

# AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

## I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## II. Avertissement sur l'épilepsie

- Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation.
- Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

**ATTENTION :** Ce jeu utilise des effets stroboscopiques.

# TABLE DES MATIÈRES

Installation . . . . .	3
Les personnages . . . . .	5
L'histoire . . . . .	9
Le système de menu . . . . .	11
Interface . . . . .	13
Contrôles par défaut . . . . .	15
Les acolytes . . . . .	18
L'expérience System . . . . .	19
Sauvegarde . . . . .	19
Multijoueur . . . . .	21
Glossaire . . . . .	22
Crédits . . . . .	24
Assistance technique . . . . .	31

# INSTALLATION

## Installation de Daikatana

Insérez le CD de Daikatana dans votre lecteur de CD-ROM.

Cliquez sur le bouton " Installer Daikatana " et suivez les instructions à l'écran.

Si le programme d'exécution automatique ne se lance pas, double-cliquez sur l'icône " Poste de travail " présent sur votre bureau. Double-cliquez ensuite sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM. Cliquez ensuite sur l'icône du programme " Autoplay.exe ". Suivez alors les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'installation de Daikatana, veuillez vous reporter à la section Problèmes Rencontrés du fichier LISEZMOI. Assurez-vous de n'utiliser aucune fonction de mise en veille résident ni aucun autre logiciel lorsque vous jouez à Daikatana.

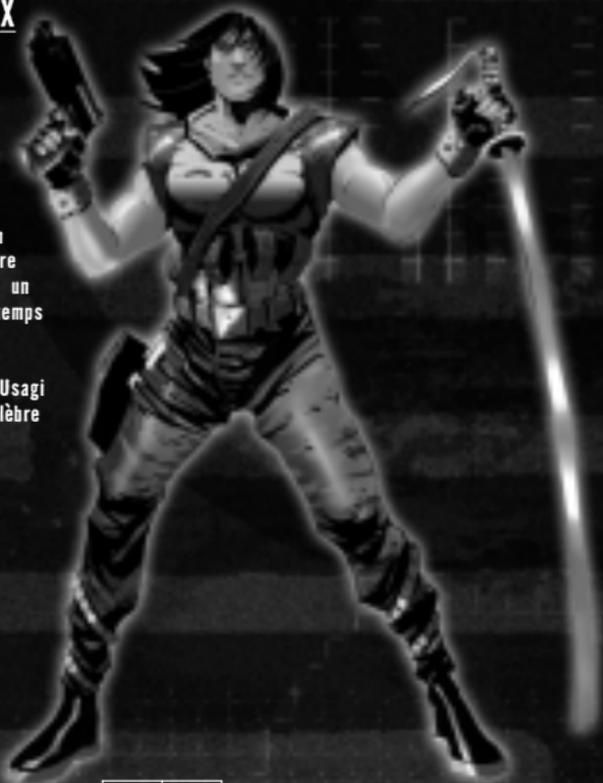
# LES PERSONNAGES

## PERSONNAGES PRINCIPAUX

### Hiro Miyamoto

Hiro Miyamoto est un jeune homme plein de sagesse, patient et vertueux - toutes ces qualités morales qui ont rendu la lignée des Miyamoto si célèbre. Expert en histoire du Japon, en tactique militaire et en physique appliquée, Hiro est un véritable gentilhomme des temps modernes.

Parmi ses ancêtres se compte Usagi Miyamoto, l'homme qui a forgé le célèbre Daïkatana.



## Mikiko Ebihara

Mikiko est la fille de Toshiro Ebihara. Comme son père, elle est obstinée et d'un tempérament entier. Aussi belle que dangereuse pour ses ennemis, son comportement pourrait faire penser que la fière Mikiko est de sang royal.

Sa mère mourut alors qu'elle était encore jeune ; elle fut donc élevée par son seul père, Toshiro, dont elle est très proche.

Il est donc inutile de dire à quel point le meurtre de son père peut l'avoir touchée...



## Superfly Johnson

Homme d'action pure et dure, Superfly Johnson fut pendant cinq ans agent de sécurité de Mishima Industries.

Au cours de sa carrière dans la forteresse, il fut le témoin de nombreux actes de corruption et de pratiques illégales ; ses collègues, en effet, abusaient des prisonniers au-delà de toute limite tolérable.

Par réaction contre cet état de fait, il alla dénoncer ces actes ignobles à ses employeurs, qui le remercièrent de son zèle en le condamnant à mort pour " insubordination et conspiration contre l'Etat ".

Il est en revanche impossible d'obtenir le moindre détail sur sa vie avant qu'il ne rejoigne la forteresse de Mishima.



## PERSONNAGES SECONDAIRES

### Kage Mishima

Colérique, foncièrement mauvais et sans doute quelque peu dérangé, Kage Mishima possède un " certain " sens de la justice et est animé d'un goût prononcé pour la vengeance. Il fut autrefois l'assistant, atypique mais brillant, de Toshiro Ebihara ; mais le désintéressement scientifique est une notion qui lui échappe complètement.

Considéré comme socialement inadapté, Kage dépense une énergie considérable à dissimuler sa véritable nature et son héritage ; il est en effet l'un des descendants cachés du clan Mishima. Il n'éprouve que du mépris envers les clans Ebihara et Miyamoto.

Malgré l'aisance matérielle dont il profite, Mishima ne vit que pour redonner à sa famille la place qu'elle mérite dans l'histoire... Enfin, selon lui...

Grâce au Daikatana, le calculateur Mishima voit en son association avec Toshiro une opportunité de redorer le blason de sa famille. Il désire ainsi rétablir l'empire de sa famille, une dynastie interrompue au 16ème siècle. En s'autoproclamant empereur, bien évidemment...

### Toshiro Ebihara

Toshiro Ebihara a voué la plus grande partie de son existence à retrouver le Daikatana – et ce malgré les quolibets de tous les membres de la communauté scientifique. D'après lui, la création et la disparition de ce sabre de légende sont inextricablement liées à l'avènement du clan Ebihara. A cette fin, il tient plus que tout au monde à restituer l'épée à sa famille, pour l'honneur de la mémoire des Miyamoto. Il veut également découvrir les propriétés et les secrets de cette extraordinaire lame.

En plus de tout cela, Toshiro a l'honneur d'être le descendant de Tatsuo Ebihara, l'homme qui découvrit l'antidote qui permit d'éradiquer le virus mutagène Marburg-variole en 2030.

# L'HISTOIRE

## L'histoire du Daikatana

Nous sommes au 16ème siècle : le shogun Mishima règne d'une main de fer sur les peuples du Japon. Seul le clan Ebihara s'oppose à cette dynastie sanguinaire, avec comme dessein de renverser les tyrans.

Après plusieurs tentatives infructueuses pour se débarrasser de ses ennemis, le nouveau chef du clan Mishima met au point un plan radical : il demande à Usagi Miyamoto, un légendaire maître d'armes, de créer pour lui le Daikatana, sans rien lui dévoiler de ses intentions. Grâce à ses connaissances mystiques, Usagi parvient à forger une lame magique capable de faire voyager son possesseur dans le temps.

Connaissant le côté maléfique d'Osaka, Usagi refuse de lui confier son œuvre. Il la confie alors à Inshiro Ebihara, l'ennemi juré du shogun, à condition que l'arme lui soit retournée après la défaite de Mishima.

Lors d'un combat épique au sommet du Mont Fuji, Inshiro tire parti de l'exceptionnelle puissance du Daikatana pour défaire les légions de Mishima. Mishima trouve alors la mort, entouré de milliers de ses soldats. Convaincu que le Daikatana est une arme bien trop puissante pour le commun des mortels, Usagi décide de la jeter dans le cœur d'un volcan en éruption, où elle restera pendant des millénaires...

## Aujourd'hui...

Nous sommes en 2455. Hiro Miyamoto, maître en arts martiaux, rencontre Toshiro, un homme étrange qui prétend descendre du clan Ebihara. Il lui raconte la légende du Daikatana et lui annonce que l'arme de légende a été retrouvée dans les entrailles d'un volcan endormi, puis volée par Kage Mishima, un descendant de l'infame Osaka.

Hiro ne prête que peu de crédit aux explications de Toshiro. D'après lui, Kage aurait dérobé à un des ancêtres de Toshiro la formule du vaccin du virus mutagène Marburg-variolo, qui a dépeuplé la planète des deux tiers de ses habitants. Il aurait ensuite utilisé le Daikatana pour voyager dans le temps et tirer profit de ses connaissances du futur pour gagner le respect de la communauté scientifique : comment, en effet, ne pas porter aux nues un homme qui est capable de sauver l'humanité d'un fléau sans précédent ? Il peut ainsi bâtir un vaste empire

financier et s'imposer comme un homme incontournable, et enfin réécrire l'histoire pour satisfaire son ambition démesurée et mettre en œuvre son plan diabolique.

Toshiro s'inquiète également pour sa fille Mikiko, qui a disparu alors qu'elle recherchait le sabre volé par Kage. Il confie également à Hiro qu'il a élevé sa fille dans le but de faire d'elle le nouveau maître du Daikatana.

Considérant que seul le descendant direct de l'homme qui a forgé le Daikatana peut sauver sa fille, Toshiro demande à Hiro de récupérer le sabre et de changer le cours de l'histoire...

Avant qu'Hiro ait pu répondre, les deux hommes sont attaqués par les ninjas de Mishima. Malgré les efforts d'Hiro, Toshiro est mortellement blessé au cours du combat.

Dans son dernier souffle, Toshiro demande à Hiro de respecter le serment de ses ancêtres et de partir à l'aventure. A son corps défendant, Hiro accepte la mission.

Le jeune Miyamoto doit alors trouver un moyen de pénétrer dans la forteresse de Mishima Industries où Mikiko est retenue captive.

Le complexe est évidemment truffé de pièges et d'ennemis retors, de tourelles laser et de monstres mécaniques génétiquement modifiés... pour tuer. Et ce ne sont que quelques exemples des terribles dangers qui guettent Hiro : il semblerait en effet que de terribles expériences aient lieu dans ce bâtiment...

Le destin du monde est entre les mains d'Hiro. Cette aventure mettra à la fois sa résistance et sa volonté à rude épreuve... et changera le cours de sa vie.

# SYSTEME DE MENU

## Configuration

Utilisez le curseur pour modifier les paramètres audio et vidéo de votre système.

Vous pouvez modifier les contrôles du clavier à votre aise. Cliquez sur ENTREE pour éditer la touche de votre choix et sur SUPPR pour effacer la configuration actuelle. Cliquez sur DEFAUT pour rétablir les contrôles par défaut.

Vous avez la possibilité d'enregistrer différentes configurations par l'intermédiaire du menu CONFIGURATION (reportez-vous à la section Contrôles par défaut de ce manuel pour de plus amples informations).

NOTE : votre configuration peut être sauvegardée à deux endroits.

- 1) Lorsque vous effectuez des modifications dans ce menu avant de lancer la partie.
- 2) Lorsque vous effectuez des modifications en cours de partie.

- JEU EN SOLO - Lancer une nouvelle partie en solo.
- MULTIJOUEUR - Lancer ou rejoindre une partie en multijoueur.
- CHARGER - Charger une partie préalablement sauvegardée.
- SAUVEGARDER - Sauvegarder votre partie en cours.
- AUDIO - Afficher et modifier vos paramètres audio.
- VIDEO - Afficher et modifier vos paramètres vidéo.
- SOURIS - Afficher et modifier la configuration de la souris.
- CLAVIER - Afficher et modifier la configuration des touches du clavier.

- MANETTE - Afficher et modifier les contrôles du joystick.
- OPTIONS - Afficher et modifier les options d'affichage des armes.
- CONFIGURATION - Charger et sauvegarder les différentes configurations des contrôles.
- FILMS - Regarder les démos.
- REPRENDRE - Reprendre la partie là où elle a été interrompue.
- QUITTER - Quitter le jeu.
- CREDITS - Affiche une liste déroulante des noms des créateurs du jeu.



# INTERFACE

## Interface

Les informations les plus importantes apparaissent à l'écran, sous forme de barre d'état. Vous y retrouvez les éléments suivants...

En bas au centre se trouve la barre spécifique au joueur. En multijoueur, TUES remplacera NIVEAU.

Les informations sur vos acolytes s'affichent sur les côtés de cette première barre. La barre de MIKIKO se trouve à gauche alors que celle de SUPERFLY s'affiche à droite. La barre d'un acolyte disparaît dès lors qu'il n'est plus à proximité immédiate du joueur.

Sous les portraits des acolytes s'affichent leurs niveaux de SANTE (en rouge) et d'ARMURE (en jaune).

Les STATS (au-dessus de la barre de Mikiko) contiennent les éléments suivants : FORCE, ADRESSE, VITESSE, AGILITE et VITALITE. Le personnage incarné par le joueur gagne des points d'expérience pour tout adversaire dont il s'est débarrassé. A chaque passage de niveau, ces points peuvent être attribués à l'un des cinq attributs ci-dessus (la barre STATS peut ne pas s'afficher en mode Deathmatch).



Au-dessus de la barre de Superfly se trouve l'INVENTAIRE sous la forme d'une barre de trois cellules. Une barre d'ARMES de six cellules est également présente.

Dans l'INVENTAIRE, la cellule du centre est entourée d'un halo vert qui indique que c'est l'objet présent dans la cellule qui est sélectionnée. Appuyez sur la touche UTILISER quand vous pensez que l'objet en question peut vous être d'une quelconque utilité.



En ce qui concerne les ARMES, les noms des armes et la quantité de munitions disponibles s'affichent dans les cases qui apparaissent à l'écran.



Agrandissez la taille de l'écran au maximum pour afficher simultanément les barres de STATS et d'INVENTAIRE/ARMES.

Si vous optez pour une taille juste inférieure, seules les barres d'état du joueur et de ses acolytes seront affichées. L'option INFO (STATUS INFO) vous permet d'afficher simultanément, mais temporairement, les barres de STATS et d'INVENTAIRE/ARMES.

L'interface de Commande des Acolytes s'affiche lorsque vous enfoncez la touche de commande des Acolytes.



Une barre de DISCUSSION (CHAT) s'affiche à l'écran si vous désirez discuter avec d'autres joueurs. Elle disparaît dès que vous avez tapé et envoyé votre message (en appuyant sur la touche ENTREE).

# CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Avancer	e	↑ haut	Se déplacer vers l'avant.
Reculer	d	↓ bas	Se déplacer vers l'arrière.
Gauche	s		Glisser vers la gauche.
Droite	f		Glisser vers la droite.
Attaquer	CTRL	SOURIS1	Utiliser l'arme actuellement en main.
Sauter	ESPACE		
Utiliser	ENTREE	SOURIS2	Utiliser un objet.
S'accroupir	c		
Arme suivante		ROULETTE BAS	Sélectionner l'arme suivante.
Arme précédente		ROULETTE HAUT	Sélectionner l'arme précédente.
Tourner gauche	← gauche		Se tourner de quelques degrés vers la gauche.
Tourner droite	→ droite		Se tourner de quelques degrés vers la droite.
Courir	MAJ		
Regarder haut	q	INSER	
Regarder bas	w	SUPPR	
Centrer	FIN		
Vue souris	*		

Permuter acolytes	p		
Ordre suiv.	]		
Ordre préc.	[		
Ecran plus grand	=		
Ecran plus petit	-		
Tous les HUDS	\		
Sauvegarder	F2		
Charger	F3		
Sélection arme 1	1		
Sélection arme 2	2		
Sélection arme 3	3		
Sélection arme 4	4		
Sélection arme 5	5		
Sélection arme 6	6		
Sélection arme 7	0	7	
Discuter	t		
Acolyte, RAMASSE !	g		
Acolyte, AMENE-TOI !	f		
Acolyte, REST'LA !	v		
Acolyte, ATTAQUE !	m		
Acolyte, ATTAQUE PAS !	KP_5		



ATTAQUER



S'ACCROUPIR



REGARDER HAUT



REGARDER BAS

# LES ACOLYTES

Vos acolytes sont là pour vous seconder : ils peuvent vous suivre, rester à vos côtés et même vous prêter main forte face à un ennemi. Bien que vous ne les contrôliez pas complètement, vous n'en êtes pas moins responsable...

Si l'un de vos acolytes meurt, tout est fini.

Prêtez attention à leurs remarques, elles pourront vous être bien utiles à certains moments du jeu.

## Liste des ordres disponibles

- rester - " Ne bouge pas d'ici jusqu'à nouvel ordre ".
- suivre - " Viens avec moi ".
- attaquer - " Soutiens-moi ".
- ne pas attaquer - " Je m'occupe de tout ".
- viens ici - L'acolyte rejoint le personnage, s'il est à proximité et que la voie est libre.
- ramasse - L'acolyte ramasse l'objet, à moins qu'il ne l'intéresse pas. L'objet doit être désigné au moyen de la mire de visée.



# L'EXPERIENCE

Le joueur peut augmenter les cinq attributs de son personnage en y affectant des points d'expérience (gagnés au combat).

- Force - Influe sur la puissance de l'arme portée.
- Adresse - Influe sur la cadence de tir de l'arme portée.
- Vitesse - Détermine la vitesse de déplacement du personnage.
- Agilité - Détermine la hauteur à laquelle le personnage peut sauter.
- Vitalité - Détermine l'endurance du personnage.

Chaque bonus trouvé augmente temporairement l'attribut correspondant jusqu'à son maximum.

# SAUVEGARDE

Vous ne pouvez sauvegarder votre partie (ou charger une partie préalablement sauvegardée) que si vous découvrez une gemme de sauvegarde. Attention, elles sont rares !

Vous ne pouvez transporter plus de trois gemmes à la fois.



N'oubliez pas que la configuration des contrôles du joueur ne sera pas sauvegardée en même temps que la partie. En revanche, elle sera sauvegardée si vous quittez le jeu.

Lors de la prochaine partie, cette configuration sera réutilisée.



# MULTIJOUEUR

Vous pouvez choisir entre :

- Partie Internet
- Partie en local
- Lancer multijoueur



De plus, vous pouvez changer le nom, la couleur ainsi que la silhouette de votre personnage.

## Partie Internet :

Cliquez sur une des parties de la liste, puis sur Rejoindre pour vous connecter. Vous pouvez mettre à jour la disponibilité des parties en cliquant sur Actualiser. Enfin, vous pouvez rejoindre une partie manuellement, en spécifiant l'adresse IP du serveur dans le champ de gauche.

## Partie en local :

Cliquez sur une des parties de la liste, puis sur Rejoindre pour vous connecter. Vous pouvez mettre à jour la disponibilité des parties en cliquant sur Actualiser. Enfin, vous pouvez rejoindre une partie manuellement, en spécifiant l'adresse IP du serveur dans le champ de gauche. Daikatana fonctionne avec des connections de type LAN ou modem.

## Lancer multijoueur :

Crée une partie selon vos préférences : choisissez entre les modes Deathmatch, Capture du drapeau, DeathTag et Coopératif.

Règlez les paramètres "Limite de tués", "Limite de CDD", "Limite de score", "Equipe", décidez de la vulnérabilité de vos compagnons à vos propres tirs.

En mode Coopératif, choisissez l'épisode que vous désirez jouer, ainsi qu'un niveau de difficulté.

Vous disposez de 15 cartes pour le Deathmatch, 4 pour la Capture du drapeau et 1 pour le DeathTag.

Le nombre de joueurs désiré (jusqu'à 32), peut être changé dans tous les modes non-coopératifs.

# GLOSSAIRE

- Autoriser armure - Les joueurs peuvent utiliser les armures.
- Autoriser quitter - Les joueurs peuvent quitter librement la partie.
- Autoriser santé - Les joueurs peuvent utiliser les kits de santé.
- Autoriser bonus - Les joueurs peuvent ramasser des bonus.
- Toujours courir - Le personnage court en permanence.
- Appliquer modifications - Appliquer les modifications d'affichage.
- Visée automatique - Laisser l'ordinateur définir la cible la plus proche.
- Mire - Une mire est affichée à l'écran.
- Dégâts de chute - Les personnages encaissent des dégâts en cas de chute.
- Echange rapide - Les joueurs peuvent changer d'arme plus rapidement.
- Pas - Activer ou désactiver les bruits de pas.
- Retour accéléré - Le joueur revient immédiatement après avoir été tué.
- Limite de tués - Le nombre requis pour remporter la manche en multijoueur.
- Plein écran - Affichage en plein écran.

- |                           |   |
|---------------------------|---|
| Blesser partenaires       | - Les personnages peuvent blesser leurs partenaires.                  |
| Munitions illimitées      | - Munitions illimitées.   |
| Bonus instantanés         | - Tous les bonus sont à effet immédiat.                               |
| Rematérialisation         | - Les objets ramassés réapparaissent à l'écran.                       |
| Vue libre en sautant      | - Regarder en sautant.  |
| Vue panoramique           | - Regarder tout en se déplaçant rapidement.                           |
| Volume de la musique      | - Ajuster le volume de la musique.                                    |
| Carte identique           | - Jouer sur la même carte.  |
| Ombres                    | - Afficher les ombres.  |
| Montrer les douilles      | - Afficher les douilles du fusil.                                     |
| Logiciel                  | - Mode d'affichage.   |
| Volume des effets sonores | - Ajuster le volume des effets sonores.                               |
| Retour éloigné            | - Positionner le personnage le plus loin possible des autres joueurs. |
| Coopératif                | - Jouer en équipe.  |
| Garder les armes          | - Le personnage conserve ses armes d'un niveau à l'autre.             |

# CREDITS

## Développement

### Concepteur

John Romero

### Producteur

Kelly Hoerner

### Responsable localisation

Jeff Groteboer

### Programmeur principal

Steve Ash

### Programmeurs

Shawn Green

Mike Montague

Dustin Nulf

In Soo Park

Justin Randall

### Concepteurs de niveaux

Stevie Case

Christian Cummings

Larry Herring

Bobby Pavlock

Luke Whiteside

### Intrigue/Concept

John Romero

Christian Divine

### Ecrivain

Jorge Gonzalez

## Graphismes

### Directeur artistique

Jeremiah O'Flaherty

### Artiste principal

Eric Smith

### Artiste conceptuel

Jim Daly

### Artistes

Matt Cox

Gene Kohler

Rick Kohler

Trent Martinez

Chris Perna

Ludovic Texier

Niqui Wright

Rayfield Wright

### Conception de la boîte

Sasha Shor

## Audio

Directeur des effets sonores  
Stan Neuvo

Musique  
Will Loconto  
Stan Neuvo

Effets sonores  
Darren Walsh

Producteurs doublage  
Stan Neuvo  
Jorge Gonzalez

Voix originales des principaux personnages  
Paul Slavens (Hiro)  
Marcus M. Mauldin (Superfly)  
Deborah Jolly (Mikiko)  
John William Galt (Kage Mishima,  
Toshiro et Tatsuo Ebihara)

Voix originales des autres personnages  
Candace Evans  
Earl Fisher  
Jay Anthony "BuzzzKil" Franke  
Jeremy Schwartz  
Jeffrey Groteboer

## Assurance Qualité

Directeur  
Chad Barron

Testeur principal  
Alex Quintana

Testeurs  
Robert Anderson  
Billy R. Browning  
Jay Anthony Franke  
Darren Walsh

## Site Internet

Webmaster  
Bill Nadalini

Graphismes  
David Cash

Ecrivain/Rédacteur  
William Haskins

## Marketing

Vice-président marketing et relations publiques  
Mike Breslin

Responsable relations publiques  
Rob Legg

## Remerciements

Notre équipe de maintenance informatique  
(Mark Fletcher, Jason Nall et Robert Anderson)  
Jeremiah O'Flaherty  
Peter Marquardt  
Clay Hoffman  
Jay Hosfelt  
Jake Hughes  
Seneca Menard  
Jennifer Emert  
Kimberly Condit  
Maricela Morales  
Stan Herndon

## Travail additionnel

John Anderson  
Steve Ash  
Michelle Bagur  
Dan Borth  
Rich Carlson  
Andy Chang  
Chuck Christ  
Andrew Collins  
Bill Daly  
Jim Daly  
Chris Depping  
Chris Desimone  
Christian Divine  
Ronn Harbin  
Adam Hayek  
Matt Hooper  
Russell Hughes  
Peter Hushvatov  
Arnie Jorgenson  
Iikka Keranen

Kee Kimbrell  
Chris Kiite  
Sverre Kvernmo  
Mike Maynard  
Murphy Michaels  
Deanna Molinaro  
Mike Montague  
Mark Morgan  
In Soe Park  
Bobby Pavlock  
Bryan Pritchard  
Justin Randall  
Steve Rescoe  
John Schnurrenberger  
Kenneth Scott  
Jeff Wand  
Andrew Welch  
Jonathan Wright  
Niqui Wright

## Crédits Eidos

Directeur du développement  
John Kavanagh

Producteur US  
James Poole

Producteur Angleterre  
Jonas Eneroth

Chefs de produit US  
Chip Blundell  
Susan Boshkoff

Vice-Président du développement  
Nick Earl

Responsable développement GB  
David Rose

Chef de produit GB  
Simon Orams

Responsable RP  
Eva Whitlow

Services créatifs GB  
Matt Carter Johnson  
Caroline Simon  
Andrew Cockell

Responsable assurance qualité US  
Mike McHale

Responsable assurance qualité GB  
Chris Rowley

Testeur principal US  
Clayton Palma

Coordinateur des tests GB  
Nick Oakley

Producteur associé GB  
James Rose

#### Testeurs GB

Tom Murton, Daryl Bibby,  
Carl Lovett, Frank Fraulo,  
Chris Ince,  
Andrew Christopher,  
Phil Robotham,  
Jean-Yves Duret,  
James Featherstone,

Remerciements  
Darth Nembhard

#### Pour Eidos France :

Responsable marketing  
Stéphane Cormier

Responsable RP  
Priscille Demoly

Responsable localisation  
Stéphan Gonizzi

Assistant localisation  
Guillaume Mahouin

Traduction française  
Around the Word, Paris

Studio d'enregistrement  
Le Lotus Rose, Paris

Direction artistique  
Gérard Dessalles

#### Voix françaises

Hiro Miyamoto :	Luc Bernard
Superfly Johnson :	Michel Vigné
Mikiko Ebihara :	Anie Balestra
Toshiro Ebihara :	Michel Muller
Kage Mishima :	Daniel Gall

#### Et avec :

Rémy Kirch  
Gérard Dessalles  
Patrice Keller  
Régis Reuilhac  
Christian Pélissier  
Michel Barbey  
Xavier Fagnon  
Raphaëlle Valenti  
Claude Mailhon-Dumain

Un manuel conçu et mis en page par

A Creative Experience, London

NOTES

# NOTES

**NOTES**

## Garantie limitée d'Eidos Interactive

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES REGLEMENTS, LES COUPURES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD DECLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COÛTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNEES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.

## Assistance technique d'Eidos Interactive

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos ? Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos ? Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :



Notez que si vous ne trouvez pas de solution à votre problème technique, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens. Afin de faciliter leur travail, appelez à proximité de votre ordinateur avec les informations suivantes : Type de machine (Nom, Microprocesseur...), Mémoire vive (RAM), Marque, type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de carte son. NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPENDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.