LES COCHONS DE GUERRE
HOGS OF WAR™



TEXTES PAR
LES AUTEURS DE :

LES GUIGNOLS DE L'INFO

AVEC LA PARTICIPATION
D'YVES LECOQ

CANAL+ MULTIMEDIA

PC CD ROM

Français

INFOGRAMES

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 d'éléments fréquents 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 médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaire ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Tenez-vous le plus loin possible de l'écran et utilisez de préférence un moniteur de petite taille. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée et ventilée. Nous vous conseillons également de faire une pause de 10 minutes toutes les heures.



L'HISTOIRE	2
L'INSTALLATION	3
LES COMMANDES DU JEU	4
LE JEU	5
LE MENU PRINCIPAL	6
L'ENTRAINEMENT	10
LES GRADES ET LES ARMES	10
CONSEILS	11
LES BONUS	12
LES VEHICULES ET L'ARTILLERIE	13
LES CREDITS	14
ASSISTANCE TECHNIQUE	15



L'HISTOIRE

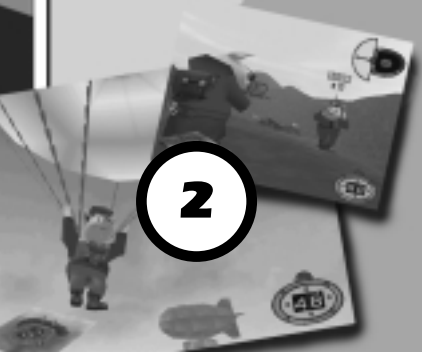
Celui qui contrôle les truffes contrôle l'univers. C'est aussi simple que ça.

Les scientifiques porcins ont découvert une mine de truffes inexploitée dans l'archipel désert de Poritanie, au beau milieu de l'Océan Porcifique Sud. Toutes les Nations porcines rêvent de se l'approprier. Vous n'auriez plus à renifler partout à la recherche d'une poignée de truffes puisque les 25 régions de Poritanie en regorgent. Le seul moyen de s'assurer que personne ne mette ses sabots crottés sur ces délicieuses truffes est de déclarer la GUERRE.

Entre la très britannique Porc Force, les GI Porcs de l'autre côté de l'océan, les Banzaï Porcs et les Porcs Korps, c'est une guerre mondiale inédite : vous vous battrez jusqu'à la dernière truffe.

Mais ne sombrons pas dans le lyrisme, mes braves cochons. Il y aura des massacres, ce sera une vraie boucherie. Votre mission sera d'apporter la victoire au pays de votre choix, de sauver votre couenne et de ne faire qu'une bouchée de vos ennemis. Avec la victoire viennent les lauriers de la gloire et vos braves verrats seront aussi heureux que des cochons dans la ... Bref, pas la peine de vous faire un dessin…

Avec de la chance, on sera tous rentrés à temps pour Noël. Alors, qu'est-ce que vous attendez ? En avant, marche !



L'INSTALLATION

Pour installer Les Cochons de Guerre

Insérez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique est activée, il vous suffit de cliquer sur "Installer Cochons de Guerre" et de suivre les instructions qui apparaissent à l'écran. Si ce n'est pas le cas, double-cliquez sur l'icone "Poste de Travail" sur votre Bureau, puis sur l'icone du lecteur de CD-ROM. Suivez ensuite les instructions pour l'installation. Si l'installation des Cochons de Guerre ne démarre pas immédiatement, double-cliquez sur autorun.exe.

Configuration minimum

- Windows® 95/98 (non compatible avec Windows® 2000)
- Pentium™ II 266
- 64 Mo de RAM
- Lecteur CD-Rom 4X
- 500 Mo d'espace libre sur le disque dur
- Carte vidéo compatible Direct3D™ avec minimum 8 Mo de RAM (Voodoo 2 nécessite 12 Mo)
- Mode Multi-joueurs jusqu'à 4 en LAN ou réseau TCP/IP
- Cartes non supportées : Voodoo 2 8 Mo, Savage 4, Savage 4 Pro+, Savage 2000 (ViperII), Permedia 3, Sis 6326, Sis 6326 DVD, G 100 et Riva 128 ZX



LES COMMANDES DU JEU

A moins que vous n'ayez le QI d'un saucisson, le commandement de votre armée de porcs sera pour vous un jeu d'enfant. Si tout cela reste un peu déroutant pour le moment, lisez la suite et marquez cette page pour référence.

Dans l'interface

Flèches directionnelles – Permettent de faire défiler les différents objets du menu
Touche Entrée – Permet de sélectionner un objet du menu
Touche Retour – Permet de retourner à la page précédente dans les choix du menu
Touche Echap. – Permet de retourner directement au menu principal

Pendant la partie

Flèches directionnelles – Permettent de déplacer votre cochon dans le paysage
Touche Maj. droite – Permet de faire sauter votre cochon
Touche Retour – Permet de rentrer et de sortir des bâtiments et des véhicules
Touche Ctrl droite – Maintenez-la enfoncée et vous pourrez alors contrôler la caméra avec les flèches directionnelles
Touche Echap. – Permet de mettre le jeu en pause et d'afficher le menu des options
Touche Entrée – Permet d'afficher le menu des armes

Dans le menu des options

Flèches directionnelles – Permettent de naviguer entre les différentes options disponibles
Touche Entrée – Permet de valider votre choix

Dans le menu des armes

Flèches directionnelles – Permettent de naviguer entre les différentes armes disponibles
Barre d'espace – Permet de confirmer votre choix d'arme
Touche Retour – Permet de fermer le menu sans avoir sélectionné d'arme

Une fois que vous avez sélectionné votre arme



Les différentes armes ont toutes leurs spécificités et quelques-unes de ces commandes ne fonctionnent pas avec certaines armes. Commencez par diriger votre cochon vers la cible.

Touche Ctrl droite – Maintenez-la enfoncée tout en utilisant les touches directionnelles pour ajuster précisément votre cible.

Barre d'espace – Permet de tirer avec votre arme. Quand cela est possible, maintenez-la enfoncée pour augmenter la puissance, puis relâchez pour tirer. Pour certaines armes, réappuyez pour provoquer l'explosion.

Retour – Permet de désélectionner l'arme utilisée si vous avez changé d'avis.

Certaines armes, telles que les grenades, ne peuvent être utilisées avec une telle précision puisqu'elles sont lancées. Dans ce cas, utilisez les commandes suivantes :

Page Précédente – Permet d'orienter la trajectoire vers le haut.

Page Suivante – Permet d'orienter la trajectoire vers le bas.

Mais si vous n'aimez pas la configuration par défaut des touches, vous pouvez la modifier dans les options du menu principal !

LE JEU

Si vous voulez envahir et exploiter la Poritanie avec succès, vous devrez ordonner à vos cochons de guerre de rechercher et d'anéantir les ennemis dans 25 régions différentes. Vous devrez faire de votre mieux avec les ressources limitées que nous pouvons mettre à votre disposition et, qui plus est, nous en être reconnaissant. C'est grâce à votre astuce, vos dons naturels, votre témérité et votre tête de lard que votre camp sortira victorieux du champ de bataille.

Tout comme votre arsenal, votre armée est limitée. Protégez vos cochons et ils auront une chance d'être promus.

Avec une formation sur le tas, vos porcs acquérront vite de nouvelles compétences et apprendront à se servir d'un plus grand nombre d'armes.

L'archipel de Poritanie est composé de six îles différentes, que vous devrez conquérir une par une. Commencez par Porcland avant d'enchaîner sur Montauban, Groinville, Truiecity, Goret Valley pour finalement atteindre la Baie des Auges.



A la fin de la campagne vous aurez les sabots bien crottés...

Tout d'abord, vous devez choisir votre camp. Réfléchissez bien parce qu'une fois que vous aurez choisi, les armées ennemies ne pourront plus vous voir autrement qu'en brochettes !

Choisissez entre les soldats de la Porc Force, les Spartak Porcs, les Porcs Korps, les Banzaï Porcs, les Porcs Francs et les GI Porcs et préparez-vous à affronter ceux que vous avez snobés.

Beaucoup de gens l'ignorent mais les cochons ont un sens du fair-play extrêmement développé.

Résultat, chaque soldat doit patiemment attendre son tour pour semer la terreur chez l'ennemi. Quand arrive votre tour de jouer, vous disposez d'un temps limité pour élaborer votre plan de bataille et le mettre à exécution (gardez un œil sur le chronomètre en bas à droite de l'écran.) Vous pouvez marcher, courir, sauter et plus tard, nager pour vous rapprocher de l'ennemi mais vous pouvez aussi sauver votre couenne en choisissant la fuite. Positionnez-vous pour l'attaque, choisissez votre arme et tirez. Faites bien attention, aussi rapide que vous soyez, vous n'avez qu'une seule et unique chance. Si vous échouez, votre tour est terminé. Chaque cochon aura sa période d'attaque, en alternant entre les armées. Quand tout le monde est passé, le premier cochon peut de nouveau attaquer. On n'a jamais vu autant de courtoisie en temps de guerre !

LE MENU PRINCIPAL

Chaque fois que vous démarrez Les Cochons de Guerre, vous pouvez choisir entre le mode Un joueur et le mode Multijoueur, changer les options audio et vidéo et vous remettre en mémoire les commandes du jeu.

Mode Un joueur

A partir de cet écran, vous pourrez charger une partie que vous aurez sauvegardée, mais pour l'instant vous devez commencer une Nouvelle Partie.Choisissez votre armée parmi les six qui vous sont proposées et appuyez sur la touche Entrée pour confirmer votre choix ou changez leur nom, si vous le souhaitez, pour y apporter une touche personnelle.



Vous avez une équipe de huit cochons (cinq plus trois en réserve) parmi lesquels vous pouvez sélectionner les cochons qui rempliront chaque mission.

Seuls les porcs en surbrillance peuvent monter dans le camion qui les emmènera sur le champ de bataille. Les autres y échappent... pour le moment du moins. Vous voudrez peut-être conserver la même composition pour votre équipe (ce qui permettra à vos cochons d'atteindre des grades plus élevés) ou vous préférerez faire tourner vos troufions pour que l'équipe reste fraîche et dispose.

Dans l'écran de sélection des équipes, vous pouvez déplacer le curseur sur les 8 membres de votre équipe. Il s'agit des cochons par défaut qui participeront à la prochaine mission. Si vous appuyez la touche Entrée, trois options supplémentaires vous sont offertes : changer le nom du cochon sélectionné, l'échanger contre un porc en permission ou le promouvoir à un grade supérieur si vous avez des points de promotion disponibles.

Les grades de porc sont fixes. La promotion fait évoluer votre troufion de base vers des spécialités en Armes lourdes, en Médecine, en Espionnage ou en Génie jusqu'à la consécration, lorsqu'il deviendra Officier. Comme vous n'avez aucun point de promotion quand vous commencez la partie, vous ne serez pas surpris d'apprendre que vous retournerez à l'écran de sélection des équipes entre chaque sortie.

Une fois que vous avez constitué votre équipe de cochons, déplacez le curseur jusqu'à Commencer Mission pour votre briefing. Vous pouvez conserver une bonne équipe pour toujours en utilisant l'option Sauvegarder Equipe et utilisez l'option Charger Equipe pour les renvoyer au combat.

Mode Multijoueur

Bien que le mode Un joueur soit indubitablement très amusant, le mode Multijoueur l'est sans doute encore plus. Jusqu'à quatre armées de cochons peuvent prendre leur tour pour se disputer 6 auges sur un petit champ de bataille. Une vraie porcherie !

Commencez par sélectionner l'option Multijoueur dans le menu principal, puis choisissez le mode de connexion. Vous pouvez choisir de jouer avec vos amis soit sur un seul PC en sélectionnant le nombre de joueurs approprié (humains ou contrôlés par l'ordinateur) avant de paramétrer la mission, soit via le protocole IPX ou TCP/IP en sélectionnant l'option Réseau.



IPX

Après avoir sélectionné IPX, vous devez choisir entre Héberger une nouvelle partie ou Rejoindre une partie existante.

Si vous hébergez la partie, c'est à vous de définir la mission à effectuer dans l'écran correspondant avant de sélectionner votre équipe (voir les options multijoueurs ci-dessous).

Tous les joueurs qui rejoignent une partie existante devront simplement choisir leur équipe et se préparer au combat.

Vous pouvez utiliser la fonction dialogue dans le menu Multijoueur pour communiquer avec vos adversaires pendant la configuration de la partie.

Une fois que tous les autres joueurs ont choisi leur équipe, l'hôte peut lancer la partie.

TCP/IP

Après avoir sélectionné le protocole TCP/IP, une boîte de dialogue apparaîtra à l'écran afin que vous entriez une adresse IP. Si vous connaissez l'adresse IP d'un ordinateur qui accueille une partie, tapez cette adresse et appuyez sur la touche Entrée : la partie s'affichera alors dans le Lobby (ou Hall) du jeu. Vous pouvez également choisir dans le Lobby d'être l'hôte de votre propre partie si vous le désirez.

Remarque : si vous ne tapez rien dans la boîte de dialogue et appuyez sur la touche Entrée, vous accéderez alors au Lobby du jeu vous permettant d'accueillir votre partie.

Comme pour le protocole IPX, c'est à l'hôte de décider des paramètres de la mission. Les autres joueurs ne pourront sélectionner que leur équipe.

OPTIONS MULTIJOUEUR

Survivant (le dernier porc debout l'emporte) – Novice

Le terrain et le nombre de bonus sont conçus pour le soldat débutant. Contrairement au mode...

Survivant – Expert

Le terrain et les bonus sont conçus pour les maîtres de guerre.

Survivant – Stratégie

Les niveaux sont spécialement conçus pour faire travailler les méninges. Notez que certains niveaux ne peuvent se jouer qu'entre un certain nombre d'équipes.

Deathmatch (le premier à atteindre le nombre de points requis l'emporte)

Les cochons morts se régénèreront jusqu'à ce qu'un joueur ait amassé suffisamment de points : 2 points par cible atteinte, -1 par perte.



Générer
L'option Générer permet de créer un niveau aléatoire plutôt que d'utiliser les terrains déjà conçus. Choisissez ce mode de jeu et vous aurez la possibilité de choisir entre six autres options : Survivant : Personnalisé, Aléatoire et Code ainsi que Deathmatch : Personnalisé, Aléatoire et Code.

L'option Personnalisé vous permet de déterminer certaines propriétés du niveau avant qu'il ne soit généré. Choisissez votre terrain, les caractéristiques, le nombre de mines, le relief, les véhicules (symétrie pour tous les joueurs), le ciel et les bonus.

L'option Aléatoire génère un terrain particulier ainsi qu'un code spécial qui lui est propre. Si vous voyez un niveau qui vous plaît ou si vous voulez y rejouer par la suite, notez son code et entrez le dans la dernière option. Vous pouvez même utiliser vos propres mots-clés pour concevoir des champs de bataille. Vous êtes-vous déjà demandé ce que le surnom de votre patron pourrait donner ? Essayez et vous verrez.

Paramètres de la bataille
Utilisez cette option avant de commencer un niveau et vous pourrez régler les détails suivants :

Cochons : choisissez le nombre de cochons dans chaque équipe (le nombre par défaut dépend du nombre d'équipes)

Durée du tour : rendez le jeu plus difficile en baissant le nombre de secondes par tour.

Limite Deathmatch : choisissez le nombre de points à gagner pour remporter un Deathmatch.

Santé : choisissez le niveau de santé de départ pour les cochons (la valeur par défaut dépend du grade du cochon)

Mort subite : choisissez le tour auquel vous pourrez réduire la santé de tous les cochons à un seul point de vie.

Sélectionner cochon : les cochons prennent normalement leur tour avant de jouer. En activant cette option vous pouvez choisir le porc qui commencera au début de chaque tour. Utilisez les touches Page Précédente et Page Suivante pour faire défiler tous les cochons de votre équipe mais ne traînez pas trop : vous n'avez que 10 secondes pour faire votre choix !



ENTRAINEMENT

Comme pour tous les troufions mobilisés, votre première étape est le camp d'entraînement. Là, vous vous familiariserez avec le maniement des armes, le déplacement sur terrain difficile et l'interaction, volontaire au non, avec le champ de bataille.

GRADES ET ARMES

Mettez toutes les chances de votre côté dans cette conquête de la Poritanie en veillant à ce que vos troupes restent fraîches et disposes. Si vous perdez trois cochons dans un niveau, le premier mort disparaîtra pour toujours. Si vous en perdez 4, les deux premiers morts ne reviendront jamais du paradis des cochons. Si vous perdez les 5, il ne vous restera qu'à recommencer le niveau.

Si vous estimez que ces pertes sont inacceptables, essayez de faire mieux en recommençant le niveau. En effet, il est préférable de terminer la campagne avec une équipe entière.

En préservant la santé de vos cochons, vous pourrez bénéficier de points de promotion, ce qui est tout à votre avantage. Un point vous sera attribué à la fin de chaque niveau et vous aurez droit à un point supplémentaire si vos cinq cochons ont survécu. Dans certains niveaux, vous pourrez trouver jusqu'à cinq points supplémentaires mais ce serait beaucoup moins drôle si nous vous disions où les trouver !

Chaque cochon de votre équipe débute en tant que Troufion. Avec un point de promotion, vous pouvez faire grimper un échelon à l'un de vos cochons. Votre premier choix déterminera leur spécialité. Une fois leur spécialité choisie, ils ne pourront plus en changer. L'Artilleur obtient des armes plus puissantes mais au détriment de sa vitesse. Le Toubib peut soigner les autres cochons. L'Espion met à contribution ses talents de dissimulation et de vol, alors que l'Ingénieur manipule les explosifs. Chaque carrière comporte quatre échelons, avant que le cochon ne devienne Officier. Il pourra alors disposer de toutes les compétences et de toutes les armes.



Pour vous aider à choisir une carrière, ce manuel de combat vous présente les possibilités de promotion à partir du grade de Troufion.

Grade	TROUFION	ARTILLEUR	INFIRMIER	ECLAIREUR	SAPEUR
Spécialité		Armes lourdes	Toubib	Espionnage	Génie
Points de vie maximum	50	75	60	75	80
Armes	Baïonnette	Pied de porc	Fusil	Fusil	Pied de porc
	Fusil	Pistolet	Grenades (3)	Grenade à gaz poison (1)	Fusil à pompe
	Grenades (3)	Bazooka	Couteau	Couteau	Mines (3)
			Guérison (3)	Se cacher	TNT (1)
				Pickpocket (1)	

CONSEILS

- Aucun cochon Espion (quel que soit son grade) n'apparaît sur la mini-carte !
- Tous les cochons du Génie (quel que soit leur grade) peuvent voir les champs de mines !
- Pour pouvoir faire de vos porcs des héros de guerre qui maîtrisent parfaitement toutes les compétences nécessaires, il vous faudra ramasser tous les points de promotion de chaque niveau. Alors n'essuyez aucune perte et récupérez tous les points supplémentaires.
- N'oubliez pas d'appuyer sur la barre d'espace pour vous détacher du jetpack avant de vous écraser au sol.
- Quand vous parachutez votre cochon dans la bataille, utilisez les flèches directionnelles pour le faire dériver doucement jusqu'à ce qu'il soit parfaitement positionné sur le terrain.
- Lorsque votre cochon fera partie du Commando, il sera capable de nager.
- Si vous choisissez certaines armes (comme le combat aérien), vous aurez une vue aérienne du champ de bataille – déplacez votre viseur avec les flèches directionnelles pour sélectionner votre cible. Dans cette situation, vous pouvez également utiliser les touches Page Précédente et Page Suivante pour faire varier l'angle d'arrivée de votre dirigeable.



- Si vous ne voyez pas la barre de puissance apparaître lorsque vous sélectionnez une nouvelle arme, cela signifie qu'elle fonctionnera toujours à sa puissance maximale... nombreux sont les malheureux cochons qui ont commis l'erreur fatale de sous-estimer la puissance du mortier !
- Faites bien attention à la zone rouge de l'indicateur d'angle – elle vous montre les angles que vous ne pouvez pas utiliser avec l'arme que vous êtes en train de manier.
- N'oubliez pas qu'un cochon qui se soustrait aux yeux de tous est un peu moins vulnérable grâce à son déguisement. Votre sort pourrait bien en dépendre.
- Si votre porc rentre dans la tente du toubib et qu'il arrive à y rester jusqu'à ce que ce soit à nouveau son tour de jouer, il se verra attribuer un bonus santé bien utile.
- Si votre soldat a la chance de se retrouver dans une tente hôpital, il recevra plus qu'un simple bonus : il retrouvera son niveau maximal de santé – si la tente ne s'écroule pas sur son groin avant que ce ne soit à nouveau à lui de jouer bien sûr. Ah... les miracles de la médecine moderne...

BONUS

Pendant que vous explorerez le terrain, vous découvrirez de nombreuses caisses de ravitaillement qui peuvent être prises par n'importe quel camp. Il y a un certain nombre d'armes particulières dispersées sur le terrain mais elles sont souvent limitées en munitions. On ne voudrait pas vous gâcher la surprise mais lorsqu'un cochon se fait pulvériser alors qu'il détient un bonus, ses nouvelles armes resteront au pied de ses bottes encore fumantes.



LES VEHICULES ET L'ARTILLERIE

Dans certains niveaux, vous pouvez tomber sur un char ou des pièces d'artillerie abandonnés, ou même sur un blockhaus. Vous pouvez en prendre possession en appuyant sur la barre d'espace lorsque vous êtes à côté. Ensuite, vous pourrez obtenir des détails sur les capacités de votre nouvelle arme en appuyant sur la touche Entrée.

- Assurez-vous que vous foncez sur la bonne cible avec votre tank car, qu'il soit votre allié ou votre ennemi, ce pauvre porc va subir un sacré choc ! Cela dit, les fous du volant pourront ainsi se défouler sur l'ennemi !
- Les camions militaires peuvent être pratiques pour embarquer un groupe de soldats et les emmener quelque part tous ensemble en une seule fois. Il vous suffit de vous diriger sur l'une de vos recrues pour l'obliger à sauter dans le camion. Utilisez la fonction Ejecter dans le menu des armes pour remettre votre cochon sur le champ de bataille.
- Ah et n'allez pas dans l'eau avec votre véhicule à moins qu'il ne soit amphibie, ça c'est un brave cochon.
- Et pour finir, mieux vaut vous prévenir qu'il est préférable d'abandonner un véhicule avant qu'il ne soit détruit. Sa terrible agonie pourrait vous coûter cher en points de vie. Quel barbecue !

Maintenant que vous maîtrisez parfaitement les trucs et astuces de ce manuel tactique classé secret-défense, vous allez user et abuser des règles de la guerre. En avant marche ! Allez vous battre pour votre liberté (et pour les truffes, ça va de soi) ! Et bonne chance !



LES CREDITS

Développement
Ade Carless – Designer senior
Andrew Fox – Responsable Programmation
Berni – Infographiste
Izzy Stewart – Infographiste
Jacob Habgood – Programmateur
John Guerin – Infographiste
Matthew White – Producteur
Paul Tapper – Programmeur
Simon Nicholas – Programmeur
Alan Coltman – Directeur scènes cinématiques
Ben Wilson – Programmeur comportements physiques
Carl Cavers – Responsable studio
Darren Mills – Responsable Infographie
Dr. Ian Badcoe – Programmeur comportements physiques
Gavin Whelan – Infographiste scènes cinématiques
Mark Glossop – Producteur exécutif
Paul Hiley – Autre programmeur
Patrick Phelan – Directeur artistique
Phil Rankin – Autre programmeur
Richard Simmons – Infographiste scènes cinématiques
Sarah Bennett – Localisation
John Hackleton – Infographiste scènes cinématiques
Key Saville – Designer son

QA
Lewis Glover – Responsable Assurance Qualité
Phil Eckford – Responsable Associé AQ
Rob 'Montgomery Patton Rommel The Fox' Lunt – Contrôleur Assurance Qualité (PC)
Nick 'Telstar' Herring – Responsable tests

Testeurs AQ
Ian 'Pimp Daddy Nash' Hammond
Chris 'Shoots Too Soon' Greatbatch
Darren 'They Don't Like It Up 'Em' Sellars
Mick 'It Went Off In My Hands' Eyre
Mark 'Hari Kari' Bridges'
Gareth 'You're My Little Puppy Dog' Davenport
Matt 'Hardcore Pork' Tuckett
Mick 'Razorback' Sanderson
James McCarthy – Assistance développement

Marketing Infogrames Motion
Larry Sparks
Cindy Church – Directeur marketing
Richard Iggo – Chef de produit

Production Infogrames Motion
Morgan O'Rahilly
Ivan Davies
Tony Buckley – Producteur

Consultant design
Sean "Glob" Millard

Vice-président éxécutif, production et édition
Jean-Philippe Agati

Responsable label – Infogrames Motion
Olivier Goulay

Auteur du manuel
Steve Owen

Musique Par 2dB pour Semi-Precious Studios Ltd.

Scènes cinématiques d'introduction et de fin Cool Bean Productions Ltd.



AIDE TECHNIQUE

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Infogrames France / Euro Interactive

Service Consommateur

84 rue du 1er mars 1943

69625 Villeurbanne Cedex

N° Technique : 0825 15 80 80 (0.98F/mn)
[du lundi au samedi de 10h-12h, 14h-20h.]

N° Soluces : 0892 68 30 20, 36 15 Infogrames (2.21F/mn) [24h/24]

E mail : support@fr.infogrames.com

Web : www.fr.infogrames.com

INFOGRAMES HOTLINE

www.fr.infogrames.com

0892 68 30 20* Soluces

36 15 Infogrames*

0825 15 80 80** Technique

*2.21F/mn
**0.98F/mn





INFOGRAMES

www.lescochonsdeguerre.com

© 2000 Infogrames Europe. All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Infogrames Europe. Developed by Infogrames Studios Limited. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.