

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de simulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec les jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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

- ✚ Ne vous tenez pas trop près de l'écran
- ✚ Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- ✚ Utilisez de préférence des jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- ✚ Evitez de jouer si vous êtes fatigués ou si vous manquez de sommeil.
- ✚ Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- ✚ En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

## SOMMAIRE

INSTALLATION ET DÉMARRAGE	5	LE COMBAT	14
INSTALLATION	5	ENDURANCE ET PRÉCISION	14
DÉSINSTALLATION	5	LOCALISATION DES BLESSURES	14
LES MENUS	6	LES GRENADES	14
MENU PRINCIPAL	6	LE M.L.U.	15
MENU CAMPAGNE	6	LE D.R.T.	16
NOUVELLE PARTIE	6	LE I.C.T.	16
MENU SAUVEGARDER PARTIE	7	LES PRINCIPAUX PERSONNAGES	
SAUVEGARDE CLASSIQUE	7	D'IRONSTORM	17
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT RAPIDE	7	LES ALLIÉS	17
SAUVEGARDE AUTOMATIQUE	7	LES RUSSO-MONGOLES	18
MENU CHARGER PARTIE	7	ARMES ET OBJETS UTILES	19
MENU ECHAP	7	ARMURERIE	19
MENU CONFIGURATION	8	EQUIPEMENTS ET OBJETS UTILES	23
LE "B-A-BA" DU		MULTI-JOUEURS	24
BON SOLDAT	9	CRÉER UNE PARTIE	24
CONTRÔLES PRINCIPAUX PAR DÉFAUT	9	JOINDRE UNE PARTIE	25
INTERFACE	10	MODES DE JEU	26
L'ÉQUIPEMENT	11	GOA	27
LES DIFFÉRENTES VUES	12	CRÉDITS	29
DÉPLACEMENT ET EXPLORATION	13	4X STUDIO	29
LES MODES DE DÉPLACEMENTS	13	WANADOO EDITION	29
UTILISER DES ÉCHELLES	13	SERVICE CONSOMMATEURS	30
PENCHER LA TÊTE	13		
UTILISER DES ÉLÉMENTS INTERACTIFS	13		

# INTRODUCTION

« Cette guerre atroce a commencé en août 1914. Croyez-le ou non, nous sommes en mars 1964 et elle n'est toujours pas terminée... Je suis né dans un bunker défoncé, d'une mère et d'un père que je n'ai jamais connus, et je semble condamné à ne connaître qu'une humanité folle dont la seule préoccupation depuis 50 ans est de s'étriper... Les troupes Occidentales et Américaines se battent contre les troupes d'une sorte de Genghis Khan des temps modernes : le Baron Nikolaï Aleksandrovitch Ugenberg. Ce Mégalo a écrasé dans le sang la Révolution Russe bolchevique et s'est mis dans la tête de créer une sorte d'Empire Russo-mongol de l'Atlantique à Vladivostok. Croyez-moi, il n'y va pas avec le dos de la cuillère... A côté de la folie de cet homme, les Occidentaux n'ont rien trouvé de mieux à faire que de financer cette sale guerre en introduisant leurs armées en bourse... et il y a pas mal de gens qui s'en foutent plein les poches en spéculant sur la mort des gens. La ligne de front coupe l'Allemagne en deux depuis des années et des années. Pendant qu'une moitié du peuple allemand se bat du côté des Occidentaux et que l'autre prête main forte aux Russo-mongols, je subis l'enfer des premières lignes dans un trou à rats nommé Wolfenburg où je me m'interroge sur un truc très simple : est-ce qu'on va bientôt enfin me foutre la paix... »

LIEUTENANT JAMES ANDERSON



# INSTALLATION ET DÉMARRAGE

## INSTALLATION

Allumez votre PC puis insérez le CD-ROM 1 de IronStorm dans votre lecteur de CD-ROM : suivez les instructions à l'écran pour installer IronStorm. Si DirectX 8.1 n'est pas détecté sur votre machine, il vous sera proposé de l'installer (DirectX 8.1 est nécessaire pour faire fonctionner IronStorm).

Une fois IronStorm installé, le jeu doit se lancer automatiquement quand vous insérez le CD-ROM 1 d'IronStorm. Si toutefois le jeu ne se lance pas, vous pouvez l'exécuter en passant par le menu démarrer de Windows. Un répertoire IronStorm a été créé dans le menu Programmes.

Une fois dans le MENU PRINCIPAL d'IronStorm, vous devez utiliser votre souris pour naviguer dans les différents menus du jeu.

## DÉSINSTALLATION

Pour désinstaller IronStorm de votre ordinateur, entrez dans le menu Démarrer puis Programmes. Allez dans Wanadoo Edition\IronStorm et sélectionnez l'icône « Désinstaller IronStorm ».

Par ce menu vous pourrez aussi accéder à deux options :

- ✚ Réparer : vous permet de reprendre l'installation si la précédente a échoué.
- ✚ Modifier : vous permet d'ajouter ou de supprimer les vidéos d'IronStorm de votre disque dur.



# LES MENUS

## MENU PRINCIPAL

Ce menu vous propose les choix suivants :

- ⌘ CAMPAGNE (pour jouer en mode solo)
- ⌘ MULTI-JOUEURS
- ⌘ CONFIGURATION (pour accéder aux options du jeu)
- ⌘ QUITTER

## MENU CAMPAGNE

Si vous avez choisi CAMPAGNE dans le menu principal, vous pouvez alors choisir de commencer une NOUVELLE PARTIE ou de CHARGER UNE PARTIE.  
Note : le choix MULTI-JOUEURS du MENU PRINCIPAL est détaillé en page 24 du présent manuel.

## NOUVELLE PARTIE

Une fois NOUVELLE PARTIE sélectionnée, vous devez choisir votre NIVEAU DE DIFFICULTE.

## NIVEAUX DE DIFFICULTE

- ⌘ FACILE : Ce mode de jeu convient aux débutants qui n'ont jamais ou pratiquement jamais joué à des jeux de tir à la première personne. En mode facile, James est très résistant ; il peut subir de nombreuses rafales de tirs ennemis sans mourir immédiatement. De plus, James devra subir plusieurs « blessures fatales », comme une balle dans la tête avant de mourir.
- ⌘ NORMAL : Ce mode de jeu convient aux personnes qui ont déjà joué à des jeux de tir à la première personne. En mode normal, James est plus résistant... Mais une seule balle dans la tête ou dans le cou suffit à le tuer.
- ⌘ REALISTE : Ce mode de jeu convient aux personnes qui jouent souvent aux jeux de tir à la première personne et qui ont acquis les nombreux réflexes de déplacement et de visée propres à ce genre de jeux. Dans ce mode, les dégâts sont réalistes... Et les ennemis que vous allez rencontrer sont souvent aussi résistants que vous !

06

## MENU SAUVEGARDER PARTIE

### SAUVEGARDE CLASSIQUE

En cours de partie, dans le menu Echap (touche ECHAP) sélectionnez SAUVEGARDER PARTIE puis « SAUVEGARDER ». Entrez alors le nom de votre sauvegarde. Vous pouvez choisir de supprimer une sauvegarde, en sélectionnant son nom dans le tableau, et en cliquant ensuite sur « DÉTRUIRE ». Pour revenir dans votre partie, cliquez sur « RETOUR » et sélectionnez ensuite dans le menu Echap le choix « REVENIR À LA PARTIE ».

### SAUVEGARDE ET CHARGEMENT RAPIDE

Vous avez également la possibilité d'effectuer des sauvegardes et chargements rapides grâce à des touches de raccourcis.

Les touches par défaut sont Q pour la « SAUVEGARDE RAPIDE » et L pour le « CHARGEMENT RAPIDE ». Elles restent néanmoins configurables dans le menu CONTROLES du menu CONFIGURATION. Grâce à ces raccourcis, vous n'avez pas besoin de passer par les menus pour sauvegarder ou charger. La sauvegarde rapide crée une sauvegarde nommée « QUICKSAVE ». La sauvegarde et le chargement rapides réduisent les temps d'attente à quelques secondes seulement.

### SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Par sécurité, le jeu sauvegarde automatiquement la partie, à des points clef de votre avancement. Cette sauvegarde, nommée « AUTOSAVE », peut être chargée comme n'importe quelle sauvegarde. Ces sauvegardes sont indépendantes et n'écraseront ni vos sauvegardes rapides, ni vos sauvegardes classiques. Elles sont chargeables de la même manière qu'une sauvegarde classique.

⌘ NOTE: Mort de James...

Lorsque James meurt, la caméra se place près de son cadavre. Si vous appuyez sur « TIR PRINCIPAL » (bouton GAUCHE de la souris par défaut), le jeu charge automatiquement la dernière partie sauvegardée, qu'elle soit classique, rapide ou automatique.

## MENU CHARGER PARTIE

Si vous avez déjà joué à IronStorm et effectué une sauvegarde, vous avez la possibilité de charger une partie à partir du menu CAMPAGNE. Vous avez également la possibilité d'accéder au menu CHARGER UNE PARTIE par le menu Echap (touche ECHAP par défaut) lorsque vous êtes en cours de partie. Une fois la liste des sauvegardes affichée, sélectionnez un nom de partie sur le tableau, ensuite cliquez sur « CHARGER ». La partie sauvegardée se charge...

## MENU ECHAP

En cours de partie vous avez accès au menu ECHAP par la touche ECHAP de votre clavier. Ce menu vous propose les choix suivants :

- |                                     |                           |                  |
|-------------------------------------|---------------------------|------------------|
| ⌘ REVENIR A LA PARTIE               | ⌘ HISTORIQUE DES MESSAGES | ⌘ MENU PRINCIPAL |
| (pour reprendre la partie en cours) | ⌘ CHARGER PARTIE          | ⌘ QUITTER        |
| ⌘ CONFIGURATION                     | ⌘ SAUVEGARDER PARTIE      |                  |

Si vous souhaitez simplement mettre le jeu en pause, vous pouvez aussi appuyer sur la touche P (par défaut).

07



### MENU CONFIGURATION

Si vous désirez modifier certaines propriétés du jeu, lancez le menu CONFIGURATION accessible depuis le MENU PRINCIPAL. Ce menu est aussi accessible en cours de partie par le menu ECHAP

- CONTROLES : Ce menu vous permet de configurer vos propres contrôles et raccourcis clavier pour jouer.
- AUDIO : Ce menu vous permet de modifier les différents effets sonores.
- VIDEO : Ce menu permet de configurer les propriétés vidéo du jeu.
- AVANCEES : Ce menu permet d'activer ou de désactiver certaines propriétés du jeu qui utilisent beaucoup de ressources pénalisant les ordinateurs les moins puissants.
- LANGUE : Ce menu vous permet de choisir la langue utilisée dans les menus et sous-titres.

## LE “B-A-BA” DU BON SOLDAT

### CONTROLES PRINCIPAUX PAR DEFAUT

Vous pouvez modifier ces contrôles à tout moment dans le menu CONTROLES accessible par le menu CONFIGURATION.

Contrôler la tête et tourner le corps :	SOURIS
Avancer / Reculer :	FLECHE HAUT / FLECHE BAS
Pas à gauche / Pas à droite :	FLECHE GAUCHE/ FLECHE DROITE
Tirer :	BOUTON GAUCHE SOURIS (Souris 0)
Tir secondaire :	BOUTON DROIT SOURIS (Souris 1)
Marcher :	CTRL droit
Accroupi :	1 (pavé numérique)
Ramper :	MAJ droite
Mode tête :	BOUTON MILIEU SOURIS (SOURIS 2) + FLECHE GAUCHE/ FLECHE DROITE
Jeter une arme :	SUPPR.
Utiliser lampe torche :	F
« Strafe » gauche ou droite (faire un écart sur la droite ou la gauche) :	touche CTRL ou touche Alt + souris à gauche ou souris à droite
Utiliser un élément interactif :	BARRE D'ESPACE
Changement de vue caméra (vue subjective/vue 3ème personne) :	ENTREE

## INTERFACE

### 1: LA JAUGE DE VIE

**1: LA JAUGE DE VIE:** Cette icône représente le niveau de vie de James. Dès que James sera blessé cette jauge va baisser. Quand cette jauge est vide, James meurt. Vous devez recommencer la partie, ou charger une partie sauvegardée.

**2: ARME EN COURS:** Cette icône représente l'arme en cours, utilisée par James. Vous pouvez faire défiler toutes les armes de votre inventaire grâce à la fonction « ARME SUIVANTE » ou « ARME PRECEDENTE » (ROULETTE de la souris, par défaut). Les différentes armes de James vont alors défiler. Pour en sélectionner une nouvelle, utiliser la fonction « TIR PRINCIPAL » (bouton GAUCHE de la souris, par défaut), lorsque vous visualisez l'icône de l'arme souhaitée.

**3: MUNITIONS:** Ces deux chiffres représentent respectivement :

- ✚ La quantité de balles restantes dans le chargeur de l'arme en cours. Lorsque ce chiffre est à zéro vous devez recharger votre arme avant de pouvoir tirer, avec la fonction « RECHARGER » (bouton RETOUR ARRIERE, par défaut) ou en appuyant sur le bouton GAUCHE de la souris (Souris 0) (tir principal). Vous pouvez néanmoins recharger l'arme que vous avez en main lorsque vous le désirez en utilisant la même commande.
- ✚ Le nombre total de munitions de l'arme en cours. Lorsque ce chiffre tombe à zéro, vous ne pouvez plus utiliser l'arme en cours, tant que vous n'aurez pas trouvé de nouvelles munitions.

**4: ARMES, MUNITIONS ET OBJETS RÉCUPÉRÉS:** Cette icône apparaît quelques secondes lorsque James ramasse une nouvelle arme, des munitions ou des troussees de soins.

**5: MESSAGES M.L.U. (MOBILE LINK UNIT):** Lorsque vous recevez un message M.L.U., une petite icône clignotante vous montre le visage de votre interlocuteur (Cécile Newcastle ou le Colonel Mitchell).

**6: SOUS-TITRES:** Dans l'univers d'IronStorm, James va être amené à rencontrer des personnages de différentes nationalités (américaine, allemande, russe, etc.). Tous les dialogues s'affichent dans cette zone.

10

## L'EQUIPEMENT

La gestion de l'équipement dans IronStorm est particulière car elle essaie d'être la plus réaliste possible. Ainsi, vous ne pouvez pas récupérer toutes les armes que vous trouverez, il va vous falloir faire des choix.

James possède en effet 5 emplacements pour ranger ses armes, alors qu'il sera amené à utiliser plus de 10 armes différentes.

Si vous voulez récupérer une arme qui utilise le même emplacement qu'une arme que vous possédez déjà, il vous faut vous débarrasser de cette dernière.

Ainsi, si James est équipé d'un pistolet mitrailleur, mais que vous désirez maintenant utiliser le pistolet silencieux. Vous devez d'abord sélectionner le pistolet mitrailleur, utiliser la fonction « JETER ARME » (touche SUPPRIMER, par défaut). Une fois le pistolet mitrailleur jeté, l'emplacement est libre. Vous donc pouvez récupérer le pistolet silencieux, lorsque vous en trouverez un.

Voici les particularités de chaque emplacement :

### 1: LE FOURREAU

Le fourreau est placé à la ceinture de James du coté gauche.  
Le fourreau peut accueillir : LE SABRE.

### 2: L'EMPLACEMENT DES ARMES DE POING

Cet emplacement situé sur la cuisse droite de James peut accueillir les armes de poing utilisables à une main. Ainsi vous pouvez y mettre : LE PISTOLET SILENCIEUX, LE PISTOLET MITRAILLEUR.

### 3: L'EMPLACEMENT DU FUSIL DE SNIPE

Cet emplacement situé sur le flanc gauche du dos de James peut accueillir : LE FUSIL DE SNIPE.

### 4: L'EMPLACEMENT DU FUSIL À POMPE:

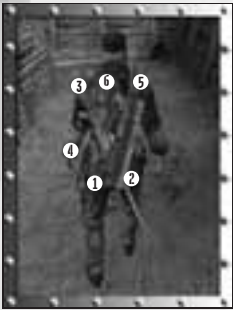
Cet emplacement situé sur la cuisse gauche de James peut accueillir : LE FUSIL À POMPE.

### 5: L'EMPLACEMENT DES ARMES LOURDES:

Cet emplacement situé sur le flanc droit du dos de James peut accueillir tous les types d'armes lourdes utilisables à deux mains : LE FUSIL D'ASSAUT, LE FUSIL SEMI-AUTOMATIQUE, LA MITRAILLETTE DU CONSORTIUM, LE LANCE-ROQUETTES, LE LANCE-GRENADES.

### 6: LE SAC À DOS

James porte un sac à dos où il peut ranger : DES GRENADES, DES MINES,DES MUNITIONS.



11

## LES DIFFERENTES VUES

Dans IronStorm, vous pouvez jouer en utilisant deux types de vues :

- ✚ la 'vue subjective ' (2)
- ✚ la 'vue à la troisième personne' (1).

Ces deux vues sont complémentaires et elles doivent être toutes les deux utilisées pour pouvoir finir le jeu dans les meilleures conditions possibles. Il ne faut donc pas hésiter à jongler entre ces deux vues, pour utiliser la vue la plus appropriée à une situation.



La vue à la 3ème personne est utile dans les phases d'exploration et pour repérer des ennemis potentiels



Le vue subjective est utile pour les combats et dans les lieux où les mouvements sont limités, comme dans un couloir.

- ✚ Pour changer de vue, vous devez utiliser la fonction « VUE 1ère/ 3ème PERSONNE » (touche ENTREE par défaut)

## DEPLACEMENT ET EXPLORATION

### LES MODES DE DÉPLACEMENTS

Dans IronStorm, James peut se déplacer de 4 façons différentes :

- ✚ COURIR
- ✚ MARCHER
- ✚ S'ACCROUPIR
- ✚ RAMPER
- ✚ SAUTER

Par défaut James court, mais vous ne devez pas hésiter à utiliser les autres modes de déplacement qui sont certes plus lents, mais qui permettent d'être beaucoup plus discret. Par ailleurs certains modes permettant une plus grande stabilité permettent d'augmenter la précision de tir de James (cf. Le combat).

### UTILISER DES ÉCHELLES

Pour que James monte une échelle, placez-vous devant l'échelle, et approchez-vous en le plus possible. Une fois à son contact maintenez appuyé quelques secondes la fonction « UTILISER » (BARRE D'ESPACE, par défaut). James se met alors automatiquement en position d'attente sur l'échelle. Utilisez alors les touches de direction pour monter ou pour descendre. Pour descendre une échelle il faut utiliser le même procédé, à ceci près que James doit avoir les pieds touchant pratiquement le haut de l'échelle.

- ✚ ATTENTION: James ne peut pas tirer depuis une échelle, ce qui peut en faire une cible de choix. Il peut néanmoins utiliser l'échelle tout en gardant une arme dans la main.

### PENCHER LA TÊTE

Une fonction très utile pour explorer des lieux sans être vu est de pencher la tête. En effet lorsque James penche la tête (dans le coin d'un couloir, par exemple), il peut voir des ennemis sans être vu.

- ✚ ATTENTION, James ne peut pas tirer lorsqu'il penche la tête.

Pour utiliser cette fonction, vous maintenez appuyer sur le bouton « MODE TÊTE » (bouton du milieu de la souris, par défaut) + flèche droite ou gauche. Pour diriger votre regard, vous devez utiliser les touches de « PAS A GAUCHE / PAS A DROITE » (FLECHES GAUCHE ET DROITE, par défaut).

### UTILISER DES ÉLÉMENTS INTERACTIFS

Dans IronStorm vous serez amené à utiliser des éléments interactifs, comme des boutons ou des leviers. Pour activer ces éléments, placez James devant et appuyez, sur la touche « UTILISER » (BARRE D'ESPACE par défaut).

Certains éléments du décor sont destructibles, comme par exemple les grilles des conduits d'aération.



## LE COMBAT

### ENDURANCE ET PRÉCISION

Hormis les caractéristiques propres aux armes, plusieurs autres facteurs influent sur la précision du tir pendant les combats :

#### ✚ L'ENDURANCE

Dès que James court, il s'essouffle et ses tirs perdent en précision. Il doit alors rester immobile plusieurs secondes afin de regagner une précision maximum.

#### ✚ LA POSITION DE TIR

Les différentes positions de tir que peut emprunter James, influent largement sur sa précision. En effet, plus James est dans une position stable, plus il gagne en précision. Ainsi, en position debout, il tire moins bien qu'en position accroupie, et en position accroupie, il tire moins bien qu'en position allongée.

### LOCALISATION DES BLESSURES

Dans IronStorm, toutes les parties du corps réagissent différemment aux dégâts. Ainsi, tirer dans le bras d'un ennemi fait moins de dégâts que dans le torse. Tirer dans la tête ou dans le cou d'un personnage, est toujours fatal et ce quelques soient les dégâts qu'inflige l'arme en temps normal. Cette propriété est particulièrement utile pour tuer un ennemi avec un pistolet silencieux d'un coup.

✚ ATTENTION, James peut rencontrer des ennemis portant une armure. Ces derniers ne sont pas concernés par la localisation des dégâts...

### LES GRENADES

James sera amené à ramasser différentes grenades dans IronStorm. Il ne faut pas hésiter à les utiliser car elles peuvent être très efficaces pour tuer ou bloquer des groupes d'ennemis.

Pour lancer une grenade, maintenez appuyée la fonction « TIR PRINCIPAL » (bouton GAUCHE de la souris, par défaut). Un compte à rebours (cliquetis métallique) se met en marche. Au 4ème clic, la grenade explose. Pour surprendre des ennemis, il est souvent conseillé d'attendre la fin du compte à rebours, pour qu'ils n'aient pas le temps de fuir à l'arrivée de la grenade. Mais évidemment, si vous attendez trop la grenade risque de sauter dans les mains de James.

James lance les grenades de la main gauche, ce qui lui permet de garder son arme en cours dans la main droite. Une fois la grenade lancée, James peut récupérer son arme en cours en appuyant sur la fonction « TIR SECONDAIRE » (bouton DROIT de la souris, par défaut).

## LE M.L.U.

Le Mobile Link Unit, est un mini radio récepteur qui permet aux éclaireurs et aux espions alliés de rester en contact avec leur Q.G.

Cette petite radio s'accroche aux niveaux des oreilles, et elle a le grand avantage de laisser les mains libres aux soldats. Cette technologie utilisée depuis peu de temps, a été créée avant tout pour redonner confiance aux investisseurs boursiers dont le moral était au plus bas depuis la grande crise de 1957. Mais son utilité sur le terrain a depuis été prouvée, et les russo-mongols envient cet appareil de communication, miniaturisé au maximum, permettant aux soldats de recevoir des informations stratégiques sur le front au milieu des pires batailles.

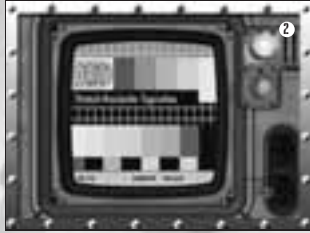
Les communications MLU sont automatiques. Dès que vos supérieurs (Cécile Newcastle ou le colonel Mitchell) veulent vous donner des informations, des conseils ou des ordres, ils vous font parvenir un message M.L.U. Ces messages sont toujours d'une importance capitale pour pouvoir mener à bien votre mission. Prenez donc toujours le temps d'écouter et d'intégrer tous les messages M.L.U. que vous pourrez recevoir.

Toutefois, si vous n'avez pas eu le temps de lire un message, ou si vous voulez le ré-écouter, vous pouvez consulter le menu HISTORIQUE DES MESSAGES Cet historique est accessible par le menu ECHAP en cours de partie (appuyez sur la touche ECHAP pour accéder à ce menu).

### LE D.R.T.

Le Deutsch-Russische Tageschau est l'un des médias le plus utilisés dans cette Europe en ruine de 1964... Cet outil de propagande et de communication est utilisé de part et d'autre de la frontière... Les espions alliés, n'hésitent pas à utiliser les DRT ennemis, pour apprendre le plus d'éléments sur leurs agissements...

Pour utiliser un D.R.T. (1), appuyez sur la fonction « UTILISER » lorsque vous êtes devant un poste (BARRE D'ESPACE par défaut). Une fois dans l'interface du DRT (2), vous pouvez utiliser les flèches HAUT et BAS pour sélectionner soit le bouton télévision (bouton du haut) soit le bouton radar (bouton du bas). Pour appuyer sur un bouton, presser la touche « ENTREE » ou le bouton GAUCHE de la souris (tir principal). Enfin pour quitter un DRT appuyer sur la fonction « UTILISER » (BARRE D'ESPACE par défaut).



### LES I.C.T.

Dans les années 40 les scientifiques des deux camps ont dû imaginer un outil technologique visant à remplacer les facteurs civils et estafettes militaires. Le front exigeant de plus en plus de combattants. Ainsi les « Information and Communication Terminals » sont devenus le moyen d'affichage le plus couramment utilisé : ces bornes sont implantées partout.

Elles servent tout à la fois à afficher les dernières directives militaires, les notes de service ou les messages personnels.

Tout combattant peut ainsi rapidement prendre connaissance des informations utiles pour la bonne tenue de son poste. Naturellement, cela facilite aussi grandement la tâche des espions !

✚ Pour lire le contenu d'un I.C.T., appuyez sur la fonction « UTILISER » lorsque vous êtes devant la borne (BARRE D'ESPACE par défaut).



16

## LES PRINCIPAUX PERSONNAGES D'IRONSTORM

### LES ALLIES

#### JAMES ANDERSON

Enfant de la guerre, vous êtes né en 1924, orphelin de parents inconnus. Volontaire dans l'armée à l'âge de 19 ans, vous avez monté rapidement les échelons pour arriver au grade de second lieutenant. En 1964 vous êtes toujours vivant et vous êtes devenu une figure légendaire des tranchées, animé par deux désirs : survivre et en finir avec cette foutue guerre ...

#### CECILE NEWCASTLE

A 36 ans, après un début de carrière exemplaire, Cécile Newcastle est capitaine du prestigieux Régiment des Royal Highland et le supérieur hiérarchique du Lieutenant Anderson. Respectée par ses hommes et avec des états de service plus ou moins irréprochables, elle ressent néanmoins un certain malaise, consciente que certains lobbies profitent de cette situation de guerre et ne souhaitent pas la voir prendre fin en raison des enjeux économiques qui lui sont liés.

#### COLONEL MITCHELL

Colonel à l'âge de 32 ans, Patrick Nathan Mitchell est un maniaque de la gâchette. Mais il ne doit pas son rang élevé dans l'armée uniquement à ses scores élevés sur cibles vivantes. En effet il a su se faire des amis et rendre service à des personnes haut-placées. Passionné de technologie il adore les jouets coûteux (armes, équipements, etc). Malheureusement, de tendance maniaco-dépressive, il n'hésite jamais à s'en servir.

#### LES STORMTROOPERS

Les Stormtroopers sont les troupes de base alliées. Aux origines les Stormtroopers étaient constitués de toutes les armées alliées de l'Ouest... Aujourd'hui, 50 ans après le début de la guerre, l'Europe ayant du mal à trouver de jeunes recrues, les Stormtroopers sont essentiellement composées d'anglais et d'américains... Les Stormtroopers, reconnaissables à leurs costumes bleus, sont vos alliés. Traitez-les comme tels et ils n'hésiteront pas à combattre à vos côtés.

17




LES RUSSO-MONGOLES

LE BARON NIKOLAI ALEKSANDROVITCH UGENBERG	<p>Le Baron Nikolai Ugenberg est né à la fin du 19ème siècle en Estonie. Tirant parti de la guerre civile opposant les Russes Blancs aux Bolcheviques il réussit à stabiliser l'empire Mongol, à bâtir une armée puissante et à prendre le pouvoir. Mystique, bouddhiste convaincu, inflexible, il est écorché par la spéculation et la politique européenne et a pour intention d'étendre son empire de Vladivostok à l'Atlantique. Loin du profil traditionnel des officiers tsaristes le baron, hanté par ses rêves de grandeur, est farouchement indépendant, rigoriste à l'extrême, attaché à ses troupes et d'une cruauté sans égale.</p>
LES STURMPIONNERS	<p>Les Sturmpionners sont les troupes de base Russo-mongoles. Cette guerre dure depuis tellement longtemps, que le baron Ugenberg, est obligé de recruter des soldats de plus en plus jeunes et de moins en moins expérimentés. Malgré cela, ces enfants de la guerre ont un sens inné du combat, et peuvent se surpasser dans l'art de défendre leur empereur. James ne doit pas minimiser leurs capacités.</p>
LES KAZAKHS	<p>Les guerriers du Kazakhstan, sont des soldats valeureux et dangereux. Ils se sont ralliés à Ugenberg dans les années 1930, et sont devenus ses troupes d'élite, autant à l'aise dans les tranchées qu'en milieu urbain. Lorsque vous voyez une grande toque dépasser, méfiez-vous, le combat va être rude...</p>
LES SNIPERKORPS	<p>Les Allemands ont développé, depuis le début de la guerre, une école de snipers redoutables. Ces snipers reconnaissables à leur casquette sont des tireurs d'élite d'une précision effroyable. Ce sont par ailleurs de véritables fouines qui savent toujours dénicher le meilleur endroit pour sniper sans se faire voir...</p>
LES SIBERIANS	<p>Les Siberians font partie des troupes lourdes russo-mongoles. Ce sont des soldats robustes qui ont appris l'art de la guerre dans les camps d'entraînement sibériens. Ces camps sont réputés pour leur taux de mortalité des appelés très élevé. Les soldats qui en sortent vivants gardent une haine farouche de leur prochain, ce qui en fait des ennemis effrayants.</p>

ARMES ET OBJETS UTILES

ARMURERIE

LE SABRE

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
		MOYEN					LE FOURREAU

Le sabre fait des dégâts au corps à corps. Il est principalement utile pour casser des vitres, grilles ou caisses... Le sabre permet aussi d'égorger un ennemi. Pour cela approcher vous discrètement d'un ennemi par derrière. Une fois à une distance de quelques centimètres, donnez lui un coup dans le dos... Il mourra d'un coup.

LE PISTOLET

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
	SNAKE B.	MOYEN	LENTE	BONNE	MOYENNE	8	CUISSE DROITE

Le pistolet est une arme peu puissante, et très difficile à utiliser en plein combat à cause d'une cadence de tir très faible. Sa vraie qualité réside dans son silencieux, qui permet de tirer sans se faire entendre. Cette arme est donc un élément obligatoire pour les phases d'infiltration.

LE PISTOLET MITRAILLEUR

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
	HECKLER & KOCH MP-6	LÉGER	MOYENNE	MOYENNE	MOYENNE	20	CUISSE DROITE

Le pistolet mitrailleur n'est pas une arme très puissante, on lui préférera des armes lourdes et plus meurtrières, mais elle reste une bonne arme d'appoint, surtout pour de courtes portées.

LE FUSIL À POMPE

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
	REMINGTON M910	MOYEN	LENTE	MAUVAISE	COURTE	4	CUISSE GAUCHE

Le fusil à pompe est l'arme la plus redoutable pour des combats rapprochés. Un coup de fusil à pompe à moins de 3 mètres a toutes les chances de tuer une personne d'un coup. Néanmoins le fusil à pompe est complètement inefficace à une distance de plus de 10 mètres.

LE FUSIL DE SNIPE

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
	DRAGUNOV SNAYPERSKAYA	GROS	TRÈS LENTE	TRÈS BONNE	TRÈS BONNE	5	FLANC GAUCHE DU DOS

Le fusil de snipe est l'arme longue distance par excellence. Dans le tronc ou dans la tête, une balle de snipe peut tuer d'un coup. Il est équipé d'une lunette très puissante, accessible avec la fonction « TIR SECONDAIRE » (bouton droit de la souris, par défaut). Vous pouvez modifier la focale du zoom grâce aux fonctions «ZOOM AVANT » et «ZOOM ARRIERE » (ROULETTE de la souris, par défaut uniquement en mode viseur du snipe).

LE FUSIL D'ASSAUT

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
	MG-36A	MOYEN	RAPIDE	MOYENNE	MOYENNE	35	FLANC DROIT DU DOS

Le fusil d'assaut, est l'arme la plus utilisée sur le front. C'est une arme qui inflige de gros dégâts et qui possède un gros chargeur permettant de soutenir de longues rafales. Malheureusement sa précision est assez médiocre.

LE FUSIL SEMI-AUTOMATIQUE

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
	SIMONOV K-S 12	MOYEN	MOYENNE	BONNE	BONNE	10	FLANC DROIT DU DOS

Le fusil semi-automatique est un bon compromis entre le snipe et les mitrailleuses. Sur moyenne et longue distance, c'est l'arme la plus efficace du front ! Avec la fonction « TIR SECONDAIRE » (bouton DROIT de la souris, par défaut), vous pouvez accéder au zoom de cette arme. Ce zoom n'est pas modulable comme celui du snipe. Le mode de tir secondaire augmente significativement la précision du tir. Il est donc vivement conseillé de l'utiliser.

LA MITRAILLEUSE LOURDE

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
	VIVDA KSK	GROS	MOYENNE	MOYENNE	MOYENNE	5	FLANC DROIT DU DOS

La mitrailleuse lourde est l'arme de prédilection des Siberians. Cette mitrailleuse tire en rafale des balles obus explosives, qui font d'énormes dégâts.

LA MITRAILLETTE DU CONSORTIUM

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
	F-JANE 10	MOYENNE	TRÈS RAPIDE	BONNE	MOYENNE	50	FLANC DROIT DU DOS

Cette mitrailleuse est utilisée par les troupes spéciales du Consortium, c'est une arme dévastatrice à courte ou moyenne distance ! Avec la fonction « TIR SECONDAIRE » (bouton DROIT de la souris, par défaut), vous pouvez accéder au zoom de cette arme. Ce zoom n'est pas modulable comme celui du snipe. Le mode de tir secondaire augmente significativement la précision du tir. Il est donc vivement conseillé de l'utiliser.

LE LANCE-GRENADES

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
	M203 40MM	GROS	LENTE	FAIBLE	MOYENNE	4	FLANC DROIT DU DOS

Le lance-grenades permet d'envoyer des grenades à d'assez longue distance.

Attention, les grenades utilisées par le lance-grenades ne sont pas les grenades classiques.

LE LANCE-ROQUETTES

	NOM	DÉGÂTS	CADENCE	PRÉCISION	PORTÉE	CHARGEUR	EMPLACEMENT
	B-M50	GROS	TRÈS LENTE	MOYENNE	BONNE	1	FLANC DROIT DU DOS

Ce lance-roquettes est l'arme qui engendre le plus de dégâts du jeu. Il s'avère très utile contre les regroupements d'ennemis, ou contre les hélicoptères. Avec la fonction « TIR SECONDAIRE » (bouton DROIT de la souris, par défaut), vous pouvez accéder au zoom de cette arme. Ce zoom n'est pas modulable comme celui du snipe. Le mode de tir secondaire augmente significativement la précision du tir. Il est donc vivement conseillé de l'utiliser.



LA GRENADE EXPLOSIVE (VERTE)

La grenade explosive est une grenade classique, qui provoque une explosion mortelle sur un rayon d'un peu plus de deux mètres.



LA GRENADE "CLUSTER" (ROUGE)

La grenade "cluster " est une grenade contenant 3 mini-grenades. Une première explosion libère les 3 autres mini-grenades qui explosent peu de temps après. Cette grenade occasionne de gros dégâts car ses mini-grenades sèment la panique chez l'ennemi qui ne sait plus vers où fuir.



LA GRENADE À GAZ MOUTARDE

Cette grenade libère du gaz moutarde qui peut s'avérer mortel s'il est inhalé trop longtemps. S'il est difficile de surprendre des ennemis et de les tuer avec une grenade à gaz, sa lente évacuation (plusieurs dizaines de secondes) permet de les piéger ou de les bloquer.



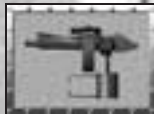
LA GRENADE À GAZ HALLUCINOGENE

Cette grenade libère un gaz hallucinogène qui fait perdre ses sens à celui qui l'inhale. Un ennemi ayant respiré ce gaz devient une cible privilégiée car incapable de se déplacer correctement ni de placer une balle au bon endroit...



LA MINE ANTI-PERSONNELLE

Cette mine explose à proximité d'un individu. L'explosion provoque d'énormes dégâts. Une fois posée, il faut vite s'éloigner pour ne pas faire exploser sa propre mine.



LES ARMES LOURDES FIXES

James peut utiliser des armes fixées au sol. Ces armes dévastatrices peuvent lancer selon leur type des obus, des rafales de balles, ou des roquettes et possèdent des chargeurs énormes n'ayant pas besoin d'être approvisionnées. Pour utiliser une arme fixe, placez James devant les poignées de l'arme et utilisez la fonction «UTILISER » (BARRE D'ESPACE, par défaut) deux fois de suite (ou une seule fois plus longtemps). Pour lâcher l'arme fixe, utiliser à nouveau la même fonction.



EQUIPEMENTS ET OBJETS UTILES

LA LAMPE TORCHE

James est équipé d'une petite lampe torche qu'il porte sur l'épaule gauche. N'hésitez pas à l'utiliser dès qu'il fait trop sombre. Pour allumer ou éteindre votre lampe torche, appuyer sur « UTILISER LAMPE TORCHE » (touche F, par défaut).

LA TROUSSE DE SURVIE

James aura souvent besoin de se soigner après les combats. Pour cela il doit utiliser des trousse de soin disséminées partout dans le jeu. On distingue deux types de trousse de soin :

- ✚ les petites qui rendent 1/4 des points de vie,
- ✚ les grandes qui rendent la moitié des points de vie.

LES MALLES

Dans IronStorm, James sera amené à découvrir de nombreuses malles en bois ou en métal. Ces malles sont destructibles et contiennent souvent des munitions, des trousse de soin, et parfois des armes.





## MULTI-JOUEURS

Dans le MENU PRINCIPAL du jeu choisissez MULTI-JOUEURS.

Dans le MENU MULTI-JOUEURS entrez votre nom et choisissez votre apparence avant de choisir de rejoindre une partie existante ou d'en créer une.

### CREER UNE PARTIE

Dans le menu CREER UNE PARTIE renseignez les champs suivants :

- NOM : Entrez le nom de votre partie
- MODE : Sélectionnez ici le type de jeu auquel vous voulez jouer (cf. Modes de jeu)
- CARTE : Sélectionnez ici la carte dans laquelle vous voulez jouer.
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : Entrez le nombre de joueurs qui pourront jouer dans votre partie (max. 32).
- LIMITE DE SCORE : Entrez le score qu'un joueur ou une équipe doit atteindre pour gagner une partie.  
  
LE SCORE CORRESPOND À :
  - En mode « Chacun pour soi » et « Match en équipe » au nombre d'ennemis tués.
  - En mode « Capturer le drapeau » au nombre de drapeaux capturés ET rapportés à la base.
- LIMITE DE TEMPS : Entrez le temps (en minutes) au bout duquel le premier au classement gagne la partie.
- MOT DE PASSE : Pour jouer une partie entre amis, entrez un mot de passe que devront saisir tous les joueurs voulant se connecter à votre partie.
- DOMMAGES ALLIÉS : Cochez cette case si vous souhaitez que les tirs entre joueurs de la même équipe occasionnent des dégâts.

### JOINDRE UNE PARTIE

Dans le menu JOINDRE UNE PARTIE renseignez les champs suivants :

- RÉSEAU : Ce menu déroulant vous permet de spécifier le type de réseau sur lequel le jeu va rechercher les parties existantes :
  - LOCAL : liste les parties de machines connectées ensemble.
  - INTERNET : liste les parties recensées sur l'internet.
  - <IP OU NOM DE MACHINE> : liste les parties d'une machine précise (CF. Spécifier une adresse IP).
  - GAMESPY : joindre une partie référencée par GameSpy
- ACTUALISER LISTE : Ce bouton vous permet de rafraîchir la liste et l'état des parties existantes affichées en fonction des valeurs des champs de ce menu.
- SPÉCIFIER UNE ADRESSE IP : Ce bouton vous permet de saisir l'adresse IP (ou le nom) de la machine à laquelle vous souhaitez vous connecter pour lister les parties existantes.
- TABLEAU DES PARTIES: Ce tableau liste toutes les parties accessibles (selon les critères que vous avez sélectionnés).
- ACTIVER FILTRE : Cochez cette case si vous voulez filtrer les parties selon les critères ci-dessous.
  - UTILISE LE MODE : La liste des parties existantes ne contiendra que des parties basées sur le mode de jeu sélectionné (cf. Modes de jeu) si vous cochez la case à côté de ce menu.
  - UTILISE LA CARTE : La liste des parties existantes ne contiendra que des parties se déroulant dans la carte sélectionnée si vous cochez la case à côté de ce menu déroulant.
  - PING INFÉRIEUR À: La liste des parties existantes ne contiendra que des parties ayant un ping (temps de latence) inférieur à la valeur saisie. Un ping trop élevé occasionne des sautes sur votre écran vous pénalisant pour jouer. Si vous ne cochez pas la case à côté de ce menu déroulant, ce critère est ignoré.
  - MOT DE PASSE : La liste des parties existantes ne contiendra que des parties qui nécessitent la saisie d'un mot de passe pour s'y connecter. Si vous ne cochez pas la case à côté de ce menu déroulant, ce critère est ignoré.
  - EVITER SERVEURS VIDES : La liste des parties existantes ne contiendra que des parties où il y a plus d'un joueur participant.
  - EVITER SERVEURS PLEINS : La liste des parties existantes ne contiendra que des parties où le nombre maximum de joueurs n'est pas atteint.

## MODES DE JEU

### CHACUN POUR SOI (DEATHMATCH)

Dans ce mode de jeu, chacun joue pour soi, et tout le monde doit tuer tout le monde. A chaque fois que vous abattez un ennemi vous gagnez un point. Le premier à atteindre un certain nombre de points a gagné la partie.

### MATCH EN ÉQUIPE (TEAM DEATHMATCH)

Quand vous entrez dans la partie vous devez choisir une équipe (rouge ou bleue). Votre but est alors d'abattre le plus de soldats possible de l'équipe adverse. Votre équipe gagne un point à chaque fois que vous ou un de vos partenaires tuez un adversaire. La première équipe à atteindre un certain nombre de points a gagné la partie.

### CAPTURER LE DRAPEAU (CAPTURE THE FLAG)

Quand vous entrez dans la partie vous devez choisir une équipe (rouge ou bleue). Pour faire gagner un point à son équipe, il faut aller ramasser le drapeau de l'ennemi placé dans la base ennemie et le ramener ensuite dans sa base.

⚠ ATTENTION : on ne peut pas marquer le point si les adversaires ont capturé votre drapeau. Il faut dans ce cas éliminer l'ennemi qui a volé votre drapeau, et ramasser votre drapeau à terre.

### IMUN CASE (ISOLATION CASE)

Quand vous entrez dans la partie vous devez choisir une équipe (rouge ou bleue). Pour faire gagner un point à son équipe, il faut aller ramasser l'isolation case (malle métallique blindée, contenant des flacons d'eau lourde), placée aléatoirement à équidistance des deux bases. Une fois l'isolation case récupérée vous devez la ramener dans la base ennemie.

⚠ ATTENTION : si l'isolation case est blindée et ralentit son porteur, elle est quand même destructible par explosion ou par des balles. Si vous détruisez l'isolation case vous faites perdre un point à votre équipe. L'état de dégradation de l'isolation case est perceptible, grâce à de petits « bips » qu'elle émet à des intervalles de temps réguliers. Plus le temps entre ces sons est court, plus l'isolation case est proche de la destruction. Ce son permet également de localiser l'isolation case et son porteur plus facilement.

### TOUCHES SPECIFIQUES AU JEU MULTI-JOUEURS

Les touches spécifiquement utiles lorsque vous jouez à un jeu en multi-joueurs sont les suivantes :

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| ⚠ TAB (TOUCHE PAR DÉFAUT) : | Permet d'afficher les scores de la partie (touche aussi accessible avant le choix de l'équipe). |
| ⚠ T (TOUCHE PAR DÉFAUT) :   | Permet de saisir un texte qui s'affichera sur l'écran de tous les membres de votre équipe.      |
| ⚠ Y (TOUCHE PAR DÉFAUT) :   | Permet de saisir un texte qui s'affichera sur l'écran de tous les joueurs.                      |

26

## GOA - PRÉSENTATION

GOA est le 1er service de jeux en réseau francophone et gratuit. Plusieurs milliers de joueurs se connectent tous les jours sur GOA.com pour s'affronter sur plus de 100 jeux de stratégie, action, simulation ou encore aventure.

GOA c'est aussi un site de communauté qui propose aux joueurs de se rencontrer, de communiquer grâce aux chats, forums, messageries, mais également de créer ou de rejoindre un clan sur leurs jeux préférés.

Sur GOA vous n'êtes jamais seul ! Des Gamemasters vous assistent et répondent à vos questions. Vous pourrez les contacter dans les chats, les jeux ou tout simplement grâce au service de messagerie GOA.

GOA organise chaque mois un tournoi sur le jeu phare du moment. Chaque tournoi récompense les meilleurs joueurs par de nombreux cadeaux : CD-ROM, cartes graphiques, périphériques, produits dérivés des jeux. Pour les amateurs, GOA propose également des classements permanents qui vous permettent de vous mesurer à d'autres joueurs.

Comment jouer sur GOA ?



### SE CONNECTER AU SITE WWW.GOA.COM

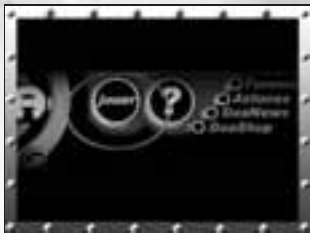
Connectez-vous sur le site [www.goa.com](http://www.goa.com) en utilisant votre navigateur Internet (Internet Explorer ou Netscape ).

### CRÉER UN COMPTE SUR GOA

Si vous n'êtes pas encore membre de GOA, créez un compte en cliquant sur « devenir membre ». La création d'un compte GOA est totalement gratuite et vous permet de profiter de tous les avantages de GOA.

### DÉJÀ MEMBRE GOA

Si vous avez déjà un compte, identifiez-vous en tapant votre pseudo et votre mot de passe.



### JOUER SUR GOA

Une fois connecté, cliquez sur le bouton « jouer » (en haut du site) puis dans la liste des jeux d'action cliquez sur « IronStorm ».

27



### CHOIX DU TYPE DE PARTIE

Choisissez la salle de jeu dans laquelle vous souhaitez jouer en fonction du mode de jeu désiré.



### SALLE DE CHAT DU JEU

Vous êtes maintenant dans la salle de chat du jeu, vous pouvez parler avec les autres joueurs présents et / ou rejoindre une partie.

### REJOINDRE UNE PARTIE

Vous trouvez en haut de la salle de chat l'ensemble des parties en cours. Choisissez celle que vous voulez rejoindre en cliquant sur la flèche verte devant son nom. Dès que tous les joueurs sont prêts le jeu s'exécutera automatiquement sur votre PC. Vous n'avez plus qu'à jouer !

### AIDE

Vous trouverez dans la salle de jeu un lien « comment jouer » et une foire aux questions (FAQ) qui vous guideront si vous avez besoin d'une aide supplémentaire.



## CRÉDITS

#### 4X STUDIO

DIRECTEUR DU STUDIO :  
Roman Vincent

RESPONSABLE DE PRODUCTION :  
Cédric Laloux

COORDINATION ÉDITEUR /  
DÉVELOPPEUR  
Roman Vincent  
Thomas Monti

GAMEDESIGNER / LEVEL DESIGNER :  
Clément Beurais

INGÉNIEUR GAMEPLAY :  
Emmanuel Courossé

CHEF PROGRAMMEUR :  
Emmanuel Courossé

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX :  
Arnaud Clermonté  
Béranger Deswaziere

PROGRAMMEURS ADDITIONNELS :  
Denis Poirrette  
Johann Liberman  
Mustapha Bismi

PROGRAMMEUR LANGAGE DE SCRIPT :  
Antoine Guillon

PROGRAMMEUR ÉDITEUR DE NIVEAUX :  
Nicolas Carré

SCRIPTEURS DES NIVEAUX :  
Clément Beurais  
Taula Uy  
Christophe "Evilkiss" Monnerot

DIRECTEURS ARTISTIQUES :  
Roman Vincent  
François Baranger

CHEF GRAPHISTE :  
Thomas Monti

DESIGNER DÉCORS ET PERSONNAGES:  
Bernard Bittler

INFOGRAPHISTES DÉCORS ET  
CINÉMATIQUES :  
Thomas Monti  
Yann Tambellini  
Claude Deschepper  
Amar Hamidi  
Arsène Grimaud  
Julien Lefèbvre  
Benoît Onillon  
François Baranger  
Roman Vincent

INFOGRAPHISTES ET LEVELDESIGNER  
DES NIVEAUX MULTIJOUEURS :  
Thomas Monti  
Yann Tambellini

INFOGRAPHISTES PERSONNAGES ET  
ANIMATEURS :  
Benoît Onillon  
Yann Tambellini  
Thomas Monti

INFOGRAPHISTES ADDITIONNELS  
Catherine Palchine  
Vincent Collombel  
Vanessa Sarrazin

4x Studio tient à remercier : Nos  
mamans, nos papas, nos enfants, nos  
femmes, nos maris, nos maîtresses et  
nos amants...

IRONSTORM IS POWERED BY  
PHOENIX3D®

SOUND STUDIO:

TALK OVER inc.

ACTEURS  
Gay Marshall  
Paul Bandey  
David Gasman  
Peter Semler  
Suzanne Schifmann

#### WANADOO EDITION

DIALOGUISTE :  
Stéphane Beauverger

EDITORIAL ET PRODUCTION:  
Vincent Berlioz  
Edouard Lussan  
David Hartley  
Jacques Simian  
Anne Dévouassoux  
Céline Paiva

LOCALISATION:  
Alex Lepoureau  
Fanny Jacob

TESTS:  
Denis Bourdain  
Jacques Chatenet  
Vincent Dondaine  
Johann Steinberg  
François Charrasson  
Steeve Leger  
Arnaud Montaudouin  
Michaël Hammoudi  
Boubakar Guaye  
Guillaume Brisbois  
Mathias Donoso  
Tristan Madinga

MARKETING:  
Frédéric Dumas  
Aline Gugliemina  
Franck Lalane  
Manuela Roch  
Jon Bailey  
Gonzalo Gil Casares  
Krister Malm  
Markus Malti  
Paolo Gelain  
Sébastien Bru

COMMUNICATION  
Inès Pauly  
Tiphaine Locqueneux

COMMERCIAL INTERNATIONAL:  
Olivier Pierre  
Marie-Josée Limacher  
Alexis Gresoviac  
Chizuko Mori  
Corinne Lebon  
Christelle Chandavoine  
Arnaud Doudard  
Irène Toporkoff-Mayer  
Marie-Christine Vaz

COMMERCIAL FRANCE:  
Olivier Bonnafoux  
Loïc Mastengue  
Christine Flerchinger  
Cédric Leroy  
Stéphane Marlot  
Philippe Pierquin  
Dominique Sorin  
Carol Thévenin  
Marie Queiroz

ADMINISTRATION DES VENTES:  
Caroline de Villoutreys  
Fatiha Baha  
Ilse Richard

FABRICATION:  
René Tov





## SERVICE CONSOMMATEURS

### HOTLINE TECHNIQUE

08 21 21 11 22

de 10h00 à 21h00 du lundi au vendredi - 0,12 Euros TTC la minute

[www.support.wanadoo-edition.com](http://www.support.wanadoo-edition.com)

### SOLUCES:

08 92 68 01 49

7 j/7 24h/24 - 0,34 euros TTC la minute