

---

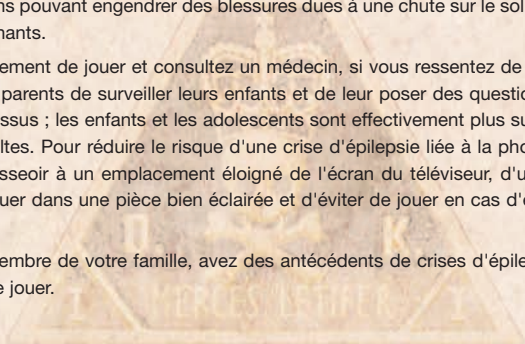
# INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

## A PROPOS DES CRISES D'ÉPILEPSIE LIÉES À LA PHOTOSENSIBILITÉ

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux couleurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique. Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

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



## Sommaire

### Démarrage

<i>Créer un profil</i> .....	4
DIFFICULTE .....	4
MANUEL A L'USAGE DU PROFESSIONNEL .....	5

### Notoriété

<i>L'anonymat, le meilleur déguisement du professionnel</i> .....	5
---	---

### Personnel et confidentiel

<i>Combat rapproché</i> .....	6
COUP DE TETE .....	6
COUP DE POING .....	6
DESARMER .....	6
DISSIMULATION DES ARMES .....	6
CORDE DE PIANO .....	7
ASCENSEURS .....	7
COUTEAUX .....	8
SERINGUES .....	8
POISON .....	8
BOUCLIER HUMAIN .....	9
SUICIDE .....	10

### Agilité

<i>Parcourir l'environnement et trouver des entrées dérobées</i> .....	10
SAUTER PAR-DESSUS UN MUR .....	10
SAUTER PAR-DESSUS UN BALCON .....	10
PASSER PAR UNE FENETRE .....	11
MARCHER SUR UN REBORD .....	11
GRIMPER LE LONG D'UNE GOUTTIERE .....	11
GRIMPER A L'EHELLE .....	11

### Subterfuges

<i>Déguisement et dissimulation</i> .....	12
DEGUISEMENTS .....	12
DISSIMULATION DES CORPS .....	12
ELIMINATION DES CORPS .....	12

### Intrusion

<i>Portes, verrous et sécurité</i> .....	13
TECHNIQUES DE COMMUNICATION ET SURVEILLANCE .....	13
COMMUNICATION .....	13
SURVEILLANCE .....	13
CROCHETS .....	14
CARTES MAGNETIQUES .....	14
FORCER DES SERRURES .....	14
SE CACHER DANS UN PLACARD .....	15
TECHNIQUES DE DIVERSION .....	15

### Outils de la profession

<i>Armes à feu, utilisation de l'environnement et équipement</i> .....	16
PISTOLETS ET ARMES DE POING .....	16
FUSILS D'ASSAUT .....	16
PISTOLETS-MITRAILLEURS .....	16
FUSILS .....	17
FUSILS DE PRECISION .....	17
BOMBES TELECOMMANDEES .....	17
BOMBES A DECLENCHEUR .....	18
CHUTE .....	18
ENVIRONNEMENT .....	18
JUMELLES .....	18
BRIEFING DE MISSION .....	18
CARTES .....	19

<i>Compensation</i> .....	19
PAIEMENT .....	19
DEPENSES .....	19
RENSEIGNEMENTS .....	19
ARMES ET OUTILS .....	19
NETTOYAGE .....	20
RECUPERATION DE CASSETTES DE VIDEO SURVEILLANCE .....	21

<i>Après une mission</i> .....	21
ECRANS D'APRES MISSION .....	21

<i>Crédits</i> .....	22
----------------------	----

<i>Garantie</i> .....	29
-----------------------	----

<i>Services Consommateurs</i> .....	30
-------------------------------------	----

## Démarrage

### COMMANDES DU PROFESSIONNEL

Recharger l'arme	R
S'accroupir/Se faufiler	Ctrl gauche
Courir	Maj gauche (maintenir enfoncée)
Se déplacer à gauche	Q
Se déplacer à droite	D
Avancer	Z
Reculer	S
Exécuter une action	E (appuyer rapidement)
Afficher la liste des actions	E (maintenir enfoncée)
Lâcher un objet	G (appuyer rapidement)
Jeter un objet	G (maintenir enfoncée)
Ramasser un objet	BARRE D'ESPACE
Afficher la liste des objets	BARRE D'ESPACE (maintenir enfoncée)
Carte	,
Tirer/Utiliser une arme	Bouton gauche de la souris (BGS)
Dégainer/rengainer l'arme	Bouton droit de la souris (BDS) (appuyer rapidement)
Ouvrir l'inventaire	Bouton droit de la souris (maintenir enfoncé)
Fermer l'inventaire	Relâcher bouton droit de la souris
Activer la lunette du fusil de précision	X
Désactiver la lunette du fusil de précision	X
Zoomer à l'aide du fusil de précision	Molette
Passer en revue les différentes actions	Molette
Passer en revue l'inventaire	Molette

## Créer un profil

### GESTION DES PROFILS

Avant de se lancer dans une carrière de tueur à gages, tout professionnel digne de ce nom doit créer un profil. Ce profil gardera en mémoire sa progression et ses préférences, ainsi que ses armes, ses fonds, sans oublier l'équipement et les objets acquis au cours des différentes missions.

Depuis l'écran de gestion des profils, le professionnel doit choisir **NOUVEAU** puis saisir un nom pour ce profil. S'il a déjà créé un profil, il peut le sélectionner depuis l'écran de gestion des profils afin de poursuivre cette carrière. L'écran de gestion des profils permet par ailleurs de supprimer des profils.

### Difficulté

Une fois que le professionnel a créé un profil, il doit choisir un niveau de difficulté. Il existe 4 paramètres de difficulté :

- **DEBUTANT** : Pour ceux qui manquent d'expérience et pour les novices dans le monde de l'assassinat. Il n'y a alors aucune limite quant au nombre de sauvegardes pouvant être effectuées au cours d'une mission.

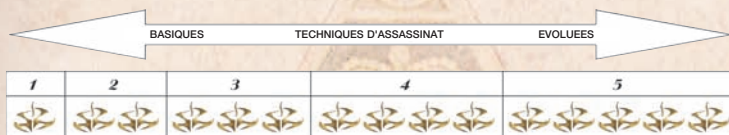


- **NORMAL** : Pour ceux qui sont déjà familiers avec les contrats. Un total de 7 sauvegardes est autorisé au cours d'une même mission.
- **EXPERT** : Pour ceux qui ont l'entraînement et l'expérience. Seules 3 sauvegardes sont autorisées au cours d'une même mission.
- **PRO** : Pour les professionnels uniquement. Aucune sauvegarde n'est autorisée en cours de mission.

#### PETIT MANUEL A L'USAGE DU PROFESSIONNEL

Ce manuel fournit un bref aperçu de la profession de tueur à gages. Dans ce manuel, nous ferons référence au tueur à gages en tant que Professionnel. Nous explorerons ainsi les difficultés, les compétences et les subtilités que le professionnel se doit de maîtriser dans son métier, au quotidien.

Les techniques du professionnel mentionnées dans ce manuel varient en matière de complexité et ont été évaluées en fonction de leur difficulté suivant les critères que voici :



## Notoriété

### L'ANONYMAT, LE MEILLEUR DEGUISEMENT DU PROFESSIONNEL

Pour survivre dans la profession, il faut savoir se fondre dans le décor. Le professionnel doit évoluer dans un monde où la seule façon de mener à bien sa mission est de rester anonyme.

Le professionnel évite à tout prix les bains de sang, car de telles effusions tendent à attirer l'attention indésirable des forces de l'ordre ou de témoins multiples et à laisser des preuves incontestables de son implication.

Lorsque le professionnel tue des civils, il y a inmanquablement des caméras de sécurité ou des témoins sur les lieux du crime, ce qui augmente la notoriété du professionnel en question. A mesure que sa notoriété croît, le professionnel doit faire face à des difficultés plus importantes pour mener à bien ses prochains contrats.

Si un témoin survit, la notoriété du professionnel augmente en conséquence. Pour pallier cela, le professionnel doit faire en sorte de ne pas être découvert et de ne laisser ni témoin, ni preuve sur les lieux du crime.

Suite à un contrat, il pourra évaluer la réussite de son entreprise et l'étendue de sa notoriété grâce à son retentissement dans les médias. S'il y a effectivement eu des témoins, le journal est alors sa meilleure source d'informations.

Il est également souhaitable, dans les zones surveillées par des caméras de sécurité, de s'assurer de la destruction de tout enregistrement.

En cours de mission, le professionnel averti gardera constamment un œil sur les journaux, car ceux-ci peuvent contenir des articles sur des cibles ou des missions précédentes et également donner des indices sur son identité.

## Personnel et confidentiel

### COMBAT RAPPROCHE

Le professionnel utilise ses techniques de combat au corps à corps pour éliminer sa cible avec un minimum de bruit ou lorsqu'il doit faire face à des situations inattendues. La plupart de ces techniques sont particulièrement adaptées pour les zones où il est impossible de transporter une arme à feu.

#### COUP DE TETE



Placez-vous face à la victime en utilisant les touches Z,Q,D,S puis appuyez sur le bouton gauche de la souris (BGS) pour lui donner un coup de tête.

#### COUP DE POING



Lorsqu'une victime est étourdie, placez-vous en face d'elle en utilisant les touches Z,Q,D,S, puis appuyez sur le BGS pour lui donner un coup de poing.

#### DESARMER



Placez-vous face à une victime armée en utilisant les touches Z,Q,D,S, puis appuyez sur le BGS pour la désarmer.

*Remarque : au cours d'une lutte, un coup de feu accidentel est vite arrivé...*

#### DISSIMULATION DES ARMES

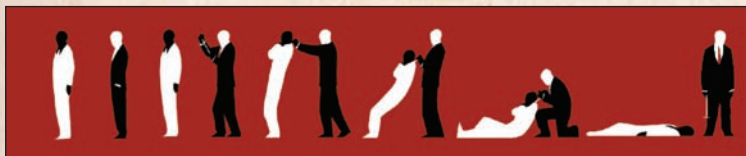
Dès que cela est possible, le professionnel mène à bien son contrat en utilisant des outils qu'il peut dissimuler sur sa personne. Il dispose en effet d'un certain nombre d'outils qui, une fois dissimulés, seront quasiment invisibles dans la plupart des lieux publics.



➤ Avancez jusqu'à la cible en utilisant les touches Z,Q,D,S, maintenez enfoncé le bouton droit de la souris (BDS) pour ouvrir l'inventaire et sélectionnez une arme à feu. Appuyez sur le BGS pour tirer. Rengainez et dissimulez l'arme en appuyant vite sur le BDS.

### CORDE DE PIANO

La corde de piano est l'arme la plus difficile à utiliser mais également la plus facile à dissimuler. Il s'agit également du moyen le plus rapide et le plus silencieux de neutraliser une cible tout en évitant de donner l'alarme.

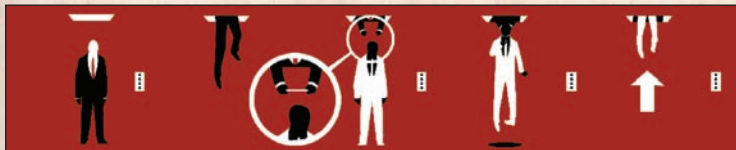


➤ Sélectionnez la corde de piano dans l'inventaire, puis maintenez enfoncé le BGS afin de tendre la corde et de passer automatiquement en mode Discrétion. Utilisez les touches Z,Q,D,S pour vous placer derrière la cible, puis relâchez le BGS pour l'étrangler.

*Remarque : si vous avez été repéré ou si vous ne parvenez pas à effectuer ce mouvement d'un geste fluide, votre future victime se rendra compte de votre présence et tentera de sonner l'alarme ou même de vous attaquer !*

### ASCENSEURS

Le professionnel cherche souvent des zones isolées, loin des caméras de sécurité et des témoins civils, pour éliminer un garde ou une cible. Les ascenseurs sont en cela des lieux extrêmement pratiques.



➤ Lorsque vous êtes dans un ascenseur, ouvrez la trappe d'accès au plafond en appuyant sur la touche E. Prenez la corde de piano dans votre inventaire puis regardez vers la trappe ouverte. Lorsqu'une victime est visible en dessous de vous, appuyez sur la touche E pour l'étrangler et la tirer hors de l'ascenseur.



## COUTEAUX

Le couteau est une autre arme efficace, silencieuse et facile à dissimuler avec laquelle le professionnel peut éliminer la cible d'un contrat.



☞☞ Sélectionnez le couteau dans l'inventaire. Passez en mode Discrétion en maintenant enfoncée la touche Ctrl et faufilez-vous vers la cible. Une fois derrière la victime, appuyez sur le BGS pour lui trancher la gorge en silence.



☞☞☞ Pour lancer le couteau, visez la victime à l'aide de la souris, maintenez enfoncée la touche G puis relâchez-la afin de tuer votre cible.

## SERINGUES

Le professionnel peut utiliser deux types de seringues. La seringue de sédatif (non mortelle) constitue un moyen efficace de neutraliser gardes et civils qui se mettraient en travers du chemin du professionnel. Cela réduit sa notoriété en limitant le nombre de victimes civiles tuées lors d'un contrat. La seringue de poison (mortelle) peut être utilisée par injection directe ou pour empoisonner de la nourriture ou une boisson afin que le professionnel puisse éliminer la cible à bonne distance.



☞☞ Sélectionnez le type de seringue de votre choix, dans l'inventaire, et faufilez-vous jusqu'à la victime en utilisant la touche Ctrl et les touches Z,Q,D,S. Une fois derrière la cible, appuyez sur le BGS pour injecter le poison dans le cou de la victime.

## POISON

Le professionnel étudie souvent les schémas comportementaux avant d'utiliser le poison pour éliminer la cible avec une précision clinique et ce, à bonne distance.

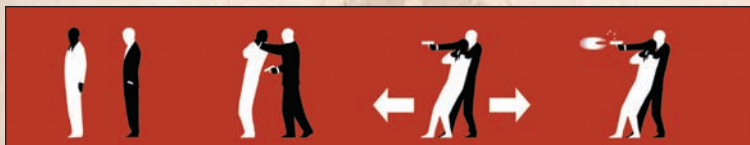


Placez-vous face à la nourriture ou à la boisson, ouvrez l'inventaire et sélectionnez la seringue. Placez le réticule sur la nourriture ou la boisson à l'aide de la souris et appuyez sur le BGS pour l'empoisonner.

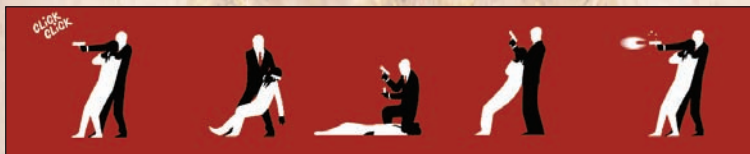
Le professionnel se doit d'utiliser tous les moyens à sa disposition pour obtenir l'avantage stratégique qui lui permettra d'exécuter son contrat.

#### BOUCLIER HUMAIN

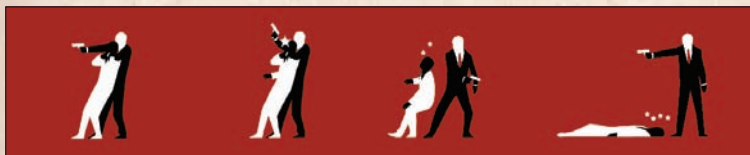
Lorsqu'il est acculé, le professionnel doit savoir profiter de toutes les situations pour assurer son évacuation, ce qui peut revenir à prendre un bouclier humain pour se protéger.



Commencez par vous équiper de l'une de vos armes dans l'inventaire. Approchez-vous de la victime par derrière et appuyez sur la touche E pour la saisir et vous en servir comme bouclier humain.



Appuyez sur la touche R pour recharger tout en tenant le bouclier humain.

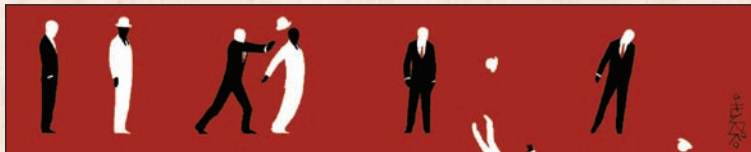


Une fois hors de danger, appuyez de nouveau sur la touche E pour assommer votre bouclier humain. Vous pouvez également appuyer sur la touche G pour pousser votre otage à terre, une fois qu'il ne vous sert plus à rien.



**SUICIDE**

Le professionnel peut maquiller ses crimes en faisant croire à un suicide lorsqu'il se trouve en hauteur, près d'une cible.



Approchez-vous de la cible par derrière en utilisant les touches Z,Q,D,S, et, lorsque vous êtes suffisamment près, appuyez sur le BGS pour pousser votre victime par-dessus la balustrade ou le parapet.

*Agilité***PARCOURIR L'ENVIRONNEMENT ET TROUVER DES ENTREES DEROBEES**

Pour parcourir l'environnement, le professionnel recherche avant tout le chemin le plus discret et examine toutes les possibilités lors de la préparation de son contrat.

*Sauts et escale***SAUTER PAR-DESSUS UN MUR**

Approchez-vous d'un mur à l'aide des touches Z,Q,D,S, puis orientez le personnage vers le mur en appuyant sur Z afin de sauter automatiquement par-dessus.

**SAUTER PAR-DESSUS UN BALCON**

Approchez-vous d'un balcon à l'aide des touches Z,Q,D,S, puis orientez le personnage vers le rebord du balcon en maintenant enfoncée la touche Z afin de sauter automatiquement par-dessus.

### PASSER PAR UNE FENÊTRE



Approchez-vous d'une fenêtre ouverte à l'aide des touches Z,Q,D,S, puis orientez le personnage vers la fenêtre en appuyant sur Z afin de passer automatiquement à travers.

### MARCHER SUR UN REBORD



Approchez-vous d'un rebord à l'aide des touches Z,Q,D,S, puis orientez le personnage vers le rebord afin de sauter automatiquement dessus.

### GRIMPER LE LONG D'UNE GOUTTIERE



Approchez-vous d'une gouttière à l'aide des touches Z,Q,D,S, puis orientez le personnage vers celle-ci afin de grimper automatiquement dessus. Appuyez sur Z pour monter ou S pour descendre le long de cette gouttière.

### GRIMPER A L'ECHELLE



Approchez-vous d'une échelle à l'aide des touches Z,Q,D,S puis orientez le personnage vers l'échelle afin de grimper automatiquement dessus. Appuyez sur Z pour monter ou S pour descendre. Maintenez la touche Ctrl enfoncée pour glisser le long de l'échelle.

## Subterfuges



### Déguisement et dissimulation

Le professionnel utilisera souvent des subterfuges pour ne pas se faire repérer et profiter de l'élément de surprise lorsqu'il s'approche d'une cible inconsciente du danger.

#### DEGUISEMENTS

Le professionnel cherche constamment à garder l'anonymat lorsqu'il mène à bien un contrat, en récupérant divers déguisements dans des vestiaires, des chambres ou le cas échéant sur les personnes qui les portent. Ces déguisements lui permettent d'infiltrer des zones à haute sécurité et de s'y déplacer sans se faire repérer. Déguisé en ouvrier, par exemple, il transportera les outils propres à cette profession, outils qui pourront lui servir d'arme sans pour autant attirer l'attention (un ouvrier porte souvent marteaux et pistolets à clous sans que quiconque ne s'en offusque...).






  Placez-vous près d'un cadavre ou d'une victime inconsciente et appuyez sur la Barre d'espace, pour revêtir ses vêtements.

#### DISSIMULATION DES CORPS

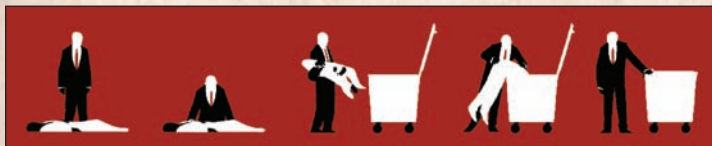
La discrétion est de rigueur pour tout professionnel qui se respecte. Lorsqu'il devient nécessaire d'éliminer des personnes au cours d'un contrat, le professionnel cherche immédiatement un endroit où dissimuler le ou les corps.



   Placez-vous près d'un cadavre ou d'une victime inconsciente et appuyez sur la touche E pour commencer à traîner votre victime. Appuyez sur la touche G pour lâcher le corps.

#### ELIMINATION DES CORPS

Au cours des contrats les plus complexes, il peut s'avérer nécessaire de faire des victimes imprévues. Ces éliminations peuvent mettre en péril votre couverture, alerter la sécurité et éveiller les soupçons de la cible. Le professionnel se doit d'éviter cela à tout prix en s'adaptant rapidement à son environnement et en se débarrassant des corps dans les chambres froides, les placards, les douches et autres zones mal éclairées



Placez-vous près d'un cadavre ou d'une victime inconsciente et appuyez sur la touche E pour traîner votre victime. Appuyez sur la touche E pour ouvrir la porte ou le couvercle de votre cachette, puis appuyez de nouveau sur la touche E pour y déposer le corps.

## *Intrusion*

### Portes, verrous et sécurité

Le professionnel est un serrurier hors pair qui dispose d'un certain nombre d'outils de pointe et de techniques de diversion pour pénétrer dans les zones les plus surveillées.

#### TECHNIQUES DE COMMUNICATION ET SURVEILLANCE

La connaissance est la clé de la survie du professionnel. Chaque détail est méticuleusement analysé afin que tous les scénarios, toutes les issues et tous les moyens d'évacuation soient pris en considération.

#### COMMUNICATION

Le professionnel emploie souvent des techniques de communication subtiles avec les employés auxquels il est confronté afin d'obtenir des informations sur l'agencement et l'historique des lieux.



Avancez vers la personne que vous souhaitez interroger en utilisant les touches Z,Q,D,S, et appuyez sur la touche E pour entamer la conversation.

#### SURVEILLANCE

Le professionnel doit souvent vérifier ce qui se déroule dans une pièce avant d'y pénétrer, afin d'éviter les surprises et ne rien laisser au hasard.

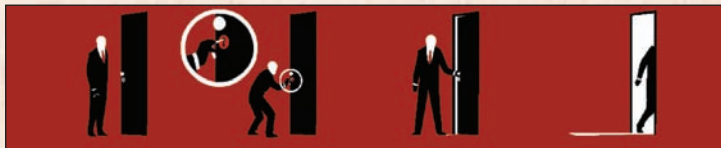


Approchez-vous de la porte en utilisant les touches Z,Q,D,S. Maintenez enfoncée la touche Ctrl pour vous accroupir, puis appuyez sur la touche E pour regarder par le trou de la serrure. Appuyez de nouveau sur la touche E pour quitter cette vue.



## CROCHETS

Les crochets sont des outils indispensables pour tous les contrats. Faciles à dissimuler, ils sont indétectables par les systèmes de sécurité portables ou les portiques. Il est possible d'acheter des crochets améliorés pour faciliter et accélérer le crochetage.



➤ ➤ ➤ Avancez vers une porte fermée à clé en utilisant les touches Z,Q,D,S, et appuyez sur la touche E pour commencer à crocheter la serrure.

## CARTES MAGNETIQUES

Dans les zones placées sous haute surveillance, le professionnel devra obtenir des cartes magnétiques pour pouvoir accéder à la cible. En mission, il est possible de récupérer ces cartes dans certaines pièces ou sur les agents de sécurité.



➤ ➤ ➤ Approchez-vous d'une porte fermée à clé en utilisant les touches Z,Q,D,S. Appuyez sur la touche E pour prendre la carte magnétique et ouvrir la porte.

## FORCER DES SERRURES

Tout ne se déroule pas forcément sans accroc lors d'un contrat et le professionnel peut avoir besoin de pénétrer rapidement dans une pièce sans avoir le temps d'utiliser son crochet.

Quand il n'a plus aucune autre possibilité, le professionnel peut forcer l'accès en tirant sur la serrure de la porte. Cette méthode ne fonctionne qu'avec les serrures traditionnelles et non avec les systèmes à carte magnétique. Il s'agit là d'une solution très risquée car le bruit de la déflagration peut alerter la sécurité ou entraîner la découverte de la porte endommagée.



➤ ➤ ➤ Sélectionnez une arme dans l'inventaire, avancez vers la porte et visez la serrure à l'aide de la souris. Appuyez sur le BGS pour tirer et faire sauter la serrure.

## SE CACHER DANS UN PLACARD



Placez-vous face au placard en utilisant les touches Z,Q,D,S, et appuyez sur la touche E pour y entrer. Une fois à l'intérieur, appuyez de nouveau sur la touche E pour ressortir.

*Techniques de diversion*

Le professionnel peut gagner du temps et accéder à des zones sous haute surveillance en utilisant différentes techniques de diversion.

**PIECE**

Le professionnel lancera souvent des objets, comme une pièce ou un caillou, dans une zone sous surveillance pour pousser les gardes à enquêter sur l'origine du bruit. Ces techniques sont régulièrement utilisées pour éviter de tuer des civils ou des gardes, ou pour pouvoir passer sans se faire repérer dans des zones placées sous haute surveillance.

Sélectionnez une pièce dans l'inventaire (ou choisissez un autre objet de petite taille), puis maintenez enfoncée la touche G pour vous préparer à lancer. Visez avec la souris et relâchez la touche G pour lancer l'objet

**MANIPULATION DE LA LUMIERE**

Il est possible de tirer sur des sources de lumière ou de désactiver des boîtes à fusibles pour plonger un secteur dans l'obscurité afin de contraindre les membres de la sécurité à enquêter sur cette perturbation. Le professionnel fera usage de cette technique dès que possible pour conserver son anonymat. Placez-vous face à un interrupteur/boîte à fusibles et appuyez sur la touche E pour plonger la pièce/zone dans l'obscurité. Il est également possible de détruire les sources de lumière. Pour cela, sélectionnez une arme à feu dans l'inventaire, visez la source de lumière à l'aide de la souris, et appuyez sur le BGS pour tirer et détruire l'ampoule.

## *Outils de la profession*

La survie du professionnel dépend intégralement de l'usage qu'il fait de ses outils. Chacun doit être scrupuleusement étudié et maîtrisé afin d'être utilisé au mieux une fois sur le terrain, et ainsi garantir l'anonymat et la discrétion du professionnel en mission.

### Armes à feu, utilisation de l'environnement et équipement

#### PISTOLETS ET ARMES DE POING

Le professionnel choisira le pistolet ou toute autre arme de poing pour sa puissance et sa taille. Ce sont des armes faciles à dissimuler, qui peuvent être munies d'un silencieux pour plus d'efficacité lors de l'élimination de la cible. Le professionnel n'utilisera ces armes que lorsqu'il se trouvera proche de la cible car elles disposent de chargeurs limités et d'une précision amoindrie à longue distance.



#### FUSILS D'ASSAUT

Le professionnel opte pour les fusils d'assaut uniquement lorsqu'il est acculé ou bien en dernier recours. La taille et le bruit de ces armes les rendent difficiles à dissimuler. En revanche, elles ont une portée de 300 m mais doivent être utilisées au coup par coup, ou en salves courtes pour offrir suffisamment de précision.



#### PISTOLETS-MITRAILLEURS

Le pistolet-mitrailleur est une arme légère et facile à manipuler à proximité d'une cible. Il bénéficie par ailleurs d'une cadence de tir élevée. A l'instar du fusil d'assaut, le pistolet-mitrailleur est un choix très peu subtil et n'offre pas la précision ni l'anonymat d'une arme munie d'un silencieux.



## FUSILS

Le fusil est dévastateur à courte portée mais fait beaucoup de bruit ! Le professionnel ne saurait opter pour cette arme qu'en dernier recours, ou lorsqu'il est acculé.



## FUSILS DE PRECISION

Le choix du professionnel averti. Le fusil de précision propose la méthode la plus puissante et la plus précise pour éliminer la cible. Cette arme peut être munie d'un silencieux et utilisée à longue distance depuis un lieu sûr avant d'être démontée et rangée dans une mallette d'aspect ordinaire.

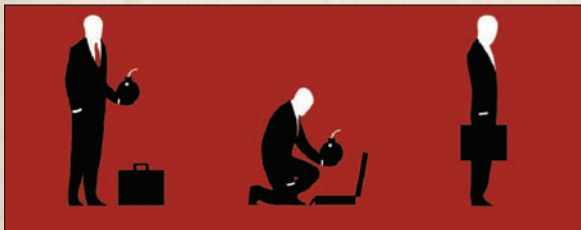


Le fusil de précision est l'arme de prédilection du professionnel et, une fois maîtrisé, devient un adversaire des plus redoutables.



## BOMBES TELECOMMANDEES

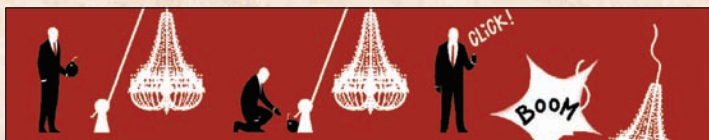
La bombe télécommandée est un autre outil particulièrement utile, qui peut être placé dans la chambre de la cible et déclenché à bonne distance.



Le professionnel utilise les explosifs avec toutes les précautions qui s'imposent et de façon stratégique afin d'éliminer la cible.



## BOMBES A DECLENCHEUR



Un dispositif explosif placé adroitement sur un chandelier élimine la cible. L'explosion peut alors être considérée comme accidentelle, ce qui permet au professionnel de quitter les lieux sans encombre. Le professionnel peut également mettre en scène des "accidents" de façon différente.

## CHUTE

Le professionnel est toujours à l'affût d'objets suspendus qui pourraient tuer la cible. Il peut en effet les faire tomber en utilisant adroitement des explosifs ou en tirant sur les points d'ancrage avec une arme puissante telle que le fusil de précision.

## ENVIRONNEMENT

Le professionnel est constamment à la recherche de moyens ingénieux pour maquiller un crime en accident. Ainsi, dans une cuisine par exemple, il détectera immédiatement les plaques au gaz et leur potentiel explosif. Le professionnel sait profiter de toutes les occasions qui s'offrent à lui sur le terrain pour maquiller un assassinat en accident dès que la situation s'y prête.

## JUMELLES

Le meilleur outil du professionnel pour les opérations de surveillance. Les jumelles sont parfaites pour épier et analyser les schémas comportementaux de la cible à bonne distance.

## BRIEFING DE MISSION



Le professionnel conserve son briefing de mission sur lui une fois sur le terrain afin de pouvoir se reporter à ses objectifs et aux informations concernant la cible et ainsi ne rien laisser au hasard.

## CARTES



Des cartes et des informations détaillées sont indispensables à la réussite d'un contrat. Le professionnel utilise les cartes tout au long de son contrat pour se repérer sur le terrain. Ce sont ces cartes et l'attention qu'il apporte au moindre détail qui font que le professionnel ne se perd jamais. Les informations détaillées dont il dispose sur les gardes, la sécurité et l'endroit où se trouve la cible sont constamment à portée de main. Pour les contrats les plus complexes, le professionnel peut acheter des informations supplémentaires afin de s'assurer du bon

déroulement des opérations. Toute information complémentaire achetée par le professionnel est alors indiquée sur la carte.

## Compensation

### PAIEMENT

Le professionnel est payé en billets non marqués, qui peuvent être facilement transférés sur un compte off-shore afin d'effacer toute trace de la transaction. Le montant perçu est fonction des risques encourus et de l'importance sociale ou politique de la cible. Plus la cible est connue et le contrat complexe, plus le prix est élevé. Le professionnel reçoit régulièrement des primes pour avoir exécuté un contrat rapidement, avec efficacité et sans laisser de trace. Il peut également disposer de rentrées de fonds supplémentaires en s'appropriant l'argent contenu dans des valises ou des coffres-forts sur le terrain.

*Remarque : rejouer une mission peut vous permettre de gagner davantage d'argent, mais sachez que seule la différence entre les gains initiaux et le nouveau montant vous sera alors versée.*

### DEPENSES

Le professionnel mène une existence frugale et préfère ne pas attirer l'attention en faisant des dépenses exorbitantes. Il choisira donc de dépenser son argent pour acheter de nouveaux outils ou des informations ou encore pour faire appel à des services de "nettoyage" lorsque des contrats tournent mal et entraînent la mort de nombreux civils

### RENSEIGNEMENTS



Le professionnel choisit d'acheter des informations afin de préparer un contrat, de l'aider à accomplir sa mission et de lui fournir des renseignements sur la mission dans son ensemble. Les informations concernant le lieu où se trouve la cible (pièce, comportement, lieu auquel il faut s'attendre) ainsi que les conditions d'accès (nécessité de déguisement, zones interdites, portes à carte magnétique, points de fouille et de contrôle et possibilité de passer du matériel sans se faire repérer). Le professionnel fait également son possible pour acheter des informations structurales concernant les lieux du contrat.

Achat de matériel de l'Agence : il s'agit d'objets supplémentaires que le professionnel peut acquérir pour l'aider dans l'accomplissement de sa mission. Ils sont placés et indiqués sur la carte. Un contact employé par l'Agence peut également se trouver sur les lieux afin de fournir de précieux renseignements.

### Armes et outils

Le professionnel a souvent la possibilité d'acheter des améliorations pour ses armes spécialisées. Ces armes ne sauraient être identifiables et doivent donc être commandées auprès d'un revendeur de confiance avant de pouvoir être achetées. Le professionnel saura choisir les meilleurs outils et armes sur le marché :



CROCHETS AMELIORES : permet de crocheter les serrures plus vite.

ADRENALINE : restaure en partie la santé du professionnel.

GILET EN KEVLAR : absorbe les dégâts causés par certains projectiles.

ANALGESIQUES : donnent un petit coup de fouet.



### Nettoyage

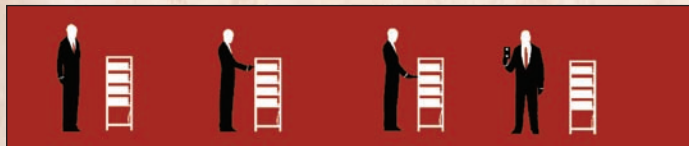
Dans la mesure du possible, le professionnel se charge lui-même de ses opérations de nettoyage, mais il peut occasionnellement avoir recours à de l'aide extérieure s'il a dû quitter les lieux précipitamment à la suite d'un contrat qui a mal tourné. Il est alors possible de dissimuler les corps restés au vu et au su de tous et de distribuer des pots-de-vin pour faire baisser votre notoriété.

*Remarque : rejouer une mission et la terminer avec une notoriété moindre vous permet de diminuer votre niveau de notoriété actuel.*



### Récupération de cassettes de vidéosurveillance

Le professionnel planifie toujours méticuleusement son contrat en utilisant les informations fournies dans le briefing de l'Agence. Ainsi, le professionnel saura où se trouvent les caméras de surveillance mais il peut arriver que, sous la pression, il soit amené à effectuer une action imprévue qui risque d'être filmée. Dans la mesure du possible, le professionnel effectuera lui-même le "nettoyage" des lieux d'un contrat bâclé. Il devra donc localiser la salle de contrôle des caméras de surveillance et faire disparaître toutes les preuves.



Placez-vous face au magnétoscope en utilisant les touches Z,Q,D,S et appuyez sur la touche E pour retirer la cassette.

### Comparaison des performances



Certes, le professionnel préfère ne pas faire de vagues autour de ses activités. Toutefois, nombreux sont les assassins qui souhaitent évaluer et comparer leurs performances avec d'autres professionnels du monde entier.

Après chaque mission réussie, (et dans la mesure où il possède une connexion Internet) le professionnel peut partager ses données de missions et voir comment ses collègues ont triomphé de la même mission.

*Remarque : si la progression d'une mission précédemment sauvegardée est chargée au cours de la mission, il n'est pas possible d'envoyer les données de mission via Internet.*

### Après une mission

Lorsque le professionnel a mené à bien sa mission, il doit, la plupart du temps, faire face à certaines dépenses. Ces dépenses englobent un certain nombre de circonstances, comme la récupération et le remplacement d'objets abandonnés sur le terrain (costumes, armes personnalisées, etc.). Il se peut également qu'il ait laissé des témoins sur les lieux du crime. Ces deux facteurs peuvent non seulement mettre en péril son anonymat (voir page 5) mais aussi rendre plus difficiles les contrats à venir.

Par ailleurs, le meurtre d'innocents et de membres des forces de l'ordre entraîne l'intérêt du public pour les missions concernées. Il s'agit là d'une dépense que le professionnel doit également prévoir car l'Agence lui facturera tout assassinat de civil ou de membre des forces de l'ordre en service. La publicité est mauvaise pour les affaires et se reflète dans la pénalité finale de **CONTROLE DES DEGATS**, qui s'affiche après chaque mission. Toutes les dépenses, qu'elles soient obligatoires ou facultatives, peuvent être effectuées à la fin de chaque mission.



Crédits**EIDOS**

CEO  
Jane Cavanagh

Commercial Director  
Bill Ennis

Financial Director  
Rob Murphy

Company Secretary  
Anthony Price

Head of European Publishing  
Scott Dodkins

Product Acquisition Director  
Ian Livingstone

Worldwide CTO  
Julien Merceron

Development Director  
Darren Barnett

Executive Producer  
Neil Donnell

Assistant Producer  
Adam Lay

Creative Development Director  
Patrick O'Lunaigh

Head of Global Brand  
Larry Sparks

Brand Manager  
Kathryn Clements

Head of Support Services  
Flavia Timiani

Senior Localisation Manager  
Monica Dalla Valle

Localisation Manager  
Alex Bush

QA Localisation Supervisor  
Arnaud Messager

QA Localisation Lead Technician  
Pedro Geppert

QA Localisation Technicians  
Tobias Horch  
Arianna Pizzi  
Augusto d'Apuzzo  
Curri Barceló Ávila  
Pablo Trenado  
Laëtitia Wajnapel  
Edwige Béchet  
Laure Diet

Creative Manager  
Quinton Luck

Senior Designer  
Jodie Brock

QA Manager  
Marc Titheridge

QA Supervisor - Functionality  
John Ree

QA Lead Technicians  
David Haddon  
Germaine Mendes  
Shams Wahid

QA Technicians  
Steve Addis  
Linus Dominique  
Allen Elliott  
Steve Inman  
Carl Perrin  
William Wan

Special Thanks:  
A big thanks to all our European Marketing, Sales and Web teams as well as our Finance department who have done a wonderful job to make this game happen. Your tremendous work is much appreciated. A big thanks also to Tom Waine for writing this manual.

**IO-INTERACTIVE**

Game Director  
Rasmus Højengaard

Technical Producer  
Martin Amor

Art Director  
Tore Blystad

Gameplay Director  
Peter Fleckenstein

Producer  
Helle Marijnissen

Programmers  
Jens Bo Albretsen  
Brian Meidell Andersen  
Marcell Baranyai  
Carsten Brüggmann  
Zoltán Buzáth  
Bo Cordes  
Neil Coxhead  
Theo Engell-Nielsen  
Chris Gilbert

Martin Harring  
Morten Heiberg  
Michael Holm  
Morten Suldrup Larsen  
Pèter Málnai  
Asger Mangaard  
Peter Wraae Marino  
Sandor Nyako  
Stein Nygård  
Lars Plester  
Mads Østerby Olesen  
Rasmus Sigsgaard  
Jens Skinnerup  
Hakon Steiño  
Jeroen Michiel Wagenar

Artists  
Jacob Andersen  
Tobias Biehl  
Marek Bogdan  
Svend Christensen  
Timothy Evison  
Peter Fleckenstein  
Thor Frølich  
Allan Hansen

Bo Heidelberg  
Søren B. Jensen  
Sascha Jungnickel  
Jesper Vorsholt Jørgensen  
Rasmus Kjær  
Sebastian "Vlad" Lindoff  
Oskar Lundqvist  
Stephan Nilsson  
Mads H. Peitersen  
Anders Pedersen  
Jesper Kieler Petersen  
Oleksandr Pshenychnyy  
Birgitte Bay Overgaard  
Thomas Storm  
Gyorgyi Szakmar

Concept artists  
Morten Bramsen  
Henrik Hansen

Lead Character artists  
David Giraud  
Tom Isaksen

Lead Animator  
Barbara Bernád

**Animators**

Barbara Bernád  
 Frederik Budolph-Larsen  
 Jens Peter Kurup  
 Søren Lumholtz  
 Frederic Poirier  
 Martin Poulsen  
 Thomas Peter Theede Neubert

**Gameplay Scripters**

Jesper Donnis  
 Jonas Lind  
 Thomas Løfgren  
 Jacob Mikkelsen

**Max Scripters**

Petronela Cimpoesu  
 Mikkel Hempel

**Lead Sound Designer**

Simon Holm

**Sound Designers**

Ivan Brandt  
 Thomas "Tomzen" Dielt  
 Simon Holm  
 Michael Ziegler

**Engine Programmers**

Rune Brinckmeyer  
 Micky Kelager Christensen  
 Kasper Engelstoft  
 Károly Faragó  
 David Gulbrandsen  
 Karsten Hvidberg  
 Michael Bach Jensen  
 Mircea Marghidanu  
 Allan Merrild  
 Morten Mikkelsen  
 Kasper Høy Nielsen  
 Martin Pollas  
 Jon Rocatis  
 Henning Semler  
 Gyula "Luppy" Szentirmay  
 Torsten Kjær Sørensen  
 Andreas Thomsen

**Script Writer**

Greg Nagan

**Additional Programmers**

Peter Andreasen  
 Jesper Christiansen  
 Henrik Edwards  
 Martin Gram  
 Martin Lütken  
 Michael Juel Nielsen

**Additional Artists**

Michael Bing  
 Alan Cameron Boyle  
 Miklos Búte

Johan Flod

Mads Prahm  
 Morten "Mazy" Hedegren  
 Michael Heilemann  
 Balázs von Kiss  
 Peter von Linstow  
 Roberto Marchesi  
 Peter Eide Paulsen  
 Rasmus Poulsen

**Additional Animators**

Anders Haldin  
 Gabor Horvath  
 Craig Kristensen  
 Martin Madsen  
 Doron Meir  
 Simon Sonnichsen  
 Kim Zoll

**Additional Sound Designer**

Peter Wendelboe Hansen

**Additional Engine Programmers**

Thomas Jakobsen  
 Ulf Johansen  
 Steffen Toksvig

**Additional Script Writer**

Morten Iversen

**Music**

Music Composed and Produced  
 by Jesper Kyd (Score)

Music Performed by the Budapest  
 Symphony Orchestra (Score)

**QA**

Petronela Cimpoesu  
 Hugh Grimley  
 Klavs Kofod  
 Janus Rau  
 Oliver Winding

**Additional QA**

Natasza Ashkanani  
 Christian Egense Jørgensen  
 Mikkel Havmand  
 Frederikke Hoff  
 Uffe Holm  
 Tatiana Midrigan Højengaard  
 Marja Konttinen  
 Jakob Mygind  
 Thomas Møller  
 Kristian Rise  
 Jakob Rød

**Management**

Janos Flösser  
 Morten Borum

**Section Management**

Martin Amor

Jacob Andersen

Karsten Hvidberg  
 Jens Peter Kurup  
 Karsten Lund  
 Martin Pollas  
 Mads Prahm

**Support**

Mette Agerbæk  
 Else Andersen  
 Michael Andersen  
 Ulla Goldberg  
 Anni Greve Andersen  
 Fredrik Ax  
 Kjartan Vidarsson  
 Jakob Bondesen  
 Charlotte Delran  
 Chris Edgar  
 Peter Fischer  
 Cæcilie Heising  
 Thomas Howalt  
 Tatiana Midrigan Højengaard  
 Niels Jørgensen  
 Søren Reinhold Jensen  
 Christoffer Kay  
 Jørgen Larsen  
 Tamir Lomholt  
 Karsten Lund  
 Ulf Maagaard  
 Foad Mojib  
 Jonas Nielsen  
 Rune Petersen  
 Mads Prahm  
 Genevieve Ripeau  
 Niels Ole Sørensen  
 Martin Schröder  
 Christine Thårup

Voice Casting and Direction (US)  
 KBA Voice Production

**Featuring the Voice Talents of**

David Andriole  
 David Bateson  
 Barbara Bernád  
 Brian Beacock  
 Joan M. Bentsen  
 Michael Benyer  
 Nicole Black  
 Scott Bullock  
 Billy Cross  
 Christopher Curry  
 Vinny Curto  
 Mark Deakins  
 Christine Dunford  
 Wayne Duvall  
 Alfred Fair  
 Crispin Freeman  
 Jorge Garcia  
 Grant George

Jessica Gee  
 Bob Glouberman  
 Francois Eric Grodin  
 Nemi Fadlallah  
 Jean Claude Flamant  
 Thor Frølich  
 Heather Halley  
 Danielle Hartnett  
 Stew Herrera  
 Tish Hicks  
 Stephani Hodge  
 Tray Hooper  
 Roger L. Jackson  
 Peter Jessop  
 Bill Jurney  
 Barry Gordon Mc. Kenna  
 Mark Klasterin  
 Celestino Lancia  
 Noah Lazarus  
 Micheal Lindsay  
 Deborah Marlowe  
 Jennifer Martin  
 Don Mathews  
 Vivienne McKee  
 Jim Meskinen  
 Ennis Morris  
 Bob Neches  
 Byrne Offutt  
 Jeremy C. Petreman  
 Carlos Reig Plaza  
 Billy Pope  
 Earth Miller Bernard Reeves  
 Sam Riegel  
 Daniel Riordan  
 Paul Rugg  
 Sam Sako  
 Pete Scherer  
 Karen Strassman  
 Mathew Stravitz  
 Miles Stroth  
 Jim Thornton  
 Trey Turner  
 Sal Viscuso  
 Wade Williams  
 Laura J.K. Wrang

Voice Recording Studio (US)  
 Studiopolis

Additional Voice Direction (DK)  
 Thomas Howalt

Additional Recording Studio (DK)  
 Ranum Studios, Copenhagen

Mocap actors  
 Christopher (Jack) Corcoran  
 Tina Robinson  
 Bo Thomas  
 Jamie Treacher

Cellist  
 Helle Sørensen

Additional Artwork  
 supplied by Mine Loader  
 Software Co., Ltd.

#### Music



"Double Trouble" Performed by  
 John Mayall's Bluesbreakers  
 Courtesy of The Decca Record  
 Company Ltd

Licensed by kind permission from  
 the Film & TV licensing division.  
 Part of the Universal Music  
 Group.

'Double Trouble' composed by  
 Otis Rush. Published by Conrad  
 Music, A Division of Arc Music  
 Corp.

"White Noise" performed by The  
 Vacation. Written by Ben Tegal &  
 Steve Tegal. Produced by Tony  
 Hoffer. Published by Chrysalis  
 Music Limited.

Appears by kind permission of  
 Chrysalis Music and The Echo  
 Label (P) & (C) The Echo Label  
 Limited 2004

Taken from the album "Band  
 From World War Zero"

Published by Zenith Publishing  
 Ltd. © 2003 Zenith Publishing  
 Ltd. Written by P Watts/S Gillett/J  
 Reeve. Performed by 'Airbiscuit'  
 from the album Caldo-Freddo.  
 Recording Copyright 2003 Zenith  
 Café Ltd

www.airbiscuit.net -  
 www.zenithcafe.co.uk  
 info@zenithcafe.co.uk

Tomorrow Never Dies ( Karaoke  
 version ) Music : Rosendahl /  
 Christensen. Lyrics : Rosendahl /  
 Rosendahl. Performed By Swan  
 Lee. Karaoke version sung By  
 Barbara Bernád.

Tomorrow Never Dies ( Original  
 version ) Music : Rosendahl /  
 Christensen. Lyrics : Rosendahl /  
 Rosendahl. Performed By Swan  
 Lee. Original version sung By  
 Pernille Rosendahl

Franz Schubert (1797): Ave Maria.  
 The work is in the Public Domain.

Artists: Daniel Perrett, Soprano.  
 Praxedis Rütli, Soprano. From the  
 album Tudor4 7029 Ave maria.  
 Zürcher Sängerknaben.  
 Conductor: Alphons von Aarburg.  
 © 1995 Tudor Recording AG,  
 Zürich / Switzerland

Slasher

Music and lyrics: Bo Heidelberg &  
 Kim G. Hansen. Performed by  
 Institute for the Criminally Insane

Uses Bink Video Technology.  
 Copyright © 1997-2006 by RAD  
 Game Tools, Inc

Multiplayer Connectivity  
 by Quazal



Notes

Notes





# HITMAN™

BLOOD  MONEY

**TELECHARGEZ MAINTENANT**  
**[www.eidosmobile.com](http://www.eidosmobile.com)**





# THE CITY NEEDS A SAVIOUR



**URBAN  
CHAOS**  
THE SIEGE™

[www.urbanchaosgame.com](http://www.urbanchaosgame.com)



PlayStation 2



**rocksteady™**



**18+**  
TM

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

# GARANTIE

## AVIS

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

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

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

## GARANTIE LIMITÉE EIDOS

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

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

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

## ADRESSE DE RETOUR :

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

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

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

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

## RETOUR APRÈS EXPIRATION DE LA PÉRIODE DE GARANTIE :

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

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

## SERVICES CONSOMMATEURS

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

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

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

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

**SERVEUR VOCAL AU 08 92 68 19 22\***

**MINITEL 3615 EIDOS\*\***

**SITE INTERNET HTTP://WWW.EIDOS.FR**

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

## **ASSISTANCE TECHNIQUE**

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

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

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

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

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

## **VOUS POUVEZ NOUS CONTACTER DIRECTEMENT NOTRE HOTLINE TECHNIQUE AU :**

**08 25 15 00 57** (Numéro Indigo - prix d'un appel normal).

Horaires d'ouverture : du lundi au vendredi de 10h à 19h, le samedi de 10h à 18h

**NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REpondre AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.**

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

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

Cliquez sur l'icône Enveloppe en haut de la page

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

## **VOUS POUVEZ ÉGALEMENT NOUS ÉCRIRE À :**

**Eidos**

**Service Consommateurs**

**6 bd du Gal Leclerc**

**92 115, Clichy Cedex – France**

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

## **POUR ÊTRE LES PREMIERS INFORMÉS !**

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

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

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



**The PEGI age rating system:**  
**Le système de classification d'âge PEGI :**  
**El sistema de clasificación por edad PEGI:**  
**Il sistema di classificazione Pegi**  
**Das PEGI Alterseinstufungssystem**

Age Rating categories:

Les catégories de classification d'âge :

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



**Note:** There are some local variations!

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

**Nota:** ¡Variará en función del país!

**Nota:** Può variare a secondo del paese!

**Achtung:** Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu:

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:



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



**DISCRIMINATION**  
LA DISCRIMINATION  
DISCRIMINACIÓN  
DISCRIMINAZIONE  
DISKRIMINIERUNG



**DRUGS**  
LES DROGUES  
DROGAS  
DROGHE  
DROGEN



**FEAR**  
LA PEUR  
TERROR  
PAURA  
ANGST UND  
SCHRECKEN



**SEXUAL CONTENT**  
LE CONTENU SEXUEL  
CONTENIDO SEXUAL  
SESSO  
SEXUELLER INHALT



**VIOLENCE**  
LA VIOLENCE  
VIOLENCIA  
VIOLENZA  
GEWALT

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

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

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

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

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

**<http://www.pegi.info>**