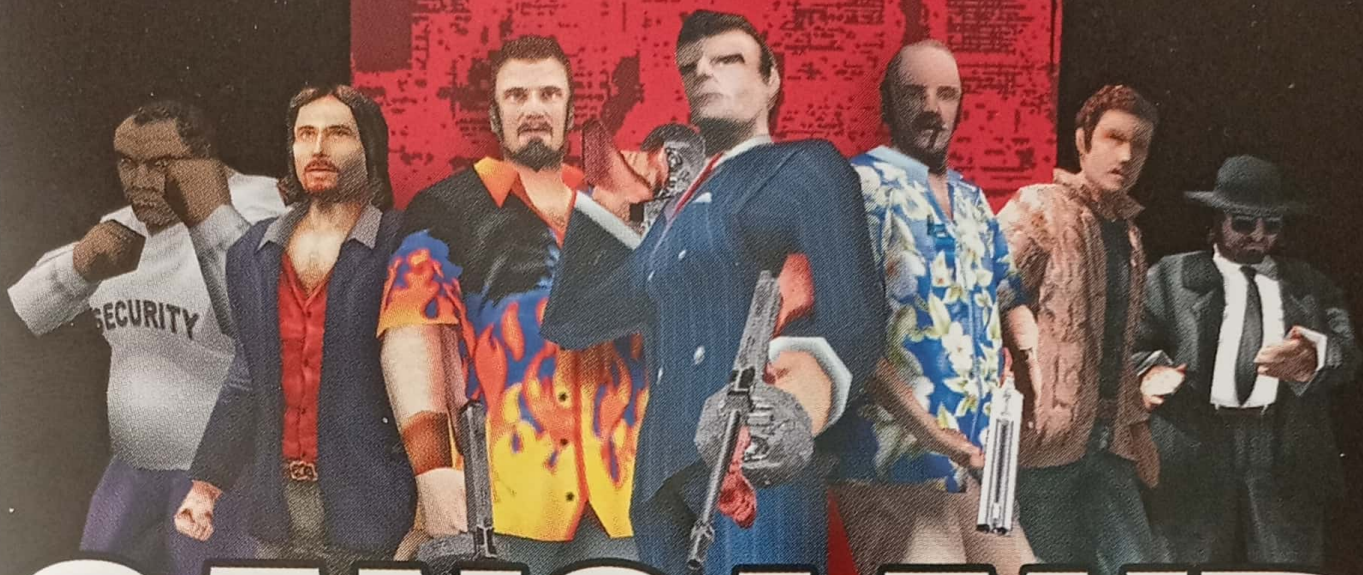
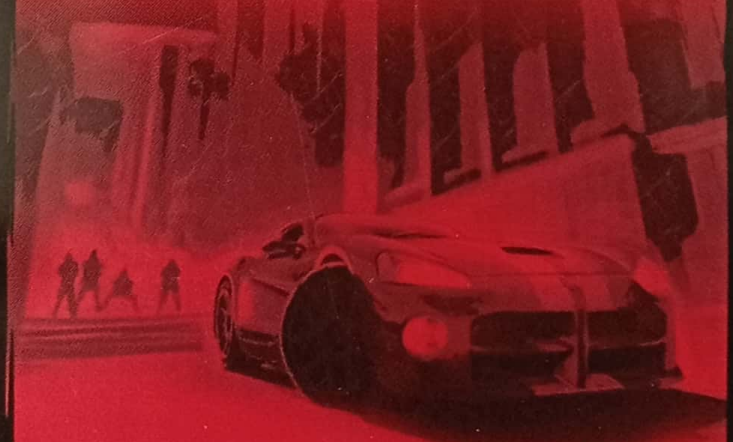
CODE IDENTIFIANT :
E7FAUT – 8E2ATZ – KCYV89 – KCY444

NUMERO DE SERIE :
6I7EM – RTJVY – SHAFF – TQV27 – XFEID – Y



GANG LAND

TROUBLE IN PARADISE



Manuel de jeu

MEDIAMOBSTERS

WHIPTAIL interactive

FOCUS HOME INTERACTIVE

AVERTISSEMENT CONCERNANT L'ÉPILEPSIE
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 des 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 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 avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

RETROUVEZ LA FAMILIA GANG LAND SUR INTERNET :
DERNIÈRES INFOS, TÉLÉCHARGEMENT, FORUM DU JEU...

WWW.GANGLAND-LEJEU.COM



ASSISTANCE - SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés pour installer ou faire fonctionner Gang Land, n'hésitez pas à contacter nos services techniques par Email ou par téléphone :

Assistance Technique :
e-mail : support@gangland-lejeu.com
Tel : 01.34.62.26.84
(par téléphone du lundi au samedi de 9h00 à 13h00)

© 2004 Whiptail Interactive, Mediamobsters et Focus Home Interactive. Tous droits réservés. Gangland et le logo Gangland sont des marques déposées de Mediamobsters ou de Whiptail Interactive en France et dans le reste du monde.

PROLOGUE

Par une chaude nuit sicilienne, le vieux Palerme est le théâtre d'un tragique affrontement. Au petit matin, les cris et les coups de feu ont cessé de troubler la quiétude de la capitale, mais Chico Mangano, retrouvé mort sur le trottoir, n'est plus là pour s'en réjouir.

Rapidement, les déclarations de deux témoins et un pistolet découvert sur le lieu du drame amènent les enquêteurs à soupçonner trois des frères de Chico : Romano, Angelo et Sonny…

La police entreprend alors une vaste chasse à l'homme, mais en vain... Le funeste trio s'est envolé.
Pendant deux ans, l'affaire reste au point mort... Jusqu'au jour où le grand-père Mangano reçoit un coup de fil de l'étranger.

Au bout du fil, son fils aîné, Vincenzo Mangano, qui a quitté la Sicile il y a déjà plusieurs dizaines d'années. Selon lui, les trois frères auraient été aperçus dans sa ville, Paradise City.

Immédiatement, le grand-père Mangano envoie son cinquième petit-fils à Paradise City, où il travaillera pour Vincenzo. Lorsqu'il sera devenu fort et influent, il se chargera d'éliminer les trois criminels.

Voilà donc Mario, puisque tel est son nom, en route pour le Nouveau Monde…

SOMMAIRE

DEMARRAGE 7
CONFIGURATION REQUISE 7
INSTALLATION 7
PREMIER LANCEMENT, IDENTIFIANT ET NUMERO DE SERIE 7

COMMANDES ESSENTIELLES 8
LA CAMÉRA 8
LA MINI-CARTE 8
LES UNITES 9
LES VEHICULES 10

PRESENTATION 11
MODES DE JEU 11
COMMENCER UNE MISSION SOLO 12
NE GASPILLEZ PAS L'ARGENT DE VINCENZO 12
RACKETTER ET PRENDRE LE CONTROLE 12
ACQUÉRIR DES RESSOURCES 13
GAGNER DE L'ARGENT 13
RECRUTER 13
GAGNER DES POINTS D'EXPERIENCE (XP) 14
TROUVER UN VEHICULE 14
CONSEILS & OBJECTIFS 14
RESTER EN VIE 14
PERDU ! 16
CONSEILS OFFENSIFS 16

CONSEILS AVANCES 17
RACKETTER ET PRENDRE LE CONTROLE 17
PRENDRE D'ASSAUT UNE PLANQUE ADVERSE 17
AVOIR DES LIEUTENANTS (VOS ENFANTS) 17
INFILTRER L'ADVERSAIRE 18
ACCORDER DES FAVEURS 18

INTERFACE UTILISATEUR 19
PROFIL 19
SOLO 19
MULTIJOUEUR 20
MEILLEURS SCORES & CLASSEMENT 21
OPTIONS 22

INTERFACE DE JEU 22
ICONES DE SELECTION 22
MINI-CARTE 23
DETAILS DU PERSONNAGE 23
LA BARRE DE RACCOURCIS 24
RESSOURCES PRINCIPALES 25

RESSOURCES SECONDAIRES 26
ACTIONS 27
ICONES DES PERSONNAGES 30
VINCENZO / TELEPHONE 32
DIALOGUES 32
MENU PAUSE 34

MEMBRES DE LA FAMILLE 35
PERSONNAGES PRINCIPAUX 35
VINCENZO (BOSS PNJ) 36
EPOUSES 37
ENFANTS & LIEUTENANTS 38
UNITES DE BASE 40
UNITES SPECIALES 42
GERANTS 45
EMPLOYES & ENCAISSEURS 46

ENVIRONNEMENT URBAIN 47
LA LOI 47
LES VOLONTAIRES 48
LES CONNEXIONS INTERNATIONALES 48
LES AUTRES BOSS 49
LES GÉRANTS ET LEUR GARDE RAPPROCHÉE 51
LES CIVILS 52
LES CRIEURS 53
LES HOMMES D'EGLISE 53

BIENS 54
COMMERCES 54
VEHICULES 58
ARMES 60

RECAPITULATIFS ET RACCOURCIS 64
ARMES PRINCIPALES ET SECONDAIRES 64
CONFIGURATION DES TOUCHES PAR DEFAUT 64
NIVEAUX DES PERSONNAGES PRINCIPAUX 66
NIVEAUX DES AUTRES UNITES 66

ASSISTANCE TECHNIQUE 67

CREDITS 67

LA RECETTE DE BIG MAMMA 75

BIENVENUE DANS GANG LAND

Gang Land n'est pas un jeu de stratégie en temps réel comme les autres. Proposant un style résolument novateur, Gang Land allie trois genres bien différents : stratégie en temps réel, jeu de rôle et simulation, le tout à un rythme effréné. Vous devrez être rapide et alerte au combat, tirer un avantage stratégique de votre environnement, gérer à bon escient vos trousses de soins, recharger vos armes au bon moment... en bref, tout faire pour rester en vie.

Petit conseil préliminaire : sortez votre plus beau costard de la naphtaline, astiquez vos canons et révisez vos classiques, vous êtes sur le point de plonger dans l'univers passionnant de Gang Land !

Bon courage !
MediaMobsters

DEMARRAGE

CONFIGURATION REQUISE

Configuration minimale

- Windows 98/98SE/ME/2000/XP
- Pentium III/Athlon 600 MHz ou supérieur
- 128 Mo de RAM (non partagée avec la carte graphique)
- 1 Go d'espace libre sur le disque dur
- Carte graphique accélératrice 3D de type Nvidia GeForce 2 ou ATI Radeon 7000 (ou supérieur) avec 32 Mo sur la carte *(64 Mo recommandé pour jouer en multijoueur).*

Il est possible de jouer avec une carte graphique intégrée Intel Extreme tant que l'utilisateur dispose de plus de 128 Mo de RAM système puisque cette carte partage de la mémoire système. Attention, il s'agit là de la carte graphique intégrée pour les puces Intel les plus récentes. Le jeu n'est pas compatible avec les cartes graphiques Intel 810 intégrées sur les puces précédentes.

- Lecteur de CD-Rom 12x ou plus rapide/Modem 56k pour le jeu en ligne

Si votre configuration est proche du minimum requis, il est conseillé de régler le niveau général de détails au minimum et la résolution sur 800x600.

Configuration recommandée

- Pentium 4/Athlon 1.1 GHz ou supérieur avec 512 Mo de RAM
- Carte graphique accélératrice 3D de type Nvidia GeForce 2 ou ATI Radeon 7000 ou supérieure avec 128 Mo sur la carte
- 1 Go d'espace libre sur le disque dur ; Lecteur de CD-Rom 12x ou plus
- Connexion haut-débit pour le jeu en ligne

INSTALLATION

Pour installer Gang Land, insérez le CD du jeu dans le lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique est activée sur votre ordinateur, le programme d'installation se lance automatiquement. Dans le cas contraire, double-cliquez sur le fichier setup.exe du CD puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

PREMIER LANCEMENT, IDENTIFIANT ET NUMERO DE SERIE

Insérez le CD de GangLand dans le lecteur de CD-ROM et lancez le jeu à partir du menu Démarrer ou du raccourci sur votre bureau. Lors du premier lancement, vous devez saisir deux Clés.

Ces deux clés sont inscrites sur un sticker à l'intérieur de la boite.

1. la premiére clé demandée est l'Identifiant du Disque GangLand (24 caractères alphanumériques). Saisissez cette clé et appuyez sur Entrée. Il est possible que vous ayez à redémarrer votre ordinateur.
2. Une seconde fenêtre (bleue) s'ouvre alors et vous demande de saisir le Numéro de série (26 caractères alphanumériques). Lorsque vous avez correctement saisi cette seconde clé, le bouton "CONTINUER" s'affiche en surbrillance (dans le cas contraire, vérifiez que vous n'avez pas fait d'erreur lors de la saisie). Cliquez sur ce bouton et vous pourrez commencer à jouer. Rassurez-vous, ces clés ne vous sont demandées qu'au premier lancement.

COMMANDES ESSENTIELLES



Pour profiter au mieux des possibilités de Gang Land, vous devez apprendre à naviguer dans le jeu. Lisez donc attentivement les quelques lignes qui suivent.

LA CAMERA

Le déplacement de la caméra est à la fois dynamique et contrôlé par le joueur. Vous pouvez ainsi lui faire faire des rotations, l'incliner, la déplacer et zoomer. En clair, vous pouvez choisir l'angle de vue qui vous convient le mieux.

ZOOM

Zoom arrière : molette de la souris vers le bas ou touche " - " du pavé numérique.

Zoom avant : molette de la souris vers le haut ou touche " + " du pavé numérique.

ROTATIONS ET INCLINAISONS

Pour faire une rotation, maintenez la touche ALT ou le BOUTON CENTRAL DE LA SOURIS (si vous disposez d'une souris à trois boutons) enfoncé tout en déplaçant la souris en fonction de l'angle de vue que vous souhaitez obtenir. Par défaut, les touches "V" et "B" permettent de faire une rotation de 90° à droite et à gauche, respectivement.

Défilement de l'écran

Déplacez le curseur vers le bord de la fenêtre principale pour faire défiler l'écran dans la direction correspondante. Vous pouvez également maintenir la barre d'espace enfoncée tout en déplaçant la souris.

Caméra sur les véhicules

Lorsque vous conduisez, vous pouvez choisir entre deux types de caméras : une caméra fixe qui reste toujours derrière le véhicule et une caméra "libre" que vous pouvez déplacer à votre guise. Pour passer d'un mode à l'autre, appuyez sur la touche "E" lorsque le véhicule est sélectionné.

LA MINI-CARTE

Utiliser la mini-carte pour afficher une zone précise

Cliquez sur l'endroit de la mini-carte que vous souhaitez afficher à l'écran.

Icones sur la mini-carte

Un icone vert sur la mini-carte indique votre (vos) cible(s). Par ailleurs, divers marqueurs (flèches, crânes, etc.) peuvent apparaître dans la fenêtre de jeu afin que vous puissiez identifier la cible plus facilement, qu'il s'agisse

d'un commerce à racketter ou d'une balance à faire taire. Une fois que vous avez exécuté un ordre, vous avec tout intérêt à retourner auprès de Vincenzo pour recevoir de nouvelles instructions.

LES UNITES

Sélectionner une unité

Sélectionnez une unité en cliquant dessus ou sur son icone. Pour sélectionner plusieurs unités simultanément, maintenez la touche MAJ enfoncée tout en cliquant sur les différentes unités souhaitées ou tracez un rectangle de sélection autour des unités en maintenant le bouton gauche de votre souris enfoncé. Le rectangle de sélection ne prendra pas en compte les unités défendant un bâtiment ou assises derrière le bureau de votre planque. Si vous souhaitez également sélectionner ces unités, maintenez la touche "W" enfoncée lors de la sélection. (Voir aussi "Interface de jeu - Icones de sélection").
Vous ne pouvez sélectionner que vos propres hommes ou les gérants de commerces dont vous avez pris le contrôle, les gérants ne pouvant faire partie d'une sélection multiple.
Vos unités sont indiquées par un cercle plein et vos gérants par des pointillés longs aux couleurs de votre famille (autour des pieds). Vous ne pouvez pas sélectionner les unités présentant des pointillés courts à vos couleurs : il s'agit des hommes de Vincenzo.

Sélectionner plusieurs unités

Tracez un rectangle de sélection autour des unités que vous souhaitez sélectionner. Cette méthode ne vous permet de sélectionner que des unités apparaissant sur l'écran principal. Vous pouvez également sélectionner les unités une par une avec MAJ ou forcer la sélection de plusieurs unités.

Regrouper des unités et sélectionner des groupes

Sélectionnez un groupe d'unités, puis maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur un chiffre (de 0 à 9). Par la suite, il vous suffira d'appuyer sur le chiffre choisi pour sélectionner ce groupe. En outre, vous pouvez alors centrer la vue sur le premier personnage du groupe en appuyant deux fois sur le chiffre correspondant (même chose avec les icones des unités).

Déplacer des unités

Sélectionnez une ou plusieurs de vos unités, puis faites un clic-droit sur un point quelconque de l'environnement ou de la mini-carte pour la (les) faire aller à cet endroit. Cliquez une fois pour marcher et double-cliquez pour courir !





Parler

Vous pouvez parler à de nombreux personnages de Paradise City, notamment l'oncle Vincenzo, qui vous donnera des ordres, et les gérants des commerces que vous voulez racketter ou dont vous voulez prendre le contrôle. Tous les personnages peuvent s'adresser au gérant de l'armurerie pour acheter des armes. Pour engager une discussion, sélectionnez le personnage principal, puis faites un clic-droit sur un autre personnage. S'il est possible de parler, l'icone apparaît.

Attaquer (et autres actions)

Sélectionnez l'unité de votre choix et faites un clic-droit sur la cible. Un icone apparaît sur le curseur de la souris pour vous indiquer ce que sera l'action par défaut en fonction de la situation et de la cible. Vous pouvez forcer votre unité à attaquer la cible en maintenant la touche CTRL enfoncée. Chaque action passe soit par un clic-droit sur la cible, soit par l'utilisation d'un raccourci lorsqu'il s'agit d'utiliser une trousse de soins, de recharger, de s'accroupir ou de se lever, etc. (voir aussi "Actions et raccourcis" et "Actions dans le jeu").

LES VEHICULES

Sélectionner un véhicule

Pour sélectionner un véhicule, cliquez dessus lorsqu'une unité se trouve à l'intérieur (cette action est impossible si le véhicule est vide), ou cliquez sur l'icone de l'unité se trouvant dans le véhicule. En outre, les véhicules ne peuvent pas être sélectionnés ou regroupés avec d'autres unités. La caméra reste centrée sur le véhicule tant que celui-ci est sélectionné. Pour libérer la caméra, vous devez désélectionner le véhicule, en sélectionnant une autre unité ou en cliquant sur le sol.

Déplacer un véhicule

Afin de pouvoir déplacer un véhicule, il faut qu'il y ait au moins une unité à l'intérieur. Par défaut, les touches assignées à la conduite sont : "Z" pour avancer, "Q" pour tourner à gauche, "D" pour tourner à droite et "S" pour freiner ou faire marche arrière.

Tirer depuis une voiture

Mitrailler en conduisant ! Le nombre de positions de tir des voitures est variable. Dans les véhicules qui n'en ont qu'une, vous ne pourrez tirer que d'un côté. Pendant que vous conduisez à l'aide du clavier, placez le curseur de la souris sur la cible de votre choix et maintenez le bouton droit pour tirer. Tous ceux qui passeront alors dans votre ligne de tir seront touchés. Pour cesser le feu, relâchez le bouton droit de la souris.

PRESENTATION

Si vous maîtrisez encore mal les commandes du jeu, reportez-vous d'abord à la rubrique précédente, "Commandes essentielles".

MODES DE JEU

Gang Land vous offre quatre modes de jeu tout aussi plaisants et stimulants les uns que les autres.

Conquêtes solo

Incarnez Mario, envoyé aux Etats-Unis pour traquer et tuer ses trois frères, à travers 16 épisodes se déroulant dans divers quartiers de Paradise City. Les conquêtes se concentrent sur l'évolution de votre famille, l'argent que vous gagnez ou les affrontements qui vous opposent aux autres familles.

Défis solo

Entre les missions de conquêtes s'intercalent 12 défis. Il s'agit là de courts épisodes très intenses vous permettant de déverrouiller des personnages spéciaux que vous pouvez ensuite recruter pour vos conquêtes. Pour chaque défi, vous disposez d'une équipe réduite constituée spécialement pour la mission proposée.

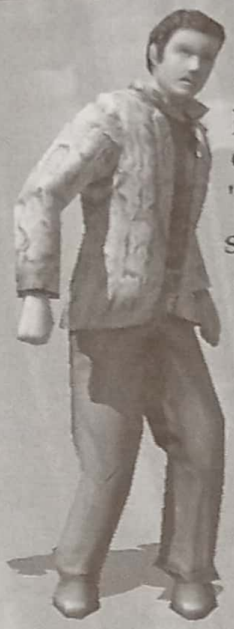
Conquêtes multijoueur (Conquests)

Les conquêtes multijoueur vous proposent d'affronter des joueurs virtuels ou humains dans une course pour constituer la famille la plus puissante, gagner le plus d'argent, mais surtout éliminer les familles adverses ! Vous avez le choix entre 20 cartes différentes. Dans quatre de ces conquêtes, tous les joueurs commencent aux ordres de leur oncle et doivent gravir les différents échelons afin de devenir le Boss.
Jouable en multijoueur mais également en solo face à des IA, ce mode vous permet de profiter de presque toutes les possibilités du jeu en vous laissant une liberté d'évolution totale, tant au niveau du business, des contrats à remplir, du recrutement, que des combats. En solo, les ennemis sont joués par l'ordinateur et suivent le même but que vous : devenir l'unique Boss ! En multijoueur, vous pouvez jouer à plusieurs joueurs ET l'ordinateur s'il reste des emplacements libres.

Règlements de comptes multijoueur (Shootouts)

Dans ce type de partie, il ne s'agit pas de gagner de l'argent, d'emmagasiner des ressources ni de fonder une famille. Vous disposez juste d'une petite équipe et devez traquer et éliminer les autres joueurs (les différents véhicules peuvent s'avérer très utiles !). Les Règlements de comptes sont jouables uniquement contre des joueurs humains.





COMMENCER UNE MISSION SOLO

Avant toute chose, commencez par lancer le jeu. Définissez le profil par défaut et assurez-vous que les configurations du clavier et de la souris vous conviennent, puis sélectionnez "JOUER" dans le menu Solo. S'affichent alors les meilleurs scores solo, qui bien sûr seront vides la première fois que vous jouez. Choisissez le niveau de difficulté "P'TITE FRAPPE" avec les boutons en bas à gauche de l'écran, puis votre mission en bas au centre. Au début, seule la première mission est disponible, mais à mesure que vous progresserez dans le jeu, les suivantes se débloqueront. Sélectionnez donc la première conquête, puis confirmez en cliquant sur la coche en bas à droite de l'écran. Vous venez de lancer la première conquête de la campagne P'tite frappe solo. Cliquez sur le bouton "COMMENCER" lorsqu'il apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran d'intro. Sélectionnez ensuite votre personnage principal, Mario, au milieu de l'écran, et entrez dans le bâtiment qui se trouve en face de lui pour aller parler à l'homme assis au bureau (Vincenzo, l'oncle de Mario). Celui-ci va donner des ordres à Mario, qui aura tout intérêt à les exécuter pour ne pas le contrarier. Sélectionnez Mario et cliquez sur Vincenzo avec le bouton droit de la souris pour engager la conversation. Une boîte de dialogue apparaît alors. Lisez attentivement les instructions de Vincenzo et mettez-vous au boulot, Vincenzo ne plaisante pas !

NE GASPILLEZ PAS L'ARGENT DE VINCENZO !

Lors de votre première mission, il est déconseillé de prendre des initiatives. Contentez-vous d'exécuter à la lettre les ordres de Vincenzo. Plus tard en revanche, vous aurez une plus grande liberté de choix. Quoi qu'il en soit, ne vous amusez pas à dépenser autrement l'argent que Vincenzo vous a confié pour prendre le contrôle d'un commerce. Il n'apprécie pas être doublé ! Si vous êtes à sec alors que vous devez encore prendre le contrôle d'un commerce pour Vincenzo, vous devrez trouver l'argent vous-même. Pour cela, vous pouvez par exemple suivre à la trace un encaisseur (d'une autre famille) et lui dérober ses valises pleines de billets. Ce n'est qu'une fois devenu Boss que vous pourrez racketter quelques commerces pour votre unique profit.

RACKETTER ET PRENDRE LE CONTROLE

Lorsque vous recevez l'ordre de prendre le contrôle d'un commerce ou de le racketter, vous devez vous y rendre et parler avec le gérant. Faites votre choix dans la boîte de dialogue qui apparaît. Attention, les gérants peuvent compter sur leur propre garde rapprochée ; ils peuvent donc refuser votre offre agressive et demander à leurs gars de s'occuper de vous. Ces porte-

flingues ou gros bras sont à l'intérieur du bâtiment et se fondent parfaitement parmi les civils... Ne sous-estimez par leur nombre et leur force, il n'est pas si simple d'évaluer les risques. Soyez prêt à vous enfuir à toutes jambes si le risque que vous y laissiez la peau est trop grand !
Le racket vous rapporte 25% des revenus et ressources du commerce, tandis qu'avec la prise de contrôle, vous achetez le droit de devenir associé. Dans ce cas, le gérant donne le change tout en travaillant pour la famille, et vous récoltez 50% des revenus et des ressources. La prise de contrôle d'un commerce vous permet également d'organiser toute sorte d'activités moins légales dans l'arrière boutique. Enfin, le seul moyen d'acheter des armes pour vos hommes est de prendre le contrôle d'une armurerie.

ACQUÉRIR DES RESSOURCES
Vous obtenez automatiquement les ressources produites par vos commerces. Veillez à contrôler au moins un armurier, dans la mesure où ce sont les armureries qui produisent toutes les ressources principales (munitions, trousses de soins, etc.). Les ressources secondaires servent la plupart du temps aux échanges avec les connexions internationales (voir "Biens - Commerces")

GAGNER DE L'ARGENT
Les gérants engagent automatiquement des encaisseurs qui vont apporter l'argent à la planque. Cet argent n'est pas disponible tant que l'encaisseur ne l'a pas mis dans le coffre-fort. Toutefois, si vous ne voulez pas attendre, vous pouvez passer directement à la caisse avec votre personnage principal. Celui-ci n'est pas obligé de rapporter l'argent à la planque avant de le dépenser.

RECRUTER
Pensez toujours à engager un maximum de gangsters à vos côtés. Si vous voyez des emplacements libres dans les icones de sélection, dans le coin supérieur gauche de l'écran (juste à droite du portrait de votre personnage principal), c'est que vous pouvez recruter plus de monde (de nouveaux emplacements apparaissent à mesure que votre niveau de Charisme augmente). Vous pourrez recruter des unités de base dans les restaurants et les speakeasys que vous avez rackettés ou dont vous avez pris le contrôle. Une liasse de billets tourne au-dessus de la tête des hommes susceptibles d'être recrutés. Sélectionnez votre personnage principal et faites un clic-droit sur l'unité voulue (attention, il faut être suffisamment près), qui rejoindra votre famille si vous avez suffisamment d'argent (la somme demandée s'inscrit en bas à gauche de l'écran). Si vous avez un avocat parmi vos enfants, vous pouvez vous en servir pour recruter dans la rue (voir aussi la rubrique "Membres de la famille - Les enfants").



GAGNER DES POINTS D'EXPERIENCE (XP)

Tous les personnages gagnent des points d'expérience en tirant sur des gens et en les touchant. Ces points sont répartis en trois catégories : COMBAT, CHARISME et SENS DES AFFAIRES. Bien sûr, il faut un certain nombre de points d'expérience pour passer au niveau supérieur. Un niveau élevé en Combat améliore votre précision et votre santé, une progression en Sens des affaires assure de meilleurs revenus et une augmentation de Charisme permet de recruter et de contrôler des unités supplémentaires. Enfin, les quatre frères Mangano, Mario, Angelo, Sonny et Romano, suivent tous leur propre progression. Ces progressions sont détaillées dans la partie "Récapitulatifs - Niveaux Boss et Autres unités").

TROUVER UN VEHICULE

Pour avoir un moyen de locomotion, vous devez soit le voler (en faisant appel à un voleur), soit profiter de vos connexions internationales pour en acheter un.

CONSEILS & OBJECTIFS

Appuyez sur ECHAP pour afficher vos objectifs et des conseils qui vous aideront à accomplir votre mission.

RESTER EN VIE

Paradise City porte bien mal son nom, et si vous voulez rester en vie, vous avez tout intérêt à suivre certaines règles :

Servez-vous de l'environnement

Au combat, pensez à vous abriter derrière les tables, comptoirs et autres poubelles. Si vous restez planté au milieu de la rue, vous avez toutes les chances de vous faire dégommer très rapidement. Lorsqu'on vous tire dessus, appuyez sur la touche F3 (S'accroupir / Se lever) pour vous accroupir derrière un container (ou autre), puis relevez-vous pour riposter.

Soignez-vous

Lorsque la santé de vos hommes passe sous les 50 %, ils ont beaucoup de mal à se déplacer et à viser. N'oubliez pas de surveiller en permanence votre réserve de trousses de soins ! Pour soigner une unité blessée, appuyez sur la touche F1 et pensez à bien vous mettre à couvert pendant ce temps.

Economisez vos munitions

Tout comme les trousses de soins, les munitions vous seront fournies par les armuriers. Elles sont de trois types : balles classiques, balles dum dum et balles explosives. Vous pouvez passer d'un type à l'autre en cliquant sur les icones correspondants situés à gauche de l'écran ou avec la touche "X".

Changer de type de balles a un effet instantané sur vos unités et les ennemis que vous canardez. Veillez toujours à avoir assez de munitions pour tenir toute la durée d'un affrontement. Sinon, il est recommandé de garder profil bas…

Choisissez la bonne stratégie d'attaque
Certaines unités se caractérisent par deux modes d'attaque : Arme principale et Arme secondaire. Appuyez sur F4 pour passer de l'un à l'autre. Sachez toutefois que certains modes d'attaque avec arme secondaire nécessitent des ressources spécifiques, par exemple des explosifs (voir aussi "Récapitulatifs - Armes principales & secondaires").

Rechargez
Appuyez sur F2 pour recharger vos armes. Surtout, pensez toujours à le faire avant et non pendant le combat. Dans le feu de l'action, il est rare de pouvoir dire "pouce" ou "temps mort"…

Défendez vos bâtiments
Hommes de main, dézingueurs, gardes du corps et snipers sont tous capables de défendre vos planques et vos immeubles résidentiels ou de bureaux. Il vous suffit ainsi de faire un clic-droit sur le bureau ou sur le comptoir pour voir les unités sélectionnées canarder depuis les fenêtres les ennemis qui se seraient aventurés dans le coin. Ces unités de défense ont le double avantage d'être plus précises et de ne pouvoir être touchées par personne de l'extérieur, à l'exception des snipers.

Méfiez-vous de la police…
A Paradise City, les policiers ne valent guère mieux que les mafiosi. Le chef de la police passera ainsi régulièrement se faire graisser la patte dans votre planque. Assurez-vous de le payer dans les temps si vous voulez éviter d'avoir tout le commissariat sur le dos. Soyez également très prudent au moment de tirer dans la rue : si un agent passe par là, il ouvrira immédiatement le feu, et vous risquez fort d'y laisser votre peau.

…et des voitures
Ne laissez pas vos hommes traîner dans la rue sans bonne raison. Ils risquent en effet de se faire écraser ou d'être victimes de balles perdues malencontreusement échappées d'un véhicule passant par là. Si vous voyez une voiture s'approcher doucement de vous, vous pouvez être sûr qu'elle est remplie de mafiosi qui préparent un "travelling plombant".



Ne restez pas dans un véhicule endommagé
Lorsqu'un véhicule est touché, il utilise automatiquement les pièces détachées



volées dont vous disposez pour se réparer (vous pouvez acquérir des pièces détachées dans le Garage). Cependant, s'il prend feu, vous n'avez plus qu'une chose à faire : sortir et courir vous mettre à l'abri aussi vite que possible avant qu'il n'explose. Car si vous restez à côté, c'est la mort assurée.

Courez !

N'ayez pas honte de fuir lorsque vous n'avez pas l'avantage sur le terrain. L'important, c'est de ne pas y rester ! Vous pouvez par exemple courir vous enfermer dans l'un de vos bâtiments en pensant bien à verrouiller la porte. Vous prendrez ainsi un peu d'avance sur vos ennemis, qui devront crocheter la serrure ou carrément faire sauter la porte. Lorsqu'elle court, une unité perd en endurance. Lorsque son endurance tombe à zéro, elle ne peut plus courir et doit se reposer un moment.

PERDU !

Votre personnage principal doit toujours rester en vie, que vous jouiez en mode solo ou multijoueur. S'il meurt, la partie est terminée. En mode solo, vous devrez peut-être aussi veiller sur les jours d'un autre personnage. Dans Conquête 1-4, par exemple, Vincenzo doit absolument rester en vie. Dans le cas contraire, votre mission aura échoué et vous devrez recommencer. Veillez toujours à l'intégrité de votre planque. Si jamais vous veniez à en perdre le contrôle, vous auriez cinq minutes pour la récupérer ou en trouver une autre, dans le cas contraire, c'est la défaite assurée !

CONSEILS OFFENSIFS



Les combats dans Gang Land ressemblent fortement à une guérilla impitoyable. Voici, ci-dessous, un exemple de ces scènes d'action. Les rouges (en bas) sont en train de repousser les bleus (en haut) vers leur planque et ont très nettement l'avantage grâce à une meilleure gestion de l'environnement. Ainsi, le personnage principal rouge (Mario) est en sécurité derrière des poubelles, dans le coin inférieur droit de l'écran. Si la situation s'envenimait, il pourrait facilement battre en retraite. Le gros bras est en train de courir derrière la voiture pour se mettre à couvert et les trois hommes de main sont bien à l'abri des balles qui volent et des bâtons de dynamite lancés par l'artificier.

L'entraîneuse attend patiemment derrière la benne à ordures le moment opportun pour se précipiter sur ses adversaires afin de les neutraliser. Les bleus ne devraient pas tarder à perdre la bataille puisque leurs unités sont plantées au beau milieu de la rue, à découvert et sans autre protection qu'un très improbable miracle. Le joueur qui sait faire le meilleur usage de son environnement, qui prend soin de sa santé, recharge et se déplace au bon moment l'emportera. Celui qui arrose ses ennemis à découvert et en pleine rue, se videra de son sang en un rien de temps…

CONSEILS AVANCES

RACKETTER ET PRENDRE LE CONTROLE

Pour racketter ou prendre le contrôle d'un commerce qui est déjà entre les mains d'une autre famille, vous devez d'abord éliminer tous les ennemis qui s'y trouvent, gérant compris. Lorsqu'ils sont tous morts ou en fuite, les contours colorés du bâtiment deviennent gris sur la mini-carte. Cela signifie que vous pouvez désormais racketter ce commerce ou en prendre le contrôle. N'oubliez pas de toujours vérifier qu'il n'y ait plus d'ennemis dans l'arrière-boutique. Vos hommes doivent s'y rendre pour finir le travail. S'ils ne peuvent pas y aller, c'est simplement que cette pièce n'a pas encore été construite et que vous n'avez donc plus à vous inquiéter.

PRENDRE D'ASSAUT UNE PLANQUE ADVERSE

Si vous voulez annexer l'une des planques adverses, vous devez commencer par vous débarrasser de toute personne assise au bureau.

AVOIR DES LIEUTENANTS (VOS ENFANTS)

Les seuls personnages qui peuvent devenir lieutenants sont les propres enfants du personnage principal, qui, une fois arrivés à l'âge adulte, se retrouvent à la seconde place dans la hiérarchie. Mais il n'est pas facile d'en arriver là. Il s'agit tout d'abord de trouver à votre personnage principal une femme convenable qu'il va demander en mariage. Elle pourra soit refuser, soit accepter… en lui demandant de lui offrir une bague au prix exorbitant. Si votre homme en a les moyens, faites-lui acheter cette bague, qui scellera les fiançailles. Dès lors, l'heureuse élue suivra son futur époux jusqu'à ce qu'ils soient mariés, c'est-à-dire jusqu'à ce qu'ils soient allés à l'église et que vous ayez cliqué sur le prêtre avec le bouton droit de la souris. Lorsqu'ils sortent de l'église, Madame prend immédiatement la direction de la planque. Maintenant qu'ils sont mariés, les deux tourtereaux peuvent penser à assurer la descendance. Pour cela, faites un clic-droit sur la nouvelle





mariée. Ni une ni deux, les deux amoureux gagnent alors le fond de la planque et grimpent à l'étage (c'est-à-dire à un endroit inaccessible pour le joueur), avant de revenir un petit moment plus tard avec un enfant. Sa mère s'en occupera jusqu'à ce qu'il/elle atteigne l'âge adulte et devienne à son tour lieutenant de la famille. Si les enfants ne peuvent pas être tués, ce n'est pas le cas de la mère (veillez donc bien sur elle). Ainsi, l'enfant peut très bien passer toute son enfance auprès de son père (le personnage principal), le suivant dans ses moindres déplacements (pas des plus pratiques pour mener à bien les activités auxquelles un mafioso est confronté). Avoir un lieutenant vous donne deux nouveaux emplacements, ce qui signifie que vous pouvez ajouter deux nouveaux membres à votre gang.

Attention : en multijoueurs vos enfants grandissent très vite. Mais en solo, ils n'atteindront l'age adulte que dans la mission suivante.

INFILTRER L'ADVERSAIRE

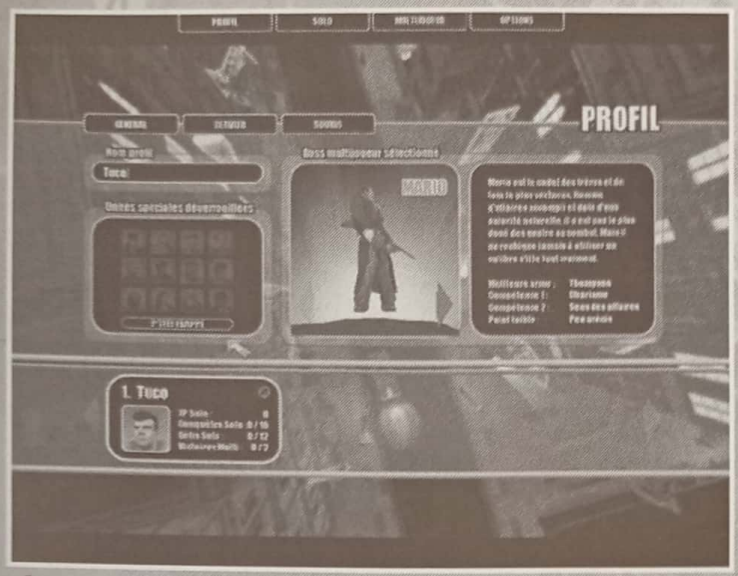
Avant toute chose, il vous faut un espion. Utilisez vos relations parmi les connexions internationales pour en dénicher un. Sélectionnez ensuite cet espion, puis trouvez un dézingueur ou un homme de main ennemi. Cliquez sur lui avec le bouton droit de la souris. L'espion lui fera la peau pour mieux l'endosser et usurper son identité. Le joueur "victime" ne remarquera rien, puisque son personnage aura exactement le même comportement et la même allure qu'auparavant. La seule différence, c'est que vous aurez dès lors la possibilité de le faire désobéir aux ordres qu'il reçoit. Vous pouvez utiliser cette taupe pour obtenir des renseignements ou pour attaquer par surprise l'un de ses "comparses". Plus pervers encore, vous pouvez utiliser votre espion pour attaquer d'autres familles : vous parviendrez peut-être ainsi à briser certaines alliances, voire à déclencher de véritables guerres de gangs sans que personne ne sache que vous êtes le machiavélique cerveau responsable de cette fourberie. Voilà donc une stratégie vicieuse à souhait qui ne devrait pas vous décevoir !

ACCORDER DES FAVEURS

Lorsque votre personnage principal est le boss, certains civils viendront parfois lui demander des faveurs. En les leur accordant, vous amènerez ces personnages à vous être redevables. Dès lors, vous pourrez les sélectionner et leur donner des ordres comme à n'importe lequel de vos hommes. La seule différence, mais elle est de taille, c'est que vos ennemis les prendront pour des individus inoffensifs. Ces personnages vont donc devenir des alliés très puissants, qui pourront vous fournir de précieux renseignements ou lancer des attaques surprises. Mais n'oubliez pas un détail : au moindre comportement suspect, par exemple si votre homme se met à attaquer ou à courir sans raison, les autres joueurs risquent fort de se douter de quelque chose.

INTERFACE UTILISATEUR

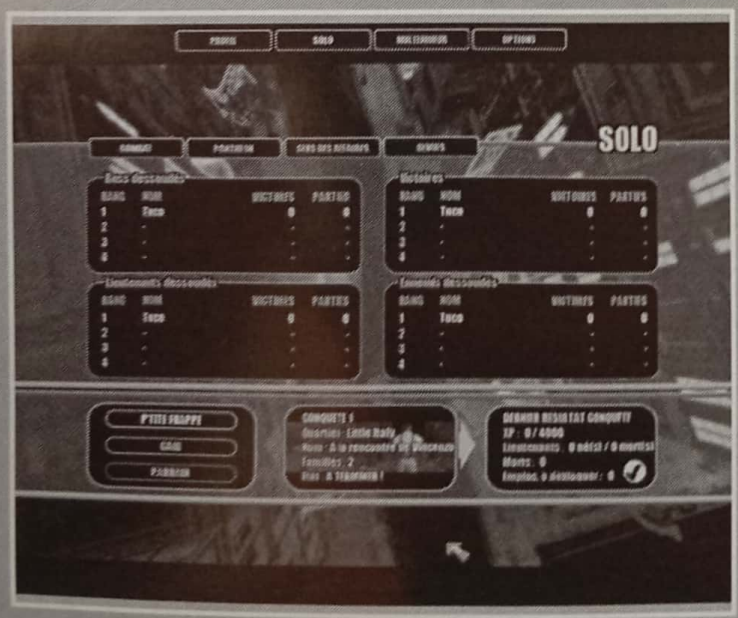
PROFIL



Le menu Profil permet de créer un nouveau profil ou de sélectionner un profil existant. C'est ici qu'apparaissent les quatre frères que vous pourrez incarner en mode multijoueur. En revanche, en solo, Mario est sélectionné automatiquement, car c'est autour de lui que se déroule l'histoire. Vous verrez également ici les personnages que vous avez débloqués lors de vos défis en mode solo. Cliquez sur l'indicateur de difficulté pour voir les personnages débloqués pour chaque niveau de difficulté.
Vous pouvez renommer un profil à tout moment en saisissant un nouveau nom dans le champ correspondant, dans le coin supérieur gauche.
A chaque profil correspondent des configurations de clavier et de souris particulières. Cliquez sur le bouton clavier pour afficher la configuration du clavier correspondant au profil sélectionné et modifier les touches par défaut (voir aussi "Récapitulatifs - Configuration par défaut"). Par exemple, cliquez sur le bouton "SOURIS" pour afficher et modifier la configuration de la souris pour le profil sélectionné.

SOLO

Le mode solo présente deux types de jeu très différents : CONQUÊTES et DÉFIS. Les 16 conquêtes représentent l'essentiel du scénario. Vous y ferez des affaires, recruterez des hommes dans votre gang et accomplirez des tâches diverses et variées. Les 12 défis, en revanche, vous amèneront à combattre et à débloquer de nouveaux personnages, du moins si votre performance a été à la hauteur.

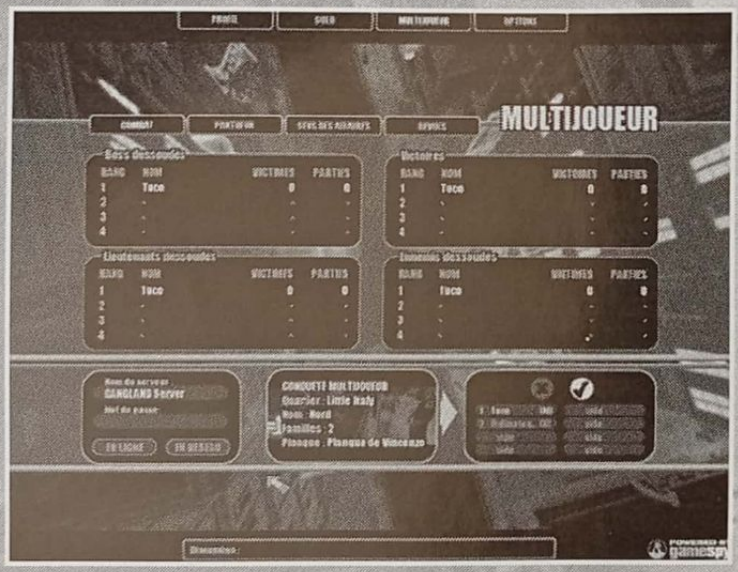




En terminant une mission de conquête, vous débloquez la suivante et, généralement, un nouveau défi. Vous pouvez à tout moment rejouer l'une des missions que vous avez terminées. Les points d'expérience et le niveau de chacun des personnages principaux sont automatiquement sauvegardés à la fin de chaque mission et repris à la suivante. Si trop de vos hommes meurent au cours d'une mission, vous serez sanctionné lors des suivantes, où vous bénéficierez d'un emplacement de moins pour vos unités. Ainsi, pour chaque groupe de dix unités tuées, un emplacement sera bloqué lors des missions suivantes. Rejouer des missions déjà terminées peut vous permettre d'améliorer votre niveau et ainsi de disposer d'un plus grand nombre d'emplacements au cours des missions ultérieures, à condition bien sûr de faire mieux que les fois précédentes.

Dans la partie inférieure gauche de l'écran, vous pouvez choisir le niveau de difficulté "facile" (P'TITE FRAPPE), "normal" (CAÏD) ou "difficile" (PARRAIN). Au milieu, vous sélectionnez la mission, terminée ou débloquée, qui vous intéresse. A droite s'affichent les meilleurs résultats en conquête (points d'expérience accumulés, enfants élevés, lieutenants et unités maintenus en vie, nombre d'emplacements à débloquer). Ces informations vous aideront à décider si vous souhaitez recommencer la mission pour améliorer vos performances et ainsi reprendre le fil de l'action sur de meilleures bases.

MULTIJOUEUR



Affrontez vos amis (ou ennemis) sur 24 cartes multijoueur différentes. Il existe deux types de modes multijoueurs : 20 CONQUÊTES et 4 RÈGLEMENTS DE COMPTES. En mode Conquête multijoueur, chaque joueur doit développer son organisation criminelle et débarrasser la ville de toute famille adverse. Dans le mode Règlement de comptes, il ne s'agit pas de bâtir un empire mais seulement de plonger au coeur de l'action avec un petit groupe d'unités et éventuellement un véhicule, mais sans pouvoir recruter d'autres unités, le principe étant l'annihilation de toute opposition.

Jusqu'à 8 personnes peuvent jouer en réseau local (LAN) ou sur Internet.

Vous pouvez choisir d'héberger une nouvelle partie ou d'en rejoindre une. Si vous optez pour la seconde solution, sachez que vous pouvez visualiser les parties créées, et ainsi faire votre choix en connaissance de cause. Cliquez sur "ACTUALISER LAN" ou "ACTUALISER INTERNET" pour mettre à jour la liste des serveurs disponibles sur le réseau local ou sur Internet, sélectionnez la partie désirée, puis cliquez sur "REJOINDRE". Si vous hébergez une partie, pensez bien à annoncer votre partie sur le réseau local et/ou sur Internet. Pour une carte donnée, le joueur qui héberge la partie n'est pas obligé d'attendre qu'il y ait le nombre maximum d'adversaires et peut commencer à jouer quand il le désire, puisque les joueurs IA viennent automatiquement prendre la place des éventuels "absents" au moment du lancement. Les emplacements réservés aux joueurs qui vont rejoindre la partie s'affichent en rouge quelques instants avant que le nom du profil du joueur n'apparaisse. Si l'hôte décide de lancer la partie alors que des joueurs tentent de la rejoindre, ceux-ci seront exclus de la partie et remplacés par des joueurs IA. Pour changer de carte, l'hôte doit d'abord cliquer sur le bouton Annuler pour retirer la partie de la liste. Si l'hôte sélectionne une carte pouvant accueillir moins de joueurs que le nombre ayant rejoint sa partie, les noms des joueurs en trop s'affichent en rouge et sont exclus une fois la partie lancée. L'hôte peut également lancer en mode Escarmouche (Solo) en omettant d'annoncer la partie sur le réseau.

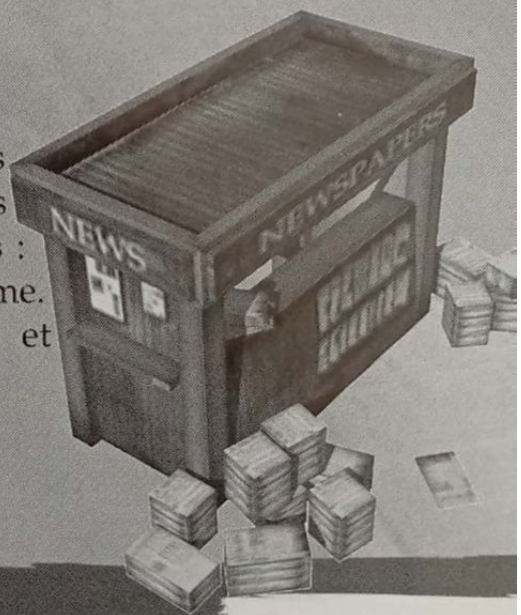
Comme en mode solo, les conquêtes reprennent ici l'ensemble des possibilités développées dans le scénario. En revanche, les règlements de comptes sont exclusivement consacrés à des affrontements : chaque joueur reçoit une même sélection d'unités, l'objectif étant d'être le seul survivant.

Sur certaines cartes, les joueurs doivent jouer en équipe et coopérer pour gagner. Les chiffres précédant le nom du joueur indiquent l'équipe pour laquelle il joue. Double-cliquez sur le nom pour changer le numéro de l'équipe. La partie ne peut être lancée si tous les joueurs sont dans la même équipe.

Pour exclure manuellement un joueur d'une partie, vous devez sélectionner le nom du joueur puis cliquer sur le bouton "X".

MEILLEURS SCORES & CLASSEMENTS

Que ce soit en mode solo ou multijoueur, les meilleurs scores et les classements sont sauvegardés pour chaque mission, et ce dans quatre catégories : Combat, Sens des affaires, Panthéon et Hall of Shame. Chaque carte comprend ses meilleurs scores et classements, ce qui explique que les données ne soient pas les mêmes d'une carte à l'autre.





OPTIONS

C'est ici que vous pouvez modifier l'affichage et les paramètres graphiques et sonores par défaut, mais aussi découvrir la liste de ceux qui ont donné naissance au jeu. Vous pouvez également quitter le jeu à partir de ce menu.

Les paramètres d'affichage vous permettent de choisir entre les bibliothèques OpenGL et Direct3D, de sélectionner une résolution et un taux de rafraîchissement adaptés et enfin d'ajuster les gamma et la luminosité.

Il existe cinq catégories de paramètres graphiques dont le niveau de détail peut être ajusté séparément pour de meilleures performances : résolution des textures, éclairage, ombres, réflexions et effets particules. Vous pouvez également opter pour un niveau de détails général faible, moyen ou élevé en fonction de la configuration de votre ordinateur. Si votre ordinateur est proche des minima requis, vous avez par exemple tout intérêt à choisir le niveau le plus faible.

Enfin, les paramètres sonores vous permettront d'ajuster le volume général, mais aussi les volumes des effets sonores, de la musique et des voix.

INTERFACE DE JEU

ICONES DE SELECTION



Les icones de sélection, qui se trouvent dans le coin supérieur gauche de l'écran, représentent votre personnage principal, les lieutenants et autres membres de votre gang. Il s'agit en fait de plusieurs portraits accompagnés de certaines informations. Vous pouvez les utiliser pour localiser et sélectionner rapidement les différents membres de votre famille. Cliquez sur un portrait pour sélectionner l'unité correspondante ou maintenez la touche MAJ enfoncée pour sélectionner plusieurs personnages. En double-cliquant sur un portait, vous centrez la vue sur le personnage correspondant. Votre personnage principal est celui qui s'affiche à l'extrême gauche, tandis que ses enfants sont placés à sa droite. En dessous de chaque portrait, une barre verte indique l'état de santé du personnage. Encore en dessous, une autre barre représente ses points d'expérience. Si

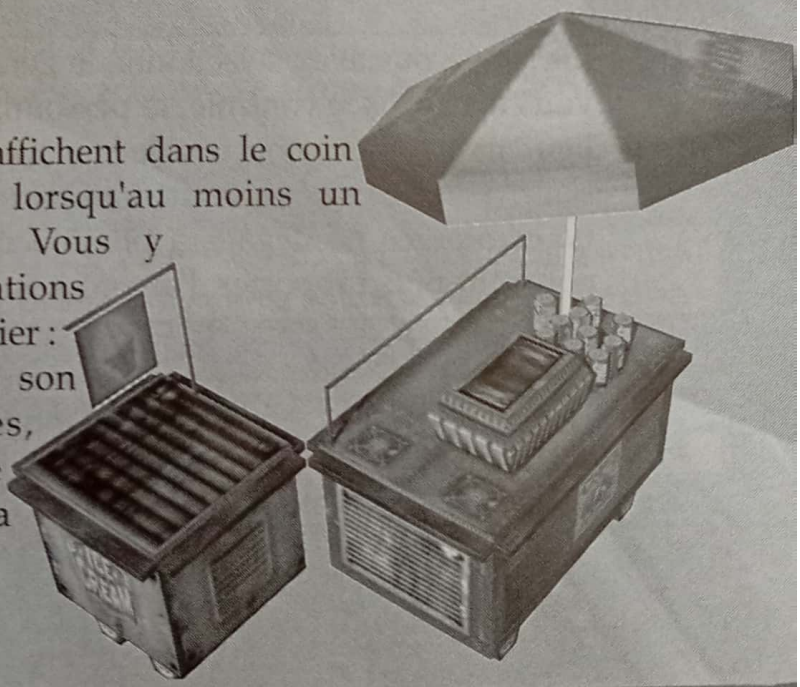
vous appuyez sur la touche "A", la barre de santé sera remplacée par une barre d'endurance de couleur blanche.
En outre, tous ces portraits peuvent abriter une étoile indiquant la valeur du personnage au combat.

MINI-CARTE

La mini-carte située dans le coin supérieur droit de l'écran est un outil précieux pour vous déplacer dans les rues de Paradise City. Vos hommes y sont représentés par de petits points à vos couleurs. Logiquement, les ennemis apparaissent quant à eux sous leurs propres couleurs. Les policiers sont représentés par des points blancs, les civils et volontaires par des points gris. Les commerces sont marqués par des contours continus aux couleurs de la famille qui en a pris le contrôle, par des pointillés s'ils font l'objet d'un racket ou par des contours gris s'ils ne sont pas exploités par la mafia.
Lorsque vous êtes chargé d'abattre un ennemi, de faire sauter un bâtiment, de protéger quelqu'un, etc. un signal d'alerte s'affiche sur la mini-carte pour vous indiquer la direction à suivre.
La mini-carte ne représente qu'une partie de la ville. Si vous n'y voyez pas la zone qui vous intéresse, il va peut-être falloir explorer la carte pour la trouver. Des signaux d'alerte apparaissent en bordure de la mini-carte pour vous guider. Pour la parcourir, cliquez sur un point bien précis ou faites défiler la mini-carte en déplaçant la souris tout en maintenant le bouton droit enfoncé.
Il existe trois types de signaux : les rouges, les verts et les bleus. Le rouge indique que quelqu'un est en train d'attaquer. Le vert signifie que vous pouvez accomplir l'une des tâches qui vous ont été confiées. Enfin, le bleu signale une personne qui doit être abattue en guise de faveur à un tiers.
Enfin, il faut savoir que tous les boss sont représentés par des marqueurs discrets aux couleurs de leurs gangs, de manière à ce que les joueurs puissent les repérer facilement.

DETAILS DU PERSONNAGE

Les détails du personnage s'affichent dans le coin inférieur gauche de l'écran lorsqu'au moins un personnage est sélectionné. Vous y trouverez différentes informations sur l'unité sélectionnée en premier : le nombre de balles dans son chargeur, ses ressources, l'argent qu'il a sur lui et le nombre de personnes qu'il a tuées.



LA BARRE DE RACCOURCIS

Servez-vous de la barre de raccourcis pour faire effectuer certaines actions aux membres de votre famille. Par défaut, ce sont les touches de fonction F1-F5 que vous pourrez utiliser. Selon le type de personnage et la situation, les actions disponibles dans la barre de raccourcis ne seront pas les mêmes.

Utiliser trousse de soins



Appuyez sur F1 ou "E" pour utiliser une trousse de soins et soigner les unités sélectionnées.

Recharger



Appuyez sur F2 ou "R" pour recharger votre arme.

S'accroupir/Se lever



Ces icones indiquent la position actuelle des unités sélectionnées : debout, accroupies ou certaines accroupies, certaines debout. Appuyez sur F3 ou "C" pour faire s'accroupir ou se lever toutes les unités sélectionnées.

Arme principale/secondaire



Ces icones indiquent l'arme que vous êtes en train d'utiliser. Appuyez sur F4 ou "F" pour passer de l'une à l'autre.

Activer attaque automatique (individuellement)



Par défaut, vos hommes ouvrent le feu sur tous les ennemis qu'ils aperçoivent. Toutefois, vous pouvez leur ordonner d'être plus raisonnables et discrets. Appuyez sur la touche F5 pour les empêcher de tirer à tout bout de champ ou pour repasser en mode attaque automatique.

Verrouiller porte



Lorsque vous avez sélectionné le gérant de l'un des commerces dont vous avez pris le contrôle, le personnage principal ou encore l'un des lieutenants assis au bureau de la planque, vous pouvez appuyer sur F1 pour verrouiller la porte du bâtiment. Tout le monde sera jeté dehors. Le commerce ne dégagera plus aucun revenu et les encaisseurs ne pourront plus rapporter d'argent à la planque.

Se barricader



Préparez-vous, ça va saigner ! Appuyez sur F2 pour verrouiller les portes de tous vos bâtiments (Voir aussi Verrouiller porte ci-dessus).

Placer un contrat



Lorsque vous avez sélectionné le personnage principal assis au bureau de la planque, vous pouvez appuyez sur la touche F3 pour placer un contrat sur quelqu'un. Faites un clic-droit sur votre future victime lorsque le curseur change d'aspect. Une somme d'argent est alors prélevée dans votre planque et remise à celui ou celle qui se chargera de "neutraliser" votre cible.

Activer attaque automatique (toute la famille)



Lorsque vous avez sélectionné le personnage principal assis au bureau de la planque, vous pouvez appuyer sur F4 pour ordonner aux membres de votre famille de ne pas tirer les premiers ou au contraire de tirer automatiquement sur les ennemis qui ont le malheur de croiser leur chemin.

Descendre du véhicule



Lorsque vous avez sélectionné un véhicule, vous pouvez appuyer sur F1 pour ordonner à vos hommes d'en sortir.

Vendre de l'alcool



Sélectionnez le gérant de l'un de vos restaurants abritant un speakeasy pour vendre de l'alcool. Cette opération aura pour conséquences de réduire vos réserves d'alcool et de gonfler le chiffre d'affaires du speakeasy.

RESSOURCES PRINCIPALES

Produites et fournies par les armuriers de Paradise City, ces ressources sont aussi vitales à la famille que l'air qu'elle respire. Vous devez donc vous en procurer à tout prix.

Argent



L'argent vous sera utile partout ou presque. Il vous en faudra pour recruter, soudoyer des policiers, acheter des armes, prendre le contrôle des commerces, etc.

Trousses de soins



Les trousses de soins sont là pour vous soigner. Ça tombe bien, les rues de Paradise City sont assez propices aux gros bobos, essayez donc d'en avoir le plus possible sur vous.

Explosifs



Ils sont utilisés par certaines unités pour faire sauter les obstacles récalcitrants.

Produits chimiques



Ils sont utilisés par certaines unités pour empoisonner, asphyxier ou paralyser leurs ennemis.

Munitions

Les balles normales, dum dum et explosives apparaissent sur la gauche de l'écran. Les premières sont celles qui font le moins de dégâts ; malheureusement, l'armurier produit beaucoup plus de balles normales que de balles dum dum ou de balles explosives, lesquelles sont les plus meurtrières de toutes. Pour changer de type de balles, cliquez à tout moment sur l'icone de votre choix ou sur "X".

Balles normales
 Elles n'infligent que des dégâts limités. Cliquez sur l'icone pour que tous vos hommes utilisent ce type de balles.

Balles dum dum
 Elles font beaucoup de dégâts. Cliquez sur l'icone pour que tous vos hommes utilisent ce type de balles.

Balles explosives
 Extrêmement puissantes, ces balles infligent à leurs victimes des blessures mortelles. Cliquez sur l'icone pour que tous vos hommes utilisent ce type de balles.

RESSOURCES SECONDAIRES

Les différents commerces de Paradise City produisent des ressources variées qui peuvent être vendues ou échangées. Les ressources secondaires, qui s'affichent sur la droite de l'écran, sont différentes d'un quartier de la ville à un autre. Toutes peuvent servir à des transactions avec les connexions internationales. La plupart des ressources sont soit produites illégalement, soit volées.

Alcool
 Produit dans des distilleries, il est vendu dans des speakeasys pour augmenter le chiffre d'affaires ou utilisé dans les échanges avec les connexions internationales.

Bijoux
 Les bijoux proviennent des bijouteries. Ils sont le plus souvent façonnés à partir de matériaux volés, quand ce n'est pas tout simplement le bijou entier qui a été volé.

Vêtements de mode
 Des imitations des collections de grands couturiers sont produites dans les boutiques de mode. Ces vêtements peuvent être vendus à vos connexions internationales.

Pièces détachées
 Les pièces de véhicules sont produites au garage. Il s'agit soit de contrefaçons, soit de pièces volées sur les véhicules apportés pour des réparations par des clients.

Épicerie fine
 La seule ressource légale produite à l'import/export. Vous ne trouverez là que les mets les plus raffinés.

Antiquités
 Des antiquités volées de toutes sortes sont stockées dans les entrepôts.

Objets volés
 Les monts-de-piété vous fourniront des objets volés.

Photos compromettantes
 Vous pouvez prendre des photos compromettantes de certains clients d'hôtels et de maisons closes et vous en servir pour les faire chanter.

ACTIONS

Chaque personnage peut effectuer toute une série d'actions. La plupart du temps, vous n'avez qu'à le sélectionner puis à faire un clic-droit sur la cible voulue. Votre personnage effectue alors une action par défaut en fonction de la cible choisie. Lorsque le curseur de la souris se trouve sur cette cible, il se transforme en l'un des icones ci-dessous :

Se déplacer
 Tous les personnages pouvant être sélectionnés peuvent se déplacer, exception faite des gérants (immobiles) et de ceux qui sont paralysé (jusqu'à ce que les effets du gaz ou du KO s'estompent). Faites un clic-droit (simple ou double selon que vous voulez marcher ou courir) sur la destination pour vous y rendre.

Attaquer
 Faites un clic-droit sur une cible pour l'attaquer. Maintenez la touche CTRL enfoncée et effectuez un clic-droit pour forcer l'attaque. Les unités utilisant des explosifs peuvent pilonner le sol.

Recevoir bénédiction
 Faites un clic-droit sur un prêtre pour recevoir sa bénédiction.

Soigner



Big Mamma est la seule unité capable de soigner d'autres personnages sans avoir à utiliser de trousses de soins. Cliquez sur le blessé avec le bouton droit de la souris pour commencer les soins.

Protéger



Sélectionnez un dézingueur ou un garde du corps, puis faites un clic-droit sur l'un de vos hommes pour le protéger.

Soudoyer



Les avocats peuvent soudoyer des civils qui joueront le rôle d'informateurs, ou plutôt de radars mobiles puisque vous pourrez voir à travers leurs yeux lorsqu'ils se déplacent dans les rues.

Recruter



Faites un clic-droit sur une personne que vous souhaitez prendre à votre service. L'avocat peut recruter des volontaires dans la rue.

Ramasser le blé



Le personnage principal (lorsqu'il est le boss de la famille) peut se servir directement dans n'importe lequel de ses commerces.

Récupérer valise / caisse



Faites un clic-droit sur les valises et les caisses pour les transporter. Les valises contiennent de l'argent et les caisses des ressources principales.

Poser bombe à retardement



Les artificiers peuvent poser des bombes à retardement pour faire sauter des bâtiments entiers. Pour cela, faites un clic-droit sur le bureau, le comptoir ou les machines à l'intérieur du bâtiment visé.

Désamorcer bombe à retardement



Les artificiers peuvent également désamorcer des bombes. Toutefois, il faudra agir vite. Faites un clic-droit sur une bombe pour la désamorcer.

Poser C4



Les artificiers peuvent poser du C4 sur les portes verrouillées pour les faire sauter. Faites un clic-droit sur la porte et admirez le travail.

Sélectionner cible du contrat



Lorsqu'il est assis au bureau de la planque, le personnage principal peut placer des contrats sur la tête de certains de ses ennemis. Faites un clic-droit sur le gêneur pour placer un contrat sur lui (voir aussi rubrique ci-dessus Placer un contrat).

Monter dans un véhicule



Faites un clic-droit sur l'un de vos véhicules pour que les unités sélectionnées montent à bord.

Défendre



Les dézingueurs, les hommes de main, les gardes du corps et les snipers peuvent défendre des bâtiments. Faites un clic-droit sur le bureau de la planque ou sur le comptoir des immeubles résidentiels et de bureaux afin de défendre ces bâtiments.

Usurper identité



L'espion peut usurper l'identité d'un dézingueur, d'un homme de main ou d'un policier. Faites un clic-droit sur celui dont vous souhaitez prendre l'identité après lui avoir tranché la gorge.

Voler



Sélectionnez un voleur et faites un clic-droit sur la personne à qui vous voulez qu'il fasse les poches.

Crocheter



Un voleur peut monter dans une voiture et la démarrer en bidouillant quelques fils, mais aussi crocheter les serrures de portes verrouillées.

Parler



Faites un clic-droit sur le personnage auquel vous voulez parler. Une boîte de dialogue s'ouvre alors ou la réponse vous est donnée directement.

Impossible de parler



Si vous n'êtes pas à portée de voix, vous ne pouvez pas parler.

Draguer



Parmi les civils, il existe trois types de femmes : les "cultivées,", les "sportives" et les "distinguées". Parler à l'une d'elle aboutira à une demande en mariage. Toutefois, elles ne daigneront même pas jeter un regard à votre personnage principal s'il n'est pas le boss de la famille et s'il ne possède pas sa propre planque.

Epouser



Une fois que votre personnage principal a acheté une bague de fiançailles, le mariage devient possible. Pour cela, allez à l'église, sélectionnez votre personnage et faites un clic-droit sur le prêtre.

Assurer la descendance



Une fois que votre personnage principal s'est marié, sélectionnez-le et faites un clic-droit sur sa femme. Ils vont se rendre dans la planque, monter à l'étage et bientôt réapparaître avec un enfant.

S'asseoir au bureau



Sélectionnez le boss ou l'un de ses lieutenants (c'est-à-dire l'un de ses enfants arrivés à l'âge adulte) et faites un clic-droit sur le bureau de la planque. Il s'assiéra alors au bureau et pourra se servir du téléphone.

ICONES DES PERSONNAGES



En fonction de la situation, certains icones peuvent apparaître au-dessus de la tête des unités. Le cercle au sol indique la famille pour laquelle elle travaille.

Disponible au recrutement



Lorsqu'un personnage est prêt à rejoindre votre famille, une liasse de billet tournoie au-dessus de sa tête. Votre personnage principal et les lieutenants peuvent engager tout volontaire.

Désire vous parler



Des civils nécessitant une faveur viendront à votre planque et attendront un instant que vous les receviez. Sélectionnez le personnage principal et faites un clic-droit sur le civil, puis acceptez ou rejetez sa requête.

Indiscrétion



Des civils peuvent être recrutés par l'avocat pour rapporter à la famille tout ce qu'il voit. Une fois le civil engagé, cet icone apparaît au-dessus de sa tête et il devient une sorte de "mini-radar" ambulant.

Détenteur d'un record



Les personnages qui ont battu un record reçoivent un trophée qui tournera autour de sa tête pour que tout le monde l'admire.

Niveau de Combat supplémentaire



Lorsqu'un personnage passe au niveau de Combat supérieur, une étoile apparaît au-dessus de sa tête.

Niveau de Sens des affaires supplémentaire



Lorsque le personnage principal passe au niveau Sens des affaires supérieur, une pièce de monnaie apparaît sur son portrait.

Cercle de famille



Un cercle continu au sol souligne d'une même couleur les membres d'une même famille. Ces unités peuvent être sélectionnées et dirigées.

Cercle d'employé



Tous les employés sont indiqués par un cercle de ce type. Ceux-ci ne peuvent être ni sélectionnés, ni contrôlés. En revanche, il est possible de sélectionner un gérant pour accéder à certaines fonctions du magasin, mais il ne peut être déplacé.

Cercle Vincenzo



Vincenzo et les membres de la famille qu'il contrôle sont soulignés ainsi. Bien qu'ils soient de la même couleur que votre personnage principal, vous ne pourrez contrôler ces unités.

Usurper une identité



Un espion infiltré dans une famille ou un gang adverse est indiqué par un double cercle. A l'extérieur, celui de votre couleur, à l'intérieur, celui de l'unité dont il a pris la place. Ainsi, il pourra être sélectionné et contrôlé par vos ennemis, mais vous pourrez à tout moment passer outre ces ordres et lui en donner d'autres.

VINCENZO / TELEPHONE



Tant que Vincenzo reste votre boss, son portrait s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran, avec au-dessus les ordres que vous êtes en train d'exécuter. Si votre personnage principal est le boss et possède sa propre planque, un téléphone apparaît à la place du portrait de Vincenzo. Lorsque les connexions internationales, des indics ou autres vous appellent, vous pouvez répondre en cliquant sur le téléphone. Il vous sera impossible de répondre au téléphone si un boss ou l'un de ses lieutenants n'est pas assis au bureau dans l'une de vos planques. Au-dessus du téléphone s'affichent les tâches en cours et un historique des différentes informations.

DIALOGUES

Vincenzo



Lorsque vous parlez avec votre oncle, une boîte de dialogue apparaît. Selon les circonstances, il vous donne des instructions, vous félicite ou vous sonne vertement les cloches.

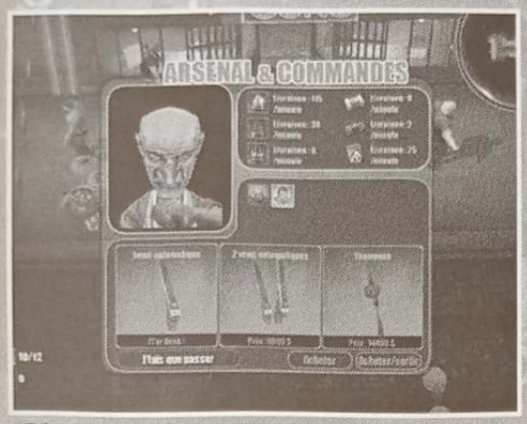
Racketter/prendre le contrôle d'un commerce



Une famille ne peut survivre sans une source de revenus régulière et certaines ressources essentielles. C'est pourquoi vous devez racketter les commerces de Paradise City ou en prendre le contrôle.
Dans le premier cas, le gérant vous donne (peut-être) 25 % de ses revenus et de ses ressources.
Dans le second, votre part passe à 50 %, mais vous en serez de votre poche, puisqu'il vous faut payer le gérant pour devenir son partenaire. Lorsque vous prenez le contrôle d'un commerce, son gérant met systématiquement à profit l'argent que vous lui avez versé pour s'agrandir. Il recrute des employés, des encaisseurs, etc. et construit des arrière-salles. N'oubliez pas

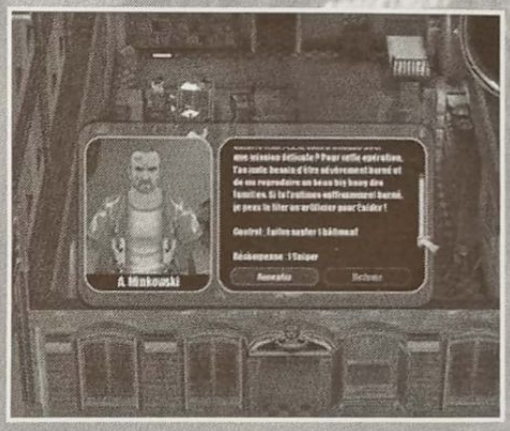
que vous devez prendre le contrôle d'une armurerie avant de pouvoir acheter des armes.

Acheter des armes



Pour acheter une nouvelle arme, sélectionnez un ou plusieurs de vos hommes et faites un clic-droit sur le gérant d'une armurerie (encore une fois, n'oubliez pas que vous devez en avoir pris le contrôle avant de pouvoir y acheter des armes). Une boîte de dialogue apparaît alors, et si vous en avez les moyens, vous offrez de petits bijoux à vos hommes. Cliquez sur l'icone correspondant à l'un des types de personnages sélectionnés pour savoir quelles armes il peut utiliser, puis cliquez sur le bouton "Acheter".

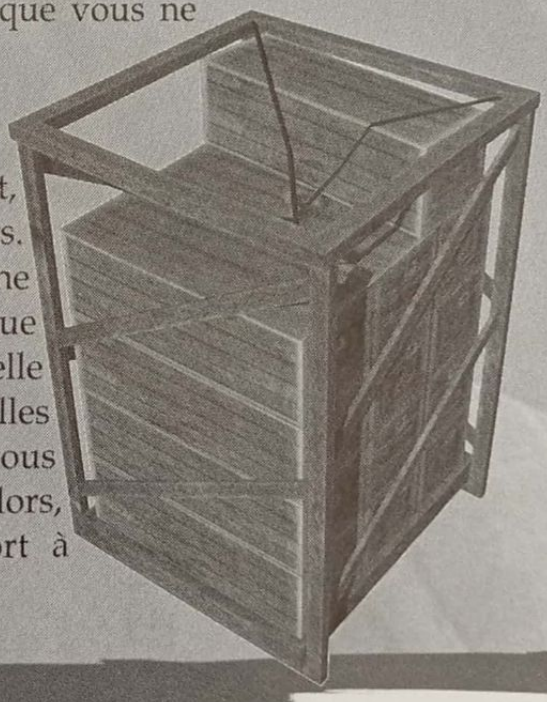
Connexions internationales



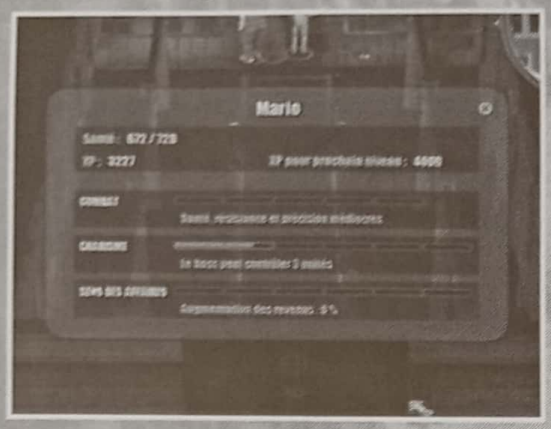
Dès que vous êtes boss, vous attirez l'attention de toutes les mafias du monde entier. Ces organisations internationales vous contacteront par téléphone pour vous proposer toutes sortes de transactions ; il sera notamment question d'argent, de ressources, de véhicules, d'unités et d'armes spéciales. Sachez que ces propositions seront souvent pour vous le seul moyen de vous procurer le fin du fin. Méfiez-vous cependant, certains boss n'aiment pas, mais alors pas du tout, se sentir doublés ou se rendre compte que vous ne pouvez pas tenir vos promesses.

Se marier

Le mariage vous coûtera beaucoup d'argent, mais il s'agit du seul moyen d'avoir des enfants. Dans un premier temps, vous devez trouver une femme convenable et vous fiancer. Sachez que lorsque vous lui demanderez sa main, la belle pourra refuser ou exiger une bague de fiançailles très chère. Une fois que vous l'aurez achetée, vous pourrez aller à l'église et vous marier. Dès lors, vous n'aurez plus qu'un dernier petit effort à accomplir pour assurer votre descendance.



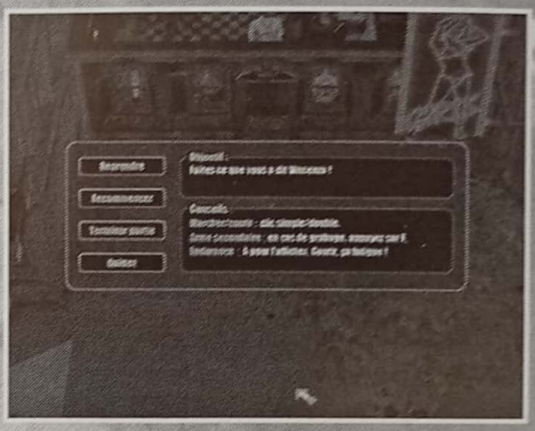
STATISTIQUES DU PERSONNAGE PRINCIPAL



Vous découvrirez ici la progression de l'expérience de votre personnage principal. Cliquez dans la zone santé et expérience du portrait du boss (dans le coin supérieur gauche de l'écran), ou appuyez sur la touche "G" (par défaut).

MENU PAUSE

À tout moment durant la partie, vous pouvez appuyer sur la touche Echap pour afficher le menu Pause, qui vous permet de recommencer ou arrêter la mission, mais également de quitter la partie. C'est également ici que vous pourrez consulter vos objectifs actuels et des conseils qui vous aideront à accomplir votre mission.



ETAT DE LA PARTIE

Appuyez sur la touche TAB pour savoir qui a nettoyé le plus de monde et qui détient les meilleurs scores, qui est encore en vie et qui n'est déjà plus de ce monde !



MEMBRES DE LA FAMILLE

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Mario
Deuxième des quatre frères, Mario est probablement le plus vertueux de tous. Il préfère toujours éviter le conflit, même s'il n'a pas peur de monter en première ligne lorsqu'il s'agit de défendre une cause juste. Ce n'est pas la plus fine des gâchettes, mais il a pour lui sa force et sa rapidité.

Mario



Santé : excellente
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : élevée
Précision : élevée
Compétence : racket / prise de contrôle / mariage / enfants
Arme principale : poings
Arme secondaire : dynamite

Romano
Romano, l'aîné, est aussi le meilleur homme d'affaires des quatre frères. C'est bien simple, il traite avec tous ceux qui peuvent payer rubis sur l'ongle ou fournir de la marchandise. Ne comptez pas sur lui pour avoir des scrupules quand il s'agit de palper quelques liasses de billets supplémentaires. Grand et fort, il affectionne tout particulièrement le fusil de précision.

Romano



Santé : bonne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : moyenne
Endurance : élevée
Précision : élevée
Compétence racket / prise de contrôle / mariage / enfants
Arme principale : pistolet / fusil à pompe / fusil de précision
Arme secondaire : grenade lacrymogène

Angelo
Angelo, c'est le beau gosse. Avant, ses frangins se moquaient toujours de lui à cause de son côté "petit minet". Devenu le plus charismatique des quatre, il a aujourd'hui appris à se servir de ce physique avantageux. Son arme préférée ? Le fusil de chasse.

Angelo



Santé : excellente
Champ de vision : moyen
Vitesse de déplacement : moyenne
Endurance : élevée
Précision : élevée
Compétence racket / prise de contrôle / mariage / enfants
Arme principale : pistolet / 2 pistolets / fusil de chasse
Arme secondaire : grenade lacrymogène

Sonny

Sonny est l'étalon fougueux de la famille. Quand ils étaient enfants, c'était toujours lui qui se fourrait dans le pétrin, et Romano et Mario qui devaient l'en sortir. Sonny a toujours aimé les armes, à tel point qu'il est aujourd'hui le meilleur tireur des quatre, et de loin. Il n'a peur de rien et peut aller au combat simplement par plaisir. Sa grande spécialité : manier deux mitraillettes simultanément !

Sonny



Santé : bonne
Champ de vision : moyen
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Précision : élevée
Compétence : racket / prise de contrôle / mariage / enfants
Arme principale : 2 pistolets semi-automatiques / Thompson / 2 Thompson
Arme secondaire : dynamite

VINCENZO (BOSS PNJ)

Vincenzo est votre employeur et votre oncle. Jusqu'à l'exil des trois fratricides, il était le seul de la famille à vivre en Amérique. Vincenzo avait en effet décidé de s'établir dans le Nouveau Monde peu après la mort de vos parents, il y a bien longtemps. C'est un homme irascible et violent qui n'hésitera pas à tuer tous ceux qui se mettent en travers de son chemin avec ses deux Magnums 44.

Vincenzo



Personnage Non Jouable
Santé : bonne
Précision : élevée
Arme principale : 2 pistolets semi-automatiques

EPOUSES

A Paradise City, vous pourrez épouser trois types de femmes. Sachez que plus une femme a une compétence élevée, plus le mariage vous coûtera cher et plus elle vous donnera des enfants robustes, c'est-à-dire plus aptes et avec plus de points d'expérience. Les femmes ne peuvent pas être contrôlées par le joueur. Lorsque le personnage principal est fiancé à une femme, elle le suit partout, sauf dans une voiture, qu'elle considère comme un piège mortel. Ainsi, c'est à pied qu'elle se rend à l'église…

La cultivée

Si elle donne naissance à un avocat, celui-ci sera meilleur que les autres. La femme cultivée se distingue par ses lunettes et sa robe bleue.

Cultivée	
	Personnage Non Jouable Santé : faible Vitesse de déplacement : moyenne Compétence : avoir des enfants (si c'est un avocat, il sera très compétent)

La distinguée

Si elle donne naissance à une séductrice, celle-ci sera encore plus belle que les autres, ce qui lui permettra de faire faire aux hommes ce qu'elle veut ou presque. La femme distinguée portent des talons aiguilles et une robe noire.

Distinguée	
	Personnage Non Jouable Santé : faible Vitesse de déplacement : moyenne Compétence : avoir des enfants (si c'est une séductrice, elle sera irrésistible)

La sportive
Si elle donne naissance à un nettoyeur, celui-ci sera encore plus expéditif que les autres. La femme sportive porte un jean et un petit haut.

Sportive



Personnage Non Jouable
Santé : moyenne
Vitesse de déplacement : rapide
Compétence : avoir des enfants
(si c'est un nettoyeur, il sera très efficace)

REMARQUE : si une femme meurt alors que son enfant n'a pas atteint l'âge adulte, c'est son père qui se devra l'élever. Cela aura pour conséquence de l'amoindrir dans certains domaines : durant cette période, il sera par exemple plus lent et moins précis.

ENFANTS & LIEUTENANTS

L'avocat
L'avocat est un homme d'affaires hors du commun. Si vous lui confiez un commerce, vous verrez son chiffre d'affaires exploser. Si vous le mettez derrière un bureau dans une planque, les revenus de tous vos commerces situés dans le quartier vont légèrement augmenter. Mais l'avocat ne sait pas seulement ramener de l'argent ; il peut aussi engager des civils qu'il fera travailler comme informateurs et recruter des volontaires dans la rue. Lent mais robuste, il a pour toute arme un attaché-case.

Avocat enfant



Personnage Non Jouable
Vitesse de déplacement : moyenne
Compétence : deviendra avocat et lieutenant de la famille

Avocat



Santé : bonne
Champ de vision : court
Vitesse de déplacement : lente
Endurance : faible
Précision : élevée
Compétence : augmenter les revenus, recruter des volontaires dans la rue, soudoyer des civils
Arme principale : attaché-case
Arme secondaire : aucune

La séductrice

Grâce à sa beauté, la séductrice peut convaincre les hommes de travailler gratuitement pour votre famille ! Elle peut même arriver à persuader certains policiers un peu agressifs de fermer les yeux. Elle est rapide mais pas très résistante.

Séductrice enfant



Personnage Non Jouable
Vitesse de déplacement : rapide
Compétence : deviendra séductrice et lieutenant de la famille

Séductrice



Santé : moyenne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Compétence : séduction, les unités mâles ennemies n'attaquent pas automatiquement
Arme principale : sex-appeal
Arme secondaire : aucune

Le nettoyeur

C'est une véritable machine à tuer ! Il est d'ailleurs l'un des seuls à pouvoir se servir efficacement de deux mitraillettes à la fois. Rapide et solide, il est en outre extrêmement précis.

Nettoyeur enfant



Personnage Non Jouable
Vitesse de déplacement : rapide
Compétence : deviendra nettoyeur et lieutenant de la famille

Nettoyeur



Santé : bonne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : élevée
Précision : moyenne
Compétence : aucune
Arme principale : Thompson
Arme secondaire : aucune

REMARQUE : quand un enfant atteint l'âge adulte, il devient lieutenant ; deux nouveaux emplacements apparaissent, et il est alors possible d'ajouter de nouvelles unités au gang.

UNITES DE BASE

On peut recruter quatre types d'unités de base : les entraîneuses, les hommes de main, les dézingueurs et les gros bras. Tous vivent dans la ville. Lorsqu'ils seront prêts à rejoindre votre famille, ils vous avertissent et une liasse de billets apparaît au-dessus de leurs têtes.

Entraîneuse



Les entraîneuses sont très rapides et particulièrement efficaces contre les unités isolées. Elles utilisent des bombes lacrymogènes pour neutraliser leurs adversaires. Vous pouvez recruter des entraîneuses dans les restaurants.
Santé : faible
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : très rapide
Endurance : élevée
Précision : élevée
Compétence : aucune
Arme principale : bombe lacrymogène
Arme secondaire : aucune

Gros-bras



Les gros-bras traînent souvent dans les restaurants. Ils sont assez lents mais très puissants au corps à corps. S'ils parviennent à s'approcher de leur cible, ils peuvent la neutraliser et la tuer rapidement à mains nues. Les gros-bras sont également très efficaces avec leur batte de base-ball.
Santé : bonne
Champ de vision :
Vitesse de déplacement : lente
Endurance : élevéePrécision : élevée
Compétence : repérer des unités furtives
Arme principale : poings (assomme un adversaire)
Arme secondaire : aucune

Dézingueur



Vous pouvez recruter des dézingueurs dans les speakeasys, dans l'arrière-salle d'un restaurant. Unités très efficaces à longue portée, elles peuvent également défendre des bâtiments et assurer la protection d'autres unités.
Santé : moyenne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : élevée
Précision : élevée
Compétence : défendre des bâtiments et assurer la protection d'unités
Arme principale : 2 pistolets
Arme secondaire : aucune

Homme de main



Vous pouvez recruter des hommes de main dans les speakeasys, dans l'arrière-salle de restaurants. Inséparable de sa Thompson, cette unité est vraiment redoutable.
Santé : moyenne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Précision : faible
Compétence : défendre des bâtiments
Arme principale : Thompson
Arme secondaire : aucune

UNITES SPECIALES

La plupart de ces unités ne résidant pas à Paradise City, vous devrez passer par les connexions internationales pour entrer en contact avec elles. On compte 12 types d'unités spéciales, ayant chacune des compétences et armes spécifiques (voir aussi la rubrique "Armes principales et secondaires")

Assassin



Fourni par la mafia juive
Santé : moyenne
Champ de vision : moyen
Vitesse de déplacement : moyenne
Endurance : moyenne
Précision : élevée
Compétence : furtivité
Arme principale : poison
Arme secondaire : aucune

Bazooka



Fourni par les cartels colombiens
Santé : moyenne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : lente
Endurance : faible
Précision : moyenne
Compétence : aucune
Arme principale : poings
Arme secondaire : bazooka

Big Mamma



Fournie par la cosa nostra sicilienne
Santé : moyenne
Champ de vision : moyen
Vitesse de déplacement : lente
Endurance : élevée
Précision : moyenne
Compétence : peut soigner d'autres unités
Arme principale : fusil de chasse
Arme secondaire : aucune

Veuve noire



Fournie par la triade chinoise
Santé : moyenne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : élevée
Précision : moyenne
Compétence : aucune
Arme principale : uzi
Arme secondaire : aucune

Garde du corps



Fourni par les gangs blacks
Santé : élevée
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : élevée
Précision : élevée
Compétence : défendre des bâtiments et assurer la protection d'unités
Arme principale : 2 pistolets
Arme secondaire : aucune

Artificier



Fourni par la mafia russe
Santé : moyenne
Champ de vision : moyen
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Précision : moyenne
Compétence : furtivité
Arme principale : dynamite / bombe à retardement / C4
Arme secondaire : aucune

Homme d'affaires



Fourni par la mafia juive
Santé : très faible
Champ de vision : court
Vitesse de déplacement : lente
Endurance : faiblePrécision : ND
Compétence : augmente les revenus
Arme principale : aucune
Arme secondaire : aucune

Espion



Fourni par les cartels colombiens
Santé : moyenne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Précision : élevée
Compétence : furtivité, peut usurper l'identité d'une unité (homme de main / dézingueur)
Arme principale : couteau (tranche la gorge et usurpe l'identité)
Arme secondaire : aucune

Ninja



Fourni par les yakuzas japonais
Santé : moyenne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : élevéePrécision : élevée
Compétence : furtivité (n'apparaît pas sur la carte)
Arme principale : ninjitsu (assomme, pas discret)
Arme secondaire : saï (poignard / furtivité)

Sniper



Fourni par la mafia russe
Santé : faible
Champ de vision : très étendu
Vitesse de déplacement : moyenne
Endurance : moyenne
Précision : excellente
Compétence : défendre des bâtiments
Arme principale : fusil de précision
Arme secondaire : aucune

Mastard



Fourni par les gangs blacks
Santé : excellente
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : moyenne
Endurance : élevée
Précision : élevée
Compétence : repérer des unités furtives
Arme principale : poings (assomme un adversaire)
Arme secondaire : aucune
Evolution : Batte de baseball / Batte cloutée

Voleur



Fourni par la cosa nostra sicilienne
Santé : très faible
Champ de vision : moyen
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Précision : élevée
Compétence : furtivité
Arme principale : vol
Arme secondaire : grenade lacrymogène

GERANTS

Lorsque vous prenez le contrôle d'un commerce, le gérant (qui peut être sélectionné mais pas se déplacer) entre dans la famille. Dès lors, il se met automatiquement à engager des employés et des encaisseurs, et construit des arrière-salles. Si ses employés et lui meurent, vous perdez le commerce et tous les revenus qui vont avec, un nouveau gérant, neutre, prenant la place de l'ancien. Vous l'avez compris, vous avez tout intérêt à protéger vos gérants !

Gérant



Gérant de restaurant, d'armurerie...
Santé : faible
Vitesse de déplacement : aucune
Compétence : gère un commerce

Gérant



Gérant de distillerie...
Santé : bonne
Vitesse de déplacement : aucune
Compétence : gère un commerce

Gérante



Gérante de bijouterie
Santé : faible
Vitesse de déplacement : aucune
Compétence : gère un commerce

EMPLOYES & ENCAISSEURS

Les employés et les encaisseurs ne peuvent pas être contrôlés par le joueur.

Danseuse



PNJ
Travaille dans les speakeasys et attire le chaland afin d'augmenter les revenus.
Santé : faible
Arme principale : pistolet

Prostituée



PNJ
Travaille dans les maisons closes où elle attire le chaland et recueille des informations susceptibles d'être monnayées par la suite.
Santé : faible
Arme principale : pistolet

Distillateur



PNJ
Travaille dans les distilleries pour produire de l'alcool.
Santé : moyenne
Arme principale : pistolet

Usurier



PNJ
Travaille dans les arrière-salles des monts-de-piété où il accorde, parfois, des prêts aux intérêts considérables.
Santé : bonne
Arme principale : poings

Croupier



PNJ
Travaille dans les tripots et les casinos où il s'occupe des joueurs invétérés qui perdent tout leur argent avant d'aller voir l'usurier pour obtenir une avance sur la prochaine banque qu'ils feront sauter…
Santé : faible
Arme principale : pistolet

Encaisseur



PNJ
Passe régulièrement chez tous les commerçants "associés" à la famille et rapporte leurs contributions à la planque.
Santé : moyenne
Arme principale : aucune

ENVIRONNEMENT URBAIN

LA LOI

La loi est omniprésente, plus d'ailleurs dans certains quartiers que d'autres. Si vous tuez quelqu'un dans la rue, les policiers seront sans pitié : ils feront tout pour vous descendre ! Plus vous perturbez l'ordre public, plus votre tête est mise à prix et plus la police voudra votre peau. Heureusement, le chef de la police n'est pas Eliott Ness et vous pourrez lui graisser la patte lorsqu'à l'occasion, il viendra vous rendre visite avec ses sbires. Dans les affaires les plus difficiles, le FBI peut entrer en scène.

Conseil : écoutez le crieur de journaux pour savoir si la police vous recherche !

Chef de la police



PNJ
Santé : bonne
Champ de vision : moyen
Vitesse de déplacement : lente
Endurance : faible
Précision : moyenne
Compétence : aucune
Arme principale : pistolet semi-automatique
Arme secondaire : aucune

Policier



PNJ
Santé : moyenne
Champ de vision : court
Vitesse de déplacement : lente
Endurance : moyenne
Précision : élevée
Compétence : aucune
Arme principale : pistolet
Arme secondaire : aucune

Agent du FBI



PNJ
Santé : moyenne
Champ de vision : très étendu
Vitesse de déplacement : 175/530
Endurance : élevée
Précision : excellente
Compétence : aucune
Arme principale : 2 pistolets semi-automatiques
Arme secondaire : aucune

LES VOLONTAIRES

Citoyens de Paradise City, les volontaires traînent dans les restaurants et dans certains commerces de la ville. Lorsqu'ils sont prêts à rejoindre votre gang, ils vous préviennent et une liasse de billets apparaît au-dessus de leurs têtes.

LES CONNEXIONS INTERNATIONALES

Dès le moment où vous devenez le boss de la famille, les connexions internationales commencent à prendre contact avec vous par téléphone pour

vous faire toutes sortes de propositions. Ce n'est que par leur intermédiaire que vous pourrez obtenir des véhicules ou des unités spéciales. Mais attention, respectez bien leurs conditions si vous ne voulez pas les vexer !

LES AUTRES BOSS

Tout au long de la campagne solo, vous serez amenés à rencontrer de nombreuses factions différentes de la mafia. Vous vous allierez avec certaines et en combattrez d'autres. En tuant un boss, vous mettrez un terme au règne de sa famille, tous ses membres se disperseront et redeviendront de simples volontaires.

Boss du cartel colombien



PNJ
Santé : bonne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Précision : élevée
Compétence : aucune
Arme principale : uzi
Arme secondaire : aucune

Boss de la mafia russe



PNJ
Santé : bonne
Champ de vision : très étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : élevée
Précision : élevée
Compétence : aucune
Arme principale : pistolet
Arme secondaire : aucune

Boss du gang black



PNJ
Santé : faible
Champ de vision : court
Vitesse de déplacement : moyenne
Endurance : moyenne
Précision : élevée
Compétence : aucune
Arme principale : pistolet
Arme secondaire : aucune

Boss de la triade chinoise



PNJ
Santé : moyenne
Champ de vision : moyen
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Précision : élevée
Compétence : peut repérer une unité furtive
Arme principale : uzi
Arme secondaire : aucune

Boss des yakuzas japonais



PNJ
Santé : bonne
Champ de vision : très étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : élevée
Précision : élevée
Compétence : aucune
Arme principale : 2 pistolets
Arme secondaire : aucune

Boss de la cosa nostra sicilienne



PNJ
Santé : moyenne
Champ de vision : court
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Précision : élevée
Compétence : aucune
Arme principale : Thompson
Arme secondaire : aucune

Boss de la mafia juive



PNJ
Santé : faible
Champ de vision : moyen
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : élevée
Précision : élevée
Compétence : aucune
Arme principale : 2 pistolets
Arme secondaire : aucune

LES GERANTS ET LEUR GARDE RAPPROCHEE

La ville est peuplée de nombreux gérants. Certains vous laisseront racketter leurs commerces ou en prendre le contrôle… mais il faut savoir que tous disposent d'une garde rapprochée (gardes ou quelconques truands) et peuvent ne pas se laisser faire. Les gardes travaillent généralement dans des endroits comme des bijouteries ou des banques, tandis que les truands protègent plutôt de petites structures, par exemple, des restaurants ou des garages.

Truand



PNJ
Santé : bonne
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Précision : normale
Compétence : aucune
Arme principale : Pistolet
Arme secondaire : aucune

Garde



PNJ
Santé : élevée
Champ de vision : étendu
Vitesse de déplacement : rapide
Endurance : moyenne
Précision : normale
Compétence : aucune
Arme principale : matraque / pistolet
Arme secondaire : aucune

LES CIVILS

Les civils sont des gens raisonnables et respectueux de la loi, dont le seul but est de mener une petite vie tranquille. Toutefois, vous pourrez en soudoyer certains pour qu'ils vous tiennent au courant de tout ce qui peut se passer dans le voisinage ou en épouser d'autres pour assurer votre succession et l'expansion de votre famille.

Civil, homme



PNJ
Santé : faible
Vitesse de déplacement : moyenne
Compétence : aucune

Civil, femme



PNJ
Santé : faible
Vitesse de déplacement : moyenne
Compétence : aucune

Ouvrier du bâtiment



PNJ
Santé : faible
Vitesse de déplacement : lente
Compétence : aucune

CONSEIL : pour éviter d'attiser l'hostilité des forces de l'ordre, évitez de tuer des civils !

LES CRIEURS

Sources d'informations importantes, c'est grâce à eux que vous apprendrez le meurtre d'untel ou l'intensification des recherches menées par la police pour retrouver tel autre. Prenez le temps de vous arrêter et d'écouter ce qu'il a à dire, cela peut être très instructif…

Crieur de journaux



PNJ
Santé : faible
Vitesse de déplacement : moyenne
Compétence : annonce les dernières nouvelles

LES HOMMES D'EGLISE

Vous les trouverez dans les églises de la ville. Ce sont eux que vous devrez aller voir pour épouser votre fiancée ou faire bénir vos hommes.

Prêtre



PNJ
Santé : faible
Compétence : bénir et marier

Prêcheur



PNJ
Santé : faible
Compétence : bénir et marier

BIENS

COMMERCES

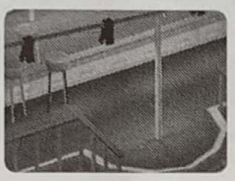
Lorsqu'on prétend entretenir un gang, il faut impérativement que les affaires tournent. Heureusement, ce ne sont pas les opportunités de faire des affaires juteuses qui manquent à Paradise City. Certains commerces génèrent de l'argent, d'autres des ressources, quelques-uns les deux.

Restaurant



Le restaurant est votre commerce de base. C'est là que vous trouverez des unités à recruter.
Revenus : faibles à moyens
Employés : encaisseurs
Ressource : aucune
Recrutement : entraîneuses, gros-bras
Remarque : vous pouvez recruter des Big Mammas dans des restaurants de taille moyenne (si elle a été débloquée)

Speakeasy



Les speakeasys sont installés dans les arrière-salles des restaurants et proposent des spectacles dansants et des boissons alcoolisées, interdites à la vente ailleurs.
Revenus : importants
Employés : danseuses
Ressources : aucune
Recrutement : dézingueurs, hommes de main

Armurier



Vous avez besoin d'un armurier pour être approvisionné en artillerie et trousses de soins.
Revenus : faibles à moyens
Employés : encaisseurs
Ressources : munitions, explosifs, produits chimiques, trousses de soins
Recrutement : aucun
Remarque : vos unités peuvent venir acheter des armes ici.

Tripot



Les tripots sont installés dans les arrière-salles des armuriers. Vous y trouverez de nombreuses personnes venues se délester de leurs quelques économies. Aucun risque que l'un d'eux réussisse à faire sauter la banque, les jeux sont truqués.
Revenus : importants
Employés : croupiers
Ressources : aucune
Recrutement : aucun
Remarque : aucune

Hôtel



L'hôtel peut également servir de maisons closes bon marché où des couples louent une chambre à l'heure. Etant donné le prix dérisoire des chambres, ils ne peuvent pas se plaindre si des photos compromettantes sont prises par un appareil photo dissimulé dans le mur afin de les faire chanter…
Revenus : faibles à moyens
Employés : encaisseurs
Ressources : photos compromettantes
Recrutement : aucun
Remarque : aucune

Maison close



Les maisons closes sont installés dans les arrière-salles des hôtels. Moult notables s'égarent régulièrement dans ces lieux de perdition. La plupart finissent souvent par le regretter lorsqu'ils s'aperçoivent qu'aucun de leurs moments intimes n'a échappé à l'oeil averti qui les fait désormais chanter.
Revenus : importants
Employés : prostituées
Ressources : photos compromettantes
Recrutement : aucun
Remarque : aucune

Mont-de-piété



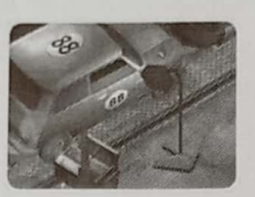
Parfois, il est nécessaire de trouver de l'argent très rapidement. Pour ce faire, il est toujours possible de mettre des objets de valeur en gage, dans un mont-de-piété. En outre, les voleurs peuvent passer par l'intermédiaire d'un mont-de-piété pour revendre leur butin aux mafias des connexions internationales.
Revenus : faibles
Employés : encaisseurs
Ressources : marchandises volées
Recrutement : voleurs (lorsqu'il a été débloqué)
Remarque : aucune

Antre du requin



L'antre du requin est installée dans l'arrière-salle d'un mont-de-piété. Les gens qui ont besoin d'argent, mais n'en trouvent nulle part ailleurs, viennent ici solliciter un prêt à taux très élevé. Il s'agit généralement de joueurs invétérés qui n'ont plus rien à mettre en gage et qui ne pensent s'en sortir qu'en décrochant le jackpot. Mais pour avoir une chance de faire sauter la banque, ils doivent continuer à jouer… avec l'argent de la famille.
Revenus : importants
Employés : usuriers
Ressources : aucune
Recrutement : voleur
Remarque : aucune

Garage



Les clients de ces garages repartent généralement avec des véhicules bien plus légers. Les pièces détachées récupérées sur leurs véhicules pourront être utilisées pour réparer vos véhicules ou vendues aux mafias des connexions internationales.
Revenus : faibles
Employés : encaisseurs
Ressources : pièces détachées
Recrutement : aucun
Remarque : aucune

Distillerie



Les distilleries produisent l'alcool de contrebande vendu dans les speakeasys ou aux mafias de vos connexions internationales.
Revenus : aucun
Employés : distillateurs, encaisseurs
Ressources : alcool
Recrutement : aucun
Remarque : aucune

Grand restaurant



Le grand restaurant est l'endroit idéal pour recruter des volontaires. En plus de générer des revenus non négligeables, cette possibilité rend les grands restaurants des commerces très intéressants.
Revenus : moyens
Employés : encaisseurs
Ressources : aucune
Recrutement : entraîneuses, gros-bras, dézingueurs et hommes de main
Remarque : aucune

Casino



Le casino est l'endroit où viennent jouer toutes les grosses légumes. Etablissement tout ce qu'il y a de plus légal, des taxes doivent être payées sur chaque dollar encaissés. En revanche, il est toujours possible d'oublier de déclarer une partie des revenus afin de minimiser les impôts payés... Revenus : très importants
Employés : croupiers, encaisseurs
Ressources : aucune
Recrutement : aucun
Remarque : aucune

Import/Export



Pour une fois, il s'agit d'un commerce complètement légal. Tout le monde sait que les mafiosi sont de fins gourmets. Mettre la main sur un commerce de ce type vous permet de dénicher les meilleurs aliments, que vous pourrez ensuite revendre aux mafias des connexions internationales.
Revenus : faibles
Employés : encaisseurs
Ressources : épicerie fine
Recrutement : aucun
Remarque : aucune

Bijouterie



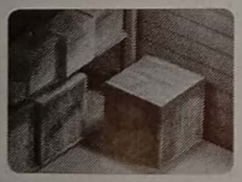
La bijouterie est un commerce très rentable. Les bijoux façonnés ici et revendus aux mafias des connexions internationales sont soit volés, soit reconstitués à partir de fragments récupérés sur les pièces apportées en réparation.
Revenus : moyens
Employés : encaisseurs
Ressources : bijoux
Recrutement : aucun
Remarque : aucune

Boutique de mode



Ici, vous trouverez des costumes et des robes de contrefaçon très bon marché revendus à des prix exorbitants.
Revenus : moyens
Employés : encaisseurs
Ressources : vêtements de luxe
Recrutement : aucun
Remarque : aucune

Entrepôt



L'entrepôt stocke des antiquités volées de toute sorte, (meubles, tableaux, argenterie, etc.) avant d'être revendues aux mafias des connexions internationales.
Revenus : aucun
Employés : encaisseurs
Ressources : antiquités
Recrutement : aucun
Remarque : aucune

Immeuble résidentiel



Les immeubles résidentiels peuvent s'avérer très utiles pour assurer la protection d'un quartier. Achetez un immeuble et placez-y des dézingueurs et des hommes de main pour le défendre. Ils tireront alors par les fenêtres sur tout ennemi se trouvant dans leur champ de vision.
Revenus : aucun
Employés : aucun
Ressources : aucune
Recrutement : aucun
Remarque : peut être défendu

Immeuble de bureaux



Les immeubles de bureaux, comme les immeubles résidentiels, peuvent s'avérer très utiles pour assurer la protection d'un quartier.
Revenus : aucun
Employés : aucun
Ressources : aucune
Recrutement : homme d'affaires
Remarque : peut être défendu

Planque



La planque sert de quartier général à la famille. C'est là qu'est concentré tout l'argent gagné par les diverses activités du gang. Le boss, ou l'un des ses enfants, doit être assis au bureau pour répondre au téléphone.
Remarque : peut être défendu

REMARQUE : d'autres bâtiments, tels les banques et les musées, ne peuvent être achetés.

VEHICULES

Le moyen le plus rapide et le plus sûr de circuler dans la ville est incontestablement la voiture. Vous pouvez soit la voler, soit l'acheter par le biais des connexions internationales. Servez-vous du clavier pour conduire et de la souris pour tirer en roulant. Certaines voitures sont plus rapides que d'autres, certaines sont blindées, d'autres non.

Petite citadine



La petite citadine est une voiture très pratique pour circuler dans les rues étroites de Little Italy.
Résistance : très faible
Vitesse : moyenne
Maniabilité : excellent
Places : 2
Positions de tir : 2

Coupé



Le coupé est une voiture de taille moyenne qui peut servir pour des fusillades rapides et discrètes.
Résistance : faible
Vitesse : moyenne
Maniabilité : correcte
Places : 2
Positions de tir : 2

Camion



Le camion peut être utilisé pour transporter un grand nombre d'unités derrière les lignes ennemies sans avoir à se soucier de l'opposition en route grâce à sa grande résistance.
Résistance : importante
Vitesse : très lente
Maniabilité : très mauvaise
Places : 8
Positions de tir : 0

Berline



La berline est le véhicule à utiliser pour tirer en roulant et effectuer des "travellings plombants".
Résistance : moyenne
Vitesse : moyenne
Maniabilité : correcte
Places : 4
Positions de tir : 4

Voiture de sport



La voiture de sport est le véhicule le plus rapide à votre disposition. Ne pouvant transporter que deux personnes, cette voiture est idéale pour les opérations éclair et expéditive
.Résistance : importante
Vitesse : très rapide
Maniabilité : correcte
Places : 2
Positions de tir : 2

Véhicule militaire



Le véhicule militaire dispose d'un blindage conséquent qui permet d'effectuer des opérations en toute sécurité dans les quartiers les plus hostiles. Son seul inconvénient est une vitesse de gastéropode.
Résistance : blindé
Vitesse : lente
Maniabilité : mauvaise
Places : 4
Positions de tir : 4

Voiture de police



La voiture de police est idéale pour se déplacer.
Résistance : importante
Vitesse : rapide
Maniabilité : correcte
Places : 4
Positions de tir : 4

ARMES
Les armes peuvent être achetées individuellement pour chacune de vos unités.

Batte de baseball



Portée : courte
Dégâts : importants
Précision : élevée
Spécificité : peut assommer
Evolution : batte cloutée

Matraque



Portée : courte
Dégâts : importants
Précision : élevée
Spécificité : peut assommer
Evolution : aucune

Couteau de chasse



Portée : très courte
Dégâts : importants
Précision : élevée
Spécificité : aucune
Evolution : aucune

Saï



Portée : très courte
Dégâts : importants
Précision : élevée
Spécificité : aucune
Evolution : aucune

Bombe lacrymogène



Portée : très courte
Dégâts : faibles
Précision : élevée
Spécificité : peut neutraliser
Evolution : acide

Poison



Portée : très
courteDégâts : moyens
Précision : élevée
Spécificité : provoque des dégâts continus
Evolution : aucune

Derringer



Portée : moyenne
Dégâts : moyens
Précision : faible
Munitions : 6
Spécificité : aucune
Evolution : aucune

Revolver



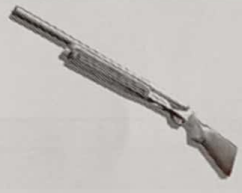
Portée : moyenne à longue
Dégâts : moyens
Précision : moyenne
Munitions : 6
Spécificité : aucune
Evolution : lunette

Pistolet semi-automatique



Portée : longue
Dégâts : importants
Précision : moyenne
Munitions : 12
Spécificité : aucune
Evolution : lunette

Fusil à pompe



Portée : faible à moyenne
Dégâts : très importants
Précision : élevée
Munitions : 5
Spécificité : aucune
Evolution : aucune

Fusil de chasse



Portée : faible à moyenne
Dégâts : très importants
Précision : élevée
Munitions : 2
Spécificité : aucune
Evolution : aucune

Fusil de précision



Portée : très étendue
Dégâts : très importants
Précision : très élevée
Munition : 1
Spécificité : aucune
Evolution : lunette / silencieux

Thompson



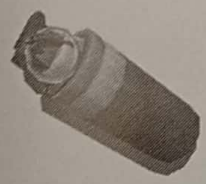
Portée : moyenne à longue
Dégâts : importants
Précision : faible
Munitions : 25
Spécificité : aucune
Evolution : silencieux

Uzi



Portée : longue
Dégâts : importants
Précision : moyenne
Munitions : 30
Spécificité : aucune
Evolution : aucune

Grenade lacrymogène



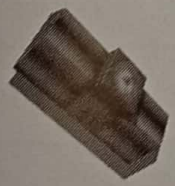
Portée : moyenne
Dégâts : aucun
Précision : faible
Spécificité : peut assommer
Evolution : aucune

Dynamite



Portée : moyenne
Dégâts : très importants
Précision : faible
Spécificité : aucune
Evolution : aucune

Bombe à retardement



Portée : aucune
Dégâts : extrêmement importants
Précision : extrême
Spécificité : faire sauter des bâtiments
Evolution : aucune

Bazooka



Portée : longue
Dégâts : très importants
Précision : moyenne
Spécificité : aucune
Evolution : aucune

RECAPITULATIFS ET RACCOURCIS

ARMES PRINCIPALES ET SECONDAIRES

UNITES	ARME PRINCIPALE	ARME SECONDAIRE
Mario	Attaque normale	Dynamite
Angelo	Attaque normale	Grenade lacrymogène
Romano	Attaque normale	Grenade lacrymogène
Sonny	Attaque normale	Dynamite
Nettoyeur	Attaque normale	Aucune
Avocat	Coup d'attaché-case	Aucune
Séductrice	Sex-appeal	Aucune
Gros-bras	Poings (assommer l'adversaire)	Aucune
Dézingueur	Deux pistolets	Aucune
Homme de main	Thompson	Aucune
Entraîneuse	Lacrymo	Aucune
Assassin	Poison	Aucune
Bazooka	Poings	Bazooka
Big Mamma	Fusil à pompe	Aucune
Veuve noire	Deux uzis	Aucune
Garde du corps	Deux pistolets	Aucune
Artificier	Bombe à retardement	Dynamite
Homme d'affaires	Aucune	Aucune
Espion	Egorgement (usurper l'identité)	Aucune
Ninja	Arts martiaux (assommer)	Saï (poignard discret)
Sniper	Fusil de précision	Aucune
Mastard	Poings (assommer l'adversaire)	Aucune
Voleur	Vol	Grenade lacrymogène

CONFIGURATION DES TOUCHES PAR DEFAUT

COMMANDES DU PERSONNAGE	TOUCHES
Orienter persos sélectionnés à gauche	"Q"
Orienter persos sélectionnés à droite	"D"
Orienter persos sélectionnés vers le haut	"Z"
Orienter persos sélectionnés vers le bas	"S"
Afficher endurance	"A"
Utiliser trousse de soins	"E"
Recharger	"R"

COMMANDES DU VEHICULE	TOUCHES
Tourner à gauche	"Q"
Tourner à droite	"D"
Accélérer	"Z"
Freiner/reculer	"S"
Activer/désactiver la rotation	"E"

COMMANDES GENERALES	TOUCHES
Pivoter la caméra de 90° vers la droite	"V"
Pivoter la caméra de 90° Vers la gauche	"B"
Augmenter le volume général	Page haut
Diminuer le volume général	Page bas
Forcer la sélection	"W" + clic gauche
Activer vue détaillée du Boss	"G"

AUTRES COMMANDES	TOUCHES FIXES
Déplacer la caméra	ESPACE + souris
Forcer l'attaque	CTRL + clic-droit
Sélectionner/Désélectionner	MAJ + clic gauche
Définir groupe de sélection	CTRL + 1-9
Sélectionner un groupe	1-9
Zoomer/dézoomer	Molette souris avant/arrière
Afficher les statistiques du Boss	TAB
Orienter la caméra (rotation + angle de vue)	ALT ou Molette souris + déplacement souris

RACCOURCIS	UTILISES PAR	SITUATION	TOUCHES
Trousse de soins	Tous	Normale	F1
Recharger	Tous	Normale	F2
S'accroupir /Se redresser	Tous	Normale	F3
Arme principale/ secondaire	Tous	Normale	F4
Interdire le tir / Autoriser	Tous	Normale	F5
Verrouiller les accès	Boss & lieutenants	Au bureau dans la planque	F1
Se barricader	Boss & lieutenants	Au bureau dans la planque	F2
Placer un contrat	Boss & lieutenants	Au bureau dans la planque	F3
Interdire le tir (toute la famille)	Boss & lieutenants	Au bureau dans la planque	F4
Descendre le rideau de fer	Gérant	Commerce sous contrôle	F1
Autoriser/ Interdire la vente d'alcool	Gérant	Speakeasy	F4
Sélectionner/ Désélectionner le recrutement	Gérant	Commerce sous contrôle	F5-F8
Tout le monde descend	Conducteur du véhicule	Dans un véhicule	F1
Une personne descend	Un passager de véhicule	Dans un véhicule	F5-F12

NIVEAUX MEMBRES DU GANG (HORS PERSONNAGES PRINCIPAUX)

Les membres du gang (hors Boss et Lieutenants) ne peuvent progresser qu'en combat selon les deux niveaux suivants :

NIVEAUX	XP	TOUTES LES UNITES
1	1500	Combat
2	6000	Combat

NIVEAUX DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Le tableau suivant présent les différents niveaux de points d'expérience et la catégorie dans laquelle chacun des quatre frères progressera.

NIVEAUX	XP	ROMANO	MARIO	ANGELO	SONNY
0	0	Base	Base	Base	Base
1	2000	Sens des affaires	Charisme	Combat	Combat
2	4000	Sens des affaires	Charisme	Charisme	Combat
3	6000	Charisme	Sens des affaires	Sens des affaires	Sens des affaires
4	8000	Combat	Combat	Combat	Charisme
5	11000	Sens des affaires	Charisme	Charisme	Combat
6	14000	Combat	Combat	Sens des affaires	Sens des affaires
7	17000	Combat	Combat	Combat	Sens des affaires
8	20000	Charisme	Sens des affaires	Charisme	Charisme
9	24000	Sens des affaires	Charisme	Sens des affaires	Combat
10	28000	Combat	Combat	Combat	Sens des affaires
11	32000	Sens des affaires	Charisme	Charisme	Combat
12	36000	Charisme	Sens des affaires	Sens des affaires	Charisme
13	40000	Charisme	Sens des affaires	Sens des affaires	Charisme
14	45000	Sens des affaires	Charisme	Charisme	Charisme
15	50000	Charisme	Sens des affaires	Sens des affaires	Sens des affaires
16	55000	Charisme	Sens des affaires	Charisme	Sens des affaires
17	60000	Combat	Combat	Sens des affaires	Sens des affaires

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rentrez un problème technique avec Gang Land, veuillez lire les informations ci dessous :

1. Si après avoir entré le code identifiant du jeu, vous obtenez un message d'erreur (code erronné) ou si vous n'accédez pas à la fenêtre du numéro de série, veuillez tout d'abord vérifier que vous avez saisi le code d'installation correctement. Redémarrez ensuite votre ordinateur. Si le jeu ne se lance toujours pas, placez le CD du jeu dans un autre lecteur (si vous avez plusieurs lecteurs CD-Rom ou graveurs) et relancez le jeu.

2. Si le jeu ne se lance toujours pas, cliquez sur le bouton "Informations" pour rassembler les informations sur ce problème. Une fois les informations prêtes, cliquez sur "Visualiser le rapport". Cela ouvrira un document Notepad® contenant toutes les informations nécessaires au support technique pour solutionner vote problème. Enregistrez ce document sur votre ordinateur et copiez ensuite son contenu dans un mail destiné au support technique (support@gangland-lejeu.com). Vous obtiendrez rapidement une réponse. Si vous n'avez pas d'email, enregistrez quand même ce document sur votre ordinateur et conservez le pour en transmettre les informations au support technique par téléphone (01.34.62.26.84 de 9h00 à 13h00 du lundi au samedi).

3. Si vous rencontrez un problème au démarrage du jeu, sans message d'erreur explicatif, vérifiez avant toute chose votre version de DirectX, ainsi que la version de vos pilotes graphiques (vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le fichier LisezMoi.txt sur le CD du jeu).

Si vous ne parvenez pas à faire fonctionner correctement le jeu, contactez notre service technique :

Par Mail : support@gangland-lejeu.com
Par téléphone : 01.34.62.26.84 (du lundi au samedi de 9h00 à 13h00)

CREDITS

MEDIA MOBSTERS

PRODUCTEURS
Benedict Ødemotland & Adam Gregersen

PRODUCTEURS LIGNE
Henrik Münther & Andreas Ammitzbøll

CONCEPTEURS DU JEU
Adam Gregersen & Benedict Ødemotland

CONCEPTEURS SUPPLEMENTAIRES
Andreas Ammitzbøll
Henrik Münther
Jacob Nordahl

PROGRAMMEUR PRINCIPAL
Henrik Münther

PROGRAMMEURS
Heine Gundersen
Mikael Garde Nielsen
Michael Rasmussen
Mads Parviz Nyholm
Lasse Jul Nielsen
Dino Christian Patti
Mikkel Fennestad
Odin Jensen

GRAPHISTE PRINCIPAL
Andreas Ammitzbøll

GRAPHISTES
Timothy "The Bastard" Evison
Thomas Finn
David Nilsson
Mogens Skjold Overbeck
Timmi Klügel

CONCEPTEURS DES NIVEAUX
Andreas Ammitzbøll
Adam Gregersen
Dino Christian Patti
Jacob Nordahl

SCENARISTES
Dino Christian Patti
Lasse Jul Nielsen

PRODUCTEUR SONORE
Heine Gundersen

EFFETS SONORES
Epic Sound / David Filskov

CASTING VOIX & DIRECTION ARTISTIQUE
AudioGodz / Lani Minella

ACTEURS (VOIX)
Chris Wilcox
Dave Rivas
Jon St. John
Lani Minella
Marc Biagi
Ryan Drummond
Bill Corkery

MUSIQUE COMPOSEE ET PRODUITE PAR
Thomas Finn

TESTEUR PRINCIPAL
Jacob Nordahl

EQUILIBRAGE DU JEU
Andreas Ammitzbøll
Henrik Münther
Benedict Ødemotland
Bjarne Svanberg

CONTROLE QUALITE
Absolute Quality Inc.

Responsable CQ
Calvin Grove

Chef de projet
Eric "Da Cap'M" Konzal

Assistant chef de projet
Fran Katsimpiris

Testeurs
Joe Aliberti
Nathan Briggs
Dan Gleason
John Kuhn
Matt Kutrik
Timothy Lamb
Clint McCaul
Anthony Sideris
Paul Stone

Testeur principal compatibilité
Nathan Conn

BETA-TESTEURS EXTERNES
Anders Vinderslev
Anders Højgaard
Andreas Møller
Andreas Brink
Bjarne Svanberg
Henrik Aamann
Jan Rækby Pedersen
Kim Laugesen
Mikkel Gjøl
Nikolaj Brodersen Hansen
Nikhil Patel
Thomas Sørensen
Thomas Højgaard

MARKETING & RELATIONS PUBLIQUES
Christian Majgaard
Jacob Nordahl
Adam Gregersen
Benedict Ødemotland

DIRECTEUR GENERAL
Christian Majgaard

FONDATEURS DE MEDIAMOBSTERS
Adam Gregersen, Benedict Ødemotland & Christian Majgaard

EDITE PAR
Whiptail Interactive

PACKAGING
Todd '3rd nipple' Young
Thomas 'the cucumber' Evans

ASSISTANCE TECHNIQUE
NVIDIA
ATI

REMERCIEMENTS SPECIAUX
A toutes les familles des membres de l'équipe pour leur soutien inconditionnel

GRATITUDE ETERNELLE
Aux Anges Gardiens qui veillent constamment sur nous

FOCUS HOME INTERACTIVE

ZE BOSS :
Cédric Lagarrigue

THE MARKETING BROTHERS :
Sébastien Pensivy
Luc Heninger

PROPAGANDA TEAM :
Sandrine Fargeot
Julien Chevron

SREETWISE PAL' :
Bertrand Simon

ZE WEBMASTER :
Jean Michel Hellendorf

MICHEL-ANGELO :
François Weytens

COLLECTORS :
John Bert
Guillaume Bucchianeri

LOCALISATION FRANCAISE :
Around The Word

TECHNOLOGIES PROPRIETAIRES

Ce produit contient des technologies de logiciel sous licence de GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés.

Système sonore et musical FMOD, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2003.

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL

En utilisant et/ou installant ce CD de "GANG LAND", vous acceptez tacitement les conditions suivantes de ce contrat de licence :

IMPORTANT : VEUILLEZ LIRE CE QUI SUIT ATTENTIVEMENT !

Ce Contrat de Licence Utilisateur Final ("CLUF") est un contrat entre vous et Whiptail Interactive, applicable au produit logiciel identifié ci-dessous, qui inclut des programmes d'ordinateur et qui peut inclure des supports associés, une documentation imprimée et une documentation électronique (le "produit logiciel"). En installant, en copiant ou en utilisant de quelque autre manière le produit logiciel, vous reconnaissez être lié par les termes du présent CLUF. Si vous êtes en désaccord avec les termes de ce CLUF, veuillez ne pas installer ou utiliser le produit logiciel.

Nom du produit logiciel: "GANG LAND"

LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL

Ce produit logiciel est protégé par la loi sur les droits d'auteur et la propriété intellectuelle (réglementation nationale et traités internationaux). Ce produit logiciel n'est pas vendu mais concédé sous licence.

1) CONCESSION DE LICENCE :

Ce CLUF vous concède une licence avec les droits suivants : utilisation du produit logiciel susnommé. Vous seul pouvez utiliser ce produit logiciel. Vous pouvez l'installer et l'utiliser sur un seul ordinateur.

2) DESCRIPTION DES AUTRES DROITS ET LIMITATIONS

Limitations relatives à l'ingénierie à rebours, à la décompilation et au désassemblage. Vous n'êtes pas autorisé à altérer le produit logiciel, à en reconstituer la logique, à le décompiler ou à le désassembler. Le produit logiciel est concédé sous licence en tant que produit unique. Il n'est pas permis de dissocier ses composants pour les utiliser sur plus d'un ordinateur.

Location: Vous n'êtes pas autorisé à prêter, à vendre en leasing ou à donner en location le produit logiciel.

Transfert de logiciel: Vous n'êtes autorisé à transférer l'ensemble de vos droits prévus par ce CLUF qu'à titre permanent, à condition (a) que vous ne conserviez aucune copie (de l'ensemble du produit logiciel ou de quelque de ses parties), (b) que vous transfériez la totalité du produit logiciel (y compris tous ses composants, les supports associés et la documentation imprimée), toute mise à jour, ce CLUF et que le bénéficiaire accepte les termes de ce CLUF.

3) DROITS D'AUTEUR ET DE MARQUES, PROPRIETE INTELLECTUELLEE

Tous les droits de propriété et droits d'auteurs relatifs au produit logiciel (y compris, de manière non limitative, ceux afférents à toute image, photographie, animation, à tout élément vidéo ou sonore, et tout texte intégrés au LOGICIEL), à la documentation imprimée qui l'accompagne et à toute copie du produit logiciel sont détenus par Whiptail Interactive ou par des sociétés contractantes de ces entreprises. Le produit logiciel est protégé par la réglementation nationale et les traités internationaux en matière de droit d'auteur et de propriété intellectuelle. En matière d'archivage, vous devez traiter le produit logiciel comme tout autre élément protégé par le droit d'auteur, et vous n'êtes pas autorisé à effectuer des copies de la documentation imprimée qui accompagne le produit logiciel.

Vous ne pouvez pas échapper aux dispositions des lois sur le droit d'auteur et sur la propriété intellectuelle, ni les modifier ou les altérer de quelque façon. Ces dispositions s'étendent également à l'emballage et au(x) support(s), et à tout composant proposé sur les pages web ou sur Internet ou livré avec le produit logiciel, ou fabriqué à partir de lui.

4) GARANTIE LIMITEE

Garantie limitée. Whiptail Interactive garantit que (a) la performance du produit logiciel sera substantiellement en conformité avec la documentation fournie par Whiptail Interactive, pour une période de 90 jours à compter de la date de réception.

Recours du client. La seule obligation de Whiptail Interactive et de ses fournisseurs et votre recours exclusif sont, au choix de Whiptail Interactive, (a) le remboursement du prix payé pour le produit logiciel, si applicable, et non pas du prix de vente recommandé, ou (b) la réparation ou le remplacement de la partie ou des parties du produit logiciel qui n'est (ne sont) pas conforme(s) aux conditions de fonctionnement garanties par Whiptail Interactive, si le produit logiciel est retourné à Whiptail Interactive avec une copie de votre ticket de caisse. Cette garantie limitée est nulle si le défaut du produit logiciel est causé par un accident, un traitement abusif ou une mauvaise application. Tout logiciel de remplacement sera garanti pour le reste de la période de garantie initiale ou pour 30 jours, selon la plus longue de ces périodes.
Whiptail Interactive ne supporte les dispositions de cette garantie, l'éventuel recours à ses services techniques, qu'après avoir reçu la preuve que le produit logiciel a été acquis de manière légale.

Aucune autre garantie. Dans la mesure prévue par la loi, Whiptail Interactive et ses fournisseurs excluent toute autre garantie ou condition, expresse ou implicite, y compris mais ne se limitant pas aux garanties ou conditions implicites du caractère adéquat pour la commercialisation ou à l'usage particulier en ce qui concerne le produit logiciel ou concernant le titre, l'absence de contrefaçon dudit produit logiciel, et toute documentation écrite qui l'accompagne, ainsi que pour toute disposition concernant le support technique ou la façon dont celui-ci a été rendu.

5) LIMITATION DE RESPONSABILITE :

Whiptail Interactive et ses fournisseurs ne seront pas responsables en aucune circonstance pour tout dommage spécial, incident indirect ou conséquent quel qu'il soit, y compris, sans limitation, les dommages entraînés par la perte de bénéfices, la perte d'informations, ou tout autre perte pécuniaire, l'interruption des activités découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation du produit logiciel ainsi que pour toute disposition concernant le support technique ou la façon dont celui-ci a été rendu. Ceci reste valable même si Whiptail Interactive a été avisée de la possibilité de tels dommages. La responsabilité de Whiptail Interactive en vertu de toute disposition de ce CLUF ne pourra en aucun cas excéder la somme que vous avez réellement payée pour acquérir le produit logiciel. Toutes ses limitations ne seraient plus valables si Whiptail Interactive avait intentionnellement contribué aux dommages cités plus haut.

6) NON-APPLICABILITE DE CERTAINES DISPOSITIONS

Si une ou plusieurs dispositions de ce contrat étaient jugées totalement ou en partie non valables selon la réglementation applicable ou non-applicable, cette non-validité n'affecterait pas les autres dispositions. Il en va de même s'il était avéré que une ou plusieurs dispositions de ce contrat ont une portée trop large par rapport à la loi applicable. Toute disposition de ce contrat non-valable selon la réglementation applicable, non-applicable, ou dont la portée est trop large par rapport à la loi serait néanmoins opposable dans toute la mesure permise par la réglementation applicable.

LES BOULETTES DE VIANDES DE BIG MAMMA

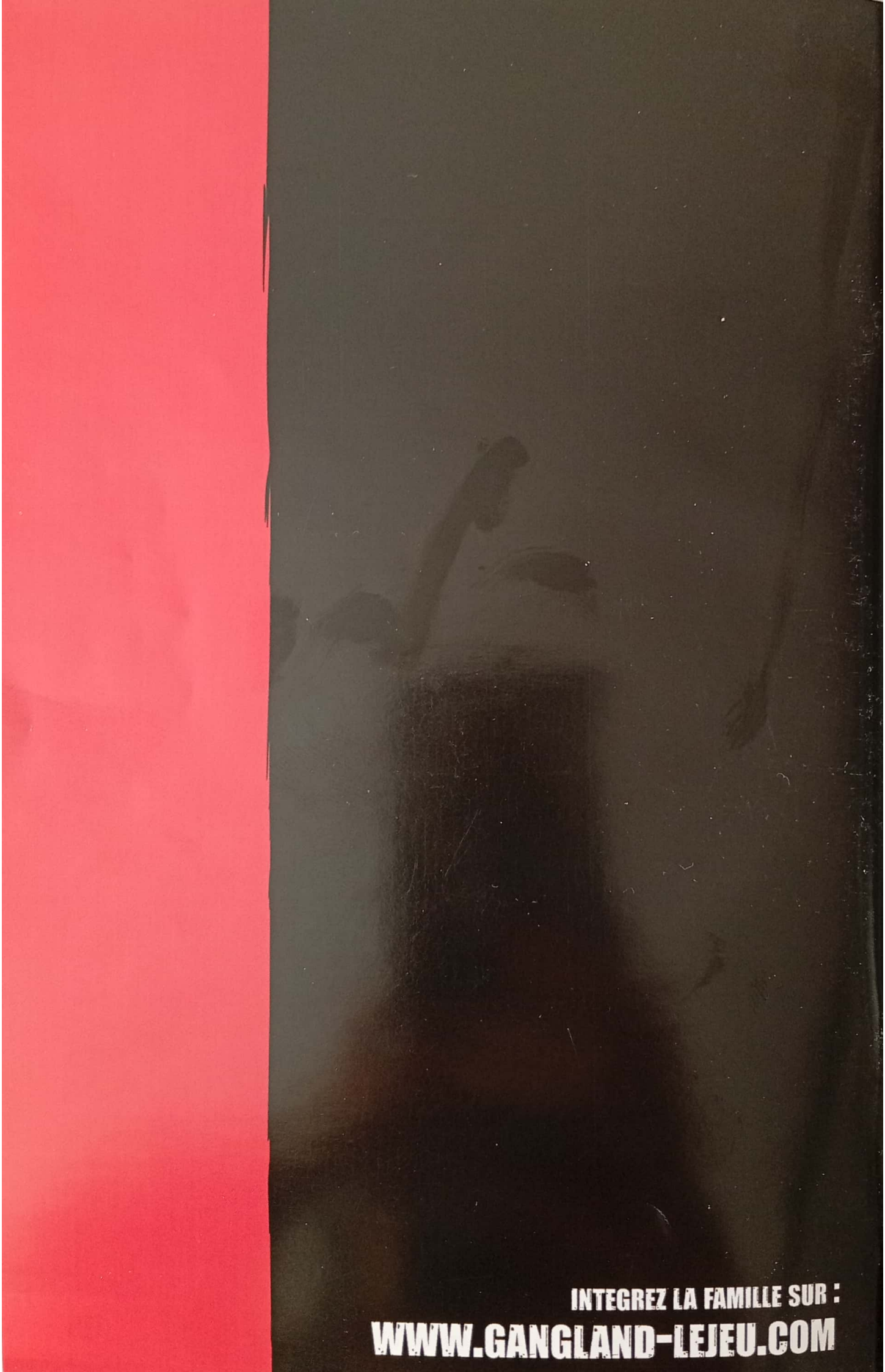


Pour les boulettes :
500 g de boeuf (haché de préférence)
500 g de porc ou de veau (haché de préférence)
2 gousses d'ail finement hachées
2 cuillères à soupe de persil frais finement haché
2 cuillères à soupe de parmesan râpé
1 gros oeuf battu
1 tiers de pain émietté (pas trop frais, mais pas rassis)
1/2 verre d'eau
Sel et poivre

Mélangez tous les ingrédients dans un saladier (gardez une petite portion des deux viandes pour la sauce). Puis formez des boulettes de la taille de balles de ping-pong. Si elles collent trop, saupoudrez-les de farine, si elles sont trop sèches, ajoutez un peu d'eau. Laissez reposer le temps de faire la sauce.

Pour la sauce :
3 à 4 cuillères à soupe d'huile d'olive extra vierge
1 noisette de beurre
2 gousses d'ail finement hachées (ou plus si vous préférez votre sauce plus aillée)
1 gros oignons (ou 2 petits) finement émincé
1 branche de céleris frais finement haché
Sel et poivre (de préférence noir et fraîchement moulu)
1/2 verre de basilic haché
1/2 cuillère à soupe d'origan, de préférence frais.
1/2 cuillère à soupe de thym, de préférence frais.
1/2 verre de persil frais finement haché
340 g de concentré de tomates
1 grosse boîte de tomates coupées
4 grands verres d'eau et un verre de vin rouge
3 cuillères à soupe de parmesan râpé
Des spaghetti (frais de préférence)

Faites frire (dans une grande poêle) la viande mise de côté dans l'huile d'olive et le beurre, pas plus d'une minute. Ajoutez l'ail, l'oignon et le céleris et faites fondre le tout. Ajoutez le concentré, les tomates, l'eau et les herbes, mélangez et amenez à légère ébullition. Assaisonnez la sauce avec le poivre noir (fraîchement moulu) et le sel.
Faites mijoter et ajoutez le vin. Plongez les boulettes de viandes et laissez cuire à feu doux sans mélanger les 15 premières minutes jusqu'à ce que les boulettes se raffermissent. Laissez cuire 2 heures, en mélangeant (doucement) de temps en temps. Ajoutez de l'eau (ou du vin) si la sauce est trop épaisse.
Les spaghetti restent l'accompagnement idéal pour ce plat, et je vous recommande d'utiliser des pâtes fraîches. Servez avec une petite roquette, un peu de pain chaud (à l'ail de préférence) et du parmesan frais.
Accompagnez d'un bon vin rouge, un Chianti si vous le souhaitez, mais je vous conseille plutôt un bon Barolo.
Salute ! Buon appetito !


INTEGREZ LA FAMILLE SUR :
WWW.GANGLAND-LEJEU.COM