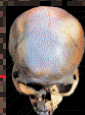


Table des matières



INSTALLATION	3
CONFIGURATIONS	4
LANCER LE JEU – PROFIL DE L'UTILISATEUR	5
LE MENU PRINCIPAL	5
SOLO	6
CHOISIR SON ESPECE	6
EPISODES STANDARD	15
NIVEAUX DE DIFFICULTE	16
EN COURS DE PARTIE	17
ENNEMIS & MENACES	18
PARTIES MULTIJOUEUR ET ESCARMOUCHE	20
HEBERGER UNE PARTIE EN MODE MULTIJOUEUR	21
COMMANDES	24
OPTIONS AUDIO/VIDEO	29
L'EQUIPE D'ALIENS VERSUS PREDATOR	30

Ce manuel est complété par le fichier LISEZMOI.TXT que vous pouvez trouver sur le CD ALIENS VERSUS PREDATOR™ GOLD EDITION.



Installation

Insérez le CD ALIENS VERSUS PREDATOR GOLD EDITION dans votre lecteur de CD-ROM. Après quelques instants, le programme AutoPlay commencera l'installation d'ALIENS VERSUS PREDATOR. Si, après quelques secondes, rien ne se passe, cela signifie que votre commande AutoPlay a été désactivée. Dans ce cas, le jeu devra être installé en cliquant sur le bouton "DEMARRER" de la barre de tâches, situé dans le coin inférieur gauche de l'écran. Cliquez sur "EXECUTER..." puis tapez D:\SETUP (D étant la lettre assignée à votre lecteur de CD-ROM), et cliquez sur OK. Vous pouvez également installer le jeu en ouvrant votre "POSTE DE TRAVAIL" sur le bureau, puis en exécutant un double clic sur l'icône représentant votre lecteur de CD-ROM, puis sur "SETUP.EXE".

Dès que le programme d'installation est lancé, suivez les instructions pour installer et mettre en route le jeu. Le chemin d'accès pour l'installation par défaut est : C:\PROGRAM FILES\FOX\ALIENS VERSUS PREDATOR. Au terme de l'installation, vous pouvez consulter le fichier LISEZMOI.TEXT en cliquant sur le raccourci du répertoire ALIENS VERSUS PREDATOR GOLD EDITION sur votre disque dur, ou lancer ALIENS VERSUS PREDATOR GOLD EDITION.

RECOMMANDATIONS MATERIELLES

ALIENS VERSUS PREDATOR GOLD EDITION a été conçu pour fonctionner sous un large éventail de configurations et comprend de nombreuses options permettant de modifier les performances sur les systèmes spécifiques. Certains effets et possibilités peuvent influencer les performances sur des ordinateurs moins puissants, et les joueurs auront besoin d'effectuer des essais afin de trouver les meilleurs paramètres pour leur propre matériel. La liste ci-dessous présente la configuration minimum nécessaire pour une bonne jouabilité. De même, vous y trouverez nos recommandations pour une performance optimale du jeu. De nouveaux matériels plus rapides et plus performants font leur apparition en permanence, mais les spécifications recommandées représentent le summum de la technologie du moment.

RECOMMANDATIONS MINIMUM NECESSAIRES POUR UNE PERFORMANCE OPTIMALE

- > PC Intel Pentium 200 MMX
(ou processeur 100% compatible)
 - > DirectX™ 6
 - > Carte accélératrice de 4 Mo compatible Direct 3D
 - > Carte son compatible avec DirectX
 - > Lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse
 - > 32 Mo de mémoire RAM (64 Mo recommandé)
 - > 400 Mo d'espace disponible sur le disque dur
 - > Windows® 95/98
- > PC Intel Pentium II 400 MMX
 - > DirectX 6
 - > Carte accélératrice 3D basée sur Voodoo 2™
 - > Carte son SoundBlaster Live !
 - > Lecteur de CD-ROM à 24 vitesses
 - > 128 Mo de mémoire RAM
 - > 500 Mo d'espace disponible sur le disque dur
 - > Windows® 95/98

MODE MULTIJOUEUR :

- > Carte réseau
- > Connexion à un réseau local
- OU**
- > Connexion Internet
- > Modem 33 600 bauds minimum

CARTES ACCELERATRICES GRAPHIQUES 3D

ALIENS VERSUS PREDATOR GOLD EDITION a été conçu pour profiter des nombreuses possibilités inhérentes aux cartes vidéo 3D compatibles avec Direct3D™, afin de créer des effets visuels étonnants, et ne fonctionnera correctement que si vous en possédez une.

Le jeu et toutes ses caractéristiques sont compatibles avec une carte 3Dfx Voodoo1 (par exemple Diamond Monster 3D) ainsi qu'avec la plupart des cartes proposées sur le marché par la suite. Certaines cartes accélératrices 3D ne sont pas compatibles avec toutes les caractéristiques nécessaires à ALIENS VERSUS PREDATOR GOLD EDITION.



Lancer le jeu - Profil de l'utilisateur

La première chose qui apparaît au joueur est l'écran qui lui permettra de créer un PROFIL UTILISATEUR (il peut également sélectionner un PROFIL UTILISATEUR créé précédemment s'il en existe un). Le PROFIL UTILISATEUR enregistre les paramètres individuels du joueur et ses préférences y compris les définitions de touches, les scores, les statistiques et les parties terminées.



Le Menu principal

Après avoir créé (ou choisi) un PROFIL UTILISATEUR, un écran de menus est proposé au joueur, lui permettant de choisir un certain nombre d'options : Partie **SOLO**, **CHARGER PARTIE**, partie **MULTIJOUEUR**, **ESCARMOUCHE**, **COMMANDES** joueur, **OPTIONS AUDIO/VIDEO**, changer **PROFIL UTILISATEUR** et **QUITTER PARTIE**.





Solo

CHOISIR SON ESPÈCE

Le joueur choisit l'espèce sous laquelle il désire jouer : Alien, Marine ou Predator. Lorsque son choix est fait, les premiers EPISODES STANDARD de ce personnage lui sont présentés.

Ces trois personnages sont très différents en termes de compétences et de la façon dont ils sont joués. Pour faire plus ample connaissance avec eux, voici leur description.



MARINE (HUMAIN)

SANTÉ : définie en pourcentage

ARMURE : définie en pourcentage

MUNITIONS : montant et type pour les armes sélectionnées.

DETECTEUR DE MOUVEMENTS : détecte les mouvements jusqu'à 30 m.

En qualité de membre des U.S. COLONIAL MARINES, le joueur peut accéder à une grande variété d'armes mais doit s'en servir avec prudence vis à vis des menaces qu'il rencontre. Les Aliens sont non seulement terrifiants, sauvages et rapides, mais leur nombre seul peut facilement vaincre un Marine imprudent. L'écran de contrôle du Marine comprend l'affichage du détecteur de mouvements, de la santé, de l'armure et des munitions.

COMPÉTENCES

Le Marine marche, court, saute, est capable de porter un grand nombre d'armes et un équipement considérable. C'est le plus vulnérable des trois espèces mais probablement le mieux équipé. Faites attention de ne pas tomber d'une hauteur trop élevée : même le plus entraîné des Marines peut se casser une cheville... ou pire encore.

Le Marine peut se réapprovisionner à diverses sources : il peut s'agir de magasins ou de camarades tombés.

ARMES

Le joueur commence chaque mission avec le seul fusil à impulsions et doit repérer les autres armes au fur et à mesure des épisodes. Il n'y en aura pas forcément chaque fois. Certaines armes possèdent d'autres fonctions accessibles grâce à la touche TIR SECONDAIRE. Ci-dessous, les armes comprenant cette possibilité.

Fusil à impulsions

Le fusil à impulsions comprend un chargeur à 99 coups et contient des grenades dans un lance-grenades situé sous le canon du fusil (activé par la touche TIR SECONDAIRE). C'est l'arme de base du Marine. Les munitions et les grenades pour le fusil à impulsions sont récupérées séparément.

Cribleur

Il s'agit là d'une arme plus lourde que le fusil à impulsions avec l'avantage supplémentaire d'un système d'autoguidage en option. Cette arme atteint son maximum d'efficacité quand le système d'autoguidage est utilisé comme aide à la visée, plutôt qu'en remplacement de la visée. La mire indique l'endroit de la visée et le réticule vert/rouge indique la cible. Quand le réticule est vert, l'arme est en "mode libre" ou n'a pas encore trouvé de cible. Quand le réticule est rouge, l'arme passe en autoguidage. Le réticule vert suivra la cible et la mire doit la "rattraper" ; lorsque les deux se superposent, le verrouillage s'est effectué. L'option TIR SECONDAIRE permet de passer du mode "autoguidage" au mode "libre". Cette arme comprend un chargeur de 300 coups.

Lance-flammes

Cette arme est munie d'un réservoir contenant un liquide inflammable et projette ses flammes sur une distance courte ou moyenne. Utilisez cette arme pour "enflammer" un ennemi ou dirigez-la vers un groupe d'adversaires pour en venir à bout plus rapidement. Le liquide inflammable est consommé rapidement de cette façon, mais peut également être économisé en tirant par à-coups. Le joueur doit cependant faire attention à ne pas se brûler avec son propre lance-flammes.

Lance-grenades

Cette arme comprend un chargeur à six coups de trois types de grenades différents : standard, à fragmentation et de proximité. Les grenades standard explosent au contact après un temps prédéfini, ainsi que les grenades à fragmentation, mais celles-ci comportent en outre des balles meurtrières. Les grenades de proximité se cantonnent à une surface déterminée et détonnent lorsqu'une cible pénètre dans leur zone de déclenchement (ou après la période de sûreté intégrée). Attention ! Les grenades peuvent être aussi dangereuses pour le joueur que pour la cible désignée. La fonction TIR SECONDAIRE permet le choix des grenades.

SADAR

Il s'agit d'un lance-roquettes à un coup et d'un usage unique, conçu pour les cibles éloignées. Son usage en milieu fermé est fortement déconseillé.

Mitrailleuse

Une machine infernale à six canons de 800 coups, probablement l'arme la plus puissante de l'arsenal du Marine, mais attention au recul. Le joueur doit rester immobile pour avoir la moindre chance de faire mouche avec précision.

Lance-disques

C'est une arme à un coup qui peut s'avérer très destructrice si elle est placée entre les mains d'un bon Marine. Lorsque l'option TIR PRIMAIRE est activée, le lance-disques acquiert de la puissance, et lance un disque qui ricoche, repère les ennemis puis expulse une salve mortelle.

Pistolet/Double pistolet

Le pistolet contient un chargeur de 12 cartouches. Chaque fois que vous activez la fonction TIR PRIMAIRE, il tire un coup de feu. Si vous appuyez sur TIR SECONDAIRE, le pistolet tire en permanence jusqu'à ce que le chargeur soit vide, mais le tir est moins précis. Remarque : il est possible de ramasser un second pistolet et d'en avoir un dans chaque main.

EQUIPEMENT

Le joueur commence chaque épisode avec un niveau de santé et d'armure complet et l'équipement suivant, à l'exception du médikit, des améliorations d'armure (se trouvant habituellement près des munitions et/ou des armes), et du jetpack (disponible en permanence mais uniquement dans certains épisodes).

Détecteur de mouvements

Ce dispositif détecte les mouvements dans un rayon de 30 m et sur un arc de 180° en face du joueur. Dès qu'un mouvement est détecté, un bip caractéristique se fait entendre. Plus le bip est aigu, plus l'objet est proche. Cet engin est désactivé lorsque le joueur utilise comme système de vision, l'intensification d'image.

Intensification d'image

Ce dispositif amplifie la lumière ambiante pour permettre au joueur de voir même dans l'obscurité la plus complète. Le mieux est de l'utiliser dans des conditions d'éclairage très faibles, étant donné qu'il se charge facilement à partir de sources de lumières telles que l'éclairage électrique, les flashes de détonation, les explosions, les incendies, etc. Quand ce dispositif fonctionne, le détecteur de mouvements est désactivé.

Armure

Une protection contre les dégâts dus au sang corrosif des Aliens. Cette protection s'étend (jusqu'à un certain degré) aux impacts pénétrants et contondants. Par contre, elle ne protège ni des flammes, ni de la vapeur, ni des dangers électriques. Comme c'est le cas pour les armes et les munitions, l'armure peut se récupérer en divers endroits.

Médikit

Peut se trouver dans des endroits variés (comme l'armure) et remet immédiatement la santé du joueur à 100 %. On ne peut pas le garder pour un usage ultérieur.

Fusées éclairantes

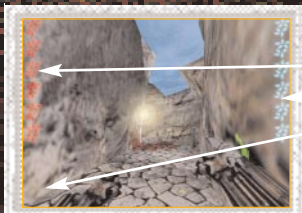
Le joueur possède une quantité infinie de fusées éclairantes et peut en utiliser jusqu'à quatre à la fois. Elles adhèrent à la plupart des surfaces et peuvent être utilisées à la place de l'intensification d'image.

Jetpack

Certains **ÉPISODES BONUS** nécessitent l'utilisation d'un jetpack. Ce dernier est disponible uniquement dans le cas où il représente le seul moyen de parcourir le terrain. Il peut également être utilisé pour ralentir des chutes d'une hauteur pouvant normalement blesser le Marine.

TACTIQUES

1. L'environnement est parfaitement tridimensionnel et l'ennemi peut venir de n'importe quelle direction, y compris le haut ou le bas.
2. Les ennemis se déplacent en permanence et il est impossible de dire avec exactitude d'où ils peuvent surgir.
3. Cela vaut la peine de garder un œil sur les compteurs de munitions : il peut être fatal de remplacer le chargeur au mauvais moment.
4. Les Aliens répandent un sang mortellement corrosif, il est donc conseillé de les tuer en faisant gicler le moins possible ce liquide fatal. Les coups dans la tête sont parfaits, pas les grenades.



PREDATOR

SANTÉ : en chiffres rouges

ENERGIE : en chiffres bleus

MUNITIONS FUSIL A HARPON : nombre de harpons disponibles

Le Predator fait partie d'une catégorie de chasseurs intergalactiques particulièrement sauvages. Leurs pulsions violentes les poussent à rechercher les proies les plus dangereuses et à risquer leur vie pour une chasse victorieuse.

Le Predator est vigoureux et rapide, bien que n'atteignant pas le niveau de puissance physique des Aliens. Il possède par contre un arsenal de chasse varié, allant de l'outil le plus barbare à la technologie la plus sophistiquée. Sa sauvagerie et sa force lui donnent un petit avantage sur le Marine, alors que son armement l'emporte légèrement sur l'Alien.

L'écran de contrôle du Predator affiche sa santé, son énergie et, si nécessaire, l'état de ses munitions.

COMPÉTENCES

Le Predator est beaucoup plus fort que le Marine et bien plus difficile à blesser. Il porte un casque de protection aux nombreuses fonctions, y compris des modes de vision améliorés lui permettant de poursuivre sa proie. Il possède en outre une technologie de dissimulation lui permettant de se rendre quasiment invisible à l'oeil nu.

Toutes les armes technologiques et l'équipement du Predator s'alimentent à une seule source. Il s'agit de son énergie mesurée en chiffres bleus du côté droit de l'écran de contrôle. L'économie soignée de cette énergie différencie le chasseur novice du chasseur expérimenté.

ARMES

Le joueur commence chaque épisode en possession de toutes les armes (à l'exception du pistolet et du disque qui ne seront disponibles qu'au cours d'épisodes ultérieurs). Le Predator possède un code d'honneur rigide concernant la chasse lui interdisant d'utiliser certaines armes en étant caché. Le pistolet, le fusil à harpon et le disque désactivent le "mode caché" dès qu'ils sont utilisés, laissant le Predator potentiellement exposé. Seuls le canon d'épaule et les lames sont jugés conformes au code d'honneur dans le cas d'une utilisation en étant invisible. Le pistolet et le canon d'épaule utilisent de l'énergie, ce qui n'est pas le cas des lames ni du fusil à harpon. Le disque ne consomme de l'énergie que s'il est appelé à revenir.

Comme précédemment, dans les cas où la fonction TIR SECONDAIRE s'applique, elle sera détaillée ci-dessous.

Lames

Il s'agit de l'arme élémentaire du Predator : une double lame dentée, un outil redoutable disposé sur le gant d'une main. Le TIR PRIMAIRE consiste en un certain nombre de coups et d'entailles différentes. En maintenant la touche TIR SECONDAIRE puis en la relâchant, le joueur augmentera la puissance de ses coups. De plus, le Predator peut revendiquer les trophées de ses victimes récentes en se postant dessus et en alignant leurs têtes dans sa ligne de mire, et utiliser ses coups TIR SECONDAIRE.

Pistolet

Cette arme à main est particulièrement utile contre les Aliens, occasionnant d'énormes dégâts électriques.

Fusil à harpon

Cette arme envoie de longs harpons acérés, pouvant blesser grièvement ou tuer. Elle cloue les victimes aux murs.

Canon d'épaule

Couplée avec le mode de vision adéquat, cette arme d'épaule peut être dévastatrice car sa tête chercheuse ne lâche plus l'ennemi mis en évidence dans chaque mode de vision. Le joueur peut également appuyer sur la touche TIR PRIMAIRE pour augmenter la puissance de tir (comme affiché sur la barre de l'ordinateur de poignet) et lâcher la touche pour tirer. En maintenant la touche TIR SECONDAIRE, il peut aussi augmenter la puissance emmagasinée sans tirer. Cette puissance supplémentaire sera utilisée la fois suivante, lorsque la touche TIR PRIMAIRE sera activée.

Disque

Cette arme utilise également les modes de vision. Comme avec le canon d'épaule et avec le mode de vision adéquat, ce disque futé cherche sa cible en la personne de l'ennemi le plus proche. S'il n'en trouve pas, il volera simplement dans la direction frontale. Il se projette en appuyant sur la touche TIR PRIMAIRE et va tenter de revenir vers son point de départ, mais il lui arrive de se planter dans les murs ou d'autres obstacles. On peut le récupérer en allant le chercher ou en le "rappelant". En appuyant sur RAPPEL DISQUE, ce dernier retournera instantanément dans la main du Predator, mais cette action consomme énormément d'énergie.

EQUIPEMENT

Unités d'énergie

Le système énergétique du Predator se recharge avec le temps, s'il n'est pas déchargé par des activités diverses (par exemple, si le Predator reste dissimulé, il ne gagne ni ne perd son énergie). On peut cependant, au gré des parties, mettre la main sur un certain nombre d'unités d'énergie cachées qui lui permettront de reconstituer totalement et instantanément sa charge d'énergie.

Cacher

Cet équipement qui détourne la lumière, permet au Predator de devenir, à volonté, presque invisible. Consommant de l'énergie, il est moins efficace quand le Predator se déplace. Il ne le cachera pas non plus aux yeux d'un Alien.

Modes de vision

Le casque du Predator lui donne une acuité visuelle supérieure en lui permettant de percevoir différents champs du spectre électromagnétique qui l'aideront à détecter sa proie. La touche PARCOURIR MODES VISION permet d'alterner les modes de vision qui ne consomment pas d'énergie.

Zoom

Une autre fonction du casque permet au Predator de faire un gros plan sur les victimes éloignées afin de leur tirer dessus. Bien qu'il ne s'agisse pas de la technique favorite du Predator, elle trouve sa place dans sa tactique. Utilisez les touches **ZOOM AVANT** et **ZOOM ARRIERE**.

Médicomp

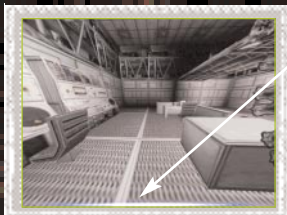
Ce dispositif permet au Predator de se guérir. En l'activant au moyen du **TIR PRIMAIRE**, il utilise une quantité importante d'énergie pour s'injecter un puissant composant de guérison. Le **TIR SECONDAIRE** agit comme un système anti-feu et se montre particulièrement utile lorsqu'il y a des Marines armés de lance-flammes dans les parages !

Grappin

Certains **ÉPISODES BONUS** nécessitent l'utilisation du grappin à ligne rétractable. Ce dispositif n'est disponible que dans les séquences où le Predator n'a pas d'autre moyen de se déplacer dans le niveau.

TACTIQUES

1. Combattre les Aliens avec le pistolet, équivaut à s'exposer à des projections massives d'acide ; mieux vaut les anéantir avec l'onde de choc. Par contre, en combattant les Marines, les coups directs sont les meilleurs.
2. En utilisant la fonction "cacher" conjointement avec les possibilités de gros plan, le joueur peut repérer les ennemis de loin.
3. Il est très important de connaître les limites de la fonction "cacher". Les déplacements atténuent les effets de dissimulation : par exemple les portes manipulées par le Predator invisible trahiront sa position. Une lumière éclatante permet de mieux repérer les imperfections de la cache.
4. Dans certains cas, il peut être valable de se trouver dans le mauvais mode de vision ! En chassant les humains, l'Alien se glisse facilement sur le joueur sans être détecté. Etant donné que le joueur recherche les humains, il peut utiliser un mode de vision qui l'alertera en cas de présence d'un Alien afin de se protéger.
5. Le médicomp consomme une grande quantité d'énergie ; il serait sage de l'utiliser avant de ramasser une nouvelle unité d'énergie.
6. Pour bénéficier de l'effet d'auto recharge, les armes et équipements utilisant une grande quantité d'énergie devraient servir le moins possible.



ALIEN

SANTÉ : normale, la barre est entièrement bleue, surpuissante, elle scintille en blanc.

L'écran de contrôle de l'Alien est de loin le plus rudimentaire des trois espèces, donnant ainsi un reflet parfait de la nature primaire de la créature. Elle ne possède aucune arme ni artifice... elle est une arme.

La brillance bleue au bas de l'écran représente la santé de l'Alien. Lorsqu'elle est à 100 %, elle s'étend le long de l'écran. Si l'Alien subit des dommages, la barre commence à rétrécir et à disparaître. Il arrive

que l'Alien dépasse son niveau d'énergie normal pendant de courtes périodes et se trouve dans un état frénétique de fringale. Au cours de ces moments, la barre scintillera en blanc.

COMPETENCES

L'Alien est beaucoup plus rapide que le Predator ou le Marine et est capable de sauter bien plus loin. En outre, il a la capacité de se déplacer aisément sur toutes les surfaces : le sol, les murs, les plafonds, c'est du pareil au même pour lui. Pour s'accrocher à toutes les surfaces, il suffit au joueur de maintenir la touche S'ACCROUPIR . L'Alien peut tomber de n'importe quelle hauteur sans subir la moindre égratignure.

Bondir

Bien qu'étant déjà un champion du saut, l'Alien est capable de bondir encore plus haut en s'accroupissant avant un bond. Cette action peut être exécutée en appuyant sur la touche S'ACCROUPIR avant de sauter, et est particulièrement pratique pour se projeter vers le haut, de trois ou quatre étages à la fois.

Déplacer/Chasser

Les perceptions de l'Alien diffèrent de celles de l'Humain ou du Predator. Par conséquent, le joueur perçoit le monde à travers un objectif à 180°. Par ailleurs, l'Alien, la plupart du temps, voit le monde en mode "chasser", ce qui signifie que toute proie potentielle émet des phéromones qu'il perçoit sous forme d'un halo coloré. Le coloris du halo dépend de l'espèce : bleu pour les humains, vert pour les Predators et rouge pour les autres Aliens. Les ennemis ne peuvent donc à aucun moment se dissimuler dans l'ombre de l'Alien.

Dans des conditions lumineuses extrêmement faibles (ou sans lumière), le joueur peut basculer en mode déplacement en appuyant sur la touche Déplacer/Chasser, permettant ainsi à l'Alien d'y voir clair dans l'obscurité la plus totale, mais dans un rayon limité. L'effet secondaire de ce mode annule les halos de phéromones de la proie ce qui, couplé avec le rayon limité de la perception, signifie que le joueur doit prendre ses précautions pour ne pas se cogner droit dans un ennemi sans l'avoir vu !

Aussi impressionnantes que puissent être ces nombreuses possibilités, l'Alien ne sait pas attaquer de loin et doit être en contact rapproché pour faire des victimes. Malgré sa vitesse, sa carapace dure est sensible aux armes puissantes du Marine et du Predator.

ARMES

L'Alien ne possède pas de choix d'armes comme ses adversaires, ses attaques queue et griffe sont disponibles à tout moment, et l'attaque mâchoire ne se produit que dans des circonstances particulières, mais dans ce cas il est inutile de sélectionner une "arme différente".

Attaque griffe

Les griffes acérées comme des rasoirs de l'Alien frappent lorsque vous appuyez sur la touche TIR PRIMAIRE. Cette attaque est bien plus rapide et pratiquement aussi puissante que celle des lames du Predator et peut tuer sans problème un humain sans protection, d'une seule pichenette. En outre, l'Alien récupère de la santé en mettant sa victime en lambeaux lorsqu'elle est morte.

Attaque queue

La queue de l'Alien, avec son extrémité durement barbelée, donne des coups encore plus puissants que les griffes. Elle peut être utilisée de deux manières : en appuyant simplement sur TIR SECONDAIRE, elle fouette l'ennemi le plus proche, alors qu'en maintenant la touche TIR SECONDAIRE, la queue s'enroule et acquiert ainsi une puissance supplémentaire et se tient prête à frapper lorsque la touche est lâchée.

Attaque mâchoire

Davantage qu'une simple attaque pour l'Alien, il s'agit avant tout d'une façon de régénérer sa santé. Si l'Alien est suffisamment proche et dans la position adéquate (la victime étant exactement au centre de l'écran), la mâchoire supérieure et inférieure apparaissent en haut et en bas de l'écran, indiquant qu'une attaque mâchoire va se produire. Appuyez sur la touche TIR PRIMAIRE pour activer cette attaque. La santé de l'Alien en sera complètement rétablie et peut même se trouver augmentée au-delà de son maximum pour un petit moment.

L'attaque mâchoire vise toujours à tuer. Dans leur pleine puissance, les Predators sont trop forts et trop bien protégés pour être tués par une attaque mâchoire, et l'Alien le ressent parfaitement bien. Le joueur peut observer que les mâchoires apparaissent uniquement quand le Predator a été suffisamment affaibli pour qu'une attaque mâchoire soit mortelle.

Il est également possible d'attaquer les cadavres de cette façon, et le joueur en retirera le bénéfice de la santé, mais pas autant qu'avec une victime vivante.

L'Alien ne mènera pas une attaque mâchoire contre les Androïdes qu'il ne considère pas comme une menace.

TACTIQUES

1. Depuis l'arrière, l'attaque de l'Alien est d'une puissance double qu'elle ne le serait de front.
2. La vitesse de l'Alien à son maximum est bien plus importante qu'une quelconque arme à tête chercheuse du jeu.
3. Apprendre à bondir constitue une étape cruciale, afin de permettre au joueur de s'échapper rapidement.
4. Restez dans les zones obscures et les coins, entraînez-vous à vous approcher furtivement des ennemis qui ne se doutent de rien. Dès que c'est possible, attaquez par le dessus !
5. Il faut garder à l'esprit que ce personnage est capable de s'accrocher à toutes les surfaces et de se diriger librement dans les trois dimensions. Un Alien courant sur le sol, droit sur un Marine puissamment armé ou sur un Predator a peu de chances de survie.
6. Avec tous ces sauts, ces escalades et autres acrobaties, il est de la plus grande importance de garder le sens de l'orientation, étant donné que les ennemis Humains et Predators se trouvent tous sur le sol.

EPISODES STANDARD

Après avoir choisi l'espèce qu'il désire incarner, le joueur a la possibilité de choisir dans l'écran de sélection d'épisode la séquence qu'il lui plaît de jouer et, s'il s'y est déjà essayé, de consulter les meilleurs niveaux de difficulté qui ont été complétés. Il y a six épisodes uniques (ou niveaux) disponibles pour le Marine et le Predator, et cinq pour l'Alien. Le joueur pourra consulter ceux qui ont déjà été terminés ET le niveau suivant non terminé.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Après avoir choisi un niveau de jeu, le joueur peut ensuite en sélectionner le niveau de difficulté. Il y en a trois : Entraînement, Réaliste et Version longue. Ce choix est possible à chaque niveau de jeu.

Le tableau suivant montre les différences des niveaux de difficulté pour chacune des trois espèces :

Marine	Entraînement	Le sang corrosif ne blesse pas, médikits et munitions se trouvent en abondance, 8 sauvegardes sont autorisées.
	Réaliste	Le sang corrosif blesse, médikits et munitions se trouvent en quantités normales, 4 sauvegardes sont autorisées.
	Version longue	Le sang corrosif blesse, médikits et munitions sont rares. Les ennemis sont plus agressifs, 2 sauvegardes sont autorisées.
Predator	Entraînement	Le sang corrosif ne blesse pas, les ennemis sont moins coriaces, 8 sauvegardes sont autorisées.
	Réaliste	Le sang corrosif blesse, les ennemis sont normaux, les objets ramassés sont en quantité normale, 4 sauvegardes sont autorisées.
	Version longue	Le sang corrosif blesse, les ennemis sont plus agressifs, les objets ramassés sont rares, la recharge est lente, 2 sauvegardes sont autorisées.
Alien	Entraînement	Davantage d'énergie dans les attaques griffe, ennemis munis d'armes légères, 8 sauvegardes sont autorisées.
	Réaliste	Moins d'énergie dans les attaques griffe, ennemis munis d'armes normales, 4 sauvegardes sont autorisées.
	Version longue	Pas d'énergie dans les attaques griffe, ennemis munis d'armes lourdes, 2 sauvegardes sont autorisées.

Tous les épisodes terminés à différents **NIVEAUX DE DIFFICULTE** donnent accès à cinq autres épisodes bonus pour chaque espèce.

EPISODES BONUS

Chaque espèce peut accéder à **CINQ EPISODES BONUS** pour joueur solo. Ils sont activés en complétant les **EPISODES STANDARD** à différents **NIVEAUX DE DIFFICULTE**.

En complétant tous les épisodes d'une espèce au niveau Entraînement, l'accès à **DEUX** épisodes bonus sera ouvert. Au niveau Réaliste, quatre épisodes seront révélés (les **DEUX** ouverts après les épisodes en mode Entraînement **PLUS DEUX AUTRES**). **UN** dernier épisode sera accessible en terminant tous les **EPISODES STANDARD** au niveau de difficulté Version longue. Les **EPISODES BONUS** n'ont qu'un seul niveau de difficulté : Quand les **EPISODES BONUS** sont révélés,

	Entraînement	Réaliste	Version longue
Bonus 1	✓	✓	✓
Bonus 2	✓	✓	✓
Bonus 3		✓	✓
Bonus 4		✓	✓
Bonus 5			✓

pour une espèce, c'est seulement après la Version longue qu'il peut accéder, en une fois, aux **ÉPISODES BONUS** de cette espèce.

EN COURS DE PARTIE

MENU PAUSE

Au cours d'une partie en **SOLD**, le fait d'appuyer sur la touche **ECHAP** occasionnera une pause et un écran fera son apparition, affichant les options suivantes : **REPRENDRE PARTIE**, **REPRENDRE PARTIE**, **CONFIGURATION SOURIS**, **SAUVÉGERDER PARTIE**, **CHARGER PARTIE**, **RECOMMENCER MISSION**, **CONFIGURATION JOYSTICK**, **CONFIGURATION TOUCHES MARINE/PREDATOR/ALIEN**, **OPTIONS AUDIO/VIDEO** et **ABANDONNER PARTIE**.

Pour en savoir plus, veuillez consulter les rubriques **COMMANDES** et **OPTIONS AUDIO/VIDEO** ci-dessous, (accessibles à partir du **MENU PRINCIPAL**).

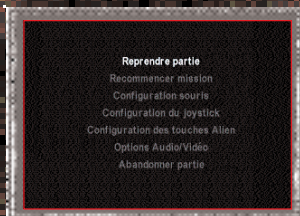
ÉCRANS VIDEO, MESSAGES & INSTRUCTIONS

Tout au long des parties, le joueur trouvera des écrans vidéo utilisés par les Marines et les autres humains pour leurs communications. En tant que Marine, le joueur peut recevoir des communications directes par ce moyen, et en tant que Predator ou Alien, il peut obtenir indirectement des renseignements utiles. Des messages directs peuvent également être transmis au joueur incarnant n'importe quelle espèce, sous forme de texte apparaissant en haut de l'écran.

Les messages affichés sur les écrans vidéo apparaîtront également en texte. En appuyant sur **F3**, le texte du dernier message apparaîtra ; une pression continue permet de parcourir les messages précédents.

ils sont tous visibles dans l'écran de sélection d'épisodes mais on ne peut y jouer que lorsque les exigences du **NIVEAU DE DIFFICULTÉ** ont été atteintes.

Comme indiqué dans le tableau, quand le joueur termine tous les **ÉPISODES STANDARD**



ENNEMIS & MENACES

Le tableau ci-dessous montre quels sont les ennemis que les différentes espèces doivent affronter.

	Humain	Androïde	Xénoborg	Predator	Predalien	Facehugger	Alien	Prétorien	Reine Alien
Marine			C/	C/	C/	C/	C/	C/	C/
Predator	C/	C/	C/		C/	C/	C/	C/	C/
Alien	C/	C/	C/	C/					

HUMAIN

Les humains représentent des degrés de menace variés, selon qu'ils sont civils ou Marines. Les Marines sont évidemment puissamment armés et entraînés, alors que les civils sont habituellement peu entraînés et munis d'armes de petit calibre (parfois non armés), et paniquent facilement.

ANDROÏDE

Les Androïdes semblent être des civils humains, mais sont beaucoup plus résistants et habiles au maniement des armes. Les Androïdes ne montrent jamais la moindre crainte.

XÉNOBORG

Résultant d'une expérience humaine tentant de contrôler les Aliens capturés, le xénoborg comporte des greffes d'armes et de composants cybernétiques. L'expérience est généralement considérée comme étant un échec, l'essence même des Aliens étant totalement éliminée, mais ces robots restent encore mortellement dangereux et très difficiles à exterminer.

PREDATOR

Une espèce extra-terrestre, un chasseur redoutable. La galaxie est son terrain de chasse depuis des siècles, et il la parcourt à la recherche de tous les foyers de combat. Nul ne sait si les raisons qui le poussent sont celles d'un sport sanguinaire ou de l'accomplissement d'un rituel. Sa combinaison de technologie et de sauvagerie inspire presque autant de terreur que les Aliens.

FACEHUGGER

Sortant des oeufs des Aliens, le facehugger implante, dans le corps d'une victime, un petit Alien (connu sous le nom de chestburster, en raison de sa façon d'éclorer qui est fatale à l'hôte). On ignore si le chestburster est le même animal ou

si le facehugger en est simplement le porteur. Le facehugger possède le même sang corrosif que l'Alien adulte et émet des substances acides capables de traverser les matériaux les plus durs pour implanter un Alien dans un hôte.

ALIEN

Considérée comme l'une des espèces les plus terrifiantes jamais rencontrées par l'homme, elle est simplement appelée "Alien" et semble représenter l'antithèse de l'humanité : sa vie entière est consacrée à détruire la nôtre. Une rencontre avec un Alien semble pouvoir se résumer en une alternative simple : mourir vite en souffrant horriblement ou mourir lentement en souffrant horriblement, rien d'autre. Son comportement et ses capacités rappellent ceux de l'insecte, mais sur une échelle bien plus menaçante. On ignore s'il possède une quelconque intelligence ou s'il n'est qu'un animal meurtrier. En lui supposant une intelligence, elle ne peut que lui ressembler : extra-terrestre.

PRETORIEN

Il s'agit d'une forme spécialisée particulière d'Alien qui semble posséder des points communs avec la Reine Alien. On pense qu'il s'agit peut-être d'un spécimen de jeune Reine que l'on trouve habituellement dans l'entourage de la Reine, montant la garde auprès d'elle et de salle de ponte, d'une force et d'une taille supérieures à la moyenne.

REINE ALIEN

La Reine est en réalité une machine conçue pour reproduire son espèce. Elle est bien plus imposante et possède des caractéristiques physiques différentes de ses sujets. Elle se tient généralement dans la salle de ponte, y déposant de nouveaux oeufs qui seront pris en charge par ses sujets. Elle se libère de sa poche à oeufs en cas de danger (peut-être pour installer un nouveau nid). Comme toutes les mères, si on blesse ses petits, elle se met dans une rage indescriptible et dévastatrice.

SAUVEGARDER ET CHARGER

Le joueur a la possibilité de sauvegarder une partie en cours en sélectionnant l'option SAUVEGARDER PARTIE dans le menu PAUSE. Une partie précédemment sauvegardée peut, en outre, être chargée soit à partir du MENU PRINCIPAL, soit à partir du menu PAUSE.

8 emplacement réservés à la sauvegarde sont associés à chaque PROFIL UTILISATEUR, permettant à 8 parties différentes d'être sauvegardées sous ce PROFIL UTILISATEUR. Le nombre de sauvegardes permises au cours d'un épisode est limité en fonction du niveau de difficulté de l'épisode (voir la rubrique NIVEAUX DE DIFFICULTE pour plus de détails). Lorsque le joueur sauvegarde une partie, un indicateur lui indiquera combien de fois il aura encore la possibilité de sauvegarder pendant l'épisode en cours.



Parties Multijoueur et Escarmouche

Le joueur peut créer, à partir du menu principal, une partie en mode **MULTIJOUEUR** pour que d'autres personnes le rejoignent via réseau local, modem, connexion série ou Internet, ou pour que lui-même puisse rejoindre une partie.

Ils peuvent également démarrer une partie **ESCARMOUCHE** qui leur permet de jouer, en tant que Marine ou Predator, à des versions pour un joueur solo des niveaux qui peuvent être faits en mode «Coopération» contre une horde d'Aliens contrôlés par l'ordinateur.

Après avoir sélectionné le mode **MULTIJOUEUR** à partir du menu principal, le joueur accède à un écran lui permettant de sélectionner un moyen de connexion aux autres joueurs : **TCP/IP, IPX, SERIE, MODEM**.

Remarque : le texte d'aide situé au bas de l'écran fournit au joueur la description de ces options, ainsi que les indications sur la manière de les utiliser.

Le joueur doit entrer un nom et choisir soit de créer sa partie, soit de rejoindre une partie en cours.

Pour rejoindre une partie existante, veuillez suivre les indications du texte d'aide situé au bas de l'écran : il vous guidera à travers toutes les étapes du processus.



HEBERGER UNE PARTIE EN MODE MULTIJOUEUR

Si le joueur choisit de démarrer sa propre partie, il accède à un écran de configuration lui permettant de spécifier exactement comment la partie fonctionnera.

Une longue liste d'options apparaît et le texte d'aide situé au bas de l'écran explique au joueur ce qu'il est en train de faire. Le joueur a également la possibilité de charger et de sauvegarder dans cet écran les paramètres de son choix.

Les paramètres sauvegardés peuvent ensuite être transmis à d'autres joueurs.

TYPES DE PARTIE

Le joueur dispose de beaucoup de liberté pour créer des parties en mode multijoueur. Il y a 5 types de parties en mode multijoueur.

Combat entre joueurs

Partie traditionnelle du «chacun pour soi». Les joueurs choisissent quelle espèce ils souhaitent incarner et essaient de tuer le plus grand nombre d'ennemis. Le gagnant est le joueur qui atteint le premier la limite du score, ou celui qui a le score le plus élevé à la fin du temps imparti.

Combat entre espèces

C'est un combat entre équipes dans lequel les espèces que choisissent les joueurs imposent leur équipe. L'objectif est de conquérir d'autres espèces.

Coopération

Cette partie est jouée avec d'autres joueurs contre des Aliens contrôlés par ordinateur. Les joueurs peuvent choisir d'incarner des Marines ou des Predators et doivent se défendre contre des hordes d'Aliens contrôlés par l'ordinateur. Le gagnant est le joueur qui atteint le premier la limite du score, ou celui qui a le score le plus élevé à la fin du temps de la partie. Remarque : ce type de jeu peut se jouer en mode solo comme dans les parties ESCARMOUCHE.

Chasse au Predator

C'est une partie de chasse. Les joueurs rejoignent la partie et l'hôte pour être le Predator. Seul le Predator peut marquer des points. Si le Predator tue un chasseur, le chasseur se réincarne en chasseur et le Predator marque des points. Si le Predator est tué, le joueur qui l'a tué se transforme en Predator et peut ensuite accumuler des points. Si un chasseur en tue un autre, ils se réincarnent en chasseurs.

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint le premier la limite du score, ou celui qui a le score le plus élevé à la fin de la partie.

Chasse à l'Alien

Cette partie est identique à la partie Chasse au Predator sauf que la proie est un Alien au lieu d'être un Predator.

S'il n'en reste qu'un

L'hôte est un Alien, alors que tous les autres joueurs sont des Marines. Lorsqu'un Marine est tué par un Alien, il devient un Alien, et les derniers Marines restants reçoivent des points de bonus pour tuer autant d'Aliens que possible. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu une chance de démarrer en tant qu'Alien. Le vainqueur final sera ensuite indiqué.

NIVEAUX ET MODES

Les différents modes multijoueurs peuvent être joués sur seize niveaux. Le tableau ci-dessous indique quel mode peut être joué sur quel niveau :

Nom du niveau	CJ	CJ-E	CO	CP	CA	SNRU
Egouts	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Massacre	✓	✓		✓	✓	✓
Statue	✓	✓		✓	✓	✓
Jockey	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Nid	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Piégé			✓			
En rade			✓			
Fonderie de plomb	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hadleyhope	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fabrique de viande	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Nostromo	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Passage souterrain	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ascenseur	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Labo 14	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Enceinte	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Bureau	✓	✓		✓	✓	✓

CJ Combat entre joueurs

CJ-E Combat entre espèces

CO Coopération

CP Chasse au Predator

CA Chasse à l'Alien

SNRU S'il n'en reste qu'un



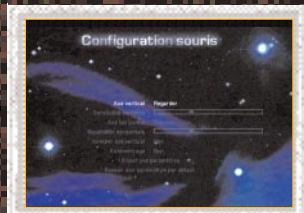
Commandes

A partir du Menu principal, le joueur peut changer la **CONFIGURATION SOURIS**, la **CONFIGURATION JOYSTICK** et a le choix entre trois configurations de touches pour : **ALIEN**, **MARINE** et **PREDATOR**.

Chaque espèce a des réglages de touches différents qui peuvent être mis en place indépendamment les uns des autres.

CONFIGURATION DE LA SOURIS

Le joueur peut régler la sensibilité horizontale et verticale de la souris, les fonctions des axes vertical et horizontal, l'auto-centrage et l'inversion de l'axe vertical.



CONFIGURATION DU JOYSTICK

Si le joueur préfère utiliser un joystick, il peut activer et configurer ses fonctions ici. Il peut assigner les différentes fonctions aux boutons du joystick dans le menu **Commandes de la configuration de touches** pour **Marine**, **Predator** et **Alien**.

CONFIGURER LES TOUCHES MARINE, PREDATOR & ALIEN

Il y a trois configurations de touches, une pour chaque espèce.

La liste est présentée sur trois colonnes permettant au joueur d'assigner deux touches (ou une touche et un bouton joystick) à chacune des actions de la première colonne

Il est également possible de reconfigurer les touches pour le caractère spécifique incarné, en cours de partie grâce au **MENU PAUSE** (accessible en appuyant sur la touche ECHAP).

NOTE : il est indispensable de sélectionner l'option "Utiliser ces paramètres" pour que les changements d'assignation des touches deviennent effectifs.

TOUCHES PAR DEFAUT : MARINE

ACTION :	PREMIERE :	SECONDE:
Avant	FLECHE HAUT	
Arrière	FLECHE BAS	
Gauche	PAVE NUM 4	
Droite	PAVE NUM 6	
Déplacement	ALT DROIT	
Pas de côté gauche	FLECHE GAUCHE	
Pas de côté droite	FLECHE DROITE	
Regarder haut	A	PAVE NUM 8
Regarder bas	W	PAVE NUM 2
Centrer vue	G	PAVE NUM 5
Marcher	MAJ GAUCHE	
S'accroupir	CTRL DROIT	
Sauter	MAJ DROIT	SOURIS 3
Action (utiliser)	ESPACE	ENTREE
Tir primaire	SOURIS 1	PAVE NUM 0
Tir secondaire	SOURIS 2	PAVE NUM SUPPR
Arme suivante	\$	SOURIS HAUT
Arme précédente	-	SOURIS BAS
Intensification d'image	!	
Fusée éclairante	:	
Jetpack	ù	
Provoc	m	F
Histoire des messages	F1	
Communication	F11	
Communication espèces	F12	
Afficher Scores	TAB	
Changer d'arme automatique	OUI	

TOUCHES PAR DEFAULT : ALIEN

ACTION :	PREMIERE :	SECONDE:
Avant	FLECHE HAUT	
Arrière	FLECHE BAS	
Gauche	PAVE NUM 4	
Droite	PAVE NUM 6	
Déplacement	ALT DROIT	
Pas de côté gauche	FLECHE GCHE	
Pas de côté droite	FLECHE DRTE	
Regarder haut	A	PAVE NUM 8
Regarder bas	W	PAVE NUM 2
Centrer vue	Q	PAVE NUM 5
Marcher	MAJ GAUCHE	
S'accroupir	CTRL DROIT	
Sauter	MAJ DROIT	SOURIS 3
Action (utiliser)	ESPACE	ENTREE
Griffe	SOURIS 1	PAVE NUM 0
Queue	SOURIS 2	PAVE NUM SUPPR
Déplacer/Chasser	!	
Défier	:	F
Histoire des messages	F1	
Communication	F11	
Communication espèces	F12	
Afficher Scores	TAB	

TOUCHES PAR DEFAUT : PREDATOR

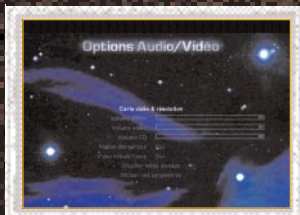
ACTION :	PREMIERE :	SECONDE
Avant	FLECHE HAUT	
Arrière	FLECHE BAS	
Tourner à gauche	Touche 4 du pavé numérique	
Tourner à droite	Touche 6 du pavé numérique	
Déplacement	ALT DROIT	
Pas de côté gauche	FLECHE GAUCHE	
Pas de côté à droite	FLECHE DROITE	
Regarder haut	A	Touche 8 du pavé numérique
Regarder bas	W	Touche 2 du pavé numérique
Centrer vue	Q	Touche 5 du clavier numérique
Marcher	MAJ GAUCHE	
S'accroupir	CTRL DROIT	
Sauter	MAJ DROIT	SOURIS 3
Action (utiliser)	ESPACE	ENTREE
Tir primaire	SOURIS 1	Touche 0 du pavé numérique
Tir secondaire	SOURIS 2	Touche Suppr du pavé numérique
Arme suivante	\$	
Arme précédente	^	
Retour arme	RETOUR	
Cacher	:	
Modes de vision	!	
Zoom avant	HAUT PAGE	SOURIS HAUT
Zoom arrière	BAS PAGE	SOURIS BAS
Grappin	ù	
Rappeler le disque	;	
Défier	m	F
Histoire des messages	F1	
Communication	F11	
Communication espèces	F12	
Afficher Scores	TAB	



Options Audio/Video

Ce menu est accessible à la fois à partir du MENU

PRINCIPAL et, si le joueur fait une pause, en cours de partie. Les menus varient légèrement mais permettront de modifier les paramètres concernant l'utilisation de la carte graphique accélératrice compatible DirectX (s'il y en a plusieurs), la résolution de l'écran, la luminosité, le volume général et autres. Tous ces réglages se font avec les touches FLECHE.





L'équipe d'Aliens versus Predator Gold Edition

FOX INTERACTIVE

PRODUCTEUR

David Stalker

PRODUCTEUR ASSOCIE PRINCIPAL

Chris Miller

PRODUCTEUR ASSOCIE

Aaron Blean

COMPOSITEUR

Rich Ragsdale

EFFETS SONORES

Jered C. Miller

ASSURANCE QUALITE FOX

Directeur assurance qualité:

David Ortiz

Responsable assurance qualité:

Igor Krinitsky

CO-RESPONSABLE ASSURANCE

QUALITE Chris Wilson

TESTEURS

Arabian Nazel

Aron Ahles

Ken Anderson

Eric Asevo

Sweet Billy

Ben Borth

Pete Cesario

Francis Choi

Kristian Davila

Matt Dell

Ryan Dowling

Michael Dunn

Tim Hall

Tim Harrison

Judd Hollander

Kevin Huynh

Cris Lee

Jeremy Luyties

Red Magpantay

Kerry Marshall

Young Park

Kyle Peschel

Harish Rao

Don Sexton

Gabe Slater

Jeff Tatman

Luke Thai

Tim Tran

Kaycee Vardaman

Ellen Williams

Daan Wisheart

Sung Yoo

Brian Zenns

NOUS REMERCIONS PLUS PARTICULIEREMENT...

...les personnes

méconnues de la Fox
Alan Adler, Mike Arkin, Michele Birkner, Priscilla Bourbonnais, Mark Dawson, James Deverill, Simon Etchells, Ellen Gamael, Andrea Griffiths, Marcus Claudine Joris, Megan O'Brien, Paul Provenzano, Lauren Rifkin, Jamie Samson, Dave Shaw, Brian Thomas, Melissa Totten, Jack Van Leer, Karly Young.

...les réalisateurs des films

James Cameron, David Fincher, H.R. Giger, Elliott Goldenthal, Jerry Goldsmith, James Horner, John McTiernan, Ridley Scott, Don Sharp, Stan Winston, et de nombreuses autres personnes talentueuses.

...les fournisseurs d'équipement

DUY

Earthworks - mic - Eric Blackmer

Ligne 6 - Tim Godwin

Steinberg Cubase VST

Chris Walsh



...les gens qui nous ont aidés

Brad Craig, Andrea D'Orta, Bill Havlicek, Mike Herauf, Skip McIvanie, Rachel Mills, Matt Ployhar, Seth Roth, Brett Schenpf, George Thorne.

...les familles

Tous les époux, épouses, partenaires, amis, enfants, chiens, chats et hamsters qui ont tout supporté !

REBELLION DEVELOPMENTS, LTD

DIRECTEUR DE LA CREATION

Jason Kingsley

DIRECTEUR TECHNIQUE

Chris Kingsley

PRODUCTEUR PRINCIPAL

Mark Eyles

DIRECTEUR DE PRODUCTION

Graeme Williams

DIRECTION TECHNOLOGIE

Kevin Lea

PRODUCTEUR & INFOGRAPHISTE PRINCIPAL

Tim Jones
OUTILS-CODES RESEAU

Richard Rice
CONCEPTION DES GRAPHISMES

Julian Breddy, Ed Cookson, Dominic Jeffery, Tim Jones,
Ken Turner

SON
Ed Cookson

SON SUPPLEMENTAIRE
REMERCIEMENTS A

Al Halsby, Chris Fox, Jessica Sharp, Nadia Cocklin,
Harry Harris, April Chung, Anna Floyer, Siobhan
Boughton, Helen Szirtes, Christian Russell, Phill Moss,
Matt Black, The Special K Massive.

REMERCIEMENTS PARTICULIERS A

Nos amis, familles, petites amies, colocataires,
animaux de compagnie et tant d'autres...

GOLD EDITION FMVS
DISTRIBUTION

Ed Cookson, Aaron Guy, Mike Healey, Ben Jones,
Tim Jones, Chris Kingsley, Ed Nibblatt, Ken Turner

RESPONSABLE CREATION ET ECLAIRAGES

Jason Kingsley
DIRECTION

Ed Cookson, Tim Jones, Ken Turner

EDITION ET EFFETS SONORES

Ed Cookson, Ken Turner

EFFETS SPECIAUX

Ken, Ben, Ed C and Tim

REMERCIEMENTS A

Tous les membres de Rebellion qui ont sacrifié leurs
week-ends

MONDO MEDIA
DIRECTEUR ARTISTIQUE

Marco Bertoldo
PRODUCTEUR

Liz Stuart
PRODUCTEUR SENIOR

Vivian Barad
INFOGRAPHISTES 3D

Brittnell Anderson

Robert Jeffery

Kelley Lamsens

Jeanne Littooy

Manuel Marquez

Art Matsuura

SCENARIO

Rhode Montijo

Utilise la technologie Smacker Video.

Copyright © 1994-2000 de RAD Game Tools, Inc.

Utilise Bink Video.

Copyright © 1997-2000 par RAD Game Tools, Inc.