

WWII - NORMANDY

WWII: Normandy vous permet d'incarner les courageux parachutistes qui ont sauté au-dessus de la Normandie dans la nuit du 5 au 6 juin 1944. Vous arriverez au sol sans problème, mais vous serez séparé du reste de votre compagnie...

Commandes clavier et souris par défaut

Flèche haut :	Déplacement vers l'avant
Flèche bas :	Déplacement vers l'arrière
Flèche gauche :	Rotation vers la gauche
Flèche droite :	Rotation vers la droite
Pas de côté à gauche :	S
Pas de côté à droite :	F
Saut :	Espace
Position accroupie :	C
Regard vers le haut :	Q
Regard vers le bas :	W
Tir :	Ctrl gauche
Lancer de grenade :	A
Pose de mine :	Z
Emploi d'objets :	X
Sélection d'arme :	1-5
Objectifs :	F1
Sauvegarde de partie :	F5
Chargement de partie :	F6
Sauvegarde rapide :	F2
Chargement rapide :	F3
Quitter :	ECHAP
Tir :	Bouton gauche de la souris
Emploi d'objets :	Bouton droit de la souris

Vous pourrez modifier la configuration par défaut des commandes clavier et souris ou définir l'action du troisième bouton de la souris en sélectionnant Keyboard (Clavier) dans le menu Setup (Configuration).

Vous pourrez régler la sensibilité et l'orientation de la souris ou définir l'action de la roulette de la souris en sélectionnant Mouse (Souris) dans le menu Setup (Configuration).

Pour utiliser un joystick, les pilotes DirectX les plus récents du fabricant de votre joystick devront avoir été installés sur votre ordinateur ; vous devrez aussi calibrer le joystick dans le Panneau de configuration de Windows. Vous pourrez définir la sensibilité et les actions associées aux boutons en sélectionnant Joystick dans le menu Setup (Configuration).

Armes :

Pour changer d'arme, sélectionnez la touche numérique du clavier (pas du pavé numérique) souhaitée. Ceci ne fonctionnera que si vous disposez de l'arme en question, or les armes ne sont pas toutes disponibles lors de chaque mission.

- 1 : Machette
- 2 : Colt M1911
- 3 : M1 Garand
- 4 : M3 Grease Gun
- 5 : Bazooka

Vous pourrez récupérer des munitions supplémentaires et regagner de la santé en ramassant les sacs à dos éparpillés dans les niveaux du jeu.

Parcours

MISSION 1 - THE MARSH (LES MARAIS)

Votre mission débutera après votre parachutage dans les marais...

Depuis l'endroit où vous vous trouvez, descendez jusqu'à l'étendue d'eau située sur la gauche. Après avoir parcouru une distance assez courte, vous verrez des barbelés devant vous et une ouverture dans les arbres, sur la droite. Assurez-vous que vous tenez votre fusil. En approchant de cette ouverture, vous remarquerez des soldats allemands se tenant debout dans l'eau. Exploitez votre position parmi les arbres pour les éliminer. Rejoignez l'endroit où ils se trouvaient. En chemin, vous remarquerez un planeur écrasé sur une colline, sur la droite. D'autres soldats allemands seront en train d'examiner le lieu du crash. Utilisez le monticule recouvert d'herbe qui se trouve devant le planeur pour éliminer ces soldats. Sautez sur la colline et vous trouverez deux sacs à dos qui vous permettront de reconstituer vos réserves. Regagnez l'avant du planeur et sautez de nouveau par-dessus la colline.

Vous devriez remarquer un parachute sur le sol, à droite, de l'autre côté de l'eau. Rejoignez l'endroit où se trouve le parachute. En approchant, vous apercevrez un autre soldat de l'autre côté. Éliminez-le et grimpez la colline où il se trouvait. Vous devriez alors apercevoir un nouveau sac à dos contenant d'autres réserves. Alors que vous approcherez du sac à dos, des soldats se trouvant sur la droite devraient remarquer votre présence. Exploitez de nouveau le monticule recouvert d'herbe pour les éliminer. Récupérez le sac à dos et sautez par-dessus le monticule.

Devant vous, vous apercevrez une colline assez haute avec un alignement d'arbres sur la droite et un petit bosquet sur votre gauche. Escaladez la colline. Lorsque vous dépasserez le bosquet de gauche, d'autres soldats devraient vous apercevoir. Utilisez le couvert des arbres pour éliminer ces soldats. Continuez à grimper la colline. En atteignant le sommet, vous devriez voir un important affleurement rocheux de couleur blanche devant lequel se trouve un autre sac à dos. Rejoignez l'emplacement du sac à dos. Deux soldats se tiennent de l'autre côté de ce rocher. Exploitez la protection qu'offre le rocher et contournez-le pour supprimer ces deux soldats.

De l'autre côté de ce rocher, vous verrez la colline descendre en direction d'une route où se trouvent les derniers soldats. Abattez-les depuis votre position et rejoignez l'endroit où ils se tenaient. Suivez la route pour terminer cette mission.

MISSION 2 : BUNKERS

Vous débuterez dans une zone recouverte de buissons n'offrant qu'une seule issue : en direction de la route. Dirigez-vous tout droit vers la route et ramassez le sac à dos qui se trouve près du soldat mort. Vous subirez bientôt des tirs de mitrailleuse en provenance du premier bunker situé dans le virage que présente la route. D'autres soldats allemands se trouvent dans le secteur, notamment dans la maison située sur la gauche de la route (en regardant le premier bunker depuis votre point d'origine). Le meilleur moyen pour passer est d'éliminer en premier le mitrailleur du bunker d'un coup de fusil à bonne distance avant de rejoindre la route. Après avoir supprimé le mitrailleur et toute résistance émanant de la première partie de la route, vous pourrez vous occuper de nettoyer la maison.

Entrez lentement dans la maison en gardant un œil sur les Allemands partiellement dissimulés aux coins. Compte tenu du nombre d'Allemands présents, il peut être utile de recourir à la mitrailleuse. Une fois dans la maison, montez l'escalier et dirigez-vous vers la portion de mur écroulée. De là, sautez sur le sac

à dos qui se trouve sur les caisses et rejoignez la première portion de route en restant à l'affût des soldats allemands qui auront pu être alertés.

Dirigez-vous alors vers le virage que présente la route et recherchez une ouverture/tranchée sur votre droite. Empruntez-la et vous verrez une entrée de bunker sur votre droite et un portail fermé droit devant vous. Rejoignez le couloir du bunker ; il contient des soldats allemands, alors tenez-vous prêt à agir. Il y a également un sac à dos dans le couloir, sur la gauche. Rejoignez l'interrupteur qui se trouve au bout du couloir, sur le mur. Actionnez l'interrupteur en pointant sur lui et en appuyant sur la touche "emploi d'objets". Ceci ouvrira le portail. Rejoignez l'endroit où se trouve le portail et préparez-vous pour le secteur suivant.

Avancez, mais arrêtez-vous avant la portion de route suivante car des soldats se trouvent juste au coin. En avançant, vous verrez des soldats, trouverez une mitrailleuse dans le deuxième bunker (sur votre droite) et tomberez sur un char allemand sur votre gauche. Les occupants du char ne vous apercevront probablement pas jusqu'à ce que vous ouvriez le feu sur leur engin, alors occupez-vous du char en dernier. Le meilleur moyen d'éliminer les soldats et la mitrailleuse de droite est de se démasquer brièvement pour tirer avant de se replier. Puis, dirigez-vous vers le barrage de barbelés et ramassez le sac à dos qui s'y trouve. Revenez ensuite en direction du char, bazooka prêt. Détruisez le char à bonne distance à l'aide du bazooka. Une fois le char détruit, dirigez-vous vers lui.

Lorsque vous approcherez du char détruit, deux mitrailleuses du troisième et dernier bunker ouvriront le feu sur vous. Tâchez de les éliminer à distance à l'aide du fusil avant de continuer sur la route. Dirigez-vous vers la sortie, qui se trouve dans le passage aménagé dans le barrage de barbelés. Restez à l'affût des soldats allemands encore présents. Vous ne pourrez pas terminer cette mission si vous n'avez pas éliminé toutes les mitrailleuses de chaque bunker.

MISSION 3 : VILLAGE

Vous débutez cette mission au cœur d'un village détruit. Avancez jusqu'aux quelques marches qui se trouvent sur la droite. Au pied des marches, vous remarquerez un mur de briques devant votre position, légèrement sur la droite. Trois soldats allemands surgiront de l'ouverture située dans le mur, sur votre droite ; éliminez-les au fusil. Si besoin est, abritez-vous derrière la vaste portion de mur détruit qui se trouve sur votre gauche. Une fois les soldats éliminés, rejoignez l'ouverture dans le mur. De l'autre côté du mur, vous verrez une rangée de fenêtres ouvertes à l'étage supérieur de l'immeuble situé sur votre gauche. Un sniper allemand vous attaquera à partir de la fenêtre rectangulaire. Éliminez-le. À droite de l'ouverture dans le mur, vous apercevrez quelques vitrines de magasin. Vous pourrez tirer dessus et récupérer le sac à dos qui se trouve à l'intérieur.

En haut à gauche de l'ouverture dans le mur par laquelle vous êtes arrivé se trouve une porte ouverte. Franchissez-la et descendez dans une petite cave. Vous trouverez sur la gauche un soldat et un autre sac à dos et, sur la droite, un escalier. Montez cet escalier après avoir tué le soldat et récupéré le sac à dos. En haut de l'escalier, vous tomberez sur un officier allemand qui se trouvera devant vous, vers le fond de la salle. Éliminez-le et rappelez-vous cet emplacement car vous devrez y revenir plus tard.

À droite, en haut de l'escalier, se trouve une série de petites pièces. Elles sont identiques à celle d'où le sniper tirait depuis la fenêtre rectangulaire. Traversez ces pièces. Dans la deuxième, vous trouverez un nouvel officier allemand et un sac à dos. Éliminez l'officier mais, avant de récupérer le sac à dos, remarquez la porte située à l'extrémité. Au-delà se trouve une pièce abritant un soldat et deux fenêtres surplombant un pont sur un petit cours d'eau. Abattez le soldat puis récupérez le sac à dos. Dirigez-vous alors vers la pièce aux deux fenêtres et éliminez le sniper situé de l'autre côté de la place, sur la droite, au premier étage. Vous verrez également quelques soldats sur le pont ainsi qu'un char et d'autres soldats au-delà du pont. Éliminez les soldats et détruisez le char à l'aide du bazooka. Regagnez ensuite le sommet de l'escalier par lequel vous êtes arrivé.

Du haut de l'escalier, rejoignez la salle où vous avez tué l'officier allemand puis descendez vers une petite zone avec une ouverture dans le plancher d'où s'échappent des flammes. Sautez dans le trou, éliminez le soldat que vous y trouverez et récupérez le sac à dos. Dirigez-vous vers l'ouverture que présente ce secteur et suivez le chemin. Vous rejoindrez alors le pont que vous avez vu depuis les fenêtres. En approchant du pont, vous remarquerez une corniche sur laquelle se tient un soldat ; abattez-le. Près du pont se trouve également un renforcement abritant un officier allemand et un sac à dos ; comme d'habitude, abattez l'officier et mettez la main sur le sac à dos. Franchissez ensuite le pont. Une fois de l'autre côté, vous trouverez le char que vous aurez détruit plus tôt. Le chemin continue sur la droite. Suivez-le à travers les bâtiments détruits. Vous finirez par déboucher sur une rue remplie de gravats et

gardée par un soldat. Éliminez-le et continuez.

Empruntez la rue afin de poursuivre votre progression. Au bout de la rue, vous verrez deux positions de tir constituées de sacs de sable derrière lesquelles se trouvent des soldats. Par ailleurs, sur la droite, deux soldats vous tireront dessus depuis le premier étage. Abritez-vous derrière les débris qui jonchent le sol et abattez les soldats situés au bout de la rue et les deux du premier étage. Un peu plus loin dans la rue, vous verrez sur la droite un grand bâtiment ressemblant à un château avec un soldat dans l'entrée ; abattez-le. Continuez en direction des positions de tir. Juste avant celles-ci, un soldat est installé au premier étage. Éliminez-le et rejoignez les positions de tir. A cet endroit, la route obliquera vers la gauche et vous verrez un soldat à l'extrémité. Abattez ce dernier soldat et suivez la rue jusqu'à l'endroit où il se tenait pour achever cette mission.

MISSION 4 : BIG GUNS (GROS CALIBRES)

La mission 4 débute dans une profonde tranchée que vous pourrez suivre tout droit pendant un moment avant qu'elle n'oblique vers la droite. Suivez le chemin et, au premier virage, éliminez le soldat qui s'abrite derrière le gros rocher blanc.

Le chemin continuera sous une passerelle de terre avant d'obliquer vers la gauche. Un autre soldat, allongé par terre, vous prendra pour cible. Il y en aura encore un autre, dissimulé derrière des sacs de sable. Avant de vous déplacer pour éliminer le soldat, notez la présence d'un autre homme au sommet de la tranchée qui se trouve sur votre gauche. Éliminez ce dernier avant de vous occuper de celui caché derrière la position de tir. Le chemin obliquera ensuite brutalement vers la gauche.

Vous verrez un gros rocher sur la gauche de la tranchée et, au-delà, un soldat ennemi. Abritez-vous derrière le rocher et abattez le soldat. Courez vous placer sous la passerelle de terre qui se trouve devant, près du rocher sur la droite. Un soldat se trouve au-delà du rocher. Dépassez ce soldat en courant et éloignez-vous suffisamment pour atteindre une bonne position afin de l'éliminer. Sur le pont en dessous duquel vous êtes passé en courant se trouve un autre soldat ; abattez-le également.

Deux soldats sont installés au-delà de la passerelle de terre suivante. L'un se trouve au niveau du sol et courra se cacher au coin lorsque vous lui tirerez dessus ou s'il vous aperçoit. Ne vous inquiétez pas de lui pour l'instant. L'autre se trouve plus haut, sur le bord de la tranchée. Abattez-le et rejoignez l'endroit qu'occupait le premier soldat. Vous le retrouverez au coin ; abattez-le et continuez.

Vous remarquerez au loin une position de tir en sacs de sable abritant deux soldats. Tâchez de les éliminer en vous approchant d'eux le moins possible. Rapprochez-vous ensuite de la position de tir et notez la présence, au-delà, d'un homme sur le bord de la tranchée. Éliminez-le de loin. Un autre soldat se trouve à droite de la position de tir ; abattez-le. De l'autre côté de la position de tir, vous verrez à gauche et à droite deux passerelles de terre. Placez-vous à droite de la position de tir et éliminez le soldat qui se trouve sous la passerelle de gauche. A l'extrême gauche se trouve une petite zone souterraine abritant trois soldats et un sac à dos. Abritez-vous derrière la position de tir et les gros rochers afin d'abattre ces trois hommes. Récupérez ensuite le sac à dos. Empruntez la tranchée qui part vers la gauche. Vous reviendrez ici plus tard.

En passant sous la passerelle de terre, vous verrez un soldat au coin, que vous éliminerez avant de continuer. Vous arriverez alors à une épingle à cheveux sur la droite. Au coin, vous tomberez sur un soldat qui vous attend. Réglez-lui son compte et rejoignez l'endroit où se trouve son cadavre.

Devant vous se trouvent une position de tir en sacs de sable et un vaste bâtiment. Remarquez la présence d'un soldat dans la position de tir et celle d'une meurtrière dans le bâtiment. Exploitez les rochers qui se trouvent de part et d'autre de la tranchée pour vous protéger et éliminez le soldat. La meurtrière abrite une mitrailleuse lourde. Utilisez votre bazooka pour éliminer son servent. Approchez-vous légèrement du bâtiment. Ce faisant, vous remarquerez un autre soldat dans la position de tir. Éliminez-le et approchez-vous encore un peu en restant le long de la paroi de gauche. Un autre soldat se trouve sur la droite, au-dessus de la position de tir. Abattez-le mais n'avancez pas trop.

Remarquez que le bâtiment présente une ouverture en son centre. Il abrite également, sur le côté droit, une mitrailleuse lourde derrière une meurtrière. Il y a aussi une autre meurtrière dissimulant une mitrailleuse lourde à gauche de l'entrée. Abattez son servent en premier. Le meilleur moyen d'y parvenir est de se rapprocher de la position de tir en sacs de sable et de tirer au bazooka dans la meurtrière. Approchez-vous de l'entrée du bâtiment. Lorsque vous y pénétrerez, quatre soldats arriveront de la gauche et de la droite afin de protéger le canon de gros calibre. Utilisez la mitrailleuse pour les hacher

menu. Vous apercevrez, sur un côté, un sac à dos. Après avoir éliminé les soldats et récupéré le sac, marchez jusqu'au canon qui se trouve au centre du bâtiment. Ceci le mettra hors service. Revenez ensuite sur vos pas jusqu'à la vaste zone dégagée dont le centre est occupé par la position de tir en sacs de sable.

Empruntez l'autre chemin afin de rejoindre le deuxième canon de gros calibre. Ce sera sur la gauche en entrant dans la zone. Devant vous, un soldat approchera pour vous arrêter. Au-delà du pont se trouve un autre soldat, sur la droite, un autre et au-dessus de la tranchée, encore un. Vous arriverez ensuite à un virage brusque vers la gauche. En abordant ce virage, vous apercevrez un soldat sur le bord de la tranchée. Rapprochez-vous encore un peu du coin et vous verrez un soldat dans une position de tir en sacs de sable. Approchez-vous de la position de tir ; le chemin obliquera nettement vers la droite. Regardez au loin et vous verrez un soldat sur le bord de la tranchée ; abattez-le de dos en vous abritant derrière le virage. Franchissez le virage. Vous verrez un bâtiment similaire au précédent et, devant lui, une position de tir en sacs de sable. Vous distinguerez un soldat dans cette dernière ; éliminez-le et approchez-vous un peu du bâtiment. Vous remarquerez deux meurtrières, de part et d'autre, occupées chacune par une mitrailleuse lourde. Un tir de bazooka dans chacune devrait régler le problème. Il ne restera qu'un soldat à éliminer dans la position de tir avant de pénétrer dans le bâtiment. Lorsque vous y entrez, quatre soldats apparaîtront pour vous arrêter. Abattez-les à la mitrailleuse. Puis, approchez du gros canon pour le mettre hors service et achever cette mission.

MISSION 5 - HEDGEROWS (LE BOCAGE)

Vous devriez voir un sac à dos juste devant votre point d'origine. En vous en approchant, vous devriez voir l'un des deux soldats patrouillant dans le secteur. Éliminez-le et rejoignez l'endroit où il se trouvait : vous devriez alors pouvoir distinguer le second. Abattez-le aussi. Vous verrez alors une ouverture parmi les haies situées entre les positions de ces deux soldats ; rejoignez-la.

Juste au-delà de cette ouverture, vous verrez un sac à dos et trois soldats occupant ce secteur. Il est préférable, avant de récupérer le sac à dos, de se replier dans l'ouverture afin d'éliminer les soldats qui viendront vers vous. Une fois ces trois hommes éliminés, allez chercher le sac à dos, et tournez-vous sur la droite afin d'apercevoir une autre ouverture dans les haies.

Un soldat se tient debout dans l'eau juste au-delà de cette ouverture. Ici encore, repliez-vous et abritez-vous dans l'ouverture. Après avoir abattu le soldat, franchissez l'ouverture et partez sur la droite en direction de l'aile de planeur brisée. Tout près de l'aile, vous verrez une autre ouverture par laquelle vous distinguerez un planeur qui s'est écrasé dans le champ qui se trouve au-delà.

De nombreux soldats allemands sont présents dans ce champ. La meilleure solution consiste à se ruer dans le champ pour attirer leur attention, puis à reculer et à les abattre lorsqu'ils franchissent l'ouverture. Vous pourrez également poser une mine dans l'ouverture et les amener à vous suivre : ils sauteront alors sur la mine. Vous devriez pouvoir abattre tous les soldats sauf un à l'aide de l'une de ces deux méthodes. Le dernier soldat présent dans le champ se trouve sur la gauche, près d'une petite éminence. Démasquez-vous brièvement pour tirer par l'ouverture avant de vous replier, afin de l'éliminer. Lorsque vous aurez abattu tous les soldats du secteur, entrez dans le champ et rejoignez l'avant du planeur pour récupérer un sac à dos. Vous verrez également, sur la gauche, une ouverture permettant de quitter le champ.

Empruntez cette ouverture pour rejoindre un étroit chemin de terre. Plusieurs gros rochers sont éparpillés le long de ce chemin, un soldat ennemi se dissimulant derrière chacun d'eux. Essayez de les éliminer l'un après l'autre en vous abritant à chaque fois derrière un rocher. Au bout de ce chemin de terre, vous verrez une issue permettant d'accéder au champ suivant, sur la gauche.

Prenez garde à la mitrailleuse lourde protégée par les sacs de sable ; elle fera feu dès que vous passerez la tête au coin. Après avoir tué son servent, vous trouverez un sac à dos près de lui. Il y aura quelques autres soldats à éliminer dans ce champ avant de rejoindre le suivant.

En franchissant l'ouverture pour vous y replier immédiatement, vous pourrez attirer à vous plusieurs soldats. Mais méfiez-vous : un char patrouille également dans le champ. Détruisez-le à l'aide du bazooka. De l'autre côté de ce champ parsemé de cratères, un chemin de terre mène à la sortie du niveau. Il est gardé par deux soldats protégés par des sacs de sable. Vous pourrez vous abriter derrière la haie qui se trouve près d'eux et leur expédier une grenade ou employer le bazooka (s'il vous reste des munitions). Suivez le chemin afin d'accéder à la mission suivante.

MISSION 6 - TANK FIELD (LE CHAMP AUX CHARS)

La nature de cette mission n'est pas très complexe, mais elle est difficile : depuis le bunker où vous trouverez, vous devrez détruire les 6 chars qui traverseront le champ. Les soldats allemands vous tireront dessus et expédieront des grenades sur le bunker. Vous déplacer entre les meurtrières du bunker vous aidera à échapper aux tirs des soldats et des chars. Rester près du fond vous aidera également. S'il peut sembler préférable de tâcher constamment d'éliminer les soldats, mieux vaut en réalité se concentrer sur les chars et ne se préoccuper des fantassins que lorsqu'aucun char n'est visible. Les deux chars les plus proches traverseront le champ presque immédiatement et, comme tous les chars, s'arrêteront parfois pour vous tirer dessus. Les deux suivants seront à distance plus élevée et arriveront un peu plus tard. Les deux derniers passeront à grande distance et n'apparaîtront qu'assez tard. Ils seront particulièrement difficiles à atteindre pendant leurs déplacements : tirez profit de leurs arrêts si vous éprouvez des difficultés pour les toucher en mouvement.

MISSION 7 - TRAIN STATION (LA GARE)

Au début de la mission, vous serez caché dans un cours d'eau peu profond, sur le bord d'une route. De nombreux soldats seront présents dans le secteur et un char patrouillera à proximité. Préparez votre bazooka et tâchez de détruire le char depuis votre position dans la rivière. Puis, essayez d'éliminer les deux soldats occupant la position de tir en sacs de sable située près du char sans quitter la rivière. Une fois les deux soldats abattus, quittez lentement la rivière sur la droite et tenez-vous prêt à éliminer deux autres soldats occupant de petits postes d'observation près de l'autre côté de la route, derrière les barbelés. Lorsque vous les aurez aperçus, vous souhaiterez probablement vous replier dans l'eau et leur expédier une grenade depuis cette position. Vous serez alors prêt à suivre la route.

En approchant de la position de tir en sacs de sable où vous avez éliminé les soldats, remarquez que la route oblique vers la droite et se transforme en tunnel bordé, sur la gauche, d'un petit poste d'observation. Un soldat occupe ce bâtiment et vous devrez l'éliminer avant de franchir le tunnel. Votre traversée du tunnel risque d'alerter d'autres soldats. Dès votre sortie du tunnel, vous remarquerez d'autres soldats à l'intérieur et autour de plusieurs bâtiments. Tâchez d'éliminer tous les soldats présents dans chaque secteur avant de poursuivre votre chemin. Le meilleur moyen d'y parvenir est de les alerter puis de vous replier. Après avoir éliminé tous les soldats d'un secteur, passez au suivant. Certains soldats occuperont des positions de tir en sacs de sable et ne se lanceront pas à vous poursuivre ; vous devrez éliminer ceux-là en restant à distance (employez si possible le fusil). Suivre le seul chemin possible vous amènera à une vaste zone dégagée contenant un vaste portail et une clôture gardés par plusieurs soldats ét, au loin, par un char. Tout en demeurant une fois encore à bonne distance, détruisez le char. Après avoir éliminé le char et les soldats, approchez du secteur contenant le char et la clôture. Il n'existe aucun moyen de franchir la clôture : vous devrez la longer sur la droite et passer derrière le grand bâtiment. Vous verrez alors une échelle permettant d'accéder au premier étage de ce bâtiment : c'est par là que vous pourrez entrer. Comme toujours, gardez l'œil ouvert afin de dénicher les sacs à dos qui reconstitueront votre santé et vos stocks de munitions.

En arrivant au sommet de l'échelle et en vous frayant un chemin à l'intérieur du bâtiment, vous remarquerez qu'il abrite des soldats allemands. Passez lentement de pièce en pièce en éliminant les soldats puis descendez l'escalier. Lancer des grenades dans les salles se révélera très efficace. Lorsque vous localiserez la sortie située au rez-de-chaussée, quittez le bâtiment tout en vous tenant prêt à y rentrer si vous subissez des tirs trop intenses. Sortir en courant, tirer puis se replier permet d'abattre les soldats l'un après l'autre. En quittant ce bâtiment, vous verrez d'autres bâtiments devant vous et sur les côtés, chacun contenant des soldats. Le bâtiment situé à gauche en sortant est celui que vous devrez traverser pour rejoindre le train contenant les explosifs. Entrez dans le bâtiment de gauche lorsque vous vous y sentirez prêt. Attendez-vous à rencontrer des soldats cachés dans chaque recoin.

La sortie de ce bâtiment se trouve à l'opposé de votre point d'entrée. Quittez le bâtiment et suivez le chemin menant au train (c'est la seule direction possible). Prenez garde au soldat situé sur le toit du train (il lancera des grenades) ; il y aura également d'autres soldats autour du train. Rejoignez le wagon contenant les caisses d'explosifs et entrez-y : ceci marquera la fin de la mission.

MISSION 8 - TANK HILL (LA COLLINE AUX CHARS)

Vous débuterez sur une route barrée, derrière vous, par des barbelés, et présentant un virage juste devant vous. Vous ne pourrez qu'avancer pour franchir ce virage, mais faites-le une arme à la main car des soldats vous attendent de l'autre côté. Vous pourrez chercher à attirer leur attention et vous replier vers votre point d'origine pour les abattre lorsqu'ils franchiront le virage. Vous pourrez également exploiter votre talent de grenadier et leur expédier quelques ananas.

Après avoir éliminé ces premiers adversaires, vous pourrez vous préparer à franchir le prochain virage. Un char et plusieurs soldats attendent là-bas ; abattez les soldats sans laisser le char vous atteindre. Le meilleur moyen pour passer est d'éliminer les soldats représentant une menace immédiate puis de préparer le bazooka, surgir et tirer avant de se replier à l'abri. Continuez à jouer le diable sortant de sa boîte jusqu'à ce que le char soit détruit. Ce secteur abrite une petite maison dans et autour de laquelle se trouvent des soldats. Elle contient également quelques sacs à dos dont vous risquez d'avoir besoin. Traversez lentement cette maison pour éliminer les soldats et mettre la main sur les sacs.

En quittant cette petite maison, vous entendrez probablement un autre char à proximité. Restez à l'affût d'un char patrouillant sur la portion de route suivante, au-delà du prochain virage. Attendez que ce char s'approche du virage et détruisez-le au bazooka. C'est beaucoup plus efficace que de se précipiter quand il se trouve un peu plus loin sur la route, car plusieurs soldats et une mitrailleuse vous attendent. Après avoir détruit le char, avancez prudemment et recherchez la mitrailleuse protégée par des sacs de sable ainsi que plusieurs autres soldats allemands.

Le secteur suivant est une vaste zone dégagée abritant un pont de bois, assez loin sur la route. La route serpente autour d'un champ dégagé contenant de l'eau et où se trouve un petit pont de pierre impossible à franchir (il ne fait pas partie des objectifs de mission). Deux chars se trouvent sur la route, entre votre position et celle de votre objectif, qui est de détruire les chars et de franchir le pont de bois pour pénétrer dans le village qui se trouve au-delà. Employez le bazooka pour venir à bout des chars à bonne distance. Puis, suivez la route mais restez à l'affût des snipers allemands. Si vous tombez à court de munitions de bazooka avant d'avoir détruit les chars, partez à la recherche de sacs à dos : il y en a un sous le pont de pierre et un autre près de ce dernier, mais sur la route du dessous, près des maisons du village et du pont de bois en surplomb.

Une fois les chars détruits, suivez la route et franchissez le passage entre les barbelés pour terminer la mission, mais n'oubliez pas de garder l'œil ouvert : il reste peut-être des soldats allemands.

MISSION 9 - FARMHOUSE (LA FERME)

Vous débuterez à proximité d'une ferme, derrière des granges. Il y a des soldats allemands à éliminer dans et autour de chaque grange. Plusieurs solutions s'offrent à vous ; toutes sont utilisables car elles vous amèneront sans exception au secteur que vous devez rejoindre. N'oubliez pas de fouiller les granges à la recherche de sacs à dos avant de continuer.

Lorsque vous atteindrez une route pavée et apercevrez la ferme en briques jaunâtres, arrêtez-vous et localisez le char qui patrouille devant la ferme. Éliminez le char et les soldats qui apparaîtront dans le secteur avant de continuer.

La ferme est barricadée de ce côté ; vous devrez donc en faire le tour pour passer par l'arrière. Des soldats seront présents sur les balcons et dans le secteur du garage : avancez prudemment en attaquant systématiquement le plus petit nombre de soldats possible à la fois. Lorsque vous rejoindrez l'arrière de la ferme, vous rencontrerez d'autres soldats avant de tomber sur l'escalier permettant d'entrer dans le bâtiment. Il est également possible de pénétrer dans la ferme au rez-de-chaussée en passant par la serre qui se trouve sur la droite de l'escalier. Comme d'habitude, attendez-vous à voir surgir des soldats quelle que soit l'entrée que vous emprunterez.

Frayez-vous un chemin à travers la maison et recherchez l'escalier menant à la cave ; vous n'aurez aucun mal à l'identifier : c'est le seul qui descende...

De nombreux soldats sont cachés dans les recoins de la cave. La plus grande salle est celle où sont détenus les prisonniers. Fouillez et éliminez toute opposition avant de rejoindre cette salle. Lorsque vous y pénétrerez, vous tomberez sur un officier devant vous et sur un soldat au fond à droite. Les prisonniers se trouvent dans une "cage", sur la droite. Vous devrez actionner l'interrupteur situé sur la gauche de la pièce pour les libérer et achever cette mission.

MISSION 10 - ST. MERE EGLISE (STE MÈRE EGLISE)

Vous débutez sur une petite route barrée par des barbelés, derrière vous. Saisissez une arme et franchissez le virage situé devant vous. Vous alerterez des soldats allemands en approchant des bâtiments. Éliminez-les avant de continuer vers l'entrée des bâtiments. Après avoir abattu les soldats ennemis, préparez votre bazooka et engagez-vous au niveau inférieur tout en vous tenant prêt à vous replier. Un char surgira en détruisant le mur du bâtiment de gauche. En vous repliant à ce moment, vous devriez pouvoir détruire aisément ce char.

Vous êtes alors prêt à entrer dans les bâtiments. Deux voies s'offrent à vous : l'une à travers le mur abattu par le char et l'autre à travers le bâtiment situé à l'opposé de ce mur. Chacune contiendra des soldats allemands et mènera à un niveau inférieur du bâtiment. Faites votre choix et tenez-vous prêt à rencontrer des soldats à chaque virage. Si vous possédez suffisamment de munitions, la mitrailleuse est ici un bon choix. Nettoyez une à une les pièces du niveau inférieur et prenez garde aux soldats déboulant des autres salles. Ramassez les sacs à dos que vous trouverez dans ces pièces et poursuivez votre progression. L'une des salles contient un escalier de briques menant au niveau supérieur ; il est gardé par une mitrailleuse. Après avoir nettoyé le niveau inférieur et tué le servant de la mitrailleuse, vous serez prêt à monter l'escalier de briques.

En montant cet escalier, tenez-vous prêt à affronter les soldats qui descendront du niveau supérieur. Éliminez-les puis rejoignez le niveau supérieur, prêt à abattre les soldats qui vous attendent à l'autre bout de la salle dans laquelle vous allez pénétrer. Après avoir nettoyé la première salle du niveau supérieur, dirigez-vous vers l'arche menant à la salle suivante. Une mitrailleuse vous attend derrière un mur ; tâchez de l'éliminer depuis la première pièce en vous abritant derrière le mur séparant les deux salles. Puis, entrez dans cette salle et dirigez-vous vers la suivante où d'autres soldats vous attendent. Lancer des grenades dans les pièces avant d'y entrer peut se révéler très efficace ; vous pourrez également vous replier pour attirer l'ennemi à vous. Après avoir atteint la dernière salle de ce bâtiment, vous serez prêt à ressortir. Pensez à récupérer le sac à dos situé au niveau inférieur de la dernière salle : vous risquez d'avoir besoin des munitions qu'il contient.

Lorsque vous sortirez afin de rejoindre le secteur suivant, vous vous retrouverez dans une petite zone bordée, devant vous, d'une clôture et, sur la droite, d'un mur. Partez sur la gauche et traversez le seul bâtiment présentant une ouverture. En rejoignant la route, vous verrez l'arrière de l'église ; y entrer constitue votre dernier objectif. Il y aura un char et un soldat derrière des sacs de sable à l'arrière de l'église. Saisissez votre bazooka, exploitez les bâtiments pour la protection qu'ils offrent et éliminez le soldat et le char avant de continuer. D'autres soldats se cachent autour des bâtiments, un peu partout, et sont en éveil : soyez particulièrement prudent en progressant le long de la route.

Une seule voie s'offre à vous après avoir détruit le premier char situé derrière l'église. En atteignant le coin du mur de l'église situé sur votre gauche, préparez votre bazooka en vue d'un autre char. Abritez-vous derrière le mur et éliminez ce char ainsi que tous les soldats se trouvant à proximité. Approchez-vous ensuite du char détruit. En arrivant à la hauteur du "T", vous présente la route, juste au-delà du char détruit, soyez prêt à rencontrer un autre char sur votre droite. Abritez-vous une nouvelle fois derrière les murs et détruisez ce dernier char. Si vous venez à manquer de munitions de bazooka, vous pourrez tenter de rejoindre la sortie du niveau sans éliminer ce dernier char. La mission s'achèvera lorsque vous atteindrez les portes de l'église.

Dépannage

Vérifiez que votre ordinateur répond à la configuration minimum requise.

Le problème le plus courant (en dehors de la conformité à la configuration minimum requise) est lié à l'emploi de pilotes audio et vidéo obsolètes. WWII: Normandy fait appel aux fonctions les plus récentes de DirectX. C'est la raison pour laquelle les cartes son ou vidéo employant des pilotes anciens pourront ne pas répondre aux exigences complexes de WWII: Normandy.

Les pilotes sont gratuits et peuvent être téléchargés auprès du fabricant de votre ordinateur ou de votre carte son ou vidéo. Il est préférable de commencer par vérifier sur le site web du fabricant de l'ordinateur si des pilotes mis à jour sont disponibles. Si aucun pilote mis à jour n'est disponible auprès du fabricant de votre ordinateur, vous pourrez obtenir un pilote de référence mis à jour sur le site du fabricant de la carte ou du jeu de composants (chipset) vidéo. Un pilote de référence est un pilote générique conçu pour

le jeu de composants vidéo, mais qui risque de ne pas inclure les fonctions spéciales intégrées par le fabricant de votre ordinateur.

Si vous ne parvenez pas à localiser de pilotes mis à jour auprès du fabricant de votre ordinateur ou de votre carte son ou vidéo, vous pourrez chercher un pilote compatible sur les sites web de téléchargement spécialisés dans la constitution de bibliothèques de pilotes. Commencer la recherche par www.windrivers.com et www.download.com est une bonne idée.

Pour obtenir des performances optimales, nous vous recommandons vivement d'employer une carte vidéo accélératrice 3D compatible DirectX dotée d'au moins 8 Mo de mémoire vidéo dédiée. WWII: Normandy comprend une option de rendu logiciel destinée aux ordinateurs dépourvus de fonctions accélératrices 3D, mais les performances du rendu logiciel sont nettement inférieures à celles du rendu matériel et la qualité graphique globale sera également inférieure. Le rendu logiciel n'offre par ailleurs qu'un nombre réduit d'options de configuration vidéo.

Vous pourrez améliorer les performances de WWII: Normandy en réduisant la résolution d'affichage à 640x480. Les résolutions plus élevées procurent une image plus agréable mais réclament davantage de ressources de la part de l'unité centrale et de la carte vidéo. Vous pourrez également améliorer les performances en sélectionnant Preferences (Préférences) dans le menu Setup (Configuration) et en réduisant des options telles que Particle Detail (Détails des particules) ou Texture Quality (Qualité des textures). Vous pourrez par ailleurs accroître les performances en dégradant les paramètres son ; pour ce faire, sélectionnez Audio dans le menu Preferences (Préférences). L'équilibre optimal entre fonctions et performances dépendra des caractéristiques de votre ordinateur.

Afin d'obtenir les meilleures performances, nous vous recommandons de fermer toutes les applications en cours sur votre ordinateur avant de jouer à WWII: Normandy.

Informations de dépannage complémentaires :

Reportez-vous aux fichiers README.TXT et HELP.TXT (en anglais) situés dans le répertoire d'installation de WWII: Normandy. Pensez à sauvegarder fréquemment vos parties !

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I - 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 10 à 15 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 répétitions 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 elle-même à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez déjà présentés 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 : vertiges, trouble de la vision, contractions des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsions, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin."

CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR

1. DROITS D'AUTEUR ET DE REPRODUCTION ET OCTROI DE LICENCE

A. DROITS D'AUTEUR ET DE REPRODUCTION

Les droits d'auteur et de reproduction liés au logiciel, aux enregistrements audio, à la documentation correspondante (le « logiciel » ainsi qu'à toute copie du logiciel) sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits connexes et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits d'auteur.

B. OCTROI DE LICENCE

THQ

Vous octroie une licence personnelle non exclusive et incesible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après et à utiliser le Logiciel ci-inclus pour la création de bandes audio originales (les « Travaux Dérivés »).

Vous êtes habilité à revendiquer la propriété de la composition des Travaux Dérivés que vous créez à l'aide du logiciel et à diffuser ces Travaux Dérivés auprès du public ; toutefois, vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence ni à vendre le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers.

Afin d'éviter toute ambiguïté, dans le cas où un tiers ferait une réclamation concernant la propriété des Travaux Dérivés, vous seul devez faire face à cette réclamation, sachant que THQ rejette toute responsabilité quant à l'origine des réclamations de ce type et à leur traitement. Le Logiciel faisant l'objet de la présente licence, et toute copie que celle-ci vous autorise à effectuer sont également soumis aux conditions énoncées ici. Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. UTILISATION AUTORISÉE ET RESTRICTIONS

La présente Licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Elle ne permet pas l'installation et l'utilisation ni l'utilisation du Logiciel sur plus d'un ordinateur à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'utilisateur. Vous êtes autorisé à faire une copie du Logiciel sous une forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois. La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives aux droits d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à compiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. Vous pouvez toutefois céder les droits que vous confère la présente licence à condition que vous transfériez la documentation associée, la présente Licence et une copie du Logiciel à un tiers qui accepte les conditions de la présente Licence et que vous vous engagez à détruire toute autre copie (y compris les copies de sauvegarde) du Logiciel en votre possession. Ce transfert mettra fin à votre contrat de licence conclu avec THQ pour l'utilisation du Logiciel. Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconques des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel.

Le Logiciel est concédé sous licence avec l'Ordinateur comme un seul et même produit intégré. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur l'ordinateur.

3. DÉNEGATION DE GARANTIE SUR LE LOGICIEL

Le Logiciel est fourni « EN L'ÉTAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITÉ À L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ RÉPONDENT À VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES ÉVENTUELS DÉFAUTS SERONT CORRIGÉS. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DÉCLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RÉSULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRÉCISION, FIABILITÉ OU AUTRE CARACTÉRISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ÉCRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT AUTORISÉ DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ENTENDRA EN QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRÉSENTE GARANTIE. EN CAS DE DÉFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUCUN) PRENDREZ INTÉGRALEMENT À VOTRE CHARGE TOUTS LES FRAIS NÉCESSAIRES AU DÉPANNAGE, À LA RÉPARATION OU À LA CORRECTION DES DÉFAUTS. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES, VOUS POUVEZ NE PAS ÊTRE CONCERNÉ PAR L'EXCLUSION ÉNONCÉE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRÉSENTE DÉNEGATION DE GARANTIE SONT SANS PRÉJUDICE DES DROITS LÉGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITÉ PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITÉ EN CAS DE DÉCÈS OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DÉCOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES ET QUI VOUS AUTORISE À RETOURNER LE PRODUIT DÉFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT À THQ À CONDITION D'Y JOINDRE VOTRE PREUVE D'ACHAT ET L'EMBALLAGE ORIGINAL. THQ VOUS REMBOURSERÀ LE PRIX DU PRODUIT.

4. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

THQ NE POURRAIT EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPÉCIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DÉCOULER DE LA PRÉSENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ÊTRE CONCERNÉ PAR LA PRÉSENTE LIMITATION. Les dommages-intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou toute perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du Logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

5. RÉSILIATION

La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Dès la résiliation, vous devez détruire le CD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur dont vous avez le contrôle.

6. LOI APPLICABLE

La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

7. INTÉGRALITÉ DU CONTRAT

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signée par THQ n'aura aucune force exécutoire.

THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.