

GUIDE DE L'UTILISATEUR

COLD WAR™



***SEUL DERRIERE
LE RIDEAU DE FER***



AVERTISSEMENT

Les images fixes ou stationnaires peuvent causer des dégâts irréversibles au tube cathodique de votre téléviseur en laissant une marque lumineuse définitive. C'est pourquoi nous recommandons d'éviter l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des téléviseurs à écran large.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Avant utilisation d'un jeu vidéo par vous ou votre enfant.

Certaines personnes risquent de subir une crise d'épilepsie ou de perdre conscience après avoir été longtemps exposées à certains types de lumières clignotantes ou à certaines sources de lumières. Ces personnes sont plus particulièrement sujettes à ces crises quand elles regardent certaines images ou jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent se produire même sur des personnes n'ayant aucun antécédent médical ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie auparavant.

Si vous ou un membre de votre famille avez déjà ressenti des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou autre) à la suite d'une stimulation visuelle, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Nous recommandons aux parents de surveiller leurs enfants pendant qu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez les symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contraction oculaire ou musculaire, perte de conscience, problème d'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE LORSQUE VOUS JOUEZ AUX JEUX VIDEO

- Ne vous installez pas trop près de l'écran. Laissez une distance significative entre vous et l'écran de télévision, installez-vous aussi loin que le permet le câble de connexion.
- Jouez aux jeux vidéo de préférence sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Veillez à jouer dans une pièce suffisamment éclairée.
- Lorsque vous jouez, faites une pause d'un quart d'heure toutes les heures.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
INSTALLATION	4
<i>Configuration Requise</i>	4
<i>Installer Cold War</i>	5
<i>Desinstaller Cold War</i>	5
LANCER LE JEU	5
<i>Pour lancer le jeu</i>	5
<i>Résolution et carte son</i>	5
<i>Protection contre la copie StarForce</i>	6
MENUS DE JEU	7
<i>Menu Principal</i>	7
<i>Options de Jeu</i>	7
<i>Contrôles</i>	8
<i>Audio</i>	9
<i>Video</i>	9
<i>Menu de pause</i>	9
JOUER A COLD WAR	10
<i>Commencer Une Partie</i>	10
<i>Objectifs</i>	10
<i>Sauvegarde Et Chargement</i>	10
<i>Chargement rapide et sauvegarde rapide</i>	11
<i>Niveau Objectifs</i>	11
<i>Fenetre D'etat</i>	11
<i>Batterie/Puissance</i>	11
<i>Barre De Vie</i>	12
<i>Indicateur De Niveau D'alerte</i>	12
<i>Indicateur De Furtivité</i>	12
<i>Holster</i>	12
<i>Menu De Selection Des Objets</i>	13
<i>Deplacement</i>	13
<i>Mode Carte</i>	14
<i>Menu D'action</i>	14
COMBAT	15
<i>Combat A Distance</i>	15
<i>Combat Rapproché</i>	16
ARMES SPECIALES	16
INTERACTION	18
<i>Fouiller Les Corps</i>	18
<i>Dissimuler Des Corps</i>	18
<i>Soigner Vos Blessures (Utiliser Des Trousses De Secours)</i>	18
<i>Visibilité Et Bruit</i>	19
<i>Attirer Les Ennemis</i>	19
POINTS DE TECHNOLOGIE, PLANS ET GADGETS	20
<i>Construire Des Gadgets A Partir De Plans Et De Composants</i>	20
DESACTIVER LES SYSTEMES DE SECURITE	21
ENNEMIS	22

CONSEILS	23
ANNEXE A : CONTROLES	24
<i>Mouvements</i>	24
<i>Contrôles</i>	24
<i>Inventaire</i>	24
<i>Interface</i>	24
CREDITS	25
SUPPORT TECHNIQUE	27

INTRODUCTION



Nous sommes en 1986. Les USA et l'Union Soviétique viennent de s'engager sur la route de la détente, la perestroïka. Cela faisait des décennies que les relations Est-Ouest n'avaient pas été aussi amicales. La Guerre Froide est peut-être bel et bien terminée.

Malheureusement, tout le monde ne pense pas que la glasnost est une bonne chose. Une faction extrémiste au sein du gouvernement soviétique ne souhaite pas la fin de la Guerre Froide, bien au contraire... Mené par Barinsky, le chef intégriste du KGB, un groupe de séparatistes complotte un dernier coup de force pour que le l'URSS retombe sous le joug d'un régime communiste dur, en tentant de faire accuser un Américain d'une tentative d'assassinat sur le président soviétique. Cela pourrait bien déclencher une série d'événements qui mèneraient droit à la troisième guerre mondiale.

Matthew Carter, coriace reporter américain, vient d'arriver à Moscou pour couvrir une affaire qui lui a été dévoilée par un de ses informateurs. Avec un peu de chance, ce pourrait être LE reportage de sa vie. Mais il vient en fait de tomber en plein dans le piège de Barinsky. Au lieu de se retrouver en lice pour un prix Pulitzer, Carter doit se battre pour laver son nom, découvrir les méandres du plan de Barinsky et, peut-être, parvenir à quitter l'Union Soviétique... vivant.

INSTALLATION

CONFIGURATION REQUISE

MINIMALE

Système D'exploitation :
Windows® 98/Me/2000/XP
Processeur : 1,7 Ghz
Mémoire : 384 Mo De Ram
Espace Libre : 1,5 Go
Lecteur De Cd-Rom Ou De Dvd : 8x +

Carte Graphique : Nvidia Geforce3 (Pas Geforce 4mx) / Ati Radeon 8500 Ou Plus Récente, Avec 64 Mo De Mémoire Graphique
Carte Son : Carte Son Compatible Directx 9.0c Ou Plus Récent
Divers : Clavier Et Souris

RECOMMANDÉE

Système D'exploitation :
Windows® 98/Me/2000/Xp
Processeur : 2,4 Ghz
Mémoire : 512 Mo De Ram
Espace Libre : 1,5 Go
Lecteur De Cd-Rom Ou De Dvd : 8x +

Carte Graphique : Nvidia Geforce Fx 5700 /
Ati Radeon 9600 Ou Plus Récente, Avec 128
Mo De Mémoire Graphique
Carte Son : Carte Son Compatible Directx
9.0c Ou Plus Récent
Divers :Clavier Et Souris

INSTALLER COLD WAR

Pour Installer Cold War :

- Insérez le CD 1 de Cold War dans votre lecteur de CD-Rom ou de DVD.
- Si la fonction d'exécution automatique de Windows est activée sur votre ordinateur, un écran d'installation s'affiche automatiquement. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, double-cliquez sur Poste de Travail, sur le bureau de Windows ou sélectionnez Poste de Travail dans le menu Démarrer, puis double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-Rom ou de DVD. Si l'écran d'installation ne s'affiche toujours pas, double-cliquez sur le fichier Setup pour lancer l'installation.
- Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation de Cold War.

DESINSTALLER COLD WAR

Pour désinstaller Cold War :

- Ouvrez le menu Démarrer de Windows.
- Cherchez le groupe de programme de Cold War et sélectionnez Désinstaller Cold War.

Vous pouvez également, via le Panneau de configuration de Windows, sélectionner Ajout/Suppression de programmes, sélectionner Cold War et cliquer sur Supprimer.

LANCER LE JEU

POUR LANCER COLD WAR :

- Vérifiez que le disque 2 de Cold War est inséré dans votre lecteur de CD-Rom ou de DVD.
- Si la fonction d'exécution automatique de Windows est activée, le jeu se lance dès que vous insérez le CD. Si la fonction d'exécution automatique de Windows n'est pas activée, double-cliquez sur l'icône Cold War sur votre Bureau ou sélectionnez le jeu dans le groupe de programme correspondant du menu Démarrer.

RÉSOLUTION ET CARTES SON

Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, une fenêtre de configuration de Cold War s'affiche. Vous pouvez alors définir certaines options de Cold War. Ces paramètres sont automatiquement chargés au lancement du jeu. Vous ne pouvez pas modifier ces options depuis le jeu. Pour les modifier, lancez le programme utilitaire de configuration de Cold War qui se trouve dans le groupe de programme correspondant du menu Démarrer de Windows.



L'utilitaire de configuration des options de Cold War, que vous lancez depuis le groupe de programme correspondant du menu Démarrer présente trois onglets. Pour accéder à un type d'options, cliquez sur l'onglet associé :

- **Vidéo** : pour modifier la résolution du jeu et choisir de jouer en mode plein écran ou en mode fenêtré.
- **Audio** : pour sélectionner une carte son.

- **En cas de problèmes** : pour réinitialiser toutes les options à leur valeur par défaut.

D'autres options graphiques ou audio peuvent être modifiées directement dans le jeu, voir "Options de jeu" pour plus de renseignements.

Pour fermer l'utilitaire de configuration des options de Cold War et sauvegarder les paramètres, cliquez sur OK en bas de la fenêtre. Pour le fermer sans sauvegarder les nouveaux paramètres, cliquez sur Annuler.

VIDÉO

Cet onglet vous permet de choisir la résolution dans laquelle jouer à Cold War. Sélectionnez la résolution de votre choix dans le menu déroulant. Plus la résolution est élevée, plus les détails sont précis, mais cela peut engendrer des problèmes de performances sur les ordinateurs les plus lents.

Pour jouer en mode plein écran, cochez la case correspondante. Pour jouer en mode fenêtré, vérifiez que cette case n'est pas cochée.

AUDIO

Dans cet onglet, vous pouvez sélectionner la carte son à utiliser dans Cold War. Lors de l'installation, le jeu sélectionne automatiquement une carte son. Pour en changer, sélectionnez votre carte son dans le menu déroulant. Vérifiez la documentation qui accompagne votre matériel pour vérifier quelles options audio fonctionnent sur votre ordinateur. Pour ne pas entendre de sons dans le jeu, sélectionnez l'option Pas de son dans le menu.

Vous pouvez également remarquer trois boutons :

- **Par défaut** : pour réinitialiser les options audio à leur valeur par défaut. La carte son sélectionnée par défaut propose généralement les meilleures conditions d'écoute.
- **Compatible** : pour forcer le jeu à rechercher et sélectionner une carte son compatible. Essayez d'utiliser cette option si vous rencontrez des problèmes avec la carte son sélectionnée par défaut.
- **Pas de son** : pour désactiver tous les sons du jeu (musique, voix et effets sonores).

EN CAS DE PROBLÈMES

Sélectionnez cet onglet si vous rencontrez des problèmes dans le jeu. Cliquez sur Réinitialiser toutes les options pour revenir aux paramètres par défaut de toutes les options. Remarquez que cela ne réinitialise que les options accessibles via l'outil de configuration, pas celles que vous avez modifiées dans le jeu.

PROTECTION CONTRE LA COPIE STARFORCE

Cold War est protégé contre la copie par le système de protection contre la copie StarForce.

LE FICHER LISEZ-MOI

Le fichier Lisez-Moi contient des informations de dernière minute sur Cold War, y compris des ajouts ou des modifications qui ont eu lieu après l'impression de ce manuel. Pour afficher le fichier Lisez-Moi, sélectionnez l'option Dernières informations sur Cold War dans le répertoire Cold War du menu Démarrer de Windows.

MENUS DU JEU



MENU PRINCIPAL

Le Menu principal s'affiche automatiquement lorsque vous chargez Cold War. Les options suivantes sont disponibles. Cliquez sur une option pour la sélectionner.

- **Nouvelle partie** : commencer une nouvelle partie de Cold War.
- **Continuer** : continuer le jeu depuis la partie la plus récemment sauvegardée. (Cette option est grisée si aucune sauvegarde n'existe).
- **Charger** : charger une sauvegarde. Lorsque vous sélectionnez cette option, l'écran de chargement de partie s'affiche. Pour charger une partie, cliquez sur son nom dans la liste. Pour quitter l'écran de chargement sans charger une partie, appuyez sur Echap. (Cette option est grisée si aucune sauvegarde n'est disponible).
- **Options** : afficher l'écran des Options de jeu (voir "Options de jeu" pour plus de renseignements).
- **Quitter la partie** : pour quitter Cold War et revenir sous Windows.

OPTIONS DE JEU

L'écran des Options de jeu vous permet de modifier certains paramètres du jeu et de personnaliser les contrôles. Ce menu est accessible via le menu principal et via le menu de pause.

Les options suivantes sont proposées :

- **Contrôles** : paramétrez la sensibilité de la souris et modifiez les raccourcis au clavier.
- **Graphismes** : modifiez le niveau de qualité de l'image et activez/désactivez l'affichage des sous-titres.
- **Audio** : réglez le volume des sons et modifiez d'autres options audio.
- **Retour** : retournez au menu principal.



Cliquez sur une option pour afficher le sous-menu correspondant. Pour quitter cet écran, cliquez sur Retour ou appuyez sur Echap.

Remarque : pour définir la résolution d'écran et choisir une carte son, lancez l'utilitaire de configuration de Cold War depuis le groupe de programme associé du menu Démarrer de Windows. Cet utilitaire vous permet entre autres de réinitialiser les options à leur valeur par défaut. (Voir "Résolution et carte son" pour plus de renseignements.)

CONTRÔLES

Le menu Contrôles vous permet de modifier et de personnaliser les raccourcis du jeu en fonction de votre style de jeu. Les options suivantes sont proposées :

- **Raccourcis clavier** : pour afficher le menu de configuration des contrôles au clavier et les modifier.
- **Configuration souris** : pour afficher le menu de configuration de la souris et régler sa sensibilité.
- **Retour** : pour revenir au menu des options..

RACCOURCIS CLAVIER

Le menu des Raccourcis clavier vous permet de personnaliser les contrôles au clavier et à la souris. Les contrôles sont divisés en plusieurs catégories :



- **Déplacement** : tous les contrôles associés au déplacement.
- **Actions**: tous les contrôles associés aux actions (recharger, utiliser un objet, etc.).
- **Inventaire** : les contrôles qui permettent de choisir un objet dans votre inventaire.
- **Interface** : les contrôles associés à l'interface (objectifs, sauvegarde rapide/chargement rapide, etc.).

POUR PERSONNALISER UN CONTRÔLE :

1. Cliquez sur la catégorie correspondante du menu.
2. Dans la liste des contrôles, sélectionnez celui que vous voulez modifier.
3. Appuyez sur la touche (ou le bouton de la souris, le mouvement de molette...) que vous voulez associer à ce contrôle. Le raccourci associé au contrôle est alors affiché à côté de son nom.
4. Pour personnaliser un autre contrôle, répétez les étapes 2 et 3.
5. Cliquez sur Retour pour revenir au menu des Raccourcis clavier.

Pour réinitialiser tous les contrôles (et les autres options du jeu) à leur valeur par défaut, quittez le jeu, lancez l'utilitaire de configuration du jeu et dans l'onglet en cas de problèmes, cliquez sur Réinitialiser toutes les options...

CONFIGURATION SOURIS

Sélectionnez cette option pour modifier la sensibilité de la souris. Plus la sensibilité est élevée, moins vous devez la déplacer pour avoir une réponse. Par défaut, sa valeur est de 1.0.

Pour modifier la sensibilité de la souris, placez le curseur sur la ligne Sensibilité de la souris. Pour l'augmenter, cliquez sur les flèches à droite de la ligne. Pour la réduire, cliquez sur les flèches à gauche.

Pour sauvegarder les paramètres et revenir au menu précédent, cliquez sur Appliquer. Pour revenir au menu précédent sans sauvegarder, cliquez sur Annuler.



AUDIO

Le menu Audio présente les options suivantes :

- **EAX** : pour activer ou désactiver la fonction EAX. Cold War est compatible avec la technologie Creative EAX® ADVANCED HD™ 3.0 Environmental Audio, qui offre une expérience audio incroyable. Pour profiter de la technologie EAX® ADVANCED HD™ Environmental Audio dans le jeu, vous devez avoir installé une carte son du type Sound Blaster® X-Fi™. Si votre ordinateur est doté d'une telle carte et qu'il est compatible EAX, elle est automatiquement sélectionnée lors de l'installation.
- **Volume de la musique** : réglez le volume de la musique d'ambiance. Par défaut, 100%.
- **Volume des dialogues** : réglez le volume des voix. Par défaut, 100%.
- **Volume des sons** : réglez le volume des sons et des sons d'ambiance. Par défaut, 100%.
- **Sous-titres** : activez ou désactivez l'affichage des sous-titres dans le jeu et les cinématiques. Par défaut, les sous-titres sont affichés.

Pour modifier une option au clavier, placez le curseur sur l'option. Utilisez les touches Flèche droite et Flèche gauche du clavier pour réduire/augmenter le volume ou activer/désactiver l'option.

Pour sauvegarder vos modifications et revenir au menu précédent, cliquez sur Appliquer. Pour revenir en arrière sans sauvegarder, cliquez sur Annuler ou appuyez sur Echap.

VIDÉO

Dans ce menu, vous pouvez modifier différents paramètres pour profiter pleinement des graphismes du jeu. Suivez les instructions données à l'écran pour effectuer vos modifications.

Ce menu présente les options suivantes :

- **Gamma** : le gamma influe sur la luminosité et le contraste des couleurs (et pas de l'image). Par défaut, il est sur 1.0.
- **Luminosité** : ce paramètre permet de rendre l'image plus claire ou plus sombre. Par défaut : 100%.
- **Contraste** : ce paramètre définit l'écart maximum entre les zones les plus claires et les zones les plus foncées de l'image. Par défaut : 100%.

Pour modifier une option au clavier, placez le curseur sur l'option. Utilisez les touches Flèche droite et Flèche gauche du clavier pour réduire/augmenter le volume ou activer/désactiver l'option.

Pour sauvegarder vos modifications et revenir au menu précédent, cliquez sur Appliquer. Pour revenir en arrière sans sauvegarder, cliquez sur Annuler ou appuyez sur Echap.



MENU DE PAUSE

Durant la partie, vous pouvez accéder au menu de pause et modifier les options de jeu, ainsi que sauvegarder et charger des parties. Pour afficher le menu de pause, appuyez sur la touche Echap.

Les options suivantes sont proposées. Cliquez sur une option pour la sélectionner.

- **Continuer la partie** : fermer le menu de pause et revenir dans la partie.
- **Sauvegarder** : ouvrir le menu de sauvegarde (voir "Sauvegarder et charger" pour plus de renseignements).
- **Charger** : afficher l'écran de chargement (voir "Sauvegarder et charger" pour plus de renseignements).
- **Rejouer** : relancer le niveau actuel. Lorsque vous sélectionnez cette option, une confirmation vous est demandée. Cliquez sur Oui pour recommencer le niveau. Cliquez sur Non pour revenir au menu de pause.
- **Options** : afficher le menu des Options de jeu (voir "Options de jeu" pour plus de renseignements). Pour revenir au menu de pause, cliquez sur Retour ou appuyez sur la touche Echap.
- **Quitter le niveau** : pour quitter la partie en cours et revenir au menu principal. Lorsque vous sélectionnez cette option, une confirmation vous est demandée, car vous perdrez les progrès en cours s'ils n'ont pas été sauvegardés. Cliquez sur Oui pour revenir au menu principal. Cliquez sur Non pour revenir au menu de pause.

JOUER A COLD WAR

COMMENCER UNE PARTIE

Pour débuter une nouvelle partie de Cold War, sélectionnez Nouvelle partie dans le menu principal et choisissez un niveau de difficulté.

OBJECTIFS

Dans Cold War, vous incarnez Matthew Carter, un journaliste américain plein de ressources. En suivant les dires d'une de vos sources, vous êtes parti en Union Soviétique pour couvrir le scoop du siècle. Vous êtes malgré vous embarqué au milieu d'un complot visant à détruire la fragile amitié qui commence à exister entre Russes et Américains, et c'est vous qu'on emploie comme bouc-émissaire. En vous aidant de votre ingéniosité, de la furtivité et de la force brute, il va vous falloir trouver une explication à la situation dans laquelle vous êtes et prouver votre innocence, en démasquant les vrais coupables. C'est une troisième Guerre Mondiale que vous devez empêcher.

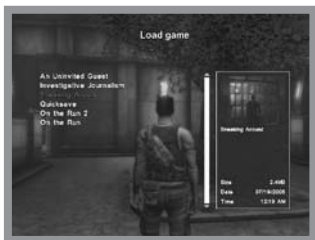
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT



SAUVEGARDER VOTRE PARTIE :

1. Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu.
2. Dans le menu de jeu, cliquez sur Sauvegarder.
3. Pour sauvegarder une partie par-dessus une sauvegarde existante, cliquez sur le nom de la sauvegarde à écraser. Quand vous déplacez le curseur sur une sauvegarde existante, la fenêtre sur la droite vous affiche une capture d'écran, ainsi que la date et l'heure de la sauvegarde. Appuyez sur Oui à la demande de confirmation pour écraser la sauvegarde sélectionnée ou sur Non pour annuler.
4. Pour sauvegarder la partie dans un nouvel emplacement, cliquez sur Nouvelle sauvegarde.
5. Cliquez OK après la sauvegarde pour revenir au jeu.
6. Pour sortir du menu de sauvegarde sans sauvegarder, appuyez sur Echap.

CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE :



1. Sélectionner Charger partie dans le menu principal. Si vous voulez charger une partie pendant le jeu, appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu et sélectionnez Charger partie.)
2. Déplacez le curseur sur les parties sauvegardées. Quand vous le faites, une fenêtre sur la droite vous affiche une capture d'écran, ainsi que la date et l'heure de la sauvegarde.
3. Cliquez sur le nom de la sauvegarde à charger.
4. Cliquez sur Oui à la demande de confirmation pour charger la partie ou Non pour annuler

5. Cliquez sur OK après chargement pour revenir à la partie

6. Pour sortir de l'écran de chargement sans charger de partie, appuyez sur Echap.

CHARGEMENT RAPIDE ET SAUVEGARDE RAPIDE

Cold War dispose d'un mode de sauvegarde et de chargement rapide qui vous permet de sauvegarder en cours de jeu en appuyant sur une touche. Pour effectuer une sauvegarde rapide, appuyez sur F5. Pour un chargement rapide, appuyez sur F9, puis sur OK pour continuer.

Chaque fois que vous faites une sauvegarde rapide, la sauvegarde rapide précédente est écrasée. Le chargement rapide permet d'accéder à la dernière sauvegarde rapide effectuée. Vous pouvez également charger cette partie en sélectionnant Sauvegarde rapide dans le menu de chargement du jeu.

OBJECTIFS



Chaque niveau du jeu représente une mission, composée d'un objectif principal et de quelques objectifs secondaires.

Pour ouvrir l'écran des objectifs et voir ce qui est attendu de vous, appuyez sur F1. Pour en sortir, appuyez une autre fois sur F1 ou sur Echap.

FENÊTRE D'ÉTAT



La fenêtre d'état dans l'angle inférieur droit de l'écran vous fournit un bon nombre d'informations. Elle est divisée en deux parties.

BATTERIE/PUISSANCE

Quand vous utilisez l'appareil photo à rayons X, le compteur sur la gauche de la fenêtre d'état baisse. Quand la Batterie est pleine, le compteur va jusqu'en haut de la fenêtre. Il descend au fur et à mesure des utilisations. Quand le compteur est vide, la batterie est morte et votre appareil est hors-service.

L'appareil photo à rayons X se recharge automatiquement. La batterie se recharge lorsque vous n'utilisez pas l'appareil.

BARRE DE VIE

La barre se trouvant en bas de la fenêtre d'état est votre barre de vie. La longueur de la barre verte vous sert de pense-bête permanent sur votre état physique. Quand elle est pleine, cette barre fait toute la longueur de la fenêtre et baisse à chaque blessure subie. Quand elle est vide, vous êtes mort.

Vous pouvez récupérer des points de vie en utilisant des trousse de secours. Pour vous en servir, appuyez sur 6 pour ouvrir la partie concernée de votre inventaire et sélectionnez la trousse à utiliser. (Voir section "Inventaire" et "Soigner vos blessures" pour plus de détails).

INDICATEUR DE NIVEAU D'ALERTE

Le petit carré dans l'angle inférieur droit de la fenêtre d'état sert d'indicateur du niveau d'alerte de vos ennemis dans cette zone. Quand il est vert, les ennemis sont tranquilles. Plus les alertes se répètent, plus le carré tourne au jaune, puis au rouge, indiquant le plus haut niveau d'alerte.

Quand le niveau d'alerte est rouge, toutes les unités ennemies sont à votre recherche. Attendez caché une minute ou deux que le niveau revienne au vert avant de repartir.

INDICATEUR DE FURTIVITÉ

La barre bleue sur le bord droit de la fenêtre d'état est l'indicateur de furtivité. Il indique la probabilité d'une détection (sonore ou visuelle) par l'ennemi. Quand la barre bleue est courte ou inexistante, vous êtes bien caché. Plus elle augmente, plus l'ennemi risque de vous repérer.

Voir la section "Visibilité et bruit" pour plus de détails concernant la furtivité.

HOLSTER

Le carré au centre de la fenêtre d'état est votre holster. L'objet qui y est rangé est considéré comme prêt à l'emploi.

Pour placer un objet dans votre holster, sélectionnez-le dans votre inventaire et appuyez sur E. Quand vous sélectionnez un nouvel objet à mettre dans votre holster, celui qui s'y trouvait précédemment est automatiquement replacé dans votre inventaire. Pour utiliser l'objet présent dans votre holster, appuyez sur la touche E ou cliquez dessus avec la souris (voir section "Inventaire" pour plus de détails.)

Le ou les chiffres qui apparaissent sous l'objet dans le holster vous indiquent le nombre d'utilisations restantes de cet objet ou le nombre de munitions (dans le cas des armes). Les munitions sont indiquées par deux chiffres : le premier indique le nombre de balles dans l'arme et le second le nombre total de ces munitions en votre possession. Par exemple, si le pistolet dans votre holster est accompagné des chiffres 8/52, cela signifie qu'il y a 8 balles dans le chargeur et 52 disponibles en tout.

MENU DE SELECTION DES OBJETS



Au fur et à mesure que vous collectez et assemblez des objets, ils sont placés dans votre inventaire. Ils y sont classés par catégorie. Pour récupérer un objet dans votre inventaire, appuyez sur le chiffre correspondant à la catégorie à laquelle il appartient :

- | | | |
|------------------------|------------------------------|----------|
| 1. Armes à feu | 2. Fronde | |
| 3. Mines | 4. Explosifs | 5. Autre |
| 6. Trousses de secours | 7. Appareil photo à rayons X | |

Pour faire défiler les objets présents dans une catégorie, appuyez sur le chiffre correspondant autant que fois que nécessaire pour qu'apparaisse l'objet désiré ou utilisez la molette de la souris pour faire défiler les objets. Pour sortir de l'écran, appuyez sur Echap.

- Pour sélectionner un objet dans votre inventaire et le placer dans votre holster, appuyez sur E quand l'objet est en surbrillance. Tout objet alors présent dans votre holster retourne dans l'inventaire.
- Pour utiliser un objet en surbrillance sans le placer dans votre holster, cliquez dessus.
- Pour lâcher un objet inutile en surbrillance, une bouteille de vodka ou un jerry-can d'essence, cliquez dessus.

Bien que votre inventaire soit vaste, vous ne pouvez transporter qu'une quantité limitée de chaque type d'objet. Si vous tentez d'en prendre plus, vous en serez informé par un message. Pour pouvoir prendre plus d'objets de ce type, vous devez d'abord en utiliser un ou vous en débarrasser.

DEPLACEMENT

Le déplacement dans Cold War se fait simultanément à la souris et au clavier. Par défaut, les contrôles sont les suivants :

- **Avancer** : Z (ou la flèche haut)
- **Tourner à gauche** : Q (ou la flèche gauche)
- **Tourner à droite** : D (ou la flèche droite)
- **Reculer** : S (ou la flèche bas)

Il y a trois vitesses de déplacement : la marche lente, la marche et la course. Cette vitesse se contrôle par défaut avec la molette de la souris. Poussez la molette en avant pour accélérer et en arrière pour ralentir. Plus vous êtes lent, moins vous risquez d'être entendu.

Il arrive cependant que seul un bon sprint vous sauve d'une mort certaine. Pour sprinter, maintenez la touche CTRL enfoncée pendant que vous vous déplacez. Vous ne pouvez sprinter que quelques secondes d'affilée. Il vous faut alors récupérer un peu avant de pouvoir recommencer à sprinter.



Dans la plupart des cas, il convient de garder un profil bas pour échapper aux confrontations directes. Pour vous accroupir, appuyez sur la touche Maj. Vous pouvez vous mettre en mode accroupi ou en sortir en appuyant sur la touche VerrouMaj. Plus vous vous déplacez lentement, plus vous pouvez vous accroupir bas.

La caméra reste par défaut derrière Carter, mais vous pouvez faire pivoter la vue (quand vous êtes immobile) en déplaçant la souris dans la direction où vous souhaitez déplacer la caméra. Quand vous avez une arme en main, la caméra reste fixe derrière l'épaule droite de Carter : déplacez la souris pour viser.



MODE CARTE

Vous pouvez vous faire une idée de votre position en utilisant votre carte. Pour l'afficher ou la masquer, appuyez sur M.

La carte apparaît en transparence à l'écran et se déplace en même temps que vous. Elle montre la configuration des lieux et associe un code couleur aux portes :

- Vert : porte déverrouillée.
 - Rouge : porte à ouvrir en utilisant une clé.
- Bleu : porte ne pouvant être ouverte.



MENU D'ACTION

Les actions du jeu ne concernant pas le déplacement ou le combat s'entreprennent depuis le menu d'action. Quand une action ou un groupe d'action devient disponible, il ou elle apparaît dans ce menu. Par exemple, quand vous approchez du corps inerte d'un garde, les options Fouiller corps et Se saisir du corps peuvent apparaître. De même, quand vous approchez d'un stock d'équipement, le menu d'action affiche les objets disponibles (dans ce cas, cliquer sur le nom dans le menu d'action entraîne le ramassage de l'objet en question).

UTILISATION DU MENU D'ACTION :

1. Quand l'option apparaît, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé.
2. Utilisez les flèches haut et bas du clavier ou la molette de la souris pour faire défiler les options.
3. Quand l'action que vous souhaitez entreprendre (ou l'objet à ramasser) est en surbrillance, relâchez le bouton droit de la souris pour le sélectionner.
4. Pour sortir du menu d'action sans rien choisir, mettez en surbrillance l'option Reprendre et relâchez le bouton droit de la souris.

Quand il n'y a qu'une action ou un objet en liste dans ce menu, vous pouvez la/le sélectionner en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez également choisir le premier objet du menu de cette manière.

COMBAT

Dans Cold War, le plus gros de vos missions se fait en furtivité complète, mais il arrive que la force brute soit le seul recours.

COMBAT À DISTANCE



Il y a peu d'armes à distance dans le jeu, mais chacune d'entre elles dispose d'une grande diversité de munitions. Vous devriez garder une de ces armes en permanence dans votre holster, directement sous la main en cas de coup dur.

Pour ouvrir le feu, sortez votre arme du holster en appuyant sur E ou en cliquant dessus. Une fois que vous l'avez en main, déplacez la souris de façon à ce que votre réticule vise la cible souhaitée et cliquez pour tirer. Il est possible de tirer en se déplaçant, au prix d'une perte significative de précision. Immobile, vos tirs seront toujours plus précis.

La précision est capitale ! Si vous parvenez à effectuer un tir critique, vous économisez vos munitions. Il est possible de venir à bout d'un grand nombre d'ennemis avec un seul tir à la tête, là où plusieurs tirs dans le corps sont nécessaires.

Observez la couleur de votre cible quand vous visez ! Elle indique une cible alliée ou ennemie :

- Rouge : ennemi
- Jaune : civil
- Verte : allié

Si vous tuez un civil ou un allié, la mission est un échec immédiat. Il vous est permis d'assommer les civils, si nécessaire. Si vous les laissez faire, ils donneront l'alerte. Toute attaque n'entraînant pas la mort d'un civil est autorisée.

Les nombres qui apparaissent en dessous de l'image de l'arme dans la fenêtre d'état vous montrent le nombre de balles dont vous disposez pour cette arme. Le nombre de gauche représente le nombre de balles dans le chargeur, et celui de droite le nombre total de munitions pour cette arme. Quand les deux chiffres tombent à zéro, il vous faut changer momentanément d'arme.

Si vous avez des munitions en réserve, vous rechargez automatiquement votre arme quand le chargeur est vide. Vous pouvez également recharger manuellement en appuyant sur R pendant que vous avez l'arme en main.

Comme les autres objets, armes et engins, les munitions se trouvent un peu partout. Quand vous trouvez des munitions, prenez-les, même si vous n'avez pas encore sous la main l'arme pour vous en servir. Elles serviront tôt ou tard.

COMBAT RAPPROCHÉ



Vous n'aurez pas toujours accès à une arme à distance ou la possibilité de vous en servir dans un contexte donné. La seule option qui vous reste alors pour venir à bout d'un ennemi est de le prendre au combat rapproché.

Pour se débarrasser ainsi d'un ennemi, faufilez-vous dans son dos et prenez-le par surprise. Quand vous êtes à portée, le menu d'action s'ouvre et affiche une liste des options de combat disponibles.

La bonne vieille option Assommer est toujours disponible : un bon coup de poing latéral dans la tête. Ça fonctionne parfois, mais c'est bruyant et inefficace en face d'ennemis portant des casques.

Une grande variété d'attaques en combat rapproché devient disponible, quand vous disposez des objets appropriés. Si vous avez un couteau, vous pouvez utiliser l'option Fendre pour venir à bout rapidement et définitivement d'un ennemi. Si vous avez de l'éther, vous pouvez Assommer l'ennemi pour l'assommer en douceur.

Les ennemis inconscients se réveillent après un bref laps de temps. Si un autre ennemi les trouve, il les réveillera. Si vous avez des anesthésiques en inventaire, vous pouvez sélectionner l'option Faire une injection pour prolonger le sommeil d'un ennemi assommé.

Le menu d'action vous présente toujours toutes les options de combat rapproché disponibles. Choisissez-en une adaptée à la situation (voir la section "Menu d'action" pour plus de détails).

ARMES SPÉCIALES

En plus des armes conventionnelles, vous trouvez des armes spécialisées, au cours du jeu.

FRONDE



Primitive en apparence, cette arme se révèle fort utile. Elle s'emploie pour envoyer silencieusement des projectiles offensifs : bombes collantes, fléchettes, ainsi qu'une grande variété d'objets.

Par exemple, vous pouvez utiliser la fronde pour envoyer un mouchard sur un ennemi, afin de pouvoir suivre ses mouvements sur la carte. Vous pouvez également projeter une pièce sur un mur pour attirer l'attention d'un garde du mauvais côté et vous enfuir.

Appuyez sur 2 pour ouvrir la partie "fronde" de votre inventaire. Cette fenêtre vous affiche toutes les options de fronde disponibles. Sélectionnez l'option désirée, avant de viser et de tirer, comme avec toute arme à distance.

MINES

Les mines sont des engins pratiques en ce qui concerne l'élimination du personnel ennemi. Il en existe deux types :

- **Mine explosive** : ces mines sont étudiées pour détonner quand elles sont activées, tuant ou blessant gravement toute personne prise dans son rayon d'action. Quoique très efficaces, ces mines sont bruyantes et tendent à attirer des renforts ennemis.
- **Mine à éther** : ces mines fonctionnent comme des mines explosives, à cette différence qu'elles émettent un nuage de gaz qui étourdit temporairement les ennemis pris dans la zone d'effet. Ces mines sont beaucoup plus discrètes que le modèle explosif et trahissent donc moins votre présence.



Les mines de tout type sont activées par un détecteur de proximité. Quand quelqu'un entre dans le champ de détection de l'engin, ce dernier détonne.

Pour mettre une mine en place, sélectionnez-la dans votre inventaire et cliquez dessus. La mine se place automatiquement à vos pieds et s'arme. Elle doit être installée dans un endroit discret, dans l'ombre par exemple. Si un ennemi repère la mine avant qu'elle n'explose, il peut la désarmer.

APPAREIL PHOTO À RAYONS X



À votre arrivée en Union Soviétique, votre appareil photo a été remplacé par un faux, équipé de puissants rayons X. L'intention de l'ennemi était d'employer cet équipement d'agent secret pour vous mouiller dans un complot étatique, mais cela s'est retourné contre lui. Si vous apprenez à vous en servir correctement, cet objet sera un atout de taille dans vos aventures.

Tout d'abord, cet appareil vous permet de voir à travers les murs. C'est bien pratique pour examiner une pièce avant d'y entrer, pour y détecter des ennemis. Cette technique est passive : tant que vous vous en servez en mode "appareil photo", vous

pouvez voir à travers un mur.

Cet appareil est également une arme à distance efficace. Quand il est approvisionné en munitions (trouvables çà et là sur des ennemis morts, par exemple), vous pouvez vous en servir pour émettre des radiations puissantes qui rendront les ennemis visés inconscients un bref moment. Pour faire cela, visez le cerveau de l'ennemi, apparent dans cette vue.

Vous pouvez également attaquer un ennemi en prenant pour cible avec l'appareil un objet potentiellement explosif, comme un extincteur. Quand l'objet détonne, l'ennemi est étourdi par l'explosion. Les objets explosifs apparaissent en orange dans la vue par rayons X. Gardez vos distances avec l'objet à faire exploser : une blessure est vite arrivée.

Enfin, cet appareil permet de désactiver des systèmes de sécurité, comme les caméras ou barrières laser. Visez le dispositif concerné et tirez pour le désactiver (voir section "Désactiver les systèmes de sécurité").

Le nombre de tirs restants est affiché sous l'image de l'appareil dans la fenêtre d'état. Vous n'avez pas besoin de munitions pour utiliser les fonctions de base de l'appareil photo à rayons X.

Pour utiliser l'appareil photo à rayons X, sélectionnez-le dans votre inventaire en appuyant sur 7 et appuyez sur E ou cliquez dessus. Pour revenir du mode appareil à la vue normale, appuyez une autre fois sur E. Pour tirer avec l'appareil, visez comme vous le faites avec toute arme à distance et cliquez pendant que vous êtes en mode de vue à rayons X.

Au fur et à mesure que vous récupérez des composants et que vous échangez vos points de technologie contre des plans, vous accédez à des plans qui permettent de doter l'appareil photo à rayons X d'un zoom. Une fois le zoom installé, utilisez la molette de la souris pour zoomer ou dézoomer (voir la section "Points de technologie, plans et gadgets" pour plus de détails).

ANESTHÉSIQUE

Les anesthésiques ne sont pas une arme, mais un bon moyen de garder un ennemi inconscient plus longtemps. Si vous en transportez, utilisez l'option "Faire une injection" du menu d'action. Elle vous permet de droguer un ennemi et de le maintenir en sommeil le temps de disparaître.

INTERACTION

FOUILLER LES CORPS



Un fugitif s'approvisionne où il peut et il n'est meilleur endroit que les poches d'un ennemi fraîchement abattu.

Presque tous les ennemis abattus ou assommés possèdent des objets qui peuvent vous intéresser. Pour fouiller un corps, placez-vous près de lui et sélectionnez l'option "Fouiller le corps" du menu d'action. Tout objet trouvé est placé dans votre inventaire.

DISSIMULER DES CORPS



Comme mentionné dans la section "Visibilité et bruit", il est recommandé de rester furtif et de ne laisser aucune trace de votre présence. Les cadavres ont tendance à effrayer les gens ; il faut donc les dissimuler dans les zones d'ombre ou derrière quelque chose.

Pour vous saisir d'un corps, approchez-vous-en et sélectionnez l'option "Prendre le corps" du menu d'action. Quand vous êtes arrivé au point souhaité, sélectionnez "Déposer le corps" dans le menu d'action.

SOIGNER VOS BLESSURES (UTILISER DES TROUSSES DE SECOURS)



Aussi prudent que vous soyez, vous serez blessé tôt ou tard. Heureusement, les trousse de secours se trouvent facilement sur les corps et dans les pièces traversées. Il convient d'en garder toujours quelques-unes de côté.

Votre niveau de santé est toujours visible dans la fenêtre d'état (voir section "fenêtre d'état" pour plus de détails). Les trousse de secours restaurent vos points de vie perdus.

Pour utiliser une trousse de secours, appuyez sur 6 pour ouvrir la partie "trousse de secours", sélectionnez la trousse désirée et appuyez sur Entrée. Le montant de points de vie restaurés dépend de la taille de la trousse (petite, moyenne, grande).

VISIBILITE ET BRUIT



La furtivité joue un rôle crucial dans Cold War. Vous serez souvent dépassé par le nombre des ennemis et par leur armement ; le combat n'est alors plus une option viable. La discrétion devient votre unique alliée.

L'indicateur de visibilité dans la fenêtre d'état vous montre votre niveau de furtivité à un endroit donné. Plus la barre bleue augmente, plus vous êtes visible. Un certain nombre de facteurs sont déterminants :

- **Lumière** : plus la zone est éclairée, plus vous êtes visible. Mettez les zones d'ombre à profit.
- **Couverture** : vous cacher derrière des obstacles naturels augmente votre furtivité.
- **Posture** : en position accroupie, vous êtes moins visible.

Si tout le reste échoue, vous pouvez toujours trouver un endroit où vous cacher. Cherchez des placards, casiers ou espaces fermés suffisamment grands pour vous contenir. Quand vous approchez d'un endroit qui le permet, l'option "Cacher" apparaît dans le menu d'action (voir section "Menu d'action" pour plus de détails).

Le bruit est également un facteur clé. Plus vous êtes bruyant, plus vous attirez l'attention. Les actions suivantes déterminent l'intensité du bruit que vous faites :

- **Marche lente** : la forme la moins bruyante de déplacement.
- **Marche** : plus bruyante que la marche lente, mais relativement discrète.
- **Course / Sprint** : la forme la plus bruyante de déplacement.
- **Se servir d'une arme** : certaines armes, comme la fronde, sont relativement discrètes, alors que les armes à feu alertent immédiatement l'ennemi.

ATTIRER LES ENNEMIS

Le bruit peut être mis à profit. Si vous souhaitez attirer l'attention d'un ennemi sur vous, il vous suffit d'être bruyant. Par exemple, claquez des doigts en appuyant sur L.

Vous pouvez également vous servir d'un certain nombre d'objets :

- **Cigarettes** : la plupart des ennemis ne résistent pas à la tentation d'un paquet gratuit. Laissez un paquet au sol pour attirer l'attention d'un garde. Quand il se penche pour ramasser le paquet, vous pouvez le frapper ou passer sans qu'il ne vous repère.
- **Pièces** : les pièces sont bruyantes. Lancez une pièce pour attirer le garde dans la direction de bruit, plutôt que sur votre position.

- **Appât** : si vous cherchez un moyen sophistiqué de distraire un ennemi, construisez un appât. Il émet un son qui attire les ennemis dans sa direction. Vous pouvez alors attaquer par surprise ou prendre la tangente.
- **Mines** : subtilité zéro, efficacité totale. L'emploi de cette arme ne passe pas inaperçu. Assurez-vous d'avoir pris vos distances avant la détonation.

POINTS DE TECHNOLOGIE, PLANS ET GADGETS

En plus de son talent de journaliste, Matthew Carter excelle dans la fabrication de gadgets et d'engins. Gageons qu'il aura l'occasion de le démontrer à plus d'une reprise.

Au cours du jeu, vous trouvez des fichiers et des données techniques, vous rapportant des points de technologie. Nombreux sont les fichiers et les plans trouvables facilement : les mallettes et placards à documents sont de bons endroits à fouiller. Vous en trouverez d'autres sur les ennemis tués ou assommés.

Chaque fois que vous trouvez un fichier ou autre objet ayant trait à la technologie, vous gagnez des points de technologie. Ces derniers symbolisent la somme de connaissance conférée par les documents que vous avez lus. Ces points vous servent à concevoir des plans qui vous permettent de fabriquer différents gadgets et engins de mort. Pour convertir ces points en plans, appuyez sur F2 afin d'ouvrir le menu d'assemblage. Appuyez sur Echap pour en sortir.



Il y a sept niveaux de technologie. Plus le niveau atteint est haut, plus les gadgets sont sophistiqués. Pour dessiner les plans des hauts niveaux, il convient de s'être fait la main sur les plans les plus simples. Il vous faut dessiner au moins trois plans d'un certain niveau pour accéder au niveau suivant. Par exemple, il vous faut au minimum trois plans de niveau 1 pour pouvoir accéder aux plans de niveau 2.

Pour passer d'un niveau à l'autre dans le menu d'assemblage, appuyez sur les flèches haut et bas du clavier.

Le menu d'assemblage comprend tous les plans qu'il vous est possible d'obtenir. La disponibilité des plans est signalée par un code couleur sur les icônes des plans :

- **Jaune** : signale les plans que vous possédez déjà.
- **Vert** : signale les plans que vous pourrez dessiner quand vous aurez obtenu suffisamment de points de technologie. Ces icônes indiquent également le nombre de points requis pour créer le plan.

Utilisez les flèches du clavier pour faire défiler les icônes. La partie de droite du menu d'assemblage affiche le nom de l'objet en surbrillance ainsi qu'un bref descriptif. Le nombre total de points de technologie en votre possession est affiché en bas à droite, sous le coût.

Pour acheter le plan en surbrillance, appuyez sur Entrée et cliquez sur Oui à la demande de confirmation ou sur Non pour annuler la commande.

CONSTRUIRE DES GADGETS À PARTIR DE PLANS ET DE COMPOSANTS

Une fois les plans d'un engin obtenus, vous pouvez le construire si vous possédez les matériaux nécessaires. Ces derniers se trouvent un peu partout dans le jeu : des bouteilles en plastique, des vis, des boîtes en fer, etc. Quand vous mettez en surbrillance un plan que vous possédez déjà dans le menu d'assemblage, des icônes représentant les composants requis s'affichent en dessous de l'inventaire des plans. Les composants affichés en jaune sont déjà en votre possession et les rouges vous manquent encore.

Quand les ressources vous manquent pour construire un gadget, ce dernier apparaît transparent.



Les terminaux de sécurité donnent accès à une carte de la zone. Cette carte permet également de surveiller les positions et les mouvements des unités ennemies dans ce périmètre. Chaque ennemi apparaît en rouge sur la carte.

Vous pouvez activer des systèmes de sécurité depuis un terminal. Vous pouvez ainsi surveiller toute activité par les caméras que ce terminal contrôle, en utilisant les flèches gauche et droite du clavier pour passer d'une caméra à l'autre.

Les caméras peuvent être désactivées par un tir de votre appareil photo à rayons X. Visez la caméra avec l'appareil et tirez (les fonctions de l'appareil photo à rayons X sont expliquées en détail dans la section "Combat").

ENNEMIS

Votre rôle dans Cold War fait de vous un homme que de nombreuses personnes aimeraient mettre en prison, voire tuer. Les ennemis et leurs réactions varient.



- **Civils** : de temps à autre, vous faites la rencontre de civils. Des scientifiques qui travaillent pour l'ennemi, par exemple. Ces personnages ne possèdent pas d'arme et se mettent généralement à courir quand ils vous aperçoivent. Considérez-les comme dangereux : ils donnent l'alerte et si vous les tuez, c'est l'échec immédiat. Evitez-les autant que possible.



- **Police et gardes** : les ennemis les plus couramment rencontrés sont la police et le personnel militaire qui patrouillent les différentes zones du jeu. Ces ennemis attaquent à vue, mais n'ont pas de techniques offensives ou défensives spéciales.



- **Agents** : déjà plus spécialisés que de simples gardes ou agents de police, ces ennemis tirent à vue, mais leur précision est plus grande et leurs armes sont meilleures.



- **Spetsnaz**: les agents des forces spéciales russes ou Spetsnaz sont de loin les ennemis les plus dangereux du jeu. Ils sont dotés des meilleures armes, des pistolets-mitrailleurs à lunette de visée nocturne. Ils sont très précis, bien protégés et leur casque leur permet de ne pas être assommés d'un simple coup de poing (voir section "Combat rapproché" pour plus de détails).

CONSEILS

- Cherchez autour de vous tout objet récupérable : un vieux chiffon ou une vis peuvent servir n'importe quand.
- Attirez les gardes loin des zones dans lesquelles vous comptez vous rendre en utilisant des pièces, des cigarettes et des appâts.
- Si vous tirez sur un ennemi avec une balle en caoutchouc, il se réveillera au bout d'un moment.
- Vous êtes visible au travers des fenêtres.
- L'appareil photo à rayons X fait exploser les barils de fuel et les bouteilles de vodka. Essayez d'attirer vos ennemis à proximité de ces objets.
- L'appareil photo à rayons X ne sert pas qu'à faire exploser des choses. Il sert à repérer la position des ennemis au travers des murs.
- Ne placez pas vos mines dans des zones trop éclairées. Elles peuvent être désarmées par l'ennemi.

ANNEXE A : CONTROLES

Le tableau suivant référence les contrôles clavier et souris par défaut de Cold War. Vous pouvez changer ces contrôles selon vos préférences (voir section "Options de jeu" pour plus de détails).

MOUVEMENTS

Action	Touche principale	Touche secondaire
Avancer	Z	Flèche haut / NUM 8
Reculer	S	Flèche bas / NUM 2
Tourner/Esquive gauche	Q	Flèche gauche / NUM 4
Tourner/Esquive droite	D	Flèche droite / NUM 6
S'accroupir	MAJ gauche	MAJ droite
Mode accroupi	VERRMAJ	–
Sprinter	CTRL gauche	CTRL droite
Accélérer	Molette souris avant (haut)	–
Ralentir	Molette souris arrière (Bas)	–

ACTIONS

Action	Touche principale	Touche secondaire
Tirer	Souris bouton gauche	C
Recharger	R	–
Utiliser objet/arme	E	–
Claquer des doigts	L	–
Utiliser trousse de secours	H	–
Utiliser appareil photo à rayons X	X	–
Zoom caméra avant	Molette souris avant (haut)	–
Zoom caméra arrière	Molette souris arrière (bas)	–

INVENTAIRE

Action	Touche principale	Touche secondaire
Armes	1	–
Fronde	2	–
Mines	3	–
Explosifs	4	–
Autres objets	5	–
Appareil photo à rayons X	6	–
Sélection rapide du pistolet	Y	–
Sélection rapide de l'AK-47	U	–
Objet précédent	F	–

INTERFACE

Action	Touche principale	Touche secondaire
Afficher/Masquer carte	M	TAB
Objectifs	F1	–
Assemblément	F2	–
Sauvegarde rapide	F5	–
Chargement rapide	F9	–
Menu d'action	Souris bouton droit	–
Réinitialiser caméra	O	–

CREDITS

COLD WAR

DEVELOPED BY MINDWARE STUDIOS



Executive Producers
Karel Papík
Tomás -Sep- Pluhářík

STORY

Karel Papík
David Hanzl
Tomás -Sep- Pluhářík
Pavel Kríz

SCRIPT

Karel Papík

LEAD DESIGNER

Tomás -Sep- Pluhářík

LEVEL DESIGNERS

Tomás -Sep- Pluhářík
Rudolf -Jolly- Matousek
Pavel Kríz
David Hanzl

LEAD PROGRAMMER

Patrik Rak

XBOX LEAD PROGRAMMER

Michal Reháček

PROGRAMMERS

Stepán Vondrák
Michal Celler
Peter Arbet
Petr Tovarys
Jirí Dvorák

ADDITIONAL PROGRAMMING

Jirí Dluhos

PLUGINS PROGRAMMING

Petr Robek

LEAD ARTIST

Lukinec

ENVIRONMENTAL ARTISTS

Michal Hochmajer
Lukás Kráina
Rado Turko
Michal Beran
Lukinec

CHARACTERS

Michal Beran
Jaroslav Cihelka
Lukinec

ANIMATIONS

Rado Turko
Outsider Development s.r.o.
Lukinec

CUT SCENES

Jaroslav Cihelka
Ján Dusek

HUD & INTERFACE

Martin Lysec

CARTER CONCEPT ART

Adolf Lachman

ADDITIONAL GRAPHICS

David Hanzl
Jan Konopásek
Michal Habrdla

MUSIC & SFX

Ján Dusek

LOCALIZATION MANAGER

Martin Moravec

SPECIAL THANKS TO

Andrew Bellomy
Mariano Pireddu
Giovanni Sanna
Jana Papíková
Jana Pomajzlová Pluháříková
Radka Rakova
Julínek
Eva Cihelková
Viktor Cihelka
Lenka Kráinová
Katerina Minaríková
Eva Dudasová
Petr -Sleepless- Poláček
Jirí Pavlovsky
Jan Eisner
&
Pizza Palatino

PUBLISHED BY DREAMCATCHER
INTERACTIVE



DREAMCATCHER DCNA

PRODUCTION

EXECUTIVE PRODUCER

George Chastain Jr.

PRODUCTION ASSISTANT

Daniel Torreblanca

ADDITIONAL PRODUCTION

Bill Mooney
Mark Harwood
Robert Stevenson

ADDITIONAL HUD AND INTERFACE DESIGN

Russell Challenger

ADDITIONAL SCRIPT EDITING

David Ellis

MARKETING AND PUBLIC RELATIONS

LEAD PRODUCT MARKETING MANAGER

Byron Gaum

ASSOCIATE PRODUCT MANAGER

Chris Nesbitt

PUBLIC RELATIONS (KOHNKE COMMUNICATIONS)

Erica Kohnke Kain
Sean Kauppinen
Christopher Clarke
Robin Rosales

NORTH AMERICAN PR COORDINATION

Duane Brown

ADDITIONAL PR

Tara Reed

LEAD ILLUSTRATOR PACKAGING

Russell Challenger

GRAPHIC DESIGN AND LAYOUT

Ed Hatim
Esther Sucre
Jay Kinsella

ADDITIONAL GRAPHIC DESIGN

Desmond Oku

MANUAL

David Ellis

WEBSITE DESIGN

Ryan Andal

LOCALIZATION

GERMAN LOCALISATION:

Jinglebell Communication

MANAGEMENT:

Alessandra Neve
Dror Bezerra de Melo

DREAMCATCHER EUROPE

PRODUCT MANAGER EMEA

John Gordon

MARKETING COORDINATION MANAGER

Frédérique Barkoff

JUNIOR PRODUCT MANAGER EMEA

Philippe Rapin

MARKETING MANAGER GERMANY
Christian Streil

GROUP MANAGER FRANCE
Alexandre Enklaar (Atari)

PRODUCT MANAGER FRANCE Mathias
Ahrens (Atari)

PRODUCT MANAGER UK
Deane Punter (Koch media)

PRODUCT MANAGER ITALY
Fabio Cerutti (Atari)

MARKETING ARTISTIC DIRECTOR EMEA
Odile Mousseau

WEBSITE EMEA
Eric Connille

LOCALISATION
Christine Gervillié
Thomas Neveu

JUNIOR TERRITORY MANAGER
Aurélie Rodrigues

SALES ADMINISTRATION
Julie Oliny

MANUFACTURING MANAGER EMEA
Bastien Lepetit

LOGISTICS ASSISTANT
Thomas Justino

VOICE RECORDING - ENGLISH

CASTING/DIRECTING
Lani Minella (Audio Godz)

RECORDING STUDIO
Bill Corkery Productions

EDITING
Lethal Sounds

VOICE TALENT - ENGLISH

CARTER
Ryan Drummond

GRUSHKOV
Chris Wilcox

SONYA
Lani Minella

BARINSKY
David Heath

PRESIDENT
Jon St. John

BONDARCHUK
Dan Castle

AGENT
Marc Biagi

Timotenko
Marc Biagi

IVAN
Dave Rivas

LAGODIN
Dan Castle

RUSAKOV
Marc Biagi

POLICEMAN
David Heath

SCIENTIST
Ryan Drummond

SPETSNAZ
Dan Castle-Marc Biagi
Jon St. John-Chris Wilcox

CIVILIANS
Dave Rivas-L

ani Minella
Ryan Drummond

VOICE TALENT - GERMAN

SASCHA DRAEGER
- Matthew Carter

STEPHIE KINDERMANN
- Sonya

MARK BREMER
- Barinsky-Sergej

RÜDIGER SCHULZKI
- Grushkov-Timotenko

CHRISTOS TOPOULOS
- Rusakov

HOLGER POTZERN
- Kolja-Bondarchuk

KONRAD HALVER
- Ivan-Lagodin

ULI PLEBMANN
- President

QUALITY ASSURANCE DCNA

QA MANAGER
Mike Adams

QA LEAD
Daniel Torreblanca

TESTERS
Adrian Miller
Dan Dawang
Chris Elliot
Anthony Finelli
Vasso Kontoulis
Jeremy Norel
Robert Weiland

EXECUTIVE MANAGEMENT

PRESIDENT & CEO
Richard Wah Kan

VP & CFO
Sean Carr

VP OF PRODUCT DEVELOPMENT & ACQUISITIONS
Robert Stevenson

VP OF MARKETING
Marshall Zwicker

BUSINESS DEVELOPMENT DIRECTOR EMEA

Olivier Pierre

VP & CFO EMEA
Roch Roustan

MARKETING DIRECTOR EMEA
Simon Vivien

BUSINESS DEVELOPMENT EMEA
Stéphane Grynszpan

SPECIAL THANKS

Currin Cyr (Microsoft)
Scott Callan (Microsoft)
Nicole Presland (Microsoft)
Isabelle Massa (Nvidia)
Stephan Belisle
Lori Lue
Krystal Moon
Suzanne MacGillivray
Chantal Mauro
Andrew Bakchinov
Agnes So (ATI)
Carrie Cowan (Nvidia)
Peter Harrison (Creative Labs - UK)
Christopher Gamboa
(Creative Labs - US)

**FRANCE
& FRENCH SPEAKING COUNTRIES**

DREAMCATCHER EUROPE

E-mail : techsupport@dcegames.com

Site Web : <http://www.dreamcatchergames.com>

Tech-line : 08 92 68 00 96 (0,34€/mn)

Du mardi au vendredi de 10h à 13h et de 14h à 19h

DEUTSCHLAND

E-mail: techsupport@dcegames.com (in English only)

Website: <http://www.dreamcatchergames.com>

Hotline Technik: 0190-84 60 48 (1,86€/mn)

Montag bis Donnerstag von 9:00-19:00

Samstag und Sonntag von 13:00-19:00

Hotline Tipps & Tricks: 0190-84 60 49 (1,86€/mn)

Täglich 8:00 – 24:00

Ab dem 1.1.2006 gelten neue Telefonnummern, welche Sie auf unserer Homepage finden können.

UNITED-KINGDOM

KOCH MEDIA LIMITED

Website (tech support): www.softwarehelpdesk.co.uk

Website: www.kochmedia.co.uk

ITALIA

ATARI

E-mail: it.info@atari.com

Website: <http://www.atari.it>

ESPAÑA

PROEIN, S.L.

E-mail: soporte@proein.com

Website: <http://www.proein.com>

Tfno: 914 062 964

10:00 a 14:00 y 16:00 a 18:00 - Lunes a Viernes

PORTUGAL

PLAYGAMES

E-mail: suporte@playgames.pt

Website: <http://www.dreamcatchergames.com>

Tel: 22 608 83 33

Monday to Friday 9:00-12:30 / 14:00-18:00

GREECE

E-mail: techsupport@dcegames.com (in English only)

Website: <http://www.grupmulti.gr>

Tel: 30 210 94 80 00

THE WORLD'S MOST POWERFUL AUDIO PROCESSOR



Don't Game Without It!

- Ultimate Gaming Hardware Acceleration
- Ultra-Realistic Surround Sound Over Headphones and Multichannel Speakers
- Precise 24-bit Gaming Audio Conversion In Real-Time
- Enjoy Incredibly Life-Like Audio Landscapes With EAX® ADVANCED HD™ 5.0



www.soundblaster.com

Get **CREATIVE**

©2005 Creative Technology Ltd. The Creative logo is a registered trademark of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. All other brands are trademarks of their respective holders.