

heist

Copyright © 2000 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

INTRODUCTION	3
DEMARRAGE	4
Pour commencer.....	4
Configuration système	4
Installation.....	4
LES ECRANS D'INTERFACE.....	5
Ecran de Briefing.....	5
Ecran de Sélection de l'Equipe.....	6
Ecran d'Equipement.....	7
Ecran de Chargements et Sauvegards.....	8
LE PANNEAU DE CONTROLE	10
Portrait des Personnages.....	10
Barre de Santé.....	11
Barre d'Armure.....	11
Barre de Risques	11
Armer/Désarmer.....	11
Inventaire	12
Objets Activés et En main	13
Carnet de Mission	13
Messages Généraux	13
Mini-carte	14
LE PANNEAU DE DIALOGUE.....	15
Options	15
LE MENU CONTEXTUEL.....	16
LE PANNEAU REPERER/BRAQUER	17
Mode Repérage	17
Mode Braquage	24
L'ECRAN DE JEU.....	25
Membres de l'Equipe.....	25
Risques.....	26
Bâtiments.....	27
Icônes des Bâtiments.....	32
Mesures Externes	33
Piétons.....	35
Véhicules	36
Ennemis.....	37
Etats d'Alertes.....	39
COMPETENCES DES COEQUIPIERS	40
Armes	40
Electronique.....	40
Crochetage	40
Santé	40
Affranchis.....	41
Assassins.....	41
Membres de gang	41
Hackers.....	41
Vétérans	41
EQUIPEMENT.....	42
Armes	42
Crochetage	43
Electronique.....	43
Auxiliaires	44
SERRURES, COMPETENCES ET CLEFS.....	45
Définitions	45
CREDITS.....	47
SUPPORT TECHNIQUE	48

INTRODUCTION

Après avoir été capturé lors d'un raid sur un train de marchandises, ce qui aurait pu vous coûter quinze ans d'emprisonnement, vous avez été libéré par un inconnu.

Après votre sortie de prison, on vous a emmené dans une petite ville au milieu du désert. Le conducteur de la voiture vous a annoncé que vous deviez rencontrer quelqu'un, mais qu'il n'en savait pas plus.

Apparemment, quelqu'un se soucie de votre bien-être et a l'intention de vous demander un service. Il n'y a pas grand-chose d'intéressant dans cette ville, et il va donc falloir attendre pour essayer d'y voir un peu plus clair dans cette histoire...

Vous voici en train d'errer dans les rues d'une petite ville du Nevada. Vous n'avez pas beaucoup d'argent et vous ne pouvez qu'attendre votre contact en espérant qu'il vous fournira du travail.

Le crime est la seule chose que vous connaissiez et à laquelle vous soyez bon. Vous avez déjà pressé de nombreuses gâchettes et pénétré dans de nombreux coffres-forts. Pourquoi est-ce que cela changerait maintenant ?

Vous avez besoin d'une bonne équipe, des vrais spécialistes, avant de pouvoir vraiment passer aux choses sérieuses. Vous ne voulez pas rester plus longtemps dans ce trou perdu.

Votre contact, "le colonel" s'est manifesté. Apparemment il a quelque chose à vous proposer. Ce type a des relations, et il a besoin de vous tout de suite. Il va falloir que vous trouviez un nouveau coéquipier. Enfin un peu d'action...

DEMARRAGE

Pour commencer

Cette section vous explique tout ce qu'il faut savoir pour lancer le jeu.

Configuration système

Heist nécessite un IBM PC ou 100% compatible répondant aux spécifications ci-dessous :

Minimum Requis

Microsoft Windows 2000, Windows ME, ou Windows 95/98
DirectX 7 ou plus (DirectX 8.0 inclus)

Pentium II (233 MHz)
32 Mo de mémoire RAM
Lecteur de CD-ROM 8x
Carte son compatible DirectX

110 Mo d'espace libre sur le disque dur

Recommandé

Pentium III (300 MHz ou plus)
128 Mo de mémoire RAM
Lecteur de CD-ROM 12x

Installation

Insérez le CD de Heist dans le lecteur de CD ou de DVD.

Si la notification d'insertion automatique est activée, le programme d'installation s'exécutera après quelques instants.

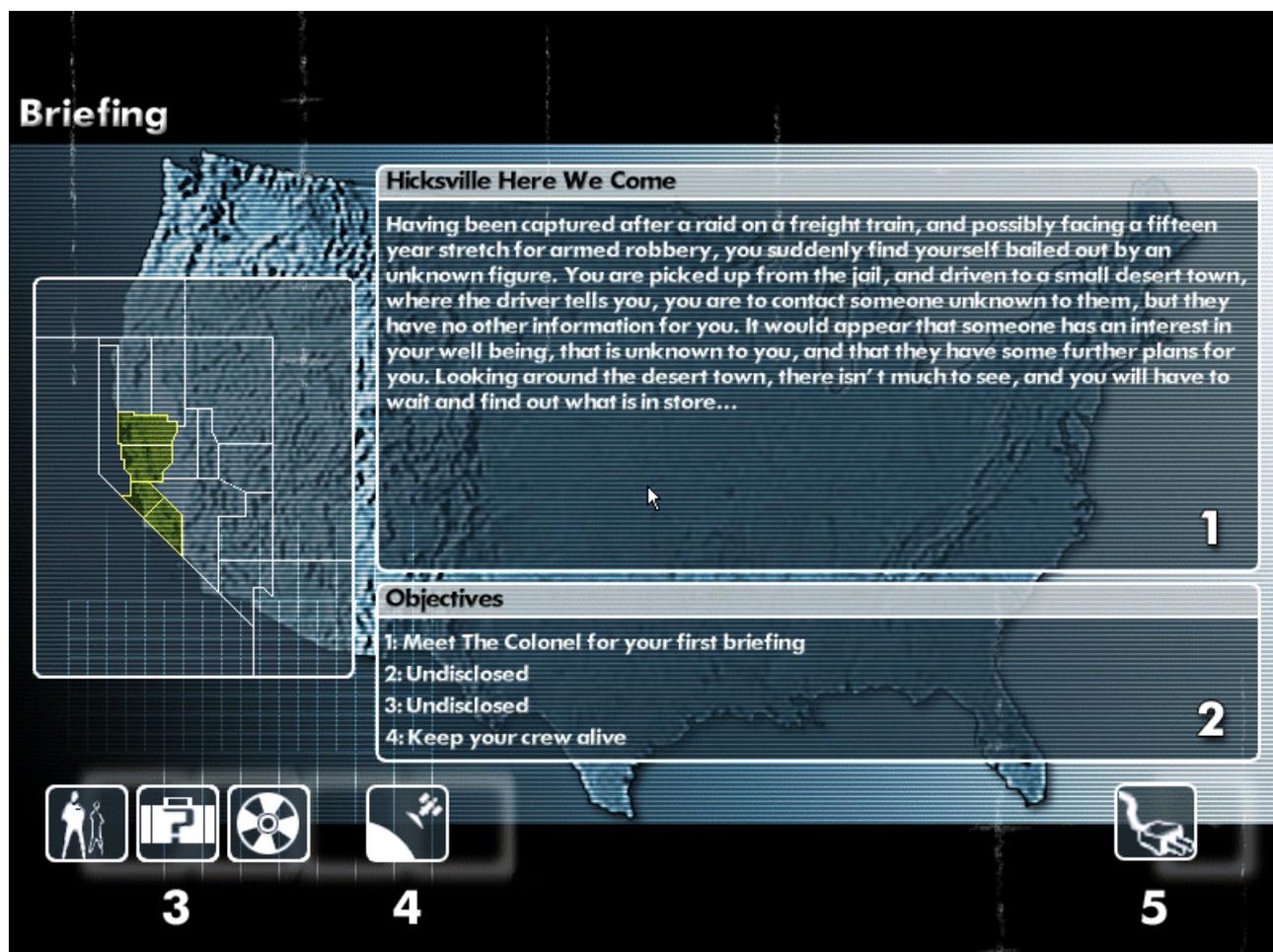
Sinon, ouvrez ou explorez le CD et double-cliquez sur le fichier Setup.exe.

Suivez les instructions à l'écran.

LES ECRANS D'INTERFACE

La première chose que vous verrez au début d'une partie sera l'écran de briefing.

Ecran de Briefing



L'écran de briefing vous donne un bref aperçu de votre prochaine mission, ainsi que des informations sur l'évolution de la situation depuis la dernière mission que vous avez accomplie. Le briefing vous permet de déterminer quel type d'équipement et de coéquipiers vous aurez besoin pour votre prochain travail.

1. Affiche le briefing
2. Vous donne un aperçu de l'objectif de votre prochain boulot
3. Permet d'accéder aux autres écrans : sélection d'équipement, écran de briefing, écran de sauvegarde, etc.
4. Lance le jeu
5. Quitte le jeu

Entre chaque mission, vous recevrez des informations sur la zone dans laquelle vous allez vous rendre. Vous pourrez alors choisir vos coéquipiers et modifier leur équipement.

Après avoir terminé votre tâche, vous retournerez à l'écran de briefing afin de savoir si votre performance vous permet de passer à la mission suivante.

Ecran de Sélection de l'Equipe

Après le briefing, vous devez choisir des coéquipiers pour la mission. Toute votre équipe se trouve dans l'écran de sélection, mais le nombre de coéquipiers que vous pourrez choisir sera parfois limité en fonction des missions.



1. Ce sont les membres actifs de votre équipe. Cliquez sur un portrait pour choisir ce coéquipier pour la prochaine mission.
2. Indique le niveau de compétence de chaque personnage dans trois catégories : crochetage, armes et électronique. Le niveau actuel et le niveau maximal que peut atteindre ce personnage sont affichés.
3. Une courte biographie de vos coéquipiers apparaît ici lorsque vous sélectionnez l'un d'entre eux.
4. Permet d'accéder aux autres écrans : sélection d'équipement, écran de briefing, écran de sauvegarde, etc.
5. Lance le jeu
6. Quitte le jeu

Ecran d'Equipement

Avant d'envoyer vos coéquipiers en mission, il va falloir les équiper. L'écran d'équipement vous permet d'acheter du matériel neuf ou de redistribuer l'équipement entre les différents coéquipiers.

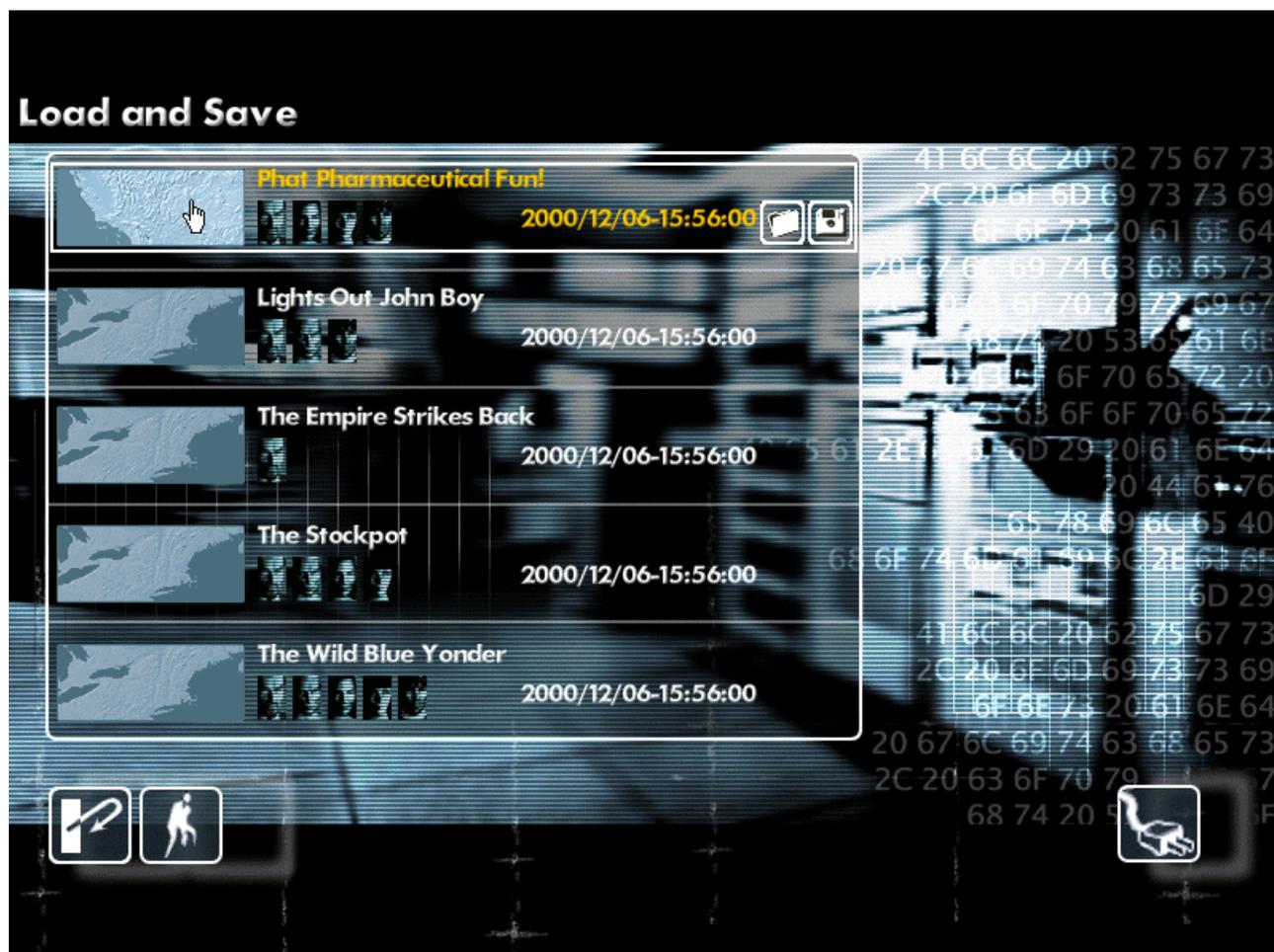


L'écran de sélection d'équipement vous permet d'acheter de nouveaux objets pour votre équipe puis de les distribuer aux coéquipiers adéquats. Vous commencerez votre prochaine mission avec les objets alloués à chaque personnage. Le reste de l'équipement ne sera pas accessible pendant la mission.

1. Voici les membres de votre équipe. Pour acheter ou allouer un objet, cliquez sur l'objet désiré et faites-le glisser sur un emplacement libre du personnage.
2. Voici les emplacements libres permettant d'affecter des objets. S'ils sont tous pleins, vous ne pourrez plus allouer d'objets à un personnage. Les objets peuvent être enlevés des emplacements afin de faire de la place dans l'inventaire des personnages. Il suffit de les remettre dans la cache d'équipement située en bas de l'écran.
3. L'équipement disponible à l'achat est décrit ici, classé par catégories.
4. Cette zone permet de visualiser la totalité de l'équipement que possède votre équipe. Tous les objets achetés sont ajoutés dans cette cache et peuvent être affectés à des personnages.

Maintenant que vous avez sélectionné et équipé votre groupe, vous pouvez commencer votre mission.

Ecran de Chargements et Sauvegardes



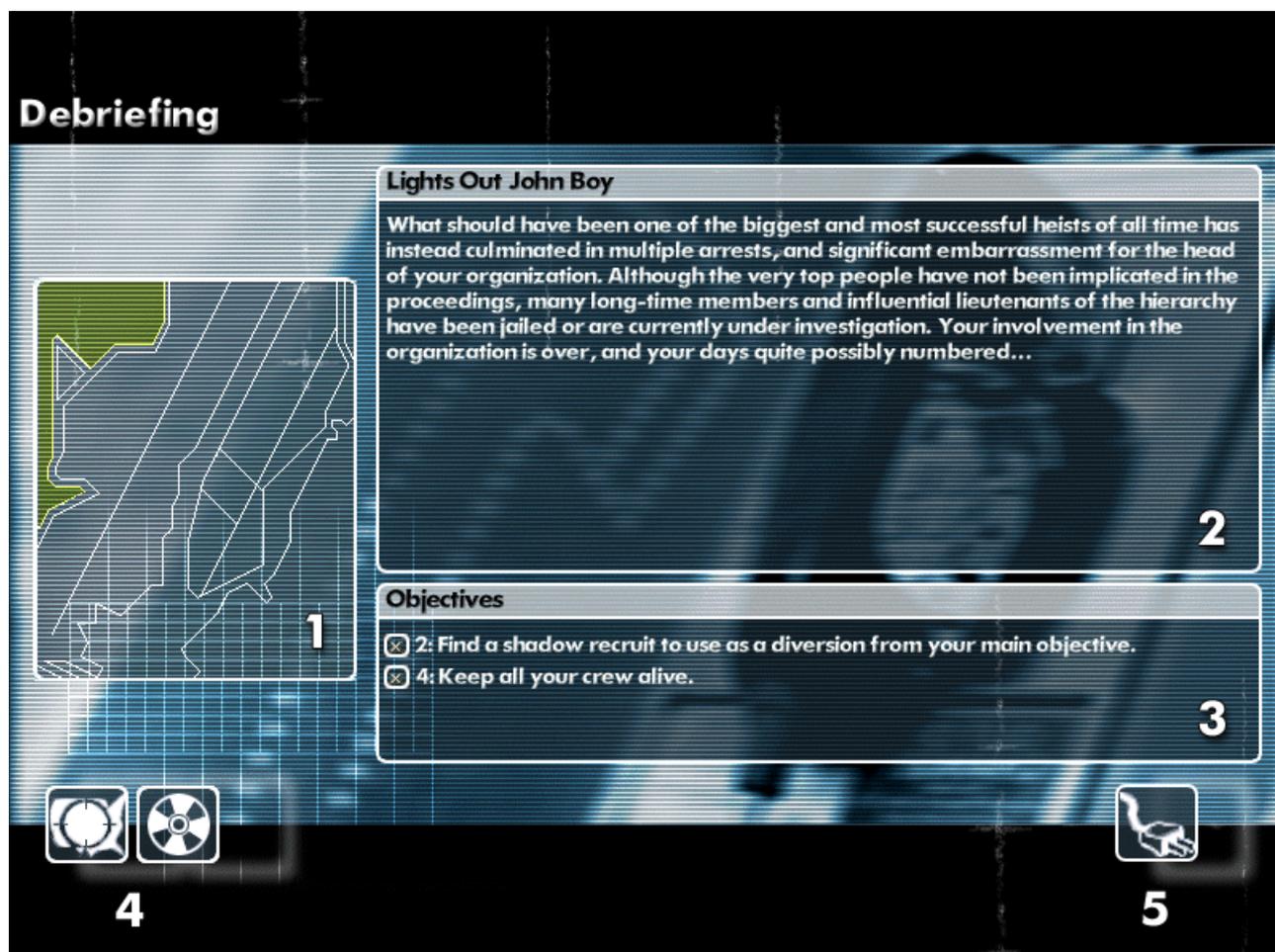
L'écran charger/sauvegarder vous permet de charger des parties enregistrées précédemment. Après avoir terminé chaque mission, vous pouvez sauvegarder la partie.

Pour sauvegarder une partie dans un emplacement disponible après avoir terminé une mission, cliquez sur l'icône en forme de disquette en bas à droite.

Pour charger une partie sauvegardée précédemment, cliquez à gauche d'un emplacement.

Ecran de Debriefing

L'écran de debriefing vous fournit des détails sur vos performances lors des missions précédentes.



Si vous n'avez pas réussi à atteindre un objectif vital, vous le saurez ici.

1. Vous indique le quartier que vous venez de quitter
2. Donne une description des événements à la suite de votre dernière mission
3. Indique les objectifs réussis et échoués
4. Vous permet de recommencer une mission échouée
5. Quitte le jeu

LE PANNEAU DE CONTROLE



Le panneau de contrôle est utilisé pour sélectionner et désélectionner des coéquipiers, affecter de l'équipement et utiliser des armes ou d'autres objets. Il contient plusieurs sections :

Portrait des Personnages



Il s'agit de l'une des deux méthodes permettant de contrôler vos coéquipiers (l'autre consiste à sélectionner un personnage en cliquant sur lui directement, puis sur une destination). Les personnages que vous recruterez au cours d'une mission apparaîtront ici.

Sélection/Désélection

Un simple clic permet de sélectionner ou de désélectionner un personnage. Un personnage doit être sélectionné avant de pouvoir être déplacé.

En gardant la touche <Ctrl> enfoncée, vous pouvez sélectionner plusieurs personnages en même temps

Centrage sur un personnage

Double-cliquez sur un portrait pour centrer l'écran sur ce personnage.

Mort

Lorsqu'un personnage est tué, son portrait disparaît du panneau de contrôle.

Barre de Santé



La barre de santé indique le niveau de santé du personnage correspondant. Elle est affichée sous le portrait des personnages. La taille de la barre diminue au fur et à mesure que l'état de santé du personnage se dégrade.

Barre d'Armure



L'armure représente le niveau de protection dont bénéficie un personnage qui porte un gilet pare-balles. Les gilets pare-balles protègent un personnage contre les armes à projectiles et permettent d'encaisser plus de dommages que d'habitude.

Barre de Risques



La barre de risques est représentée par une petite flamme. La taille de la flamme détermine le degré de risques pris par un personnage. Ainsi, vous risquez de vous "griller" en sortant une arme au milieu de la foule, en étant présent dans un bâtiment lorsqu'une alarme se déclenche ou en commettant des crimes devant témoins. Les risques diminuent progressivement tant qu'un personnage reste hors de la vue d'un agent des forces de l'ordre. Ils diminuent plus vite si le personnage trouve une planque pour se faire oublier pendant quelque temps.

Armer/Désarmer



En cliquant sur une arme ou un objet dans l'inventaire d'un personnage, vous pourrez le placer dans l'emplacement situé sous son portrait. Cliquez sur cet emplacement pour dégainer ou prendre cet objet dans la main afin de l'utiliser.

Cliquez à nouveau sur l'emplacement pour rengainer ou ranger un objet.

Inventaire



Chaque personnage dispose d'un inventaire dans lequel il stocke tout son équipement.

L'inventaire est divisé en quatre catégories représentant différents types d'équipement. Les trois premières catégories sont liées à trois compétences, tandis que la quatrième contient les différents objets ne nécessitant pas de compétences particulières pour être utilisés.

Sous chaque section, une petite barre représente le niveau de compétence d'un personnage dans une compétence donnée. Il n'y a pas de barre sous la section auxiliaire, qui ne fait appel à aucune compétence particulière.

L'icône en forme de valise vous permet d'accéder à l'inventaire de vos personnages. En cliquant dessus, vous ouvrirez l'inventaire et pourrez voir ce qu'il contient.

Pour ré-affecter de l'équipement dans l'inventaire d'un autre personnage, cliquez et faites glisser l'objet sur le portrait du personnage de destination. L'objet sera transféré dans son inventaire, à condition qu'il reste un emplacement libre.

Il est également possible de faire glisser les objets depuis votre inventaire vers les magasins. Vous pourrez ainsi revendre vos objets et récupérer un peu d'argent. La somme récupérée sera nettement inférieure à celle payée lors de l'achat de l'objet. Cliquez sur l'objet que vous désirez vendre, faites-le glisser sur un magasin et l'objet sera vendu.

Objets Activés et En main

Certains objets ont besoin d'être brandis ou activés avant de pouvoir être utilisés. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur l'objet en question dans l'inventaire.

Toutes les armes font évidemment partie de cette catégorie d'objets. Les objets suivants ont également besoin d'être activés.

Objet	En main	Activé
Scanner de la Police	Non	Oui
Kit de premiers soins	Non	Oui
Brouilleur électronique	Non	Oui
Appareil photo	Oui	Non
Pied-de-biche	Oui	Non
Pince coupante	Oui	Non

Pour activer un objet, cliquez dessus. Pour le désactiver, cliquez à nouveau dessus.

Un objet à brandir doit d'abord être placé dans la main d'un personnage en cliquant dessus. Il apparaîtra alors dans l'emplacement situé sous le portrait du personnage.

Carnet de Mission



Le carnet de mission vous permet de visualiser les objectifs que votre équipe doit atteindre afin de réussir sa mission. Dans la plupart des cas, vos objectifs vous seront donnés par un contact au début de chaque mission.

Chaque nouvel objectif sera ajouté dans le carnet de mission. Les objectifs atteints ou manqués seront également indiqués. L'écran de debriefing contiendra également ces informations afin que vous puissiez évaluer vos performances.

Messages Généraux

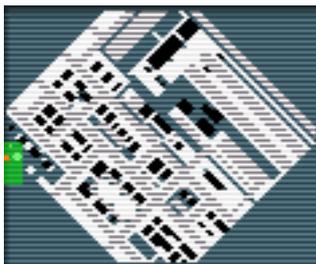


La boîte de messages est utilisée pour visualiser et enregistrer les communications entre vos contacts et votre équipe et vous fournit des rappels des informations récoltées.

Tous les messages sont datés afin que vous sachiez à quel moment ils ont été envoyés.

Les flèches gauche et droite permettent de faire défiler les messages reçus et les nouveaux messages.

Mini-carte



La mini-carte représente la zone qui vous entoure.

La mini-carte contient tout le réseau routier et les bâtiments du secteur. Elle permet également à vos contacts de vous indiquer la position des bâtiments cible (qui se mettent à clignoter sur la carte).

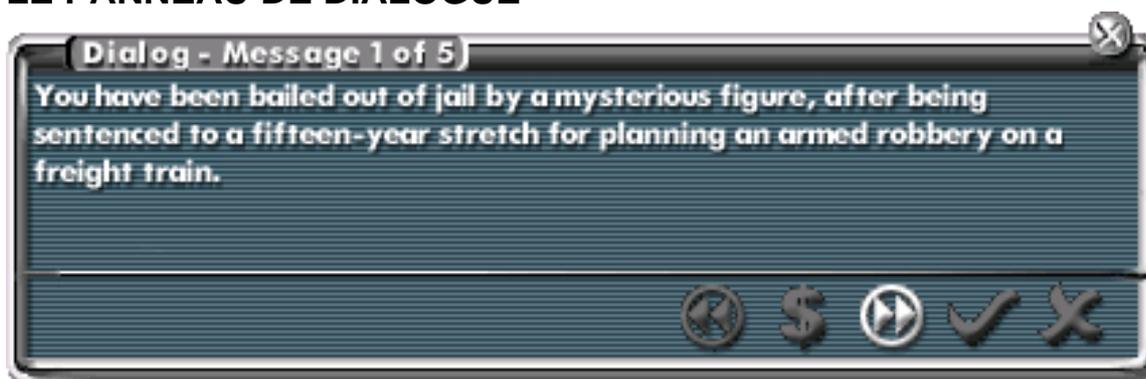
Les cibles seront affichées en rouge clignotant sur la mini-carte et cesseront de clignoter une fois la cible atteinte. Ces cibles peuvent être des véhicules, des bâtiments ou même des personnes.

Les policiers apparaissent sur la mini-carte en bleu, ce qui permet de les voir faire leur patrouille. Vous pourrez ainsi éviter certains quartiers trop dangereux.

Note : les policiers n'apparaîtront sur la mini-carte que si votre équipe dispose d'un scanner de police.

La mini-carte contient parfois un chronomètre qui vous permet de savoir combien de temps il reste avant qu'une tâche particulière soit terminée.

LE PANNEAU DE DIALOGUE



Le panneau de dialogue apparaîtra à chaque fois qu'un personnage rencontrera un contact ou lui parlera au téléphone. Les panneaux de dialogue apparaissent lorsque vous arrivez à portée d'un contact ou que vous pénétrez dans un bâtiment où se trouve un contact.

Options

Le cas échéant, des options vous seront proposées dans le panneau de dialogue. Le numéro de la séquence de dialogue est indiqué en haut du panneau de dialogue.

Payer Maintenant



Le coéquipier donne l'argent pour terminer une transaction.

Dialogue Suivant



Affiche le dialogue suivant de la séquence.

Dialogue Précédent



Affiche le dialogue précédent de la séquence.

Oui



Accepte l'offre d'un contact, si le personnage a suffisamment d'argent pour le payer.

Non



Refuse l'offre d'un contact.

LE MENU CONTEXTUEL

La plupart des actions peuvent être accomplies à l'aide du menu contextuel.

Ce menu est accessible en effectuant un clic droit lorsqu'un personnage est sélectionné. Il n'apparaîtra que si le pointeur se trouve au-dessus d'un véhicule ou d'un bâtiment.

En fonction de ce qui se trouve sous le pointeur, différentes options apparaîtront. Les options disponibles font toujours partie de la liste d'actions ci-dessous.

Payer



Permet de payer un objet et de terminer la transaction.

Recruter



Le personnage va essayer de recruter de nouveaux membres à l'endroit ciblé.

Soigner



Envoie le personnage à l'hôpital pour qu'il y soit soigné.

Repérer



Envoie le personnage inspecter un lieu afin de déterminer s'il contient quelque chose d'intéressant.

Braquer



Envoie le personnage dans le bâtiment pour faire un braquage.

Annuler



Désactive le menu contextuel.

LE PANNEAU REPERER/BRAQUER

Le panneau repérer/braquer est l'aide visuelle la plus importante à laquelle votre équipe pourra accéder lors de ses missions. Il permet de visualiser des informations essentielles sur les cibles potentielles de braquages et indique la progression des braquages en cours.

Il contient des informations sur les bâtiments ou les véhicules que vous devez braquer, à la fois lors de la phase de repérage que lors du braquage. Il permet de déterminer si votre mission va bien se terminer ou si vous aurez bientôt la police aux trousses.

Tous les bâtiments sont dotés d'un système de verrouillage qui empêche votre équipe d'entrer et de se servir tranquillement.

Mode Repérage

Le repérage est essentiel, car elle vous permet de choisir les bons personnages et le bon équipement pour un travail. Sans repérage, il est impossible de savoir quel type de serrure se trouve dans un bâtiment et vous ne pourrez donc pas déterminer quel type d'équipement est nécessaire.

Le repérage se déroule avant le braquage. Au cours de la phase de braquage, un ou plusieurs hommes sont envoyés dans le bâtiment cible afin d'examiner les lieux. Vous devez inspecter la totalité d'un bâtiment avant de pouvoir le braquer en sécurité.

Le panneau repérer/braquer est activé à l'aide du menu contextuel, en choisissant l'option adéquate. Les informations récoltées en inspectant un bâtiment ou un véhicule sont mémorisées et peuvent être visualisées en sélectionnant l'icône d'informations qui restera au-dessus du bâtiment suite à son inspection.

Le panneau repérer apparaîtra près du bâtiment que vous désirez inspecter et vous fournira une représentation sous forme d'icônes du travail que vous effectuez.

Informations du Panneau Repérer

Lors du premier repérage, le panneau apparaît et les informations intéressantes sur le bâtiment sont affichées.



Repérage en cours...

Zone d'affichage de l'équipe

Ceci indique les membres de l'équipe actuellement dans le bâtiment. Si d'autres personnages entrent dans le bâtiment, ils seront affichés ici. Les personnages qui sortent du bâtiment disparaissent de cette liste.

Description du bâtiment

Ceci vous permet de déterminer le type de bâtiment dans lequel se trouvent vos coéquipiers.

Options

La section d'options affiche les actions que votre équipe peut accomplir dans ce bâtiment. Les options utiles sont en gras et les options sans intérêt direct sont en transparent.

La liste d'options disponibles est la suivante :

Sortir



Fait sortir tous les personnages sélectionnés du bâtiment.

Pay



Toute personne à l'intérieur donnera la somme requise par un contact (à condition de disposer de suffisamment d'argent dans l'inventaire de l'équipe).

Repérer



Si cela n'a pas encore été fait ou si un personnage doté de compétences différentes doit le faire, vous pouvez sélectionner à nouveau l'option repérer.

Braquer



Commence le braquage du bâtiment ciblé

Barre de Repérage



Cette barre permet de savoir combien de temps prendra un repérage complet du bâtiment. Lorsque la barre est remplie, le repérage est terminé.

Suspicionomètre



Le Suspicionomètre se trouve sous la barre de repérage. Il indique le degré de suspicion des personnes se trouvant dans le bâtiment à l'encontre des membres de votre équipe. Lorsque le Suspicionomètre arrive au maximum, vos coéquipiers sont éjectés du bâtiment. Les personnages considérés comme suspects auront un point d'exclamation jaune au-dessus de la tête s'ils reviennent à proximité du bâtiment. Ils ne pourront pas retourner dans le bâtiment tant qu'ils seront soupçonnés de préparer quelque chose.

Etapas du boulot

Les différentes étapes d'un boulot permettent de savoir ce que contient le bâtiment en cours d'inspection. Le tout est classé en fonction de différentes catégories.

L'objectif du repérage d'un bâtiment est d'identifier toutes les composantes avant de commencer un braquage. En cas d'échec, la durée du braquage sera beaucoup plus longue, car chaque serrure non-identifiée rallongera la durée du braquage.

Chaque serrure d'un bâtiment requiert un certain niveau dans l'une des compétences afin d'être détectée. Si un personnage n'est pas assez qualifié dans un domaine, un point d'interrogation apparaîtra. Afin d'effectuer tranquillement un braquage, il sera nécessaire d'éliminer tous les points d'interrogation en envoyant plusieurs personnages différents repérer le bâtiment.

Sélectionnez une des icônes d'étapes du boulot (listées plus loin) dans le panneau afin d'obtenir un aperçu plus détaillé des serrures de cette étape. Seules les étapes avec serrures seront affichées.

Il est possible de cliquer sur chaque serrure pour révéler les objets utilisables pour la neutraliser. Si vous possédez l'objet adéquat, une icône en forme de valise apparaîtra à côté de l'objet.

Plus tard dans votre carrière, vous aurez accès à des équipements spéciaux qui vous permettront d'effectuer une partie du repérage depuis l'extérieur d'un bâtiment.

Personnel



Cette section comprend tous les êtres vivants susceptibles de vous compliquer la tâche, comme les innocents civils en train de hurler, les chiens ou les policiers et les agents du FBI en civil. Plus ils seront nombreux, plus la durée du braquage sera longue. Les civils ajoutent le moins de temps et les officiers du FBI le plus.

Le meilleur moyen de se débarrasser du problème du personnel est d'utiliser un grand nombre de personnages bien armés. Plus il y aura de monde dans votre équipe et plus leurs armes seront efficaces, plus cette partie du braquage sera rapide.

Systèmes de sécurité



La sécurité englobe un vaste panel de systèmes électroniques et nécessite des personnages très qualifiés en électronique. Vos personnages devront faire face à des détecteurs de mouvement, des détecteurs de chaleur et à des capteurs de pression.

Afin d'éliminer ces systèmes, il est nécessaire d'être qualifié en électronique et de disposer de l'équipement adéquat.

Serrures



Les serrures comprennent toutes les barrières se dressant entre les braqueurs et la chambre forte, sans parler de la chambre forte elle-même. Il peut y avoir des serrures encastrées, des portes à code et des volets automatiques.

Les serrures sont la spécialité des crocheteurs et nécessitent un bon niveau de crochetage, ainsi qu'un équipement spécialisé comme les kits de crochetage et les cutters laser.

Coffres



Il existe différents types de coffres, du simple coffre à clef aux chambres fortes électroniques à combinaison, en passant par les portes à ouverture planifiée à heure fixe. En fonction du type de coffre, différentes compétences et différents types d'équipement sont nécessaires pour se frayer un chemin jusqu'au butin.

Chargement



Le chargement est la dernière phase du braquage et consiste à emporter le butin. Il peut s'agir d'une partie assez importante en fonction du contenu du coffre. De grands sacs ou des chariots motorisés peuvent accélérer considérablement ce processus.

Icône Jour/Nuit

Vous pouvez choisir de passer à l'action en plein jour ou de nuit. A vous de trouver ce qui est le plus facile...



A droite des étapes du boulot se trouve l'icône Jour/Nuit qui peut être utilisée pour afficher les serrures de nuit ou de jour.



En basculant entre les deux modes, vous pourrez mieux juger des différences entre les étapes du boulot en fonction de l'heure de la journée.

Vous remarquerez que la plupart du temps, les serrures d'un bâtiment changent considérablement entre le jour et la nuit.

Timing

Vous trouverez ci-dessous quelques définitions permettant de déterminer l'issue de vos tentatives de braquage.

1. Durée de suspicion

Durée pendant laquelle vous pouvez rester dans un bâtiment sans être jeté dehors. Calculée en fonction du nombre de vos personnages présents dans le bâtiment et du niveau de sécurité du bâtiment. Cette valeur diminue lorsque vos hommes s'en vont. Ils ne peuvent rentrer à nouveau que lorsque cette valeur est à zéro.

2. Durée de repérage

Durée nécessaire à votre équipe pour préparer un braquage. Calculée en fonction des compétences des personnages présents et du type et du nombre de serrures dans le bâtiment. Il est nécessaire de terminer un repérage AVANT de vous lancer dans un braquage.

Au cours d'un repérage, vous devez vous assurer que le temps de repérage reste inférieur au temps de suspicion.

3. Temps de déclenchement de l'alarme

Durée déterminée pour chaque cible en fonction des serrures qu'elle contient, avant que l'alarme ne soit donnée. Seul un brouilleur d'alarme peut rallonger cette durée. Il permettra de repousser l'inévitable, mais ne pourra pas empêcher l'alarme de finir par sonner. Une alarme silencieuse est peut-être présente. Elle appellera le poste de police le plus proche sans alerter le joueur du danger. Le temps d'alarme ne dépend pas de l'équipe et de ses compétences.

4. Durée du braquage

Durée variable nécessaire à une équipe pour effectuer un braquage, calculée en fonction des serrures, des compétences des personnages, de l'équipement à leur disposition et du moment de la journée.

Lors d'un braquage, vous devez vous assurer que le temps de braquage reste inférieur au temps d'alarme.

5. Et puis merde !

Si vous voulez effectuer un braquage sans prendre le temps du repérage, vous pouvez utiliser cette approche aux résultats particulièrement imprévisibles. Les serrures inconnues d'un bâtiment augmenteront considérablement la durée du braquage.

Notez que seuls deux personnages peuvent avoir un effet sur une même serrure d'un bâtiment, quel que soit le nombre de personnages dans le bâtiment. Les deux niveaux de compétence les plus élevés sont utilisés pour calculer l'efficacité de l'équipe.

Mode Braquage

Après avoir terminé un repérage ou si vous préférez laisser tomber l'étape d'inspection, l'équipe peut passer au braquage proprement dit. Ceci peut être effectué en passant par le menu contextuel ou directement depuis l'intérieur du bâtiment à la fin de l'inspection.

Une fois cette option sélectionnée, le braquage commence. A partir de cet instant, votre équipe entame une course contre la montre pour terminer le travail avant que l'alarme ne sonne et que la police arrive.

Barre d'Alarme



La barre d'alarme n'apparaît qu'une fois l'inspection terminée. Avant, c'est le temps d'inspection qui est affiché.

La barre d'alarme représente la durée du temps d'alarme par rapport au temps de braquage. Elle doit idéalement être plus longue que le temps de braquage avant de commencer le braquage. Lorsque la barre d'alarme atteint zéro, l'alarme du bâtiment se déclenche et attire toutes les forces de l'ordre des environs.

Barre de Braquage



Si cette barre est plus courte que le temps d'alarme, vous pourrez terminer le braquage avant que l'alarme ne se déclenche.

La barre de braquage diminue de taille en même temps que la barre d'alarme et au fur et à mesure de l'élimination des différentes serrures.

Accélérer le travail

Lorsque plusieurs personnages sont envoyés pour effectuer un travail, le temps nécessaire dépendra des niveaux de compétence des deux personnages les plus qualifiés pour chaque obstacle individuel à éliminer dans le bâtiment.

L'ECRAN DE JEU

Membres de l'Equipe



Les membres de votre équipe sont affichés à l'écran en permanence, à moins qu'ils ne se trouvent dans un véhicule ou un bâtiment.

Vous pouvez les sélectionner dans l'écran de jeu en dessinant une boîte autour d'eux, ce qui permet de sélectionner toute l'équipe d'un seul coup. Une fois sélectionné, chaque personnage est entouré d'un carré rouge et sa barre de santé est affichée.



Santé

La barre verte située au-dessus de chaque personnage indique son état de santé. La barre changera de couleur au fur à mesure que l'état de santé se dégradera (vert = en forme, jaune = blessé, rouge = mourant).

Risques

Lorsqu'une arme est dégainée, une icône bleue apparaît au-dessus du personnage concerné. Ceci indique que ce personnage est en train de prendre des risques et qu'il risque d'attirer l'attention de la police. Si l'icône devient rouge, cela signifie que le personnage a été "grillé" et que les forces de l'ordre sont à sa poursuite.

Suspicion

Si un membre de votre équipe a été impliqué dans l'inspection d'un bâtiment et a éveillé des soupçons, il ne pourra pas retourner dans ce bâtiment avant que les soupçons ne disparaissent. Sinon, un point d'exclamation jaune apparaîtra au-dessus de lui lorsqu'il s'approchera du bâtiment. Le point d'exclamation disparaîtra lorsque le personnage s'éloignera.

Risques

Lorsque votre équipe commet un crime, elle prend des risques. Ce type de situation attire la police et fait s'éloigner les civils non-violents.

Le degré de risques dépend de la gravité du crime. Un personnage prendra moins de risques en sortant une arme en public qu'en tuant quelqu'un ou en détruisant un véhicule.

Vous pouvez utiliser la panique générée par certaines prises de risque pour causer des troubles qui détourneront l'attention de la police pendant que vous accomplirez un crime plus important.

Lorsqu'un de vos personnages ou un quelconque élément criminel du secteur prend des risques, les répercussions sont immédiates.

Tous les civils seront pris de panique et s'enfuiront en courant. Ils mettront en alerte tous les policiers à côté desquels ils passeront tant qu'ils seront en état de panique.

Tous les policiers à proximité se rapprocheront du fauteur de troubles et tenteront de le neutraliser. Il en ira de même pour les policiers alertés par des civils. Si un de vos personnages se "grille" lorsque la police est à portée, il sera aussitôt pris pour cible.

Il est possible de se faire oublier au fil du temps, mais il est beaucoup plus efficace de trouver une bonne planque pour disparaître quelque temps. Les contacts des planques ont souvent des connexions avec les forces de l'ordre qui leur permettent de convaincre les policiers de regarder ailleurs...

Bâtiments

Vous trouverez différents types de bâtiments dans chaque quartier, des appartements aux maisons en passant par les hôpitaux et les postes de police.

Voici une liste des types de bâtiments les plus importants et une explication de leur fonction.

Maisons et appartements



Il existe une grande variété de structures de ce type, des bâtiments en ruines aux appartements cossus. Dans tous les cas, ces bâtiments représentent des cibles faciles dans lesquelles votre équipe pourra trouver un peu d'argent.

En général, plus le quartier est joli et les maisons luxueuses, plus il y aura de chances pour que le bâtiment soit doté d'un système de sécurité sophistiqué. Mais attention, les apparences sont parfois trompeuses, alors inspectez toujours un bâtiment avant de le braquer.

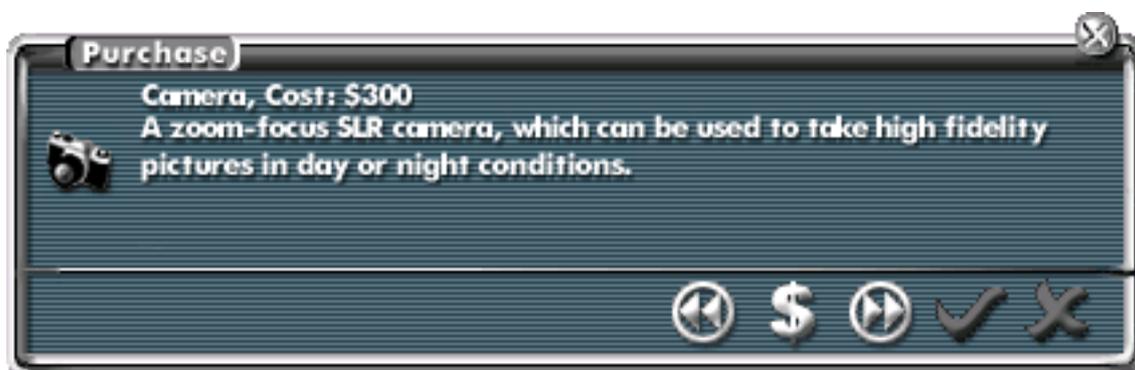
Banques

Les banques regorgent évidemment d'argent. Les types de serrures et de systèmes de sécurité dont elles sont équipées sont très variables d'un quartier à l'autre, mais en général, les banques sont les bâtiments les mieux protégés.



Magasins

Les magasins fournissent des tas de choses importantes pour les citoyens honnêtes, mais peuvent également fournir du matériel pour votre équipe. Vous pouvez choisir d'acheter ce qui vous intéresse ou de le voler.

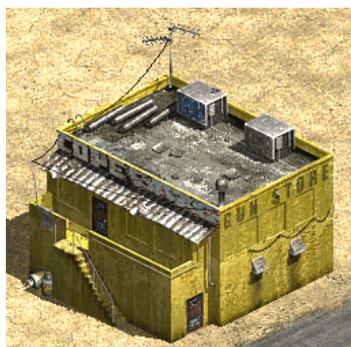


Vendre des objets

Parfois, votre équipe pourra se trouver à cours d'argent pendant une mission. Vous pourrez toujours revendre certains de vos objets dans un magasin pour récupérer un peu d'argent.

Pour ce faire, cliquez sur l'objet à vendre et faites le glisser sur le magasin. Vous recevrez une somme nettement inférieure au prix normal de l'objet en retour.

Armureries



Les Armureries seront souvent fréquentés par votre équipe. Vous devrez en permanence acheter de nouvelles armes et des munitions, la nature des confrontations étant vouée à changer considérablement au fur et à mesure de votre périple.

Les magasins d'armes aux Etats-Unis proposent des armes très variées, des simples pistolets d'alarme aux mitraillettes en passant par les grenades et les lance-roquettes. Entrez, cassez votre tirelire et... attention les dégâts !

Quincaillerie



Les Quincailleries permettent d'acquérir des outils de base comme des pelles ou des pioches. Ne cherchez pas de l'équipement Hi-Tech ici ! Mais bon, certains outils peuvent s'avérer très utiles.

Magasin d'Electronique



Les magasins d'électronique sont une bénédiction pour les braqueurs modernes. Ici, vous pourrez trouver ou faire fabriquer des gadgets spécialisés qui vous permettront de neutraliser les systèmes de sécurité.

Drugstore



Les drugstores vous permettront d'acheter de quoi soigner vos blessés, car les fusillades contre d'autres criminels ou les forces de l'ordre seront nombreuses...

Pour soigner un personnage, achetez un kit de premier secours, puis cliquez dessus pour l'utiliser.

Bars



Il y a toujours un bar quelque part. C'est ici que les gens se retrouvent pour discuter, boire un coup et se taper dessus.

Les bars attirent une faune assez particulière, et ils sont donc l'endroit rêvé pour récolter des informations, des conseils ou pour recruter de nouveaux coéquipiers.

Planques



Vous et votre équipe n'êtes pas les seuls criminels en ville. Certaines personnes ont établi leur fond de commerce sur ce principe en créant des planques. Une planque est un endroit où vous pouvez vous cacher pendant un moment pour vous faire oublier avant de reprendre tranquillement votre mission.

Vous serez généralement informé de l'existence d'une planque dans un quartier par votre contact. Vous pourrez donc vous y rendre en cas de besoin. Les planques permettent également souvent d'obtenir des informations utiles et de l'équipement.

La plupart du temps, vous devrez remplir certaines conditions avant de pouvoir entrer dans une planque.

Services d'Urgence

Hôpital



Les hôpitaux soignent les personnes ayant besoin de soins en urgence, en échange d'une certaine somme. Si un membre de votre équipe est sérieusement blessé et a besoin d'être rafistolé, il doit aller à l'hôpital. Faites tout de même attention à ce que le médecin n'appelle pas la police !

Poste de police



C'est ici que se trouve le pire ennemi de votre équipe. Toutes les patrouilles de police commencent et se terminent ici. Observez le poste de police pour connaître les itinéraires de patrouille et à quelle heure elles ont lieu.

Icônes des Bâtiments

Un certain nombre d'icônes peuvent apparaître au-dessus des bâtiments. Voici une explication de leur sens.

Bâtiment verrouillé



Certains bâtiments, en particulier les commerces, ferment leurs portes la nuit. Ces icônes permettent de savoir si un accès est possible ou pas. Il est généralement possible d'entrer en crochétant une serrure avec un kit de crochetage.

Il existe un certain pourcentage de chances pour qu'une alarme se déclenche. Ceci dépend des compétences du personnage qui effectue le crochetage.

Alarme activée



En plus du signal audio émis par une alarme, cette icône sera affichée au-dessus d'un bâtiment dont l'alarme a été activée.

Informations de repérage



Cette icône sera affichée au-dessus des bâtiments déjà repérés.

Portrait de membre de l'équipe



Si un membre de votre équipe se trouve dans un bâtiment, son portrait sera affiché au-dessus.

Mesures Externes

En plus des bâtiments, certaines mesures externes joueront un rôle au cours de vos tentatives de braquage de certaines cibles.

Caméras de surveillance



Un certain nombre de caméras sont réparties un peu partout en ville. Elles provoqueront le déclenchement d'une alarme si vous passez dans leur champ de vision en brandissant une arme.

Caméras à infrarouges



Les caméras à infrarouges sont conçues pour être utilisées la nuit. Elles perçoivent la chaleur dégagée par toute personne qui passe dans leur champ de vision. Les caméras à infrarouges déclencheront toujours l'alarme du bâtiment auquel elles sont attachées, sauf si vos personnages sont équipés de vestes isolantes.

Spots



Les spots sont installés dans les zones dont l'entrée est interdite. Ils déclencheront l'alarme si vous vous retrouvez dans la zone qu'ils éclairent. Evitez-les à tout prix.

Clôtures électriques



Les clôtures électriques ne peuvent être coupées qu'une fois leur source d'énergie désactivée. Vos coéquipiers ne se risqueront pas à finir électrocutés par une bête clôture !

Clôtures



Il est possible de couper les clôtures normales avec des pinces coupantes ou avec un pied de biche si elles sont en bois. Procurez-vous rapidement ces outils, ils vous permettront d'accéder à de nombreuses zones intéressantes.

Portails



Les portails sont utilisés pour bloquer l'accès de certaines zones au public. Ils sont généralement gardés. Il faudra en général trouver une clef pour passer, comme un passe ou un uniforme.

Si un portail est fermé, une icône sera affichée au-dessus lorsque vous passerez le curseur dessus. Vous devrez donc faire votre petite enquête pour trouver un moyen d'entrer.

Piétons

Différents types de piétons se promènent en ville, vaquant à leurs occupations, légales ou non. Il s'agit en majorité de citoyens inoffensifs allant des businessmen en costume aux prostituées.

Vous devez toujours garder un œil sur les piétons, car ils peuvent provoquer de nombreux problèmes pour votre équipe.

A chaque fois qu'une arme est dégainée ou un coup de feu tiré, les innocents citoyens sont pris de panique et se mettent à courir dans tous les sens. S'ils croisent des policiers dans cet état, ils les alerteront.

Evitez donc de provoquer trop de panique, car les conséquences pour votre équipe pourraient s'avérer désastreuses.

Véhicules

Dans les quartiers que traversera votre équipe, vous trouverez tout un assortiment de véhicules. Des citoyens vaquant à leurs occupations quotidiennes seront généralement au volant.

Les modèles et les marques de véhicules sont nombreux, mais certains sont plus intéressants que d'autres :

Camionnettes de Livraison



Ces camionnettes livrent des marchandises aux magasins. Elles contiennent souvent un peu d'argent. Braquées au bon moment, elles peuvent fournir de l'argent et des objets très intéressants. Ces véhicules transporteront en général des marchandises entre des points de transit. Surveillez les livraisons tôt le matin et en début de soirée.

Fourgons Blindés



Les fourgons blindés transportent des objets de valeur ou de grosses sommes d'argent. Ils sont généralement gardés et contiennent des systèmes de sécurité. Il peut être intéressant d'observer leur itinéraire, car ils effectuent un trajet précis chaque jour.

Ennemis

La plupart des piétons du jeu ne sont que d'inoffensifs citoyens. Cependant, votre équipe devra faire attention à certaines catégories de piétons : la police et les criminels.

Police

La police réagira à tout crime commis a proximité :

- Activation de l'alarme d'un bâtiment
- Cadavres
- Arme dégainée en public
- Coups de feu
- Tir sur un agent ou un piéton

Il existe quatre types d'agents des forces de l'ordre :

Policiers	Santé Armure Précision Armes	Moyenne Moyenne Moyenne Pistolet Fusil à pompe	Les policiers s'occupent de faire respecter l'ordre d'une manière générale et s'occupent des cambriolages, des troubles de l'ordre public et des problèmes de circulation. Ils sont équipés d'armes légères et patrouillent en permanence dans les différents secteurs.
Inspecteurs	Santé Armure Précision Arme	Moyenne Moyenne Elevée Pistolet	Les inspecteurs sont des officiers de la brigade des homicides. Ils sont bien entraînés et bien armés. Ils peuvent utiliser des armes de gros calibre, visent mieux et portent des gilets pare-balles. Ils sont donc plus difficiles à éliminer.
S.W.A.T.	Santé Armure Précision Armes	Elevée Elevée Elevée Shogun SMG Rifle	Les S.W.A.T sont des troupes de choc. Ils sont hyper-entraînés, bien armés et très organisés. Les S.W.A.T interviennent en cas de situation grave. Si les S.W.A.T en ont après vous, préparez-vous à avoir des problèmes.
F.B.I.	Santé Armure Précision Arme	Elevée Elevée Elevée Shogun	Les agents du FBI pourchassent les criminels sans relâche. Ils ne feront pas attention à vous tant que vous ne constituerez pas une menace sérieuse. Mais une fois à vos trousses, vous aurez tout le mal du monde à vous en débarrasser.

Criminels

Les criminels vivent en général dans les quartiers les plus miteux de la ville. Ils peuvent parfois s'avérer très gênants pour votre équipe. Les criminels n'ont que faire des agissements de votre équipe. Ils ont leur propre agenda, qu'il s'agisse de vol, de braquage ou de trafic.

Lorsque des criminels sont à proximité, vous constaterez que la population locale a tendance à s'en tenir à l'écart. Les criminels s'attaqueront à quiconque passera à leur portée, sans poser de questions.

L'activité des criminels dans une zone peut s'avérer dangereuse pour votre équipe, car elle attire l'attention des forces de l'ordre. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez utiliser cela à votre avantage. Observez les mouvements des policiers et profitez de tout phénomène inhabituel pour effectuer vos petites affaires en paix à l'autre bout de la ville.

Prenez garde aux différents types de criminels que vous pourrez rencontrer :

Motards	Santé Armure Précision Agressivité Arme	Moyenne Faible Moyenne Elevée Fusil à pompe	Ces gommeux pleins de cambouis règnent sur les routes du Nevada à New York. Ils sont méchants et dangereux et traverseront la rue rien que pour avoir le plaisir de vous cracher dessus. Ils aiment le combat au corps à corps et les fusils à pompe. Quand il y a des problèmes, il y a de grandes chances pour que les motards soient impliqués d'une façon ou d'une autre.
Chups	Santé Armure Précision Agressivité Arme	Moyenne Faible Moyenne Elevée SMG	Les Chups font partie d'un gang aux manières radicales. Ils vivent pour la rue, leur code est la violence et ils sont prêts à tuer pour quelques dollars. Bien qu'ils constituent une menace, leur fâcheuse tendance à fumer du crack en fait d'assez mauvais tireurs.
Blades	Santé Armure Précision Agressivité Arme	Moyenne Faible Moyenne Elevée SMG	Ce gang tristement célèbre, est l'ennemi juré des Chups. La même racaille, mais d'une couleur différente...
Gardes du Corps	Santé Armure Précision Armes	Elevée Elevée Elevée Fusil à pompe SMG	Ces gaillards impressionnants traînent autour des casinos et des zones de haute sécurité. Ils surveillent des propriétés ou leurs clients. Mais leur salaire est parfois insuffisant et ils ont du mal à s'empêcher de rosser quelqu'un pour se détendre. Ils sont armés jusqu'aux dents, bien entraînés et n'ont pas peur de mourir.
Chefs des motards	Santé Armure Précision Agressivité Arme	Elevée Moyenne Moyenne Elevée Fusil à pompe	Ces têtes de lard dirigent des groupes de motards dans différents états. Ils sont costauds et brutaux et n'hésiteront pas à vous rentrer dedans. Faites très attention à eux !
Péquenauds	Santé Armure Précision Agressivité Arme	Faible Faible Faible Moyenne Fusil à pompe	Ces culs terreux ne vivent que pour la gnole. Ils aiment se défouler sur les rongeurs ou sur les touristes, juste pour le plaisir. Ils ne rechignent pas à arrondir leurs fins de mois en commettant des agressions. On vous aura prévenu.
Gangsters cubains	Santé Armure Précision Agressivité Armes	Moyenne Faible Moyenne Moyenne Rifle SMG Fusil à pompe	Ces play-boys traînent en général dans les bars de la ville. Ils s'attaquent en général aux touristes et à leurs compatriotes. Ne marchez jamais sur leurs pompes, sinon vous ne vivrez pas assez vieux pour avoir le temps de le regretter.

Etats d'Alertes

Vous remarquerez que différentes icônes apparaissent au-dessus de la tête des personnages du jeu, en fonction de la situation.

Membres de l'équipe

 **Poursuivi** : cette icône apparaît au-dessus des membres de votre équipe quand ils sont poursuivis par des policiers ou des agents du FBI.

 **Suspicion** : cette icône s'affiche au-dessus de tout coéquipier s'approchant d'un bâtiment dans lequel il a causé de la suspicion. Ceci se produit en général quand un repérage n'a pas réussi et par conséquent, votre coéquipier aura tendance à être chassé de ce bâtiment.

 **Inaccessible** : ceci apparaîtra brièvement au-dessus d'un membre de votre équipe, si vous cliquez dans une zone inaccessible de la carte.

Forces de l'ordre

 **Suspicion** : cette icône s'affiche au-dessus des policiers ou agents du FBI qui suspectent un danger dans les environs. Ceci, en général, précède une réaction immédiate.

 **Réponse à une alarme** : cette icône apparaît au-dessus des forces de l'ordre à proximité d'un bâtiment dont l'alarme s'est déclenchée.

 **Poursuite** : lorsqu'un policier poursuit un suspect "grillé", une icône représentant des menottes est affichée au-dessus de sa tête. En cas d'abandon de la poursuite, une icône suspicion sera affichée à la place.

Autres individus

 **Fuite** : la plupart des personnages que vous croiserez essaieront de fuir tout danger de proximité. Cette icône apparaîtra au-dessus de leur tête afin d'indiquer le mode fuite.

 **Contact** : ce marqueur apparaît au-dessus des personnages que votre équipe devra contacter.

 **Cible** : cette icône apparaît au-dessus des personnages que votre équipe devra éliminer.

COMPETENCES DES COEQUIPIERS

Chaque membre de votre équipe est spécialisé dans un domaine précis.

Chaque personnage excelle dans un domaine, est efficace dans un autre et à quelques connaissances des autres.

Les catégories de compétences sont les suivantes :

Armes

La capacité à manier des armes. Détermine les types d'armes utilisables par un personnage et son efficacité avec ces armes.

Electronique

La capacité à manipuler et à configurer des appareils électroniques et à accéder aux systèmes électroniques. Très utile pour venir à bout des systèmes de sécurité.

Crochetage

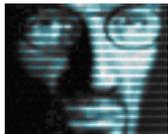
La capacité à ouvrir facilement des portes et des coffres. Inefficace contre les systèmes électroniques.

Santé

Chaque personnage est doté d'une constitution physique différente. Certains sont plus forts que d'autres et peuvent donc encaisser plus de dommages. Vous vous apercevrez que certains de vos personnages sont très fragiles et devront être protégés avec soin par les plus costauds.

Chaque membre de l'équipe commencera la partie avec des niveaux précis dans chacune des catégories de compétence. Au fil du temps, ces compétences s'amélioreront.

Tous les coéquipiers que vous pourrez engager tomberont dans l'une des cinq catégories suivantes. Les capacités des personnages s'améliorent progressivement car ils gagnent de l'expérience. Les niveaux de compétences donnés sont relatifs à ceux des autres personnages et vous permettront de vous faire une idée des caractéristiques de chaque personnage.

Affranchis		
	Armes	xx
	Electronique	xx
	Crochetage	xx
	Santé	xxx
	Vitesse	xxx
		<p>Ce type n'est ni plus ni moins que quelqu'un qui connaît les bonnes personnes dans le "milieu". Ses activités criminelles comprennent entre autres le vol à main armée.</p> <p>Il touche un peu à tout mais n'excelle dans aucun domaine. Il peut s'avérer utile au cours de vos premiers braquages, à défaut de mieux.</p>

Assassins		
	Armes	xxxx
	Electronique	xxx
	Crochetage	xxxxx
	Santé	xx
	Vitesse	xx
		<p>Cette fille est une experte des braquages. Elle a eu une vie difficile qui l'a rendue insensible à la souffrance des autres.</p> <p>Spécialiste du crochetage, elle est également efficace avec une arme et a des connaissances en électronique. Nikita étant une femme, sa constitution physique n'est que légèrement supérieure à celle d'un Hacker.</p>

Membres de gang		
	Armes	xxxx
	Electronique	x
	Crochetage	xxxx
	Santé	xxxx
	Vitesse	xxxx
		<p>Ces gars de la rue traînent en général dans les bas quartiers. Ils ont été embrigadés dans les gangs dès leur plus jeune âge et ont souvent tué des membres de gangs rivaux. Leur brutalité est donc très précieuse pour votre équipe.</p> <p>Leur passé criminel fait qu'ils sont également efficaces dans le domaine du crochetage. Ils font souvent de la gym et sont donc très efficaces lors des phases de chargement et de neutralisation du personnel.</p>

Hackers		
	Armes	x
	Electronique	xxxxx
	Crochetage	xxx
	Santé	x
	Vitesse	x
		<p>Les Hackers sont des spécialistes de l'électronique. A l'origine de simples pirates informatiques travaillant dans leur cave, ils ont offert leurs services à de grandes compagnies avant de mal tourner.</p> <p>Leur intérêt pour l'électronique en fait des personnes très curieuses et donc également qualifiées dans l'art du crochetage. Leurs compétences ne sont pas équilibrées, mais leur capacité à neutraliser des systèmes électroniques fait qu'ils sont très précieux lors des braquages de haut vol.</p> <p>Etant donné qu'ils passent la plupart de leur temps devant un écran, ils manquent d'exercice et ne sont pas en très bonne santé. Il est donc impératif de les protéger en permanence.</p>

Vétérans		
	Armes	xxxxx
	Electronique	xxx
	Crochetage	x
	Santé	xxxxx
	Vitesse	xxxxx
		<p>Le vétéran est une véritable bombe à retardement, complètement traumatisé par la guerre. Il est expert en armement. En raison de sa formation militaire, sa capacité à donner des ordres aux civils lors de la phase de neutralisation du personnel est sans égale. Quand le vétéran donne un ordre, personne n'a envie de le contester...</p> <p>Le vétéran a également quelques connaissances en électronique car il est habitué à utiliser des technologies militaires de pointe. En plus d'une constitution physique exceptionnelle, le vétéran est plus fort et plus endurant que n'importe quel autre personnage. Il est très efficace lors de la phase de chargement.</p>

EQUIPEMENT

Au fil du jeu, vous ressentirez le besoin de vous procurer un meilleur équipement afin de pouvoir ouvrir les coffres plus sophistiqués, éliminer les importuns et brouiller les systèmes de sécurité. Il existe un vaste attirail d'équipement pour les équipes modernes, détaillé ci-dessous.

L'équipement est divisé en plusieurs catégories : Armes, Electronique, Crochetage et Auxiliaire.

La plupart des objets sont associés à une compétence. Plus un personnage est efficace dans un domaine, plus il sera efficace avec les objets correspondants.

Armes

Les armes à feu, de corps à corps, les missiles et les armes non-mortelles.

Beretta	Une arme de poing standard, précise et puissante à courte portée.
Desert Eagle	Le Desert Eagle est une arme de poing de calibre .50, très puissante mais difficile à contrôler. Un bon niveau de compétences est requis pour utiliser cette arme efficacement.
Fusil à pompe à canon scié	Cette arme très puissante est mortelle à courte portée. Son efficacité diminue avec la distance.
Fusil de sniper	Cette arme à longue portée est dotée d'un viseur optique qui permet d'éliminer des cibles à grande distance.
Gaz lacrymogène	Le gaz lacrymogène est un gaz neutralisant non-mortel. Il est souvent utilisé pour contrôler les foules par les forces de l'ordre. Il provoque des brûlures des poumons qui neutralisent complètement ses victimes.
HK MP5	Compacte, puissante et précise, cette mitrailleuse est une arme très efficace au rythme de tir rapide. Elle est souvent utilisée par les services de sécurité et les militaires.
Lance-roquettes	Ce lance-roquettes lourd sol-sol lance des projectiles explosifs aux effets dévastateurs.
M60	Cette mitrailleuse de gros calibre est généralement installée sur des véhicules ou posée sur le sol.
Matraque	On utilise une matraque pour assommer quelqu'un rapidement et discrètement.
Mine araignée	La mine araignée est un système d'armement top secret développé récemment par les militaires pour leurs opérations spéciales.
Mine de proximité	Les mines de proximité sont des appareils électroniques sophistiqués qui détectent les sources de chaleur et de mouvement à proximité.
Sédatif	Ce liquide sédatif peut être administré à une cible afin de la rendre inconsciente.
Tazer	Le tazer délivre une décharge de courant électrique très puissante. La victime est instantanément paralysée et neutralisée.
Viseur laser	Ce gadget militaire permet d'améliorer la précision des tireurs. Il se fixe sur la plupart des armes et projette un point rouge sur la cible qui permet au tireur de savoir avec précision où il vise.

Crochetage

Les objets non-électroniques utilisés pour ouvrir les serrures et les coffres.

Chalumeau	Un outil de découpe puissant qui utilise un gaz enflammé pour découper la plupart des métaux.
Cutter laser	Un cutter industriel utilisant un rayon de lumière à haute énergie pour découper les métaux. Permet d'ouvrir les coffres et les volets métalliques.
Kit de crochetage	Un assortiment standard d'outils de crochetage utilisés pour simuler l'effet d'une clef dans une serrure. Entre les mains d'un crocheteur qualifié, ce kit peut ouvrir la plupart des serrures non-électroniques.
Kit de crochetage pro	Un kit de crochetage sophistiqué. Nécessite un bon niveau de crochetage, mais est plus efficace.
Kit de crochetage électrique	L'outil de crochetage ultime. Contient une série de crochets reliés à un petit moteur électrique.
Perceuse	Cette perceuse industrielle dotée d'un moteur puissant et d'une sélection de mèches différentes est capable de percer la plupart des matériaux.
Pied de biche	Une barre de fer très utile pour ouvrir les caisses enregistreuses et les serrures.
Stéthoscope	Un outil de diagnostic médical qui permet d'écouter les culbuteurs d'un coffre à combinaison afin de savoir dans quel sens il faut tourner la roue pour ouvrir le coffre.

Electronique

Les systèmes de contre-mesures électroniques utilisés pour neutraliser ou brouiller les systèmes de sécurité.

Brouilleur d'alarme	Les brouilleurs d'alarme sont des systèmes électroniques sophistiqués utilisés pour bloquer le signal envoyé à un système d'alarme.
Décodeur de porte	Un système particulier conçu pour essayer toutes les permutations possibles des portes à digicode.
Brouilleur électronique	Un système électronique sophistiqué émettant un signal électromagnétique afin de perturber le fonctionnement des systèmes de sécurité et appareils de communication.
Ordinateur portable	Un ordinateur portable utilisé pour exécuter des logiciels sur le terrain.
Détecteur de métaux	Un système de détection électromagnétique capable de discerner plusieurs types de métaux rapidement et avec précision.
Scanner de police	Un appareil particulièrement illégal volé à la police. Permet d'écouter les fréquences de la police et d'écouter leurs conversations.
Logiciel	Un programme conçu pour être exécuté sur un ordinateur afin d'accomplir une fonction précise.

Auxiliaires

Tous les objets qui ne font pas appel à une compétence précise.

Appareil photo	Un appareil avec zoom capable de prendre des photos de qualité, de jour ou de nuit.
Bombe de peinture	Une bombe de peinture pouvant servir à noircir l'objectif d'une caméra de sécurité afin de l'empêcher de filmer votre équipe dans un bâtiment. Il devient alors moins important d'essayer de couper le système de surveillance vidéo.
Cadavre	Il est possible de transporter des corps de personnes inconscientes mais elles sont posées instantanément lorsqu'elles reprennent conscience.
Caisse	Les caisses permettent de stocker de grandes quantités de marchandises et sont stockées dans des entrepôts.
Carte d'identité	Une carte comprend en général une photo d'identité du porteur et une bande électromagnétique avec code de sécurité qui permet au porteur de pénétrer dans des bâtiments à accès restreint.
Cassette vidéo	Une simple cassette vidéo. Peut être utilisée pour tromper les gardes surveillant les images captées par un système de vidéo-surveillance.
Couverture	Les couvertures englobent tout ce qui peut vous aider à vous débarrasser de la police lorsque vous êtes "grillé".
Déguisement	Un terme générique qui désigne tous les types de déguisements différents des vêtements habituels d'un personnage. Comprend de nombreux types d'uniforme (agent de sécurité, technicien, etc.).
Pellicule photo	Une cartouche photosensible qui peut être utilisée avec différents types d'appareils photo.
Gilet pare-balles	Une veste en Kevlar capable d'arrêter la plupart des projectiles en absorbant une partie des dégâts qu'ils auraient dû infliger.
Harnais de succion	Le harnais de succion permet au porteur de traverser des sections tapissées de capteurs de pression ou de détecteurs de mouvement.
Kit de premiers soins	Une boîte contenant divers types d'équipement médicaux utilisables en cas d'urgence.
Lunettes à infrarouges	Les lunettes à infrarouges amplifient le niveau de radiations infrarouges dégagé par les corps chauds, ce qui permet au porteur de voir les taches de chaleur.
Masque à gaz	Un masque spécial équipé de micro-filtres qui permettent de respirer dans un environnement toxique. Les masques à gaz sont essentiels pour contrer les effets du gaz lacrymogène dont sont armés certains personnels de sécurité.
Paquet	Un petit objet contenant des marchandises emballées.
Pince coupante	Un outil permettant de couper une clôture. Il est nécessaire de désactiver l'alimentation d'une clôture électrique avant d'essayer de la couper !
Planning des serrures	Similaire aux plans de banque. Les informations sont disponibles dans le panneau de contrôle lorsque vous possédez cet objet.
Plans de la banque	Détaille les systèmes de sécurité à l'intérieur d'une banque et permet à votre équipe de déterminer certaines informations sur une cible potentielle.
Plans de sécurité	Les plans d'un bâtiment peuvent s'avérer très utiles lors d'un braquage.
Plans des égouts	Révèle l'emplacement des égouts sous la surface, ce qui permet à votre équipe de se déplacer sous les rues de la ville.
Procédure du FBI	Les mouvements sont affichés sur la mini-carte lorsque possédez cet objet.
Sac à pognon	Un grand sac fourre-tout qui peut contenir une grande quantité de billets.
Silencieux	Un dispositif permettant de supprimer le bruit émis par le canon d'un pistolet.
TNT	Trinitrotoluène (TNT) est un explosif fiable et puissant qui permet d'ouvrir certains coffres.
Veste isolante	Un costume Hi-Tech qui utilise des matériaux camouflant l'émission de chaleur, et donc d'infrarouges.

SERRURES, COMPETENCES ET CLEFS

Définitions

Une serrure représente tout obstacle à l'intérieur d'un bâtiment susceptible d'allonger la durée d'un braquage.

Une clef est un objet qui peut être utilisé pour réduire la durée ajoutée par une serrure au temps de braquage.

Le tableau ci-dessous recense les différents types de serrures rencontrés au cours d'un braquage. Dans chaque cas, vous trouverez la serrure et la clef la plus efficace pour "l'ouvrir". L'efficacité correspond à la durée gagnée sur une serrure lorsque vous possédez la clef adéquate.

PERSONNEL			
Personnel	Objet clef	Compétence	Efficacité
Civil	Gaz lacrymogène	Armes	Moyenne
	Beretta		Faible
	Desert Eagle		Moyenne
	HK MP5		Elevée
	M60		Elevée
	Fusil à pompe		Moyenne
	Tazer		Moyenne
Gardien	Gaz lacrymogène	Armes	Elevée
	Beretta		Faible
	Desert Eagle		Moyenne
	HK MP5		Elevée
	M60		Elevée
	Fusil à pompe		Moyenne
	Déguisement		Moyenne
Tazer	Moyenne		
Policier	Gaz lacrymogène	Aucune	Elevée
	Beretta		Faible
	Desert Eagle		Moyenne
	HK MP5		Moyenne
	M60		Elevée
	Fusil à pompe		Moyenne
	Déguisement		Elevée
Tazer	Moyenne		
Inspecteur	Gaz lacrymogène	Armes	Moyenne
	Beretta		Faible
	Desert Eagle		Faible
	HK MP5		Elevée
	M60		Elevée
	Fusil à pompe		Moyenne
	Tazer		Moyenne
Chien d'attaque	Fusil à pompe	Aucune	Elevée
	Déguisement		Elevée
	Tazer		Faible

SECURITE			
Sécurité	Objet clef	Compétence	Efficacité
Caméra de sécurité	Cassette vidéo	Aucune	Moyenne
	Bombe de peinture		Moyenne
Détecteur mouvement	Brouilleur électronique	Electronique	Elevée
Détecteur de chaleur			Elevée
Capteur de pression	Veste isolante	Aucune	Elevée
	Rayons infrarouges	Harnais de succion	Crochetage
Gaz lacrymogène		Lunettes à infrarouges	Aucune
	Masque à gaz	Elevée	
Coffre à combinaison	Stéthoscope	Crochetage	Moyenne
	Combinaison	Aucune	Elevée
	Chalumeau	Crochetage	Elevée
Coffre électronique	Décodeur de porte		Elevée
Surveillance hors site	Plans	Aucune	Elevée
Volets métalliques	Brouilleur électronique	Electronique	Moyenne
Détecteur mouvement			Elevée
Alarme			Elevée

COFFRE			
Coffre	Objet clef	Compétence	Efficacité
Coffre électronique	Laser cutter	Crochetage	Elevée
	Chalumeau		Moyenne
Coffre à combinaison	Stéthoscope		Moyenne
Coffre à clef	Kit de crochetage électrique		Elevée
	Kit de crochetage		Moyenne
	Chalumeau		Moyenne
	Clef		Elevée
Coffre piégé	Cutter laser		Elevée
	Chalumeau		Faible
Coffre à ouverture programmée	Cutter laser		Moyenne
	Portable et logiciel	Electronique	Elevée
	Caisse enregistreuse	Pied de biche	Aucune
			Moyenne

CHARGEMENT			
Chargement	Objet clef	Compétence	Efficacité
Chargement léger	Nombre de personnes	Aucune	Aucune
Chargement moyen			Moyenne
Chargement lourd	Sac d'argent		Faible
Caisse			Chariot motorisé

CREDITS

Production

Reza Elghazi

Producteur

Design

Christian Canton
James Mc DonnellDesigner principal
Designer

Code

Phil Jones
Chris HardyProgrammeur principal
Programmeur

Graphismes

Wayne Dalton
Kheang TanArchitecture des villes et conception des décors
Architecture des villes et conception des décors,
des voitures, des écrans de menu et du site web
Conception et animation des personnages
Séquence d'introductionMark Anthony
Thrain Shadbolt

Son

Lee Nicklen
AllintheGame Ltd.Bruitages et musique
Production des dialogues

Acteurs

Tom Clarke-Hill
Corey Johnson
Brad LavelleThe big boss, Monster, Security guard LA, Gang member LA
The hacker, Prisoner, Gang member LA
Beat cop, Drunk, Shopkeeper NYC, Gang member NV,
Generic LALaurel Lefkow
Eric MeyersNikita, TV crew, Contact NV, Contact NYC, Generic NYC
The veteran, Guido Cianfanelli, Hank Mitchell,
Biker, Generic NYCDian Perry
Jack Roberts
Kerry ShaleNarrator, Shopkeeper LA, Gang member NYC
Biker, Detective, SWAT, Shopkeeper LA
Léon, The colonel, Hector, Lefty, FBI, Head of security,
Shopkeeper NV, Gang member NV, Generic NV

John Sharian

The wiseguy, Gang member LA,
Security guard NV, Security guard NYC

Bob Sherman

William Cody, Drunk LA, Drunk NV

Test

Phil McDonnell
Alexander Stoikou
Steve Frazer
Richard Pomfret
Lee Povey
Bruno AntunesResponsable assurance qualité
Testeur principal
Testeur
Testeur
Testeur
Testeur stagiaire

Marketing

David Corless

Chef de produit

Remerciements

Joss Ellis
Asim NaseerVP du développement
Programmeur

SUPPORT TECHNIQUE

Devenez le maître du jeu:

En téléphonant au 08 36 68 94 95 (2,21 F TTC / min):

- Consultez 24 h sur 24 et 7 jours sur 7, toutes les astuces et les soluces les plus utiles sur notre service vocal.
- Dialoguez en direct avec un opérateur (de 17 h à 19 h les lundis, mardis, jeudis, vendredis, et de 14 h à 19 h les mercredis) ou en laissant un message sur notre boîte vocale (réponse sous 24 h).
- Soyez au courant des dernières sorties et nouveautés grâce à notre service vocal d'information.

Par minitel sur 36 15 Virgin Games (2,23 F TTC / min):

- Déposez simplement vos questions sur notre boîte aux lettres (réponse sous 24 h).

Problème technique?

Rendez-vous au 0 803 09 41 64 (1,09 F TTC / min).

Retrouvez en direct tous les conseils techniques d'un spécialiste sur notre serveur, ouvert du lundi au samedi de 10 h à 20 h.

ou par mail sur: hotline@virgininteractive.fr

Virgin Interactive on "the Web"

Toutes les nouveautés et les dernières actualités Virgin Interactive sur www.virgininteractive.fr

Le courrier des "players"

S'il vous reste des questions sans réponse ou si vous souhaitez simplement vous exprimer, écrivez nous à l'adresse suivante:

Virgin Interactive
BP 145
75 723 Paris Cedex 15

fax: 01 41 11 64 24