

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2
DÉMARRAGE	5
OPTIONS	5
COMMANDES	6
MODES DE JEU	6
MOUVEMENTS	7
ARMES	9
PERSONNAGES	12
AFFICHAGE À L'ÉCRAN	24
OBJETS UTILES	24
CRÉDITS	26
SERVICE CONSOMMATEURS	27

AVERTISSEMENT SUR L' EPILEPSIE

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 lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises 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 stimulations lumineuses, veuillez consulter votre medecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'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 votre médecin.

INTRODUCTION

Nous sommes en l'an 2032 et le monde a beaucoup changé.

Nous n'avons plus qu'un gouvernement alors que nous en avions des centaines. Big Brother est vivant et se porte bien.

La vie est plutôt agréable dans les grandes villes, si l'on n'est pas gêné par l'omniprésence du gouvernement, le World Coalition Government (ou WCG). Où que vous alliez, « ils » vous observent, suivent le moindre de vos faits et gestes. Ils disent qu'ils le font pour le bien de la collectivité.

Dans les villes, la plupart des gens ont suffisamment d'argent pour vivre plutôt bien selon les critères de l'ancien monde. Une famille moyenne a les moyens de vivre dans un endroit agréable, de bénéficier d'un véhicule à temps partiel et d'un terminal les reliant au réseau mondial. Pour la majeure partie des gens, c'est une indemnité acceptable pour une perte quasi totale de leur intimité et des violations systématiques de nos libertés personnelles.

Mieux vaut ne pas penser à la vie hors des villes. Les autorités ne l'admettront jamais, mais l'air y est totalement vicié. Les zones interdites, appelées « Réserves naturelles » (bel euphémisme) sont constituées d'immenses étendues de terres placées en quarantaine.

Les pauvres bougres qui n'ont pas les moyens de vivre dans les villes s'approchent au maximum des processeurs atmosphériques et vivent une existence misérable (et dangereuse), travaillant pour les équipes d'assèchement qui repoussent les attaques corrosives de la nature. De temps en temps, quelqu'un essaie de sensibiliser le public à la gravité de ce cauchemar écologique mais le WCG contrôle les médias et les réduit au silence avant que le moindre tollé puisse se développer. Malgré cette répression, les gens sont de plus en plus inquiets, sentant qu'il se passe quelque chose de très grave et qu'il faut agir.

Quelque chose va céder. Ce n'est qu'une question de temps.

LE WCG (WORLD COALITION GOVERNMENT)

Le 12 janvier 2032, le tout nouveau WCG annexait 80 % des pays du monde. Les pays qui lui résistèrent reconsidèrent et signèrent rapidement des traités ou furent « dissous » en quelques mois.

Les dirigeants du nouveau régime donnèrent toute sorte de justifications rationnelles de leurs actions, des sempiternels conflits frontaliers entre nations appauvries en passant par les problèmes écologiques qui ne pouvaient soi-disant être résolus que si tous les « citoyens de la Terre » travaillaient main dans la main.

Mais en vérité, tout cela n'était qu'une histoire d'argent.

Les années de booms financiers et de dépenses imprudentes se faisaient finalement sentir, laissant les petits pays en faillite et les super pouvoirs au bord de l'effondrement.

Grâce à l'union des économies du monde, toutes les anciennes dettes étaient effacées et tous repartaient avec une ardoise blanche. Ce n'était vraiment pas simple mais, à l'époque, on ne voyait pas d'autre issue de secours.

Au début, le WCG accepta pour la forme de représenter les gouvernements annexés. Un conseil façonné sur le modèle des Nations Unies fut même mis en place. Dès que les représentants eurent commencé à goûter aux avantages de la mondialisation du marché, leurs voix se turent. En quelques années, toute trace des anciens gouvernements avait disparu. C'était un coup économique sans précédent.

Le WCG tint la plupart de ses promesses. Il créa des « forces de maintien de la paix » capables d'écraser toute querelle intestine, et redressa l'économie. Ce qu'il ne dit pas, c'est que les pauvres sont restés pauvres et qu'ils sont plus nombreux que jamais. Bien sûr, nous avons de belles villes illuminées, mais nous leur sacrifions notre liberté et le bien-être de la majorité de notre population, tout cela pour le « bien de tous ».

C'est un âge d'or pour les privilégiés. Leurs tours d'ivoires sont tout ce que nous espérons de l'avenir.

LA TCTF (TECHNOLOGY CRIMES TASK FORCE)

Une des excuses autrefois utilisées par le WCG pour s'emparer des rênes était l'utilisation d'armes biologiques par quelques-uns des pays engagés en conflits frontaliers.

La biotech est pour nous ce que les armes nucléaires étaient pour nos arrière-grands-parents : une technologie naissante terrifiant les ignorants. Tout le monde était épouvanté à l'idée de voir un super-virus créé par manipulation génétique se répandre plus loin que prévu. D'horribles histoires parlant d'armes capables de faire fondre les os et exploser les yeux aveuglèrent le public, qui ne perçut pas la menace moins tangible d'un gouvernement totalitaire.

Une fois que ceux qui tiraient les ficelles du WCG eurent ce qu'ils voulaient, ils continuèrent à exploiter la techno-phobie pour rester au pouvoir. Ils nous expliquèrent que l'abus des technologies était l'ennemi et la Technology Crimes Task Force notre gardien. Au nom du bien collectif, ils accordèrent carte blanche à la TCTF : elle pouvait enquêter où et comme elle le voulait.

C'est vrai, la TCTF fait une bonne partie de ce qu'elle est censée faire. Elle empêche la prolifération des « cyber-drogues » et des armes illégales dans les rues, mais ce rôle policier n'est qu'un écran de fumée masquant son réel objectif.

Le WCG utilise la TCTF pour contrôler l'évolution et la distribution de nouvelles technologies. Elle supprime tout ce qui pourrait servir à ébranler son autorité. Ses investigations servent aussi à violer les droits de toute personne considérée comme « dangereuse » par le WCG.

Ainsi, les seuls à véritablement abuser de la technologie sont le gouvernement et les agents de la TCTF.

LE SYNDICAT

Dans l'ombre des villes, le Syndicat prospère en fournissant aux désespérés et aux opprimés les drogues dont ils ont besoin pour oublier leur misère et les armes qui leur permettent de s'entretuer.

Quand on pense au pouvoir de la TCTF, on se demande comment le Syndicat a pu survivre. Il y a à ce sujet de nombreuses théories : certains disent que le WCG a épargné le Syndicat car il maintient les classes très défavorisées au plus bas. D'autres prétendent qu'il existe un lien entre le Syndicat et le restant des pays écrasés lors des appropriations territoriales du WCG.

Quelle qu'en soit la raison, une chose est certaine : le pouvoir du Syndicat grandit et cet état de fait est imputable à un homme appelé Muro. Celui-ci, apparu de nulle part il y a moins de dix ans, a supprimé tous les anciens chefs mafieux. C'est désormais lui qui mène la danse et la situation, déjà mauvaise, s'est considérablement empirée. La TCTF est en guerre contre lui depuis des années mais jusqu'à maintenant, il a toujours eu une longueur d'avance.

VOUS ET VOTRE MISSION

Vous êtes Konoko, un agent spécial de la Technology Crimes Task Force, chargée de votre première mission. Alors que vous infiltrerez le milieu du Syndicat, votre instinct vous dit que quelque chose d'insidieux se prépare. Le Cdt Griffin, Commandant régional de la TCTF, est votre mentor, votre supérieur hiérarchique et presque une sorte de père pour vous. Shinatama, une SLD (Simulated Life Doll), est votre assistante, confidente, camarade et amie : un lien spécial vous connecte, un lien à la fois neural et émotionnel.

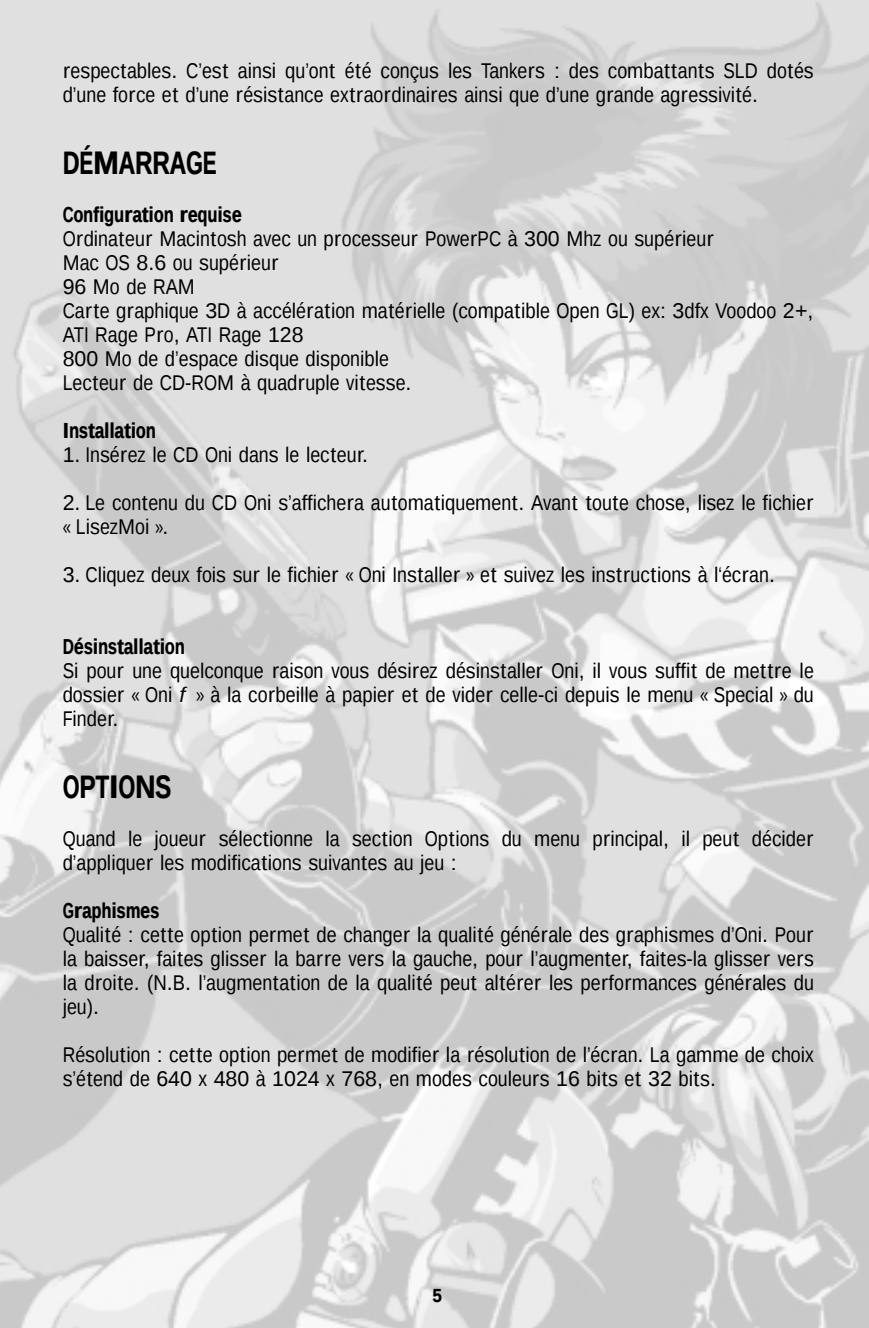
NOTE TECHNIQUE 1

Le WCG, pourtant conscient de l'envergure des dégâts écologiques et capable d'en réparer une grande partie, a décidé de ne pas le faire. Il est dans son intérêt de maintenir la centralisation des richesses pour que les grands centres de population soient préservés, contrairement aux régions du « tiers-monde ». De plus, le nombre de morts croissant résout certains de ses problèmes de surpopulation.

NOTE TECHNIQUE 2

Shinatama est un SLD, un mannequin à vie simulée. Les SLD résultèrent des premières tentatives de création d'androïdes, des organismes créés artificiellement dont les systèmes et structures imitent la biologie humaine. Un SLD respire, mange, transpire et ressent la douleur. N'étant pas réellement humain, sa durée de vie est supérieure à celle de son homologue de chair et de sang. Le cerveau d'un SLD est conçu à partir des modèles et engrammes d'un cerveau humain, ce qui crée souvent un lien étroit entre le SLD et son « modèle » humain.

Les SLD étant créés à l'aide de technologies de pointe, ils sont surveillés de très près par la TCTF. Ils sont peu nombreux et la plupart d'entre eux sont façonnés sur le modèle d'enfants, les corps plus petits étant plus faciles à créer (et plus faciles à contrôler en cas de crise de folie). La TCTF expérimente l'utilisation de SLD « adultes » comme agents d'intervention à cause de leur force et intelligence exceptionnelles. Le Syndicat a aussi étudié la technologie des SLD, mais a progressé beaucoup plus rapidement, négligeant les rigoureuses réglementations de sécurité utilisées par les scientifiques plus



respectables. C'est ainsi qu'ont été conçus les Tankers : des combattants SLD dotés d'une force et d'une résistance extraordinaires ainsi que d'une grande agressivité.

DÉMARRAGE

Configuration requise

Ordinateur Macintosh avec un processeur PowerPC à 300 Mhz ou supérieur

Mac OS 8.6 ou supérieur

96 Mo de RAM

Carte graphique 3D à accélération matérielle (compatible Open GL) ex: 3dfx Voodoo 2+, ATI Rage Pro, ATI Rage 128

800 Mo de d'espace disque disponible

Lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse.

Installation

1. Insérez le CD Oni dans le lecteur.

2. Le contenu du CD Oni s'affichera automatiquement. Avant toute chose, lisez le fichier « LisezMoi ».

3. Cliquez deux fois sur le fichier « Oni Installer » et suivez les instructions à l'écran.

Désinstallation

Si pour une quelconque raison vous désirez désinstaller Oni, il vous suffit de mettre le dossier « Oni f » à la corbeille à papier et de vider celle-ci depuis le menu « Special » du Finder.

OPTIONS

Quand le joueur sélectionne la section Options du menu principal, il peut décider d'appliquer les modifications suivantes au jeu :

Graphismes

Qualité : cette option permet de changer la qualité générale des graphismes d'Oni. Pour la baisser, faites glisser la barre vers la gauche, pour l'augmenter, faites-la glisser vers la droite. (N.B. l'augmentation de la qualité peut altérer les performances générales du jeu).

Résolution : cette option permet de modifier la résolution de l'écran. La gamme de choix s'étend de 640 x 480 à 1024 x 768, en modes couleurs 16 bits et 32 bits.

Son

Volume général : là aussi vous pouvez utiliser une barre ajustable. Faites-la glisser vers la droite pour augmenter le volume de l'ensemble de la musique et des effets sonores, et vers la gauche pour les baisser.

Difficulté

Oni propose 3 niveaux de difficulté de jeu : Facile, Normal et Difficile. Nous conseillons aux joueurs peu expérimentés de choisir le niveau le plus facile, et aux joueurs chevronnés en quête de challenge d'opter pour l'option difficile.

Sous-titres

Toutes les vidéos du jeu peuvent être sous-titrées. Pour cela, il faut que la case sous-titres soit cochée.

Inverser souris

Si vous voulez changer l'axe-y de la souris, vérifiez que la case correspondante est décochée.

COMMANDES

Elles sont assez simples à mémoriser, mais saurez-vous en faire bon usage ?

Avancer	Z
Reculer	S
Déplacement latéral gauche	Q
Déplacement latéral droite	D
S'accroupir	Maj gauche
Action (utiliser console, ouvrir porte, interagir)	Ctrl gauche
Sauter	Barre espace
Coup de poing	F ou Cliquer
Coup de pied	C
Contrôle des vues	Déplacer souris
Utiliser hypopulvérisateur	Tab
Ramasser arme/hypopulvérisateur	A
Recharger arme	R
Lâcher arme	E
Carnet/Reprenez la partie	F1
Écran de menu/Reprenez la partie	ECHAP

MODES DE JEU

Oni est un jeu solo. Vous êtes seul, avec votre matière grise et vos techniques de combat, face au Syndicat.

Entraînement TCTF : c'est ici que votre partie commence. Utilisez ces salles d'entraînement comme si votre vie en dépendait, car c'est le cas. Prenez le temps d'apprendre à maîtriser tous vos mouvements tant que Muro et ses hommes ne traînent pas dans les parages. N'oubliez pas l'axiome consacré : l'entraînement, ça ne suffit pas, mais si on le néglige, on n'a aucune chance.

Remarque : l'entraînement TCTF est optionnel. Pour entrer directement dans le feu de l'action, sélectionnez l'option Charger partie et non Nouvelle partie du menu principal, et sélectionnez Entrepôt Syndicat.

MOUVEMENTS

Cours, Konoko, Cours ! Et vous allez beaucoup courir dans ce jeu, mais pas par manque de bravoure ! Voici une présentation de quelques-uns des extraordinaires mouvements que vous pouvez réaliser :



Mouvements d'esquive : appuyez sur S'ACCROUIR + une DIRECTION. Ces mouvements permettent d'éviter les attaques au corps à corps... et de ramasser des objets !



Salto : SAUTEZ puis, à mi-saut, appuyez sur S'ACCROUIR. Cela donne des sauts plus hauts et plus longs et aussi un super mouvement offensif !



Glissade : en courant, appuyez sur S'ACCROUIR pour éviter les pièges, renverser vos ennemis ou ramasser des objets !



Projection : debout presque devant l'adversaire, appuyez sur AVANCER (de façon à le heurter) + CP POING ou CP PIED. Essayez de faire des projections de divers angles pour des résultats différents.



Projection courue : en courant vers un adversaire, appuyez sur CP PIED. Un super mouvement si vous n'avez pas le temps de ralentir !



Talon-massue : CP POING, CP POING puis CP PIED. Un mouvement un peu lent mais très puissant ! A utiliser avec prudence.



Blocage : faites face à votre adversaire et n'appuyez sur aucun bouton pour bloquer les attaques normales. Pour les attaques basses, accroupissez-vous.



Désarmer : debout près d'un adversaire armé, appuyez sur AVANCER (de façon à le heurter) + CP POING. Essayez à partir de différents endroits, vous obtiendrez des résultats différents.



Brise-nuque : debout derrière un ennemi, appuyez sur AVANCER (de façon à le heurter) + CP PIED. Rares sont ceux qui y survivront !

Plus Konoko progresse dans le monde souterrain du Syndicat, plus elle gagne en puissance et développe de nouveaux mouvements spéciaux. Vous en serez informé.

ARMES

Une dose de réalisme : dans Oni, contrairement aux autres jeux du même genre, vous ne pourrez transporter qu'une arme à la fois, ce qui vous forcera à réfléchir stratégiquement. Le Syndicat devra être détruit aussi bien par la force de l'esprit de Konoko que par son potentiel de combattante.



Nom	Egaliseur Campbell Mk4
Type de munitions	Balistiques
Capacité magasin	10 salves
Cadence de tir	5 salves/seconde

L'Egaliseur est l'arme de poing standard de la TCTF. Son modèle initial, apparu lors de la montée au pouvoir du World Coalition Government, a été maintes fois perfectionné.

Conseil : cette arme provoque un recul important. Compensez lorsque vous tirez en « tout auto ».



Nom	Mitraillette BlackAdder
Type de munitions	Balistiques
Capacité magasin	30 salves
Cadence de tir	12 salves/seconde

Fabriquée partout dans le monde dans des dizaines d'usines illégales, la mitraillette BlackAdder est l'arme préférée des criminels violents, des terroristes et troupes d'assaut du Syndicat.

Conseil : mortelle à courte portée mais, au-delà de 6 mètres, ne permet que de repousser d'adversaire.



Nom	Fusil à plasma SML3
Type de munitions	Cellules énergétiques
Capacité magasin	10 salves
Cadence de tir	1,1 salve/seconde

Le fusil à plasma SML3 tire des rafales de plasma surchauffé enfermé dans un champ magnétique 1.2 kT qui explose à l'impact.

Conseil : ces rafales accélèrent en vol. Tirez devant les cibles.



Nom	Electricopulseur
Type de munitions	Cellules énergétiques
Capacité magasin	300 unités
Cadence de tir	Continue

Cet appareil est une version miniaturisée des électricopulseurs montés sur véhicules déployés lors des émeutes pour la liberté de 2012. Il émet un rayon d'énergie continu qui peut faire chanceler l'ennemi.

Conseil : pour viser, dirigez le rayon énergétique de l'arme.



Nom	Mortier individuel SBG
Type de munitions	Balistiques
Capacité magasin	4 salves
Cadence de tir	1 salve/2 secondes

L'appellation « mortier portatif à grenades balistiques à dispersion » étant un peu longue, les soldats du monde entier préfèrent appeler cette arme le canon super-balle !

Conseil : tirez normalement pour obtenir un schéma de dispersion par défaut. Pour surprendre vos ennemis, gardez la détente enfoncée pour faire des tirs à rebonds, puis relâchez pour les faire exploser.



Nom	Pistolet VanDeGraaff (VDG)
Type de munitions	Cellules énergétiques
Capacité magasin	5 salves
Cadence de tir	1 salve/3,1 secondes

Basé sur l'extrapolation des principes électriques fondamentaux, le pistolet VDG est l'arme « assommeuse » par excellence. Chaque coup envoie une décharge haute tension/faible intensité de courant, et ne cause ainsi que des dégâts physiques minimaux.

Conseil : les tirs étourdissent un ou plusieurs ennemis à courte portée. Attaquez ou fuyez pendant qu'ils sont désorientés.



Nom	Canon Lasener
Type de munitions	Balistiques
Capacité magasin	5 salves
Cadence de tir	1 essaim/2,5 secondes

Le Lasener est l'arme de terreur la plus aveugle de l'arsenal du Syndicat ! Ses essaims de missiles à tête chercheuse « se bousculent » vers leurs cibles quelques instants après le lancement.

Conseil : les ogives sont inactives à courte portée. Pour de meilleurs résultats, donnez-leur assez d'espace pour se verrouiller sur leurs cibles.



Nom	Arc Mercure
Type de munitions	Balistiques
Capacité magasin	2 salves
Cadence de tir	1 salve/5 secondes

Contrairement à ses homonymes peu sophistiqués, cet « arc » tire un éclat compressé de mercure gelé à ultra haute vitesse. Des dégâts proviennent à la fois du trauma initial de l'impact et de l'empoisonnement au mercure.

Conseil : tue vos ennemis (sauf les plus puissants) en un seul tir. L'arc doit être réglé après utilisation, d'où un cycle de tir lent.



Nom	Canon hurlant
Type de munitions	Cellules énergétiques
Capacité magasin	6 salves
Cadence de tir	1 salve/10 secondes

Cette arme tire des capsules libérant une entité mystérieuse appelée cellule hurlante. Ces créatures très étranges se nourrissent d'énergie vitale humaine, qu'elles traquent dès qu'on les relâche.

Conseil : le canon masque l'énergie vitale de son utilisateur, mais toute essence vitale se trouvant à proximité sera aspirée.



Nom : Canon à ondes
Nous n'en savons pas plus sur cette arme

Les chercheurs du Syndicat ont beaucoup travaillé sur cet énorme système d'armes habituellement monté sur véhicule. Il faudrait une force surhumaine pour le lever ou le tirer !

Conseil : essayez d'appuyer sur d'autres boutons d'attaque pour alterner les modes de tirs.

PERSONNAGES

Nom : Konoko



Bio-données :

Orpheline à 3 ans, la femme portant aujourd'hui le nom de code Konoko est alors devenue pupille du WCG. Son éducation a été suivie par toute une légion de scientifiques et d'employés de la TCTF, et elle a été formée aux toutes dernières techniques de combat anti-terrorisme.

Points forts :

Grande maîtrise du combat au corps à corps, excellente tireuse d'élite.

Mouvements spéciaux :

Coup de poing Folie furieuse

Coup de pied Circulaire

Coup de pied Twister

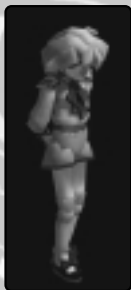
Points faibles :

Attachement émotionnel à l'androïde Shinatama.

Description :

Konoko n'a aucun souvenir des trois premières années de sa vie. Elle sait qu'elle est assez « différente » des autres, mais elle est impatiente de faire ses preuves aux yeux du Commandant Griffin et du reste de la TCTF.

Nom : Shinatama



Bio-données :

Shinatama est une androïde SLD (mannequin à vie simulée) chargée de coordonner le principal réseau de communications du QG régional de la TCTF.

Points forts :

Excellente connaissance des données opérationnelles et des protocoles de sécurité de la TCTF.

Mouvements spéciaux :

Aucun

Points faibles :

Aucune formation au combat.

Description :

Shinatama est liée neuralelement à Konoko et peut communiquer avec elle à tout moment. Ce lien neural permet à Konoko d'utiliser la technologie de détection radar et les bases de données de Shinatama.

Nom : Commandant Griffin

**Bio-données :**

Commandant régional de la Technology Crimes Task Force. Actuellement réserviste de la section des Agents noirs de la TCTF.

Points forts :

Bon combattant au corps à corps, excellent tireur d'élite.

Mouvements spéciaux :

Aucun

Points faibles :

Aucun

Description :

Son poste de Commandant régional lui donne le contrôle total du personnel et du matériel de sa région. Les ennemis de ce leader rusé et acharné savent qu'il ne reculera devant rien pour maintenir l'ordre.

SOLDATS TCTF TACTIQUES

Nom : TCTF – soldats tactiques

**Bio-données :**

Ces soldats représentent la majeure partie des forces armées de la TCTF.

Points forts :

De bons combattants au corps à corps et tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Coup de poing massue sauté.

Points faibles :

Vitesse de réaction lente. Mouvements spéciaux peu puissants.

Description :

Bien protégés et bien entraînés, les soldats tactiques TCTF font largement le poids face à leurs homologues du Syndicat, les grunts. Ceci dit, les soldats de la TCTF sont toujours en infériorité numérique par rapport à leurs adversaires du Syndicat.

SOLDATS TCTF SWAT

Nom : TCTF – soldats SWAT

Bio-données :

Les soldats TCTF SWAT sont les agents d'élite de la TCTF.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite, mouvements spéciaux puissants.

Mouvements spéciaux :

Hache du lion, Poing du lion, Croix volante.

Points faibles :

Vitesse de réaction lente.

Description :

Contrairement aux autres soldats SWAT, les SWAT de la TCTF sont souvent déployés seuls ou conjointement avec des soldats tactiques standards. La simple vue de ces géants blindés suffit souvent à convaincre les hors-la-loi de se rendre.

AGENTS NOIRS TACTIQUES

Nom : Agents noirs – soldats tactiques

Bio-données :

Les soldats noirs tactiques, sélectionnés parmi l'élite de la TCTF, forment une unité spéciale.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Coup de poing massue sauté.

Points faibles :

Vitesse de réaction moyenne. Mouvements spéciaux peu puissants.

Description :

Mieux entraînés et protégés que les soldats tactiques TCTF et libérés de toute conscience, les soldats noirs tactiques sont des ennemis des plus dangereux.

AGENTS NOIRS SWAT

Nom : Agents noirs – soldats SWAT

Bio-données :

Les soldats noirs SWAT sont les plus puissants policiers de la TCTF.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Aucun.

Points faibles :

Aucun.

Description :

Extrêmement performants en combat rapproché, les soldats noirs Swat sont de terribles et impitoyables ennemis.

Ils ne sont utilisés que contre les ennemis du WCG les plus résistants et dangereux.

SNIPERS

Nom : Snipers mercenaires



Bio-données :

Les snipers mercenaires sont des tueurs spécialistes des longues portées qui vendent leurs services au plus offrant.

Points forts :

Formés au combat au corps à corps, excellents tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Aucun.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les snipers mercenaires sont des vétérans de la Guerre du soulèvement qui laissa le globe sous la domination du WCG. La nature oppressive du WCG leur a très souvent permis d'aiguiser leurs talents aussi bien sur des ennemis de l'état que sur des hauts fonctionnaires du gouvernement.

SOLDATS RADIOS

Nom : Radios



Bio-données :

Les radios sont les spécialistes en communications du Syndicat.

Points forts :

Formés au combat au corps à corps, bons tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Poing statique.

Points faibles :

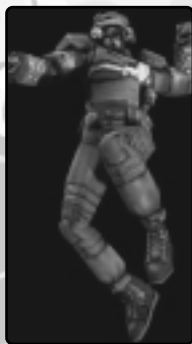
Physique vulnérable.

Description :

Les radios maintiennent les communications entre les pelotons d'assaut du Syndicat et font également office de spécialistes en informatique.

STRIKERS VERTS

Nom : Strikers – type grunts (verts)



Bio-données :

Les strikers sont les fantassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les grunts sont les moins puissants des strikers du Syndicat.

Points forts :

Formés au combat au corps à corps, bons tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Aucun

Points faibles :

Vitesse de réaction lente, nombre de techniques de combat limitées.

Description :

Faibles individuellement, les grunts apparaissent souvent en grand nombre, ce qui améliore leur potentiel de combat et de tir limité.

STRIKERS BLEUS

Nom : Strikers – type hoplites (bleus)



Bio-données :

Les strikers sont les fantassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les hoplites sont une catégorie de strikers de puissance « moyenne ».

Points forts :

Formés au combat au corps à corps, bons tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Coup de poing du striker.

Points faibles :

Privilégie les manœuvres de combat à haut risque (attaques sautées).
Mouvement spécial à portée limitée.

Description :

Les hoplites sont souvent déployés conjointement avec des soldats moins puissants. Les hoplites doivent leur surnom à leur style de combat tape-à-l'œil : ils privilégient souvent les manœuvres de combat qui les rendent vulnérables mais peuvent être très efficaces.

STRIKERS ROUGES

Nom : Strikers – type hussards (rouges)



Bio-données :

Les strikers sont les fantassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les hussards sont les strikers les plus puissants du Syndicat.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite, mouvements spéciaux puissants.

Mouvements spéciaux :

Coup de poing du Striker, Coup de tête projeté.

Points faibles :

Le mouvement spécial Coup de tête projeté les rend vulnérables.

Description :

Les hussards, les plus puissants des strikers, n'interviennent que dans les missions de la plus haute importance. On les soupçonne d'avoir été l'objet d'importantes modifications physiques ; ils portent des uniformes solidement blindés.

NINJAS VERTS

Nom : Ninjas – type infiltrateurs (verts)



Bio-données :

Les ninjas sont les espions et assassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les infiltrateurs sont les moins puissants des ninjas.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite, mouvements spéciaux puissants.

Mouvements spéciaux :

Piétinement Volt, Suplex Volt.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Formés pour opérer seuls, ils excellent tous dans le combat au corps à corps et maîtrisent un certain nombre de mouvements spéciaux très dangereux. Les ninjas infiltrateurs sont envoyés sur des missions d'informations ou d'observation.

NINJAS BLEUS

Nom : Ninjas – type éliminateurs (bleus)

Bio-données :

Les ninjas sont les espions et assassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les éliminateurs sont les ninjas de puissance moyenne du Syndicat.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite, mouvements spéciaux puissants.

Mouvements spéciaux :

Piétinement Volt, Suplex Volt, Coup de pied du scorpion.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les éliminateurs sont les tueurs du Syndicat, souvent envoyés en soutien de ninjas infiltrateurs.

NINJAS ROUGES

Nom : Ninjas – type vengeurs (rouges)

Bio-données :

Les ninjas sont les espions et assassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les vengeurs sont les plus puissants des ninjas du Syndicat.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite, mouvements spéciaux puissants.

Mouvements spéciaux :

Piétinement Volt, Suplex Volt, Coup de pied du scorpion, Lance-éclair.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les ninjas vengeurs ont été entraînés par Mukade lui-même, le grand tueur du Syndicat. Les vengeurs sont envoyés sur ses ordres, souvent pour éliminer les plus puissants ennemis du Syndicat.

FURIES VERTES

Nom : Furies – type harridans (vertes)

Bio-données :

Les furies sont des officiers d'assaut du Syndicat. Les harridans sont les moins puissantes des furies.

Points forts :

Excellentes combattantes au corps à corps, bonnes tireuses d'élite.

Mouvements spéciaux :

Piétinement.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les furies sont déployées en tant que chefs d'équipes de nombreux soldats d'assaut du Syndicat. Sur le terrain, les harridans coordonnent les activités de 2 à 4 pelotons.

FURIES BLEUES

Nom : Furies – type banshees (bleues)

Bio-données :

Les furies sont des officiers d'assaut du Syndicat. Les banshees sont des furies de puissance moyenne.

Points forts :

Excellentes combattantes au corps à corps, bonnes tireuses d'élite.

Mouvements spéciaux :

Piétinement, Pied tornade.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les banshees supervisent des opérations très importantes du Syndicat ou tiennent le rôle d'assistantes personnelles et de gardes du corps des hauts responsables du Syndicat.

FURIES ROUGES

Nom : Furies – type valkyries (rouges)

Bio-données :

Les furies sont des officiers d'assaut du Syndicat et les valkyries sont les plus puissantes d'entre elles.

Points forts :

Excellentes combattantes au corps à corps, bonnes tireuses d'élite.

Mouvements spéciaux :

Piétinement, Pied tornade, Poing aux ombres.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les valkyries sont les aides et gardes du corps personnelles de Muro. Leur présence indique toujours son engagement personnel dans une opération.

STRIKERS D'ÉLITE VERTS

Nom : Strikers d'élite– type ogres (verts)

Bio-données :

Les strikers d'élite sont les plus puissants des soldats du Syndicat et les ogres les moins dangereux d'entre eux.

Points forts :

Bons combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Roulé boulet de canon.

Points faibles :

Vitesse de réaction lente. Le mouvement spécial Boulet de canon les rend vulnérables.

Description :

Les strikers d'élite, envoyés en soutien, apportent une impressionnante puissance de combat aux troupes d'assaut du Syndicat. Même s'ils semblent lents et lourds, leur style de lutte tire le maximum de leur phénoménale force physique. Les ogres sont envoyés pour soutenir des soldats d'assaut plus petits et moins puissants.

STRIKERS D'ÉLITE BLEUS

Nom : Strikers d'élite – type géants (bleus)

Bio-données :

Les strikers d'élite sont les plus puissants des soldats du Syndicat. Les géants sont des strikers d'élite de puissance moyenne.

Points forts :

Bons combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Roulé boulet de canon, Derviche tournoyant.

Points faibles :

Vitesse de réaction lente. Le mouvement spécial Boulet de canon les rend vulnérables.

Description :

Les géants fonctionnent comme des chars vivants : ils pataugent sur les champs de batailles tout en infligeant d'impressionnants dégâts matériels.

STRIKERS D'ÉLITE ROUGES

Nom : Strikers d'élite – type titans (rouges)

Bio-données :



Les strikers d'élite sont les plus puissants des soldats du Syndicat. Les titans sont les meilleurs d'entre eux.

Points forts :

Bons combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Roulé boulet de canon, Derviche tournoyant, Poing crucifix.

Points faibles :

Vitesse de réaction lente. Le mouvement spécial Boulet de canon les rend vulnérables.

Description :

Seule la rumeur mentionne l'existence des titans. Aucun témoin vivant n'a pu confirmer les rapports, mais on dit que ces combattants peuvent encaisser des quantités de dégâts incroyables et s'en sortir vivants.

TANKERS VERTS

Nom : Tankers – type embusqueurs (verts)

Bio-données :

Les tankers sont des androïdes SLD illégaux créés par le Syndicat ; les embusqueurs sont les moins puissants d'entre eux.

Points forts :

Bons combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Coup de pied planant.

Points faibles :

Mouvement spécial Coup de pied planant à portée limitée.

Description :

Au mépris des interdictions du WCG, le Syndicat a développé des androïdes SLD adultes. Les tankers sont conçus à partir du modèle des engrammes d'un commandant du Syndicat particulièrement odieux avec un penchant pour la lutte professionnelle. Les embusqueurs sont les premiers modèles créés par le Syndicat, et donc les moins performants.

TANKERS BLEUS

Nom : Tankers – type cogneurs (bleus)

Bio-données :

Les tankers sont des androïdes SLD illégaux créés par le Syndicat. Les cogneurs sont des tankers de puissance moyenne.

Points forts :

Bons combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Nucléoplaquage, Top du top.

Points faibles :

Le mouvement spécial Nucléoplaquage les rend vulnérables.

Description :

Les cogneurs sont beaucoup plus sophistiqués que les modèles de tankers précédents et maîtrisent mieux leur force artificielle.

TANKERS ROUGES

Nom : Tankers – type écraseurs (rouges)



Bio-données :

Les tankers sont des androïdes SLD illégaux créés par le Syndicat. Les écraseurs sont les meilleurs de tous les tankers.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Nucléoplaquage, Top du top, Coup de coude tombé atomique.

Points faibles :

Le mouvement spécial Nucléoplaquage les rend vulnérables.

Description :

La catégorie des écraseurs vient tout juste d'être intégrée aux forces du Syndicat. Plus rapides et plus forts que tous leurs prédécesseurs, les écraseurs bénéficient des dernières technologies de combat SLD.

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

Ces deux indicateurs donnant toutes les statistiques vitales de Konoko se trouvent dans les sections droite et gauche en bas de l'affichage écran en cours de partie.



OBJETS UTILES

Vous trouverez de nombreux objets utiles éparpillés un peu partout dans le jeu : pensez à bien fouiller toutes les zones. Voici quelques-uns des objets que vous y trouverez :



Munitions balistiques - Recharger arme

La coordination des armes des forces mercenaires et gouvernementales lors du Grand soulèvement a obligé les chercheurs du WCG à résoudre des problèmes de logistiques. Ils ont opté pour des boîtes et projectiles modulaires et génériques chargés de matériels adaptés aux missions. Des « balles vierges » permettaient aux composants modulaires de s'adapter et de recharger n'importe quelle arme balistique.

Conseil : recharger une arme prend du temps. A vous de vous organiser.



Cellule énergétique - Recharger arme

Les gouvernements et les marchés ont bien accueilli l'émergence du World Coalition Government (gouvernement de coalition mondiale), ou ont été écrasés par ce dernier. Les hostilités s'atténuant, le WCG commença à standardiser des « éléments techniques fondamentaux » dans toutes les zones financières. La cellule énergétique omniprésente a remplacé toutes les autres sources d'énergie portatives.

Conseil : le court laps de temps nécessaire au rechargement d'une arme peut suffire à l'ennemi. Pour la recharger, trouvez un endroit sûr.



Hypopulvérisateur - Se revigorer

Les hypos administrent par injection subdermale un cocktail de stimulants, d'analgésiques et d'éléments neuro-biologiques actifs. La solution met un certain temps à agir sur le corps : tout choc subi alors qu'il est actif réduira son potentiel maximum. Quelques coups suffiront à annuler tous les effets. Plusieurs hypos peuvent être activés simultanément pour allonger la durée des effets au maximum.

Conseil : les hypos, quand vous êtes en pleine forme, activent temporairement un mode de surpuissance daodane donnant une santé de fer et une force décuplée !



Phasoculleur - Invisibilité temporaire

Le phasoculleur (ou occultateur) agit les molécules de l'utilisateur de telle façon que ce dernier devient invisible dans le spectre de lumière. L'effet ne dure que 30 secondes : après cela, l'utilisateur risque des séquelles cellulaires irréversibles. De plus, le porteur devient visible un instant en cas de contact physique avec des corps non-occultés.

Conseil : les 30 secondes commencent à partir du moment où vous le ramassez.



Bouclier - Pare-balles

Le bouclier entoure le corps du porteur et absorbe l'impact des projectiles qui le touchent. Ce bouclier ne peut absorber qu'une quantité limitée de dégâts, il devient ensuite inutile. Quand il s'affaiblit, son intensité s'amenuise.

Conseil : le fait de ramasser un bouclier vous oblige à jeter celui que vous utilisez actuellement.

CRÉDITS

Édité pour le Macintosh par Feral Interactive

Compilé pour le Macintosh par Elegant Chaos

Crédits Rockstar

Producteur exécutif

Producteur technique

Producteur

Equipe de production de Rockstar

Relations publiques

Coordinateur technique

Responsable AQ

Analyste du jeu

Equipe de tests

Take 2 Interactive UK

Producteur

Marketing

Relations publiques

Production

Tarantula Studios UK

Responsable localisation

Chef de projet

Responsable programmeur

Programmeur principal

Programmation

Ingénieur du son

Responsables graphismes

Graphismes

Responsable AQ

Testeur principal

Testeurs

Sam Houser

Gary J. Foreman

Jeremy Pope

Terry Donovan, Kevin Gill, Jennifer Kolbe,

Jenefer Gross, Jamie King, Jung Kwak,

Corey Wade, Amy Salzman, Chris Carro,

Brian Wood, Adam Tedman, Paul Yeates,

Stanton Sargeant.

Jeff Cansteneda

Brandon Rose

Jeff Rosa

Adam Davidson

Lance Williams, Richard Huie, Joe Greene,

Neil McCaffrey, Mark Garone, Steve Robert

Darren Anderson

Emma Rush, Sarah Seaby, Joanna Foster

Amy Curtin

Jon Broadbridge, Chris Madgwick

Steve Marsden

Simon Crisp

Chris Jones

Dave Cooke

James Whitfield

Ant Paton

Russell East

Robin Taylor, Ian Watson, Lewis Mann,

Ryan Stevenson, Rudi Will, Corrado Trani,

Dominic Morris

Mark Lloyd

Philip Alexander

Tim Bates, Paul Byers, Matt Hewitt,

Emballage et graphismes créés par HeadFirst 0161 228 6699

SERVICE CONSOMMATEURS

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontrez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, lisez ce qui suit. Les informations suivantes DOIVENT être obtenues AVANT de contacter notre support technique:

1. Le message d'erreur qui s'affiche (si approprié) lors du problème.

2. Une liste des caractéristiques de votre machine, incluant:

La vitesse de votre unité centrale (ex: iBook 366 Mhz)

La quantité de RAM (ex: 128 Mo RAM)

La taille de votre disque dur et la quantité d'espace disponible

Votre version d'OpenGL (ex: 1.1.3)

Les caractéristiques de votre carte accélératrice 3D (ex: ATI Rage Mobility 4Mo RAM)

Toutes les informations requises peuvent être facilement obtenues en cliquant sur le Profil du Système Apple et en y sélectionnant les détails appropriés. Avec ces informations vous serez capable de configurer votre machine correctement. Si vous avez ces informations et que vous rencontrez toujours des problèmes, Feral a un Service Clientèle prêt à vous aider dans ce genre de situation.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE :

Site Internet: <http://www.feral.co.uk>.

Feral offre un support technique via ses services online. Vous y trouverez un support complet sur nos produits ainsi que d'autres informations. De plus, ce site comporte des FAQs (Foire aux questions), des patches, des mises à jour et des démos.

E-mail: onisupport@feral.co.uk.

Si vous ne trouvez toujours pas la solution à votre problème, veuillez nous emailer à: onisupport@feral.co.uk. Nous vous répondrons dans les 24 heures. N'oubliez pas d'attacher un rapport de Profil du Système Apple à votre email.

Télécopie: 0044-20-8875-1846

Courrier: Feral Interactive Support Technique
St. George's Court
131 Putney Bridge Road,
London, SW15 2PA
Angleterre

NOTE : NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE FERAL POUR UNE SOLUTION DE JEU.

GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE

Cette GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE (ce Contrat), y compris la Garantie limitée et autres stipulations particulières, est un accord juridique entre Vous (individu ou entité) et Rockstar Games et Feral Interactive Ltd, (collectivement, le Propriétaire) en ce qui concerne ce produit logiciel et les matériaux contenus dans celui-ci et qui s'y rapportent. Votre acte d'installation et/ou de toute autre utilisation du logiciel constitue Votre contrat auquel vous serez lié par les conditions de ce Contrat. Si Vous n'êtes pas d'accord avec les conditions de cet Accord, veuillez retourner immédiatement l'emballage, le logiciel et tous les matériaux qui les accompagnent (y compris tout le matériel, les guides et autres matériaux écrits et emballages) là où Vous les avez obtenus, accompagnés de votre ticket de caisse, pour obtenir un remboursement intégral.

Attribution de Licence non exclusive limitée. Cet Accord Vous permet d'utiliser une (1) copie du/des programme(s) logiciel(s) (le LOGICIEL) compris dans cet emballage pour votre utilisation personnelle sur un ordinateur unique à domicile ou un ordinateur portable. Le LOGICIEL est utilisé sur un ordinateur lorsqu'il est chargé dans la mémoire temporaire (c.-à-d. la mémoire vive-RAM-), ou installé dans la mémoire permanente (par ex. disque dur, CD-ROM ou autre périphérique de stockage) de cet ordinateur. L'installation sur un serveur de réseau est strictement interdite, sauf si vous obtenez du Propriétaire une licence spéciale et individuelle pour réseau. Cet Accord ne tiendra pas lieu de licence spéciale et individuelle pour réseau susmentionnée. L'installation sur un serveur de réseau constitue une utilisation, laquelle devra être conforme aux conditions de cet Accord. Cette licence n'est pas une vente du LOGICIEL d'origine ou de toute autre copie qui s'y rattache. Vous n'êtes pas autorisé à vendre, louer, prêter ou de quelque autre manière que ce soit transférer le LOGICIEL et/ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à tout autre individu ou entité.

Propriété intellectuelle. Le Propriétaire conserve tous les droits, titres et intérêts relatifs à ce LOGICIEL et le/les guide(s) l'accompagnant, ainsi que les emballages et autres matériaux écrits (collectivement, les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS), y compris, mais sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques déposées, secrets de fabrication, noms de fabrications, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, cadres, travaux d'art, effets sonores, musiques et droits moraux. Le LOGICIEL et MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS sont protégés par les lois de copyright des Etats-Unis et les traités et lois de copyright en vigueur à travers le Monde. Tous les droits sont réservés. Il est interdit de copier ou de reproduire le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de quelque manière ou moyen que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Propriétaire. Toute personne qui copiera ou reproduira la totalité ou une partie du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, de quelque manière ou moyen que ce soit, violera consciemment les lois du copyright et sera passible de poursuites civiles ou criminelles. Il est interdit de vendre, de louer, de prêter ou de transférer de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à un autre individu ou une autre entité.

Sauvegarde ou Archivage du LOGICIEL. Quand vous aurez installé le LOGICIEL sur la mémoire permanente d'un ordinateur, vous pourrez conserver et utiliser le/les disque(s) d'origine et/ou le CD-ROM (le Support de stockage) uniquement dans une optique de sauvegarde ou d'archivage.

Restrictions. En supplément à ce que ce Contrat couvre de manière spécifique, Vous n'êtes pas autorisé à copier ou à reproduire de quelque manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à modifier ou à préparer des copies dérivées basées sur le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à distribuer des copies du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS en les vendant ou par tout autre moyen de transfert de propriété ; à louer, ou prêter le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; ou à exposer publiquement le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. Il est strictement interdit de transmettre le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de manière électronique ou de quelque autre manière que ce soit sur Internet ou par tout autre moyen ou à tout autre tiers. Il est strictement interdit de vendre ou d'utiliser de quelque autre manière que ce soit dans un but lucratif les décors, cartes, niveaux, packs de niveaux, packs supplémentaires, suites, personnages ou autres composants ou éléments basés sur ou correspondant au LOGICIEL ou aux MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. IL EST INTERDIT DE MODIFIER, DECOMPILER OU DESASSEMBLER LE LOGICIEL DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. Toute copie du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS non autorisée de manière spécifique dans cet Accord est une violation de cet Accord.

Garantie limitée et Renonciations de garantie.

GARANTIE LIMITEE. Le propriétaire garantit que le Support de stockage du LOGICIEL ne comprend aucun défaut matériel ou défaut de vice en cas d'utilisation et de service normal pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat prouvée par Votre ticket de caisse. Si pour quelque raison que ce soit Vous trouvez des défauts sur le Support de stockage ou ne parvenez pas à installer le LOGICIEL sur votre ordinateur personnel ou votre ordinateur portable, vous êtes autorisé à renvoyer le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS là où Vous les avez obtenus et Vous recevrez un remboursement intégral. Cette garantie limitée ne s'applique pas si Vous avez endommagé le LOGICIEL par accident ou intentionnellement.

RECOURS CLIENTELE . Vos recours exclusifs, et la responsabilité entière du Propriétaire, (i) remplaceront tout Support de stockage d'origine par le LOGICIEL ou (ii) par un remboursement intégral du prix payé pour ce LOGICIEL. En ouvrant l'emballage scellé du logiciel, en installant et/ou en utilisant de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS, Vous vous engagez par la présente à renoncer à tout autre recours qui vous est possible légalement ou par action ordinaire. Tout recours de ce type auquel Vous ne pouvez pas renoncer pour une raison publique, Vous cédez par la présente, ou céderez lorsqu'ils seront disponibles, au Propriétaire.

RENONCIATIONS DE GARANTIE. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE EXPRESSE DEFINIE CI-DESSUS, LE PROPRIETAIRE NE DONNE AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, ORALE OU ECRITE, EN CE QUI CONCERNE LES PRODUITS OU TOUT COMPOSANT S'Y RAPPORTANT. TOUTE GARANTIE TACITE POUVANT ETRE IMPOSEE PAR LES LOIS EN VIGUEUR SE LIMITE A TOUS EGARDS A LA GARANTIE MAXIMALE AUTORISEE ET A LA DUREE DE LA GARANTIE LIMITEE. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS, ET NE GARANTIT PAS LA QUALITE OU LA PERFORMANCE DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS AUTRES QUE LE LOGICIEL ET LES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS DEFINIS PAR LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS OU NE GARANTIT PAS NON PLUS QUE LES

'CAPACITES' DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNEURS REPONDRONT A VOS ATTENTES OU QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA EN PERMANENCE, NE COMPRENDRA AUCUNE ERREUR, OU QUE LES PROBLEMES SERONT CORRIGES. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS A CE QUE LE LOGICIEL FONCTIONNE DANS UN ENVIRONNEMENT A MULTIPLE UTILISATEURS.

IL NE SERA EN AUCUN CAS POSSIBLE DE CREER AVEC LES INFORMATIONS ORALES OU ECRITES OU AVEC LES CONSEILS DONNES PAR LE PROPRIETAIRE, SES REVENDEURS, SES DISTRIBUTEURS, SES DIRECTEURS, SES OFFICIERS, SES EMPLOYES, SES AGENTS, SES CONTRACTUELS OU SES FILIALES TOUTE AUTRE GARANTIE OU TOUTE EXTENSION OU DEVELOPPEMENT DE LA PORTEE DE CETTE GARANTIE. VOUS N'ETES PAS AUTORISE A ATTENDRE QUOI QUE CE SOIT DE CES INFORMATIONS OU DE CES CONSEILS.

CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'IMPOSITION DE LIMITES SUR LE TEMPS DE DUREE D'UNE GARANTIE TACITE, LA LIMITE CI-DESSUS PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE LIMITEE VOUS DONNE DES DROITS JURIDIQUES PARTICULIERS ET IL EST POSSIBLE QUE VOUS BENEFICIEZ D'AUTRES DROITS LEGAUX QUI VARIERONT EN FONCTION DU PAYS.

LIMITATION DE RESPONSABILITE Selon le maximum autorisé par la loi en vigueur, et sans prendre en compte l'échec ou la réussite de l'objectif primordial du recours préalablement défini, EN AUCUN CAS, LE PROPRIETAIRE, SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS OU FILIALES OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE IMPLIQUE DANS LE DEVELOPPEMENT, LA FABRICATION OU LA DISTRIBUTION DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNEURS, NE SAURONT ETRE TENUS POUR RESPONSABLES DE QUELQUES DEGATS QUE CE SOIT Y COMPRIS, ET SANS S'Y LIMITER, DIRECTS OU INDIRECTS ; SECONDAIRES ; OU IMPORTANTS, DANS LE CAS DE DOMMAGES LIES A UN PREJUDICE PERSONNEL, AUX EFFETS PERSONNELS, A LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, A LA PERTE D'EXPLOITATION, A LA PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, A LA PERTE DE TEXTE OU DE DONNEES CONSERVEES OU UTILISEES AVEC LE LOGICIEL, Y COMPRIS LE COUT DE RECUPERATION OU DE REPRODUCTION DU TEXTE OU DES DONNEES, OU TOUTE AUTRE PERTE PECUNIAIRE LIEE A L'UTILISATION OU A L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DE CE LOGICIEL. CETTE LIMITE DE RESPONSABILITE S'APPLIQUE MEME SI VOUS-MEME OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE A INFORME LE PROPRIETAIRE OU TOUT AUTRE REPRESENTANT AUTORISE DE CELUI-CI DE LA POSSIBILITE DE CES DEGATS. MEME SI CEUX-CI SONT CAUSES PAR, OU RESULTENT DE LA NEGLIGENCE ORDINAIRE, STRICTE, INDIVIDUELLE OU PARTAGEE DE SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS, CONTRACTUELS OU FILIALES. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITE DE DEGATS SECONDAIRES OU IMPORTANTS, LA LIMITE CI-DESSUS OU L'EXCLUSION PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS.

Support produit et mise à jour. Ce LOGICIEL est conçu pour être facile d'utilisation et le Propriétaire fournit une assistance limitée au produit, telle qu'elle est définie dans les MATERIAUX ACCOMPAGNEURS.

Juridiction. LES LOIS ANGLAISES REGISSENT CET ACCORD, QUEL QUE SOIT LE CHOIX DE PRINCIPES JURIDIQUES DE CHAQUE PAYS, AVEC UN FORUM ET UN LIEU DE JUGEMENT A LONDRES, ANGLETERRE. Cet accord ne peut être modifié que par un instrument écrit spécifiant quelle est la modification, et exécuté par les deux parties. Au cas où une disposition de cet Accord soit déclaré inexécutoire, celle-ci devra être appliquée au maximum, et les autres dispositions de cet Accord demeureront entièrement en vigueur.

Accord entier. Cet Accord représente l'accord entier entre les parties, et remplace toute communication orale ou écrite, toute proposition ou accord préalable entre les parties ou tout revendeur, distributeur, agent ou employé.

Résiliation. Cet Accord est valable jusqu'à sa résiliation. Cet Accord cesse automatiquement (sans autre avertissement) si Vous ne respectez pas les dispositions de l'Accord. Vous pouvez également résilier cet Accord en détruisant le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et toutes les copies et reproductions du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et en effaçant et en purgeant de manière permanente le LOGICIEL de tout serveur client ou de l'ordinateur sur lequel il a été installé.

Recours équitables. Vous convenez par la présente, que si les conditions de cet Accord ne sont pas exécutées spécifiquement, le Propriétaire sera irrémédiablement endommagé, et par conséquent vous acceptez que le Propriétaire aura le droit, sans obligation, autre sécurité, preuve des dégâts, à des recours équitables adéquats en ce qui concerne tout (tous) manquement(s) à cet Accord, en supplément à tout autre recours disponible

Propriétaire. Si vous avez quelque question que ce soit sur cet Accord, les matériaux accompagnateurs, ou autre, veuillez contacter par écrit :

Feral Interactive Limited
3 St. George's Court
131 Putney Bridge Road,
London SW15 2PA
Angleterre

Rockstar Games et le logo Rockstar, le logo Take 2 et Take 2 Interactive Software sont des marques déposées de Take 2 Interactive Software. © 2000 Tous droits réservés. Edité pour le Macintosh par Feral Interactive. Feral et le logo Feral sont des marques commerciales de Feral Interactive Limited.

Macintosh et Apple sont des marques déposées de Apple Computer Inc. Toutes les autres marques déposées et noms de fabrique appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Produit au Royaume-Uni.

