ALIENS VERSUS PREDATOR 2™

PRIMAL HUNT



EXPANSION PACK

SIERRA™

www.sierra.fr

FOX INTERACTIVE™

ALIENS VERSUS PREDATOR™ 2 : PRIMAL HUNT

TABLE DES MATIÈRES

Configuration requise 2
Installer le jeu 2
Menu et Interface 6
Armes, outils et équipements 6
Multijoueur 10
Configuration des touches par défaut 14
Crédits 18
Support technique. 19
Procédure support technique 20
Garantie et CLUF 21
Note 26



CONFIGURATION REQUISE

CONFIGURATION REQUISE MINIMALE

- *Aliens versus Predator™ 2*
- Windows® 98/Me/2000/XP
- DirectX® 8 ou ultérieur
- Pentium® III 450MHz
- 128 Mo de mémoire RAM (Win98/Me/2000/XP)
- Carte accélératrice 3D 16 Mo compatible Direct 3D™
- Lecteur de CD-Rom 4x
- Souris
- Clavier
- Modem 56K ou réseau local (LAN) pour les parties en multijoueur
- 600 Mo d'espace libre sur le disque dur
- DirectX compatible 16-bit sound card

CONFIGURATION RECOMMANDÉE :

- Pentium® III 600 Mhz
- 256 Mo de mémoire RAM (Win98/Me/2000/XP)
- Carte accélératrice 3D 32 Mo compatible Direct 3D™

INSTALLER LE JEU

Pour commencer, insérez le CD *Aliens versus Predator™ 2: Primal Hunt* CD dans votre lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique est activée sur votre ordinateur, l'écran de démarrage devrait apparaître en quelques secondes.

> **REMARQUE** : si rien ne se passe, c'est que la fonction d'exécution automatique est désactivée. Dans ce cas, vous pouvez accéder à l'écran de démarrage en cliquant sur le bouton Démarrer de la barre des tâches Windows, puis sur Exécuter… Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez D:\PRIMALHUNT.EXE (D: correspondant à votre lecteur de CD-Rom) puis cliquez sur le bouton OK. Vous pouvez également cliquer sur Poste de travail puis double-cliquer sur "D:" (D: correspondant au lecteur de CD-Rom contenant le CD *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt*).

Cliquez sur INSTALLER dans l'écran de démarrage. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour naviguer dans les écrans d'options de la manière suivante :

- Sur le premier écran de l'installation, on vous indique que vous êtes en train d'installer Aliens versus Predator 2: Primal Hunt sur votre ordinateur. Cliquez sur Suivant pour poursuivre l'installation.
- L'écran suivant est celui de l'accord de licence. Si vous acceptez les termes de l'accord, sélectionnez l'option Oui pour poursuivre l'installation.
- Dans l'écran Sélectionner répertoire de destination, cliquez sur Suivant pour installer le jeu dans le répertoire par défaut (C:\Program Files\Fox\Aliens versus Predator 2– Primal Hunt), ou cliquez sur Parcourir pour choisir un répertoire différent sur votre disque dur.
- Dans l'écran Sélectionner un groupe de programmes, cliquez sur Suivant pour placer les raccourcis du jeu dans le groupe de programmes par défaut (Fox Interactive\Aliens versus Predator 2– Primal Hunt). Vous pouvez choisir un autre nom pour le groupe de programmes ou choisir un groupe de programmes déjà existant.
- Dans l'écran Type d'installation, vous pouvez choisir entre deux types d'installation : L'installation Typique (recommandée) requiert 600 Mo d'espace libre sur le disque dur et copie l'intégralité des données de jeu dans le répertoire de destination que vous avez choisi. Cliquez sur Suivant pour lancer l'installation.

INSTALLER DIRECTX 8.0 :

En sélectionnant l'option Suivant dans l'écran précédent, vous aurez la possibilité d'installer DirectX 8.0. Si votre version de DirectX est antérieure à celle demandée au cours de l'installation, sélectionnez l'option Oui. Si vous avez une version de DirectX équivalente ou supérieure, vous pouvez passer outre (Non). Dans le doute, choisissez Oui.

INSTALLER GAMESPY ARCADE

Une fois que vous avez installé le jeu, vous aurez la possibilité d'installer ou non GameSpy Arcade. Si vous voulez installer ce programme, cliquez sur Oui. Dans le cas contraire, choisissez Non.

Remarque : grâce au navigateur multijoueur intégré, il n'est pas nécessaire d'installer ce programme pour profiter des options multijoueur de Aliens versus Predator 2: Primal Hunt.

ENREGISTREMENT ONLINE

Il vous sera ensuite demandé si vous voulez enregistrer votre version de Aliens versus Predator 2: Primal Hunt. Si vous voulez enregistrer votre exemplaire, cliquez sur Oui. Si vous voulez le faire plus tard, cliquez sur Non. Vous pourrez vous enregistrer ultérieurement grâce à un raccourci accessible depuis le menu Démarrer.

OPTIONS FINALES

Dans l'écran Options finales, vous aurez la possibilité de cocher deux cases, l'une vous demandant si vous voulez lire le fichier Lisezmoi de Aliens versus Predator 2: Primal Hunt, l'autre si vous voulez placer un raccourci Aliens versus Predator 2: Primal Hunt sur votre bureau.
Si vous voulez lire le Lisezmoi, cochez la première question. Si vous voulez placer un raccourci sur votre bureau, cochez la seconde question. Lorsque votre choix est fait, sélectionnez l'option Suivant pour accéder à l'écran final.

> **Remarque** : ce fichier fournit des informations utiles sur l'installation et le lancement du jeu ainsi que des informations de dernière minute que nous n'avons pas eu le temps d'inclure dans le manuel. Vous pouvez également lire ce fichier ultérieurement en sélectionnant le raccourci correspondant dans le groupe de programmes Aliens versus Predator 2: Primal Hunt, depuis le menu Démarrer.

Une fois l'installation achevée, cliquez sur Terminer pour quitter l'écran d'installation.

L'ÉCRAN DE DÉMARRAGE

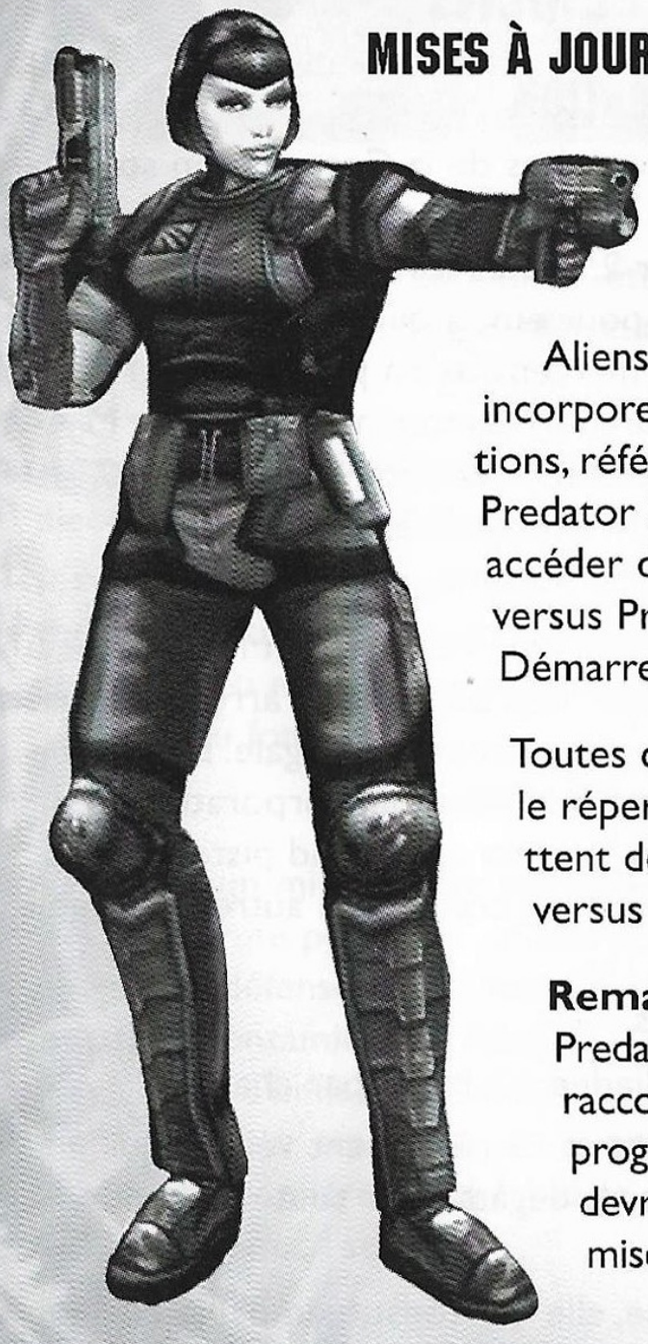
Cet élément n'a pas été modifié depuis Aliens versus Predator 2. Veuillez vous référer au manuel de Aliens versus Predator 2 pour plus de renseignements sur cette question.

> **Remarque** : l'option de désinstallation ne sera pas disponible depuis l'écran de démarrage, comme l'indique le manuel de Aliens versus Predator 2.



DÉSINSTALLER

Pour désinstaller Aliens versus Predator 2: Primal Hunt, cliquez sur le Menu Démarrer et accédez au dossier Aliens versus Predator 2: Primal Hunt dans le dossier Fox Interactive. Sélectionnez le raccourci Désinstaller Aliens versus Predator 2: Primal Hunt et suivez les instructions à l'écran. Vous pouvez également désinstaller le jeu grâce à la fonction Ajout/suppression de programmes dans le Panneau de configuration de Windows.



MISES À JOUR DEPUIS ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Plusieurs mises à jour ont été proposées aux joueurs via Internet depuis la sortie de Aliens versus Predator 2. Aliens versus Predator 2: Primal Hunt les incorpore. Pour obtenir une liste des modifications, référez-vous au Lisezmoi de Aliens versus Predator 2: Primal Hunt, auquel vous pouvez accéder dans le groupe de programmes Aliens versus Predator 2: Primal Hunt dans le menu Démarrer.

Toutes ces mises à jour sont disponibles dans le répertoire Updates du CD de jeu et permettent de mettre à jour votre version de Aliens versus Predator 2.

Remarque : si vous jouez à Aliens versus Predator 2 sur Internet ou si vous utilisez le raccourci Utilitaires Sierra dans le groupe de programmes Aliens versus Predator 2, vous devriez bénéficier automatiquement de ces mises à jour.

MENU ET INTERFACE

Ce chapitre du manuel de Aliens versus Predator 2: Primal Hunt ne contient que des ajouts spécifiques au pack d'extension. Veuillez vous référer au manuel de Aliens versus Predator 2 si vous voulez plus d'informations sur les fonctions que le présent chapitre ne décrit pas.

ARMES, OUTILS ET ÉQUIPEMENT



CORPORATION

Les mercenaires de la Corporation sont très proches des Marines dans le jeu Aliens versus Predator 2. Toutes les fonctions de base sont valables pour eux, à quelques exceptions près. Le mercenaire n'a pas accès au Pirateur ni à la Torche. Néanmoins, un pistolet M-4A4 et un Détecteur de mouvements à 360 degrés ont été ajoutés.

PISTOLET



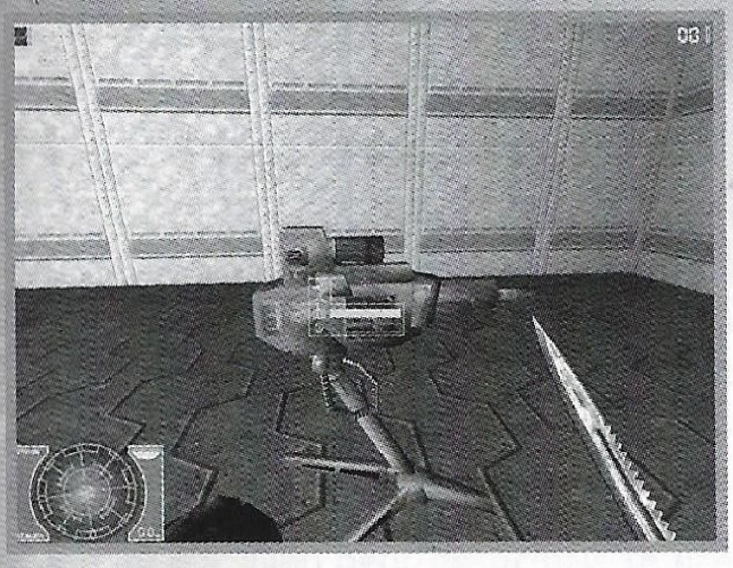
Le M4A4, une version plus récente du M4A3, offre aux Marines deux atouts : une puissance d'arrêt meurtrière et une capacité de destruction sans égale. Dans les mains de Dunya, mercenaire des Ours de fer affiliée à la Corporation, il multiplie par deux sa puissance d'arrêt. Si vous trouvez un second pistolet, vous pouvez utiliser les deux armes ensemble, ce qui confère un autre avantage à l'arsenal de la Corporation.

Tir alt : changer de type de munitions.

Types de munitions : normale ou blindée. 12 balles par chargeur.

Normale : balle à fragmentation, légère et extrêmement véloce, qui explose à l'impact, entraînant de lourds dégâts pour toute cible non protégée.

Blindée : balle lourde, à grande vitesse, elle est constituée d'une enveloppe non ferreuse et d'une couche de plomb qui abrite un coeur en alliage de tungstène. A l'impact, l'enveloppe et les couches de plomb "préparent" la cible pour permettre à la flèche de tungstène de transpercer toutes les protections les plus communes.



TOURELLE SENTINELLE

La tourelle sentinelle est un système de défense de périmètre automatique portable composé d'une mitrailleuse posée sur trépied. Dans Aliens versus Predator 2: Primal Hunt, la tourelle sentinelle peut être récupérée et déployée, ce qui aide le joueur de la Corporation a défendre et à sécuriser une zone donnée.

Lorsqu'une tourelle sentinelle a été récupérée, une icône apparaît dans l'angle inférieur droit de l'ATH.



Compteur de munitions : le nombre de cartouches actuellement placées dans la chambre de la tourelle sentinelle.

Thermomètre : la température actuelle du mécanisme de tir de la tourelle sentinelle. Une température trop élevée contraint l'arme à cesser le feu et le joueur doit attendre que la température revienne à un niveau fonctionnel.

TOURELLE

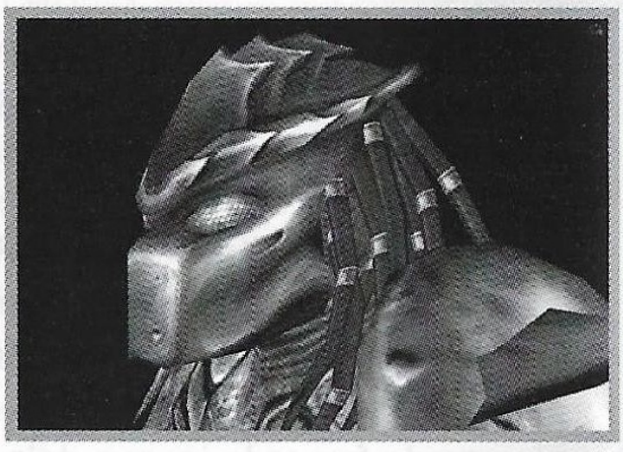
La tourelle est un minigun fixe et rapide de gros calibre. Cette arme peut être utilisée comme ultime ligne de défense si les Modules sont submergés par la contamination Alien.
Il est préférable d'utiliser la Tourelle par courtes rafales pour ne pas épuiser trop vite ses munitions peu nombreuses. Restez derrière cette arme et appuyez sur la touche Utiliser pour l'activer.



DÉTECTEUR DE MOUVEMENTS

Le détecteur de mouvements permet de repérer ce qui bouge aux alentours. Lorsque vous jouez pour la Corporation, vous recevez un détecteur de mouvements légèrement différent de la version Marine. Le détecteur standard du Marine ne repère les mouvements que dans un rayon de 180 degrés alors que celui du mercenaire possède une capacité de détection à 360 degrés. Dans les deux cas, tous les objets en déplacement apparaissent sous la forme de points blancs. Dans certains cas, le détecteur de mouvements peut être configuré pour suivre une cible particulière. Un nouveau point rouge indique alors dans quelle direction vous devez aller pour atteindre votre cible.

PREDATOR



L'Ancien Predator dans Aliens versus Predator 2: Primal Hunt est assez semblable au Predator de Aliens versus Predator 2. Il y a cependant des différences dues à ce que la campagne du Predator a lieu 500 ans avant les événements de Aliens versus Predator 2. Vous noterez que les éléments de l'ATH sont en rouge mais fonctionnent comme dans Aliens versus Predator 2. L'Ancien Predator a également accès à une nouvelle arme nommée Fléchette d'énergie.

FLÉCHETTE D'ÉNERGIE



La Fléchette d'énergie du Predator est une arme à faible puissance et tir rapide, montée sur le poignet droit du Predator. Elle est plus efficace lorsqu'elle est utilisée en défense contre plusieurs ennemis simultanés, car elle peut lancer plusieurs projectiles d'énergie successifs. L'arme consomme rapidement l'énergie du Predator et doit être utilisée à bon escient.

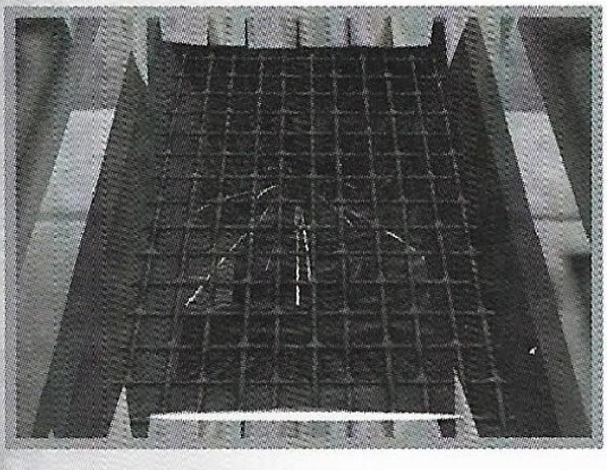


PREDALIEN

Le cycle de vie du Predalien est le même que celui des autres aliens : Pondeur, Parasite, PredAlien. La classe Predalien dans Aliens versus Predator 2: Primal Hunt est semblable à celle du Predalien dans Aliens versus Predator 2 en multi-joueur. Il y a une différence notable : le Predalien a été pourvu d'une attaque par la gueule.

PONDEUR

Le Pondeur alien peut désormais se précipiter sur des orifices et des grillages d'ordinaire inaccessibles. Pour exécuter cette attaque, utilisez le tir pincipal de l'Alien à petite distance du grillage que vous voulez franchir.



PARASITE

Le Parasite a gagné la possibilité de mordre les grillages et les protections d'orifice d'ordinaire inacessibles. Lorsqu'il approche d'un grillage qu'il peut rompre, ses dents apparaissent dans l'ATH, ce qui signifie que l'attaque est possible. Utilisez la touche assignée à l'attaque principale pour accomplir cette action.

COUP DE GUEULE DU PREDALIEN



Le Predalien peut désormais récupérer des points de vie en mordant à la tête les Marines, les mercenaires de la Corporation et d'autres Predators. Lorsque le collimateur est centré sur la tête de l'ennemi, les dents du Predalien sont affichées sur l'ATH, ce qui signifie que l'attaque est possible. Utilisez la touche assignée au tir principal pour engager l'ennemi. Cette attaque est interdite sur les Synthétiques (que vous trouvez dans les campagnes en solo) ou sur d'autres Aliens, car il est impossible de récupérer des points de vie avec ces deux classes de personnage.

MULTIJOUEUR

La majorité des options multijoueur n'ont pas changé depuis Aliens versus Predator 2. Cependant, deux nouveaux ensembles d'options avancées ont été ajoutés : un Filtre d'armes multijoueur et un Filtre de classes multijoueur.

AJOUTS À L'ONGLET AVANCÉES

Classes : l'hôte a accès à une liste des classes de personnage disponibles dans la partie, chacune accompagnée d'une case à cocher.
Ajoutez ou retirez la coche pour autoriser ou prohiber des classes de personnage spécifiques dans la partie. Pour autoriser une classe de personnage particulière, assurez-vous que la case correspondante est cochée. Pour l'interdire, il faut supprimer la coche.

Armes : l'hôte a accès à une liste des armes disponibles dans la partie, chacune accompagnée d'une case à cocher. Cet écran fonctionne de la même manière que l'écran "Classes" mentionné ci-dessus : l'hôte doit placer ou ôter la coche des cases qui correspondent aux armes selon qu'elles sont autorisées ou prohibées dans la partie. Pour autoriser une arme spécifique, assurez-vous que la case correspondante est cochée. Pour l'interdire, il faut supprimer la coche.

FONCTIONS MULTIJOUEUR SUPPLÉMENTAIRES

AUTODESTRUCTION DU PREDATOR

Parmi les nouveautés dans l'arsenal du Predator, vous trouvez la possibilité de s'auto-détruire lorsqu'il lui reste moins de 10% de ses points de vie. Lorsque cette fonction est activée, un compte à rebours audible commence, d'une durée d'environ quatre secondes. A l'explosion, tout ce qui est aux alentours est tué, y compris le Predator.
Cette arme est très efficace dans des situations confinées où de nombreux ennemis attaquent à courte distance. Les dégâts qui résultent de la destruction tuent également le joueur, c'est donc une arme à utiliser dans des situations désespérées.

PISTOLETS DOUBLES

Pour plus d'informations sur l'utilisation et les fonctions des pistolets, veuillez lire la description correspondante dans le chapitre Armes, outils et équipements de ce manuel. *(Voir page 6.)*

COUP DE GUEULE DU PREDALIEN

Pour plus d'informations sur l'utilisation et les fonctions de l'attaque de gueule du Predalien, veuillez lire la description correspondante dans le chapitre Armes, outils et équipements de ce manuel. *(Voir page 9.)*

TOURELLE

Pour plus d'informations sur l'utilisation et les fonctions de la tourelle et de la tourelle sentinelle, veuillez lire la description correspondante dans le chapitre Armes, outils et équipements de ce manuel. *(Voir page 7.)*

TOURELLE SENTINELLE

Pour plus d'informations sur l'utilisation et les fonctions de la tourelle et de la tourelle sentinelle, veuillez lire la description correspondante dans le chapitre Armes, outils et équipements de ce manuel. *(Voir page 7.)*



ANCIEN PREDATOR

L'Ancien Predator, nouveau venu dans le jeu, peut également être utilisé dans les parties en multijoueur. Ce Predator fonctionne essentiellement comme les autres Predators, à une différence majeure près : il commence avec la Fléchette d'énergie comme arme par défaut. L'Ancien Predator a été cryogénisé pendant un demi-millénaire et la technologie dont il est équipé s'en ressent. Il utilise une interface visuelle plus ancienne pour sa santé et son énergie, affichée en rouge.

MODIFICATIONS ETOURDISSEMENT

L'attaque Etourdissement de l'Alien ainsi que l'étourdissement dû aux grenades IEM ont été modifiés. Lorsqu'un joueur est étourdi, il peut se déplacer lentement. Il ne lui est pas possible de courir mais un joueur étourdi a un peu plus de chances de pouvoir se défendre.

COMMANDES SERVEUR

Vous trouverez ci-dessous une liste de plusieurs commandes serveur qui ont été ajoutées dans Aliens versus Predator 2, via les mises à jour successives incorporées à Aliens versus Predator 2: Primal Hunt. Pour utiliser les commandes de serveur, ouvrez la fenêtre de discussion et tapez l'une des commandes suivantes. Les commandes serveur et leurs effets sont décrits ci-dessous. N'oubliez pas que pour les utiliser vous devez héberger la partie ou, si vous utilisez un serveur dédié, contrôler le serveur. Si tel n'est pas le cas, les commandes ne fonctionnent pas. Les commandes ne prennent effet qu'au chargement du niveau suivant.

<serv> kick [playername]	Ejecte un joueur du serveur. Remplacez "[playername]" avec le nom du joueur que vous voulez éjecter
<serv> prevlevel	Met fin au match en cours et revient à la carte précédente
<serv> nextlevel	Met fin au match en cours et passe à la carte suivante
<serv> restart	Relance le serveur au niveau de la pre mière carte dans le cycle
<serv> lifecycle	Active/désactive le mode Cycle de vie de l'Alien
<serv> predmask	Active/désactive la perte du masque du Predator
<serv> friendlyfire	Active/désactive le tir fraternel
<serv> popupnames	Active/désactive l'affichage des noms
<serv> locationdamage	Active/désactive l'importance des dégâts en fonction du lieu
<serv> classweapons	Active/désactive Catégories d'armes

<serv> queen x

Fixe le nombre de victimes successives pour qu'un joueur Alien adulte devienne une reine, "x" étant un nombre entre 0 et 10. 0 empêche la transformation.

<serv> exosuit x

Fixe le nombre maximum d'exosquelettes dans le niveau, "x" étant un nombre entre 0 et 10. Le nombre d'exosquelettes est aussi limité par le concepteur du niveau, de sorte que certains niveaux possèdent moins d'exosquelettes que le nombre prévu par le contrôleur du serveur.



CONFIGURATION DES TOUCHES PAR DÉFAUT

Ce chapitre décrit la configuration par défaut des touches dans Aliens versus Predator 2: Primal Hunt. A l'exception des contrôles de jeu, vous pouvez modifier toutes les assignations de touche listées ici dans le menu Options.

CONTRÔLES DE JEU (NE PEUVENT ÊTRE CHANGÉS)

Touche	Fonction	Description
<Echap>	Menu	Aller au menu.
<F1>	Multiplayer Info	Info multijoueur
<F2>	Mode caméra libre Multijoueur	Changer de race en MJ ; voir
<F3>	Info partie multijoueur	
<F6>	Enregistrement rapide	Enregistrer la partie en cours dans l'emplacement de sauvegarde rapide
<F8>	Screenshot	Capturer l'image actuellement à l'écran dans un fichier du réper toire principal AVP2 de votre disque
<F9>	Chargement rapide	Charge la partie actuellement enregistrée dans l'emplacement de sauvegarde rapide

CONTRÔLES DES PERSONNAGES

PARTAGES

Touche	Fonction	Description
W	Avant	Déplacement avant
S	Arrière	Déplacement arrière
Flèche gauche	Gauche	Gauche
Flèche droite	Droite	Droite
A	Esquive gauche	Latéral gauche
D	Esquive droite	Latéral droite
K	Esquive	Esquive

Touche	Fonction	Description
Verr num	Courir	Accélérer
M	Courir/Marcher	Sélectionner Courir ou Marcher comme mode de déplacement par défaut
Espace	Sauter	Sauter
Souris 0	Tir principal	Tirer avec votre arme principale
Souris 1	Tir secondaire	Tirer avec votre arme alternative
V	Mode vision suivant	Naviguer entre les modes de vision
Origine	Regarder haut	Regarder vers le haut
Fin	Regarder bas	Regarder vers le bas
Suppr	Centrer vue	Centrer la vue
Inser	Vue souris	Cette touche enfoncée, la souris peut servir à viser/regarder autour de soi
Tab	Objectifs/Scores	Voir vos objectifs actuels (S) ou votre score (MJ)
Entrée	Envoyer Message	Envoyer message (MJ)
\	Envoyer Message Equipe	Envoyer un message à l'équipe seule (MJ)
Effacer	Sarcasme	Injurier l'ennemi (MJ) ; distraire l'ennemi (S)
.	Viseur	Cacher le collimateur

CORPORATION

Touche	Fonction	Description
Maj gauche	Accroupi	S'accroupir
/	Mode accroupi	Accroupi en permanence
E	Uiliser	Uiliser
Q, molette souris bas	Arme suivante	Arme suivante
Z, molette souris haut	Arme précedente	Arme précedente
R	Recharger	Recharger

Touche	Fonction	Description
G	Lampe d'épaule	Lampe d'épaule
F	Fusée éclairante	Fusée éclairante
I	Couteau	Couteau
2	Pistolet/Pistolets doubles	Passer du pistolet aux pistolets doubles
3	Fusil	Fusil
4	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut
5	Lance-grenades	Lance-grenades
6	Lance-flammes	Lance-flammes
7	Smartgun	Smartgun
8	Lance-roquettes	Lance-roquettes
9	Minigun	Minigun
0	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut
X	Arme précédente	Arme précédente
T	Prendre/Déployer Sentinelle	Prendre et déployer Sentinelle

PREDATOR

Touche	Fonction	Description
Maj gauche	Accroupi	S'accroupir
/	Mode accroupi	Accroupi en permanence
E	Utiliser	Utiliser
Q	Arme suivante	Arme suivante
Z	Arme précédente	Arme précédente
R	Recharger	Recharger
Molette souris haut/Page haute	Zoomer	Zoomer
Molette souris bas/Page basse	Dézoomer	Dézoomer
H	Surchargeur	Surchargeur
C	Camouflage	Camouflage

Touche	Fonction	Description
F	Récupération disque	Récupération disque
1	Lames de poignet	Lames de poignet
2	CombiStick	CombiStick
3	Pistolet	Pistolet
4	Arbalète	Arbalète
5	Canon plasma	Canon plasma
6	Disque	Disque
7	Lance-filet	Lance-filet
8	Bombe télécommandée	Bombe télécommandée
9	Fléchette d'énergie	Fléchette d'énergie
X	Arme précédente	Arme précédente
T	Rechargeur	Rechargeur
G	Médicomp	Médicomp
B	Mode vision précédent	Mode vision précédent
P	Autodestruction	Autodestruction

Bondir = S'accroupir + Sauter

PREDALIEN

Touche	Fonction	Description
E	Fondre	Sauter et attaquer
Maj gauche	Escalade	Escalade
G	Mode escalade	Escalader en permanence
Ctrl gauche	Accroupi	S'accroupir
/	Mode accroupi	Accroupi en permanence

Coup de gueule – Tir quand les dents sont visibles

Pondre – Implanter un parasite dans la victime

Déchirer – Tir quand les griffes sont visibles**

**Comme Parasite, tir quand les dents sont visibles

CREDITS

FOX INTERACTIVE

PRODUCTEUR
David Stalker

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
Paul Pawlicki

DIRECTEUR DE TECHNOLOGIE
Michael Heilemann

RESPONSABLE LOCALISATION
Kristian Davila

ASSISTANT ASSURANCE QUALITÉ
Igor Krinitskiy

TESTEUR PRINCIPAL
Glenn Dphrepaulezz

TESTEURS
Ken Anderson
Cris Lee
Francis Choi
Aaron Minjares
David Farkas
Arabian Nazel
Mike Graham
Billy Pamier
Joseph Lamas
David Taylor

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Steven Bersch
Megan O'Brien
Lindsey Fischer
Michael Pole
Tom Gastall
Jamie Samson
Ivo Gerscovich
Dave Shaw
Michael Heilemann
Kristin Sutter
Luke Letizia
Jack Van Leer
Dan Mackechnie
Mark Vu
Kimberlee MacMullan
Blake McCallister
Chris Miller

Ben "Sadogoat" Bradbury
Christoffer "Eldritch" Lundberg

Merci à tous les cinéastes
et scénaristes qui ont créé
la légende et l'ont développée.

Remerciements spéciaux aux
âmes courageuses de Monolith.

THIRD LAW INTERACTIVE

CONCEPTION DU JEU/DIRECTION TECHNIQUE
Jonathan Wright

PROGRAMMEUR
Mike Maynard

PROGRAMMEUR
David Namaksy

ARTISTE 2D/3D
Mark Morgan

ANIMATEUR 3D
Ronn Harbin

CONCEPTION DES NIVEAUX
Matt Hooper

CONCEPTION DES NIVEAUX/ ARTISTE 2D/3D
Steve Rescoe

CONCEPTION DES NIVEAUX
Larry Herring

ARTISTE 2D
Dave Cash

CONCEPTION DES NIVEAUX
Anthony D'Antonio

MUSIQUE/CONCEPTION SONORE
Will Loconto

DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRE
3D Animation
Monolith
Brian Waite

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Monolith Productions, pour tout ce qui concerne le jeu original.

Nos familles et nos amis, pour nous avoir soutenus.

SIERRA/VIVENDI UNIVERSAL

MARKETING & PR
Koren Buckner
Sarita Churchill
Nicholas Longano
Laurel Moen
Rozita Tolouey

CERTIFICATION PRODUIT
Richard Benavides
Ben Chan
Trent Cline
Randy Linch
Chris Rooker
Cyra Talton
Brandon Valdez

SERVICES CRÉATIFS
Kathy Carter
Kyle Craig
Jessica Drossin
Mary Moffitt

PRODUCTEUR
Pearse Finegan
Fiachra Synnott

QA
Ivan MC Closkey

TESTEURS
Laurent Dhenain
Renaud Danet

CONCEPTION LIVRET
Lauren Azeltine

BLUE SPARK STUDIOS

CONCEPTION
Blue Spark Studios

ILLUSTRATION
Dave Seeley

VOIX ANGLAISES

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

John Armstrong – *Duke, Blackwell, Dimitri, divers*
Jock Blaney – *McCain, divers*
Andromeda Dunker
Dunya, divers
Kit Harris – *divers*
Turner Heidi – *divers*
Todd Licea – *Harrison, divers*
Gary Schwartz – *Eisenberg, divers*
David Scully – *Jones, Ivan , divers*
Jeff Steitzer – *Rykov, divers*
Jen Taylor – *Tomiko, divers*

ALIENS VERSUS PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

Candace Evans – *Dunya, divers*
Sean Hennigan – *divers*
Gary Schwartz – *Eisenberg, divers*
Jeff Steitzer – *Rykov, divers*

MUSIQUE SUPPLÉMENTAIRE
Rich Ragsdale

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu.
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel.
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.

- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....).

- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran. Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé 24h sur 24, 7 jours sur 7 au :

(00 33) 0 891 670 800 (0,22 euros /mn)
fax: (00 33) 01 30 67 90 65

Ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utili-sation. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, lundi au vendredi de 8 heures à 21 heures et les week-end et jours fériés de 10 à 18 heures.

SERVICE CONSOMMATEURS

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro : **(00 33) 01 30 67 90 53**
- 1 adresse postale : **Vivendi Universal Interactive Publishing France - 32, Av de l'Europe - Bât Energy 1 (2e étage) - 78 941 VELIZY-VILLACOUBLAY CEDEX - France**
- 1 adresse e-mail : **infoconso@sierra.fr**
- 2 adresses Internet : **www.sierra.fr** : le site 100% jeu. Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un forum technique, des trucs et astuces, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs. Retrouvez sur **www.vivendi-universal-interactive.fr** toutes les informations sur nos logiciels éducatifs, les dictionnaires, les encyclopédies et les CD Roms de vie pratique.

SITE INTERNET

Participez sur notre site aux forums techniques, téléchargez les derniers patchs, trou-vez tous les trucs et astuces de nos meilleurs hits, faites nous part de vos sugges-tions. **http://www.sierra.fr**
e-mail : **support.technique@vup-interactive.com**

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

VIVENDI UNIVERSAL GAMES FRANCE
32 AVENUE DE L'EUROPE
IMMEUBLE ENERGY 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS. Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un tech-nicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

PROCEDURE SUPPORT TECHNIQUE

Attention : Le support technique n'est assuré que pour une utilisation dans un cadre privé conforme aux termes de la licence jointe aux présents produits et que vous avez accepté. Par conséquent, le Support Technique ne pourra en aucun cas être assuré pour des utilisations commerciales ou professionnelles du produit.

Procédure d'échange des supports CD-ROM ou DVD-ROM défectueux.
Si , pendant la période de garantie décrite dans la Licence Utilisateur, vous constatez que les CD-ROM ou DVD-ROM sont défectueux ou rayés, le Support Technique pourra effectuer l'échange gratuitement. Il vous suffit de renvoyer les éléments suivants :
* les disquettes, CD-ROM ou DVD-ROM défectueux ; et
* une copie du ticket de caisse daté
Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).
Au delà de cette période de garantie, si vous souhaitez obtenir des CD-ROM ou DVD-ROM de remplacement (d'un support rayé ou défectueux), merci de nous renvoyer les CD-ROM ou DVD-ROM défectueux, et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 6,09 euros par support défectueux à l'ordre de Vivendi Universal Interactive Publishing France.
Ne pas oublier pas d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Adressez votre courrier au support technique.*

Procédure d'échange des manuels

Si vous avez déchiré ou perdu votre manuel ou documentation, nous vous les remplacerons aux conditions suivantes:
Merci de nous renvoyer une photocopie de la disquette de jeu #1 du CD-ROM ou DVD-ROM et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 4,57 euros.

Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où est possible de vous contacter en journée (1).
Adressez votre courrier au support technique.*

*1) Merci de ne pas renvoyer de produit pour remboursement sans accord préalable du Support Technique : nous serions dans l'obligation de vous retourner le produit à vos frais.
2) Les coordonnées du Support Technique sont dans le manuel.
3) Il est recommandé de procéder à cet envoi par lettre recommandée.
Les frais d'expéditions ne sont pas remboursés.
Le Support Technique décline toute responsabilité en cas de non-réception des produits en raison d'incidents postaux.

(1) En application de la loi informatique et Libertés du 06/01/1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Vivendi Universal Interactive Publishing Intl. S.A.

GARANTIE ET CLUF

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DESTINE A L'UTILISATEUR FINAL AVANT D'INSTALLER CE PROGRAMME INFORMATIQUE.

Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en-ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le " Programme ") sont la propriété de Sierra Entertainment Inc. de ses filiales, de ses concédants et/ou de ses fournisseurs.

Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la " Licence ").

Toute utilisation, reproduction, représentation ; redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

1. Licence d'utilisation limitée

Sierra Entertainment Inc. (" le Concédant ") vous accorde par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, une console de jeux (portable ou de salon) licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme. Vous ne devez pas mettre le Programme en réseau ni l'installer ou l'utiliser sur plus d'un ordinateur à la fois, sauf indication contraire expresse dans la documentation applicable à laquelle vous devez vous référer si :

(a) le Programme contient un Editeur de niveaux (" Editeur ") vous permettant de créer des niveaux personnalisés ou autres éléments destinés à votre usage personnel en relation avec le Programme (" Nouveaux éléments ").

(b) le Programme dispose d'une fonction multijoueur.

Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.

2. Droits de propriété

Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation relative et tout " module indépendant " inclus dans le Programme) sont la propriété du Concédant ou de ses concédants.

Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et les concédants du Concédant peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent Contrat serait enfreint.

3. Responsabilités de l'utilisateur final

A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.

C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit :

(i) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location en crédit-bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable du Concédant ;

(ii) de publier et/ou distribuer les images et éléments informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme (y compris, mais pas

seulement, pour la revente de documents imprimés pour votre usage personnel ou professionnel [prospectus et brochures, par exemple] et sur vos sites web professionnels et personnels) ; d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service, quel qu'il soit ;
(iii) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images et éléments informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de donnée ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;
(iv) d'héberger ou fournir des services de mise en relation pour le Programme ou émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par le Concédant pour la fonction réseau du Programme, à travers l'émulation de protocole, la suppression, la modification ou l'ajout de composants au Programme, l'usage d'un programme utilitaire ou tout autre technique connue actuellement ou qui sera développée plus tard, pour tout usage, y compris, mais pas seulement, le jeu en réseau via Internet, le jeu en réseau sur des réseaux de jeux commerciaux ou non commerciaux ou faisant partie de réseaux collectifs sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

4. Transfert du Programme
Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.

5. Résiliation
Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Le Concédant peut, à sa discrétion, résilier la Licence en cas de non respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Elément.

6. Contrôles à l'exportation
Il est interdit de ré-exporter, de télécharger ou d'exporter le programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des Specially Designated National ou de la Table of Denial Orders du ministère des finances américain (U.S. Treasury Department). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

7. Service Après Vente / Support Technique.
Le Concédant s'engage à fournir un Service Après Vente et un Support Technique pour le Programme jusqu'à ce que ce dernier ne soit plus publié. Le Programme sera considéré comme n'étant plus publié un an suivant la date à laquelle le Programme aura cessé d'être fabriqué et / ou distribué par le Concédant ou ses licenciés. Le Service Après Vente pourra être fourni par le Concédant ou l'un de ses représentants par téléphone ou courrier électronique (e-mail). Le Support Technique pourra être fourni par le Concédant ou l'un de ses représentants par téléphone, e-mail ou courrier. Sauf s'il est prévu autrement dans les manuels ou sur les packagings du Programme, rien de ce qui est prévu aux présentes ne saurait obliger le Concédant à mettre à disposition un service téléphonique gratuit pour une durée illimitée afin d'assurer le Service Après Vente et le Support Technique.

8. Durée de la partie " En-ligne " du Programme.
Si ce Programme contient une partie " En-ligne " permettant son utilisation sur Internet par le biais de serveurs et logiciels mis en œuvre ou autorisés par le Concédant. Le Concédant s'engage à mettre lesdits serveurs et logiciels nécessaires à une telle utilisation du Programme jusqu'à ce que le Programme ne soit plus publié, tel que défini ci-dessus. Au delà de cette période, le concédant pourra librement décider de continuer à fournir les serveurs et logiciels nécessaires à la mise en œuvre de la partie " En-ligne " du Programme ou pourra autoriser tout tiers de son choix à fournir un tel service. Cependant les termes de la

présente Licence n'obligent en aucun cas le Concédant à fournir les serveurs et logiciels nécessaires à l'utilisation " En-ligne " du Programme au delà de cette période.

9. Garantie limitée

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS " EN L'ETAT " SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE,Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur de Niveaux et des Manuels relèvent de votre responsabilité. Toutefois, l'Editeur garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de deux ans à dater de l'achat du Programme. Cependant pour bénéficier de cette garantie, vous devez informer l'Editeur du défaut de conformité au plus tard dans les deux mois suivant sa constatation. Dans le cas où le support se révèlerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, l'Editeur pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser.

Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation. La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues . Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux ou si vous souhaitez obtenir les contacts nécessaires dans le territoire qui vous concerne, merci de bien vouloir vous référer à la " Procédure Support Technique " jointe à la présente Licence.

10. Limitation de responsabilité

LE CONCEDANT, SES PARENTS, SES FILIALES, SES AFFILIES, NI SES CONCEDANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RESULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DE L'EDITEUR, NOTAMMENT LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ECHECS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES ET TOUT AUTRE DOMMAGES OU PERTES DE NATURE COMMERCIALE.

Certains pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs ou autorisent des limitations sur la durée d'une garantie implicite. Les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation et être soumises aux spécificités de droit applicable localement.

11. Mesures équitables

Par la présente, vous acceptez que le non respect des termes de la Licence entraînerait un préjudice irrémédiable pour le Concédant et en conséquence, vous acceptez que le Concédant soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en oeuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles le Concédant peut avoir recours.

10. Divers

La Licence sera réputée avoir été faite et exécutée en France et tout conflit en relevant devra être résolu conformément au droit français. Cette Licence ne peut être amendée, altérée ou modifiée que par un document écrit spécifiant l'amendement, l'altération ou la modification, exécuté par les deux parties. Dans le cas où l'une des dispositions de la Licence serait jugée non exécutoire par une cour ou un autre tribunal d'une juridiction compétente, cette disposition sera appliquée dans la mesure autorisée par la loi et les autres dispositions de la Licence resteront entièrement applicables. Les termes et conditions d'une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d'une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l'écran d'un ordinateur.Par la présente, vous reconnaissez avoir lu et compris la présente Licence et vous acceptez que le fait d'installer le Programme implique que vous acceptez d'être lié par les termes et conditions de la présente Licence.Vous reconnaissez et acceptez également que la présente Licence constitue l'accord entier et exclusif passé entre le Concédant et vous et qu'elle remplace tout accord antérieur ou contemporain, qu'il soit oral ou écrit, et toute autre communication entre le Concédant et vous, y compris tout contrat de licence écrit ou aide en ligne contradictoire accompagnant le Programme.

GARANTIE SIERRA ET INFORMATIONS LÉGALES

Vous trouverez l'accord de licence, la garantie limitée et la politique de retour du produit de Sierra dans le fichier EULA.txt, qui se trouve sur le CD, et auquel vous avez également accès durant l'installation du produit. (c)2002 Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

LOGICIELS TIERS



Utilise Miles Sound System Copyright (c)1991-2002 par RAD Game Tools, Inc. La lecture MPEG Layer-3 est fournie par le système Miles Sound System de RAD Game Tools, Inc. La technologie de compression audio MPEG-3 est fournie par Fraunhofer IIS et THOMPSON Multimedia.

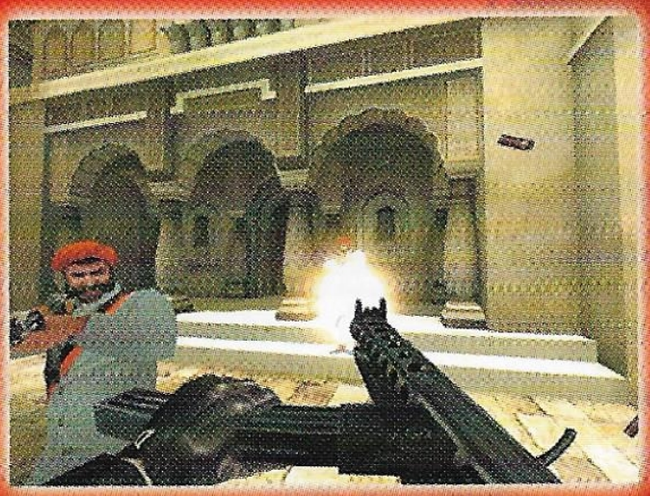
Les échantillons instrumentaux sont fournis par Sonic Implants : www.sonicimplants.com. © 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. LithTech™ Game Engine © 1998-2002 Monolith Productions, Inc.

Tous droits réservés. Fox, Fox Interactive, Aliens versus Predator et les logos associés sont des marques déposées de Twentieth Century Fox Film Corporation. LithTech est une marque déposée de Lithtech, Inc. Windows, DirectX, et Direct3D sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. L'icône de classification du produit est une marque déposée de Interactive Digital Software Association. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

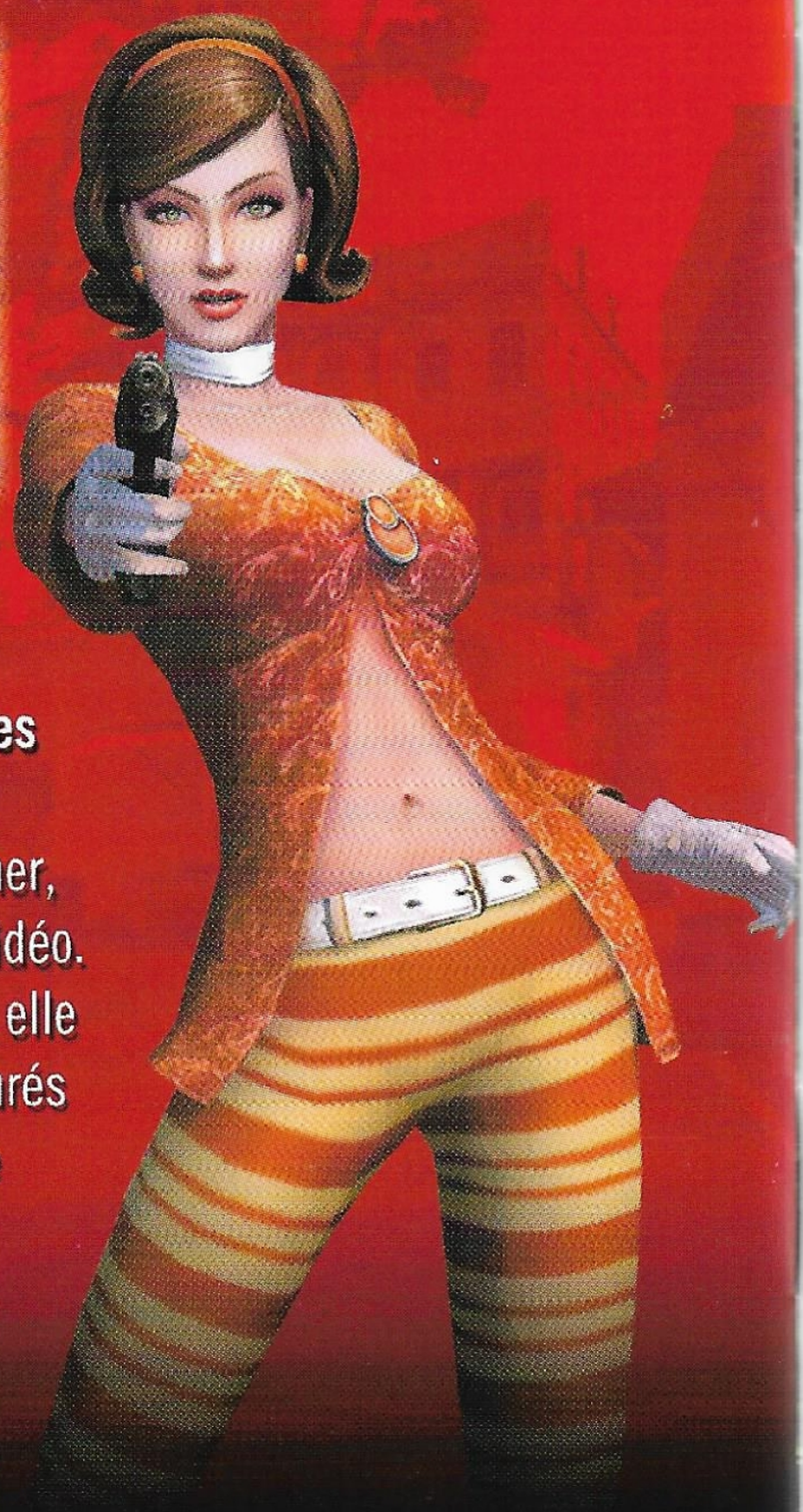
N'oubliez pas de visiter le site officiel de Aliens versus Predator 2 : Primal Hunt à l'adresse : **http://www.avp2.sierra.com.**

VIDÉO INCLUSE DANS CE JEU

No One Lives Forever™ 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY™



— LE C.R.I.M.E EST ÉTERNEL —



Avec cette suite très attendue de **The Operative™: No One Lives Forever™** - vous pourrez une nouvelle fois incarner Cate Archer, l'espionne la plus sexy du jeu vidéo. Plus belle et fatale que jamais, elle se dresse contre ses ennemis jurés du **C.R.I.M.E.** et leur menace de déclencher un conflit mondial.

DISPONIBLE AUTOMNE 2002

SIERRA™ www.sierra.fr

FOX INTERACTIVE™

MONOLITH™

www.lithtech.com
LITHTECH™

©2002 Monolith Productions, Inc. ©2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Interactive, No One Lives Forever et leurs logos respectifs sont des marques déposées de Twentieth Century Fox Film Corporation. Monolith et a Spy in H.A.R.M.'s Way sont des marques déposées de Monolith Productions, Inc. Sierra et le logo Sierra sont des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc.

S0026115