



Logiciel Jagged Alliance
Copyright © 1995 Sir-tech Software, Inc.
Logos, graphismes et documents imprimés
Copyright © 1995 Sir-tech Software, Inc.

Tous droits réservés. Ce logiciel et sa documentation ne peuvent être reproduits, transmis, photocopiés, enregistrés, de manière mécanique ou électronique, en tout ou en partie, sans l'autorisation écrite préalable de l'éditeur. Les journalistes ont cependant le droit de citer certains passages en vue de leur publication dans un magazine, un journal, et pour des émissions de radio ou de télévision.

Jagged Alliance® est une marque déposée de Sir-tech Software, Inc. Les autres marques citées dans ce manuel appartiennent à leurs propriétaires respectifs, et l'utilisation de ces marques sans la mention «marque déposée» ne remet pas en cause leur statut légal ou commercial.



CREDITS

UN JEU DÉVELOPPÉ PAR	Madlab Software
PRODUIT PAR	Linda (Sirotek) Currie
IDÉE ORIGINALE	Ian Currie
CONCEPTION DU JEU	Ian Currie, Shaun Lyng, Linda (Sirotek) Currie
CONCEPTION SUPPLÉMENTAIRE	Alex Meduna
SCÉNARIO ET DIALOGUES	Shaun Lyng
PROGRAMMATION	Ian Currie, Alex Meduna
PROGRAMMATION ADDITIONNELLE	Ray E. Bornert II, Bret Rowdon, Mike Poullas, David Smoth
GRAPHISMES & ANIMATIONS	Mohammed Mansour
GRAPHISMES ADDITIONNELS	Dave Menehan, Harry Akalestos
MUSIQUE	Steve Wener
EFFETS SONORES	Sean McDermott
MANUEL	Brenda Garno
TRADUCTION	Stéphane Radoux - Art of Words
TESTS	Glen Anderson, Marty Berkman, Les Berkman, Steven Berra, Nathan Bruyere, Bill Dedi, Paul Gittens, Steven Al Hartzell, Megan Hartzell, Nathan Koch, Phil Lewis, Jim McDonnell, Gila Monster, Moon Mulligan, Joseph Pacelli, Michael Percell, Declan Rodrigues, Clancy Shaffer, Dan Sherry, Norman Sirotek, Robert J. Sowerwine, Jr., F.O. Soup, Quentin Spooner
TEST DE LA VERSION FRANÇAISE	Frédéric Bailly - Paroles d'images
INGENIEUR DU SON	François Cousin - Studio Delphine
REALISATION FICHER VOC	Jean-Pierre Luck
CASTING	Anne-Marie Joassim - PPS France
DIRECTION ARTISTIQUE DES VOIX	Stéphane Radoux - Art Of Words
AVEC LES VOIX DE	Daniel San Pedro, Eric Franklin, Laurent Mileschi, Stéphane Boutet, Frédéric Sauzay, Didier Barthe, Patrick Guérin, Jean-Marc Herouin, Philippe le Mercier, Frédéric Serra, Jean-Paul Loizeau, Jean-Pierre Luck, Isabelle Saint-Félix, Philippe Romand-Monnier, Dominique Luciani, Stéphane Radoux, Patrick Sigwalt, Bruce Porter, Olivier Toussaint, Pierre Mebarki, Gérard Trevignon, Nicole Sauzier, Jacques Coltelloni, Regis Porte, Thierry Borgoltz, David Tissot, Gilbert Pascal, Anne Marie Joassim, Valérie Luciani, Victor Perez, Jean-Sébastien Guillou, Chantal Duviquet, Annie Ledoux, Patrick Abed, Dany Boolauck.

Enregistré aux studios Delphine, Paris.

Distribué par : PPS - 150 boulevard Haussman 75008 PARIS

REMERCIEMENTS

NOUS TENONS A REMERCIER TOUT PARTICULIEREMENT

Linda (Sirotek) Currie & le reste du clan Currie, Lee-Ann Reny, Brandan, Paul, James, Sandra & Kevin Lyng (et toute la famille), Big Paul, Nancy et Ron (hé oui, Papa, c'est fini !), Alex Meduna, M. & Mme Mansour, Mohammed Mansour, Sabrina Toglia, toute l'équipe de Sir-tech (surtout Norm & Rob), Ray Bornert, John Miles, Vince De Nardo, Mike Poullas, Guido Henkel, Sandra Eber, Eramelinda Boquer (alias le Bug), les Pontano Brothers, Lloyd Mitchell, Garry Prokosh & toute l'équipe de C.N-H.R, Cyrus Hogg, Jeff Pasternak, M. Stephan Anastasiue, Mark Kasens, Camelot Info, Crazy Irving, Dantek Computers, Tetrode, C. & H.



TABLE DES MATIÈRES

BIENVENUE A METAVIRA	8
VOTRE BUREAU AU PARADIS	9
Niveau de difficulté	9
L'écran principal du quartier général	9
Contacter l'A.I.M, Dormir (Début du jeu)	10
Panneau de contrôle, Voir l'équipe, Sauvegarder	10
Recharger une partie, Démarrage rapide, Quitter	10
ETAPE 1 : CONTACTER L'A.I.M	11
Contacter l'A.I.M, l'écran de l'A.I.M	11
Les portraits (Embauche), Biographies	11
Matériel, Infos, Statistiques de base	12
Compétences, niveau d'expérience	13
ETAPE 2 : ENGAGER DES MERCENAIRES	14
Choix des mercenaires	14
Offrir un contrat, obtenir le contrat...	14
Refus des mercenaires, licenciement	14
En route vers Métavira	14
ETAPE 3 : PREPARATION DE LA JOURNEE	15
Le calme avant la tempête	15
Examen de votre position	15
Ecran d'assignation, ordres	16
Actions des médecins et des mécaniciens	17
L'écran de l'inventaire, inventaire des mercenaires	17
Stock de matériel, jeter des objets	18
Echanger des objets, retour à l'écran de la carte	18
ETAPE 4 : EMBAUCHE DE PERSONNEL	19
L'écran principal	19
Nombre d'employés	19
Situation de l'emploi	19
Embauche d'inciseurs, de gardes, salaires, coût	20
ETAPE 5 : EXAMEN DES DEPENSES	21
Votre production	21
Le panneau des finances	21
Retour à l'écran de la carte	22
Examen d'un secteur avant une mission	22
ETAPE 6 : LE DEBARQUEMENT	23
Débarquement sur Métavira	23
L'écran de jeu principal, modes de vue	23
Carte automatique	23
Panneaux des mercenaires, localiser un mercenaire	24

TABLE DES MATIERES

Numéro de secteur, heure, inventaire rapide, le pointeur de la souris	25
Choix du mercenaire et de l'action	26
Pointeur de destination - Mouvements	26
Utilisation des objets	27
Echange d'objets entre mercenaires, utilisation des mains	27
FINI (Combat uniquement), Traversée	29
Inventaire, carte	29
Options, annuler	30
ETAPE 7 : DEPLACEMENTS	31
Examen des lieux, champs de vision	31
Sons, étendues d'eau	31
Bâtiments, trouver des objets, trouver et déterrer des objets	32
Ouvrir l'oeil	32
ETAPE 8 : LES REGLES DE LA GUERRE	33
Intrusion dans les secteurs, prendre le contrôle d'un secteur	33
Secteur liés	33
Perte de secteurs, rencontre avec l'ennemi	34
Points d'action	35
ETAPE 9 : MANOEUVRES MILITAIRES	37
Les temps changent	37
Tours de jeu et points d'action	37
Viser un ennemi, aide des gardes	37
Le tir, choix d'un autre mercenaire	38
Options de tir, après le tir	39
Blessures par balles, recharger les armes, armes enrayées	39
Explosifs et gaz nocifs, dégâts subis	40
Soins	40
Travailleurs blessés, santé de l'ennemi	41
Avant de cliquer sur FINI	41
Santino et ses hommes	41
ETAPE 10 : LA FIN DE LA JOURNEE	42
L'heure du bilan, l'écran de fin de journée (1)	42
L'écran de fin de journée (2)	43
Examen des statistiques, fin de la journée	43
LE BUNKER DE BOB	44
PROFIL DES MERCENAIRES	46
ASSISTANCE TECHNIQUE	56





BIENVENUE A METAVIRA

Jagged Alliance est le premier jeu d'aventure d'une nouvelle série et d'un genre nouveau. Jagged Alliance combine les technologies de pointe, les manoeuvres tactiques et la stratégie dans une aventure passionnante. Grâce à Jagged Alliance, vos talents de stratège et de joueur vont être rudement mis à l'épreuve.

Dès votre atterrissage sur Métavira, vous êtes immédiatement informé du danger qui guette l'arbre Fallow et sa sève rare et précieuse. Vous rencontrez Jack Richards et sa fille Brenda, dont les expériences sur la sève des arbres Fallow ont permis de mettre au point de nouveaux médicaments pouvant sauver d'innombrables vies. Vous apprendrez également que Santino, ancien homme de confiance et collègue scientifique de Jack, s'est pratiquement emparé de l'île... et que son avidité est plus importante que toutes les expériences et toutes les vies du monde.

Et vous êtes là pour permettre à Jack et à Brenda de poursuivre leur mission et de livrer leur sève traitée pour ceux qui en ont désespérément besoin.

Vous allez pour cela faire appel à l'A.I.M, l'Association Internationale des Mercenaires, et consulter le dossier de chaque mercenaire pour connaître leurs compétences et examiner leur équipement. Vous allez ensuite discuter avec eux et tenter d'engager une équipe pour répondre aux dures exigences de votre campagne. Et s'ils acceptent de combattre à vos côtés, vous partirez ensuite pour Métavira et vous tenterez de reprendre le contrôle de l'île, avec bien sûr l'aide de Jack.

De votre quartier général, vous examinerez tous les matins vos positions et vous déterminerez la stratégie du jour. Vous élaborerez des tactiques pour définir la manière, le lieu et le moment où vos mercenaires devront intervenir. Ensuite, vous mettrez vos plans à exécution. Bien entendu, les sbires de Santino sont également en campagne.

En reprenant le contrôle de certains secteurs, vous pourrez accéder à un plus grand nombre d'arbres Fallow, pour en extraire la sève dont Jack et Brenda ont besoin. En recrutant des indigènes pour inciser les arbres ou garder vos secteurs, vous pourrez vendre cette précieuse sève et récupérer de l'argent pour financer votre campagne. Jack et Brenda espèrent de leur côté que vous débarrasserez à tout jamais Métavira de Lucas Santino.

C'est ainsi que tout commence... par une journée de mission dans cette longue campagne, pour reprendre chaque centimètre de terrain et le contrôle global de l'île.

*«Le moyen le plus rapide et le plus sûr d'atteindre la vraie connaissance, c'est d'oublier toutes les leçons apprises, tous nos principes, et de ne pas écouter les autres en parler.»
- Bolingbroke*

*«Ferme-la et avance.»
- Frank «Hitman» Hennessy*

VOTRE BUREAU AU PARADIS

L'hélicoptère atterrit dans le soleil brûlant de l'après-midi. Les feuilles des palmiers se balancent dans le vent, et un énorme nuage de poussière s'abat sur le visage de ceux qui vous attendent.

Ils s'approchent de l'hélicoptère et vous demandent de descendre rapidement pour rejoindre leur camp. Jack et Brenda Richards n'ont pas de temps à perdre. Ils se contentent de vous souhaiter brièvement la bienvenue avant de vous entraîner à l'intérieur de leur bureau pour préparer les jours à venir.

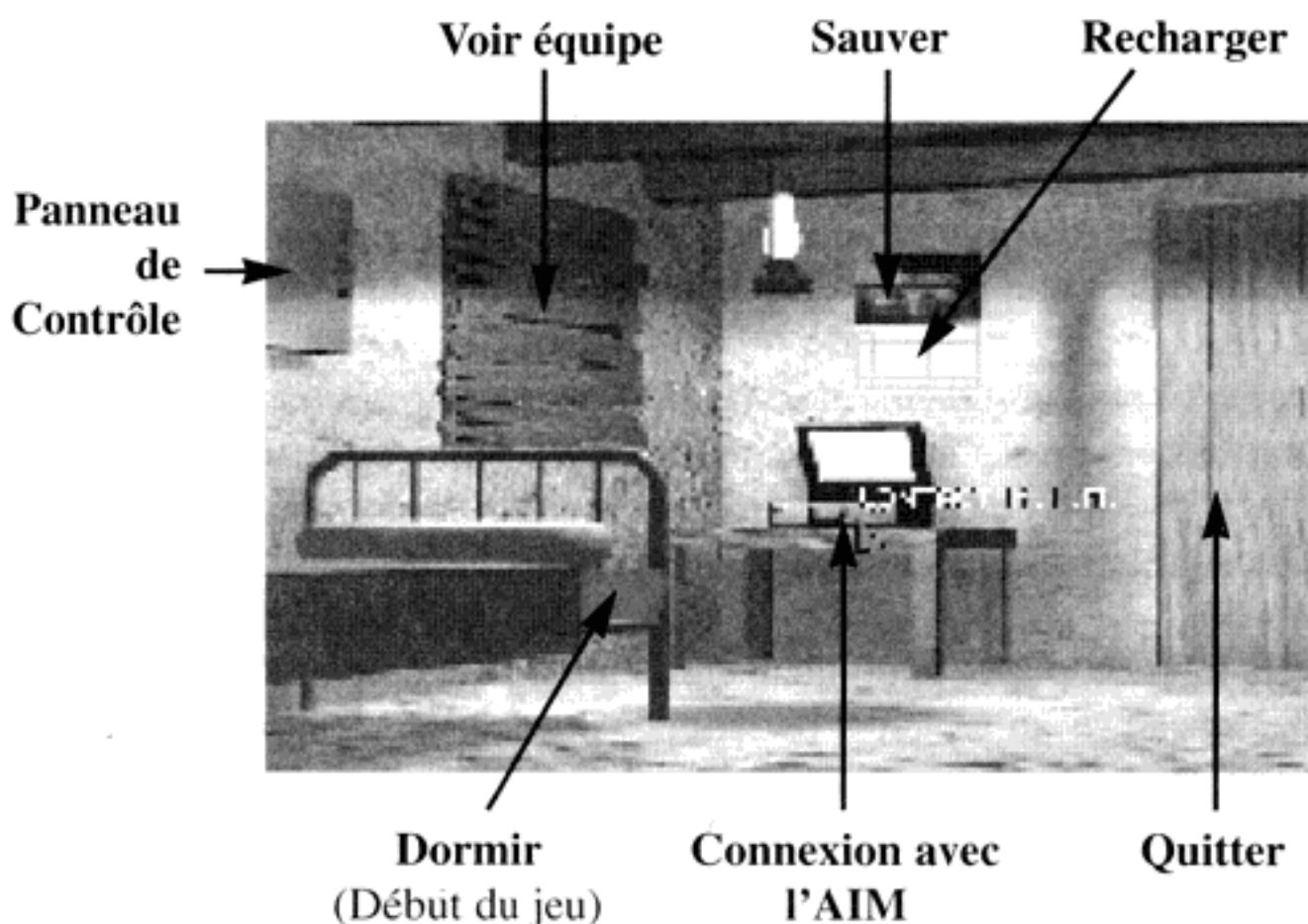
C'est ainsi que commence votre «alliance» avec l'île de Métavira, ses indigènes, les mercenaires de l'A.I.M et vos ennemis. Vous préparez votre équipement et vous vous armez de courage pour la difficile mission qui vous attend.

Sélectionnez l'option NOUVELLE PARTIE dans le menu principal pour lancer Jagged Alliance.

Avant de vous lancer à la poursuite des hommes de Santino, Jagged Alliance vous permet de choisir le niveau de difficulté qui correspond le mieux à vos talents et à votre soif de défi. Une fois que vous avez choisi le niveau de difficulté d'une partie, vous ne pourrez plus le modifier ensuite. Choisissez donc avec discernement.

En général, votre choix déterminera la difficulté de votre campagne. Il affecte entre autres le nombre d'ennemis, leur agressivité et leurs compétences. Si c'est votre premier jeu de rôles et de stratégie, choisissez de préférence le niveau le plus facile. Le niveau le plus difficile n'est conseillé qu'aux vétérans de ce type de jeu, ceux qui veulent connaître le meilleur (ou le pire ?) de Métavira et des brutes de Lucas Santino.

Une fois que vous aurez choisi le niveau de difficulté, vous vous retrouverez dans votre quartier général, sur l'île de Métavira. C'est de là que vous pourrez accéder à de nombreuses options du jeu, et surtout que vous pourrez contacter l'A.I.M. Déplacez simplement le pointeur de la souris sur l'écran pour voir les options disponibles.



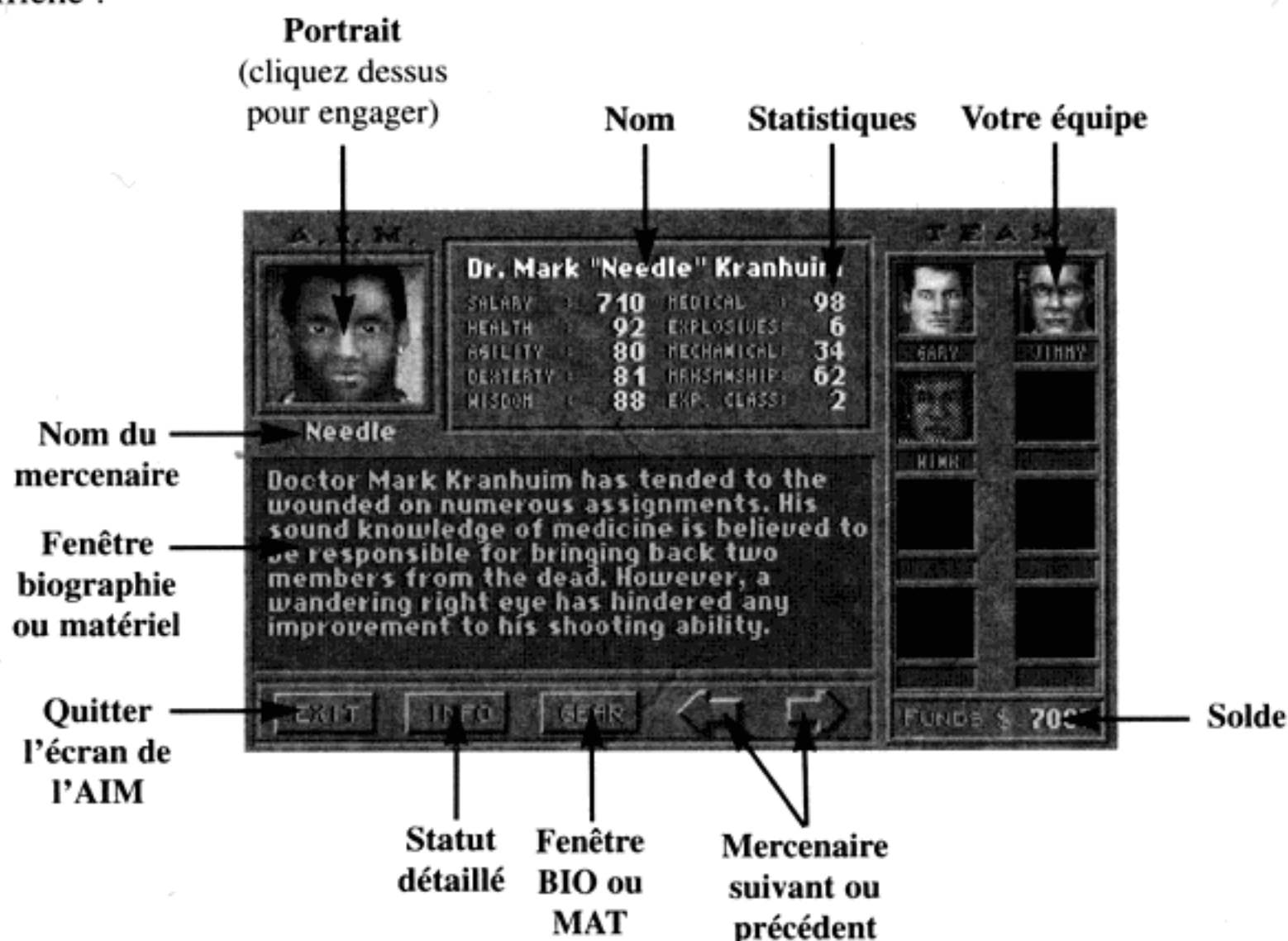
**Choix du
niveau de
difficulté**

**Ecran
principal du
quartier
général**

ETAPE 1 : CONTACTER L'A.I.M

L'Association Internationale des Mercenaires est la seule organisation qui représente des individus souhaitant se faire un nom dans le monde impitoyable des mercenaires. Dans votre chambre, placez le pointeur de la souris sur la console portable pour activer l'option APPEL A.I.M, et cliquez avec le bouton gauche pour voir quels sont les mercenaires disponibles.

Lorsque vous contactez l'A.I.M pour la première fois, un écran semblable à celui-ci est affiché :



En consultant les dossiers des mercenaires, vous pourrez avec un peu de chance former une équipe capable d'affronter les difficultés de Métavira. Mais les mercenaires veulent eux aussi savoir à qui ils ont affaire.

Les portraits des mercenaires vous permettent de voir avec qui vous traitez. Les mercenaires qui ne sont pas disponibles seront indiqués par la mention «EN MISSION» sur leur visage (après tout, vous n'êtes pas le seul dans le monde à vouloir engager des mercenaires).

 **Cliquez avec le bouton gauche** sur le visage d'un mercenaire pour lui proposer un engagement. S'il (ou elle) accepte, son dossier sera déplacé vers votre équipe. S'il (ou elle) est en mission, la date de son retour sera indiquée.

 **Cliquez avec le bouton droit** sur le visage d'un mercenaire pour faire défiler rapidement les dossiers de l'A.I.M.

Grâce au réseau bien organisé de l'A.I.M, vous pouvez accéder aux dossiers de tous ses mercenaires. Ces informations vous permettent d'en savoir un peu plus sur leur personnalité et leurs compétences, et de décider si vous devez ou non les engager dans votre équipe.

Contactez
l'A.I.M.

L'écran de
l'A.I.M

Les
portraits
(embauche)

Biographie

ETAPE 1 : CONTACTER L'A.I.M

Tous les mercenaires de l'A.I.M disposent de quatre compétences de base qui définissent leurs qualités principales. Tout comme les autres compétences, elles s'échelonnent de 1 à 100 et peuvent augmenter avec la pratique.

Les mercenaires sont souvent blessés. Ce sont les risques du métier. Qu'il s'agisse d'une blessure par balle ou d'une légère égratignure, des soins médicaux sont nécessaires. Mais il n'y a pas d'hôpital à Métavira (en dehors des pansements de Bob ou de son Bunker), et les mercenaires ne pourront donc compter que sur leurs camarades pour se faire soigner.

Le niveau de compétence en médecine indique les connaissances des mercenaires dans ce domaine, et leur aptitude à soigner les blessés. Un mercenaire très habile sera même capable d'opérer avec des instruments en plastique. A l'inverse, un mercenaire connaissant peu ce domaine se coupera fatalement en se rasant.

Les compétences dans le domaine des explosifs indiquent si les mercenaires connaissent bien l'art de la pyrotechnie, et déterminent leur aptitude à fabriquer et à utiliser des explosifs sans risquer de tout faire sauter, et eux avec. Elles indiquent également leur aptitude à détecter et à désarmer des explosifs laissés intentionnellement par l'ennemi.

De nombreux objets utilisés par les mercenaires sont de nature mécanique : armes, radios, serrures... et une multitude d'interrupteurs, de pièces mécaniques et électroniques nécessitant l'intervention d'une main experte pour les maintenir en bon état de marche. Un mercenaire doué en mécanique est capable de réparer des objets cassés, d'ouvrir des serrures bloquées et des dispositifs de fermeture, et même de transformer et de manipuler de simples objets pour en créer de nouveaux.

Un bon tireur doit avoir l'oeil vif et faire preuve de beaucoup d'adresse. L'adresse au tir représente l'aptitude du mercenaire à viser une cible avec une arme à feu.

La caractéristique la plus importante d'un mercenaire est son expérience. Elle dépend de ses compétences, de ses années de service à l'A.I.M, des combats auxquels il (ou elle) a participé, et de sa connaissance du métier. En bref, elle résume son talent et son expérience du terrain. Ce critère est indiscutablement le plus révélateur.

Lorsque les mercenaires grimperont les échelons de l'A.I.M et gagneront de l'expérience, certaines de leurs compétences augmenteront également :

- Leur aptitude à détecter des pièges et des embuscades
- Ils se dissimuleront et évolueront plus facilement
- Ils repèreront plus rapidement les cibles ennemies et viseront mieux
- Ils seront plus efficaces sur le terrain
- Leur salaire peut augmenter (un mercenaire étant généralement payé en fonction de ses compétences)



**Compétence
de base**

Médecine

Explosifs

Mécanique

Tir

**Niveau
d'expérience**

ETAPE 4 : EMBAUCHE DE PERSONNEL



Embaucher des gardes

Les inciseurs travaillent de dos, et doivent donc être protégés (les hommes de Santino pourraient arriver à tout moment et leur donner un coup de pied aux fesses... et ils se cogneraient le front à leur arbre Fallow, on ne sait jamais). La présence de gardes instaure un climat de confiance et permet aux inciseurs de faire un meilleur travail tout en décourageant une attaque éventuelle des hommes de Santino sur ce secteur.

Les gardes sont très importants pour votre défense, car ils protègent vos secteurs des attaques de Santino. En fait, lorsque vous prenez le contrôle d'un nouveau secteur, nous vous conseillons d'y envoyer immédiatement des gardes pour le protéger (pour de plus amples informations, voir GESTION DES GARDES page 29).

Pour embaucher des gardes, cliquez sur le bouton GARDES, dans la zone des employés, et placez le pointeur sur l'écran de la Carte. Comme auparavant, Jagged Alliance délimitera en blanc les secteurs que vous franchissez.



Cliquez avec le bouton gauche sur un secteur pour y placer un garde. Vous pouvez assigner un maximum de 8 gardes à chaque secteur contrôlé. Lorsque vous placez de nouveaux gardes dans un secteur, les points bleus correspondants apparaissent sur la carte.



Cliquez avec le bouton droit sur le secteur pour retirer un garde.

Salaire

Dans le monde, l'argent est roi, et sur Métavira aussi. Le salaire des inciseurs et des gardes est affiché sous le bouton SALAIRE, dans la zone des employés. Au début de Jagged Alliance, ils recevront un salaire journalier normal. Mais si vos performances les font douter de vos capacités et ne suffisent plus à les attirer, vous devrez parfois leur proposer des primes. Cliquez avec le bouton gauche sur le bouton SALAIRE (en dollars), puis cliquez avec le bouton droit pour l'augmenter. Lorsque vous avez terminé, cliquez à nouveau sur le bouton gauche.

ATTENTION :

Si vous augmentez les salaires de vos employés, vous ne pourrez pas les diminuer plus tard. Ils n'apprécieraient pas beaucoup (imaginez que votre boss vous fasse la même chose...)

Coût

Après avoir placé les inciseurs et les gardes et avoir décidé de leur salaire, jetez un coup d'oeil sur la zone des dépenses pour connaître le coût par employé et le coût total de votre main d'oeuvre.

ETAPE 5 : EXAMEN DES DEPENSES

Revenus

Revenus :

- Arbre : indique la somme payée par Jack pour chaque arbre incisé et traité.
- Total : indique la somme que vous allez gagner si vous incisez et traitez le nombre d'arbres prévus.

Dépenses

Dépenses :

- Equipe : total des salaires versés à vos mercenaires.
- Inciseurs : total des salaires versés à vos inciseurs.
- Gardes : total des salaires versés à vos gardes.
- Total : total journalier des salaires des mercenaires, des inciseurs et des gardes.

Total

Total :

- Jour : journée en cours.
- Solde : solde de votre compte au début de la journée.
- Prévision : estimation du solde en fin de journée en tenant compte des revenus et des dépenses.
- Différence : bénéfice ou déficit prévu en fin de journée.

*Si vous êtes
dans le
rouge*

Au début de Jagged Alliance, vous serez dans le rouge pendant quelques jours... après tout, vous êtes au pied du mur, et vous ne gagnez encore pratiquement rien! Pour ces débuts difficiles, vous devrez utiliser votre budget initial. Si plus tard dans le jeu vous vous retrouvez à nouveau dans le rouge, vérifiez que vous incisez bien tous les arbres disponibles (le salaire des gardes et des inciseurs excède rarement les bénéfices générés par un arbre). Ensuite, examinez le total des salaires versés à vos mercenaires, et essayez de réduire ces dépenses.

**Retour à
l'écran de la
Carte**

Quand vous avez terminé, cliquez sur «OK» pour revenir à l'écran de la Carte.

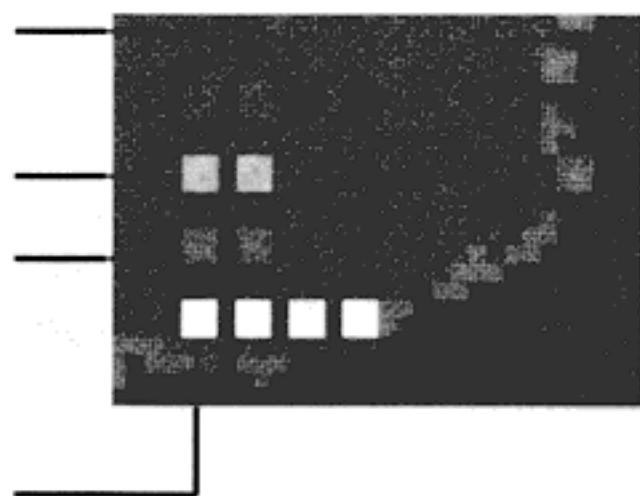
**Un secteur
avant une
mission**

Arbres pouvant être incisés (points verts)

Inciseurs (points jaunes) : cliquez sur le bouton INCISEURS et cliquez avec le bouton gauche sur le secteur pour y placer les inciseurs.

Gardes (points bleus) : cliquez sur le bouton GARDES et cliquez avec le bouton gauche sur le secteur pour y placer les gardes.

Mercenaires (points blancs) : cliquez sur le bouton EQUIPE et cliquez avec le bouton



ETAPE 6 : LE DEBARQUEMENT



Prendre des
objets

Ramassage
«automatique»



Maintenez la touche CTRL enfoncée en cliquant avec le **bouton gauche** sur l'objet que vous voulez manipuler. Le mercenaire se rapprochera et fouillera, ouvrira ou manipulera cet objet.



Pour prendre des objets ou fouiller des zones «automatiquement», placez le pointeur à l'endroit de votre choix. S'il s'agit d'un endroit où le mercenaire ne peut pas aller (X), cliquez avec le bouton gauche. Cliquez encore une fois avec le bouton gauche



pour que le mercenaire fouille l'endroit. Si vous voyez un objet sur le terrain, placez le pointeur de destination sur cet objet et attendez un peu: il se transformera en main, même si votre mercenaire est au même endroit que cet objet. Cliquez sur le bouton gauche pour que le mercenaire prenne l'objet.

ETAPE 8 : LES REGLES DE LA GUERRE

Perte de secteurs

Quand vous vous battez pour gagner du terrain sur Métavira, n'oubliez pas que l'objectif de Santino, bien que beaucoup moins noble, est exactement le même que le vôtre. Quand vous gagnerez des secteurs, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les reprendre. Et la perte d'un secteur peut vous poser de sérieux problèmes...

Combats dans d'autres secteurs

Comme les brutes de Santino sont toujours en action, ne soyez pas surpris si vous entendez les bruits des combats dans d'autres secteurs. C'est la dure réalité. Les gardes sont votre meilleure défense contre les soldats de Santino - ils se battront jusqu'à leur mort ou tant qu'ils n'auront pas éliminé tous les mercenaires ennemis. Sans une bonne défense, vous risquez de perdre des secteurs en faveur de l'ennemi, qui peut ainsi vous empêcher d'accéder à d'autres secteurs qui ne seront plus reliés directement à votre base.

La fuite!

Si les choses commencent à vraiment mal tourner, vous pouvez évacuer vos gardes d'un secteur. Tant qu'il est relié à votre base, vous pouvez rapatrier vos gardes. Activez la CARTE de l'île et sélectionnez le secteur où ils se trouvent (qui est condamné). Evacuez ensuite vos gardes. Ils tenteront alors de rentrer à la base, mais seront peut-être pris pour cible par l'ennemi. Les inciseurs, à cause de la nature de leur travail, resteront sur place en espérant que vous viendrez les sauver. Pour de plus amples informations sur la gestion des gardes, voir page 29.

Rencontre avec l'ennemi

Bien sûr, l'exploration de secteurs inconnus a certains effets secondaires. Les plus courants et les plus remarquables restent sans aucun doute les blessures par balles. Si vous traversez un nouveau secteur, restez sur vos gardes! N'oubliez pas que VOUS voyez exactement la même chose que vos mercenaires. Ce n'est pas parce qu'un bâtiment ressemble à une maison bien tranquille que c'est vraiment le cas. Vous voyez par les yeux de vos mercenaires...

NOTES

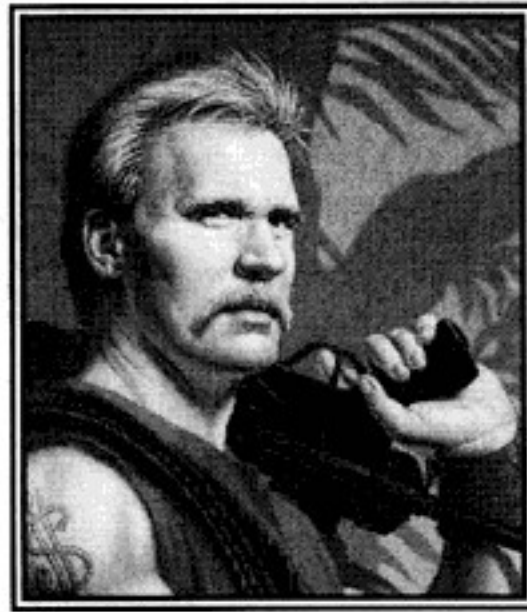


ASSISTANCE TECHNIQUE ET SERVICE CLIENTELE

CompuServe

Si vous voulez obtenir plus d'informations sur Jagged Alliance via CompuServe (exclusivement en anglais), contactez-nous dans le Game Publishers B Forum (GO GAMBPUB). Notre numéro d'identification sur CompuServe est 76711,33. Vous pouvez également contacter d'autres joueurs dans le Gamers Forum (GO GAMERS). En vous connectant sur CompuServe et en consultant le Game Publishers Forums, vous serez au courant de nos mises à jour, de nos nouveaux produits, et vous pourrez télécharger des versions de démonstration des futurs jeux Sir-tech. Si vous n'avez pas encore d'abonnement CompuServe, contactez-les en France. Sir-tech décline toute responsabilité en ce qui concerne l'utilisation de ces services et de ces serveurs.





JEU DE ROLES ET DE STRATEGIE
SIR-TECH