

AVERTISSEMENT

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

Procédure Technique	5	Santé Gangster/Gros Bras	18
Spécification	5	Activité Gangster	18
Installation	5	Surnom/Panneau d'Ordres	18
Chargement	5	Boite de Messages	19
Fichier LisezMoi	5	Comment utiliser une Fenêtre Gangster	19
Démarrage	5	Bouton Réduction/Activité	19
Pour en découdre rapidement	5	Bouton d'Aide	19
Histoire de Joey Bane	6	Barre Latérale	20
Mission 1 - La Revanche	6	Portrait	20
Détails Mode Aérien	7	Paramètre d'Agressivité	20
Zoom avant (Touche F11)	8	Armement	20
Fenêtres d'Infos bâtiments	8	Compétences Gangster	20
Au boulot et que ça saute !!	9	Curseurs Actifs	21
Curseurs Actifs	9	Bouton Véhicule	21
Fenêtres Gangster	9	Bouton Quartier Général	21
Recruter des Gros Bras	10	Gros Bras et Stock d'Armes	21
Définition de la Stratégie	10	Boutons d'Ordres	21
Guerre et Paix	11	Bouton Journal	22
Sauvegarde	11	Bouton Mentor	22
Délai de Liquidation Totale	11	Menu de Jeu	23
Combat	11	Commandes	24
Meurtre	11	Modes d'Affichage	24
Echec	12	Fenêtres Gangster	24
Succès	12	Bouton Milieu Souris	24
Photo de Famille	12	Molette Souris	24
Mission 2 - Sous les coups de feu	12	Touches Clavier	24
Briefing	12	Interface de Jeu	25
Photo de Famille	12	Zone de Jeu	25
Sang Neuf	13	Modes d'Affichage	25
Regarder par les Fenêtres	13	Défilement Carte	25
Mission 3 - Pouvoir d'expansion	14	Mode Perspective	25
Fin de l'Acte 1	15	Marqueurs	25
Section de Référence		Bâtiments Clés	26
Menu Principal	16	Disparition Bâtiments	26
Nouvelle Campagne	16	Mode Aérien	26
Charger une Campagne	16	Repérage	26
Multijoueur	16	Mode Plan	26
Tableau d'Honneur	16	Petites et Grandes Villes	26
Initiation	16	Bâtiments	26
Configuration	16	Fenêtres d'Infos Bâtiments	26
Crédits	16	Barre de Site	27
Quitter	16	Panneau d'Onglets	27
Nouvelle campagne	17	Caractéristiques Personnage	27
Ecran Options de Jeu	17	Panneau d'Infos	27
Surnom	17	Boutons d'Options du Site	27
Niveau de Difficulté	17	Quartier Général	27
Carte de l'Etat de Temperance	17	Fenêtre d'Infos Quartier Général	28
Interface de Jeu	17	Onglets	28
Horloge	17	Planque	29
Compte Bancaire	18	Fenêtre d'Infos Planque	29
Modes d'Affichage	18	Donner des Ordres	29
Fenêtres Gangster	18	Ordres Fenêtres d'Infos	29
		Curseurs Actifs	30

Points de Passage Patrouilles et Pièges	30	La Famille	40
Ignorer les Paramètres d'Agression	30	Photo de Famille	40
Création et Gestion de votre Empire	31	Recruter et Renvoyer	40
Trouver de l'Argent	31	Distribution de Points d'Expérience	40
Revenus	31	Emmener des Membres de la Famille en Mission	40
Dépenses	32	Gangs	41
Banqueroute	32	Secteur	41
Blanchiment d'Argent	32	Voir et Revendiquer	41
Business et sale Business	32	Sécurité	41
Etablissements Légaux	32	Ressources	41
Revendication de Sites	32	Chefs de Gang	41
Réparation des Sites endommagés	32	Gangsters	41
Sites Clés	33	Spécialistes	41
Sites de Recrutement	33	Gros Bras	42
Armureries	33	Tueurs	42
Concessionnaires Automobiles	33	Recrutement	42
Relations	33	Gangsters et Spécialistes	42
Etablissements Illégaux	33	Gros Bras	42
Créer un Etablissement Illégal	33	Tueurs	43
Spécialistes	33	Combat	43
Livraisons d'Alcool et de Bière	34	Facteurs de Combat	43
Distilleries et Brasseries	34	Forces de l'Ordre au Combat	43
Importations et Exportations	34	Après un Combat	43
FBI et Activité Ennemie	34	Véhicules	43
Hommes de Main	35	Acheter et Vendre des Véhicules	43
Types d'Etablissements Illégaux	35	Voler des Véhicules	43
Sous Influence	35	Types de Véhicules	44
Manipulation et Corruption	35	Armements	44
Personnages Importants à Corrompre	36	Acheter et Vendre des Armes	44
L'Ordre et la Loi	37	Types d'Armements	44
Police	37	Partie Multijoueur	45
Central de Police	37	Démarrage	45
Chef de la Police	37	En Réseau - TCP/IP	45
Lieutenants de Police	37	Créer une Partie	45
Enquêteurs de Police	37	Paramètres de la Partie	45
Officiers de Police	37	Options de jeu Multijoueur	45
Enquêtes de Police	37	Rejoindre une Partie	46
Arrestations de Criminels	37	Modem	46
Au Poste de Police	38	Série (Connexion Directe)	46
Tribunal	38	Créer une Partie	47
Prison	38	Rejoindre une Partie	47
Directeur de Prison	38	Site de Jeux	47
Gardiens de Prison	38	Classements Hothouse	47
Prisonniers	38	Boîtes de Dialogues	47
FBI	39	Menu de Jeu	48
Bureaux du FBI	39	Version Limitée Multijoueur	48
Enquêteur de District	39	Installation	48
Agents Spéciaux	39	Installation	48
Agents	39	Connexions	48
Police en détachement	39	Crédits	49
Armée	39	Concours, Astuce et Solutions	50
Caserne militaire	39		
Colonel	39		
Soldats	39		
Eglise	39		

MANUEL D'UTILISATION

Ce manuel s'adresse non seulement aux joueurs débutant dans le crime organisé directement dans Gangsters 2, mais aussi à ceux qui se sont déjà fait la main dans Gangsters : Le Crime Organisé. Certaines modifications importantes ont été apportées au jeu et vous avez tout intérêt à lire ce petit manuel en entier même si vous êtes une crapule déjà très expérimentée. Une fois dans la partie, reportez-vous à la Section de Référence dans la deuxième partie de ce manuel pour vérifier des informations spécifiques.

PROCÉDURE TECHNIQUE

SPÉCIFICATION

Assurez-vous que la spécification indiquée sur la boîte de Gangsters 2 correspond à celle de votre ordinateur.

INSTALLATION

- Insérez le CD de Gangsters 2 dans votre lecteur de CD-ROM.

Si le Lancement Automatique est activé, vous accédez à l'écran d'installation de Gangsters 2.

- Le jeu opère ensuite un contrôle de votre système.
- Cliquez sur "Installer" et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
- Si le Lancement Automatique est désactivé, double-cliquez sur l'icône "Poste de Travail" de votre bureau Windows®, puis sur l'icône de CD-ROM, et enfin sur "Setup.exe".

L'installation du jeu peut alors commencer.

- Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
- Une fois le jeu Gangsters 2 installé, il apparaît dans les Programmes du menu Démarrer.

CHARGEMENT

- Sélectionnez Démarrer/Programmes/Eidos Interactive/Hothouse Creations/Gangsters 2 pour commencer le chargement.

FICHER LISEZMOI

Ce manuel traite de tous les aspects de Gangsters 2, mais pour des raisons de délais d'impression, certaines informations de dernière minute ont dû être regroupées dans le fichier LisezMoi du CD (cliquez sur l'option correspondante dans le sous-menu Programmes).

DÉMARRAGE

POUR EN DÉCOUDRE RAPIDEMENT

Vous ne pensez déjà plus qu'à en découdre mais ne savez pas où commencer. Patience... Tout commence toujours par une vendetta, et la vengeance, comme chacun sait, est un plat qui se mange froid... Alors contrôlez votre ébullition sanguine si vous ne voulez pas finir la gorge tranchée au fond d'une ruelle sordide à vous faire dévorer par les rats. Cette introduction rapide au noble titre de gangster professionnel devrait vous permettre de pouvoir augmenter sensiblement votre durée de vie dans le monde impitoyable de Gangsters 2.

Ce guide rapide vous présente les trois premières missions de l'Acte 1 du jeu (Ce premier Acte en rassemblant cinq en tout) et constitue une introduction idéale à votre début de carrière dans la mafia. Le jeu se complique ensuite à mesure que vous progressez. Pour l'instant, nous nous limiterons aux bases. Pour de plus amples détails, consultez la Section de Référence dans la deuxième partie du manuel.

En plus de ce manuel, vous pouvez vous préparer au pire au cours d'une Initiation interactive, et consulter l'Aide en ligne en cliquant sur les points d'interrogation dans les écrans du jeu ou les fenêtres.

HISTOIRE DE JOEY BANE

C'est la lutte sans merci que livre un homme pour venger la mort de son père, assassiné par la Mafia au début de la prohibition. Tout juste de retour dans sa ville natale (Buffalo Falls dans l'état de Temperance) après plusieurs années passées dans l'armée US à l'étranger, Bane est effondré lorsqu'il apprend que son père s'est fait abattre pendant un transport d'alcool pour un des gangs de la ville. L'oncle de Joey, blessé dans la même fusillade, a survécu.

Avec celui-ci pour lui distiller ses conseils avisés, Joey Bane entreprend alors de venger son père, une vendetta qui doit le mener non seulement jusqu'à celui qui a pressé la gâchette, mais aussi face à celui qui a donné l'ordre, le chef de la Mafia de Temperance. Une quête qui entraîne Joey Bane dans de nombreuses villes de l'état, avant de s'achever dans la capitale : New Temperance. A mesure que la carrière de gangster de Bane évolue, vous l'aidez à se construire une "famille", et le guidez à travers les assassinats, le vice, la corruption, le racket et le trafic d'alcool en "trouvant" suffisamment de liquide pour payer les gros bras, les armes, les véhicules et les pots-de-vin nécessaires à son ascension dans le monde du crime.

MISSION 1 - LA REVANCHE

Le Menu Principal apparaît après la cinématique d'introduction.

- Sélectionnez Nouvelle Campagne pour accéder à l'écran des options de jeu.
- Cliquez sur la fenêtre centrale, annulez le nom par défaut et choisissez un surnom pour Joey Bane (puis appuyez sur Entrée).
- Sélectionnez un niveau de difficulté.
- Cliquez sur le bouton Lancer la Partie. Après l'écran de Chargement, la carte de l'Etat apparaît, et la ville de Buffalo Falls (ville natale de Joey) y clignote en rouge. C'est sur cette carte que seront représentés les progrès de votre héros à travers l'état.
- Cliquez sur OK. Après une courte animation, l'écran titre de la Mission 1 apparaît.
- Cliquez sur n'importe quel bouton pour commencer la partie.

Un briefing de la mission s'affiche en bas de l'écran. Des événements et des lieux importants y sont mentionnés. Lisez ce briefing attentivement et si vous souhaitez le consulter à nouveau, cliquez sur le bouton approprié. Pour commencer à jouer, fermez la fenêtre en cliquant sur X.

Vous accédez alors à l'écran principal où la fenêtre de votre Mentor est ouverte.



- Consultez le message de votre Mentor, puis cliquez sur le bouton Objectifs.
- Votre objectif dans cette Mission est de liquider Ward Coley, dit 'La Flèche', le gangster qui a descendu votre père. Vous pouvez remarquer que la première Fenêtre Gangster (en partant de la gauche) représente Joey (donc VOUS) mais que vous disposez aussi d'un autre gangster pour vous assister : Landucci, dit 'Lightning'.
- Fermez la fenêtre du Mentor (cliquez sur X) ; vous pouvez toujours y accéder ultérieurement en cliquant sur le bouton situé en bas de la barre latérale.
 - Cliquez sur la fenêtre de Landucci ; elle est rehaussée de rouge et les caractéristiques du gangster s'affichent dans la barre latérale.

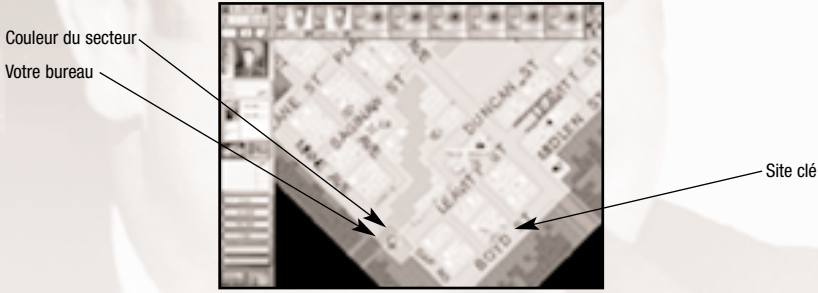
Notez que l'horloge en temps réel (en haut à gauche) ne s'arrête que si vous mettez le jeu en pause (en appuyant sur Espace) ou lorsque vous ouvrez une fenêtre d'Infos. Le solde de votre compte bancaire vous est aussi signalé, prêtez-y attention, sans cash, vous n'irez nulle part et ne pourrez faire grand-chose.

Penchons-nous maintenant sur les différents modes d'affichages possibles de la carte.

Vous commencez la partie en mode Perspective. C'est le niveau de détail le plus élevé, dans lequel tous les personnages et bâtiments apparaissent.

Essayez de faire défiler la vue : maintenez enfoncé le bouton droit de la souris en faisant glisser celle-ci. Les bâtiments s'effacent pour mieux laisser apparaître l'action dans les rues.

Cliquez sur le bouton intermédiaire (en haut à gauche) ou appuyez sur la touche – (moins) du pavé numérique pour accéder au mode Aérien.



Cette vue aérienne permet de faire figurer un grand nombre de détails importants, et notamment les bâtiments clés, les établissements, les véhicules et les personnages. D'autres informations peuvent s'afficher dans ce mode lorsque vous y ouvrez la fenêtre de Mentor et cliquez sur certains onglets.

Si aucun détail ne s'affiche, ouvrez la fenêtre de Mentor et cliquez sur les onglets Secteur et Statut (et refermez la fenêtre).

Mettez ensuite le jeu en pause (Espace) et regardez attentivement la vue aérienne.

- Maintenez enfoncé le bouton droit de la souris et faites glisser celle-ci pour faire défiler la carte.

DÉTAILS MODE AÉRIEN

La petite zone verte (en bas de la carte) représente votre Secteur, et l'icone Porte votre quartier général (il dispose de la devanture officielle d'un hôtel qui lui sert de couverture). Rappelez-vous que la couleur du gang de Bane est le vert et que la plus grande partie de votre secteur à Buffalo Falls est sous le contrôle de Ward Coley (le gang jaune).

Vous ne pouvez voir vos ennemis en mode Aérien que s'ils se trouvent à l'intérieur de votre secteur ou si vous avez envoyé un membre de votre gang en secteur ennemi.

- Des véhicules garés ou en déplacement apparaissent, la voiture près de votre quartier général avec les marqueurs verts étant la seule dont vous disposiez pour le moment.
- Les carrés gris représentent les travailleurs et citoyens ordinaires.

A mesure que votre secteur s'étend (ou que vous engagez des gangsters avec des compétences en espionnage), vous pourrez repérer les membres de gangs ennemis de plus en plus loin de votre quartier général et sécuriser ainsi bien mieux vos sites principaux.

Les autres icônes qui apparaissent dans cette vue sont les bâtiments clés de la ville. Les établissements disponibles sont symbolisés par une caisse enregistreuse argentée près de votre quartier général. Les sites pouvant être acquis s'affichent en argent, et ceux de la concurrence ou en activité en or.



Laissez le curseur de votre souris sur l'icône de Balance, un message apparaît pour vous signaler le tribunal.

- Examinez ensuite les autres icônes.

Vous pouvez remarquer plusieurs icônes Poignée de Main. Ils représentent les sites de recrutement tels que la salle de Sport. Maintenez votre curseur sur n'importe quel bâtiment pour faire apparaître la bulle d'information correspondante.

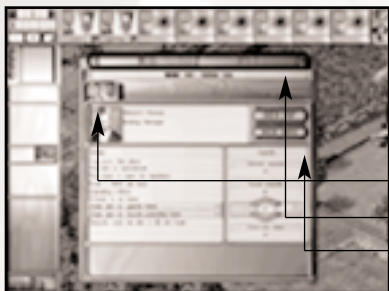
ZOOM AVANT (TOUCHE F11)

Si vous appuyez sur la touche 'F11' en mode Aérien, un cadre blanc s'affiche sur la carte. Positionnez-le sur une partie de la carte et cliquez gauche pour accéder à cette zone. C'est le moyen d'accéder rapidement aux événements importants du jeu.

Revenons maintenant dans le quartier général de Bane.

- Restez en mode Aérien et cliquez droit sur le bouton de quartier général (ou cliquez sur la Porte dans la fenêtre gangster de Joey Bane) pour centrer la carte sur le quartier général.
- Cliquez sur le bouton de mode Perspective (ou appuyez une fois sur la touche + du pavé numérique).
- L'hôtel/quartier général de Bane apparaît au centre de la carte. Votre voiture, signalée par des marqueurs verts, est garée à proximité.

FENÊTRES D'INFOS BÂTIMENTS



Les fenêtres d'Infos sont très importantes, et tous les sites/établissements en disposent.

- Avec le jeu toujours en pause, pointez votre curseur sur le quartier général, maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez gauche.

La fenêtre s'ouvre (initialement avec les caractéristiques de l'hôtel).

Onglet

Barre du bureau

Boutons

Cliquez sur la barre de quartier général (tout en haut) pour voir ce qui se passe vraiment en ces lieux.



La boîte "Infos" vous signale que "Bane est là". Les boutons situés en bas de la fenêtre vous servent à donner aux gangsters sélectionnés des ordres ; ils se modifient en fonction des événements. Les Fenêtres d'Infos font l'objet d'une étude approfondie plus loin dans le manuel.

- Fermez la fenêtre en cliquant sur le bouton prévu à cet effet en haut à droite (X).

Onglets

Barre du bureau

Fermer

AU BOULOT ET QUE ÇA SAUTE !

- Cliquez sur le bouton Mentor (en bas à gauche) puis sur celui d'Objectifs.

Votre objectif principal dans cette mission est de liquider Ward Coley.

- Fermez la fenêtre du Mentor.
- Annulez la pause (Espace).
- Cliquez sur le bouton de vue intermédiaire (en haut à gauche) ou appuyez sur la touche – (moins) du pavé numérique pour afficher le mode Aérien.
- Ouvrez la fenêtre d'infos des établissements disponibles (la caisse enregistreuse argentée) et sélectionnez 'Acheter Site' dans les options en bas de la fenêtre. Confirmez l'achat du site.
- Fermez la fenêtre.

Vous êtes désormais l'heureux propriétaire de ce site (un bloc d'immeubles), et après quelques secondes, une boîte verte apparaît dans l'onglet Secteur. Elle représente la zone d'influence du site, et symbolise un secteur de recrutement (le marché du travail) qui s'étend jusqu'au nord de la rivière. Vous pouvez recruter des gros bras dans n'importe quel site de recrutement de ce secteur, dès lors qu'il dispose de main d'œuvre disponible et que la zone qui l'englobe est contrôlée par un établissement opérationnel.

- Sélectionnez Joey Bane en cliquant gauche sur la fenêtre gangster (en haut à gauche).

Un contour rouge apparaît autour de la fenêtre pour signaler sa sélection.

- Maintenez ensuite enfoncée la touche CTRL et sélectionnez 'Lightning' ; sa fenêtre est elle aussi entourée de rouge et vous disposez désormais de deux gangsters sélectionnés.

CURSEURS ACTIFS

- Faites défiler la carte (bouton droit de la souris enfoncé) jusqu'à apercevoir la voiture de Bane, signalée par des marqueurs verts. Prenez le temps d'examiner le curseur.

Lorsque votre souris passe sur un trottoir (ou une route), un icône "Piéton" apparaît. Lorsque vous faites glisser votre souris jusqu'à la voiture, le curseur se transforme en conséquence. Votre curseur est réactif aux endroits sur lesquels il passe, suivant la sélection opérée. Lorsqu'un gangster est sélectionné et que vous pointez un objet ou un bâtiment, le curseur se modifie en fonction de ce que peut faire ce personnage avec cet objet ou dans ce bâtiment (dans ce cas, marcher sur le trottoir ou entrer dans la voiture).

Si d'aventure Ward Coley venait à passer dans le coin et que vous pointiez votre curseur sur lui, c'est l'icône "Tuer" qui apparaîtrait. Notez qu'un curseur rouge signifie que l'action ne peut être réalisée alors qu'un curseur vert indique que rien ne s'y oppose. Pour la liste complète des Curseurs Actifs, reportez-vous à la section correspondante de ce manuel.

Nous voulons maintenant que nos deux gangsters sélectionnés entrent dans la voiture.

- Cliquez gauche sur la voiture.
- Bane et Landucci sortent du bâtiment et montent dans la voiture.

FENÊTRES GANGSTER

Pendant qu'ils procèdent, les Fenêtres Gangster vous montrent une animation de l'opération puis la voiture dès qu'ils sont montés dedans. Ces fenêtres sont essentielles à la partie et vous fournissent de nombreuses informations tout au long de son déroulement.

RECRECUTER DES GROS BRAS

Il faut un peu de force vive dans votre équipe. Les Gros Bras sont une puissance de feu supplémentaire et permettent de défendre vos gangsters et vos établissements contre les individus mal intentionnés. Recrutez-en dès que vous le pouvez.

- Double-cliquez sur le panneau Gros Bras de Joey dans la barre latérale (Notez qu'il est impossible de recruter des gros bras si votre gangster se trouve dans un véhicule).
- Deux noms apparaissent ; ces deux Gros Bras se joindront à Joey dans peu de temps.
- Dans la fenêtre Gangster de Bane, vous pouvez voir s'afficher de petits portraits verts (santé 100%).
- A côté des noms des Gros Bras apparaissent les armes que Joey leur a confié.
- Nous voulons maintenant envoyer la voiture dans le secteur de Coley, dit " La Flèche ".
- Cliquez sur le bouton de mode Aérien (ou appuyez sur la touche – du pavé numérique).
- Faites défiler la carte et cherchez le quartier général de Coley, dit " La Flèche ".
- Rendons-nous maintenant dans cette partie de la ville.
- Restez en mode Aérien et, avec les gangsters de la voiture toujours sélectionnés, faites glisser votre curseur sur les rues situées à proximité du quartier général de Coley.



- Lorsque que votre curseur se change en flèche verte sur la voiture , cliquez gauche. La voiture va se rendre dans ce coin et s'y garer.
- Si vous souhaitez que la voiture se gare à un endroit précis, faites glisser le curseur en bordure de trottoir et cliquez gauche lorsque que le curseur de Parking apparaît. Le véhicule se gare à cet endroit-là. Soyez prudent lorsque vous envoyez vos gangsters au loin, ils peuvent toujours faire de mauvaises rencontres...
- Centrez la carte sur la voiture (clic droit dessus) et appuyez sur la touche + pour revenir au mode Perspective et voir où la voiture est garée.
- Vous devrez prendre l'habitude d'alterner rapidement les différents modes d'affichage en fonction des circonstances. Notez que la molette de souris est le moyen le plus rapide de changer de vue, et qu'il existe une troisième vue, un mode Plan qui facilite notamment l'étude des plus grandes villes.
- Cliquez maintenant sur la fenêtre gangster de Bane pour le sélectionner et cliquez à l'extérieur de la voiture (pas trop loin, sinon votre gangster préférera y aller en voiture).
- L'icône "Sortir du véhicule" apparaît. 
- Cliquez gauche pour que Joey sorte de la voiture et se rende sur la position où vous avez cliqué. Le marqueur de sol vert de Joey clignote pour signaler sa sélection.
- Localisez le quartier général de Coley et envoyez Joey Bane en position de l'autre côté de la route, puis mettez le jeu en pause (Espace).

DÉFINITION DE LA STRATÉGIE

'Lightning' est encore dans la voiture. Bane a deux Gros Bras avec lui et se tient près du quartier général de Coley. Tous les membres du gang sont armés et en parfaite santé (portraits verts dans la fenêtre Gangster), mais comment faire maintenant pour liquider Coley ?

C'est là que vous devez commencer à élaborer votre stratégie en observant les gangsters adverses et leurs gros bras se déplacer à l'intérieur de leur secteur. Vous pouvez obtenir des infos sur n'importe quel personnage en appuyant sur la touche Maj tout en cliquant sur lui (si le perso est un gros bras accompagnant un gangster, vous n'obtenez des infos que sur ce dernier). Une fenêtre s'ouvre et affiche les caractéristiques correspondantes. Coley est généralement accompagné de gros bras et dispose en outre de deux autres gangsters (Garfield Bellows, dit 'L'Amorce' et Boyd Peterman, dit 'Le Rasoir'). Dans la mission 1, il ne sait rien de votre vendetta et ne cherche donc pas à vous attaquer particulièrement, mais si vous ratez votre coup, il sera alors sur ses gardes et très épaulé.

A certains moments, les membres du gang et leurs gros bras reviennent au quartier général de Coley et se séparent pour vaquer à des activités illégales personnelles : la maison close, le club de poker ou le bar clandestin (voir les icônes en mode Aérien). Coley aime bien boire un coup de temps en temps dans le bar clandestin situé non loin de son quartier général. Il y reste un moment avant de prendre le chemin du retour.

Il y a de nombreux gros bras ennemis dans la ville. Les attaquer (pas trop à la fois tout de même) vous permettrait de détourner l'attention de certains hommes de Coley et d'exposer celui-ci pendant une courte période de temps. Il est même susceptible de se rendre sur un site "touché" pour enquêter en personne sur ce qui s'est produit. Et vous pouvez donc aussi l'intercepter sur le chemin du bar. Lorsque vous prenez la décision d'attaquer, servez-vous de vos deux gangsters, et n'oubliez pas d'utiliser la voiture pour les grands déplacements.

La présence policière constitue l'un des aspects du jeu à ne pas négliger, alors restez discret, et évitez de passer à l'action alors qu'une patrouille de policiers passe dans le coin. S'ils vous voyaient commettre un délit ou un crime, ils se lanceraient aussitôt à votre poursuite.

GUERRE ET PAIX

Pour Coley, la mort du père de Joey Bane a été l'heureuse conclusion d'une excellente affaire, et il ne sait rien de vous ni de la haine qui vous anime. Les membres de son gang se considèrent "en paix" et ne sont pas sur leurs gardes, ce qui vous donne une chance de pouvoir observer la routine du gang. Mais prudence, si vous tuez l'un d'entre eux, c'est la guerre, et ils partiront à votre recherche.

La meilleure approche consiste à profiter de l'actuel état de paix pour abattre le premier de vos adversaires. Ne gâchez pas cet avantage en attaquant des établissements ennemis. Ils sont bien défendus, et vous n'êtes pas encore de taille à les revendiquer. Concentrez-vous plutôt sur les meurtres de Coley, Bellows et Peterman.

SAUVEGARDE

Avant de continuer plus en avant, sauvegardons la partie.

- Appuyez sur Echap pour accéder au menu d'Options.
- Sélectionnez Sauvegarder, saisissez le nom de la partie puis cliquez sur Sauvegarder.

DÉLAI DE LIQUIDATION TOTALE

Vous disposez de deux jours pour liquider Coley. Ensuite, il sera rejoint par d'autres membres de la mafia, et vous ne pourrez plus opérer. Le temps ne cesse de passer et la ville reflète cette évolution (nuit et lumières), sauf bien entendu si vous interrompez votre partie en appuyant sur Espace ou en ouvrant une fenêtre d'infos.

COMBAT

Le moment venu, vous devrez affronter Coley et ses gangsters. Vérifiez auparavant les armes portées par Bane et Landucci (le fusil à pompe est plus efficace que le pistolet, mais la mitraillette est encore mieux). La compétence de combat de Bane et Landucci (nombre d'étoiles) affecte aussi le paramètre d'agressivité (à côté du portrait). N'oubliez pas que les gangsters sont bien plus coriaces que leurs gros bras.

MEURTRE

Deux suggestions :



- Envoyez Landucci en voiture liquider Peterman et Bellows (il peut même essayer de tirer depuis le véhicule : curseur actif une fois à proximité des hommes de Coley).
- Faites approcher 'Lightning' (ils ne sont pas sur leurs gardes) et sélectionnez une cible.
- Placez votre curseur sur la cible, il se change en curseur de Cible avec flèche verte (si elle est rouge, la cible n'est pas un ennemi).
- Cliquez gauche pour ouvrir le feu. La cible clignote pour signifier sa sélection et Landucci tire sur elle jusqu'à ce que vous lui donniez d'autres instructions. Si la cible se met à courir, Landucci la suit. Vous n'avez pas à intervenir, mais vous pouvez néanmoins le repositionner pour un effet amélioré (ou sélectionner une autre cible).
- Une fois que Landucci s'est débarrassé de Bellows et Peterman, renvoyez-le au quartier général pour qu'il y soigne ses blessures éventuelles. Aussitôt que c'est fait, envoyez-le rejoindre Bane en voiture. Faites-le sortir du véhicule et patienter avec Joey.
- La fusillade va mettre en alerte les hommes du gang de Coley. Ils vont se précipiter pour voir ce qui s'est passé, laissant leur chef sans protection pour une courte période. Tendez-lui une embuscade entre son quartier général et le bar clandestin. Utilisez les deux gangsters pour l'attaquer et ne vous faites pas repérer par la police (le central de police n'est pas loin du bar).

ECHEC

Si vous ne parvenez pas à liquider Coley et que vous perdez Bane, cette mission prend fin immédiatement. Vous devez recommencer. Servez-vous des infos rassemblées sur les déplacements de Coley pour lui régler son compte, une bonne fois pour toutes.

SUCCÈS

Si vous liquidez Coley, cette mission est terminée, vous prenez connaissance des gros titres du journal, de l'info confirmant le résultat de l'opération et de votre score.

- Cliquez sur l'icône du journal pour quitter l'écran Journal et accéder à la Photo de Famille.

PHOTO DE FAMILLE

La photo de famille vous permet d'accueillir au sein de votre "famille" les hommes qui ont travaillé pour vous dans la mission qui s'achève et de rejeter ceux dont vous ne voulez plus. Vous pouvez y sélectionner les criminels à emmener avec vous dans chaque nouvelle ville "visitée" à mesure de votre progression dans l'état.

Le Mentor blanchit votre argent sur un compte bancaire officiel et vous alloue les fonds appropriés pour la mission suivante (la somme totale que vous parvenez à blanchir au cours de la partie apparaît dans le Tableau d'Honneur).

Cela signifie aussi que vous pouvez distribuer aux différents membres de votre Famille les Points d'Expérience gagnés au cours d'une mission. Vous augmentez ainsi leurs compétences et leur valeur avec le temps. Pour affecter ces points, sélectionnez le gangster/spécialiste et cliquez sur la flèche droite. Pour les retirer (jusqu'au minimum du personnage), cliquez sur la flèche gauche.



La Photo de Famille peut accueillir jusqu'à huit gangsters et huit spécialistes. Sélectionnez chaque groupe en cliquant sur l'onglet correspondant en haut de l'écran. Chaque personnage apparaît avec son nom et son portrait. Pour contrôler les compétences individuelles, cliquez sur le portrait.

Affecter des points d'expérience

Une fois vos opérations achevées dans la Photo de Famille, vous accédez à la mission 2.

MISSION 2 : SOUS LES COUPS DE FEU

La Mission 2 se déroule aussi à Buffalo Falls. Le chef de Coley, Langham, a dépêché sur place un gang important (et quatre experts en explosifs) afin de liquider Joey Bane. Le nouveau gang dirigé par Alec McDowd, dit 'l'Asperge', a récupéré l'ancien secteur de Coley. A vous de traquer et d'éliminer les poseurs de bombes.

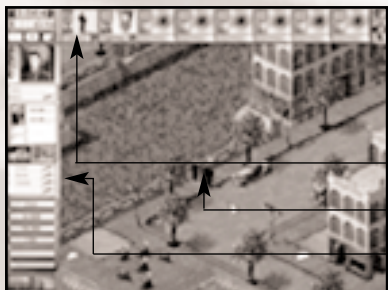
BRIEFING

Etudiez attentivement le briefing et prenez note des informations importantes qu'il rassemble.

PHOTO DE FAMILLE

La Photo de Famille réapparaît. Sélectionnez les personnages à utiliser pendant cette mission.

- Cliquez sur OK pour commencer.



Au début de la mission, vous vous trouvez dans votre quartier général avec Landucci (s'il a survécu à la mission 1) et quelques gros bras.

Assurez-vous que vous êtes bien en mode Perspective.

Servez-vous du curseur actif pour ordonner à Bane de sortir et de marcher jusqu'au trottoir près de sa voiture.

Santé des Gros bras

Gros bras

Noms des Gros bras

Notez que les gros bras se maintiennent toujours à proximité de Bane (c'est leur boulot, après tout !) et que lorsque vous sélectionnez ce dernier, vous les sélectionnez également. De même, si vous donnez un ordre à Joey (comme de monter dans la voiture), ils l'exécutent eux aussi.

- Sélectionnez le mode Aérien (touche -) et faites défiler le plan de la ville (le même que dans la mission précédente).

Il y a quatre équipes de poseurs de bombes dans le coin, mais elles n'attaqueront pas avant un moment. Néanmoins, c'est la guerre, et tous les gangsters adverses et leurs gros bras sont à la recherche de Bane et des membres de son gang. Les poseurs de bombes sont très compétents, et vous devez tenter de les isoler avant d'essayer de les liquider.

Lorsque vous éliminez un des poseurs de bombes, votre Mentor vous le fait savoir (bouton clignotant de Mentor, en bas à gauche).

SANG NEUF

Au bout de quelques instants, votre oncle vous envoie un autre gangster pour vous aider. C'est Abe Caldbeck, dit 'Louisiana'. Il se présente au quartier général de Bane prêt à exécuter vos ordres. Contrôlez ses indices de compétences (Combat, Discrétion, etc.) et les armes qu'il porte puis ordonnez-lui de sortir dans la rue pour y attaquer les cibles potentielles. 'Louisiana' est un poseur de bombes et n'est pas venu les mains vides puisqu'il en possède deux qu'il peut lancer sur les membres d'un gang ennemi, des bâtiments ou des véhicules. Notez que l'un des objectifs secondaires est la survie de 'Louisiana' jusqu'à la prochaine mission...

Les poseurs de bombes se trouvent dans les lieux de prédilection de la pègre de la précédente mission et dans les rues. Plus vous en liquiderez avant qu'ils ne passent à l'action, mieux se portera Bane... Dans cette mission, vous devez penser à affecter des "équipes" à leur recherche et à leur élimination.

REGARDER PAR LES FENÊTRES

Pensez à contrôler les sites importants en ouvrant leur Fenêtre d'Infos pour voir quels personnages s'y trouvent. Pour contrôler par exemple le bar clandestin, appuyez sur MAJ en cliquant gauche dans n'importe quel mode d'affichage afin d'ouvrir le menu d'établissement. Vous accédez ainsi aux détails de la façade officielle de cet établissement.

Sélectionnez la barre en haut à droite pour consulter les caractéristiques illégales de cet établissement (reportez-vous à la Section de Référence pour plus de détails sur les Fenêtres d'Infos). Notez qu'Alec McDowd, dit 'l'Asperge', est dans le coin tout au long de cette mission. N'essayez pas de l'affronter, vous ne faites pas encore le poids.

Tout comme dans la première mission, vous ne pouvez pas encore revendiquer de sites ennemis, même si vous les endommagez et liquidez tous leurs défenseurs. Ces sites sont de toute façon très protégés et il est préférable d'éviter de les attaquer.

Pour finir, n'oubliez pas que si un membre de votre gang est blessé, le meilleur endroit pour le soigner est le quartier général (ou la planque, ultérieurement). C'est là qu'ils peuvent récupérer, avec le temps.

Si vous parvenez à vous débarrasser des quatre poseurs de bombes, la mission s'achève et vous accédez à la Photo de Famille comme précédemment. Sélectionnez vos hommes et affectez-leur des points d'expérience.

MISSION 3 : LES MARCHES DE LA GLOIRE

Désormais, Bane est dans le collimateur de tous les gangs adverses, et la seule chance qu'il a de survivre, est de poursuivre sa vendetta. Mais pour cela, il lui faut plus d'argent. Cette mission constitue une introduction idéale au domaine économique du jeu. La carte est identique (Bane est toujours à Buffalo Falls) mais vous y apercevez davantage d'établissements "officiels". L'objectif de Bane est de prendre le contrôle d'une distillerie située au cœur du secteur de McDowd et d'envoyer une cargaison d'alcool à un destinataire à l'est de la carte. Il doit aussi essayer de liquider McDowd en le débusquant des murs protecteurs de son quartier général.

C'est le premier niveau où vous pouvez attaquer et revendre des établissements ennemis. A partir de maintenant, la prise de secteurs ennemis et la gestion de leurs établissements pour votre propre compte constitueront l'essentiel de votre stratégie. Vous devez grandir et éliminer la concurrence.

- Activez la vue Aérienne. Les icônes de "Caisses enregistreuses" argentées représentent les établissements officiels mis en vente. Bane va devoir financer la distillerie une fois qu'il la contrôlera, et la première étape consiste à se constituer un capital, grâce à un revenu régulier.
- Touche MAJ + clic gauche sur le plus proche établissement disponible pour ouvrir sa Fenêtre d'Infos.
- Vous pouvez y consulter ses caractéristiques économiques. Vous pouvez "Aller" au site, mais votre priorité absolue (le bouton apparaît en bas du panneau) est d'"Acheter" le site.
- Cliquez sur "Acheter Site" (bouton entouré de rouge), puis sur "Oui" pour confirmer l'ordre, et fermez la fenêtre en cliquant sur X.
- Rien ne se produit tant que vous ne fermez pas la Fenêtre. C'est une des caractéristiques du jeu. La somme correspondante est instantanément prélevée de votre compte.
- Consultez de nouveau la carte en mode Aérien. Le secteur de Bane (en vert ombragé) s'est agrandi de la sphère d'influence de l'établissement.
- Ouvrez la Fenêtre d'établissement pour accéder aux nouvelles caractéristiques le concernant ("Vous contrôlez ce site"). Par ailleurs, vous disposez désormais du bouton d'option "Vendre Site".
- Fermez la Fenêtre d'établissement et contrôlez de nouveau la carte en mode Aérien. Placez votre curseur sur les établissements à proximité et observez quel secteur y est associé (la zone grisée). Essayez de trouver un autre établissement disposant d'un site de recrutement (icône Poignée de Main) dans sa zone d'influence et tentez de l'acquérir. Pour pouvoir recruter de nouveaux gros bras, vous devez disposer d'un site de recrutement dans votre secteur (et il doit y avoir des gros bras disponibles) Reportez-vous à la Section de Référence pour plus de renseignements.

Essayez maintenant d'acheter deux ou trois établissements normaux puis revenez au quartier général de Bane. Pour cela, cliquez droit sur le bouton de quartier général dans la barre latérale et ouvrez la Fenêtre Quartier Général (Touche MAJ + clic gauche sur le bâtiment) ou plus simplement : Touche MAJ + clic gauche sur le bouton Quartier Général.



- Cliquez sur la barre de quartier général (en haut à droite).
- Cliquez sur le quatrième onglet à partir de la gauche (signe \$) pour consulter les caractéristiques de l'établissement.
- Cliquez sur le dernier onglet (Bilan) pour vérifier vos Revenus/Dépenses et votre profit horaire.
- Fermez la fenêtre et consultez de nouveau la carte en mode Aérien.
- Trouvez la distillerie (le briefing vous a indiqué où elle était).

Onglet

Onglet de revenus/dépenses

Onglet des établissements

La présence ennemie est importante et vous devez vous attendre à être attaqué à tout moment. Gardez toujours à l'œil les sites de recrutement de votre secteur, et s'il y a des candidats gros bras, cliquez sur le panneau "Gros Bras" vide pour les engager (leur nom s'affiche à côté d'une arme). Vous devez évidemment disposer des fonds nécessaires pour les recruter.

Lorsque vous vous sentez assez puissant (et donc assez riche), vous pouvez envoyer une équipe attaquer le site de la distillerie. L'attaque permettra aussi de faire sortir McDowd de sa planque, et le fait est qu'il est bien plus vulnérable dans la rue. Votre objectif principal est d'envoyer une cargaison d'alcool à la limite Est de la carte. McDowd, s'il survit, fera tout pour vous en empêcher.

La distillerie est sous bonne garde, alors veillez à ce que vos gangsters dotés du meilleur indice de Combat disposent aussi des meilleures armes (une mitraillette serait idéale).

- Pour transférer une arme, sélectionnez le gangster et cliquez sur l'arme que vous souhaitez qu'il prenne dans le stock.



Pour attaquer, effectuez, si possible, votre approche à pied, depuis une direction inattendue, et scindez vos troupes en deux équipes. Si des gardes sont en position à l'extérieur, faites glisser votre curseur dessus (il se change en curseur de Combat) et cliquez. S'il n'y a pas de gardes (où si vous les avez tous liquidés), pointez le bâtiment et cliquez dessus pour attaquer. Il est fort possible que cela fasse surgir d'autres gangsters ou gros bras dans la rue qu'il faudra alors affronter.



Lorsque tous les défenseurs ont été éliminés, vous pouvez revendiquer le site en plaçant votre curseur dessus et en cliquant dessus, une fois que le curseur de Revendication apparaît. Vous pouvez aussi ouvrir la Fenêtre d'Infos (MAJ+clé gauche) et cliquer sur le bouton 'Revendiquer'.

- Ouvrez à nouveau la fenêtre. Le site appartient désormais à Bane (et malheureusement, il perd de l'argent). L'icône flèche qui signale l'entrée de l'établissement est maintenant vert.



Lorsqu'un établissement est attaqué, il est endommagé et doit être réparé (à vos frais) avant que l'activité qu'il abrite ne puisse fonctionner à nouveau. Les travaux prennent un peu de temps.

Pour pouvoir ouvrir et tenir un établissement illégal, vous devez préalablement engager un Spécialiste disposant d'un indice de compétence adapté.

- Cliquez sur le bouton Journal (en bas à gauche) et cherchez "Spécialistes" dans la rubrique des Petites Annonces puis cliquez dessus.
- Bert Moreau est sur le marché du travail. Il dispose d'un indice de compétence en distillerie et peut donc gérer ce genre d'établissement.
- Engagez Bert Moreau et fermez la fenêtre Journal. Moreau apparaît maintenant dans la fenêtre d'infos du quartier général de Bane sous l'onglet Spécialistes (troisième en partant de la gauche).
- Une fois le site réparé, sélectionnez Moreau, cliquez sur le bouton Transférer et sélectionnez la distillerie clandestine dans la liste. Bert s'y rend. Au début du prochain jour ou de la prochaine nuit, une cargaison sera expédiée de ce site.

Si vous n'avez pu éliminer McDowd dans la rue, localisez sa planque et attaquez en force.

La mission s'achève lorsque vous avez réussi à expédier une cargaison d'alcool à l'Est de la carte.

FIN DE L'ACTE 1

Vous avez terminé les trois premières missions de l'acte 1 avec l'aide du manuel, et pouvez désormais continuer seul. Les défis qui vous sont lancés dans les missions 4 et 5 sont un peu différents et un peu plus complexes, mais vous en savez suffisamment maintenant pour tenter de les relever. Bonne chance !

SECTION DE RÉFÉRENCE

MENU PRINCIPAL

Après l'intro, vous accédez au Menu Principal qui vous propose les options suivantes :

NOUVELLE CAMPAGNE

Commencer une nouvelle partie de Gangsters 2. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe correspondant.

CHARGER UNE CAMPAGNE

Charger une partie préalablement sauvegardée. Cliquez sur un nom de partie puis sur le bouton de charger.

MULTIJOUEUR

Choisissez une partie Multijoueur pour jouer sur un site de jeux, en réseau, avec un modem ou une connexion directe (série). Reportez-vous à la section Multijoueur pour plus de détails.

TABLEAU D'HONNEUR

Consultez les meilleurs scores.

INITIATION

Chargez une initiation interactive qui vous enseigne les bases du jeu. Un cadre rouge clignotant rehausse tous les éléments cités dans le texte de l'initiation.

CONFIGURATION

Configurez les commandes du jeu, le niveau de détail et le son.

Réglez le volume de la Musique, des Effets Sonores et des Voix, la Sensibilité Souris et le Niveau de Détails en cliquant et déplaçant les marqueurs. Vous pouvez vérifier dans la partie droite de l'écran l'application du niveau de détail sélectionné.

SOURIS INVERSÉE

Reconfigurez le défilement écran de la souris.

Les boutons qui s'affichent en bas de l'écran vous permettent de confirmer les paramètres (OK, Paramètres par Défaut) ou Annuler configuration et revenir au menu principal.

CRÉDITS

Consultez la liste des personnes responsables de la création et de la mise en vente libre de Gangsters 2.

QUITTER

Quittez le jeu.

NOUVELLE CAMPAGNE

Sélectionnez Nouvelle Campagne dans le Menu Principal pour accéder à l'écran des Options de Jeu.

ECRAN OPTIONS DE JEU

SURNOM

Cliquez sur le panneau situé sous le portrait de Joey Bane pour lui donner un surnom qui sera utilisé tout au long de la partie. Annulez le surnom existant, tapez le nouveau et appuyez sur Entrée.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Sélectionnez le niveau de difficulté auquel vous souhaitez jouer en déplaçant la réglette sur Facile, Normal ou Difficile.

Cliquez sur le bouton Lancer la Partie pour accéder à la Carte de l'Etat ou sur Annuler pour revenir au Menu Principal.

CARTE DE L'ÉTAT DE TEMPERANCE (STATE OF TEMPERANCE)

Dans Gangsters 2, vous ne restez pas cantonné dans une seule ville mais progressez à travers l'état au fur et à mesure de votre ascension dans le crime organisé. Vous pouvez voir sur la carte de l'état l'endroit où vous commencez la campagne (Buffalo Falls, en bas à gauche). Le cercle rouge clignotant symbolise l'endroit où débute la première mission. Les autres points signalés sur la carte représentent les villes à conquérir ultérieurement.

Le texte qui apparaît dans le panneau situé sous la carte établit le cadre de la mission. Le niveau de difficulté vous est également signalé ainsi que le nombre de "parents" que vous pouvez sélectionner pour la prochaine mission.

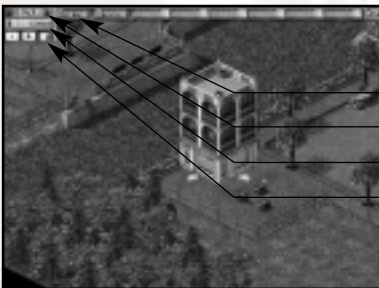
- Cliquez sur le bouton OK pour commencer la mission 1.

La partie est structurée en Cinq Actes, chacun d'entre eux étant composé d'un certain nombre de Missions. L'Acte 1 s'appelle "Le Châtiment" et chaque mission porte aussi un nom, la première étant intitulée 'Premier Contact', Joey devant tuer l'homme qui a abattu froidement son père.

- Cliquez sur n'importe quel bouton pour continuer et accéder au briefing de mission. Ce dernier répertorie vos objectifs et vous donne des informations importantes. Les boutons à droite vous permettent de lire/écouter à nouveaux ces informations ou de fermer la fenêtre pour continuer.

Vous accédez ensuite à l'Interface de Jeu.

INTERFACE DE JEU



L'Interface reste identique tout au long de la partie mais vous pouvez la minimiser pour obtenir une vue plus vaste.

Fenêtre Gangster

Horloge

Compte bancaire

Modes d'affichage

HORLOGE

Elle vous indique l'heure ! En mode Perspective, lorsque le soleil se couche, la ville s'assombrit, et les lampes et les feux s'allument, ici et là. Le temps ne s'arrête que si vous mettez le jeu en pause (touche Espace) ou ouvrez une Fenêtre d'Infos.

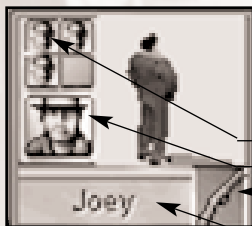
COMPTE BANCAIRE

Le compteur financier vous indique la somme d'argent liquide dont vous disposez actuellement. Ce montant est réévalué chaque heure en fonction de vos recettes et dépenses. Tout achat ou vente est immédiatement affecté à la balance financière. Si vous laissez votre compte se vider intégralement, c'est la faillite et vous avez perdu.

MODES D'AFFICHAGE

Sélectionnez l'un des trois modes d'affichage de la carte : mode Plan (bouton gauche), mode Aérien (bouton intermédiaire) ou mode Perspective (bouton droit). Vous pouvez aussi utiliser les touches + / - de votre pavé numérique ou la roulette de votre souris pour effectuer un zoom avant et arrière.

FENÊTRES GANGSTER



En haut de l'écran se trouvent huit fenêtres gangster. Elles rassemblent des informations sur vos gangsters et leurs gros bras (un maximum de quatre gros bras étant autorisé par gangster). La fenêtre à gauche est réservée à Joey Bane : c'est le chef du gang. Bane est donc votre homme le plus important, s'il meurt, vous perdez. Les autres fenêtres sont destinées aux gangsters recrutés ultérieurement.

Santé des Gros bras

Santé du Gangster

Boîte de messages

Pseudo / Actions

SANTÉ GANGSTER/GROS BRAS

Le petit icône portant, situé à gauche de la fenêtre gangster, vous signale son état de santé : une couleur verte symbolise une excellente santé, l'orange signale les blessures graves et le rouge les blessures critiques.



Si un icône badge de la police clignotte dans la fenêtre Gangster, cela signifie que ce gangster est recherché. Il sera interpellé s'il vient à rencontrer des agents du FBI ou de la police.

Les quatre carrés situés au-dessus de l'icône Gangster symbolise l'état de santé des gros bras qui l'accompagnent. Lorsqu'un gangster meurt, c'est tout son groupe qui disparaît de la fenêtre. Vous pouvez rétablir la santé d'un gros bras en l'envoyant au quartier général ou à la planque.



Si le gangster est un spécialiste des enlèvements et s'il détient un otage, alors ce panneau fait aussi apparaître l'icône correspondant. La couleur de l'icône représente la santé de l'otage.

ACTIVITÉ GANGSTER

Dans la fenêtre gangster, vous pouvez vérifier ce que celui-ci est actuellement en train de faire : marcher, courir, tirer, présence dans un véhicule ou présence dans un bâtiment. Une porte qui apparaît en face du nom d'un bâtiment signifie qu'il s'y trouve.

PSEUDO / ACTIONS

La barre inférieure de la fenêtre mentionne le pseudo du gangster, mais elle peut être modifiée de manière à voir quelle action le personnage est en train d'exécuter en cliquant droit sur le bouton Réduire/Missions (en haut à droite).

BOITE DE MESSAGES

A droite du panneau d'actions se trouve une petite boîte où s'affichent des icônes une fois que le gangster a achevé (ou n'a pu exécuter) un ordre. L'arme qu'il porte vous est aussi indiquée, sa couleur symbolisant son paramètre d'Agressivité (jaune : élusif, orange : prudent, rouge : agressif).

Ci-dessous la liste des icônes de messages possibles :



Ordre achevé



Echec dans l'exécution de l'ordre



J'ai été arrêté



Membre gang ennemi repéré



Je vois un combat



Je suis en combat



Je déserte, ciao !

COMMENT UTILISER UNE FENÊTRE GANGSTER

- Cliquez sur la fenêtre pour sélectionner le gangster (la fenêtre est rehaussée de rouge).
- Cliquez droit pour sélectionner le gangster et le localiser sur la carte.
- Cliquez sur la fenêtre pour le désélectionner (ou sélectionnez un autre gangster).
- Pour sélectionner plus d'une équipe, maintenez enfoncée la touche CTRL et cliquez sur la fenêtre des gangsters choisis.

Les caractéristiques du gangster/gros bras apparaissent dans la barre latérale et tous les ordres que vous donnerez seront exécutés par cet homme et ses acolytes.

BOUTON RÉDUIRE/MISSIONS

- Cliquez sur le bouton Réduire/Missions (en haut à droite) pour réduire l'affichage à trois niveaux possibles :

Minimum : La Barre Supérieure ne rassemble que les noms, les boîtes de messages et les indicateurs de santé. Cela supprime aussi la Barre Latérale de l'affichage (vous pouvez la consulter en maintenant votre curseur sur la gauche de l'écran).

Masquer Barre Latérale : La Barre Latérale est supprimée de l'affichage mais réapparaît lorsque vous maintenez votre curseur sur la gauche de l'écran.

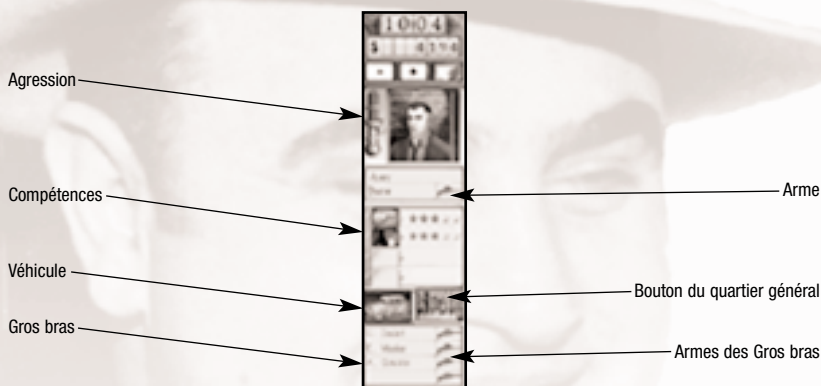
Maximum : Les barres supérieure et latérale apparaissent intégralement.

Vous pouvez également cliquer droit sur le bouton Réduire/Missions pour consulter le dernier ordre donné à un gangster.

BOUTON D'AIDE

Sous le bouton Réduire/Missions se trouve celui d'Aide.

- Cliquez sur le point d'interrogation (" ? ") pour ouvrir la Fenêtre d'Aide. Faites défiler la liste ou cliquez sur les liens hypertexte pour accéder aux sujets de votre choix.



Elle rassemble les caractéristiques du gangster sélectionné et des gros bras qui l'accompagnent.

PORTRAIT

Vous pouvez admirer la photo du gangster et son nom. Pour changer son pseudo, cliquez dans la boîte de texte, annulez le nom existant (touche Retour) et tapez-en un nouveau (puis appuyez sur Entrée ou cliquez ailleurs).

PARAMÈTRE D'AGRESSIVITÉ

A gauche du Portrait se trouve le paramètre d'Agressivité du gangster. Il y a trois modes possibles et ajustables : jaune (éluif), orange (prudent) et Rouge (agressif). Cliquez sur l'un de ces modes pour déplacer l'icone Revolver et ainsi affecter ce nouveau paramètre à votre gangster.

ARMEMENT

Le petit icône Arme situé à côté du nom représente l'arme portée par le gangster. S'il possède également des explosifs, ces derniers sont signalés au-dessus.

COMPÉTENCES GANGSTER

Le panneau suivant répertorie les compétences du gangster. Tous les personnages disposent d'au moins deux compétences, mais certains peuvent en avoir davantage (quatre maximum), ce qui explique les espaces supplémentaires. Les Indices de Compétences s'affichent sous forme d'étoiles rouges (de une à cinq). Un Indice de Combat élevé permet d'infliger plus de dégâts à un adversaire, un indice de Discrétion élevé, quant à lui, permet à son bénéficiaire de se déplacer en secteur ennemi avec de moindres risques d'être repéré. Vous pouvez répartir des points d'expérience entre vos personnages à la fin d'une mission dans l'écran de la photo de famille afin d'augmenter leur indice dans une compétence. En revanche, vous ne pouvez pas leur attribuer une nouvelle compétence par ce moyen. Enfin, n'oubliez pas qu'un gangster disposant de nombreuses compétences vous coûte plus cher.

AUTRES COMPÉTENCES GANGSTER



Assassinat

Cette compétence permet aux Assassins/Tueurs d'utiliser des armes spéciales (carabine, silencieux, Colts 45) de manière efficace afin de liquider des individus spécifiques sans avoir à tenir compte de leur "protection".



Explosifs (détruire)

Le gangster doté de cette compétence peut transporter jusqu'à deux bombes pouvant notamment détruire des véhicules blindés (ou non) et anéantir un groupe d'individus.



Distraction

Cette compétence permet à son utilisateur de corrompre ou distraire des individus importants. (le niveau de corruption est fonction de l'indice).



Conduite

Un gangster qui dispose de cette compétence peut conduire plus vite qu'un autre (utile pour la fuite après une attaque de banque, par exemple).



Enlèvement

Cette compétence permet de kidnapper des membres de gangs adverses ou des officiels, avec une violence mesurée. Sachez que les otages peuvent vous dévoiler de précieuses informations sur des sites et des secteurs pendant une période limitée.



Braquage de Banques/Sites Ennemis

Les Gangsters peuvent s'emparer de sommes d'argent (ou de documents) pendant les heures d'ouverture des bâtiments. Plus leur indice est élevé, plus ils peuvent s'emparer de grosses sommes avant le déclenchement de l'alarme.



Cambriolage de Banques/Sites Ennemis

Un gangster doté de cette compétence peut opérer pendant les heures de fermeture (et forcer un coffre pour s'emparer de sommes d'argent ou de documents).



Espionnage

Cette compétence permet à vos gangsters d'obtenir d'importantes informations telles que les heures d'arrivée d'ennemis et les endroits où sont conservés certains documents importants. Les espions peuvent être envoyés en secteur ennemi pour y obtenir des renseignements sur les mouvements adverses pendant une période donnée.

CURSEURS ACTIFS



Lorsque vous sélectionnez un gangster spécialisé, vous pouvez lui donner l'ordre d'exécuter une tâche, par exemple un casse, en laissant votre curseur sur la cible. Dans ce cas, le curseur se transforme en curseur de Cambriolage. Cliquez alors pour ordonner au gangster d'utiliser la compétence requise.

BOUTON VÉHICULE

Si le gangster sélectionné dispose d'un véhicule, cliquez sur le bouton correspondant pour lui demander ainsi qu'à ses gros bras (s'il en a) de s'y rendre et d'y monter. Cliquez droit sur le bouton Véhicule (barre latérale) pour localiser le véhicule.

BOUTON QUARTIER GÉNÉRAL/BUREAU

Cliquez gauche sur ce bouton pour ordonner à un gangster sélectionné (et à ses gros bras) de revenir au quartier général. Cliquez droit sur le bouton Quartier Général pour le localiser. Cliquez sur ce même bouton tout en appuyant sur la touche MAJ. pour afficher la fenêtre d'infos correspondante.

GROS BRAS ET STOCK D'ARMES

Chaque gangster peut transporter jusqu'à cinq armes. Son arme principale apparaît à côté de son nom, mais son stock est indiqué sous le bouton Quartier Général. Lorsque des gros bras sont recrutés (voir ultérieurement), ils s'équipent d'une des armes du stock (s'ils se font tuer ou si vous les renvoyez, ces armes sont de nouveau disponibles). Vous pouvez échanger l'arme personnelle d'un gangster contre n'importe quelle autre du stock. Pour cela, cliquez sur l'arme de votre choix pour la confier à votre homme.

BOUTONS D'ORDRES

Les quatre boutons en bas à gauche permettent de donner des ordres exécutables par l'ensemble de vos gangsters : Fuir, Garder, Patrouiller et Filer. Les deux boutons dorés en dessous ne sont accessibles qu'aux gangsters disposant d'une compétence spéciale (telle que Assassiner ou Distraire). Ils n'apparaissent que si vous sélectionnez les personnages correspondants.

Fuir : ordonnez au gangster d'évacuer en vitesse sa position et d'aller se mettre à couvert.

Garder : affectez quelqu'un à la garde d'un établissement ou de n'importe quel personnage (exception faite des membres des gangs ennemis).

Patrouiller : envoyez un gangster en patrouille sur un itinéraire déterminé autour de votre site. Maintenez enfoncée la touche MAJ et cliquez sur différentes positions pour déterminer les points de passage de la patrouille.

Filer : ordonnez à un gangster de suivre, sans se faire repérer, un personnage sélectionné n'appartenant pas à votre gang.

BOUTON JOURNAL

Le Journal sort en deux éditions quotidiennes, celle du matin et celle du soir. Cliquez sur son bouton (en bas à gauche) pour consulter les dernières nouvelles. Cliquez de nouveau sur ce bouton pour revenir à la partie. Le Journal évoque les événements de la ville. Toutes les nouvelles concernant les gangs sont rehaussées de la couleur du gang correspondant. N'oubliez pas que la vôtre est le vert.

GROS TITRES

Les gros titres signalent les événements principaux de la veille.

PROCÈS

Les pages de procès évoquent les décisions du tribunal ces dernières 24 heures.

NÉCROLOGIE

La rubrique nécrologique mentionne les individus décédés la veille.

ANNONCES

Les annonces répertorient les gangsters, les spécialistes et les tueurs actuellement à la recherche d'un emploi. Pour en recruter un, cliquez sur ce bouton et opérez votre sélection dans la liste.

RUMEURS

Les bruits qui courent dans la rue... Jetez un coup d'œil à cette rubrique à chaque mission.

FINANCES

La page gauche indique les Revenus/Dépenses de votre gang pour cette demi-journée et celle de droite liste tous vos Revenus/Dépenses depuis le début de la mission.

CARTE

Vous pouvez y contempler la voix royale que vous empruntez à travers l'état.

WANTED

Les membres de gangs disposant des indices de réputation les plus élevés y sont signalés. Ces malfrats peuvent déjà être sous le coup d'une arrestation et il se peut que la police commence à les rechercher activement... Soyez prudent avec les membres de votre gang qui figurent sur cette liste ; il est préférable qu'ils ne sortent pas des zones sécurisées (là où vous corrompez la police).

DESCENTES

Liste des sites "visités" par le FBI la veille.

ARRESTATIONS

Liste des individus interpellés ces dernières 24 heures.

BOUTON MENTOR

Le Mentor est là pour vous aider tout au long de vos missions. Il vous donne régulièrement des informations sur la suite des événements et sur leur déroulement. Lorsqu'il désire vous faire parvenir une nouvelle urgente, son bouton clignote. Cliquez dessus pour lire le message.



Objectif : vous informe de votre progression dans le jeu et des tâches à accomplir pour réussir la mission en cours.

Urgent : vous prévient dès qu'un incident se produit (l'un de vos gangsters se fait tuer, vous êtes bientôt à court d'argent...).

Avertissement : vous informe des problèmes pouvant s'aggraver (réputation ternie, sites inoccupés...).

Infos Générales : vous informe des événements survenant dans la ville mais ne concernant pas directement votre gang (surveillance policière, enquêtes sur la corruption...).

Cliquez sur le bouton Mentor pour lire le message.

MESSAGES MENTOR

Le dernier message non-lu s'affiche, mais vous pouvez aussi consulter les précédents (ou les supprimer) par l'intermédiaire des différents boutons. Pour chaque message de la liste, l'état du message (lu/non lu) et son heure d'arrivée vous sont signalés. Pour lire un message, cliquez sur son titre. Certains messages disposent de boutons vous permettant de localiser et d'accéder rapidement à l'événement.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

La fenêtre du Mentor vous permet aussi d'accéder à d'importantes informations. Dans tous les modes d'affichage, vous pouvez consulter vos objectifs de mission. Par ailleurs, en mode Plan et Aérien, des boutons ou onglets peuvent être activés ou désactivés afin d'afficher ou non les informations suivantes sur la carte :

Secteur

Ce bouton fait apparaître le secteur du gang (couleur du gang) dans le district.

Statut

Pour afficher les bâtiments importants sous forme d'icônes (postes et central de police, écoles, églises, prisons, etc) ainsi que les quartiers généraux des gangs et les établissements illégaux. Placez votre curseur sur un établissement ou un quartier général pour faire apparaître en gris son secteur d'influence.

Valeur

Valeur des différents quartiers de la ville (industriel pauvre, commercial riche, etc).

Sécurité

Importance de la "protection" dont bénéficient les sites appartenant à des gangs. Chaque silhouette représente jusqu'à cinq gros bras affectés à la garde du site ou à une patrouille alentour.

Police

Zones où la police est corrompue. Très utile pour évaluer les risques potentiels à opérer dans un district en particulier.

Objectifs

Liste de vos objectifs pour chaque mission. Il existe deux types d'objectifs : les Objectifs Primaires doivent à tout prix être remplis alors que les Objectifs Secondaires sont optionnels. Néanmoins, si vous les réalisez aussi, vous en serez d'autant plus récompensé.

MENU DE JEU

Appuyez sur la touche Echap pour revenir au Menu de Jeu à n'importe quel moment.

REPRENDRE LA PARTIE

Poursuivre la partie.

SAUVEGARDER

Sauvegarder la partie en cours.

CHARGER

Charger une partie précédemment sauvegardée.

CONFIGURATION

Modifier la configuration du jeu.

QUITTER

Quitter cette partie et revenir au Menu Principal.

COMMANDES

MODES D'AFFICHAGE

Défilement Ecran (tous modes)	Bouton droit enfoncé + déplacement souris
Sélectionner Gangster	Clic gauche sur Gangster ou sa fenêtre
Donner ordre au Gangster sélectionné	Clic gauche en utilisant le curseur actif
Désélectionner	Clic droit loin du perso
Localiser Personnage/Véhicule	Clic droit sur Personnage/Véhicule
Sélectionner tous les persos d'une fenêtre	Bouton gauche enfoncé + déplacer la souris sur persos
Ouvrir Fenêtre d'Infos bâtiment	Pointer Bâtiment, MAJ enfoncée + clic gauche
Ouvrir Fenêtre d'Infos personnage (mode perspective)	Pointer personnage, MAJ enfoncée + clic gauche

(Remarque : si le personnage sélectionné appartient à un gang, les caractéristiques du chef de gang apparaissent aussi.)

FENÊTRES GANGSTER

Sélectionner/Désélectionner Gangster	Clic gauche sur Fenêtre Gangster
Localiser Gangster	Clic droit sur Fenêtre Gangster
Sélectionner Gangster supplémentaire	Pointer Fenêtre Gangster, CTRL enfoncée + clic gauche

BOUTON MILIEU SOURIS (SI DISPONIBLE)

Ouvrir Fenêtre d'Infos bâtiment (curseur sur bâtiment)	Clic Milieu sur bâtiment
Ouvrir Fenêtre d'Infos personnage (curseur sur personnage)	Clic Milieu sur Personnage

MOLETTE SOURIS (SI DISPONIBLE)

Effectuer un zoom avant/arrière	Molette Haut/Bas
---------------------------------	------------------

TOUCHES CLAVIER

Afficher Mode Perspective (à partir des modes Plan/Aérien)	Touche F11 + clic gauche
Mettre en pause/Annuler la pause	Espace
Sélectionner Gangster dans Fenêtres 1 à 8	Touches 1 à 8
Faire défiler carte (Verr. num. désactivé)	Touches pavé numérique 1 à 9 (Sauf 5)
Modes Perspective/Aérien/Plan	Touches + (Plus) / - (Moins)
Bâtiments apparents (3 niveaux)	Touche F9
Faire disparaître tous les bâtiments	Touche F10
Sauvegarder/Charger/Options	Echap
Revenir sous Windows	ALT + F4
Réduire Fenêtre	ALT + Tab

INTERFACE DE JEU

Réduire Interface (3 niveaux)	Clic gauche sur Réduire/Missions (en haut à droite)
Alterner Activité/Pseudo Gangster	Clic droit sur Réduire/Missions (en haut à droite)
Changer Niveau Zoom	Clic gauche (Boutons d'affichage)
Régler Paramètre Agressivité (3 modes)	Clic gauche (Thermomètre/Pistolet)
Retour Quartier Général (pour les gangsters sélectionnés)	Clic gauche (Icône Quartier Général)
Localiser Quartier Général	Clic droit (Icône Quartier Général)
Retour Voiture (pour les gangsters sélectionnés)	Clic gauche (Icône Voiture)
Localiser Voiture	Clic droit (Icône Voiture)
Consulter Journal	Clic gauche (Icône Journal)
Consulter messages du Mentor	Clic gauche (Icône Mentor)

ZONE DE JEU

La zone de jeu est la partie de l'écran où vous voyez apparaître les villes, les bâtiments, les établissements, les citoyens, les gangsters, la police et tous les éléments actifs du jeu.

MODES D'AFFICHAGE

Vous disposez de 3 modes d'affichage. Chacun vous donne différentes informations sur la partie. Pour naviguer entre ces trois modes, cliquez sur les boutons d'affichage dans la barre supérieure ou appuyez sur les touches + / - du pavé numérique (ou utilisez votre molette de souris).

DÉFILEMENT DE LA CARTE

Pour faire défiler la carte, maintenez enfoncé le bouton droit de la souris tout en déplaçant celle-ci ou utilisez les touches 1 à 9 (sauf 5) du pavé numérique.

MODE PERSPECTIVE

Gangsters 2 débute en mode Perspective. Tous les individus, bâtiments, véhicules et événements de la ville apparaissent à l'écran.

MARQUEURS

Tous les gangsters, leurs gros bras et leurs véhicules sont signalés par des marqueurs brisés de la couleur du gang :

- Le gang de Bane est en vert.
- Les autres gangs portent leurs couleurs respectives.
- La Police est signalée par les marqueurs bleu foncé.
- Les gangsters/gros bras à la recherche d'un emploi sont en blanc (ils peuvent être recrutés).
- Les gangsters cibles sont en rouge (par exemple, un gangster qui doit être attaqué afin de remplir un objectif).

Tout groupe de gangsters ou gros bras sélectionné est signalé par un marqueur (brisé/entier) clignotant.

BÂTIMENTS CLÉS

Ces bâtiments jouent un rôle primordial pour l'accomplissement de vos objectifs et apparaissent avec de grandes flèches de couleur signalant leur entrée/sortie principale.

DISPARITION BÂTIMENTS

Lorsque vos personnages se déplacent en ville, ils sont parfois momentanément cachés par les bâtiments. Pour éviter cet inconvénient et vous aider à les suivre, les bâtiments sont supprimés de l'affichage (plusieurs modes possibles : total, progressif, et transparent). Utilisez la touche F9 pour circuler entre ces différents modes.

MODE AÉRIEN

Le mode Aérien présente la ville d'un point de vue plus élevée mais donne tout de même certains détails tels que les arbres, les bâtiments et les véhicules, en plus des options que vous avez paramétrées dans la fenêtre du Mentor. Les gangsters adverses avec leurs gros bras sont représentés par des marqueurs cibles lorsqu'ils sont dans votre secteur ou que l'un de vos propres gangsters se trouve dans le leur (voir rubrique Repérage ci-dessous).

REPÉRAGE

Le mode Aérien vous permet de repérer des adversaires dans certaines circonstances. Au début de la partie, aucun ennemi n'apparaît, mais si vous "contrôlez" un secteur, tous les gangsters/cibles et les objectifs éventuels s'affichent. De la même manière, si vous envoyez un membre de votre gang ou un espion en secteur ennemi, vous pouvez détecter les activités du gang correspondant dans cette zone. Un espion (gangster doté de la compétence espionnage) est normalement envoyé dans un secteur pour une période limitée. Il vous transmet ensuite les informations recueillies sur les sites visités (en fonction de son indice de compétence). Ces sites sont signalés par des Loupes en mode Aérien.

MODE PLAN

Le mode Plan ne vous propose que le niveau de détail le plus faible mais reste très utile pour se faire une idée de l'agencement général d'une ville très étendue. Ce mode d'affichage fait aussi apparaître les "marqueurs cibles" et les options de la carte paramétrées dans la fenêtre du Mentor.

PETITES ET GRANDES VILLES

C'est dans les villes de l'état de Temperance que vous exercez vos activités mafieuses. Elles varient en taille (la plus grande étant New Temperance, la capitale de l'Etat). La plupart des villes disposent de transports publics, mais les gangsters ne les utilisent pas. Ce moyen de transport n'est pas de nature à imposer suffisamment le respect, et par ailleurs, ils doivent pouvoir se déplacer rapidement dans la ville (ou marcher dans le secteur pour se montrer, réputation oblige...)

Les villes sont composées de bâtiments commerciaux, industriels, résidentiels et municipaux. Vous trouverez également des établissements illégaux qui financent les activités de la mafia. Tous les établissements légaux disposent d'un secteur associé. La revendication et le fonctionnement d'un site permettent d'agrandir le secteur de votre gang et vous donnent accès à d'autres ressources telles que les armureries, les concessionnaires automobiles ainsi que les sites de recrutement.

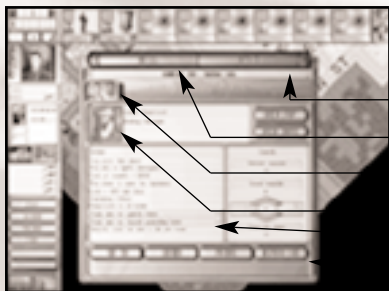
Diverses catégories d'individus habitent les villes, mais la plupart sont d'honnêtes citoyens et des commerçants qui vaquent tranquillement à leurs occupations. Il existe aussi certains résidents importants tels que les prêtres, le gouverneur, le maire, les juges et les procureurs.

BÂTIMENTS

FENÊTRES D'INFOS BÂTIMENTS

Certes, vous ne pouvez voir l'intérieur des bâtiments mais vous pouvez consulter leur fenêtre d'infos qui vous donne de précieux renseignements sur l'activité qui est exercée.

Pour afficher cette fenêtre, cliquez sur le bâtiment de votre choix tout en appuyant sur la touche MAJ.



Vous accédez alors aux caractéristiques du bâtiment et de son gérant. Des boutons d'ordre sont également à votre disposition, leur nombre variant en fonction des ordres pouvant être donnés depuis ou contre ce bâtiment.

Etablissement illégal

Etablissement légal

Onglets

Infos personnage

Panneau d'infos

Boutons d'options du site

BARRE DE SITE

La barre de site vous renseigne sur le type du bâtiment et sur son emplacement. Si le bâtiment n'est que la "façade" d'un établissement illégal, la barre est partagée en deux. Cliquez sur la moitié gauche pour accéder à la Fenêtre d'Infos de l'établissement légal, et sur la moitié droite pour accéder aux infos de l'établissement illégal.

ONGLETS

Consultez la liste des individus, les ressources et les informations disponibles dans ce bâtiment. La plupart des bâtiments ne disposent que d'un panneau, celui du gérant, mais certains peuvent aussi proposer des panneaux d'armes ou de véhicules.

CARACTÉRISTIQUES PERSONNAGE

Pour la plupart des bâtiments, ce sont celles du gérant ou du spécialiste affecté à l'établissement.

PANNEAU D'INFOS

Ce panneau affiche toutes les infos correspondant à un onglet sélectionné. Par exemple, si un onglet autorise des activités telles que le recrutement de gros bras, l'achat de véhicules ou d'armes, vous en êtes informé grâce à ce panneau.

Les infos qui apparaissent peuvent évoluer. Cliquez sur le bouton "..." en fin de texte pour afficher les infos supplémentaires dans la partie droite.

BOUTONS D'OPTIONS DU SITE

La partie inférieure d'une fenêtre d'infos rassemble les boutons d'options du bâtiment. Ce sont les ordres susceptibles d'être donnés aux gangsters sélectionnés dans les Fenêtres Gangster, en haut de l'écran.

Si le bâtiment vous appartient, vous pouvez accéder à certaines options telles que "Fermer site", "Créer" (un établissement illégal) ou dire à un gangster sélectionné d'"aller" à ce site. Si le site est "neutre" et donc en vente, les options incluent un bouton "Acheter site".

Les bâtiments ennemis sont susceptibles d'afficher des options telles que "Attaquer", "Tuer" (le gérant) ou "Détruire" (si vous avez sélectionné un gangster avec une compétence en explosifs).

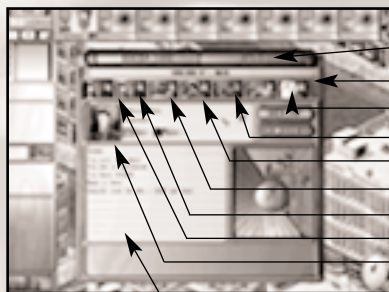
Cliquez sur un bouton pour donner l'ordre correspondant au gangster sélectionné. Pour annuler l'ordre, cliquez de nouveau dessus ou sélectionnez un autre ordre. L'ordre n'est pas exécuté tant que la fenêtre d'infos du bâtiment n'est pas fermée (cliquez sur X).

QUARTIER GÉNÉRAL



Le quartier général est le plus important de tous vos établissements illégaux. C'est là que logent vos spécialistes et c'est un excellent endroit pour reprendre du poil de la bête après un combat. Le quartier général est rarement la cible de descentes ou d'attaques.

FENÊTRE D'INFOS QUARTIER GÉNÉRAL



Consultez les caractéristiques de votre quartier général et de votre gang.

ONGLETS

Le Chef de gang

Etat du quartier général, position de Joey Bane et relevé du compte bancaire.

Les Gangsters

Caractéristiques du chef de gang et des gangsters, avec le salaire horaire de chacun d'entre eux, ses compétences et son portrait. Pour consulter une information en particulier, cliquez au bout de la barre de nom du gangster. Si une paire de menottes apparaît à droite du portrait, cela signifie que votre homme est recherché par la police et sera interpellé à vue.

Les Spécialistes

Liste de vos spécialistes, avec le salaire horaire de chacun d'entre eux, ses compétences et son portrait. Pour consulter une information en particulier, cliquez au bout de la barre de nom d'un spécialiste.

Pour envoyer un spécialiste dans un bâtiment approprié (une distillerie par exemple), sélectionnez-le puis cliquez sur "Transférer". La liste des sites où il peut se rendre apparaît à droite. Cliquez sur celui de votre choix.

Les Etablissements

Liste de vos établissements légaux et illégaux. Pour en sélectionner un, cliquez dessus dans le panneau de gauche. Les caractéristiques du site, et notamment ses bénéfices, ses gardes et le responsable de sa gestion s'affichent à droite.

Pour ouvrir la fenêtre d'infos d'un site, cliquez sur le bouton correspondant dans le panneau de droite.

Les Armes



Cet onglet vous permet de consulter l'armement des gangsters sélectionnés et de leurs gros bras, d'acheter ou de vendre des armes. Les gangsters sélectionnés ne peuvent être équipés d'armes que s'ils se trouvent dans votre quartier général (ou dans la planque).

Utilisez les boutons Acheter/Vendre pour confier ou reprendre des armes à un gangster (et ses gros bras).

Les Véhicules

Liste de tous vos véhicules. Vous pouvez les allouer à vos gangsters, en acheter et en vendre. Pour confier un véhicule à un gangster sélectionné, celui-ci doit se trouver dans votre quartier général (ou dans la planque).

Utilisez les boutons Acheter/Vendre pour affecter ou reprendre un véhicule à un gangster.

Les Finances

Liste de vos dépenses et recettes. Pour vérifier un élément, cliquez sur le bouton correspondant en bas de la fenêtre de quartier général.

PLANQUE

Après le quartier général, la planque est votre établissement illégal le plus important. Ses caractéristiques sont proches de celles du quartier général, mais c'est aussi un excellent endroit pour héberger vos otages, par exemple.

FENÊTRE D'INFOS PLANQUE

Elle ressemble à celle du quartier général mais dispose en plus d'un onglet Otage.

LES OTAGES

Liste des individus enlevés et détenus dans la planque. Pour en liquider un, cliquez sur lui puis sur "Tuer". Pour déplacer un otage, cliquez sur lui puis sur "Déplacer". Pour que cet ordre puisse être exécuté, vous devez sélectionner un gangster avec une compétence en enlèvement.

DONNER DES ORDRES

Une des premières choses à apprendre est la manière de donner des ordres à Joey et aux membres de son gang. C'est ainsi que vous réglez les tâches quotidiennes et les situations qui peuvent vous faire triompher, comme vous renverser. Les Ordres peuvent être donnés dans l'écran tactique, en utilisant l'interface ou les fenêtres d'infos.

De nombreux ordres et actions sont possibles en fonction des capacités individuelles de vos gangsters. Un ordre est accessible à partir du moment où le gangster devant obtempérer dispose des compétences requises. Il existe deux types d'ordres : les génériques et les spéciaux.

Tous les gangsters peuvent exécuter des ordres génériques tels que Se déplacer, Tuer, Garder, Patrouiller et Fuir.

Les ordres spéciaux, en revanche, ne sont accessibles qu'aux gangsters disposant de la compétence idoine. Aussi, seul un Beau Parleur peut corrompre des dignitaires, de même que seuls des Cambricoleurs ou des Braqueurs peuvent dérober de l'argent ou des documents.

ORDRES FENÊTRES D'INFOS

Comme expliqué précédemment, des boutons d'ordres sont accessibles dans les fenêtres d'infos bâtiments. Si vous ouvrez par exemple la fenêtre d'infos d'un bâtiment ordinaire (MAJ + clic gauche), le bouton d'ordre "Aller" s'affiche en bas. Pour ordonner à un gangster d'exécuter cet ordre, sélectionnez-le, cliquez sur ce bouton puis fermez la fenêtre. Le gangster se rend alors à cet emplacement.

CURSEURS ACTIFS

Dans Gangsters 2, vous pouvez aussi donner des ordres de façon plus directe grâce aux curseurs actifs. Lorsqu'un gangster est sélectionné en mode Perspective, ces curseurs vous permettent de lui faire effectuer diverses actions grâce aux informations qu'ils vous donnent.



Voiture



Assassiner

Certaines de ces actions sont des ordres par défaut. Si vous pointez par exemple une voiture, l'icone d'Entrée dans la Voiture apparaît à la place du curseur. Cliquez alors à cet endroit pour ordonner à votre gangster de monter dans le véhicule.

Pour donner un ordre associé à une compétence spéciale, vous devez sélectionner l'ordre correspondant dans l'interface. Si vous contrôlez, par exemple, un tueur et si vous cliquez sur le bouton "assassiner", l'icone Assassiner apparaît à la place du curseur. Déplacez alors ce dernier sur un gangster ennemi ; le curseur vire au vert, vous indiquant que l'ordre peut être donné. Si le curseur est rouge, cela signifie que vous ne pouvez pas assassiner le personnage ciblé.

POINTS DE PASSAGE PATROUILLES ET PIÈGE



Points de passage



Piège



Faire sauter

Les ordres Patrouiller et Poser une Bombe peuvent être modifiés à l'aide de la touche MAJ.

Si vous sélectionnez l'ordre Patrouiller tout en maintenant enfoncée la touche MAJ., l'icone de Point de Passage Patrouille apparaît à la place du curseur actif. Cliquez alors à différents endroits de la rue pour définir un itinéraire. Les gangsters sélectionnés patrouillent ensuite autour de ce périmètre prédéfini jusqu'à nouvel ordre.

Sélectionnez l'ordre Poser une Bombe tout en maintenant enfoncée la touche MAJ. pour que l'icone Piéger apparaisse à la place du curseur actif. Pour piéger un véhicule ennemi, cliquez sur l'ordre Poser une Bombe puis sur le véhicule tout en maintenant la touche MAJ. enfoncée. Lorsque vous avez piégé la voiture, l'icone Faire Sauter (voir ci-dessous) apparaît à la place du curseur actif. Cliquez sur le véhicule pour le faire sauter et éliminer ainsi tous ses occupants. Remarque : les pièges ont une 'durée de vie' limitée. Par ailleurs, pour que le poseur de bombe puisse appuyer sur le détonateur, le véhicule doit se trouver dans son champ de vision.

IGNORER LE PARAMÈTRE D'AGRESSIVITÉ

Vous pouvez obliger vos gangsters à ignorer leur paramètre d'agressivité grâce à la touche de Tabulation. Si vous donnez un ordre tout en maintenant enfoncée la touche de Tabulation, vos gangsters s'exécuteront sans tenir compte du nombre d'adversaires qui les menacent. Voici la liste de tous les curseurs actifs du jeu :



Assassiner



Attaquer



Piéger



Poser une Bombe



Faire Sauter



Faire Diversion



Fusiller depuis la Voiture (Tuer)



Conduire jusqu'à



Garer



Sortir Véhicule



Aller à



Garder



Entrer dans Bâtiment



Enlever



Tuer l'Otage



Relâcher l'Otage



Tuer



Patrouiller



Point de Passage Patrouille



Recruter



Voler



Espionner



Voler Véhicule



Filer



Revendiquer le site

CRÉATION ET GESTION DE VOTRE EMPIRE

Pour commencer à construire votre Empire du Crime dans l'Etat de Temperance et assouvir votre soif de vengeance, vous devez composer avec six éléments :

- Amasser beaucoup d'Argent
- Gérer des Etablissements légaux et illégaux en réalisant des profits
- Corrompre les officiels et les dignitaires
- Contrer les forces de l'Ordre et de la Loi
- Former une puissante 'Famille'
- Créer le Gang le plus puissant et liquider les gangs rivaux

Si vous parvenez à remplir ces objectifs, rien ni personne ne pourra vous arrêter !

TROUVER DE L'ARGENT

L'argent n'est pas moins important dans le jeu que dans la vie. Lorsque vous n'en avez plus, c'est la fin des haricots... et de la partie ! Le solde de votre compte bancaire s'affiche en haut à gauche de l'écran de l'interface principale. Toutes les heures de la partie, ce montant est mis à jour en fonction de vos recettes et dépenses.

REVENUS

En tant que chef de gang, votre seule source fiable de revenus provient de vos établissements légaux et illégaux. Mais rien ne vous empêche d'arrondir vos fins de mois en volant du liquide ici et là ou en vendant des établissements, des armes ou des véhicules.

DÉPENSES

Les salaires des membres de votre gang constituent votre principale dépense. Vos gangsters sont rémunérés à l'heure et rubis sur l'ongle. Vous devez aussi verser des pots-de-vin toutes les heures et financer les établissements qui ne produisent aucun revenu direct. Les sites endommagés tout comme ceux qui produisent de l'alcool occupent des terrains pour lesquels vous devez, en honnête citoyen, payer des taxes ou des loyers.

Un certain nombre d'activités impliquent des dépenses, à savoir l'achat d'établissements, d'armes de véhicules, le recrutement de tueurs ou la réparation de sites (et personne ne vous fait crédit).

N'oubliez pas que les cargaisons de bière et d'alcool peuvent constituer une source de revenus ou de dépenses, selon que vous les exportez ou les importez.

BANQUEROUTE

Vous devez toujours avoir de l'argent sur votre compte. Dès que vous commencez à être un peu juste, le Mentor vous prévient. Prenez son avertissement au sérieux car si vous ne pouvez plus payer vos gangsters, ces derniers n'hésiteront pas à désertre. Par ailleurs, la partie s'achève lorsque vous êtes ruiné...

BLANCHIMENT D'ARGENT

Après chaque mission, votre Mentor dépose l'argent amassé sur un compte et vous alloue les fonds nécessaires à l'accomplissement de votre prochaine mission. Le montant total de l'argent que vous avez obtenu en fin de partie apparaît sur le tableau d'honneur.

BUSINESS ET SALE BUSINESS

Chaque ville de l'état dispose d'un certain nombre d'établissements commerciaux, résidentiels et industriels. Les établissements ont pour objet de vous enrichir. En résumé, plus un établissement est important, plus il génère de revenus. Il y a deux types d'établissements : les légaux et les illégaux. Les premiers sont des commerces normaux (boulangerie, confiserie, etc) alors que les seconds se dissimulent sous une "façade"... légale.

ETABLISSEMENTS LÉGAUX

Il est essentiel de conserver les établissements légaux si vous voulez contrôler le secteur qui leur est associé et accéder à tout établissement illégal qu'ils pourraient dissimuler. Consultez toujours les caractéristiques d'un établissement en ouvrant sa Fenêtre d'Infos.

REVENDECTION DE SITES

Une fois que vous êtes suffisamment puissant pour vous développer en secteur ennemi, vous avez la possibilité de vous emparer d'établissements ennemis en utilisant l'ordre "Revendiquer" (Joey ne peut revendiquer des sites qu'à partir de la mission 3).

Pour vous emparer d'un établissement légal appartenant à un gang adverse, vous devez d'abord sélectionner un ou plusieurs de vos gangsters, ouvrir la fenêtre d'infos du site (MAJ + clic gauche) et donner ordre d'Attaquer. Une attaque endommage le site et provoque généralement la fuite de son gérant, à moins que vous ne parveniez à le tuer sans abîmer les lieux. Une fois le site abandonné, libre à vous de le revendiquer en utilisant le bouton prévu à cet effet. Vous remarquerez que cela ne vous coûte absolument rien !

Attention ! Le fait de contrôler des établissements endommagés ou fermés n'est pas une bonne tactique commerciale. Cela vous coûte de l'argent sans vous faire bénéficier des avantages afférents au secteur associé. Si vous souhaitez conserver ces établissements, réparez-les dans les meilleurs délais afin qu'ils soient rapidement de nouveau opérationnels.

RÉPARATION DES SITES ENDOMMAGÉS

Lorsqu'un bâtiment est endommagé, il est d'abord barricadé. Ensuite, les travaux commencent (vous pouvez les voir en mode Perspective). Sachez que vous ne pouvez réparer un établissement qui ne vous appartient pas. Cette tâche revient en effet à son propriétaire ou bien à son gérant.

Lorsqu'un de vos bâtiments est endommagé, réparez-le en utilisant les boutons de sa fenêtre d'infos. Cliquez sur "Réparer site" pour connaître le coût des réparations, puis confirmez pour que les travaux puissent commencer. Ces derniers prennent toujours un peu de temps en fonction des dégâts.

SITES CLÉS

Il existe différents types d'établissements légaux dans le jeu, mais les sites clés sont ceux que vous pouvez Revendiquer ou Acheter et aussi ceux pouvant être associés à un commerce illégal (la seule vraie manière d'amasser de l'argent vite fait, bien fait). Tous les sites clés ont un secteur qui leur est associé.

SITES DE RECRUTEMENT



Ils sont signalés par un icône Poignée de Main en mode Plan ou Aérien (dans la mesure où l'onglet Statut du Mentor est activé). Vous ne pouvez posséder ces sites mais vous pouvez les contrôler s'ils se trouvent dans votre secteur. C'est là que vous recrutez les gros bras qui protègent vos gangsters et vos bâtiments.

Vous trouverez des sites de recrutement sur les docks, à l'agence pour l'emploi, et dans les salles de sport ou de billard. Le nombre de gros bras est limité, et les sites ne fonctionnent pas s'ils ont subi des dégâts, suit à une attaque.

ARMURERIES

Si une armurerie se trouve dans votre secteur, vous pouvez y acheter des armes tels que les pistolets, les fusils à pompe et les carabines. Sachez que les silencieux, les Colts 45, les mitraillettes et les explosifs ne peuvent être acquis qu'auprès de l'une de vos relations (voir plus loin).

ACHAT D'ARMES

Pour acheter une arme, envoyez un gangster à l'armurerie et ouvrez la fenêtre d'infos de celle-ci. Elle vous indique les types d'armes disponibles ainsi que leur quantité, en plus de ce que porte le gangster. Pour acheter une arme, cliquez sur la flèche située à gauche de l'arme. La somme est automatiquement prélevée de votre compte. N'oubliez pas que l'armurerie doit se trouver dans votre secteur pour que vous puissiez y acheter des armes.

CONCESSIONNAIRES AUTOMOBILES

Les concessionnaires automobiles peuvent vous vendre des véhicules lorsqu'ils se trouvent dans votre secteur. Ils négocient des camions, des berlines et des roadsters mais ne proposent pas de voitures blindées qui ne peuvent être acquises qu'auprès de l'une de vos relations. La transaction fonctionne de la même manière que pour les armes.

RELATIONS

Vos Relations sont ni plus ni moins des intermédiaires qui vous fournissent les véhicules et les armes non disponibles dans les filières habituelles.

ETABLISSEMENTS ILLÉGAUX

Les établissements illégaux constituent la première source de revenus des chefs de gangs. Ils disposent toujours d'une "façade" légale et doivent être gérés par un spécialiste.

CRÉER UN ETABLISSEMENT ILLÉGAL

Vous devez d'abord posséder un établissement légal qui puisse faire office de couverture. Toutes les fenêtres d'infos bâtiments vous renseignent sur cette possibilité. Si vous avez déjà recruté un spécialiste pour le type d'établissement en question, cliquez sur "Créer" en bas de la fenêtre.

SPÉCIALISTES

Les Spécialistes vous permettent de gérer des établissements illégaux. D'une manière générale, plus leur indice de compétence est élevé, plus ils vous coûtent cher, mais plus ils génèrent de bière, d'alcool ou d'argent. Il est important de développer au sein de votre famille une large palette de talents et donc de spécialistes (voir la section "famille" plus loin). Chaque spécialiste dispose au moins de l'une des compétences suivantes :



Brasseur



Tricheur



Patron de casino



Croupier



Distillateur



Patron de tripot



Usurier



Patron de loterie illégale



Maquereau



Faussaire



Gérant de ring



Racketteur



Gérant de bar clandestin

Vous pouvez augmenter l'indice de compétence d'un spécialiste en lui attribuant des points d'expérience à la fin d'une mission accomplie.

LIVRAISONS D'ALCOOL ET DE BIÈRE

Une partie des établissements illégaux requièrent des livraisons de bière et d'alcool. La bière et l'alcool sont livrées automatiquement par les distilleries et brasseries. Chaque établissement a besoin d'une livraison par jour minimum pour engranger des bénéfices maximum.

La pénurie de bière ou d'alcool d'un établissement affaiblit grandement ses revenus : 25% pour la plupart des sites et 50% pour les bars clandestins. La rupture totale des approvisionnements stoppe 100% des revenus du bar clandestin et 50% de ceux des autres sites. Les établissements en rupture de stock apparaissent en mode Aérien.

Si l'un de vos sites a besoin d'une livraison, vous pouvez par exemple essayer de voler un camion de livraison ennemi et le garer à l'extérieur de l'établissement. Vos hommes s'occuperont de le décharger et vos affaires reprendront.

Remarque : Si vous pouvez vous approprier des livraisons ennemies et les utiliser à votre profit, vous ne pouvez pas, en revanche, vous emparer des camions de vos propres sites.

DISTILLERIES ET BRASSERIES

L'alcool est produit dans une distillerie et la bière dans une brasserie. Pour pouvoir être opérationnel, un site doit être intact et géré par un spécialiste. Des camions de livraisons quittent le site soir et matin en direction des établissements devant être approvisionnés. S'ils ne sont pas livrés, ces derniers risquent de se retrouver en rupture de stock et de perdre ainsi beaucoup d'argent.

IMPORTATIONS ET EXPORTATIONS

Vous pouvez parfois importer ou exporter de la bière ou de l'alcool grâce à des réseaux commerciaux clandestins qui existent entre les villes. Un chef de gang d'un autre état peut par exemple vous offrir sa protection ou de l'argent en échange d'alcool, ou bien vous proposer d'approvisionner vos établissements "à sec" contre menue monnaie.

FBI ET ACTIVITÉ ENNEMIE

Vos établissements illégaux peuvent parfaitement être attaqués par le FBI ou par des gangs rivaux. Lorsque le FBI découvre l'adresse de l'un de vos établissements illégaux, ses agents y font une descente et le ferment. Les gangs ennemis attaquent vos sites pour vous priver du revenu qu'ils génèrent. Lorsqu'ils sont attaqués avec succès, les établissements illégaux sont généralement complètement détruits.

Une descente du FBI peut être déclenchée suite à la découverte du site par des agents fédéraux ou par des personnages les ayant informés de sa position. Une descente est généralement précédée d'une enquête d'un agent spécial du FBI. Si vous repérez un personnage "suspect" à proximité de l'un de vos établissements illégaux, méfiez-vous et préparez-vous à une descente du FBI dans les minutes qui suivent. Lors d'une descente, les agents du FBI et de la police se rendent sur place, ferment l'établissement et arrêtent le gérant. Celui-ci est ensuite emmené au poste de police le plus proche.

Les descentes peuvent ne représenter qu'un inconvénient passager, mais elles peuvent aussi grever votre budget de sommes importantes. Si vous corrompez la police du secteur en question, vous pourrez rapidement relancer votre activité avec le même gérant. Dans le pire des cas, une descente peut entraîner l'effondrement économique de votre secteur bière/alcool et donc une sévère chute de revenu, sans compter la possibilité que quelqu'un vous balance en garde à vue.

HOMMES DE MAIN

Certains établissements disposent de personnages qui leur sont associés : la maison close, le bureau d'un usurier, la loterie clandestine, le syndicat du racket. Les hommes de main accomplissent leur tâche à proximité de l'établissement : rencontre de clients, collecte de fonds, etc. Ce n'est pas parce que vous ne les rémunérez pas que vous devez les négliger. En effet, s'ils sont tués, vous perdez toute possibilité de récupérer l'argent dont ils disposaient de leur vivant. Vous n'avez pas besoin de les recruter ; ils vous sont "livrés" avec l'établissement.

TYPES D'ETABLISSEMENTS ILLÉGAUX

Il existe de nombreux types d'établissements illégaux qui peuvent être regroupés en quatre catégories principales :

QUARTIER GÉNÉRAL/PLANQUE

Les deux sites les plus importants.

SITES DE PRODUCTION DE BOISSONS

Ce sont la distillerie et la brasserie, produisant respectivement l'alcool et la bière pour les sites de consommation.

SITES DE CONSOMMATION DE BOISSONS

Ces sites requièrent des livraisons régulières. La moitié des revenus générés par une maison close, un club de poker, un casino, un cercle de craps, un tripot et un ring dépend de l'alcool et de la bière qui leur sont livrés. En revanche, l'intégralité des revenus d'un bar clandestin dépend de ces livraisons.

ETABLISSEMENTS AUTONOMES

Un atelier de faux-monnayeurs, un bureau d'usurier, une loterie clandestine et un syndicat du racket requièrent un spécialiste à leur tête mais n'ont pas besoin de livraisons d'alcool ni de bière pour fonctionner.

SOUS INFLUENCE

La corruption et la manipulation vous permettent de contrôler les personnages influents de la ville. Leurs effets varient d'un dignitaire à l'autre ; certains détourneront simplement le regard de vos activités, alors que d'autres y collaboreront activement (et combattront à vos côtés).

MANIPULATION ET CORRUPTION

Un personnage est manipulé s'il accepte de vous accorder une faveur sans contrepartie financière. En revanche, la corruption est plus directe mais requiert des pots-de-vin horaires, qui peuvent vous coûter très cher...



Pour soudoyer ou manipuler un personnage, vous devez disposer d'un Beau Parleur doté d'un indice élevé.

- Sélectionnez le personnage à soudoyer/manipuler.
- Ouvrez la fenêtre d'infos correspondante (tribunal, mairie, central de police).
- Sélectionnez un onglet de personnage (il peut y en avoir plusieurs, comme au tribunal, par exemple : le juge et le procureur).
- Le ou les bouton(s) d'ordre situé(s) en bas de la fenêtre vous indique(nt) si vous pouvez soudoyer ou manipuler le personnage sélectionné.



- Cliquez sur l'un des boutons et fermez la fenêtre d'infos bâtiment.

Votre gangster se rend alors jusqu'au site pour tenter de corrompre la cible.

N'oubliez pas que la corruption, bien que très puissante, peut vous faire défaut au moment où vous vous y attendez le moins. Plus les personnages vous accordent de faveurs supplémentaires, plus ils sont corrompus, ce qui peut pousser le FBI à ouvrir une enquête. Les personnes corrompues ne sont pas non plus immunisées contre les balles des gangs adverses...

PERSONNAGES IMPORTANTS À CORROMPRE

LE GOUVERNEUR

Il vit et travaille dans la résidence du gouverneur à New Temperance, la capitale de l'état. C'est un personnage très puissant et le gang qui parvient à le corrompre dispose d'un grand avantage sur tous les autres gangs adverses.

LE MAIRE

Ce dignitaire travaille à la mairie. Chaque ville en élit un maire qui représente l'un des personnages les plus influents.

LE JUGE ET LE PROCUREUR

Le juge et le procureur travaillent au tribunal. Leur tâche est de poursuivre et de condamner les gangsters interpellés. Tous deux vivent loin de leur lieu de travail ; le tribunal est donc le meilleur endroit pour les contacter (même si une forte présence policière complique un peu les choses). Lorsque vous corrompez un juge ou un procureur, plus aucune charge n'est retenue contre vos hommes ayant commis un délit mineur. Si vous parvenez à corrompre les deux personnages, aucune charge n'est retenue contre vos gangsters, peu importe le délit commis.

CHEF DE LA POLICE

Il travaille au central de police et représente le plus puissant officier de la ville. C'est donc une cible à corrompre en priorité. Non seulement il peut laisser votre gang opérer en toute impunité dans son district, mais peut aussi vous fournir des informations sur les prochaines descentes du FBI...

LIEUTENANT DE POLICE

Les lieutenants se trouvent dans les postes de police des districts de la ville (exception faite de celui accueillant le central de police). Si vous corrompez un lieutenant de police, vous pouvez vaquer à vos occupations diverses et variées sans que les officiers de police n'interfèrent dans vos affaires. Certains d'entre eux peuvent même vous donner un coup de main dans des combats contre les gangs adverses.

COLONEL

C'est le chef des forces armées de la ville. Il quitte très rarement sa caserne et reste donc difficile à atteindre s'il vous a dans le collimateur. Son influence vous permet de bénéficier d'une puissante force de soutien dans les fusillades contre des gangsters adverses.

DIRECTEUR DE LA PRISON

C'est le personnage responsable de toute l'activité de la prison. Il peut donc grandement faciliter la libération de certains de vos gangsters prisonniers.

FBI

Ces pourris du FBI sont incorruptibles !

L'ORDRE ET LA LOI

POLICE

Les policiers ne manquent pas dans le jeu, mais ils se préoccupent beaucoup plus des crimes violents (tels que les braquages et les meurtres), des violations du couvre-feu et de l'arrestation des criminels recherchés que des activités commerciales mafieuses. Ils préfèrent déléguer ce secteur au FBI. La police dispose de trois niveaux de maintien de l'ordre : normal, alerte et couvre-feu. Une situation d'Alerte entraîne une augmentation des effectifs policiers dans la ville, alors que le couvre-feu est encore plus oppressant : la police et toutes les forces du maintien de l'ordre arrêtent ou attaquent tout membre de gang surpris à l'extérieur pendant la nuit.

CENTRAL DE POLICE



Chaque ville dispose d'un central de police, tous les autres districts étant sous la surveillance de postes de police. Le chef de la police et les officiers sous son commandement travaillent au central de police. C'est aussi là que sont amenés les individus interpellés avant leur procès au tribunal. Le central abrite aussi les enquêteurs chargés des dossiers criminels en cours. Si vous commettez un crime, il est possible que l'enquête mène jusqu'à vous, alors prudence !

CHEF DE LA POLICE

Il travaille au central et est responsable du district de la ville qui abrite ce bâtiment. Officier le plus puissant de la ville, il a son mot à dire sur tout (notamment les salaires des officiers), et peut, par exemple, réduire le budget alloué aux lieutenants des autres districts. Dans son propre district, il supervise les renforts, les arrestations, le respect du couvre-feu et de la politique de tolérance zéro.

LIEUTENANTS DE POLICE

Installés dans les postes de police présents dans les districts (exception faite de celui du central), les lieutenants sont responsables du maintien de l'ordre dans le district, et donc des renforts, des arrestations, du respect du couvre-feu et de la politique de tolérance zéro.

ENQUÊTEURS DE POLICE

Ils opèrent depuis le central de police et mènent les enquêtes sur les crimes et délits commis afin de mener les responsables au tribunal.

OFFICIERS DE POLICE

Ils appliquent les décisions de leurs officiers supérieurs, gardent et patrouillent les sites importants et recherchent les criminels fichés. Ils servent de renfort et sont envoyés interpellier des gangsters ou soutenir d'autres policiers dans des fusillades. Leur rôle consiste aussi à appliquer la politique de tolérance zéro lorsqu'elle est en vigueur et à arrêter ceux qui ne respectent pas le couvre-feu. Ils procèdent aussi à l'arrestation des ennemis publics et harcèlent généralement les gangs (à moins que leur officier supérieur ne soit corrompu...)

ENQUÊTES DE POLICE

Les enquêtes sont ouvertes à la suite de certains événements tels que les meurtres, les attentats et les cambriolages. Le chef de police affecte un enquêteur à l'affaire, puis celui-ci visite le lieu du crime (comme vous pouvez le constater en mode Perspective) et fait établir un mandat d'amener pour les gangsters suspectés (si l'enquête aboutit). N'oubliez pas que si vous corrompez un officier supérieur du district, aucun des crimes commis par votre gang ne sera jamais résolu.

ARRESTATIONS DE CRIMINELS

La police s'efforce d'arrêter les gangsters surpris en train de commettre un délit mineur ou recherchés suite à une enquête qui a porté ses fruits. Les membres de gangs surpris dans les rues à se tirer dessus sont attaqués à vue. Le rôle de la police est aussi d'interpellier ceux qui ne respectent pas le couvre-feu et ceux qui figurent sur la liste des ennemis publics (wanted dans le journal) du FBI (dans l'écran Journal).

Pour interpellier un individu, la police s'en approche puis dégaine ses armes. Le gangster est alors encore libre de ses faits et gestes, mais toute tentative de mouvement sera considérée comme tentative de fuite et les policiers ouvriront le feu... Un individu interpellé est emmené au poste de police de ce district. Si l'officier supérieur du district est corrompu par votre gang, la police n'arrêtera jamais vos hommes.

AU POSTE DE POLICE

Les gangsters arrêtés par la police ou le FBI sont toujours emmenés au poste de police du district où ils ont été interpellés. Ils y passent la nuit avant d'être jugés le lendemain au tribunal. S'ils sont relâchés, ils perdent quand même les armes qu'ils portaient lors de leur arrestation sauf les pistolets pour lesquels ils disposent d'un permis de port d'armes. Si l'officier supérieur du district est corrompu par votre gang, vos gangsters interpellés par le FBI seront automatiquement relâchés.

TRIBUNAL



Un procès a lieu lorsqu'un criminel arrêté est poursuivi dans une ou plusieurs affaires. Le prisonnier est alors conduit du poste de police où il était en garde à vue au tribunal pour y être entendu par le juge et le procureur. L'issue du procès dépend en grande partie de l'influence que vous exercez sur ces derniers. Si vous corrompez le juge ou le procureur, votre homme bénéficiera d'un non-lieu pour tous les délits mineurs. Si vous manipulez ces deux hommes de loi, aucune charge ne pourra être retenue contre lui, quel que soit son délit. A la fin du procès, l'accusé est donc condamné ou acquitté. Les condamnés sont transférés à la prison et les acquittés sont immédiatement relâchés.

PRISON



C'est le lieu de travail du directeur de la prison et des gardiens et le lieu de détention des condamnés qui purgent leur peine. Ce bâtiment glauque et sinistre est généralement bâti sur une position surélevée, à l'écart des zones résidentielles.

DIRECTEUR DE PRISON

Il est responsable de l'établissement pénitentiaire et des gardiens qui y travaillent. Il a le pouvoir de libérer un prisonnier et accepte parfois de le faire en échange d'un pot-de-vin conséquent.

GARDIENS DE PRISON

Ils gardent et patrouillent à l'intérieur de la prison et interviennent lors des tentatives d'évasion. Peu efficaces au combat, ils peuvent demander le soutien de la police en situation d'urgence.

PRISONNIERS

Il y a plusieurs moyens de rendre la liberté à un prisonnier :

EVASION

L'ordre "Faire Evader" demande au(x) gangster(s) sélectionné(s) de se frayer un passage dans la prison afin de libérer tous les prisonniers qui y sont retenus.

EMBUSCADE DE CONVOI DE POLICE

Si vous parvenez à attaquer le fourgon cellulaire conduisant un prisonnier au tribunal, vous libérez les prisonniers qu'il transporte.

INFLUENCE DU JUGE ET DU PROCUREUR

Essayez de corrompre le juge et le procureur pour faire acquitter les membres de votre gang poursuivis par la justice.

INFLUENCE DU DIRECTEUR DE LA PRISON

Si vous corrompez le directeur de la prison alors qu'un membre de votre gang s'y trouve enfermé, ce dernier pourra être libéré au cours de la mission. Vous pouvez aussi, si vous disposez de suffisamment d'argent, acheter sa liberté en fin de mission. Sinon, considérez ce gangster comme perdu !

RÉDUIRE AU SILENCE

Certains gangsters ont la fâcheuse tendance de devenir trop bavards en prison. Des avertissements les concernant vous parviennent lorsqu'ils sont détenus dans un poste de police. S'ils parlent, le chef de gang peut être impliqué, et donc recherché, interpellé et condamné... Voici donc les ordres qui permettent de réduire au silence un prisonnier :

Réduire au Silence

Le gangster sélectionné reçoit l'ordre de liquider ce prisonnier. Il réussit presque toujours mais est ensuite recherché pour meurtre.

Acheter le Silence

Le prisonnier reçoit un "dédommagement". C'est toujours efficace, mais ruineux.

FBI

Les agents du FBI sont tous basés dans les bureaux du FBI. Ces hommes sont incorruptibles et leur objectif principal est de fermer tous les établissements illégaux de la ville et de mettre un terme à la corruption. Le FBI fait remplacer tout officiel ou dignitaire dont le niveau de corruption devient intolérable. Lorsqu'un établissement illégal est repéré, une descente est organisée et le gérant interpellé.

BUREAUX DU FBI



Les bureaux du FBI abritent les agents, les agents spéciaux et l'enquêteur principal du district. C'est là que sont organisées toutes les patrouilles, descentes et enquêtes. N'oubliez pas que le FBI ne peut être corrompu, mieux vaut donc éviter d'engager un combat à proximité.

ENQUÊTEUR DE DISTRICT

C'est l'officiel numéro 1 du FBI dans une ville dont le rôle est de traquer la corruption. Plus un personnage est pourri, plus il a de risques de l'enquêteur du district enquêter sur ses activités.

AGENTS SPÉCIAUX

Ils mènent les enquêtes concernant les établissements illégaux et la corruption et organisent des descentes.

AGENTS

Ce sont les gardes et les officiers de patrouille du FBI. Ils sont souvent appelés en renfort lors des descentes organisées par les agents spéciaux. Ces agents signalent aussi à la police tout gangster ne respectant pas le couvre-feu.

POLICE EN DÉTACHEMENT

Ces hommes permettent au FBI de disposer d'une puissance de feu plus importante lors des descentes.

ARMÉE

L'armée ne dispose pas de casernes dans chaque ville de l'état de Temperance, mais elle peut néanmoins apporter de nombreux renforts à la police lorsqu'elle se trouve à proximité. Mieux vaut éviter d'affronter l'armée en combat rangé. Contrairement à la police et au FBI, les militaires ne procèdent à aucune arrestation mais n'hésitent jamais à se battre.

CASERNE MILITAIRE



C'est la base militaire, située généralement en hauteur et à l'extérieur de la ville. Elle abrite le colonel et ses puissantes troupes. Evitez de combattre à proximité à moins que vous n'ayez cet homme dans votre poche.

COLONEL

C'est le chef des forces armées. Il quitte très rarement la caserne et reste donc très difficile à atteindre s'il a une dent contre vous. N'hésitez pas à le corrompre ; il pourrait bien vous soutenir activement contre les autres gangs.

SOLDATS

Ils patrouillent et gardent les sites stratégiques. Ce sont de puissants combattants qu'il vaut mieux éviter d'affronter, spécialement s'ils ont un véhicule blindé. Les soldats ont également pour rôle de faire respecter le couvre-feu et attaquent ainsi tout gangster à vue (sauf ceux appartenant à un gang qui corrompt le colonel).

EGLISE



Même s'ils ne s'occupent généralement pas des affaires criminelles, les prêtres s'attaquent parfois verbalement au crime organisé et à la violence des gangs. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils sont incorruptibles, car plus un prêtre s'élève contre le crime et plus il y a de risques qu'il soit de mêche avec un gang. Dans certaines villes, les prêtres figurent sur les registres de salaires de la mafia, alors que dans d'autres, ils peuvent s'en remettre à vous pour mettre un terme aux affaires criminelles des mafieux du coin. Vous les trouverez dans les églises le jour et à leur domicile la nuit.

LA FAMILLE

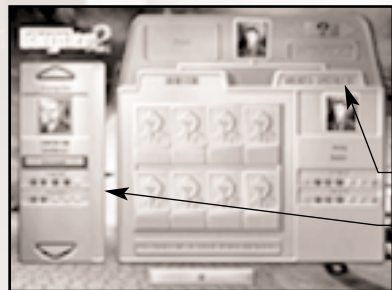
A mesure qu'il progresse sur l'échelle sociale du crime organisé, Joey Bane se constitue une "famille" qui l'accompagne tout au long de sa vendetta à travers l'état. Non seulement les membres de cette famille sont ses plus loyaux serveurs, mais en plus ils sont prêts à travailler bénévolement si l'argent se fait rare...

Après une mission, vous pouvez emmener les membres de votre famille jusqu'à la prochaine ville. Ils constituent l'épine dorsale de votre gang et sont les personnages qu'il vous faut utiliser et protéger en priorité.

La Famille de Bane est composée de huit gangsters et huit spécialistes maximum pouvant être "recrutés" puis "renvoyés" à partir de la photo de famille.

PHOTO DE FAMILLE

Cet écran vous permet de modifier la composition de votre famille et de sélectionner les hommes à emmener avec vous dans chaque nouvelle ville. Vous pouvez également distribuer des points d'expérience à vos gangsters et spécialistes afin d'augmenter leurs compétences et donc la valeur des services qu'ils peuvent vous rendre.



La photo de famille peut donc rassembler huit gangsters et huit spécialistes. Sélectionnez un groupe en cliquant sur l'onglet correspondant en haut de l'écran. Chaque portrait de personnage apparaît avec son nom. Pour consulter les compétences d'un gangster en particulier, cliquez sur son portrait.

Points d'expérience

Recruter

RECRECITER ET RENVOYER

A la fin de chaque mission réussie, les membres survivants de votre famille apparaissent dans votre photo de famille. Tous les gangsters et spécialistes recrutés au cours de cette mission figurent dans la section Recrutement. Pour accueillir un nouveau venu dans la famille (si vous avez de la place), cliquez sur le bouton de Recrutement. Pour congédier un membre de votre famille, sélectionnez le portrait et cliquez sur Renvoyer.

DISTRIBUTION DES POINTS D'EXPÉRIENCE

En haut de la photo de famille, vous pouvez voir le nombre de points d'expérience engrangés pendant la mission. Pour les allouer, sélectionnez un personnage, toutes les compétences pouvant être améliorées sont signalées par une flèche à droite. Cliquez sur cette flèche pour allouer un point à l'indice de la compétence correspondante du personnage. Une flèche apparaît aussi sur la gauche de la compétence, elle vous permet de retirer ce point (on ne sait jamais, vous pouvez changer d'avis).

Remarque : Certaines compétences sont étroitement liées. Aussi, le combat et l'assassinat vont de paire, de même que la discrétion et l'espionnage. Donc si vous augmentez d'un point l'indice de l'une de ces compétences, l'indice de la compétence "complémentaire" augmente automatiquement d'un point ; l'ensemble de l'opération vous coûtant donc deux points.

EMMENER DES MEMBRES DE LA FAMILLE EN MISSION

A partir de la deuxième mission, vous pouvez sélectionner dans la photo de famille ceux qui accompagneront Bane dans sa prochaine mission. Le nombre de personnages à sélectionner apparaît en bas de l'écran. Pour en sélectionner un, cliquez sur lui. Si vous souhaitez consulter ses caractéristiques, cliquez droit, sur son portrait. Un marqueur situé dans l'angle inférieur vous indique quels sont les membres de votre famille que nous vous conseillons d'emmener avec vous. Dès que vous avez fait votre sélection, cliquez sur OK pour continuer.

LES GANGS

SECTEUR

Chaque ville regroupe plusieurs secteurs. Ce sont les territoires des gangs.

VOIR ET REVENDIQUER

Votre secteur s'étend un peu plus chaque fois que vous achetez ou revendiquez un établissement. La zone d'influence correspondante passe sous votre contrôle, mais pour que cette zone s'affiche et que les effets associés se produisent, le site doit être opérationnel. Activez le mode Aérien pour consulter la zone associée à un établissement. Lorsque vous le "Revendiquez" et qu'il fonctionne à nouveau, cliquez sur le bouton Secteur dans la fenêtre de Mentor pour qu'il apparaisse en vert (la couleur de votre gang).

SÉCURITÉ

Plus le secteur contrôlé est vaste, plus vous avez de chances de détecter et d'intercepter les intrus. Pour protéger vos établissements, vous pouvez leur affecter des gardes et des patrouilles par l'intermédiaire des fenêtres d'infos bâtiments. Vous pouvez aussi corrompre la police de votre secteur afin de pouvoir agir librement contre vos ennemis.

RESSOURCES

Plus votre secteur est étendu, plus vous avez de chances d'accéder aux sites d'armements et de véhicules ainsi qu'à ceux de recrutement. N'oubliez pas de protéger ces sites stratégiques.

CHEFS DE GANG

Contrôlés par l'intermédiaire des fenêtres gangsters, les chefs de gangs sont les représentants locaux de la pègre, les caïds responsables d'une petite ville ou d'un district et le chef suprême de la mafia de l'état.

Un bon chef de gang inspire la crainte, satisfait l'appétit des officiels, et surtout, se montre précis et sans pitié dans l'élimination des membres de gangs adverses. Sans son chef, un gang se scinde en plusieurs groupes et devient incontrôlable.

Les chefs de gangs sont coriaces et peuvent être difficiles à éliminer. Ils ne coûtent rien et ont accès à tous les fonds disponibles du gang.

GANGSTERS

Ils sont contrôlés par l'intermédiaire des fenêtres Gangster en haut de l'interface principale. Ce sont des membres du gang importants et éclectiques. Ils s'occupent de tout le sale boulot comme la garde des sites, les combats, etc. Certains gangsters disposent de compétences spéciales, telles que la faculté d'utiliser les explosifs ou de corrompre d'autres personnages. De telles compétences doivent être développées et considérées comme une partie intégrante de la famille. Tous les gangsters doivent être rémunérés, et en général, plus leur indice de compétences est élevé, plus ils vous coûtent cher.

SPÉCIALISTES

Ce sont ceux qui gèrent vos établissements illégaux. D'une manière générale, plus leur indice de compétence est élevé, plus ils vous coûtent cher, mais plus la production générée par le site supervisé est importante. A vous de développer une large palette de spécialistes aux compétences élevées. Chaque spécialiste dispose au moins d'une compétence spéciale.

GROS BRAS

Ce sont les "gardes du corps" qui épaulent et protègent vos gangsters et votre chef de gang au combat. Ils peuvent aussi monter la garde ou effectuer des patrouilles. Ils sont plutôt bon marché mais peu efficaces au combat. Vous pouvez les recruter dans les sites de recrutement opérationnels de votre secteur. Ce sont eux qui accompagnent les gangsters recrutés dans l'interface principale. Les gardes et les patrouilles sont organisées par l'intermédiaire de la fenêtre d'infos du bâtiment concerné.

TUEURS

Ces gangsters disposent d'une compétence exceptionnelle en assassinat ou en maniement d'explosifs, mais ne peuvent pas être recrutés que pour remplir un contrat ponctuel. Vous pouvez les contacter par l'intermédiaire des Petites Annonces du Journal. Leur rémunération est fonction de la difficulté du contrat et sachez que vous devez toujours les payer d'avance. Si vous apprenez que vous êtes la cible de l'un de ces tueurs, mettez autant d'obstacles que possible entre lui et vous afin d'accroître vos chances de survie !

RECRUTEMENT

GANGSTERS ET SPÉCIALISTES

LE JOURNAL

Les gangsters et spécialistes peuvent être recrutés par l'intermédiaire de l'écran Journal. Cliquez sur le bouton de gangster ou de spécialiste pour faire apparaître la liste des individus disponibles. Pour chaque personnage, un résumé de ses compétences vous est proposé ainsi que son prix horaire. Cliquez sur le bouton correspondant pour le recruter. Vous serez prévenu de son arrivée à votre quartier général.

DANS LA RUE



Les gangsters et spécialistes peuvent aussi être recrutés directement dans la rue (en mode Perspective). Si vous voyez un personnage stationnaire avec un marqueur blanc (neutre), sélectionnez l'un de vos gangsters et faites glisser votre curseur sur le personnage (il se modifie en curseur de recrutement), puis cliquez dessus. Votre gangster sélectionné tente alors de le recruter. S'il y parvient, la nouvelle recrue apparaît dans votre quartier général (avec la couleur de votre gang).

Il peut arriver que des gangsters et des spécialistes souhaitent d'eux-mêmes travailler pour vous et se joignent ainsi volontairement à votre gang.

GROS BRAS

Ils peuvent être recrutés dans les sites de recrutement.

RECRECITER DES GROS BRAS POUR ACCOMPAGNER VOS GANGSTERS

- Sélectionnez un gangster à partir de la barre supérieure de l'interface principale.
- Cliquez sur un emplacement libre dans la liste des gros bras du gangster.

Vous pouvez recruter autant de gros bras que vous disposez d'emplacements libres (leurs noms y apparaissent lorsque vous cliquez dessus). Dès qu'ils ont rejoint le gangster, ils s'équipent dans son stock et demandent à être payés. Les gros bras ne peuvent être contrôlés indépendamment des gangsters qu'ils protègent. Un bon conseil : transférez le gangster à proximité du site de recrutement avant de recruter un gros bras pour le protéger. En effet, les gros bras sont vulnérables et donc susceptibles d'être attaqués s'ils parcourent seuls une trop longue distance.

Lorsque vous avez recruté tous les gros bras disponibles dans votre secteur, un message vous le signale dès que vous cliquez sur un emplacement libre.

Pour renvoyer un gros bras, cliquez sur son nom dans le même emplacement.

RECRECITER DES GROS BRAS POUR PATROUILLER OU GARDER DES ÉTABLISSEMENTS

- Sélectionnez l'établissement à protéger et ouvrez sa fenêtre d'infos.
- Cliquez sur Garder ou Patrouiller pour faire apparaître un tableau dans la partie droite de la fenêtre. Il rassemble des informations sur le nombre de gros bras actuellement employés, le nombre d'hommes disponibles et le montant de la masse salariale.
- Pour augmenter le nombre de gros bras, cliquez sur la flèche supérieure et pour le diminuer, cliquez sur la flèche inférieure. Le nouvel effectif et le coût s'affichent immédiatement, le nombre désiré de gros bras étant recruté lorsque vous refermez la fenêtre d'infos.

TUEURS

Vous ne pouvez les engager que par le biais des Annonces du Journal.

- Cliquez sur le bouton Tueurs pour faire apparaître la liste de ceux actuellement disponibles. Si le bouton est grisé, c'est qu'aucun n'est libre en ce moment.
- Chaque tueur dispose d'une liste d'individus qu'il accepterait volontiers d'assassiner, si quelqu'un est prêt à lui offrir la somme qu'il a fixée pour remplir ce contrat.
- Pour en engager un, cliquez dessus puis sur le personnage à assassiner. Le montant du contrat est immédiatement prélevé de votre compte et le tueur a désormais une cible à liquider.

Il va maintenant s'efforcer de la descendre. Votre Mentor vous tiendra informé de la suite des événements.

COMBAT

Le moment venu, vous devrez sortir votre arme et graver l'échelle sociale du crime organisé à la force du poignet... Le combat est capital pour votre aura de chef de gang. C'est un moyen rapide et radical de résoudre les problèmes de suprématie au sein du gang. Un combat se poursuit jusqu'à la liquidation totale ou la retraite de l'un des camps.

FACTEURS DE COMBAT

- Les mitraillettes et les fusils à pompe sont bien plus efficaces que les pistolets.
- Plus vos hommes sont compétents, plus ils infligent de dégâts à leurs adversaires.
- Les véhicules peuvent absorber une partie des dégâts (plus particulièrement s'ils sont blindés).
- Même les véhicules légers protègent leurs occupants (seuls les explosifs peuvent les détruire).
- Les chefs de gangs sont plus coriaces que les autres personnages du jeu.

FORCES DE L'ORDRE AU COMBAT

La police, l'armée, les gardiens de prison et le FBI se défendent eux-mêmes et ouvrent volontiers le feu si l'occasion se présente, pouvant par ailleurs demander des renforts au poste local de la police. Lorsqu'un gang corrompt leur responsable, la police, le personnel de prison et l'armée sont toujours prêts à aider ses membres à moins qu'ils ne doivent riposter à une attaque du gang corrupteur.

APRÈS LE COMBAT

Après une fusillade victorieuse, votre gang est libre de poursuivre sa route. Vous ne pouvez pas récupérer les armes des morts ou des fuyards, mais êtes libre de vous emparer des véhicules abandonnés par les vaincus (ils sont encore signalés par la couleur du gang correspondant, mais adopteront la vôtre dès que vous les aurez pris). La police enquête sur tout crime ou mort violente. Si l'un de vos hommes est blessé, envoyez-le en rétablissement dans votre quartier général (ou planque).

VÉHICULES

Pour vous déplacer rapidement dans la ville, vous avez besoin de véhicules. Ces derniers peuvent transporter un gangster et ses gros bras auxquels ils offrent une protection contre les coups de feu. Les camions sont très utiles pour les livraisons de "marchandises".

ACHETER ET VENDRE DES VÉHICULES

Vous ne pouvez acheter ou vendre des véhicules qu'auprès de vos relations ou des concessionnaires automobiles de votre secteur, pourvu que ces derniers soient ouverts. Effectuez la transaction depuis la fenêtre d'infos du concessionnaire ou de votre quartier général/planque.

VOLER DES VÉHICULES

Personne ne vole la mafia, sauf la mafia ! Il faut préciser que les gangsters ne ferment jamais leur véhicule à clé. Donc si vous êtes assez vif, vous pouvez vous équiper directement chez vos ennemis. C'est d'ailleurs faire d'une pierre deux coups puisque ça réduit leur parc automobile tout en accroissant le vôtre. Les gangsters sans véhicule sont plus lents et plus vulnérables.

TYPES DE VÉHICULES



Berline

C'est le véhicule le plus commun du jeu, sa vitesse est modérée et son prix raisonnable. Il est aussi utilisé par la police et le FBI.

Roadster

Le roadster est plus cher que la Berline mais bien plus adapté aux opérations éclair du fait de sa vitesse supérieure.

Camion

Il peut transporter bien plus de gens que n'importe quel autre véhicule, mais du fait de sa lenteur, il vous est déconseillé en secteur ennemi. Il sert aussi aux livraisons de bière et d'alcool, et peut être pris ou perdu si ses occupants se font abattre.

Voiture blindée

Lente, mais très sûre, la voiture blindée ne peut être acquise qu'auprès de l'une de vos relations.

Blindé

Lent et puissant, il est réservé à un usage militaire et peut être aperçu sur certains sites d'importance stratégique. Il est préférable d'éviter toute confrontation avec ce dangereux véhicule armé d'une mitrailleuse.

Voiture de Prestige

Très rare, cette voiture est donnée en récompense. Sa grande vitesse et son blindage en font un véhicule très prisé des chefs de gang.

ARMEMENTS

Assurez-vous de disposer d'armes de bonne qualité car votre gang dépend avant tout de l'équipement mis à sa disposition. Un bon ouvrier se sert de bons outils. Et plus une arme est efficace, plus elle se montre "persuasive".

ACHETER ET VENDRE DES ARMES

Vous ne pouvez acheter ou vendre des armes qu'auprès de vos relations ou d'un armurier de votre secteur. Utilisez pour cela la fenêtre d'infos de votre quartier général/planque ou celle de l'armurerie.

TYPES D'ARMEMENTS

PISTOLET

Il inflige peu de dégâts sauf à courte portée. Comme tous les gangsters possèdent un permis de port d'armes (pistolet), votre stock ne tient donc pas compte de vos pistolets.

SILENCIEUX

C'est l'arme prisée par l'assassin qui souhaite liquider un individu par surprise, sans attirer l'attention.

FUSIL À POMPE

Bon marché et ravageur, le fusil à pompe est un excellent investissement. Même s'il n'est efficace qu'à courte portée, il est redoutable et redouté.

COLTS 45

C'est une paire de pistolets automatiques que seuls les gangsters dotés d'une compétence en assassinat peuvent utiliser. Placés entre de bonnes mains, les Colts 45 sont encore plus dévastateurs qu'un fusil à pompe.

CARABINE

Tous les gangsters peuvent utiliser efficacement cette arme à courte portée. Mais à longue portée, seuls les gangsters compétents en assassinat savent la manier correctement.

MITRAILLETTE

Chère mais puissante, la mitraillette peut être utilisée même par le moins expérimenté des gangsters tout en produisant des effets dévastateurs. La haute cadence de tir et la portée des balles rendent cette arme efficace à courte ou longue portée et sur un vaste rayon.

EXPLOSIFS

Ils ne peuvent être utilisés que par des gangsters disposant de la compétence appropriée. Les explosifs sont efficaces à l'encontre des bâtiments, des individus isolés, mais aussi des groupes, des voitures blindées et des blindés.

PARTIES MULTIJOUEUR

DÉMARRAGE

- Sélectionnez Partie Multijoueur dans le Menu Principal pour accéder à l'écran des options des parties multijoueur.
- Sélectionnez le type de partie multijoueur auquel vous souhaitez jouer, et donc le type de connexion à utiliser :

TCP/IP - de 2 à 4 joueurs en réseau

Modem - 2 joueurs par connexion modem directe

Série - 2 joueurs en connexion directe

Site de Jeu - 4 joueurs via Internet sur des sites de jeu (ils s'affichent sous forme de boutons dans ce menu).

EN RÉSEAU - TCP/IP

- Cliquez sur le bouton TCP/IP. Vous devez ensuite décider de Créer ou Rejoindre une partie.

CRÉER UNE PARTIE

- Cliquez sur Créer.
- Tapez un nom de partie et cliquez sur OK.

Vous accédez alors à l'écran d'Hôte (Héberger une partie). Il vous permet de paramétrer la partie que vous souhaitez créer.

PARAMÈTRES DE LA PARTIE

- Tapez le nom de la partie à jouer dans la boîte de caractéristiques du joueur et appuyez sur Entrée.
- Sélectionnez une couleur de gang (l'hôte peut choisir n'importe quelle couleur), qui apparaît ensuite à côté de votre nom dans le Panneau Joueurs.
- Sélectionnez une photo (en cliquant sur les flèches gauche/droite à côté du portrait).

La partie droite de l'écran vous indique les options du jeu par défaut. Pour les modifier, cliquez sur le bouton d'options multijoueur (voir ci-dessous).

A mesure que des joueurs se joignent à la partie, ils s'affichent dans les quatre emplacements du Panneau Joueurs avec leur surnom, leur personnage et leur couleur.

La boîte de dialogue vous permet de communiquer avec eux.

- Pour cela, tapez un message et appuyez sur Entrée

OPTIONS DE JEU MULTIJOUEUR

Paramétrez différentes options de jeu. Cliquez sur les flèches gauche/droite pour naviguer entre les différentes possibilités :

Type de Partie

Deathmatch : la très classique "mise à mort". Le dernier survivant l'emporte.

Secteur : Formez le plus grand secteur en revendiquant un certain nombre d'établissements sur la carte. Le vainqueur est le premier à contrôler le nombre de sites paramétré.

Défendre et Détruire : Vous disposez d'un certain nombre de sites à défendre et devez essayer de prendre le contrôle de ceux de vos rivaux. Si vous perdez tous vos établissements, votre partie prend fin.

Temps

Sélectionnez une limite de temps de la partie de 10 minutes à sans limite.

Jour ou Nuit

Sélectionnez un scénario diurne ou nocturne.

Paramètres Météo

Choisissez un type de climat.

Argent

Pour paramétrer les types et les quantités de revenus accessibles pendant la partie :

- Argent Fixe - Paramétrez le montant disponible dès le début de la partie (élevé, normal, bas ou aucun).
- Argent Prévu - Paramétrez un montant susceptible d'apparaître avec le temps (élevé, normal, bas ou aucun).
- Primes - Paramétrez le montant des revenus engendrés par les primes encaissées sur les gangsters recherchés et pris (élevé, normal, bas ou aucun).
- Argent Sectoriel - Paramétrez un montant correspondant aux revenus dérivés de votre secteur (élevé, normal, bas ou aucun).

Carte Partie

Sur la droite de l'écran se trouve la Carte de la Partie. Sélectionnez les options paramétrées et la carte sur laquelle vous souhaitez jouer en cliquant sur les flèches gauche/droite.

La moitié inférieure de l'écran vous permet de communiquer avec les joueurs qui ont rejoint la partie et qui sont en attente. Une fois vos choix effectués, cliquez sur OK pour les valider et revenir à l'écran d'Hôte. Toutes les options paramétrées apparaissent dans le panneau de droite avec l'affichage en mode Plan de la carte sélectionnée.

- Sélectionnez Lancer la Partie pour commencer.

REJOINDRE UNE PARTIE

- Cliquez sur le bouton TCP/IP et sélectionnez Rejoindre.

Pour jouer par Internet, vous devez saisir une adresse. Ne tapez rien si vous jouez en réseau local.

- Cliquez sur OK pour accéder à l'écran des parties disponibles. C'est la liste des parties que vous pouvez rejoindre (utilisez les flèches pour la faire défiler si besoin est).
- Cliquez sur une partie dans le panneau supérieur pour voir qui la joue, avec quelle couleur, etc.

Pour rejoindre une partie, cliquez sur le bouton prévu à cet effet.

Vous pouvez alors taper votre nom, choisir votre couleur (les couleurs indisponibles sont grisées) et votre personnage.

- Cliquez sur OK pour commencer à jouer.

MODEM

- Sélectionnez cette option pour créer une connexion modem entre les deux ordinateurs.
- Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

SÉRIE (CONNEXION DIRECTE)

- Sélectionnez cette option pour affronter un autre joueur en connexion directe.
- Choisissez Créer ou Rejoindre.

CRÉER UNE PARTIE

Pour créer une partie, vous devez :

- Sélectionner le port de communication (port com.) de votre ordinateur auquel est connecté le câble de liaison qui relie les machines.
- Donner un nom à la partie (tapez un nom et cliquez sur OK).

Après l'initialisation de la connexion, l'écran d'Hôte apparaît. Il est pratiquement identique à celui des parties TCP/IP (voir ci-dessus.)

REJOINDRE UNE PARTIE

Pour rejoindre une partie, vous devez :

- Sélectionner le port de communication (port com.) de votre ordinateur auquel est connecté le câble de liaison qui relie les machines.

Après l'initialisation de la connexion, l'écran des Parties Disponibles apparaît.

- Sélectionner la partie à deux joueurs et cliquez sur Rejoindre la partie.

SITES DE JEUX

Cliquez sur le site de jeux de votre choix (dans la liste du menu multijoueur).

Vous accédez à la page Internet Gangsters 2 de ce site.

Suivez les instructions de la page pour Rejoindre ou Créer une partie.

Le site affiche ensuite le menu Gangsters 2 correspondant.

Pour revenir à l'écran d'accueil du site, cliquez sur le bouton Annuler.

CLASSEMENTS HOTHOUSE

Cette option vous permet d'accéder aux résultats des parties de Gangsters 2 jouées via Internet. C'est le Tableau d'Honneur suprême ! Si vous y figurez, c'est que vous êtes une formidable crapule !

- Cliquez sur Rejoindre pour établir la connexion.

BOITES DE DIALOGUES

Vous pouvez envoyer des messages à vos amis (et ennemis) par l'intermédiaire des boîtes de dialogues. Pour cela, appuyez sur la touche de fonction correspondant au destinataire:

F1 Tous les Joueurs

F2 Joueur 2

F3 Joueur 3

F4 Joueur 4

Une fois les destinataires sélectionnés, tapez votre message.

- Appuyez sur Entrée pour l'envoyer.

Tous les messages s'affichent dans la boîte de dialogue située en bas de l'écran.

MENU DE JEU

Appuyez sur Echap à n'importe quel moment pour accéder à ce menu.



Objectifs

Type de partie et objectifs de la mission.

Infos Joueur

Ce menu répertorie tous les joueurs, leurs alliances et leurs performances. Pour proposer une alliance à un autre joueur, cliquez sur le bouton situé à la suite du nom de ce joueur (ce bouton est indisponible si ce joueur a déjà contracté une alliance). Le joueur reçoit un message en ce sens. S'il accepte, une colombe qui porte ses couleurs apparaît près de votre nom et une autre portant les vôtres s'affiche près du sien. Cliquez sur la colombe pour rompre l'alliance et envoyer un message en ce sens à votre ancien allié.

Pour vous proposer une alliance, un autre joueur vous envoie un message d'ouverture. Une colombe clignotante apparaît sur le menu de jeu à côté de votre nom ; elle porte les couleurs de celui qui vous fait l'offre. Cliquez sur elle pour accepter l'alliance proposée. Pour la rejeter, ignorez-la, elle disparaît après 30 secondes.

Boîte de Dialogue

Envoyez et consultez vos messages.

Configuration

Personnalisez certains paramètres du jeu tels que le volume de la musique et le niveau de détail.

Quitter Partie

Quittez la partie...

VERSION LIMITÉE MULTIJOUEUR

Gangsters 2 vous permet de "dupliquer" des versions du jeu pour permettre à d'autres joueurs de se joindre à vous sans besoin d'autre copie.

INSTALLATION

Cette option s'affiche sur l'écran d'installation. Cliquez dessus et suivez les instructions. Un icône apparaît ensuite sur votre bureau (si vous êtes d'accord).

ACCUEILLIR/REJOINDRE

La partie multijoueur se déroule comme expliqué précédemment mais l'hôte est le seul à disposer d'une copie du jeu dans son lecteur de CD-ROM. Les autres joueurs peuvent s'en passer et Rejoindre la partie (mais pas l'Accueillir).

CONNEXIONS

Vous pouvez uniquement jouer à ce type de partie par connexion modem, série (connexion directe) ou TCP/IP (sauf sur un site de jeux).

CRÉDITS

POUR HOTHOUSE

Gangsters 2 est conçu selon une idée originale de

Peter Moreland & Rob Davies

Les crapules responsables de l'opération 2 ont été identifiées comme :

Concepteur du Jeu

Martin Capel

Programmeurs

Cei Gladstone

Tim Mann

Jon Evans

Stephen Holmes

Andrew Grant

John Wakeman

Artistes

Jason Howard

Steve Teague

Andrew Gibbon

Dave Cullinane

Scénario

Jez Harris

Producteur

Peter Moreland

Musique

Musique composée par Richard Wells et David Punshon

Casting Voix et Production

Philip Morris pour AllintheGame Ltd.

Rédaction Manuel

Alkis Alkiviades pour The Write Stuff

Remerciements particuliers :

Martin Carr, Rob Davies, Jason Stapleton, Gina Schofield,

Simon Vass, Stuart Collier, Sarah McKenna

Compression Vidéo

Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997- 2001
by RAD Game Tools Inc.

POUR EIDOS

Producteur

Graeme Monk

Directeur du Développement

Dave Rose

Directeur Exécutif

Gary Moore

Responsable Assurance Qualité

Chris Rowley

Assurance Qualité

James Featherstone

Jean Yves Duret

Coordinateur Test

Steven Didd

Techniciens Assurance Qualité

Francesco Fraulo

Luke Didd

Chris Ince

Phil Kelly

Daryl Bibby

Gabriel Allen

Ron Jackson

Scott Sutherland

George Addo

Luke Timms

Carl Lovett

Matt Hutchinson

Jon Redington

Gareth Peddie

Responsable AQ Localisation

Marco Verneti

Techniciens AQ Localisation

Jürgen Lottermoser

Alex Lepoureau

Adeline Chauveau

Arnaud Messager

Mastering

Jason Walker

Ray Mullen

Phil Spencer

Gordon Gram

Localisation

Holly Andrews

Alex Bush

Jacqui Ralston

Chef de produit

Jonathon Rosenblatt

RP

Eva Whitlow

Services Créatifs

Matt Carter-Johnson

CONCOURS, ASTUCE ET SOLUTIONS

SUPPORT TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos Interactive ?

Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos Interactive ?

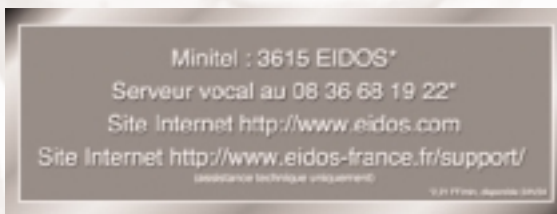
Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :

Notez que si vous ne trouvez pas de solution à votre problème technique, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens. Afin de faciliter leur travail, appelez à proximité de votre ordinateur avec les informations suivantes :

Type de machine (nom, microprocesseur, etc.)

Mémoire vive (RAM)

Marque, type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de carte son



NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPONDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

GARANTIE LIMITÉE

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES REGLEMENTS, LES COUTUMES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD DECLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COUTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.