

PC CD-ROM

ROBOCOP

TM



DÉCONSEILLÉ
aux moins de **12**
ANS

SYNDICAT DES DISTRIBUTEURS DE LOGICIELS DE 2005



AVERTISSEMENT

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

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

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

II Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez 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.

SOMMAIRE



INTRODUCTION	3
L'HISTOIRE	3
DÉMARRAGE	4
CONFIGURATION DES OPTIONS GRAPHIQUES	5
MENU PRINCIPAL	5
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DE PARTIES	6
CONFIGURATION DES COMMANDES DU JEU	7
ROBOCOP HUD	9,10
MENU DE PAUSE	11
ARRESTATION DE CRIMINELS - SAUVETAGE DE CIVILS	11
ARMES	11,12
BONUS & OBJETS	13
TRUCS ET ASTUCES	14,15
CRÉDITS	16
SUPPORT TECHNIQUE	17

INTRODUCTION////////

Robocop est un jeu d'action intense en 3D combinant action, suspense, et technologie de pointe qui font de l'univers de Robocop une réalité !

Vous incarnez le célèbre personnage Alex Murphy, connu sous le nom de Robocop, et votre mission est de mettre à jour un sinistre complot impliquant l'OCP, un gang compromis dans l'élaboration d'une nouvelle drogue synthétique et un cyborg puissant et maléfique.

Éliminez toute forme de résistance, collectez des preuves afin de déjouer les plans de l'OCP, mais n'oubliez jamais votre mission première : protéger les innocents !

Robocop – Principales Directives :

- 1- Être au service du public
- 2- Protéger les innocents
- 3- Faire respecter la loi
- 4- *Top secret*

L'HISTOIRE////////

Dans un futur proche...

L'élection du maire de Neo-Detroit va bientôt avoir lieu. Les directeurs de l'Omni Consumer Products (OCP) veulent en profiter pour enfin prendre le contrôle de la ville. Ils proposent leur propre candidat, Edward Demarco, dont les liens avec l'OCP restent secrets. Ils créent alors une équipe dont la tâche est de discréditer le maire Thomas Croford, l'occupant actuel de la mairie de Neo-Detroit.

Cette équipe, dirigée par un jeune directeur de l'OCP, Jim Manelli, a pour but d'attiser la criminalité et la violence dans la ville. Pour y arriver, Manelli demande l'aide du plus puissant criminel de Néo-Detroit, William Nexx. Nexx, cependant, ne veut pas d'argent en échange de ses services, son but étant d'étendre son pouvoir et l'argent seul ne peut pas l'aider à y parvenir...

Manelli est justement chargé du projet BrainDrain, une nouvelle drogue et un projet développé en secret qu'il gardait sous le coude. À présent, il a l'occasion de doublement profiter de la situation. Il peut utiliser le BrainDrain pour que Nexx accepte de coopérer dans les plans de l'OCP, tout en se prenant un pourcentage dans la distribution de BrainDrain. Il passe un marché avec Nexx : Nexx obtient la distribution exclusive de BrainDrain et, en retour, il augmente la criminalité dans la ville et donne un pourcentage des profits du BrainDrain à Manelli.

Mais on dirait bien que quelqu'un d'autre (ou quelque chose ?) a également élaboré des plans sur le BrainDrain...

Tout ceci n'est que théorique, mais sans Robocop, cela pourrait devenir la réalité.

DÉMARRAGE////////

INSTALLATION DE ROBOCOP

Le CD de Robocop s'exécute automatiquement lorsque vous l'insérez dans le lecteur. Si le programme n'a encore jamais été installé, une fenêtre de présentation s'affiche et vous donne la possibilité de lire les notes de mise à jour (recommandé) ou d'installer le jeu.

Si vous avez déjà installé Robocop, l'insertion du CD active une fenêtre à partir de laquelle vous pouvez commencer directement une partie.

Si cet écran de présentation n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône " Poste de travail " sur votre bureau, cliquez sur l'icône du lecteur de CD/DVD avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez " Exécution automatique ".

CONFIGURATION REQUISE POUR L'INSTALLATION

L'installation complète de Robocop exige 350 MB d'espace disque environ.

INSTALLATION À PARTIR DU CD

Dans la fenêtre de présentation, sélectionnez " Installer ", puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer Robocop sur votre système. Vous pouvez modifier le chemin d'accès au répertoire d'installation ou utiliser celui qui vous est proposé par défaut.

MICROSOFT DIRECT X

Au cours de l'installation, le programme recherche la version de Microsoft DirectX présente sur votre système et vous invite à installer cette application, après avoir copié tous les fichiers nécessaires à l'exécution du jeu. Robocop exige la version 8.1 ou ultérieure de Microsoft DirectX. Si vous possédez déjà cette version (ou une version ultérieure) sur votre système, l'installation de DirectX est inutile. Dans le cas contraire, procédez à l'installation.

Le programme DirectX regroupe un ensemble de pilotes et de bibliothèques capables de détecter le matériel installé sur votre ordinateur et de faire office d'interface entre ce matériel et les applications qui doivent l'utiliser. Dans ce cas précis, l'application est Robocop. Si le programme d'installation de DirectX apporte des modifications à la configuration de votre système, il vous invite à redémarrer votre ordinateur. Il est préférable de le faire immédiatement.

CRÉATION D'ENTRÉES DANS LE MENU DÉMARRER

Un nouveau groupe Robocop est créé dans le menu Démarrer et les entrées suivantes y sont ajoutées :

- Jouer à Robocop
- Configurer Robocop
- Désinstaller Robocop
- Afficher le fichier Lisez-moi
- Site Web Robocop

CONFIGURATION DES OPTIONS GRAPHIQUES //////////////

Dès que tous les fichiers nécessaires à Robocop ont été copiés sur votre disque dur, vous pouvez démarrer le jeu. Lors de la première exécution du jeu, l'éditeur de configuration de Robocop s'active automatiquement. Cette application, que vous pouvez également lancer à partir du menu Démarrer indépendamment de Robocop, vous permet d'ajuster les paramètres graphiques.

RÉSOLUTION ET PROFONDEUR DE COULEUR

Cette page vous permet de définir la résolution graphique et la profondeur de couleur. Ces paramètres sont utilisés pour le jeu.

MENU PRINCIPAL //////////////

MENU DU JEU

- **Nouvelle partie** : vous permet de commencer une nouvelle partie et de choisir un niveau de difficulté (facile, normal ou difficile) ;
- **Charger une partie** : vous permet de poursuivre une partie sauvegardée ;

Dans certains cas, d'autres options sont ajoutées au menu

- **Rapport de mission** : vous permet de rejouer une mission déjà accomplie (à condition que vous ayez réussi 2 missions au moins) ;
- **Sauvegarder** : vous permet de sauvegarder une partie si vous n'avez pas choisi de le faire entre 2 missions.

MENU OPTIONS

Ce menu vous permet d'accéder à différents paramètres et options.

- **Langue** : vous permet de changer la langue des menus et des textes du jeu. Vous avez le choix entre l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol ;
- **Contrôles** : vous permet de définir la configuration des commandes du jeu (voir ci-dessous) ;
- **Son** : vous permet d'ajuster le volume de la musique et des bruitages du jeu ;
- **Sous-titres** : vous permet d'activer ou de désactiver les sous-titres au cours d'une partie ;
- **Générique** : diffuse le générique du jeu.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DE PARTIES

Vous pouvez sauvegarder une partie entre 2 missions. Si vous choisissez de ne pas le faire, et changez d'avis par la suite, vous devez recourir à l'option Sauvegarder. Trois options vous sont proposées dans la fenêtre de sauvegarde : Jeu A, Jeu B et Jeu C.



CONFIGURATION DES COMMANDES DU JEU////////

Les options proposées sur cette page vous permettent de modifier certaines des commandes clavier par défaut de Robocop.



Sélectionnez 'Souris' pour accéder au menu de configuration de la souris ou 'Clavier' pour avoir accès au menu de configuration du clavier. Sélectionnez Inverser configuration axe Y pour inverser les fonctions Haut/Bas de votre souris. Faites vos choix en fonction de vos préférences.

MENU DE CONFIGURATION DE LA SOURIS

Cette page répertorie les différentes commandes de la souris : sélectionnez une commande (le bouton gauche, par exemple), à l'aide de la flèche haut/bas ou de la touche d'espacement. L'action associée à cette commande s'affiche alors.



Vous pouvez ensuite sélectionner, à partir d'une sous-fenêtre, la nouvelle action à associer à cette commande.

MENU DE CONFIGURATION DU CLAVIER

Comme dans le menu Souris, il vous suffit de sélectionner une commande pour lui associer une action.

COMMANDES PAR DÉFAUT

Robocop utilise les commandes clavier (par défaut) suivantes :

ACTION	COMMANDE	ALTERNATIVE
Tirer	Bouton gauche de la souris	Touche '0' du clavier numérique
Recharger	Bouton du milieu de la souris	Touche '1' du clavier numérique
Arme précédente	Page précédente	
Arme suivante	Bouton droit de la souris	Page suivante
Zoom avant/arrière	Roue de la souris	Touche + ou – du clavier numérique
Viser	Touche '.' du clavier numérique	
Verrouiller	Touche '9' du clavier numérique	
Déverrouiller	Touche '7' du clavier numérique	
Pause	Bouton P	
Action	Entrée	
Vision spéciale	Touche '*' du clavier numérique	
Avancer	Flèche Haut	
Reculer	Flèche Bas	
Aller vers la gauche	Flèche Gauche	
Aller vers la droite	Flèche Droite	
Viser vers le haut	Déplacement de la souris	Touche '8' du clavier numérique
Viser vers le bas	Déplacement de la souris	Touche '2' du clavier numérique
Pivoter vers la gauche	Déplacement de la souris	Touche '4' du clavier numérique
Pivoter vers la droite	Déplacement de la souris	Touche '6' du clavier numérique

ROBOCOP HUD

Robocop est guidé pendant tout le jeu par des bulletins d'informations de la police, des conseils, des suggestions de sa partenaire Lewis (et d'autres personnages), et par des informations trouvées sur les lieux des crimes.

Les nombreuses capacités de Robocop incluent différentes formes de vision améliorée, allant du simple zoom télescopique à la vue thermographique.

Cette augmentation de capacité visuelle fait partie du HUD (Head's Up Display) de Robocop, qui présente un vaste assortiment de données et de fonctions.

- **Jauge de Crime** : cet indicateur représente la santé mentale de Robocop. Si Robocop commet une bavure, la jauge augmente selon la gravité de la faute. Quand la jauge est à 100% et que Robocop tue encore un personnage non agressif, il commence à perdre de l'énergie selon la gravité de la faute commise. Robocop peut vider cette jauge en faisant "des actions de police" (arrestations, évacuations, sauvetages).



- **Cible et tir automatique** : Robocop peut cibler et verrouiller automatiquement des ennemis, lui permettant de pouvoir tirer sans avoir à réellement viser. Le ciblage est également utile pour déterminer si un personnage représente ou non une menace, ce qui permet d'épargner les personnages non nuisibles.

Vert : objets, mécanismes... (couleur par défaut)

Bleu : ennemis non agressifs, civils, amis... (évitez de leur tirer dessus !)

Rouge : ennemis agressifs... (permission de tirer)

Rouge qui clignote : cible agressive verrouillée... (prêt pour le tir automatique)

ROBOCOP HUD////////

Robocop est guidé pendant tout le jeu par des bulletins d'informations de la police, des conseils, des suggestions de sa partenaire Lewis (et d'autres personnages), et par des informations trouvées sur les lieux des crimes.

Les nombreuses capacités de Robocop incluent différentes formes de vision améliorée, allant du simple zoom télescopique à la vue thermographique.

Cette augmentation de capacité visuelle fait partie du HUD (Head's Up Display) de Robocop, qui présente un vaste assortiment de données et de fonctions.

■ **Jauge de Crime** : cet indicateur représente la santé mentale de Robocop. Si Robocop commet une bavure, la jauge augmente selon la gravité de la faute. Quand la jauge est à 100% et que Robocop tue encore un personnage non agressif, il commence à perdre de l'énergie selon la gravité de la faute commise. Robocop peut vider cette jauge en faisant "des actions de police" (arrestations, évacuations, sauvetages).

■ **Cible et tir automatique** : Robocop peut cibler et verrouiller automatiquement des ennemis, lui permettant de pouvoir tirer sans avoir à réellement viser. Le ciblage est également utile pour déterminer si un personnage représente ou non une menace, ce qui permet d'épargner les personnages non nuisibles.

Vert : objets, mécanismes... (couleur par défaut)

Bleu : ennemis non agressifs, civils, amis... (évités de leur tirer dessus !)

Rouge : ennemis agressifs... (permission de tirer)

Rouge qui clignote : cible agressive verrouillée... (prêt pour le tir automatique)

■ **Armure** : divise par deux les dégâts reçus par Robocop.

■ **Energie** : indique le niveau d'énergie.

■ **Munitions** : indique le nombre de munitions disponibles.



■ **Vue Thermographique** : cette vue associe un système de vision nocturne et de sensibilité à la chaleur, ce qui permet à Robocop de repérer des formes animales ou humaines, même à travers les murs !



■ **Zoom** : peut être utilisé pour effectuer des tirs de sniper.

■ **Armure** : divise par deux les dégâts reçus par Robocop.



■ **Energie** : indique le niveau d'énergie.

■ **Munitions** : indique le nombre de munitions disponibles.

■ **Vue Thermographique** : cette vue associe un système de vision nocturne et de sensibilité à la chaleur, ce qui permet à Robocop de repérer des formes animales ou humaines, même à travers les murs !



■ **Zoom** : peut être utilisé pour effectuer des tirs de sniper.

MENU DE PAUSE////////

MENU PRINCIPAL : pour revenir au menu principal.

CONTINUER : pour continuer la partie.

BRIEFING : donne le résumé et les objectifs de votre mission en cours.

RECOMMENCER : pour refaire la mission.

EQUIPEMENT : donne des informations sur toutes les armes disponibles et l'équipement de Robocop.

MESSAGES: Affiche les messages que Robocop a reçus lors d'une mission.

ARRESTATION DE CRIMINELS – SAUVETAGE DE CIVILS////////

Dans certaines circonstances, les criminels peuvent cesser de tirer et se rendre. Cela peut arriver lorsqu'un criminel est acculé sans aucune chance de s'échapper, et que dans ce cas, il lâche ses armes et se rend. Robocop peut alors lui passer les menottes. Les missions de Robocop peuvent aussi l'amener à aider ou à sauver des civils pendant le jeu.

Robocop sait qu'il doit arrêter des criminels ou évacuer des civils quand ils sont encadrés d'un rectangle bleu de détection. **Il ne doit jamais tuer ces personnes ; cela serait une violation de sa Directive Principale 2 !** Si Robocop tue accidentellement un civil ou un ennemi qui est en train de se rendre, la jauge de crime augmente.

ARMES////////

Le pistolet automatique est l'arme de base de Robocop. Il peut également s'en procurer d'autres plus puissantes à l'armurerie de la police (ou ailleurs).

Au fur et à mesure que les ennemis de notre héros deviennent plus nombreux et forts, il sera obligé de chercher plus de munitions et des armes plus puissantes pour pouvoir avancer dans sa mission.





PISTOLET

Arme	MGC M93R-AP
Type de munition	9mm
Taille du chargeur	50 coups
Cadence de tir	60 coups/minute
Précision	70%

C'est l'arme principale de Robocop. Sa cadence de tir et sa précision en font une arme redoutable contre les gangsters.



MITRAILLEUSE

Arme	Hunt MK21-4/4
Type de munition	12mm
Taille du chargeur	200 coups
Cadence de tir	approx. 200 coups/minute
Précision	20%

Avec sa grande cadence de tir, cette arme est la meilleure pour les tirs de courte portée. Sa mauvaise précision peut être compensée en tirant des rafales courtes.



LANCE-MISSILE

Arme	MIL RPG-LM3
Type de munition	62mm
Taille du chargeur	N.C.
Cadence de tir	N.C.
Précision	90%

Cette arme possède un mode de tir qui vous permet de cibler et de tirer sur des ennemis éloignés.



LANCE-GRENADE

Arme	AT-76 STS-8
Type de munition	76mm
Taille du chargeur	8 grenades
Cadence de tir	N.C.
Précision	75%

C'est l'arme idéale pour atteindre des ennemis cachés ou éloignés.



BLASTER

Arme	SK-71-P20
Output power	0.8 j/s
Source d'énergie	pile 20W
Cadence de tir	60 coups/minute
Précision	80%

Même si sa vitesse de tir est plutôt lente, ce blaster reste une arme efficace contre tous les types d'ennemis.



ARME A ENERGIE IONIQUE

Arme	VK-PIC12 P60
Type de munition	1.4 j/s
Source d'énergie	pile 60W
Cadence de tir	20 coups/minute
Précision	80%

Cette arme à énergie ionique est extrêmement puissante, surtout quand elle est utilisée pour tirer sur les systèmes électroniques des cyborgs et des robots.

BONUS ET OBJETS

Robocop peut trouver des munitions des armes, et des bonus d'énergie tout le long du jeu. Ces bonus peuvent être cachés (dans un tonneau, par exemple), mais la vision spéciale de Robocop lui permet de les trouver facilement.

ENERGIE



Petit pot pour bébé : 10 points d'énergie



Lot de petits pots pour bébé : 25 points d'énergie



Clef : 10 points d'armure



Boîte à outil : 25 points d'armure



Buste de Robocop : 100% d'armure + 100% d'énergie

AMMUNITION



Balles de Pistolet : 50 balles de pistolet supplémentaires



Balles de Mitrailleur :
200 balles de mitrailleuse supplémentaires



Grenade : 3 grenades pour le lance-grenade



Missile : 3 missiles pour le lance-missile



Batterie Blaster : Donne suffisamment d'énergie pour tirer 20 fois avec le blaster



Batterie Ionique : Donne suffisamment d'énergie pour tirer 10 fois avec le fusil à ions

AUTRES OBJETS



Bombe : Les bombes permettent à Robocop de faire exploser les obstacles qui bloquent l'accès à certains passages.



Carte clef : Robocop peut trouver des clefs cachées dans différents niveaux, ou bien abandonnées par ses ennemis une fois éliminés. Ces clefs peuvent ouvrir certaines portes.

D'autres objets contenant des informations essentielles aux enquêtes de Robocop sont cachés dans le jeu – à vous de les trouver !

TRUCS ET ASTUCES

FORCER L'ENNEMI À SE RENDRE

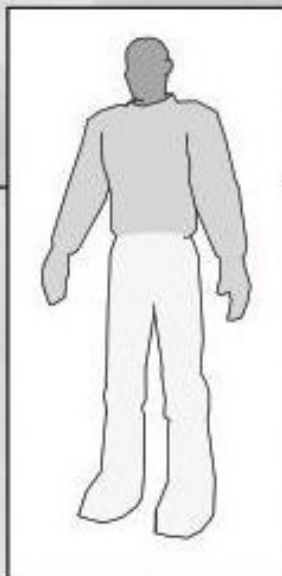
Pour forcer les membres du gang à se rendre, essayez de vous en approcher le plus possible, sélectionnez une arme de petit calibre et tirez sur les parties du corps les moins susceptibles de porter un coup mortel (tirez par exemple sur les jambes avec un pistolet).

EAU

Eloignez-vous de l'eau ! Robocop ne l'apprécie pas du tout... S'il s'enfonce trop dans l'eau, il commencera à moins bien fonctionner.

TONNEAUX

Les tonneaux permettent de se débarrasser facilement de plusieurs ennemis en même temps. Trouvez un tonneau situé à proximité d'un gang, et tirez dessus ; l'explosion fera beaucoup de blessés. Mais attention, certains tonneaux ont la fâcheuse habitude de s'envoler quand on leur tire dessus - regardez bien où ils atterrissent !

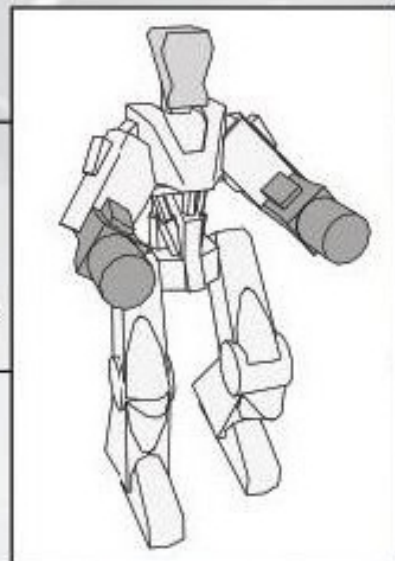


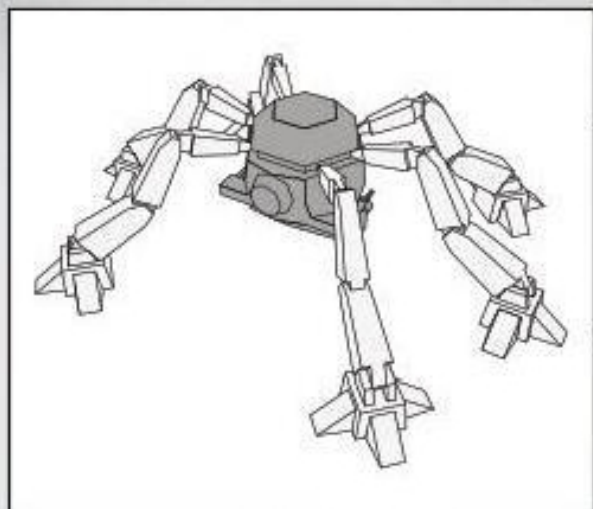
DÉGÂTS SUR LES ENNEMIS

Viser la tête est le meilleur moyen de neutraliser les humains ou les cyborgs.

BROX-R2

Point faible : la tête.
Info complémentaire : tirer sur les canons peut les déstabiliser





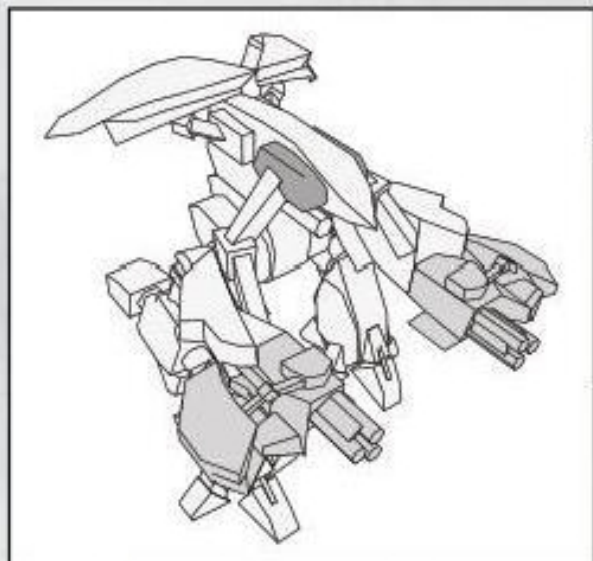
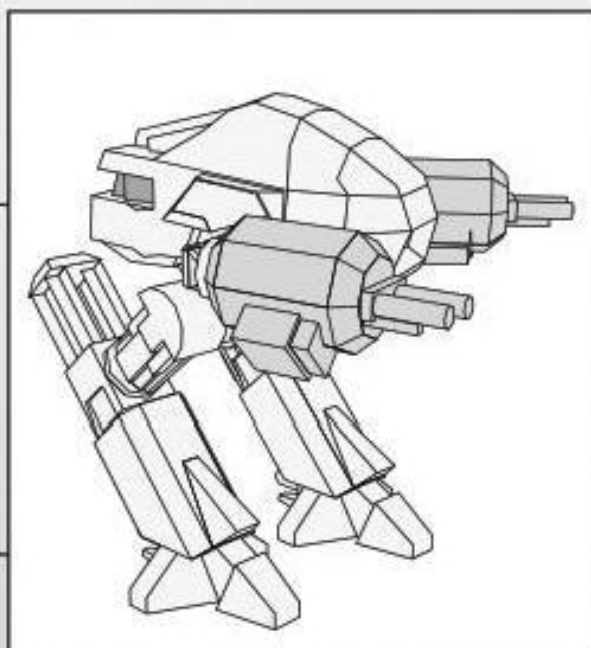
SPIDER-RT6

Point faible : le corps.

Info complémentaire : aucune disponible

ED-209

Point faible : parties arrières,
sur les côtés du corps principal.
Info complémentaire : tirer sur
les canons peut provoquer des
dysfonctionnements



ED-1000

Point faible : partie centrale du corps.
Info complémentaire : tirer sur les canons
peut provoquer des dysfonctionnements

VERROUILLAGE SUR DIFFÉRENTES CIBLES EN MÊME TEMPS

Le système de vision de Robocop lui permet de verrouiller trois cibles en même temps. Il suffit de cibler un premier ennemi et de le verrouiller, puis de verrouiller un second ennemi, puis un troisième. Les membres du gang déjà enregistrés dans la mémoire de tir de Robocop sont encadrés par un carré rouge de détection qui clignote. S'ils quittent le champ de vision de Robocop, des flèches rouges indiquent leur position.

Quand Robocop tire alors qu'il est verrouillé sur un ou plusieurs ennemis, il se tournera automatiquement pour tirer sur la dernière cible verrouillée jusqu'à ce qu'elle meure, puis tirera sur les autres cibles, une à une. Si l'un des ennemis décide de se rendre, le verrouillage sera automatiquement annulé à cause de la Directive Principale 2 ("Protéger les Innocents").

Pour effacer la mémoire de cible-verrouillage, appuyez simplement sur le bouton de déverrouillage.

CRÉDITS

Conception & design niveaux

Fabien Person

Design additionnel des niveaux

Emmanuel Faria

Programmeurs principaux

Benoît Blanchard

Jean-Michel Masson

Programmeurs

Thomas Demachy

Jacques Gérard

Rémi Peille

Yann Pichon

Design artistique

Romuald Broxolle

Romuald Racioppo

Graphiste 3D principal

Eric Delemer

Graphistes 3D

Mathias Cassar

Vincent Jean

Loris Paillier

Fabien Person

Joël Themista

Graphiste 2D principal

Michel Savariradjalou

Graphistes 2D

Céline Diaz

Stéphane Giordan

Animateur principal

Yannick Barbaud

Animateur

Cyrille Levitte

Musique

Daniel Touati

Voix additionnelles

Azita Daghestani

John More

Randall Roberts

Chef de projet

Jean-Benoît Silvestre

Responsable localisation

Randall Roberts

Localisation

Britta Fitzner

Nathanäel Friloux-

Gedanken

Hélène Giovannetti

Emmanuelle Roberts

Responsable qualité

Thomas Baillet

Testeur principal

Sandro Hoffmann

Emmanuel Faria

Testeurs

Pamela Ferdinand

Frédéric Lasseret

Martin Martinez-Mena

Testeurs additionnels

Ruben Bernal

Romain Boucher

Matteo Cantoro

Arnaud Delage

Paul Lejeune

Gérald Youna

Producteurs

Jean-Benoît Silvestre

Renaud Yong

Directeur technique

François Maingaud

Chef des studios

Frédéric Dufils

Producteurs executifs

Eric Caen

Hervé Caen

Remerciements

Ange-Pierre Agostini

Arnaud Beaume

Nathan A. Bosia

Doug Brandon

Régis Capotosto

Chris Clark

Marc Echave

François Gibout

Jérôme Gonsolin

Deena Gribben

Neil Haldar

Michel Kriebs

Seila Ly

Stéphane Macré

David Perry

Sarah Thompson

Sandra Toulouse

Laurent Vidal

Mark Vitello

Alexandra You

A la mémoire de Frédéric Dufils

All sound effects and dialog editing, recording and processing done by GameBeat, Inc.
- www.gamebeatinc.com.

hotline

» » Vous souhaitez, obtenir des **informations**, une **assistance technique**, des **astuces** ou des **solutions**... Retrouvez en direct tous les conseils de nos **spécialistes**.

► Pour plus de simplicité, un numéro unique est à votre disposition. Devenez le maître du jeu en composant le :

0 892.68.94.95*

- Assistance technique du lundi au samedi de 10h à 12h et de 14h à 19h
- Aides de jeu, astuces et solutions du lundi au samedi de 14h à 19h serveur vocal 24h/24 ; 7j/7

» » » Site internet : www.virgininteractive.fr

» » » Minitel : [3615Virginigames*](tel:3615Virginigames)

» » » Courrier : Virgin Interactive
Service consommateurs - BP 145
75723 Paris Cedex 15

* 0,34 €/min TTC Mv

NOTES



DUCKING
AREA

NO
SMOKING

NO
SMOKING

ECHO

ECHO

ECHO

ECHO