commandos et Champ de bataille en ligne (pour les parties multijoueur). Une fois la Campagne Commandos sélectionnée, vous devez créer votre profil.

OPTIONS



Il est possible de régler les options suivantes :

Commandes

Vous pouvez modifier la configuration des commandes. Vous pouvez également rétablir les commandes par défaut à tout moment. Cliquez sur Sauvegarder lorsque la configuration vous convient.

Graphismes

Qualité graphique : choisissez l'une des configurations prédéfinies ou créez-en une personnalisée. Cliquez sur Automatique pour que le jeu vous propose une configuration optimale.

Mode graphique : faites votre choix parmi les différentes résolutions disponibles.

Luminosité : réglez la luminosité de l'écran.

Grain : appliquez un filtre pour atténuer le grain.

Avancées : réglez les options graphiques avancées.

Son

Musique : réglez le volume de la musique.

Effets sonores : réglez le volume des effets sonores.

Sortie : choisissez entre une sortie audio Stéréo, Casque, Dolby Surround, Dolby Digital 5,1 ou Mono.

Réverbération : activez (OUI) ou désactivez (NON) l'écho.

Jeu

Sous-titres : activez (OUI) ou désactivez (NON) les sous-titres.

Inverser axe : inversez l'axe vertical.

Souris : réglez la sensibilité de la souris.

Chat vocal : activez (OUI) ou désactivez (MUET) le chat vocal (multijoueur uniquement).



PROFILS

Avant de commencer à jouer, vous devez créer un nouveau profil. Sélectionnez NOUVEAU et saisissez votre pseudo.

Pour supprimer un profil, sélectionnez celui que vous désirez supprimer et cliquez sur EFFACER.

MENU CAMPAGNE



Lancer mission

Commencez une nouvelle mission ! Après avoir sélectionné une mission, choisissez le niveau de difficulté.

Charger partie

Chargez une campagne préalablement sauvegardée.

Bonus

Découvrez les bonus de CSF.

CAMPAGNE COMMANDOS

Briefing

Plusieurs opérations militaires peu orthodoxes ont été mises en place pour faire face à la menace nazie qui plane sur l'Europe. Pour tenter de vaincre l'armée hitlérienne apparemment invincible, des régiments commandos sont formés. Ces petites unités de combat sont capables de s'infiltrer en territoire ennemi, de récupérer des informations, de mener des opérations de sabotage et même de harceler l'ennemi derrière ses propres lignes !

Vous êtes à la tête d'une unité Commando Strike Force. Vos missions vous mèneront en France, en Norvège et en Russie. Les membres de votre commando d'élite : le colonel George Brown (l'espion), le capitaine Francis O'Brien (le béret vert) et le lieutenant William Hawkins (le tireur d'élite). A votre disposition, un véritable arsenal, sans oublier les actions et compétences propres à chacun de vos hommes. Vous devrez passer d'un commando à l'autre et utiliser leurs compétences à bon escient pour parer à toutes les situations.

Pour mener à bien les missions qui vous attendent, vous devrez prendre d'assaut et défendre des positions stratégiques, saboter des installations ennemies et soutenir les opérations des troupes alliées.

RAPPORT D'EVALUATION DE L'OFFICIER EN CHARGE



NOM : Brown, George DATE DE NAISSANCE : 29 décembre 1898
 LIEU DE NAISSANCE : Inconnu
 TAILLE : 1,85 m
 POIDS : 76 kg

GRADE : Colonel

COMPAGNIE : Unité Commando Strike Force

TYPE DE RAPPORT :

Confidentiel

RAPPORT : Hiver

SPECIALITES :

Opérations sous couverture

Déguisement

Infiltration

Langues

Strangulation

Pistolet équipé d'un silencieux

FONCTION :

Commander une unité d'élite Commando Strike Force lors d'opérations spéciales en France, en Norvège et en Russie.

MEDAILLES / RECOMPENSES : Non disponible

TRAITS DE PERSONNALITE :

Meneur d'hommes

Tempérament pondéré et esprit analytique

Charismatique et persuasif

ORIGINES :

AUCUNE INFORMATION

COMMENTAIRES :

Le grade élevé du colonel, son esprit tactique et son talent pour le commandement font de lui le candidat idéal pour prendre la tête de l'unité Commando Strike Force. Sa discrétion et sa maîtrise des langues lui permettent de s'infiltrer en territoire ennemi et de neutraliser des cibles sans attirer l'attention. Vêtu d'un uniforme nazi, et grâce à son aisance en allemand et à son étonnante capacité à s'approprier les caractéristiques d'autrui, Brown est capable d'infiltrer les rangs ennemis afin de récupérer de précieux renseignements sur leurs plans et positions stratégiques. Ces qualités sont un atout inestimable pour le succès de la campagne. Bien que nous n'en sachions que très peu sur le passé de Brown, une chose est sûre : son seul et unique objectif est de terrasser la menace nazie, à tel point qu'il semble en faire une affaire personnelle.

OFFICIER : GENERAL DE BRIGADE

W. Montague Smith

RAPPORT D'EVALUATION DE L'OFFICIER EN CHARGE



NOM : O'Brien, Francis DATE DE NAISSANCE : 17 juin 1910
 LIEU DE NAISSANCE : New York, Etats-Unis
 TAILLE : 1,89 m
 POIDS : 89 kg

GRADE : Capitaine

COMPAGNIE : Unité Commando Strike Force

TYPE DE RAPPORT :

Confidentiel

RAPPORT : Hiver

SPECIALITES :

Armes de combat rapproché

Armes lourdes

Combat à mains nues

FONCTION :

Membre d'une unité Commando Strike Force sous mes ordres pour des missions spéciales en France, en Norvège et en Russie.

MEDAILLES / RECOMPENSES :

A reçu la George Cross pour acte de bravoure durant l'évacuation de Dunkerque. Lorsque son escouade s'est retrouvée encerclée par les troupes nazies, le capitaine O'Brien a lancé une attaque suicide. L'escouade est parvenue à atteindre la plage et à s'échapper.

TRAITS DE PERSONNALITE :

Grand sang froid, même dans les situations extrêmes

Force physique hors du commun

Grande endurance

Analyse des situations

ORIGINES :

A la mort de sa mère, le jeune Francis, né de père inconnu et alors âgé de trois ans, est placé sous tutelle de l'Etat à l'orphelinat St Mary. Au bout de quelques années, les sœurs deviennent sa véritable famille. Une discipline de fer et des études poussées permettent de révéler son intelligence supérieure et sa force physique extraordinaire. Cette éducation rigide explique en grande partie l'homme que Francis est devenu. Il reste à l'orphelinat jusqu'à son dix-huitième anniversaire. Son excellent niveau scolaire lui permet d'obtenir une bourse à l'université de Columbia. Diplômé en ingénierie, Francis entame alors une brillante carrière à des postes importants. De par son métier, il visite de nombreuses villes européennes, dont Paris et Berlin. En 1939, sa vie prend un tournant inattendu. Les Nazis envahissent la Pologne. Ressentant l'appel du devoir mais ne pouvant combattre dans les rangs de l'armée américaine, Francis rejoint ceux du Corps des ingénieurs britanniques.

Lorsque son escouade se retrouve encerclée par les troupes nazies, il lance une attaque suicide. L'escouade parvient à atteindre la plage indemne et à s'échapper. De retour en Angleterre, ses compétences sont reconnues et il intègre l'unité Commando.

COMMENTAIRES :

O'Brien a terminé son entraînement spécial avec brio. Il sera sans aucun doute un membre indispensable des forces spéciales. Sa force, physique et mentale, surpasse de loin celle de tous les hommes que j'ai pu rencontrer au cours de ma carrière d'officier. C'est par conviction qu'il a rejoint l'armée. De nature froide et calculatrice, c'est un soldat jusqu'au bout des ongles. Il est là par devoir et entend faire ce qui est nécessaire pour vaincre l'ennemi qui nous menace.

OFFICIER : GENERAL DE BRIGADE

W. Montague Smith

RAPPORT D'ÉVALUATION DE L'OFFICIER EN CHARGE



NOM : Hawkins, William DATE DE NAISSANCE : 11 janvier 1914
 LIEU DE NAISSANCE : Londres, Royaume-Uni
 TAILLE : 1,82 m
 POIDS : 76 kg

GRADE : Lieutenant COMPAGNIE : Unité Commando Strike Force

TYPE DE RAPPORT : Confidentiel SPECIALITES : Fusil de précision Grande précision et rapidité de tir
 Rapport : Hiver Excellent nageur Lancer de poignards

FONCTION : Membre de l'unité Commando Strike Force sous mes ordres pour des missions spéciales en France, en Norvège et en Russie.

MEDAILLES / RECOMPENSES : Non disponible

TRAITS DE PERSONNALITE : Imperturbable lorsqu'il tient un fusil de précision
 Excellente vue et étonnante capacité à repérer ses cibles
 Ne connaît pas la peur

ORIGINES : William Hawkins naît dans une famille pauvre de l'est londonien. Il passe son enfance à essayer de rapporter un peu d'argent à sa famille et développe ainsi rapidement une étonnante capacité à se fondre dans le décor et à faire les poches des plus riches (c'est-à-dire, de son point de vue, de presque tout le monde). Son père, lui, braconne du gibier en Essex afin de subvenir aux besoins familiaux. Lorsque William a 11 ans, son père l'emmène à une de ses parties de braconnage. Un fusil de chasse et cinq balles plus tard, il constate, stupéfait, l'extraordinaire talent de tireur de son fils. Les années suivantes, père et fils passent de nombreuses heures à affiner les aptitudes de William et à profiter du gibier braconné sur le domaine de riches propriétaires d'un manoir du XVIIe siècle. Mais un beau jour, le père de William est pris alors qu'il tente de s'enfuir après l'une de ces fameuses "parties de chasse". Plutôt que de le remettre à la police, les propriétaires demandent à voir son fils dont, avouent-ils, ils surveillaient les progrès à la carabine. Devant eux, William fait preuve de ses talents de tireur sur une cible placée sur un chêne à plus de 100 mètres de distance. Etonnés par sa dextérité, ils demandent alors à William et à son père si le jeune garçon peut les accompagner dans une expédition en Afrique, où ses prouesses pourraient faire merveille. Entre 1930 et 1939, William participe à de nombreuses expéditions de par le monde. Ses aptitudes au tir lui sauvent de nombreuses fois la vie, ainsi que celle de ses nouveaux amis. Ses voyages le conduisent ainsi dans l'Himalaya, dans la jungle de Bornéo et à Madagascar. Toujours sur le fil du rasoir, il manque de perdre la vie à plusieurs reprises. Il fait notamment une chute spectaculaire lors de l'ascension sans filin d'une paroi rocheuse en Tanzanie. Il retourne chez lui au début de la guerre en 1939. Sa soif de voyages et son enthousiasme le mènent bien vite sur un chemin très particulier. Il décide en effet de rejoindre l'armée, en expliquant simplement que "ça a l'air sympa".

COMMENTAIRES : Un individu en quête de sensations fortes et quelque peu immature. Sa propre vie lui importe peu et il n'hésite pas à se mettre en danger pour protéger ses camarades lors des exercices en équipe. Malgré son esprit indépendant, sa maîtrise parfaite du fusil de précision et du poignard et ses compétences sur le terrain en font un élément de choix pour cette unité. Il sera particulièrement efficace lorsqu'il s'agira d'éliminer l'ennemi sans divulguer sa position. Hawkins est parfois imprévisible et a récemment été rappelé à l'ordre pour avoir abattu un pigeon juché sur le toit de la jeep dans laquelle se trouvait le général. Mon opinion est qu'il a rejoint nos rangs pour ressentir le grand frisson et ne prend pas ce qu'il fait au sérieux. Nous ne devons pas pour autant ignorer ses compétences.

OFFICIER : GENERAL DE BRIGADE

W. Montagne-Smith

ECRAN DE JEU



Les différents éléments de l'écran de jeu permettent d'anticiper les menaces que vous devez affronter, de localiser les cibles de la mission en cours, de savoir quelles sont les armes disponibles et enfin de garder un œil sur la santé et l'endurance de vos hommes.



Radar : le radar vous fournit des informations sur votre environnement dans un rayon d'environ 18 mètres. L'ennemi est capable de vous repérer à 15 mètres. De ce fait, vous les localiserez sur votre radar avant qu'ils ne vous voient.

Le radar indique également la position de vos alliés (en bleu), des points de contrôle et des objectifs. La portée du radar augmente lorsque vous utilisez les jumelles.

Les objectifs qui se trouvent sur un même niveau s'affichent en gras sur le radar. S'ils sont sur différents niveaux, ils s'affichent en plus clair.



Réticule/viser : utilisez le réticule ou le viseur de vos armes pour mettre vos cibles en joue. Un indicateur apparaît à l'écran lorsque vous tenez un poignard ou une corde de piano et un réticule s'affiche automatiquement lorsqu'une arme à feu est sélectionnée.

Le réticule/viser vous montre qui sont vos ennemis et vos alliés selon un code de couleurs (jaune/rouge pour les ennemis et bleu/vert pour les alliés). Si vous ne visez personne, le réticule/viser reste blanc.



Trousses de soins : indique le nombre de trousses de soins en votre possession.

Arme secondaire/objet sélectionné(e) : affiche l'arme/objet sélectionné(e) et précise le nombre d'unités en votre possession.

Arme sélectionnée : affiche l'arme sélectionnée et le nombre de munitions correspondantes dont vous disposez.



Personnage sélectionné : représente le commando que vous incarnez.

Posture : indique la posture de votre commando (accroupi ou debout).

Santé : indique l'état de santé de votre commando.

Endurance : représente l'endurance de votre commando.



Encadré : contient des informations sur les événements relatifs au déroulement de la mission. Il peut s'agir d'ajout et modification d'objectifs, d'objectifs atteints, d'arrivée des renforts, de changement de contexte lors d'une action, d'explosions, de désamorçage d'explosifs et de messages des alliés.

Cette fenêtre affiche également des conseils sur les différentes actions disponibles dans la zone où vous vous trouvez. Lorsqu'un changement est annoncé dans l'encadré, les cibles apparaissent automatiquement sur votre radar.

Objectif chronométré : dans certaines missions, un compte à rebours apparaît au-dessus du radar. Vous échouez si le chrono arrive à zéro.

CARTE TACTIQUE

Appuyez sur la touche **ENTREE** pour afficher la carte tactique.

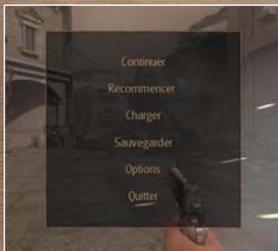
La carte tactique vous permet de situer votre position, celle de vos objectifs de mission et celle de vos cibles. Utilisez les touches fléchées gauche et droite pour parcourir vos objectifs.



Vous pouvez aussi utiliser la touche **TAB** pour parcourir les écrans de résumé.

MENU PAUSE

A tout moment, appuyez sur **Echap** pour mettre le jeu en pause et afficher le menu Pause. A partir de ce menu, vous pouvez sauvegarder votre partie et modifier les options de jeu.



CONTINUER :
RECOMMENCER :
CHARGER :

reprenez la mission en cours.
recommencez la mission en cours.
chargez une partie préalablement sauvegardée.

SAUVEGARDER :

sauvegardez votre progression dans la mission en cours.

OPTIONS :
QUITTER :

modifiez les options de jeu.
quittez la mission en cours.

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder votre partie, appuyez sur la touche **Echap** et sélectionnez Sauvegarder. Pour écraser une sauvegarde, double-cliquez sur celle que vous voulez écraser. Remarque : si vous choisissez OUI lorsqu'un message vous demande de confirmer l'écrasement, vous écraserez l'ancienne sauvegarde. Une fois les données écrasées, il est impossible de les récupérer.

Vous pouvez utiliser la touche **F5** pour effectuer une sauvegarde rapide. Appuyez sur **F9** pour charger une sauvegarde rapide.

TACTIQUE/CONSEILS

Dans certaines missions, vous pouvez incarner un ou deux membres de votre unité.

Choisissez judicieusement vos hommes car vos décisions tactiques ont une influence sur l'issue de ces missions.

Vous pouvez également choisir l'ordre dans lequel accomplir vos objectifs de mission. Ainsi, pour interrompre la progression d'une colonne de chars nazis en route vers un Stalingrad en ruine, vous pouvez tirer parti des avantages tactiques offerts par le scénario (accumuler les explosifs, profiter des passages étroits pour monter des embuscades, etc.). Vous décidez où, quand et comment attaquer l'ennemi.

Généralités

Courir

Pour courir, appuyez sur **MAJ GAUCHE** tout en avançant. Lorsque vous courez, vous perdez de l'endurance. Vous ne pouvez donc pas tenir très longtemps à vive allure.

Interaction

Lorsque vous vous trouvez à proximité d'un personnage ou d'un objet interactif, un message indiquant la nature de l'interaction ou de l'action s'affiche. Appuyez sur la touche **F** pour lancer l'interaction/l'action.

Furtivité

La furtivité est indispensable à la réussite de certaines missions dans chaque campagne. Il existe de nombreux moyens de ne pas vous faire repérer :

S'accroupir

En vous accroupissant et en avançant lentement, vous êtes moins facilement repérable par l'ennemi. Pour vous accroupir, appuyez sur la touche **C**. Cette posture vous permet également de vous protéger pendant les combats. N'oubliez pas que, lorsque vous êtes accroupi, vous pouvez courir jusqu'à une position à couvert puis vous accroupir de nouveau automatiquement lorsque vous vous arrêtez.



Vue à la 3e personne

Cette vue est utile pour observer les alentours lorsque vous êtes à couvert. Vous pouvez ainsi observer votre ennemi sans vous faire repérer. Appuyez sur la touche **E** et déplacez la souris pour modifier l'angle de vue.

Vue "serrure"

Tous vos commandos peuvent regarder à travers le trou d'une serrure. Lorsque vous êtes devant une porte, regardez vers le bas ou accroupissez-vous : un message contextuel apparaîtra alors. Appuyez sur la touche **F** pour passer en mode vue "serrure". Appuyez sur la touche **F** à nouveau pour quitter cette vue.

Jumelles

Celles-ci vous permettent de scruter les alentours. Cliquez sur le bouton droit de la souris pour les utiliser (Remarque : le clic droit active le zoom de l'arme si celle que vous avez sélectionnée en possède un).

Attaque furtive

Le mode Attaque furtive (expliqué en détail dans la rubrique "Attaques furtives" en page 18) vous permet d'éliminer des ennemis silencieusement, sans vous faire repérer.

Déguisement

Vous pourrez vous déguiser pendant vos missions. Les déguisements peuvent être utilisés pour pénétrer en territoire nazi sans vous faire repérer, vous infiltrer dans les rangs ennemis, obtenir des renseignements et donner des ordres contradictoires aux soldats ennemis.

Au début du jeu, vous ne disposez d'aucun déguisement. Votre première tâche est donc de vous en procurer un.

Le colonel Brown (votre espion) ne peut transporter qu'un seul déguisement en plus de son propre uniforme. Plus l'uniforme qu'il porte est associé à un haut grade, plus sa liberté de mouvement est grande. Les officiers peuvent démasquer votre espion lorsqu'il se trouve à proximité d'eux. Ainsi, les officiers de la Gestapo lui tireront dessus s'il s'approche trop près, même s'il porte un déguisement.

Par défaut, le colonel Brown porte son propre uniforme, sauf lorsqu'un déguisement lui est attribué en début de mission. Il peut alterner à tout moment entre son propre uniforme et le déguisement qu'il transporte.

Remarque : vous ne pouvez tromper que les soldats de grade inférieur à celui du déguisement que vous portez.

Faire diversion

Certains objets vous permettent de détourner l'attention des soldats ennemis. Cela s'avère particulièrement utile lorsque vous devez pénétrer dans des bâtiments ou vous déplacer en territoire ennemi sans attirer l'attention.



Pièces : lancez une pièce pour provoquer un bruit qui détournera l'attention de l'ennemi. Celui-ci quitte alors son poste pour aller voir d'où provient le bruit. Par contre, si l'ennemi vous observe lorsque vous lancez une pièce, il ne se retournera pas.

Cigarettes : utilisez-les pour attirer un ennemi. Si vous posez un paquet sur le sol, il s'approchera pour le ramasser, vous laissant le temps d'arriver par derrière pour l'éliminer silencieusement ou passer sans vous faire remarquer. Pour lancer ou poser un objet, appuyez sur la touche **ALT GAUCHE**.

Nager

Nagez sous l'eau pour infiltrer des zones sans attirer l'attention et ainsi surprendre l'ennemi ou atteindre des accès dissimulés sous la surface. Le temps que vous pouvez passer sous l'eau dépend des caractéristiques physiques de votre commando.

Action

La discrétion ne suffisant pas toujours pour mener à bien une mission, une bonne puissance de feu vous permettra de venir à bout de vos adversaires. Voici les armes dont vous disposez :

Grenades

Les grenades sont efficaces contre tous les types de cibles, qu'elles soient blindées ou non. Elles sont particulièrement efficaces contre les groupes d'ennemis. Pour lancer une grenade (une fois sélectionnée comme objet secondaire en utilisant la touche **é**), appuyez sur la touche **ALT GAUCHE**. Plus vous maintenez la touche **ALT GAUCHE** enfoncée, plus la grenade sera lancée loin.

Lance-grenades : capitaine O'Brien (béret vert) uniquement.

Le lance-grenades s'utilise de la même façon que les grenades mais offre une plus grande précision. Le réticule permet en effet de viser une cible. Pour tirer, sélectionnez le lance-grenades à l'aide de la touche **é** et appuyez sur la touche **ALT GAUCHE**.

Fusil de précision : William Hawkins (tireur d'élite) uniquement.

Le fusil de précision vous permet d'éliminer des ennemis spécifiques sans révéler votre position. Le réticule possède un zoom amélioré qui nécessite quelques instants pour se stabiliser. Pour ce faire, le tireur doit retenir son souffle (touche **ALT GAUCHE** lorsque vous regardez par la lunette).

Arme double : capitaine O'Brien (béret vert) uniquement.

Transportez deux armes à la fois, afin de disposer d'une puissance de feu constante.

Armes montées sur véhicules

Ces armes infligent des dégâts considérables.

Armes montées au sol

Ces armes infligent des dégâts considérables.

Grenades à gaz

Ces grenades libèrent un gaz toxique qui décime les rangs ennemis. Attention, le gaz est tout aussi nocif pour vos hommes.

Masque à gaz

Le masque à gaz protège vos hommes en cas d'attaque au gaz.

Grenades fumigènes

Les grenades fumigènes créent un épais mur de fumée qui obstrue la vision de l'ennemi et le fait suffoquer.

ATTAQUES FURTIVES

Chacun de vos hommes dispose d'attaques furtives qui lui permettent d'éliminer des ennemis en toute discrétion.

Commando	Techniques d'attaques furtives
Colonel Brown (espion)	<p>Corde de piano : sélectionnez la corde de piano. Approchez-vous silencieusement d'un ennemi par derrière et appuyez sur la touche F lorsque vous êtes assez proche pour l'étrangler.</p> <p>Pistolet avec silencieux : ce pistolet fonctionne de la même façon qu'un pistolet ordinaire mais la détonation est assourdie.</p>
Capitaine O'Brien (bêret vert)	<p>Trancher la gorge : sélectionnez le poignard. Approchez-vous silencieusement d'un ennemi par derrière et appuyez sur la touche F lorsque vous êtes assez proche pour lui trancher la gorge.</p> <p>Poignarder : le poignard peut aussi être utilisé pour poignarder un ennemi. Toutefois, il faudra peut-être plusieurs coups avant de le tuer, ce qui peut lui permettre de donner l'alarme.</p>
Lieutenant Hawkins (tireur d'élite)	<p>Poignarder : sélectionnez le poignard. Approchez-vous silencieusement d'un ennemi par derrière et appuyez sur la touche F lorsque vous êtes assez proche pour le poignarder.</p> <p>Lancer un poignard : lancez un poignard dans la tête ou le torse d'un ennemi pour le tuer d'un coup. Si le poignard se plante dans sa jambe ou son bras, l'ennemi sera simplement blessé. Pour récupérer un poignard lancé, passez simplement dessus.</p>

UTILISATION DES ARMES

Vos hommes ne peuvent transporter qu'un nombre d'armes limité. Vous devrez donc choisir lesquelles prendre en fonction des besoins et compétences spécifiques de vos commandos. Chacun de vos hommes peut porter son arme propre et 1 ou 2 armes de moyen calibre. Seul le bêtret vert peut transporter une arme de moyen calibre et une arme lourde.

Utiliser les armes

Pour utiliser votre arme principale, cliquez avec le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**.

Pour utiliser votre arme secondaire/un objet, appuyez sur la touche **ALT GAUCHE**.

Viser

Selon l'arme sélectionnée, déplacer la souris permet de viser avec le réticule.

Fusil de précision

Lorsque vous incarnez le tireur d'élite, cliquez avec le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS** pour utiliser la lunette du fusil de précision. Celle-ci est plus stable lorsque vous êtes en position accroupie et lorsque vous reprenez votre souffle (en appuyant sur la touche **ALT GAUCHE**).

Recharger

Pour recharger, appuyez sur la touche **R**.

Changer d'arme

Utilisez la touche **&** pour sélectionner/parcourir/changer d'arme principale. Vous pouvez aussi utiliser la molette de la souris (le cas échéant).

Utilisez la touche **é** pour sélectionner/parcourir/changer d'arme secondaire.

Passer d'une arme à l'autre



Lorsque vous récupérez une nouvelle arme, fournie par l'armée ou trouvée sur un ennemi, l'icône de changement d'arme apparaît. Pour prendre la nouvelle arme, appuyez sur la touche **F**.

Remarque : lorsque vous prenez une nouvelle arme, vous posez celle dont vous étiez équipé.

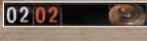
Armes montées

Au cours du jeu, vous trouverez de nombreuses armes montées au sol ou sur des véhicules. Pour les utiliser, appuyez sur la touche **F**.



EXPLOSIFS

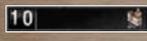
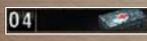
Les explosifs sont indispensables pour les missions de sabotage ou d'embuscade.

	Bombes ventouses : permettent de faire exploser des véhicules. La bombe explose quelques secondes après avoir été collée sur le véhicule.
	Mines antichars : ces mines peuvent être posées sur tous les types de sol et ne peuvent être repérées que par les soldats à pied (et non les véhicules). Sachez cependant qu'elles ne peuvent être enterrées que dans un sol meuble. Lorsque vous placez une mine, celle-ci apparaît sur votre mini-carte. Les mines explosent au contact des balles. <i>Remarque : les mines antichars ne sont pas disponibles dans toutes les missions.</i>
	Grenade : permet de détruire les chars, les half-tracks et les groupes de soldats ennemis. La grenade explose au bout de quelques instants.
	Cocktail Molotov : une fois lancé, il explose au moindre impact. Les cocktails Molotov sont très efficaces contre les véhicules et les soldats.
	Panzerfaust : les projectiles des panzerfausts perdent en vitesse et puissance après une courte distance.

EQUIPEMENT

Vous disposez d'un équipement tactique vous conférant un certain avantage sur vos ennemis.

	Grenade fumigène : la fumée dissimule les commandos à la vue de l'ennemi. En outre, ceux qui la respirent sont mis hors d'état de nuire pendant quelques secondes.
	Grenade à gaz : les grenades à gaz permettent d'anéantir un groupe d'ennemis en silence.
	Masque à gaz : pour mettre votre masque à gaz lors d'une attaque, sélectionnez-le à l'aide de la touche É et appuyez sur la touche ALT gauche .

	Cigarettes : permettent de détourner l'attention des gardes (lorsqu'ils les voient).
	Pièces : permettent de détourner l'attention des gardes (lorsqu'ils les entendent).
	Trousse de soins : permet de reprendre des forces. Vous pouvez récupérer plusieurs trousse de soins au cours d'une même mission et les utiliser lorsque c'est nécessaire. Elles peuvent également servir à soigner les alliés.

ENNEMIS

Il existe différents grades au sein de l'armée nazie : soldats, sous-officiers, officiers, généraux et agents de la Gestapo. Méfiez-vous également des sympathisants nazis parmi les civils !

Comportement général

Tous les soldats nazis peuvent vous voir, vous entendre, suivre vos traces, vous poursuivre, trouver des cadavres et donner l'alerte. Ils peuvent travailler, patrouiller ou être postés pour couvrir une zone. En cas d'alerte, certains ne quitteront pas leur poste, mais d'autres se dirigeront vers le lieu de l'alerte.

Vision

Ce que les ennemis voient dépend de la situation et de l'endroit où ils se trouvent. Ainsi, ils détecteront plus difficilement votre présence si vous êtes accroupi. Mais attention, certains ennemis sont plus vigilants que d'autres et arpentent leur secteur, attentifs à tout élément inhabituel.

Bruits

Lorsque vous faites du bruit (en courant, en tirant, etc.), l'ennemi vous repère plus facilement que lorsque vous agissez furtivement (en vous déplaçant en position accroupie, en utilisant un poignard ou une arme équipée d'un silencieux, etc.). Plus vous faites de bruit, plus vous risquez d'être repéré et de déclencher l'alerte.

Niveaux d'alerte

Lorsqu'un soldat ou un garde vous repère, ou que l'alerte est donnée, les ennemis passent par plusieurs niveaux d'alerte avant de revenir au niveau Normal.



Niveau Normal

Les gardes vaquent à leurs occupations habituelles. Si quelque chose de suspect attire leur attention, ils deviennent méfiants et un chronomètre apparaît au-dessus de leur tête.



Niveau Soupçons

Lorsque le chronomètre s'affiche, vous devez faire en sorte que tout paraisse normal, vous cacher ou fuir avant que le chrono ne fasse un tour complet.

Dans le cas contraire, l'ennemi passe en niveau Alerte. Si le chrono ne fait pas un tour complet, l'ennemi revient au niveau Normal après quelques instants.



Niveau Alerte

Lorsque le niveau d'alerte est maximal, l'ennemi attaque, appelle des renforts, sonne l'alarme ou s'enfuit.

Personnel ennemi



SOLDATS

Ils constituent l'échelon le plus bas de l'armée allemande. Il en existe de plusieurs types avec différents comportements et caractéristiques. Vous les verrez en train de marcher, patrouiller, faire une pause, réparer des véhicules, transporter du matériel, utiliser des radios, etc.



SOUS-OFFICIERS

Plus gradés que les soldats, ils dirigent des sections. Parmi eux, on trouve les lieutenants, sergents, sapeurs, sous-officiers de blindés ou éclaireurs.



OFFICIERS

Les officiers sont de précieux éléments de l'armée ennemie. Ce sont eux qui mènent les hommes au combat. Les tireurs d'élite font partie de cette catégorie.



GENERAUX

Ils sont toujours protégés et escortés. Ce sont eux qui décident de l'itinéraire des troupes en patrouille.



GESTAPO

Probablement l'unité la plus puissante de l'armée ennemie. Un officier de la Gestapo est capable de démasquer un ennemi en une fraction de seconde.



Troupes fixes

Ce sont des soldats assignés à un poste spécifique. Ils réagissent à leur environnement sans quitter leur poste.

Troupes mobiles

Ce sont des soldats qui suivent un itinéraire spécifique. Ils réagissent à leur environnement et peuvent quitter leur poste au moindre soupçon.

Patrouilles

Ce sont des gardes mobiles. Ils réagissent à leur environnement et donnent des instructions aux membres de leur section : approcher, suivre, donner l'alerte, se mettre à couvert, etc.

Renforts / garnison

Ces soldats viennent lorsqu'on les appelle en renfort. Ils partent d'un point donné et se dispersent dans le secteur qui leur est assigné.

CONFIGURATION MULTIJOUEUR

JEU EN LIGNE

Le mode en ligne de ce jeu est soumis aux conditions d'utilisation du Contrat de licence inclus dans le logiciel. Une version complète du Contrat de licence est disponible à l'adresse suivante : www.eidos.com/online

CONFIGURATION REQUISE

Jusqu'à 16 joueurs peuvent s'affronter en ligne (WAN) ou sur un réseau local (LAN). Pour jouer en ligne à Commandos Strike Force™, vous devez disposer du matériel suivant : une connexion Internet à haut débit ou un réseau local.

UTILISATION DU CASQUE USB

Le casque USB vous permet de dialoguer avec les autres joueurs en cours de partie. Il s'agit d'une option qui n'est pas nécessaire pour profiter du jeu. Connectez le casque USB à l'un des ports USB de votre ordinateur.

Profils champ de bataille



Le mode multijoueur vous permet d'affronter les meilleurs joueurs en ligne. Les parties sont composées de deux équipes représentant les Alliés et l'Axe et proposent un vaste choix de modes de jeu.

Pour jouer, vous devez d'abord créer un profil multijoueur. Pour ce faire, sélectionnez Nouveau dans le menu Profils champ de bataille. L'option Effacer vous permet de supprimer des profils existants.

Créer un profil



C'est ici que vous devez saisir le nom et le mot de passe de votre compte (remarque : les champs Mot de passe et Confirmation doivent contenir exactement les mêmes caractères). Lorsque vous avez terminé, cliquez sur Sauvegarder pour revenir au menu Profils Champ de bataille et sélectionnez votre profil pour accéder au menu Multijoueur.

REMARQUE : le mot de passe d'un compte existant doit être saisi de la même façon que lors de la création du compte. Lorsque vous créez un nouveau compte, le mot de passe doit être saisi lors de la connexion.

Créer et rejoindre des parties



Dans le menu Multijoueur, vous pouvez Créer ou Rejoindre une partie.

Menu recherche normale



Pour afficher les serveurs, cliquez sur **NOUVELLE LISTE** après avoir spécifié le Type de partie dans le champ correspondant.

Créer une partie



Vous devrez saisir un Nom de session pour créer une partie. Les autres options définissent les règles de la partie et la carte sur laquelle elle se déroulera.

Remarque : la personne hébergeant la partie peut changer la carte depuis le jeu.

Création d'une partie multijoueur

Personnages et catégories

Chaque camp dispose de trois catégories (béret vert, tireur d'élite et espion) et de personnages spécifiques. Vous pouvez choisir le camp de votre personnage (Alliés ou Axe) et sa catégorie.

Armes

Vous pouvez choisir votre arme principale mais le reste de votre équipement correspondra à l'équipement standard de la catégorie de votre personnage.

Scores

Les scores dépendent du type de partie et sont répartis en :

Points du joueur	Points d'équipe
Vous obtenez ces points en tuant des ennemis ou en accomplissant des objectifs de mission. Ils sont utilisés pour répartir les joueurs dans les deux camps (pour équilibrer les équipes ou distribuer des récompenses).	Les équipes obtiennent ces points en accomplissant des missions. Ces points servent à déterminer le vainqueur de la partie.

MODES DE JEU MULTIJOUEUR

Deathmatch

Mode de jeu classique sans équipe dans lequel règne l'ordre du chacun pour soi. Les cartes sont simples afin que les parties soient plus rapides que dans les autres modes de jeu. Les joueurs apparaissent aléatoirement sur la carte. Un joueur est déclaré vainqueur s'il atteint le score limite (40 par défaut) ou s'il obtient le plus grand nombre de points à la fin du temps imparti (15 minutes par défaut).

Scores

Vous remportez un point pour chaque adversaire tué. Si un joueur se tue accidentellement (avec une grenade, par exemple), il subit une pénalité d'un point.

Actions standard	Points (individuels)
Tuer un adversaire	+1
Se suicider	-1

Deathmatch en équipe

Similaire au mode Deathmatch, mais les joueurs sont divisés en deux équipes (Alliés et Axe). Les cartes sont de type arène et sont simples pour des parties plus rapides. Les joueurs apparaissent aléatoirement sur la carte.

La première équipe à atteindre le score limite (100 par défaut) ou ayant le plus de points à la fin du temps imparti sur le serveur pour la carte (20 minutes par défaut) remporte la victoire.

Scores

Les points sont accordés de la même façon que pour le mode Deathmatch simple. Le score de l'équipe est cependant pris en considération (le score total de tous ses membres).

Actions standard	Points (individuels et d'équipe)
Tuer un adversaire	+1
Se suicider	-1 (n'affecte pas le score de l'équipe)

Sabotage

Ce mode de jeu est une variante du Deathmatch en équipe, dans lequel l'utilisation des espions est la clé de la réussite. L'objectif principal de la mission est de saboter les installations ennemies en envoyant d'abord un joueur interroger l'ennemi pour obtenir un code afin d'accéder à la base ennemie. Les espions des deux camps sont les seuls capables d'interroger les joueurs de l'équipe adverse. Lorsqu'un adversaire est tué, il peut néanmoins être questionné pendant quelques secondes.





Un espion peut alors l'interroger (en s'approchant de lui et en appuyant sur la touche **F** après l'avoir visé). Si l'adversaire est un espion, il peut révéler la moitié du code (3 chiffres), sinon il ne peut révéler qu'un seul chiffre. Le temps d'interrogation d'un espion est plus long (10 secondes) que pour les autres personnages (5 secondes).

Remarque : le code comporte toujours 6 chiffres.

Dès qu'un espion découvre le code, l'équipe peut aller saboter la base ennemie. Lorsqu'une base ennemie est sabotée, l'équipe ayant mené à bien l'opération gagne un point. Les cartes disposent de deux bases distinctes, une pour chaque camp, dans lesquelles les joueurs réapparaissent ou mènent leurs opérations de sabotage.

La première équipe à atteindre le score limite (3 par défaut) ou ayant le plus de points à la fin du temps imparti sur le serveur pour la carte (20 minutes par défaut) remporte la victoire.

Remarque : chaque équipe doit comprendre au moins un espion.

Scores

Dans ce mode de jeu, les joueurs marquent des points lorsqu'ils tuent un adversaire ou qu'ils l'interrogent (réservé aux espions) et des points d'équipe lorsqu'ils sabotent la base ennemie :

<i>Action</i>	<i>Points</i>
Tuer un adversaire	+1 point individuel
Saboter la base ennemie	+1 point d'équipe

CRÉDITS

PYRO STUDIOS

L'équipe Commandos Strike Force

Concept original

Ignacio Pérez
Jorge Rosado de Álvaro

Producteur

José Manuel García Franco

CONCEPTION DU JEU

Designer principal

Jorge Rosado de Álvaro

Conception du jeu et des missions

Arturo Sánchez Eiras
Juan de Miguel Contreras

Conception du plan et du scénario

Armando Sobrado Cros
Ignacio València Perello
Miguel Navío Vivó
Víctor Cerezo Olmo
Norvin José Altamirano Ruíz

Production

José Miguel Oliveros Pérez
Luis Fernando Sánchez García

Avec la collaboration de

Paul Robinson

L'équipe de conception aimerait remercier

César València; Sofía Manzano Sobrado; Para Montxe; A Carmen García Higuera y Luis Sanchez Fernandez; A Ron Gilbert; A mi familia y a mi novia Ana; Esther Ruiz Gomez; A Alex; A Blanca; Para Ana Cid.

GRAPHISME

Directeurs Artistiques

Francisco Javier Soler Fas
Juan Benito Garraza Zurbano

Artistes principaux

Daniel Estival Hernández
Daniel Olaya Ortiz
Juan Jesús García Galocha

Artistes Seniors

Pedro Solís García
Javier García-Lajara Herrero
Daniel Moreno Díaz
Omar Antonio Parada Martínez
David Laguens Velasco
José Manuel Pérez de Vries
Antonio José González Benitez
David Melchor Díaz
José Antonio Grandal Souto

Artistes

José Augusto Rodríguez Sepúlveda
Angel Gabriel Díaz Romero
Diego Gimeno Ostertag
Javier Candeleda García
César Martínez Álvaro
Sergio Matesanz Gutiérrez
Eduardo Oliden Hermida
José F. Bermejo Fernández Salinero
Juan Servera Safon
Jaime Otegui Malo
David Mora Chamorro

Animateur principal

José Manuel Liébana Santamaría

Animateurs

Iván Lobón Herrera
Santiago García Berrocal
Iván del Río Gómez

L'équipe artistique aimerait remercier

Rafael Moreno; Nelly Casaña; Gema Gómez; Pilar Usoz; Paloma Amigo; Palos Colegas; Tabitha Pocovi; Concepción Fernandez-Salinero; Maureen Helen; Virginia Rodríguez Mora; Eva Margarita; Alberto Domingo Rodríguez "Nano"; Alicia García; Sara "PEKE"; Abel García; Moni; Compañeros "Sierra Madrid"; "Cascos de Bud"; Laura Barco Candeleda; Ana Gómez; Laura González; Pablo Boullosa Calvar; Lino García; Olga Sanchez Morales; Nicolas Solís; Mica Whitton; Julia Sanchez Falco; Maximino Casanova; A los colegas de Burguillos; Iván De Andrés González; Enrique Orrego Franco.



PROGRAMMATION

Programmeur principal

Víctor Mendiluce Gil de Sagredo

Programmeurs associés

Francisco Ismael Raya Roa

Joaquín Martínez Albors

Programmeurs

Daniel García-Arista Delgado; Raúl Chaparro Castellano; Raúl Mellado Arias; Juan José Garrido Gómez; Ángel Luis Cabrero Senderos; José M^a Calvo Iglesias; Ceraseo Enrique Botana Rivera; Gustavo Adolfo Carrazoni García; Rubén Ramos Salvador; Juan Alberto Muñoz González; Enrique José Sainz Navarro

L'équipe de programmation aimerait remercier

A don Fidel y a Melusina. Para Charlie y para Zahara. A Bo Fu. Maricarmen García Marco, José Eduardo Pizarro. A mi gatita Tygra, familia García-Arista. Yolanda Ballesteros. A mi hermana Cruz y a mi cuñado Víctor Boluda. Fuensanta Gómez Giménez. Rubén Seivane y a Francisco José González Garrido. Lolín la loca, María Rosa. María José Sánchez Calderón, familia Muñoz González. A Rosa "Peke", a Boni y Luis. A Eva (Darkbaby). Para Angewa. Para Shua.

TEST

Testeur lead

Isaac Barrón

Testeur co-lead

José Ramón Díaz Martín

Testeurs

Joaquín de Prado García

Manuel Mendiluce Gil de Sagredo

Juan Fernández De Simón Pérez

Javier Agenjo Torres

Manuel Martín Usero García

Álvaro Medina Agraz

L'équipe de test aimerait remercier

Esther Fernández, Mónica Gómez-Hidalgo; Conchi Álvarez; Chinaski; Piso Sentinel; Edgar Alía.

Musique interprétée par

Orchestre Symphonique de Bratislava et le Choeur de la Ville de Bratislava

Chef d'orchestre : David Hernando

Orchestration : Luis Miguel Cobo

Concertiste : Pavel Bogacz

LE STUDIO

Directeur général et créatif

Ignacio Pérez

Directeur du développement

Francois Coulon

Directeur Marketing

Iñigo Vinós

Conception du matériel marketing

Maria José Romero

Administration

Laura Leo Fernandez / Marta Lorenzo Zamorano

Remerciements

Nos amis d'autres projets, nos amis de Proein, Luis Calero, Fernando Hernando, MarianoParra, Enrique Gato, Rafael Lozano, Raul Ovejero, Oscar Rodriguez, Fernando Colomer, Ruben Alcañiz.

EIDOS UK

Producteur exécutif

Michael Souto

Responsable marque

John Webb

Assistant responsable marque

Simon Wells

Responsables du groupe localisation

Caroline Simon
Gareth Ramsey

Responsable localisation

Alex Bush

Responsable des communications

Steve Starvis

Responsable RP

Mark Allen

Assistante responsable RP

Roxana Daneshmand

Responsable technique Europe

Lee Briggs

Responsable créatif

Andy Cockell

Concepteurs

Jodie Brock, Gus Aliyu, Philippa Pratley

Webdesign

Christophe Taddei, Leigh Kirwan

Directeur QA

Chris Rowley

Supervision QA

Ghulam Khan

Coordinateurs test produit

Lawrence Day, Gabriel Allen,
Paul Harrison

Assistant Coordinateur test produit

Adam Phillips

Techniciens QA

Ben Asghar
Adam Humphrey
Andrea Mackenzie
James Cawte
Jonathan Fuguet
Josh Roulston
Mark Parker
Stefan Vincent
Andrew Nicholas
Jamie Stokes
Alex Kunzelmann
David Fowler
Damien Peter
Gareth Mills
Ben Davis
Sam Beard
Andrew Brown
Ed Crone
Linus Dominique
Daniel Mills

Responsable masterisation/compatibilité

Jason Walker

Ingénieur masterisation

Ray Mullen

Ingénieurs compatibilité

Scot Sutherland, Marc Webb

Responsable du QA localisation

Arnaud Messenger

Coordinateur test localisation

Laure Diet

Techniciens de localisation

Pablo Trenado
Edwige Béchet
Augusto D'Apuzzo
Alessandro Marchesini
Curri Barceló Ávila
Laëtitia Wajnapel
Tobias Horch
Henrik Prinz
Lars Carstensen

Opérations

Nicola Mason
Bernadette Hannah
Peter Willis

Remerciements

Mark Christy
Patrick Cowan
Flavia Timiani
all at side UK, Neeltje, Spitfire

EIDOS US

Vice président senior du développement produit en Amérique du nord

John Spinale

Producteur senior

Richard Tsao

Chef de projet associé

Clayton Palma

Responsable des opérations de développement associé

Colby McCracken

Responsable QA/SC

Mark Cartwright

Assistant responsable QA

Kari Hattner

Coordinateur test

Erik Kennedy

QA

Stephen Cavoretto, Elizabeth Rutlin

Vice-président des communications marketing

Paul Baldwin

Vice-président gestion de marque

Chip Blundell

Responsable produit

David Bamberger

Responsable marque associé

Mike Schmitt

Directrice des relations publiques

Michelle Seebach Curran

Spécialiste senior relations publiques

Kjell Vistad



Spécialiste relations publiques

Denny Chiu

Coordinatrice relations publiques

Loretta Stevens

Directrice marketing canaux

Kim Pendleton

Spécialistes marketing canaux

Ilana Budanitsky, Janty Sumimoto

Directeur communications marketing

Stephanie Lipetzsky

Spécialiste média

Michael Tran

Chef de projet services créatifs

Eileen Buenviaje

Conception graphique

James Song

Equipe web

Roderick Van Gelber,
Boon Khoo

EIDOS DEUTSCHLAND

Directeur produit et marketing

Lars Winkler

Responsable global produit

Sören Winterfeldt

Directeur produit

Marcus Behrens

Responsable RP

Theodosios Theodoridis

Responsable QA

Ralf Bauer

Testeurs

Henrik Prinz, Lars Cartensen

Traduction

Böck GmbH

Audio

Toneworx Hamburg

EIDOS FRANCE

Responsable marketing produit

Renaud Tasset

Responsable RP

Priscille Demoly

Responsable localisation

Guillaume Mahouin

Traduction

Around the Word

Enregistrements

Dune Sound

PROEIN SPAIN

Directeur Marketing

Carlos Astorquí

Responsable produit

Antonio Greppi

Responsable RP

Carolina Moreno



Uses Bink Video Technology.
Copyright © 1997-2005 by RAD
Game Tools, Inc.

Multiplayer Connectivity by Quazal.
This product contains copyrighted
material owned by and distributed
under license from Quazal
Technologies, Inc. © 1998-2004,
Quazal Technologies Inc. All Rights
Reserved.

RenderWare is a trademark or
registered trademark of Criterion
Software Ltd or its affiliates.
Portions of this software are
Copyright 1998-2005 Criterion
Software Ltd. and its Licensors.

Ogg/Vorbis software libraries (c)
Xiph.Org Foundation Technologies,
Inc. © 1998-2004.

© 2006 Creative Technology Ltd.
The Creative logo, Sound Blaster
logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX
ADVANCED HD logo are registered
trademarks of Creative Technology
Ltd, in United States and/or other
countries. All brands or product
names listed are trademarks or
registered trademarks and are
property of their respective holders.

Nous travaillons actuellement sur
le support du système de son X-Fi
de Creative Lab. Lors de la mise en
vente du jeu, vous pourrez
télécharger, depuis les sites officiels,
une mise à jour qui vous permettra
de découvrir cette technologie.

NOTES

NOTES



NOTES

GARANTIE

AVIS

Eidos se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations à ce produit à tout moment et sans préavis.

Eidos ne fait aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa commerciabilité ou son adéquation à un but particulier.

Tous les personnages et noms de marques apparaissant dans ce jeu sont fictifs et toute similarité avec des personnes ou organisations existantes serait une pure coïncidence.

GARANTIE LIMITÉE EIDOS

Eidos garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel informatique que le support d'enregistrement sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés ne rencontrera, dans des conditions normales d'utilisation, aucune défaillance en termes de matériaux ou de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité d'Eidos dans le cadre de cette garantie limitée sera, à sa seule discrétion, de réparer ou de remplacer tout support défectueux, à condition que le produit d'origine soit renvoyé à Eidos dans son état initial à l'adresse mentionnée ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat datée, d'une description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé. Cette garantie ne s'applique pas aux supports ayant fait l'objet d'une mauvaise utilisation ou aux supports endommagés ou excessivement usés.

CETTE GARANTIE LIMITÉE NE S'APPLIQUE PAS AUX PROGRAMMES LOGICIELS EUX-MÊMES QUI SONT FOURNIS « TELS QUELS » ET SANS GARANTIE OU REPRÉSENTATION QUELLE QU'ELLE SOIT. DANS LA LIMITE DES DISPOSITIONS PRÉVUES PAR LA LÉGISLATION EN VIGUEUR, EIDOS DÉCLINE TOUTE GARANTIE (Y COMPRIS, SANS LIMITATION, LES GARANTIES IMPLIQUÉES PAR LA LOI, LES STATUTS, L'USAGE OU AUTRE) CONCERNANT LA COMMERCIALISABILITÉ, LA QUALITÉ ET/OU L'ADÉQUATION À UN BUT PARTICULIER DE CE PRODUIT LOGICIEL INFORMATIQUE.

Cette garantie limitée vient s'ajouter à vos droits statutaires et n'y contrevient pas.

ADRESSE DE RETOUR :

Eidos

Service Consommateurs, 6 bd, du Gal Leclerc, 92 115, Clichy Cedex - France

Il est conseillé d'envoyer vos jeux par courrier recommandé avec accusé de réception. Eidos n'est pas responsable des jeux disparus ou volés.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi d'un jeu ou d'une partie de jeu ne seront pas remboursés.

Tout produit logiciel de remplacement sera couvert pour le reste de la période de garantie d'origine ou pendant trente (30) jours, selon la plus longue de ces deux occurrences.

RETOUR APRÈS EXPIRATION DE LA PÉRIODE DE GARANTIE :

Passé le délai de 90 jours, Eidos accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit (par chèque ou par mandat postal libellé à l'ordre de Eidos). Renvoyez votre jeu à l'adresse indiquée ci-dessus accompagné de votre règlement, d'une preuve d'achat datée, de la description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé.

Le tarif ci-dessus s'applique à la France Métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

SERVICES CONSOMMATEURS

ASSISTANCE, CONCOURS, ASTUCES, SOLUTIONS ET INFOS 24H/24

Vous avez besoin d'une assistance ? Vous cherchez une info ?

Vous êtes bloqué, il vous faut une astuce, des codes ou une solution complète ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée 24h/24 et 7j/7 :

SERVEUR VOCAL AU 08 92 68 19 22*

MINITEL 3615 EIDOS**

SITE INTERNET [HTTP://WWW.EIDOS.FR](http://WWW.EIDOS.FR)

*0,34 €/min, **0,35 €/min, disponible 24h/24 (France uniquement)

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous rencontrez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un jeu ? Vous avez besoin d'une assistance technique ?

Pour les jeux PC, n'hésitez pas à nous contacter après avoir lu attentivement les conseils suivants :

- Consultez d'abord le fichier « Lisezmoi » ou « Readme ». Ce fichier situé sur le CD-ROM contient des informations importantes de dernière minute et peut être la solution à votre problème.
- Vous pouvez également consulter les réponses aux questions fréquentes (les FAQ) et éventuellement obtenir une mise à jour du jeu (Patch) en visitant la rubrique support de notre site Internet :

<http://www.eidos.fr/support/> (assistance technique uniquement)

- Si vous souhaitez nous téléphoner, afin de vous répondre le plus efficacement possible, appelez à proximité de votre ordinateur avec les informations suivantes : type de machine (nom, microprocesseur...), mémoire vive (RAM), marque, type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de carte son. N'oubliez pas de fournir le titre, la version du jeu ainsi que la description détaillée du problème rencontré. Transmettez toutes ces informations dans votre email ou votre courrier, si vous préférez nous écrire.
- Il est également utile de préparer un fichier de diagnostic avant de nous appeler, à l'aide du programme "DXDiag". Voici la marche à suivre :

- o Cliquer sur Démarrer
- o Cliquer sur Exécuter
- o Saisir dxdiag
- o Cliquer sur OK
- o Cliquer sur Enregistrer toutes les informations et sauvegardez le fichier sur votre ordinateur.

Lors de votre appel au service d'Assistance technique, tenez à disposition une sortie papier de ce fichier ou ouvrez-le à l'écran. Si vous envoyez une question par e-mail ou par courrier, joignez ce fichier à votre message.

VOUS POUVEZ CONTACTER DIRECTEMENT NOTRE HOTLINE TECHNIQUE AU :
08 25 15 00 57 (Numéro Indigo - prix d'un appel normal).

Horaires d'ouverture : du lundi au vendredi de 10h à 19h, le samedi de 10h à 18h
NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REpondre AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

VOUS POUVEZ AUSSI NOUS ENVOYER UN EMAIL À PARTIR DE LA PAGE SUPPORT DE NOTRE SITE INTERNET :

<http://www.eidos.fr/support/>

Cliquez sur l'icone Enveloppe en haut de la page
(N'oubliez pas de nous fournir toutes les informations nécessaires - voir plus haut)

VOUS POUVEZ EGALEMENT NOUS ECRIRE A :

Eidos

Service Consommateurs

6 bd du Gal Leclerc

92 115, Clichy Cedex - France

(N'oubliez pas de nous fournir toutes les informations nécessaires - voir plus haut)

POUR ÊTRE LES PREMIERS INFORMÉS !

Pour être avisé de toutes les nouveautés Eidos, de la disponibilité des démos, des dernières images ou vidéos des jeux que vous attendez, des dates de sorties, des derniers concours et promotions, n'hésitez pas à vous inscrire sur notre site Internet pour recevoir notre bulletin, directement dans votre boîte aux lettres email.

<http://www.eidos.fr> (rubrique newsletter)

Édité et distribué par Eidos - 6 bd, du Gal Leclerc. 92115 Clichy Cedex France - SARL au capital de 7623 Euros - RCS Nanterre B 334 213 113

The PEGI age rating system:

El sistema de clasificación por edad PEGI:

Il sistema di classificazione PEGI

Das PEGI Alterseinstufungssystem

Le système de classification PEGI

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Nota: ¡Variará en función del país!

Nota: Può variare a secondo del paese!

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu:

Descrpciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
LENGUAJE INAPROPIADO
CATTIVO LINGUAGGIO
VULGÄRE SPRACHE



DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG



DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGHE
DROGEN



FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND
SCHRECKEN



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT



VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENZA
VIOLENZA
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>