

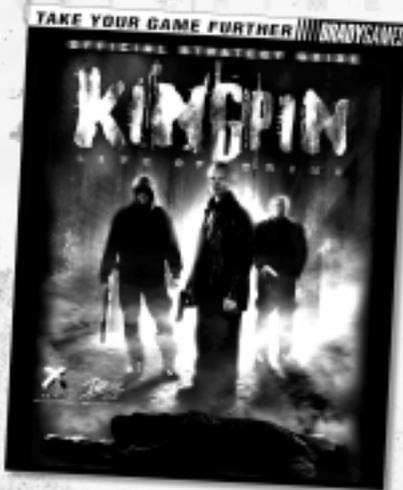
## GUIDE STRATÉGIQUE DE KINGPIN

POUR DEVENIR  
**KINGPIN,**  
CAUSEZ VITE ET  
BIEN, ET TIREZ  
MIEUX ENCORE.

Le Guide Stratégique officiel BradyGAMES de Kingpin: Life of Crime' comprend la liste exhaustive des armes et une description précise de tous les niveaux du jeu. Découvrez comment tirer profit de vos rencontres. Apprenez à recruter pour votre gang et à distribuer plomb ou dollars en fonction de la situation.

PLUS:  
STRATÉGIE MULTIJOUEUR  
ET SECRETS  
PRÉCIPITEZ-VOUS DANS LA MÊLÉE.

Le Guide Stratégique n'est pour l'instant disponible qu'en anglais.Strategy Guide is English Only



www.interplay.com

BRADYGAMES  
TAKE YOUR GAME FURTHER

www.bradygames.com

Pour recevoir le Guide Stratégique BradyGAMES de Kingpin™: Life Of Crime™, commandez-le sur le web à [www.BradyGAMES.com](http://www.BradyGAMES.com) ou appelez au 0044 (0) 1373 453 888 (Angleterre).  
[www.bradygames.com](http://www.bradygames.com).

ISBN 1-56686-896-3  
Price: \$19.99 US / \$28.95 CAN / £17.95 Net UK

## 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

Évitez 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.

## TABLE DES MATIÈRES

AVERTISSEMENT	4
INSTALLATION ET LANCEMENT	5
MENU PRINCIPAL	6
UN SEUL JOUEUR	7
MULTIJOUEUR	8
OPTIONS	11
RÉGLAGES GRAPHIQUES	14
TOUCHES DE CONTRÔLE	15
ÉCRAN DE JEU	18
CONTRÔLES SUPPLÉMENTAIRES ET CONSEILS	20
ARMES	22
CRÉDITS	25
ASSISTANCE TECHNIQUE	28
GARANTIE ET LICENCE	29
SITE INTERNET D'INTERPLAY	29

# AVERTISSEMENT

Ce produit comprend certaines scènes ou parties de nature violente ou explicite. Lors de l'installation, il vous sera proposé de choisir entre deux niveaux de violence et de langue :

1. **Low Violence** -  
cette version ne contient PAS de langage de nature explicite, de sang ou autre atrocité.
2. **Mature** -  
cette version propose TOUTES les fonctionnalités du jeu, y compris un langage de nature explicite, et des effusions de sang ou pire.

Lorsque vous avez fait votre choix et installé le jeu, vous ne pourrez plus revenir en arrière à moins de désinstaller le jeu puis de relancer l'installation afin de procéder à un nouveau choix.

INSTALLATION EN LANCEMENT

Si vous rencontrez des problèmes en cours d'installation ou de fonctionnement du jeu, Appelez le service clientèle de Virgin Interactive Entertainment au numéro suivant : 08 03 09 41 64 (1,09 F TTC/minute) Pour certains problèmes, vous serez appelé à contacter votre fournisseur de matériel.

#### Clause de Limitation de Garantie

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagnés de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE/ NCC  
BP 319 000  
13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel. A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier. Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

#### CLAUDE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le prologiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente)

#### CLAUDE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive auraient été avertie de l'éventualité des préjudices.

#### CLAUDE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux

droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs. Le droit applicable est celui du droit français.

#### Pour en savoir plus

Vous trouverez plus de renseignements sur tous les jeux d'Interplay en consultant notre site Web à l'adresse suivante :

<http://www.interplay.com>

ou nous écrire à l'adresse suivante: Virgin Interactive, BP 319000-13793 Aix-en-Provence, Cedex

#### LE SITE WEB D'INTERPLAY

« Bienvenue sur le Web d'Interplay ! Nous tenons à vous offrir des ludiciels interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons continuellement de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'opportunités. Nous sommes nous-mêmes des mordus de jeux vidéo, et l'idée que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberspace nous ravit. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement. Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir régulièrement, car de nouvelles zones fabuleuses seront bientôt disponibles.

Encore une fois, bienvenue ! - Brian Fargo

#### SERVICE DE REMPLACEMENT À VIE

Si le Logiciel ou le support était endommagé par l'utilisateur ou par usure normale, nous nous engageons à remplacer le support endommagé dès réception à condition qu'il soit accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal d'une valeur de 15 livres sterling afin de couvrir le support de remplacement, les frais de port et l'emballage. Interplay se décharge de toute responsabilité en ce qui concerne les dommages-intérêts accessoires ou indirects. Ceci n'affecte pas vos droits statutaires. Veuillez renvoyer vos Logiciel à :

Virgin Interactive, BP 319000-13793 Aix-en-Provence, Cedex

#### COPIE INTERDITE

Ce logiciel et ce manuel sont soumis aux droits d'auteurs détenus par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le programme, sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde uniquement. Il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, donner, sous-louer ou transférer le Logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, désassembler ou compiler en un langage de programmation ou un format différent, la totalité, une partie ou un extrait de ce logiciel ou permettre à un tiers de le faire.

#### REMARQUE

Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

## ASSISTANCE TECHNIQUE

### CARTES VIDEO

Kingpin ne fonctionne qu'avec des cartes compatibles OpenGL ou 3DfxGL.

Les cartes vidéo à base des processeurs suivants se sont avérées compatibles pendant la phase de test : 3dfx, TNT, Permedia2 et ATI Fury 128. Kingpin ne peut fonctionner correctement sur un système ne disposant pas de carte accélératrice 3D ou ne disposant que d'une carte compatible D3D.

### RALENTISSEMENTS...

Kingpin propose de nombreuses nouvelles fonctionnalités par rapport aux jeux du même genre, ce qui peut ralentir votre système. Si tel est le cas, vous pouvez essayer les astuces suivantes :

- 1) Abaisser la résolution de votre écran.  
Modifiez-la par l'intermédiaire du Menu 'Visuals'. Les propriétaires de cartes vidéo à base de processeur TNT pourront essayer de passer en mode couleurs 16-bits pour améliorer les performances du jeu.
- 2) Abaisser la qualité des effets sonores.  
Kingpin a recours à de nombreuses interventions sonores, qui peuvent provoquer des interruptions en cours de jeu lorsqu'elles doivent être chargées à partir du disque dur. Le fait d'abaisser la qualité des effets sonores diminuera les temps de chargement et le quantité de RAM accaparée.
- 3) Abaisser les 'Pain Skins'  
Chaque personnage du jeu dispose de deux types de rendus lorsqu'il encaisse des dégâts dans l'une des 15 parties de son corps. Réduisez ce nombre à 1 ou 'None' (aucun) pour améliorer les performances du jeu.
- 4) Désactivez les 'Props'  
Vous pouvez décider d'afficher ou non tous les objets accessoires présents dans le jeu.
- 5) Désactiver le 'Fog'  
Vous pouvez décider de désactiver l'affichage du brouillard, ce qui peut grandement améliorer les performances du jeu.
- 6) 'Directional Lighting'  
Désactivez cette option pour améliorer les performances du jeu.
- 7) Shadows  
Si vous désactivez cette option, le nombre de polygones utilisés pour afficher les personnages à l'écran sera réduit de moitié. En contrepartie, les performances du jeu s'en trouvent améliorées.
- 8) Blood Time  
La durée pendant laquelle les flaques de sang restent visibles à l'écran. Abaissez-la pour améliorer les performances du jeu.

### SERVICE CLIENTELE VIRGIN

Documents online de résolution des problèmes rencontrés (voir ci-après).

L'Assistance Technique d'Interplay Productions vous donne accès à de nombreux guides qui vous permettront de résoudre les problèmes les plus courants que vous pourrez rencontrer.

Si vous disposez d'un accès Internet, ces informations sont disponibles sur le site :

[WWW.INTERPLAY.COM/SUPPORT/](http://WWW.INTERPLAY.COM/SUPPORT/)

## INSTALLER KINGPIN

Insérez le CD de Kingpin dans votre lecteur de CD-ROM.

Cliquez sur 'Install Kingpin' puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si la fonction d'Exécution automatique ne fonctionne pas correctement, vous pouvez installer Kingpin en double-cliquant sur l'icone "Poste de travail", puis sur celui de votre lecteur de CD-ROM. Double-cliquez ensuite sur le répertoire Autorun et enfin sur Autorun.exe. Suivez alors les instructions qui s'affichent à l'écran.

## JOUER À KINGPIN

Une fois le jeu correctement installé, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour lancer Kingpin (cliquez sur 'Play Kingpin'). Pour jouer ultérieurement à Kingpin, vous devrez insérer le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM et suivre de nouveau les instructions qui s'affichent à l'écran. Si la fonction d'exécution automatique ne fonctionne pas correctement, vous pouvez cliquer sur le bouton "Démarrer" de Windows puis sur "Programmes", "Kingpin" et enfin "Kingpin : Life of Crime".





## MENU PRINCIPAL

Utilisez les touches directionnelles haut et bas de votre clavier pour naviguer dans le menu et appuyez sur la touche Entrée pour sélectionner une option. Chaque option du Menu principal donne accès à une nouvelle liste de fonctions. Appuyez sur la touche "Echap" pour revenir au menu précédent.

- GAME:** Pour lancer une nouvelle partie et choisir le niveau de difficulté auquel vous désirez jouer, charger, enregistrer une partie ou afficher les crédits.
- GANG BANG:** Pour lancer une partie en réseau, rejoindre une partie en réseau ou modifier votre personnage ('Thug').
- OPTIONS:** Pour personnaliser vos contrôles clavier, souris ou joystick, ajuster les propriétés sonores du jeu et modifier certains paramètres du jeu.
- VISUALS:** Pour choisir un mode OpenGL et modifier la configuration de vos paramètres graphiques.
- EXIT:** Pour quitter le jeu.

### REMERCIEMENTS PARTICULIERS A ACTIVISION

Marty Stratton, Steve Stringer, Sean Dunn, Mitch Lasky, Brian Kelly, Marc Bennett

### ASSURANCE-QUALITÉ ACTIVISION

Daniel Whittier, Jeff Nachbaur, Glenn Ige, Michael Spann, Gary Bolduc, Eric Baudoin, Tim Vanlaw, Mark Robertshaw, Jason Wong, Neil Barizo

### LES PRODUCTEURS SOUHAITENT REMERCIER POUR LEUR AIDE ET LEUR SOUTIEN

Don Maggi, Wes Stevens, Tricia Eherman, Jermaine Rogers, Paul Vais, Mary Jane, Bill "Weez" Dugan, Henk "The Original Ripper" Hartong

### 16 MEN TIL THERE'S NO MEN LEFT

Composé par Louis Freese/Lawrence Muggerud ©1998. BMG SONGS INC.(ASCAP)/ Morceaux de DA BONG MUSIC (ASCAP)/ SOUL ASSASSINS MUSIC/ MCA MUSIC PUBLISHING. Tous droits sur les morceaux de Da Bong Music. Administré par BMG Songs Inc. Interprété par Cypress Hill Avec l'aimable autorisation de Ruffhouse/Columbia Records sous le contrôle de Sony Music New Media Licensing.

### LIGHTNING STRIKES

Composé par Louis Freese/Senen Reyes/Lawrence Muggerud ©1998. BMG SONGS INC.(ASCAP)/ Morceaux de DA BONG MUSIC (ASCAP)/ PHREAKAS ADA PHUNK MUSIC ASCAP/SOUL ASSASSINS MUSIC/MCA MUSIC PUBLISHING. Tous droits sur les morceaux de Da Bong Music et de Phreakas Ada Phunk Music. Administré par BMG Songs Inc. Interprété par Cypress Hill. Avec l'aimable autorisation de Ruffhouse/Columbia Records sous le contrôle de Sony Music New Media Licensing.

### CHECKMATE

Composé par Louis Freese/ Senen Reyes/Lawrence Muggerud

©1998 BMG SONGS INC.(ASCAP)/Morceaux de DA BONG MUSIC (ASCAP)/PHREAKAS ADA PHUNK MUSIC (ASCAP)/SOUL ASSASSINS MUSIC/MCA MUSIC PUBLISHING. Tous droits sur les morceaux de Da Bong Music et de Phreakas Ada Phunk Music. Administré par BMG Songs Inc. Interprété par Cypress Hill. Avec l'aimable autorisation de Ruffhouse /Columbia Records sous le contrôle de Sony Music New Media Licensing.

Pour plus de renseignements, veuillez nous contacter à l'adresse internet suivante [WWW.CYPRESSONLINE.COM](http://WWW.CYPRESSONLINE.COM)

Les faits, les personnages et leurs noms contenus dans ce jeu sont fictifs. Toute similitude avec des personnages vivants ou ayant existé serait totalement fortuite et non-intentionnelle.

Les voix utilisées n'engagent pas les personnages célèbres qu'elles doublent habituellement.

[WWW.XATRIX.COM](http://WWW.XATRIX.COM)

### VIRGIN INTERACTIVE UK

#### DIRECTEUR MARKETING

Hayley Emberey

#### RESPONSABLE PROJET

Sarah Seaby

#### PRODUCTEUR:

Sarah Thompson

#### RESPONSABLE ASSURANCE-QUALITÉ

Phil McDonnell

#### TESTEURS:

Jamie Toghil, Steve Frazer, Drew Waldegrave, Philip Matthews, Roy Gay

#### PACKAGING

A CREATIVE EXPERIENCE, LONDON.

MUSIQUE COMPOSÉE ET INTERPRÉTÉE PAR

CYPRESS HILL

B-Real  
DJ Muggs  
Sen Dog  
Bobo

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS

Drew Markham  
Greg Goodrich

VOIX DES PERSONNAGES CONÇUES ET  
INTERPRÉTÉES PAR

Drew Markham

VOIX FÉMININES

Tasia Valenza  
Zeena Wild

VOIX SUPPLÉMENTAIRES

B-Real  
DJ Muggs  
Sen Dog  
Bobo

ACTEUR POUR LA MOTION CAPTURE ET  
CASCADEUR

Brian Simpson

Actrice pour la Motion capture

Shawn Wolfe

REMERCIEMENTS PARTICULIERS A

NOS AMIS DE

John Carmack	John Cash
Brian Hook	Adrian Carmack
Kevin Cloud	Kenneth Scott
Paul Steed	Graeme Devine
Tim Willits	Christian Antkow
Paul Jaquays	Brandon James
Anna Kang	Todd Hollenshead
Brandon Fish	Miss Donna
Jackson	

REMERCIEMENTS PARTICULIERS A

INTERPLAY PRODUCTIONS

VICE-PRÉSIDENT EN CHARGE DU

MARKETING

Cal Morrell

RELATIONS PUBLIQUES

Erin Courtney  
Lisa Fleury

CONSIGLIÈRE (AVOCAT)

Phil Terzian

RELATIONS INTERNATIONALES

Aileen McKeagney  
Richard Barker  
Sue Ganz-Schmitt  
Kellee McKeever

VICE-PRÉSIDENT EN CHARGE DU  
DÉVELOPPEMENT

Trish Wright

PRODUCTEUR INTERPLAY

Alan Barasch

DIRECTEUR ASSURANCE-QUALITÉ

Jeremy Barnes

RESPONSABLES ASSURANCE-QUALITÉ

Greg Baumeister  
Mike Motoda

ASSURANCE QUALITÉ DU PROJET

Jeremy Ray

TECHNICIENS COMPATIBILITÉ

Derek Gibbs, John Parker,  
Josh Walters, Dave Parkyn

TESTEURS

Dan Martinez, Richard Avalos, Ismael  
Quijano, Edward Kang, Dan Levin, Rodney  
Smith, Sean Johnson, Edward Hyland,  
Donnie Cornwell, Jay Nielsen, Don Pierce

RESPONSABLE DÉPLACEMENTS

Paul Naftalis

PROGRAMMATION DE L'INSTALLATION

Darren Monahan

## GAME

Dans ce menu, vous pouvez définir le niveau de difficulté du jeu, de très facile ('Novice') à quasiment impossible ('Real').



Sélectionnez **LOAD GAME** pour afficher le menu de chargement de parties enregistrées. Le nom de la sauvegarde automatique est affiché en haut de la liste. Si vous la sélectionnez, vous reprendrez le jeu au début du dernier niveau dans lequel vous êtes entré. Utilisez les touches directionnelles du clavier pour sélectionner la partie à charger et appuyez sur Entrée pour confirmer votre choix.

Sélectionnez **SAVE GAME** pour afficher le menu de sauvegarde des parties. Utilisez les touches directionnelles du clavier pour sélectionner un emplacement vide ou une sauvegarde que vous ne désirez pas conserver et appuyez sur la touche Entrée pour confirmer votre choix. Le nom de votre sauvegarde est automatiquement choisi par le jeu, il comprend le nom du niveau en cours et l'heure de sauvegarde.



## GANG BANG

Dans Kingpin, vous pouvez affronter vos adversaires via réseau local (LAN) ou sur Internet via TCP/IP.



Sélectionnez l'option **JOIN NETWORK SERVER** pour rejoindre une partie en cours. Si une partie est disponible sur votre réseau local, son nom, le niveau dans laquelle elle se déroule et le nombre de joueurs connectés s'afficheront sous le menu "Connect To" Il en va de même pour les parties sur Internet, à ceci près

## CREDITS

### CONCEPT ORIGINAL, CONCEPTION ET DIRECTION DE PROJET

Drew Markham

### PROGRAMMEUR EN CHEF

Rafael Paiz

### RESPONSABLE ANIMATIONS

Barry Dempsey

### DIRECTEUR ARTISTIQUE

Michael "Maxx" Kaufman

### RESPONSABLE TECHNIQUE ET

### CONCEPTEUR DE NIVEAU EN CHEF

Dan Koppel

### CONCEPTEUR DE NIVEAU EN CHEF

Mal Blackwell

### PROGRAMMATION DE L'IA ET

### DES EFFETS SPÉCIAUX

Ryan Feltrin

### CONCEPTION GRAPHIQUE DES

### PERSONNAGES

Corky Lehmkuhl

### RESPONSABLES MODÉLISATION ET

### ANIMATIONS

Jason Hoover

### PROGRAMMEUR PRINCIPAL

Joseph Aurili

### GRAPHISTES

Claire Praderie-Markham

Viktor Antonov

### CONCEPTION DE NIVEAU

Aaron Barber, Richard Farrelly,

Alex Mayberry

### RESPONSABLE DE LA MOTION CAPTURE ET

### DE L'ANIMATION DES PERSONNAGES

Amít Doron

### ANIMATIONS

Dominique Drozd

### PROGRAMMATION DU JEU ET

### MONTAGE SONORE

Sherman Archibald

### PROGRAMMATION COMPLÉMENTAIRE

Robert Duffy, Tim Wright,

Alexander Malmberg

### PROGRAMMATION DES MOTEURS

### D'ANIMATION 3D

Gerry Tyra SA Technology

Mark Rubin

### CONCEPTION SONORE

Gary Bradfield

### DIRECTRICE DE PRODUCTION

Victoria Sylvester

### ASSISTANT DE PRODUCTION

Joey Geiger

### ADMINISTRATION RÉSEAU ET

### DIALOGUES SUPPLÉMENTAIRES

Steve Goldberg

### ADMINISTRATION

Max Yoshikawa

Minnie Mayberry

### CONCEPTION CARTES COOPÉRATIVES

Brandon Fish

Dave "KungFu" Ward

### TESTEURS

Dan "The Humongous" Levin,

Edward "Agent Smith" Kang,

Brandon Fish, Chris Bokitch,

Mike Weber, Steve Rosenthal

### STAGIAIRES PRODUCTION

Mark Benjamin Paiz

Jake Harrison Kaufman

Pauline Marie Markham

## 'HMG' (FUSIL D'ASSAUT) : TOUCHE 5



La Sulfateuse expédie des balles de 308 par rafale de trois. Il s'écoule approximativement une seconde et demie entre chaque tir pour éviter une surchauffe du canon. Mortelle à longue distance, elle est idéale pour bousiller les ennemis avant qu'ils ne vous voient ou entendent venir. Le délai d'une seconde et demie entre chaque tir n'est en soit pas un inconvénient majeur dans la mesure où les coups au but sont généralement mortels.

Système de refroidissement pour fusil d'assaut ('Cooling Mod') :

Supprime le délai entre les rafales.

## 'GRENADE-LAUNCHER' (LANCE-GRENADES) : TOUCHE 6



Cette arme projette des grenades à fragmentation à retardement, qui n'explosent donc pas systématiquement à l'impact. Evitez de l'utiliser dans les endroits réduits si vous voulez conserver vos bijoux de famille intacts. En revanche, les grenades sont idéales pour tuer tous les ennemis enfermés dans une pièce, tirez-en une par la fenêtre...

## BAZOOKA : TOUCHE 7



Le Bazooka lance un obus qui inflige des dégâts extrêmes au point d'impact, projetant des éclats dans toutes les directions, et pulvérisant tout ce qui se trouve dans la zone d'impact. Un peu comme le lance-grenades, mieux vaut ne pas être à proximité pour éviter tout accident regrettable.

## 'FLAMTHROWER' (LANCE-FLAMMES) : TOUCHE 8



Il projette un combustible enflammé qui se colle sur tout ce qui se trouve dans le champ de tir. Une fois en feu, la cible se consume pendant plusieurs secondes, endurant des dégâts conséquents tout en courant bêtement dans tous les sens. Si la cible parvient à s'échapper, les flammes finissent par s'éteindre. Bien que le Lance-Flammes soit une arme de nature à se faire respecter, vos victimes essayeront sans doute de vous faire payer leurs affreuses souffrances, aussi est-il souvent opportun de sortir une autre arme pour achever le travail.

que vous devrez avoir préalablement tapé l'adresse IP de votre serveur dans 'ADDRESS BOOK'. Ce carnet d'adresses vous permet de garder une trace des adresses IP de vos serveurs préférés. Sélectionnez l'option 'REFRESH SERVER LIST' pour rechercher de nouveau les parties disponibles affichées dans "CONNECT TO". Vous mettrez ainsi à jour les paramètres des parties disputées sur les différents serveurs accessibles : nom, carte, nombre de joueurs actuellement inscrits.

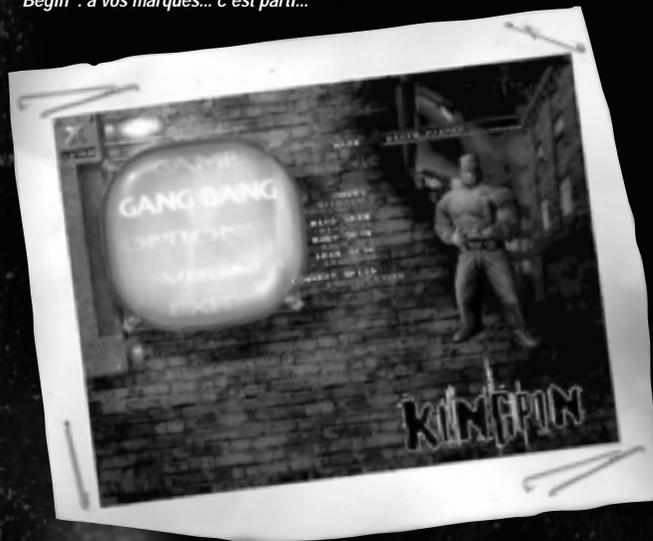


Sélectionnez l'option 'START NETWORK SERVER' pour lancer et héberger une partie en réseau. Vous pouvez la configurer à l'aide des options suivantes.

- INITIAL MAP: Choisissez la carte sur laquelle vous désirez jouer.
- RULES: Choisissez les règles que vous allez appliquer, 'Deathmatch' ou 'Bag Man'.
- TIME LIMIT: Le nombre de minutes que va durer la partie. 0 signifie qu'aucune limite de temps n'est imposée.
- FRAG LIMIT: Lorsque l'un des participants atteint ce quota de tués, il est déclaré vainqueur et la partie s'arrête. Elle reprend alors sur une nouvelle carte. 0 signifie qu'aucune limite de victimes n'est imposée.

- CASH LIMIT:** Argent accumulé, concerne le mode "Bag Man".
- MAX PLAYERS:** Le nombre maximum de participants autorisés dans la partie. Jusqu'à 16 joueurs peuvent s'affronter simultanément.
- HOST NAME:** Choisissez le nom qui sera affiché dans le menu "Connect To" des joueurs qui auront tapé votre adresse IP ou qui recherchent votre partie sur un réseau local.
- DEATHMATCH FLAGS:** En tant que serveur, vous pouvez définir les règles applicables dans la partie que vous lancez.

'Begin' : à vos marques... c'est parti...



Sélectionnez l'option 'Player Setup' pour modifier l'apparence et le nom du personnage que vous incarnez. Appuyez sur les touches directionnelles haut et bas pour sélectionner un élément du menu, puis sur les touches droite et gauche pour faire défiler les choix disponibles. Vous devez également préciser la vitesse de votre connexion à Internet : 28.8, 33.6, ISDN, T1 ou supérieur. Kingpin s'adapte à votre connexion.

### 'CROWBAR' (PIED DE BICHE) : TOUCHE 1 DEUX FOIS.



Très tôt dans la partie, vous aurez l'opportunité d'acheter un pied de biche. Plus long que le tuyau de plomb, il vous fait bénéficier d'une meilleure allonge et inflige deux fois plus de dégâts. Il remplit les mêmes fonctions que son petit cousin de plomb, mais se révèle bien plus efficace pour éclater la tête d'un adversaire. Si vous n'avez pas les moyens de vous payer un flingue, il est votre meilleure chance en situation de combat.

### 'PISTOL' (REVOLVER) : TOUCHE 2



Le Pistolet semi-automatique de calibre 45 est la première arme à feu rencontrée dans le monde de Kingpin, elle vous sera nécessaire pour achever le premier niveau. Les calibres 45 sont raisonnablement puissants mais leur efficacité a tendance à se réduire lorsque la cible se trouve à une distance supérieure à cinq mètres. Par ailleurs, les gars que vous affrontez sont des durs à cuire, et ils peuvent encaisser un certain nombre de balles dans le buffet avant de baisser pavillon. Ne délaïssez pas le pistolet trop vite, correctement modifié, il vous donnera toute satisfaction.

Avec silencieux ('Silencer') le silencieux vous permet d'éliminer des adversaires sans donner l'alarme à ses comparses. Appuyez deux fois sur la touche 2 pour l'utiliser.

Cadence de Tir Accélérée

('Rate of Fire Mod') :

Magnum Mod' :

Chargeur Rapide ('Reload Mod') :

Vitesse de tir x2.

Dégâts x2.

Vitesse de rechargement divisée par deux.

### 'SHOTGUN' (FUSIL À POMPE) : TOUCHE 3



Nette amélioration par rapport au pistolet, le fusil à pompe est assez puissant vous arracher un bras ou une jambe à vos ennemis, voire pour les tuer, pour peu que vous tiriez à bout portant. Inconvénients : un temps de rechargement assez long, et une efficacité moindre à moyenne et longue portée. Utilisez cette arme à courte portée !

### 'TOMMY GUN' (MITRAILLETTE) : TOUCHE 4



L'arme de standing du truand qui se respecte. Avec la mitraillette automatique de calibre 45, vous projetez des projectiles meurtriers à une cadence de tir infernale, et découpez en morceaux tout ce qui se trouve en travers de votre chemin. Parmi les plus puissantes armes de Kingpin, la mitraillette présente pourtant l'inconvénient de manquer de précision à longue portée. Son efficacité est optimale à moyenne et courte portée.

## PAWNOMATIC

C'est là que vous vous fournissez en armes, munitions, protections et santé, si vous en avez les moyens... Dans Kingpin, personne ne laisse traîner de munitions ou autres objets de valeur ! En revanche, vous découvrirez des caches d'armes dans lesquelles vous pourrez vous servir, à condition de tuer leurs gardiens... Le Pawnomatic est plus sûr, et le vendeur vous y accueillera le sourire aux lèvres. Dans un Pawnomatic, impossible d'utiliser une arme, il vous faudra faire affaire civilement avec le vendeur en consultant le tableau du stock. La partie gauche rassemble les catégories de matériel en vente. Pour sélectionner une catégorie, utilisez les touches directionnelles haut et bas et appuyez sur Entrée. Le menu de droite vous propose alors le matériel disponible dans cette catégorie. Procédez comme précédemment pour sélectionner le matériel de votre choix. Après avoir appuyé sur Entrée, le vendeur vous demandera de confirmer votre achat, appuyez sur Entrée à nouveau et si vous avez le cash nécessaire, l'affaire est conclue.

## BAR OU PUB

Tous les bars et pubs de Kingpin sont des zones "sans-armes". Ne comptez donc pas y régler des comptes. En revanche, ces endroits publics sont propices au recrutement d'hommes (ou de femmes) de main et à la collecte d'informations.

## COMPORTEMENT DES PERSONNAGES

Les personnages de Kingpin réagissent constamment en fonction de la situation qu'ils ont à affronter. C'est ainsi qu'un gars armé d'un tuyau a toutes les chances de s'enfuir s'il s'aperçoit à temps que vous le menacez d'un fusil à pompe. Et vos ennemis tenteront souvent de trouver un chemin détourné pour vous prendre par surprise plutôt que de répondre directement à votre attaque. Alors surveillez vos arrières, un petit malin peut essayer de vous prendre à revers.

## ARMES

### 'LEAD PIPE' (TUYAU DE PLOMB) : TOUCHE 1



C'est l'arme de base, à peine plus efficace que vos seules mains. Très utile notamment pour casser les palissades, ouvrir les caisses et pour économiser les munitions d'une façon générale. Du fait de la petite taille du tuyau, vous devez bouger en permanence lors d'un combat afin de rester à portée de votre adversaire. Si celui-ci ne dispose pas d'une arme à feu, vous réussirez peut-être à le tuer, et tout au moins à le blesser sérieusement.

## OPTIONS

- EFFECTS VOLUME:** Utilisez les touches directionnelles droite et gauche pour ajuster le volume des effets sonores.
- CD MUSIC:** Utilisez les touches directionnelles droite et gauche pour activer ou désactiver la musique du CD. En désactivant la musique, vous n'améliorerez pas les performances du jeu.
- SOUND QUALITY:** La qualité des effets sonores influe sur les performances du jeu. Vous avez le choix entre 11 et 22 kHz.
- SOUND COMPATIBILITY:** Choisissez entre maximiser les performances ou les effets sonores.
- MOUSE SPEED:** Pour ajuster la sensibilité de votre souris. Plus vous définissez une vitesse élevée, plus votre personnage réagit rapidement aux mouvements de la souris.
- ALWAYS RUN:** Sélectionnez 'Yes' (Oui) si vous désirez que votre personnage courre en permanence sans que vous appuyiez sur la touche "Courir".
- INVERT MOUSE:** Une autre technique de contrôle par la souris. Poussez la souris vers l'avant pour baisser la tête, tirez la souris vers l'arrière pour regarder vers le bas.
- LOOKSPRING:** Sélectionnez cette option si vous désirez que la vue de votre personnage revienne automatiquement à l'horizontale dès que vous cessez d'appuyer sur les touches 'Regarder vers le bas' et 'Regarder vers le haut'. Si vous ne sélectionnez pas cette option, il vous faudra sans doute effectuer un pas ou deux avant de retrouver votre ligne de vue habituelle. Cette faculté ne fonctionne pas sous l'eau.
- LOOKSTRAFE:** Si vous activez cette option et que vous utilisez les touches 'Regarder vers le bas' et 'Regarder vers le haut', votre personnage effectuera un pas de côté lorsque vous le ferez tourner à droite ou à gauche.
- FREE LOOK:** Activez cette option pour avoir une vue libre, c'est-à-dire pour ne pas avoir à appuyer sur les boutons



'Regarder vers le bas' et 'Regarder vers le haut' lorsque vous jouez avec la souris.

**USE JOYSTICK :** Sélectionnez cette option si vous préférez utiliser un joystick pour jouer.

**CROSSHAIR :** Sélectionnez le type de réticule qui s'affiche à l'écran.

**TALK ICONS :** Activez cette option pour animer les portraits au bas de l'écran lorsque vous engagez une conversation.

**HIRE ICONS :** Sélectionnez cette option pour afficher en bas de l'écran la silhouette des acolytes que vous recrutez.

**CAPTIONS :** Activez cette option pour afficher les dialogues à l'écran.

**FIREWORKS :** Cette option vous permet de modifier l'ampleur des explosions.

**DIRECTIONAL LIGHTING :** Désactivez cette option pour ôter les effets d'ombre sur les personnages.

**BLOOD TIME :** Vous pouvez paramétrer la durée pendant laquelle les flaques de sang restent visibles à l'écran.

**PROPS :** Désactivez cette option pour réduire la quantité d'objets non-indispensables affichés à l'écran (ordures, poubelles, cartes sur les tables, etc.)

**CUSTOMIZE CONTROLS :** Sélectionnez cette option pour afficher à l'écran un second menu répertoriant les commandes du jeu. Utilisez les touches directionnelles pour naviguer et la touche [Entrée] pour sélectionner la commande à modifier ; appuyez ensuite sur la nouvelle touche que vous désirez affecter à la commande sélectionnée. Sélectionnez 'Reset Defaults' pour rétablir la configuration d'origine.



" Y " Suis-moi/Dégage le passage.

" X " Reste-là et attends.

" Q " Attaque la cible indiquée / Crochète la serrure de la porte ou du coffre.

Cette dernière commande fonctionne de la manière suivante : appuyez sur Q puis pointez le curseur sur la cible et appuyez sur la touche F (activer).

## ACTIVER — TOUCHE PAR DÉFAUT : F

C'est la touche que vous utiliserez pour actionner les interrupteurs et les manettes, ouvrir les portes, etc. Placez-vous devant l'élément à activer et appuyez sur F.

## FOUILLE DES CORPS : TOUCHES PAR DÉFAUT : C (S'ACCROUPIR) ET F (ACTIVER) SIMULTANÉMENT.

Il est souvent opportun de fouiller les corps des morts, que vous soyez la cause du décès ou non. Rendez hommage à leur mémoire en faisant bon usage de l'argent qu'ils vous laissent malgré eux en héritage. Pour leur faire les poches, approchez-vous et pressez C (S'accroupir) puis F (Activer) en même temps. En mourant, un ennemi laisse tomber à terre tout ce qu'il détient (clés, armes et munitions) à l'exception de son argent qui doit être pris à même ses poches.

*Indication : Fouillez les corps sans attendre, les croque-morts ou les rats (?) sont très rapides.*

## RECHARGER — TOUCHE PAR DÉFAUT : R

En appuyant sur R vous rechargez l'arme que vous tenez en main, pour peu qu'il vous reste des munitions.

## DISCRETION — TOUCHE PAR DÉFAUT : MAJ GAUCHE.

En maintenant enfoncée la touche Maj gauche alors que vous avancez, vous devenez aussi silencieux que possible, autrement dit, personne ne vous entend. C'est évidemment très utile notamment pour s'approcher dans le dos d'un ennemi et lui fendre le crâne.

## TIRER — POUSSER DES CAISSES

Toutes les petites caisses sur le sol peuvent être tirées ou poussées. Pour les pousser, mettez-vous simplement derrière et avancez. Pour les tirer, placez-vous devant, appuyez sur F et reculez. Afin de parvenir à tirer une caisse sans la lâcher, maintenez enfoncée la touche Maj gauche (Discretion).

## CAISSES DE MUNITIONS

Les Caisnes de munitions sont reconnaissables à leur couleur verte et leur taille rectangulaire. Elles renferment des munitions diverses et explosent lorsqu'elles sont touchées par un tir. Pour les ouvrir, le mieux est de se servir du pied de biche ou du tuyau.

## CONTROLES SUPPLEMENTAIRES ET CONSEILS

Si vous espérez survivre plus de quelques minutes dans l'univers sans pitié de Kingpin, il y a deux ou trois choses dont vous ferez bien de prendre note. Primo, évitez de descendre le premier venu, il a peut-être quelque chose d'intéressant à vous dire. Alors s'il ne montre aucun signe d'agressivité, restez aimable, et il finira bien par vous dire ce qu'il sait. Pour jouer à Kingpin, il est indispensable de connaître les contrôles suivants :

### DEGAINER-RENGAINER – TOUCHE PAR DÉFAUT : G

En appuyant sur cette touche, vous rangez ou dégainez votre arme. Le fait est que dans le monde de brutes de Kingpin, les personnages réagissent à ce qu'ils devinent de vos intentions. Si vous vous trimbaliez en permanence avec un flingue à la main, vous n'allez pas vous faire beaucoup d'amis. Vos aimables concitoyens se sentent menacés, ils risquent fort de vous en coller une entre les deux yeux et de poser les questions ensuite. Alors quand vous vous baladez dans la rue, mieux vaut dans un premier temps garder les armes au fourreau. Si quelqu'un a l'air de s'énerver un peu trop, tout ce que vous avez à faire est d'appuyer sur Tirer (le bouton gauche de la souris par défaut). Vous dégainerez aussitôt et les choses sérieuses pourront commencer. Lorsque l'arme à la main vous rencontrez quelqu'un qui vous demande de calmer le jeu, vous disposez alors de 2 à 3 secondes pour vous exécuter, à moins, évidemment, que ce soit votre interlocuteur que vous décidiez d'exécuter.

### PARLER — TOUCHES PAR DÉFAUT : X ET Y

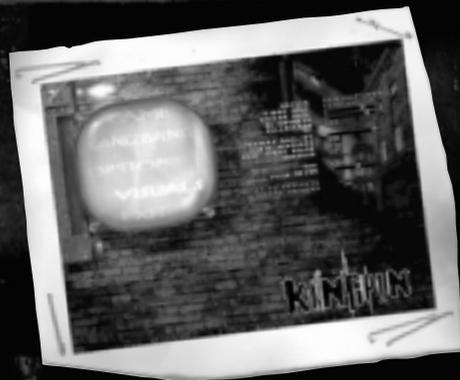
Ces deux touches vous permettent de communiquer dans le monde plein d'amour de Kingpin. Lorsque vous approchez d'un personnage, vous pouvez engager la conversation en utilisant soit X (négatif-injurieux) soit Y (positif-amical). Lorsqu'on vous pose une question, la touche Y permet de répondre OUI et X de répondre NON. Quoi qu'il en soit, il y a bien des manières de mener des conversations, et il est tout à fait compréhensible que vous décidiez d'insulter d'abord quelqu'un pour l'intimider un peu.

### DONNER DES ORDRES — TOUCHES PAR DÉFAUT : Q, X, ET Y. A

certaines moments de la partie, vous croiserez des alliés potentiels, généralement prêts à bosser pour celui qui peut se payer leurs services. On les reconnaît à leurs chemises de couleur bleu-gris. Lorsque vous les approchez, utilisez Y pour engager une conversation amicale. Si le gars ou la fille est disponible et disposé à travailler pour vous, il vous fera savoir combien il faut allonger pour l'engager. Vous pourrez le recruter avec Y et décliner son offre avec X. Bien entendu, si vous êtes fauché, vous aurez du mal à engager qui que ce soit. Une fois un acolyte engagé, vous pouvez lui donner des ordres en pointant le curseur de la souris sur lui grâce aux touches suivantes :

Voici la liste des raccourcis-clavier en anglais (en français) – touche par défaut. Attention, le programme affiche les lettres correspondant au clavier américain, vous trouverez ci-dessous les équivalents pour clavier français.

Attack (attaquer-tirer)	CTRL OU BGS
Next Weapon (arme suivante)	!
Walk Forward (avancer)	TOUCHE HAUT OU BDS
Backpedal (reculer)	TOUCHE BAS OU BARRE ESPACE
Turn Left (tourner à gauche)	TOUCHE GAUCHE
Turn Right (tourner à droite)	TOUCHE DROITE
Sneak (discretion)	MAJ
Step Left (pas à gauche)	: OU S
Step Right (pas à droite)	: OU D
Sidestep (pas de côté)	ALT
Look Up (regarder vers le haut)	PAGE BAS
Look Down (regarder vers le bas)	SUPPR
Center View (vue à l'horizontale)	FIN
Mouse Look (vue à la souris)	* (ENFONCÉE)
Keyboard Look (vue au clavier)	INSÉR (ENFONCÉE)
Up / Jump (sauter)	Q
Down / Crouch (s'accroupir)	C
Inventory (inventaire)	TAB
Use Item (utiliser objet)	ENTRÉE
Drop Item (poser objet)	%
Prev Notebook Page (journal : page préc)	^
Next Notebook page (journal : page suiv)	\$
Notebook (journal)	F1
Activate (activer)	F OU BS 3
Holster (dégainer / rengainer)	G
Flashlight (lampe torche)	L
Hud (infos sur écran)	F5
Reload (recharger arme)	R
Positive / Follow (amical/suivez-moi)	Y
Give special orders (ordres spéciaux)	A
Negative / Hold (hostile / restez-là)	X



## REGLAGES GRAPHIQUES

- DRIVER:** Vous pouvez utiliser deux types de pilotes vidéo, à savoir OpenGL standard et 3Dfx OpenGL (certaines cartes ne supportent qu'un seul de ces deux modes). Kingpin ne peut fonctionner correctement si vous ne possédez pas de carte vidéo compatible OpenGL.
- VIDEO MODE:** Faites votre choix parmi les différentes résolutions supportées.
- SCREEN SIZE:** Vous pouvez ajuster la taille de la fenêtre de jeu. En choisissant une taille réduite, vous améliorez les performances du jeu.
- BRIGHTNESS:** Vous pouvez ajuster la luminosité de l'écran de jeu.
- FULLSCREEN:** Vous pouvez jouer en mode plein écran ('Fullscreen') ou fenêtré.
- TEXTURE QUALITY:** Plus vous augmentez la qualité des textures du jeu, plus le rendu sera réaliste. En contrepartie, le jeu sera plus lent.
- 8-BIT TEXTURES:** Cette option n'est disponible que sur certains processeurs graphiques ; elle permet de réduire la qualité des effets visuels pour améliorer les performances du jeu.

## ICONES D'HOMMES DE MAIN:

Indique le nombre d'individus qui travaillent pour vous, les ordres que vous leur avez donnés et leur niveau de santé. Une silhouette surlignée en rouge signale que l'intéressé est en plein combat. Si vous appuyez sur la touche "Ordres Spéciaux" (Attaque la cible indiquée, Crochète la serrure, Ouvre le coffre), puis sur la touche "Activer" tout en pointant la cible visée avec la souris, votre acolyte s'exécutera. Une silhouette bleue indique que vous avez donné l'ordre à votre acolyte de rester sur place. A mesure de la dégradation de son état de santé, la silhouette d'un acolyte s'emplit de rouge ; lorsqu'elle est intégralement rouge, il meurt.

## ICONES DE CONVERSATION:

De petits portraits apparaissent lorsque vous ou votre interlocuteur êtes en train de dialoguer. Lorsque l'échange de propos est acerbe, un symbole "moins" en rouge couvre le portrait. Si la conversation est amicale, c'est un symbole "plus" qui apparaît en bleu.

## SANTÉ:

Il est évidemment préférable d'être dans la meilleure santé possible pour résister à toutes ces brutes épaisses qui vous veulent tant de mal.

## MUNITIONS:

C'est le nombre de munitions dont vous disposez dans le chargeur de l'arme que vous tenez en main. Le nombre immédiatement au-dessous est la réserve totale de munitions dont vous disposez pour cette arme.

## ARME EN MAIN

Ces mains au premier plan sont bien les vôtres, et évidemment, ça fait un moment que vous n'êtes pas passé voir la manucure. Si vous ne voyez pas de main à l'écran, votre arme est rengainée.

## PROTECTION:

C'est le niveau de protection dont vous disposez pour chaque partie de votre corps. Les trois nombres indiquent les niveaux de protection de la tête, du buste et des jambes.

**REGARDER EN HAUT EN BAS:**

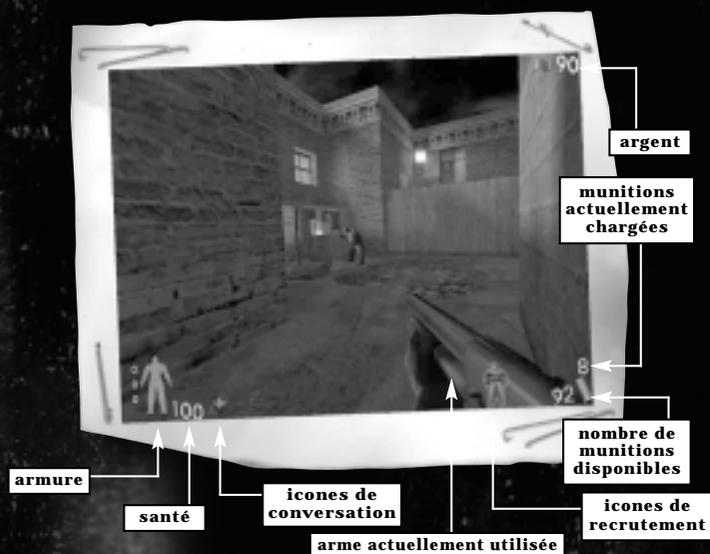
Les touches Page bas et Suppr vous permettent respectivement de regarder en haut et en bas. Marchez vers l'avant et votre ligne de vision reviendra automatiquement à la position horizontale. Vous pouvez aussi sélectionner l'option 'Free Look' dans le menu d'Options, les mouvements de la souris simulent alors les mouvements de tête du héros.

**S'ACCROUPIR:**

Maintenez enfoncée la touche C pour vous accroupir. En relâchant la touche, vous retrouvez la position debout.

**SAUTER:**

Appuyez sur Q pour sauter. Si vous prenez de l'élan et avancez au moment de sauter, vous pouvez aller plus loin.



## ECRAN DE JEU

**ARGENT:**

C'est la somme dont vous disposez pour acheter des armes au Pawnomatic et vous assurer les services d'hommes (ou de femmes) de main.

**SYNC EVERY**

Activez cette option pour optimiser le rendu visuel du jeu.

**FRAME** (PROPRIÉTAIRES DE 3DFX UNIQUEMENT):

**SHADOWS:**

Si vous désactivez cette option, le nombre de polygones utilisés pour afficher les personnages à l'écran sera réduit de moitié. En contrepartie, les performances du jeu s'en trouvent améliorées.

**FOG:**

Cette option permet d'activer ou de désactiver les effets de brouillard. Désactivez les effets de brouillard pour améliorer les performances du jeu.

**PAIN SKINS:**

Chaque personnage du jeu dispose de deux types de rendus lorsqu'il encaisse des dégâts dans l'une des 15 parties de son corps. Réduisez ce nombre à 1 ou 'None' (aucun) pour améliorer les performances du jeu.

*Cliquez sur 'Reset the Defaults' en bas de l'écran pour annuler tous les changements que vous avez effectués dans les réglages graphiques.*

## TOUCHES DE CONTROLE

**MARCHER:**

Servez-vous des touches directionnelles ou de la souris. Pour avancer, maintenez enfoncée la touche Avancer (touche directionnelle haut ou bouton de droite de la souris). Tournez à droite ou à gauche en utilisant les touches directionnelles droite ou gauche, ou en faisant glisser la souris dans la direction souhaitée.

**COURIR:**

Si vous préférez courir sans discontinuer durant la partie, ouvrez le menu Principal, puis le menu Options, et sélectionnez 'Always Run'. Lorsque l'option est activée, les touches Maj vous permettront de vous déplacer silencieusement.

**TIRER:**

Appuyez sur Ctrl ou sur le bouton gauche de la souris pour tirer. Maintenez appuyé pour tirer sans arrêter.

# KING OF CRIME



COMIC  
16

COMIC  
17