



Ma Jenny.

Ça fait quatorze ans que j'essaie d'écrire cette lettre. Si je ne le fais pas aujourd'hui, je ne le ferai jamais. Dans quelques heures, je vais devoir rendre compte de mes erreurs. Fallait que ça arrive... Si tu lis les journaux, tu connais ma vie, une vie de mercenaire... tu sais ce que j'ai fait... Presque tout est vrai. Je devrais être bourré de regrets, avoir peur de mourir, mais non... je ne peux plus. À cet instant, je n'ai qu'un regret... J'aurais tellement aimé te connaître. Tu es tout ce qu'il me reste.

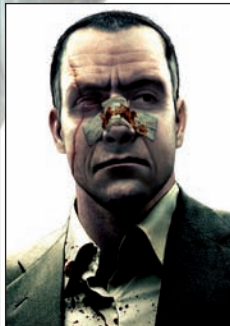
Désolé de ne pas t'avoir compris.

Ton père.

Kane

TABLE DES MATIÈRES

FICHE DE TRANSFERT AU COULOIR DE LA MORT : ADAM MARCUS ALIAS 'KANE'.....	3
FICHE DE TRANSFERT AU COULOIR DE LA MORT : JAMES SETH LYNCH.....	4
DÉMARRAGE.....	5
TOUJOURS PRÊT.....	6
DIRECTIVES D'OPÉRATION.....	8
VIGILANCE VISUELLE ET TACTIQUE.....	9
TACTIQUES AVANCÉES.....	13
TRAVAIL D'ÉQUIPE.....	15
UNE FRAGILE ALLIANCE.....	16
L'HISTOIRE DE LA FRAGILE ALLIANCE.....	17
PARAMÈTRES PERSONNELS (OPTIONS).....	17
REPOS ET RÉCUPÉRATION (MENU PAUSE).....	18
SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE.....	18
CRÉDITS.....	19
GARANTIE.....	22
SERVICES CONSOMMATEURS.....	23



FICHE DE TRANSFERT AU COULOIR DE LA MORT : ADAM MARCUS ALIAS 'KANE'

NOM :	Marcus
PRÉNOM :	Adam
SURNOM :	Kane
RACE :	Caucasien
NATIONALITÉ :	Citoyen britannique
DATE DE NAISSANCE :	27 août 1969
SEXE :	Masculin
COULEUR DES YEUX :	Bleu
TAILLE :	1.80 m
SIGNES PARTICULIERS :	Cicatrice en travers de l'œil droit.

PASSIF CRIMINEL - CHEF D'INCLUPATION :

Adam 'Kane' Marcus a été reconnu coupable du massacre de 25 citoyens vénézuéliens. Il a été condamné à mort et attend son transfert vers le couloir de la mort.

ÉLÉMENTS DU DOSSIER :

Le fils de Kane est mort à l'âge de deux ans dans un tragique accident, en jouant avec l'arme de service de son père. Peu après, sa femme l'a quitté, le tenant pour responsable de ce drame. Elle a emmené leur fille de cinq ans avec elle.

Il ne l'a pas revue depuis.

Plusieurs années plus tard, Kane est devenu un des membres des 7, le groupe de mercenaires le plus puissant du monde. Il a alors pris part à de nombreux conflits à travers le monde, vendant ses services au plus offrant, jusqu'à cette mission au Venezuela qui a tourné au cauchemar et a entraîné la mort de 25 citoyens vénézuéliens.

Kane est le seul survivant du groupe de mercenaires impliqués dans cette affaire et la rumeur prétend qu'il s'est enfui avec un énorme butin. Kane a été arrêté peu de temps après son retour aux États-Unis, et a été reconnu coupable du massacre au Venezuela et condamné à mort. Le butin reste introuvable à ce jour.



FICHE DE TRANSFERT AU COULOIR DE LA MORT : JAMES SETH LYNCH

NOM :	Lynch
PRÉNOM :	James Seth
RACE :	Caucasien
NATIONALITÉ :	Citoyen américain
DATE DE NAISSANCE :	12 Janvier 1966
SEXE :	Masculin
COULEUR DES YEUX :	Vert
TAILLE :	1.85 m
SIGNES PARTICULIERS :	Fortie carrure

PASSIF CRIMINEL - CHEF D'INCULPATION :

James Seth Lynch a été reconnu coupable du meurtre de sa femme. Il a été condamné à mort et attend son transfert vers le couloir de la mort.

ÉLÉMENTS DU DOSSIER :

James Seth Lynch a été entendu après sa condamnation à mort pour le meurtre de sa femme. Au cours de l'entretien, il est resté calme et a insisté sur le fait qu'il avait reconnu ses crimes devant la cour sur les conseils de son avocat. Il a ajouté qu'il était innocent. Lynch s'est présenté comme un mari modèle mais quand on lui a fait remarquer que cela ne coïncidait pas avec les crimes qu'il avait reconnus, il a répondu avec véhémence qu'il avait tout donné pour sa femme, "tout y compris des coups, de temps en temps".

Lynch présente tous les symptômes de la schizophrénie. Il doit être considéré comme extrêmement dangereux pour les autres détenus et pour l'ensemble du personnel pénitentier.

DÉMARRAGE

Installation (Windows XP)

- Assurez-vous que votre configuration matérielle est en adéquation avec les spécifications indiquées sur le boîtier du jeu.
- Insérez le disque de Kane & Lynch : Dead Men dans le lecteur de votre ordinateur. Le jeu devrait se lancer automatiquement et afficher l'écran d'installation.

Si la fonction d'exécution automatique est désactivée sur votre ordinateur :

- Faites un double-clic sur l'icone "Poste de travail", sur votre bureau.
- Faites un double-clic sur votre lecteur ; l'écran d'installation devrait se lancer.
- Dans le cas contraire, faites un double-clic sur "Setup.Exe".

Si le jeu n'est pas encore installé, l'écran d'installation vous propose l'option "Installer".

- Cliquez sur l'option "Installer" pour lancer l'installation du jeu.
- Suivez ensuite les indications affichées à l'écran.

Lancement (Windows XP)

- Insérez le disque dans votre lecteur et sélectionnez démarrer / Tous les programmes / Eidos / Kane & Lynch : Dead Men.

Installation (Windows Vista)

- Assurez-vous que votre configuration matérielle est en adéquation avec les spécifications indiquées sur le boîtier du jeu.
- Insérez le disque de Kane & Lynch : Dead Men dans le lecteur de votre ordinateur. Le jeu devrait se lancer automatiquement et afficher l'écran d'installation.
- Lorsque l'option "Contrôle d'accès Utilisateur" apparaît, sélectionnez "Continuer".

(Si vous ne vous êtes pas connecté sous Windows Vista avec un compte bénéficiant des droits d'administrateur, il vous sera demandé de saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe associés à un tel compte.)

Lancement (Windows Vista)

Une fois que le jeu est installé :

- Appuyez sur la touche "Windows".
- Cliquez sur l'option "Explorateur de jeux".
- Faites un double-clic sur l'icone "Jouer à Kane & Lynch" pour lancer le jeu.

GAMES FOR WINDOWS – LIVE

Games for Windows – LIVE et Xbox LIVE® font partie du premier réseau global de loisirs en ligne au monde, permettant aux joueurs sur Xbox 360™ d'avoir accès à des jeux Games for Windows – LIVE de choix. Des millions de joueurs, dans pas moins de 25 pays, se connectent au service LIVE : à présent, rien n'est plus facile que de se faire des amis, trouver des jeux et se divertir sur l'une ou l'autre des plateformes. Lorsque vous devenez un membre du service LIVE, vous pouvez voir ce que font vos amis et à quels jeux ils jouent, communiquer avec d'autres membres et suivre les succès de joueur. Devenez un membre LIVE Gold pour profiter de bonus, tels que l'envoi et la réception d'invitation à des parties multijoueur. Consultez www.gamesforwindows.com/live pour davantage de renseignements sur le LIVE et la disponibilité du service dans votre pays.

Connexion au LIVE

Pour vous connecter à Games for Windows — LIVE, il vous faut une connexion Internet haut débit et un gamertag. Si vous possédez déjà un gamertag, alors vous avez tout ce qu'il vous faut pour vous connecter à Games for Windows — LIVE. Sinon vous pouvez en créer un sans frais. Pour davantage de renseignements, consultez www.gamesforwindows.com/live.

Contrôle parental

Le contrôle parental dans Games for Windows - LIVE vient s'ajouter au contrôle parental de Windows Vista. Grâce à des outils simples et flexibles, décidez à quels jeux votre enfant peut avoir accès et jouer. Pour davantage de renseignements, veuillez consulter www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

TOUJOURS PRÊT...

Dans ce métier, le danger est omniprésent. Pour réussir à survivre, il est essentiel d'apprendre à garder le contrôle, quelles que soient les circonstances.

COMMANDES

C'est votre principal outil pour garder le contrôle. Familiarisez-vous avec tous les aspects de cette arme redoutable, votre survie dépend directement de la rapidité de vos réflexes.

Déplacement

Un mercenaire doit toujours se tenir prêt à bouger. Une cible qui se déplace est bien plus difficile à toucher qu'une cible immobile. Voici les commandes liées aux déplacements :

ACTIONS	COMMANDES DÉPLACEMENT
Se déplacer	Z Q S D
Marcher	MAJ
Courir	ESPACE
Exécuter une action	E
Caméra	Déplacer la souris
S'accroupir / Avancer furtivement (alterner)	CTRL

Armes

Un bon mercenaire doit savoir se servir efficacement des armes à feu et des grenades. Abattez vos ennemis avant qu'ils ne le fassent, et vous resterez en vie. Voici les commandes liées aux armes :

ACTIONS	COMMANDES ARMES
Faire feu	Bouton gauche de la souris
Viser	Bouton droit de la souris
Zoom avant/arrière avec la lunette	Bouton droit + molette de la souris
Lancer une grenade	G
Alterner rapidement armes	Molette de la souris
Alterner rapidement grenades	A

DIRECTIVES D'OPÉRATION

Les directives suivantes doivent être suivies pour initialiser les opérations.



Le menu principal vous offre trois options différentes : Campagne, Multijoueur et Options.

Campagne

- Sélectionnez Campagne pour commencer une nouvelle partie ou pour reprendre une partie sauvegardée. Vous serez alors redirigé vers l'écran Briefing.

L'écran Briefing



Cet écran vous offre les informations suivantes :

Chapitres

Le jeu est divisé en plusieurs chapitres qui doivent être terminés dans l'ordre. Une fois qu'un chapitre a été terminé et sauvegardé, vous pouvez choisir d'y rejouer à partir de cet écran. Remarque : le chapitre 2 a été conçu spécialement pour l'entraînement.

Mode de jeu

Le jeu propose deux modes Campagne différents : Solo et Co-op.

Remarque : en mode Co-op, les deux joueurs jouent sur un écran partagé avec une ou deux manettes Xbox 360 et un clavier.

Niveau de difficulté

Le jeu propose trois niveaux de difficulté différents : Aspirine, Codéine et Morphine, classés par ordre croissant de difficulté.

Briefing

Les textes de briefing fournissent des informations détaillées sur les objectifs de mission. Lisez-les attentivement pour bien comprendre ce que vous avez à faire dans un chapitre.

VIGILANCE VISUELLE ET TACTIQUE



1. Curseur de visée
2. Armes portées
3. Radar/Objectif suivant/Caméra espion
4. Commandes groupe

Pour être un bon mercenaire, vous devez être capable d'évaluer une situation en un seul coup d'œil. L'écran ci-dessus est tiré d'un enregistrement volé, réalisé pendant un casse. Il regroupe toutes les informations que vous devez assimiler et exploiter pour être plus efficace dans l'action.

Curseur de visée

Ce curseur vous permet de savoir ce que vise l'arme que vous avez en main.

Pistolets/Fusils/Mitraillettes

- Utilisez la souris pour viser.
- Utilisez le bouton droit de la souris pour zoomer et gagner ainsi en précision. Le curseur se change alors en une croix de visée ou une lunette si vous utilisez un fusil sniper.
- Lorsque vous utilisez un fusil sniper, utilisez la molette de la souris pour faire un zoom avant/arrière.
- Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour tirer.

Armes fixes

Les armes fixes, comme les mitrailleuses lourdes, font elles aussi partie de votre arsenal.

- Approchez de l'arme fixe que vous souhaitez utiliser.
- Appuyez sur **[E]** (touche d'action) quand vous êtes invité à utiliser l'arme.
- Visez et tirez comme avec une arme classique.
- Appuyez à nouveau sur **[E]** pour délaissier l'arme fixe.

Grenades



1. Force du lancer

Les grenades peuvent être lancées à différentes distances. La force du lancer est indiquée par une série de 1 à 6 points sur l'écran.

- Sélectionnez votre cible et visez comme vous le feriez avec n'importe quelle autre arme.
- Une pression rapide sur **[G]** entraîne une attaque modérée (indiquée par des pointillés), qui permet de faire rouler la grenade à une courte distance.
- Une pression plus longue sur **[G]** entraîne une attaque plus puissante, qui permet de lancer la grenade plus fort et plus loin.
- Pour annuler une attaque en cours, appuyez sur **[E]**.

Inventaire



Munitions

Votre compteur de munitions diminue à chaque fois que vous tirez. Quand il passe au rouge, vos munitions sont presque épuisées. Vous rechargez automatiquement votre arme lorsque vous terminez un chargeur ou quand vous restez inactif et immobile pendant un certain temps. Mais notez bien que ce rechargement automatique prend plus de temps et vous laisse vulnérable en cas de danger immédiat.

Si vous avez des munitions en réserve, appuyez sur **[R]** pour recharger manuellement votre arme.

Si vous n'avez pas de munitions dans votre inventaire, vous devez en trouver d'autres, ou en emprunter à un partenaire.



L'icône suivant s'affiche si des munitions sont disponibles ou si un autre partenaire possède des munitions en réserve :

Gestion de l'inventaire

- Ouvrez l'inventaire en maintenant enfoncée la molette de la souris.
L'inventaire apparaît alors sous forme graphique au centre de l'écran, vous permettant de sélectionner les objets dont vous avez besoin.
- Sélectionnez un objet à l'aide des touches de déplacement.
Une fois qu'un objet a été sélectionné, la fenêtre d'inventaire est réduite dans le coin inférieur droit de l'écran.

Échange d'armes ou d'objets

Vous pouvez échanger des armes et des objets avec les autres membres de votre groupe. Cette tactique peut parfois se révéler vitale sur le terrain.

- Approchez-vous d'un camarade.
- Ouvrez votre inventaire. Un cercle extérieur d'armes et d'objets apparaît alors. C'est l'inventaire de votre camarade.
- Sélectionnez l'élément que vous désirez à l'aide des touches de déplacement et il sera alors placé dans vos mains.

Remarque : l'arme que vous tenez au moment de l'échange passe à votre camarade.

Radar/Objetif suivant/Caméra espion

Ce gadget très utile vous fournit des informations sur tout ce qui se passe autour de vous et vous aide à poursuivre votre objectif principal.



- Maintenez **[Q]** (en vous tenant immobile) pour ouvrir le radar/l'Objetif suivant.

Une représentation graphique du radar s'affiche alors au centre de l'écran. Il indique la position de vos alliés et autres membres de votre groupe (en blanc), ainsi que la direction générale à suivre pour atteindre votre prochain objectif (indiqué lui-même en vert).

Si vous relâchez **[Q]**, un indicateur d'objectif reste à l'écran, vous indiquant la direction à suivre.

Cette fenêtre retransmet également une mini vidéo d'évènements importants au moment où ils se produisent (par exemple, quand un allié se fait blesser). Ces évènements sont susceptibles d'influencer vos actions et décisions.

Diriger un groupe

Dans vos missions, vous aurez fréquemment à donner des ordres aux autres membres de votre groupe.



1. Reviens vers moi
2. Attaque cette position ou cette cible
3. Rejoins cette position

Cette fenêtre de contrôle (affichée en haut à droite de l'écran) vous indique quels sont les renforts dont vous disposez et quels membres sont déployés avec vous sur le terrain.

- Passez d'un membre disponible à un autre en appuyant sur **TAB**.

Le nom du membre ainsi choisi apparaît dans la fenêtre. Vous pouvez sélectionner un individu et lui donner un des trois ordres suivants :

- "Reviens vers moi" - **1**.

Représenté par  à l'écran.

Les deux ordres suivants nécessitent que vous indiquiez une position précise à l'aide du curseur de visée :

- "Attaque cette position ou cette cible" - **2**.

Représenté par  à l'écran.

- "Rejoins cette position" - **3**.

Représenté par  à l'écran.

En maintenant **1**, **2** ou **3**, vous pouvez étendre la consigne donnée à l'ensemble de votre groupe. Lorsque vous donnez un ordre, le (ou les) membre(s) concerné(s) vous répond(ent) pour confirmer.

Attention : si l'icone d'un membre du groupe apparaît en rouge, c'est qu'il est blessé. Vous devez le soigner pour qu'il puisse à nouveau suivre vos ordres et reprendre l'action. (voir plus bas).

Soigner les membres du groupe blessés

Un homme blessé est un poids mort, qui vous ralentit et vous empêche de remplir vos objectifs. Et tôt ou tard, vos partenaires seront blessés, c'est inévitable. Quand un homme est à terre, la fenêtre de contrôle de groupe tourne au rouge et une croix rouge apparaît sur l'écran pour vous indiquer sa position. Vous pouvez choisir de l'aider en lui injectant une forte dose d'adrénaline ; il reprendra alors rapidement l'action. Notez bien que votre décision doit être rapide : vous disposez d'un temps limité pour aller aider un blessé avant qu'il ne succombe à ses blessures.

Si vous êtes vous-même blessé, vos camarades essaieront de vous soigner, mais vous devez vous trouver à leur portée. Si vous vous êtes trop éloigné et qu'ils doivent se battre âprement pour vous rejoindre, ils auront sûrement du mal à arriver à temps pour vous sauver.

Les injecteurs d'adrénaline sont en quantité limitée, alors utilisez-les à bon escient. De plus, des injections répétées sur une même personne dans un temps trop court peuvent conduire à une overdose fatale.

La touche d'action

Vous serez amené à exécuter de nombreuses actions différentes pour mener à bien vos missions, qu'il s'agisse de tâches basiques (escalader une échelle, prendre un ascenseur) ou plus complexes (tuer un ennemi en silence, descendre un bâtiment en rappel). Toutes ces actions peuvent être réalisées grâce à la touche d'action [E].

- Approchez de la zone d'action et un texte apparaît alors à l'écran pour vous indiquer l'action contextuelle.
- Appuyez sur [E] pour réaliser cette action.

Recharger

La touche [E] vous permet aussi de recharger manuellement votre arme équipée, mais toute autre action en cours est prioritaire sur le rechargement.

Tuer en silence

Une attaque furtive sur un ennemi peut également être réalisée à l'aide de la touche d'action [E].

- Approchez la cible (par derrière, de préférence) et appuyez sur [E].

La victime est alors neutralisée efficacement et sans le moindre bruit.

Sous-titres

Ils sont très utiles pour récupérer les informations perdues dans le bruit ou le feu de l'action. Si vous avez mal compris un message communiqué dans vos écouteurs, les sous-titres vous permettent de lire les mêmes informations à l'écran.

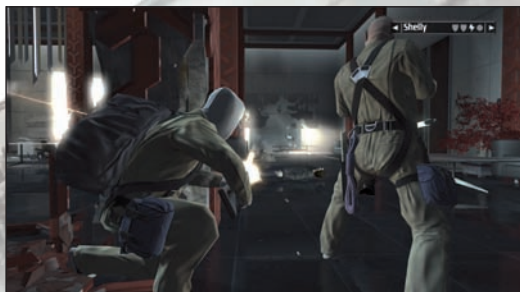
TACTIQUES AVANÇÉES

Les astuces et conseils suivants vous seront utiles sur le terrain :

Tir en déplacement

Le tir en déplacement manque de précision et attire l'attention de l'ennemi sur vous. Il est donc peu recommandé, à moins de posséder une importante réserve de munitions et de devoir fuir une situation désespérée. En général, il vaut mieux se déplacer sur une courte distance, se mettre à couvert puis tirer.

Restez à couvert



Il est très important de savoir se mettre à couvert le plus souvent possible. Prenez une position défensive dans tous les combats et vous aurez de meilleures chances de survivre. Toutes les armes et grenades sont utilisables lorsque vous êtes à couvert. Il existe deux types de positions : haute (par exemple, debout derrière un pilier) et basse (par exemple, accroupi derrière un bureau ou un muret).

- Approchez-vous le plus possible de l'élément protecteur et vous passerez automatiquement en position défensive.
- Faites feu avec votre arme (ou lancez une grenade) sans viser pour réaliser un 'Tir à l'aveuglette', peu précis mais toujours dissuasif pour l'ennemi.
- Pour plus de précision, vous pouvez vous écarter légèrement de l'élément protecteur pour pouvoir viser et tirer (mais vous êtes alors plus vulnérable).
- Lorsque vous êtes à couvert derrière un élément étroit, comme un pilier, vous pouvez passer rapidement d'un côté à l'autre en vous déplaçant vers la gauche ou la droite (cette action peut être effectuée aussi bien en mode visée qu'en tir à l'aveuglette).
- Éloignez-vous de l'élément protecteur pour quitter la position défensive.

Restez près de vos alliés

Essayez de toujours savoir où sont vos alliés et de toujours connaître leur situation (sous le feu, en attente d'instructions, etc.). Quand un membre s'éloigne trop du reste du groupe, la situation devient dangereuse et l'efficacité du groupe tout entier s'en ressent. Et si par malheur un allié isolé est blessé, les autres membres auront peut-être du mal à le rejoindre à temps pour lui faire une injection d'adrénaline.

Stratégie "Appel et tir de couverture"

En situation de combat, vous devez exploiter le potentiel de votre groupe au maximum. En situation normale, un groupe doit traverser une zone de combat en usant de la stratégie "Appel et tir de couverture". Dans une équipe de quatre, deux hommes commencent par prendre une position défensive avancée, puis appellent les deux autres membres restés en arrière, qui avancent à leur tour pour prendre une nouvelle position, plus avancée encore. S'ils sont attaqués pendant ce déplacement, leurs deux partenaires en position défensive peuvent fournir un tir de couverture pour les aider. Une fois la nouvelle position acquise, ces deux membres appellent leurs camarades restés en arrière et la manœuvre se répète.

Manoeuvre de contournement

Lorsqu'un groupe est attaqué, une tactique de combat classique consiste à prendre l'ennemi à revers. Envoyez un groupe de deux ou trois hommes chercher une meilleure position d'attaque sur les flancs de l'ennemi. Les ennemis sont alors pris entre deux feux, et leurs défenses sont moins efficaces, ce qui permet au reste du groupe de continuer à avancer. N'oubliez pas que, lorsque vous êtes en position d'achever un ennemi, viser la tête reste le choix le plus efficace.

Tir de couverture - Arme fixe

Si vous disposez d'une arme fixe (comme une mitrailleuse lourde), n'oubliez pas de la déployer pour forcer l'ennemi à rester à couvert : votre groupe pourra ainsi avancer sans se faire tirer dessus. Les armes fixes sont très puissantes et peuvent détruire ou démolir certaines positions défensives de l'ennemi, ainsi que les éléments explosifs proches.

Utilisation tactique des grenades fumigènes

Quand la situation vous impose de prendre des risques et d'avancer à découvert, pensez à utiliser vos grenades fumigènes. Lancez une de ces grenades pour aveugler l'ennemi et courez sous couvert de la fumée. L'ennemi tirera quand même à travers la fumée, mais ses tirs seront moins précis. Assurez-vous d'avoir bien repéré votre destination avant de vous mettre à courir, ou vous risquez de vous perdre.

Utiliser des éléments explosifs

Soyez toujours attentif à votre environnement et ouvrez l'œil pour repérer les éléments susceptibles d'exploser, comme une bonbonne de gaz ou le réservoir d'un véhicule. Tirez sur ces objets pour infliger de lourds dégâts à tous les ennemis se trouvant à proximité. Et bien sûr, essayez de vous tenir toujours loin de ces objets pour éviter de connaître le même sort.

Relancer les grenades

Si un ennemi lance une grenade vers vous, vous n'avez que quelques secondes pour réagir. Vous pouvez courir, vous mettre à couvert, ou ramasser la grenade pour la relancer, à condition d'être très rapide. Si une grenade atterrit près de vous, la touche d'action devient disponible, vous permettant de la relancer vers l'ennemi (appuyez simplement sur **E**).

TRAVAIL D'ÉQUIPE

Dans ce business, avoir un allié qui couvre vos arrières peut faire toute la différence. Quand vous préparez un gros coup, il est conseillé de bien identifier ceux en qui vous pouvez avoir confiance.

Pour jouer en mode Co-op deux joueurs :

- Sélectionnez Campagne à partir du menu principal.
- Sélectionnez Mode de jeu/Co-op sous l'écran Briefing.



Les deux joueurs contrôlent alors tous les deux l'action en jouant chacun sur une moitié d'écran :

Les deux joueurs doivent remplir leurs rôles et s'entraider, en restant groupés et solidaires. En combat, ils doivent communiquer entre eux le plus possible, se couvrir mutuellement et attaquer ensemble.

Chaque joueur a ses propres objectifs à remplir pour que la mission réussisse. Ces objectifs sont clairement définis et répertoriés sous l'écran Briefing.

Attention : le stress extrême auquel sont soumis les braqueurs pendant une opération peut conduire à des désordres psychologiques sévères, des hallucinations et différents maux.

UNE FRAGILE ALLIANCE

"Ce type a l'air réglo, mais est-ce qu'on peut vraiment lui faire confiance ?"



En théorie, tout est très simple : "On entre, on prend un maximum de cash et on ressort !". Mais dans la réalité, rien n'est jamais aussi simple...

L'homme est un loup pour l'homme...

- Sélectionnez l'option Multijoueur à partir du menu principal pour ouvrir l'écran principal multijoueur. Cet écran vous donne également accès à : Règles du jeu, Stats de jeu et Classement.
- Sélectionnez Fragile Alliance.
- Sélectionnez le mode multijoueur de votre choix :
 - Matchmaking d'amis (Partie rapide / Partie personnalisée / Héberger).
 - Parties disponibles (Partie rapide / Trouver partie / Créer partie).
 - Liaison multiconsole (Partie rapide / Partie personnalisée / Héberger).

Pour ce casse spécifique, huit braqueurs étaient disponibles, les organisateurs ayant jugé que c'était là l'effectif maximal pour une opération de ce type.



1. Armes/Munitions
2. Cash total acquis
3. Liste joueurs
4. Radar/Objectifs

L'HISTOIRE DE LA FRAGILE ALLIANCE

L'affaire commença par le rassemblement de tous les membres du casse au même endroit. Là, ils purent faire connaissance et consulter la liste des noms de tous les participants.

L'objectif fut réaffirmé une dernière fois : sortir de la banque en emportant le plus de cash possible.

Ce jour-là, d'importants moyens policiers étaient déployés pour protéger le coffre de la banque, et le groupe dut se battre avec efficacité et stratégie pour atteindre la chambre forte.

Une fois à l'intérieur du coffre, ils purent enfin récupérer l'argent : des sacs de sport de couleur contenant différents montants. Les sacs contenant les plus grosses sommes étaient les mieux défendus par les gardes se trouvant sur place.

Emportant chacun leur propre butin, les braqueurs durent alors s'enfuir de la chambre forte, puis franchir le barrage policier, pour disparaître dans la nature.

C'est là que les choses devinrent vraiment intéressantes. Chaque casseur commença à convoiter le butin de ses partenaires et leur fragile alliance vola en éclats. Les moins scrupuleux furent même tentés de tuer leurs anciens alliés afin de récupérer leurs sacs et de les ajouter à leur butin.

Tous ont dû se poser ces questions à un moment ou à un autre :

- "Combien de policiers sont encore vivants ?"
- "Est-ce que j'ai vraiment besoin des autres pour sortir d'ici vivant ?"
- "Est-ce qu'il me reste assez de forces pour m'en tirer ?"
- "À combien s'élève mon propre butin ?"
- "Si c'est moi qui possède le plus gros butin, est-ce que ça vaut le coup de m'associer avec d'autres malfrats moins chanceux ?"
- "Et si je lâchais un peu de cash pour éviter de devenir moi-même une cible ?"

Ces doutes déchirèrent le groupe et les forces de police profitèrent de cette division : des malfrats blessés retournèrent leur veste pour aider les policiers contre leurs anciens alliés, en échange d'une modeste récompense.

PARAMÈTRES PERSONNELS (OPTIONS)

Pour être efficace pendant une mission, vous devez être bien préparé. Ne vous lancez jamais dans un casse avant d'avoir tout parfaitement planifié !

Vous disposez d'un certain nombre de paramètres que vous pouvez ajuster.

- Ouvrez le menu des options à partir du menu principal.

Vous pouvez alors vérifier/modifier les paramètres suivants :

- Vidéo (Activer synchro. verticale / Résolution / Niveau de détails / Niveau de détails des ombres / Ombres perso. / Effet de flou / Anisotropie / Niveau de détails filtre / Anti-crênelage / Résolution des textures / Gamma / Affichage du sang / Sous-titres).
- Audio (Effets / Voix / Musique / Ambiance / Didacticiel).
- Touches (Solo / Multijoueur).
- Commandes (Vitesse rotation axe X, axe Y, etc.).
- Crédits.

REPOS ET RÉCUPÉRATION (MENU PAUSE)

Ne manquez jamais une occasion de vous reposer un peu pour reprendre votre souffle !

- Appuyez sur **[Ech]** pour ouvrir le menu pause. Le jeu est alors mis en pause et vous propose cinq options :
- Continuer (reprendre la mission).
- Recommencer la scène à partir du dernier point de contrôle.
- Recommencer le chapitre au début.
- Accéder aux options (voir Paramètres personnels - Options plus haut).
- Quitter (revenir au menu principal).

SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE

Sauvegarde

Le jeu sauvegarde automatiquement votre progression à la fin de chaque chapitre.

Chargement

Les sauvegardes sont chargées automatiquement lorsque le mode Campagne est lancé.

CRÉDITS

IO-Interactive

Game Director:

Jens Peter Kurup

Art Director:

Martin Kramme Guldbæk

Producer:

Hugh Grimley

Associate Producer:

Frederik Fusager

Technical Producer:

Peter Andreasen

Lead Animator:

Martin Madsen

Animators:

Arie Doron Meir

Barbara Karolina Bernád

Craig J Christensen

Damien Simper

Martin Poulsen

Michael Lapitskiy

Pia Bojer Larsen

Simon Boscaro

Søren Lumholz

Thomas Peter Theede Neubert

Lead Character Artist:

Marit "Max" Abrahamsen

Character Artists:

Charles Hu

Guy Robinson

Jørgen Ørberg

Oskar Lundqvist

Peter von Linstow

Technical Character Artists:

Johan Flod

Timothy Evison

Concept Artists:

Anders Poulsen

Chandra Larsson

Henrik Hansen

Jacob Østergaard

Jørgen Ørberg

Peter von Linstow

Peter Gornstein

Rasmus 'No-go' Poulsen

Roberto Merchesi

Lead Environment Artist:

Peter Eide Paulsen

Environment Artists:

Alan Cameron Boyle

Bo Heidelberg

Daniel Ben-Noon

Henrik Kragh

Iryna Pshenychna

Israfel "Raffy" Abainza

Lothar Weiqian Zhou

Mads H Peitersen

Marek Bogdan

Martin Emborg

Miklos Büte

Oleksandr Pshenychnyy

Stephan Nilsson

Svend Christensen

Thomas Finn

Thomas Storm

Thorbjørn Mangaard

HiRes Artist:

Balazs von Kiss

Technical Environment Artists:

Sebastian Vlad Lindoff

Tobias Biehl

User Interface Designers:

Chandra Larsson

Birgitte Bay Overgaard

Theo Engell-Nielsen

Additional Artist:

Daniel Windfeld Schmidt

Allan Hansen

Tom Isaksen

Lead Coder:

Peter Andreasen

Coders:

Henrik Edwards

James Lee

Jesper Christiansen

Jim Malmros

Jonas Meyer

Martin Gram

Martin Harring

Morten Heiberg Rasmussen

Morten S. Larsen

Rasmus Hartvig

Rasmus Sigsgaard

Theo Engell-Nielsen

Lead Online Coder:

Kasper Storm Engelstoft

Online Coders:

Jens Skinnerup

Nis Haller Baggesen

Paul Onac

Rune Vendler

Stein Nygård

Thomas Riisbjerg

External Consultants:

Frank Snowden Hickman

Jens Skinnerup

Rune Vendler

Lead Level Designer:

Thor Frølich

Lead Online Game Designer:

Kim Krogh

Co-Op Level Designer:

Markus Friedl

Level Designers:

Jacob Mikkelsen

Jamie Benson

Jesper Donniss

Jonas Lind

Michael Heilemann

Morten 'Mazy' Hedegren

Ole Steiness

Oleksandr Pshenychnyy

Thomas Lafgren

Torbjørn V Christensen

Additional level design:

Jeremy C. Petreman

Trey Turner

Additional pre-production:

Jeremy C. Petreman

Karsten Lund

Mads Prahm

Localisation:

Oliver Winding

Management:

Janos Flösser

Niels Jørgensen

Rasmus Kjær

Steffen Toksvig

Outsourcing Manager:

Christine Thaarup

QA Manager:

Janus Rau Møller Sørensen

Lead QA:

Bjørn Meldal

QA:

Jonas Carlsson

Klavs Kofod

Lars Lüning

Mikkel Havmand

Natasza Ashkanani

Petronela Cimpoesu

Thomas Møller

Additional QA:

Alan Windfeld Schmidt

Anja Stensrud Wedell

Anupam Palit

Christian Egense Jørgensen

Christian V. Hjelm

Daniel Duh

Daniel Windfeld Schmidt

Gustav Emanuel Carlsson

Jakob Levring

Jakob Mygind Jensen

Jakob Vestergaard Pedersen

Jakob Rød

Jens Nirme

Jon Grinde

Kristian Rise

Laura Burbaite

Mads Rahbæk

Maksimilian Duks

Mikkel Dalfoss

Onur Karademir

Stephan Windfeld Schmidt

Stine Munch

Ulas Karademir

User Experience Assistants:

Ann-Britt Viola Samuelsen

Frederikke Høegh-Guldberg Hoff

Script Writers:

Jens Peter Kurup

Martin Madsen

Oliver Winding

Script writer consultant:

Lars Detlefsen, DFI

Additional Writer:

Greg Nagan

Sound:

Sound Director:

Frank Lindeskov

Lead Sound Designer:

Simon Holm List

Sound Designers:

Ivan Brandt

Jens Peter Brodersen

Michael Ziegler

Peter Wendelboe Hansen

Thomas Bärtschi

Thomas "Tomzen" Dietl

Additional sound designer:

Rolf Auhagen

Sound Coders:

Asger Friis-Vigh

Aleksandr Dubinskiy

Neil Coxhead

Torsten Kjær Sørensen

Support:

Anders Nielsen

Anni Greve Andersen

Foad Mojib

Charlotte Delran

Cæcilie Heising

Else Andersen

Genevieve Ripeau

Jakob Bondesen

Jannik Kalbek

June Bonke Nielsen

Leonard Campbell

Line Bundgaard

Mette Agerbæk

Morten Borum

Niels Jørgensen

Niels Ole Sørensen

Peter 'Fleck' Fleckenstein

Rasmus Hjarup

Søren Reinhold Jensen

Tatiana Højengaard

Thomas Howalt

Torben Wennergren

Ulla Goldberg

IT Development:

Fredrik Ax

Jonas Nielsen

IT Support:

Chris Edgar

Martin Schröder

Michael Andersen

Ulf Maagaard

Max scripting:

Petronela Cimpoesu

Physics Coders:

Andreas Thomsen

Micky Kelager Christensen

Platform Coders:

Gil Megidish

Jon Rocatis

Jens Skinnerup

Peter Marino

Render Coders:

Henning Semler

Jens Bo Albretsen

Kasper Hay Nielsen

Mircea Marghidanu

Morten Mikkelsen

Tools Coders:

Andreas Öberg

Matias Dons Dallerup

Michael Bach

Peder Holmgaard Pedersen

Thomas Andersen

Additional Coders:

Gyula "Luppy" Szentirmay

Mads Ø. Olesen

Simon Mogensen

Ulf Johansen

William Nilsson

Zoltan Buzath

Section Management:

Thomas Hagen Johansen

Technology Coordinator:

Hakan Abrak

Eidos:**Executive Producer:**

Neil Donnell

Associate Producer:

Adam Lay

Senior Brand Manager:

Amanda Cuthbert

Head of Brand Management:

Larry Sparks

Global Brand Controller:

Fabien Rossini

External Game Designer:

Russell Kerrison

QA Manager:

Marc Titheridge

QA Supervisor:

John Ree

QA Supervisor Mastering:

Jason Walker

Lead QATs:

Andrew Standen

Alistair Hutchison

George Wright

Mark Parker

QATs:

Damien Peter

Harvey Setterfield

Jonathan Fuguet

James Wicker

Karl Witham

Pedro Rodrigues

Dean Holliday

Digby Murray

James Fulton

Jonathan Barry

Tony Gordon

Warren Beckett

Mastering Engineer:

Ray Mullen

Creative Services Manager:

Quinton Luck

Senior Creative Artworker:

Gary Blake

Senior Creative:

Jodie Brock

Middleweight Creative:

Raj Singh

Head of Operations:

Richard Lever

Production Manager:

Linda Ormrod

Production Executive:

Robert Willis

Logistics & Distribution:

James Bailey & Fiona Batey

Support Services Manager:

Monica Dalla Valle

Localisation Coordinator:

Laure Diet

QA Localisation Supervisor:

Arnaud Messager

QA Localisation Lead:

Augusto d'Apuzzo

QA Localisation Technicians:

Arianna Pizzi

Curri Barceló

Pablo Trenado

Pedro Geppert

Sonja Sickert

Yann Gendrot

Manual:

Alkis Alkiviades

Andrew Standen

Tom Waine

External:**Music Composed and Producer by:**

Jesper Kyd

Peter Peter

Peter Kyd

Voice Acting:

Brian Bloom

Charles Martinet

Cipriano Iguaran

Craig Marker

Dough Boid

David Acord

Francisco Hulse

Jarion Monroe

Jim Medellin

Joe Paulino

J. S. Gilbert

Louis Landeman

Mark Atherlay

Max Ewalt

Melissa Hutchison

Nobu Ushijima

Ron Obregon

Tom Chantler

Victor Mares

Vyvan Pham

Shizuka Ishizaki Nielsen

Mitsuru

Sarah Fujita

Voice Casting and Direction:

Khris Brown (KBA Voice Production)

Voice Recording Studio:

Studiopolis

Outpost Studios

Polarity Post

Minelooter Team Leads:

XU ZHEN

LING CHAO

Minelooter Characters:

LI SHEN

GUO YING

WU YIQUN

Minelooter Environment Art:

ZHOU WEI

WANG DAKAI

YANG JUPING

CHANG NING

ZENG QINGXUE

SHI QUANGU

ZHANG RONG

WANG FEI

XIAO QING

Motion Capture Casting:

Pernille Lembcke

Motion Capture Actors:

Adam Brix Schäcter

Dan Johansson

Tao Hildebrand

Motion Capture Studio:

Centroid 3D Group

Ghost A/S

Stand-in Models:

Line Greve

Thida Katiyaporn

3D Face Models:

Anders Jung Remark

Mikkel Guldbæk

Sarah Fujita

Shizuka Ishizaki Nielsen

Physics Middleware Provider:

Havok

Network Middleware Provider:

Quazal

Uses Bink Video. Copyright ©

1997-2007 by RAD Game Tools, Inc

GARANTIE

Déclaration de droits de propriété intellectuelle et de garantie limitée Eidos.

AVIS

Eidos se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations à ce produit à tout moment et sans préavis. Eidos ne fait aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa commerciabilité ou son adéquation à un but particulier. Tous les personnages et noms de marques apparaissant dans ce jeu sont fictifs et toute similarité avec des personnes ou organisations existantes serait une pure coïncidence.

GARANTIE LIMITEE EIDOS

Eidos garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel informatique que le support d'enregistrement sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés ne rencontrera, dans des conditions normales d'utilisation, aucune défaillance en termes de matériaux ou de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos dans le cadre de cette garantie limitée sera, à sa seule discrétion, de réparer ou de remplacer tout support défectueux, à condition que le produit d'origine soit renvoyé à Eidos dans son état initial à l'adresse mentionnée ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat datée, d'une description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé. Cette garantie ne s'applique pas aux supports ayant fait l'objet d'une mauvaise utilisation ou aux supports endommagés ou excessivement usés.

CETTE GARANTIE LIMITEE NE S'APPLIQUE PAS AUX PROGRAMMES LOGICIELS EUX-MEMES QUI SONT FOURNIS « TELS QUELS » ET SANS GARANTIE OU REPRÉSENTATION QUELLE QU'ELLE SOIT. DANS LA LIMITE DES DISPOSITIONS PRÉVUES PAR LA LÉGISLATION EN VIGUEUR, EIDOS DÉCLINE TOUTE GARANTIE (Y COMPRIS, SANS LIMITATION, LES GARANTIES IMPLIQUÉES PAR LA LOI, LES STATUTS, L'USAGE OU AUTRE) CONCERNANT LA COMMERCIALITÉ, LA QUALITÉ ET/OU L'ADÉQUATION À UN BUT PARTICULIER DE CE PRODUIT LOGICIEL INFORMATIQUE.

Cette garantie limitée vient s'ajouter à vos droits statutaires et n'y contrevient pas.

Adresse de Retour :

Eidos, Service Consommateurs, 101-109 rue J.Jaurès, 92300, Levallois, France

Il est conseillé d'envoyer vos jeux par courrier recommandé avec accusé de réception. Eidos n'est pas responsable des jeux disparus ou volés. Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi d'un jeu ou d'une partie de jeu ne seront pas remboursés. Tout Produit Logiciel de remplacement sera couvert pour le reste de la période de garantie d'origine ou pendant trente (30) jours, selon la plus longue de ces deux occurrences

RETOUR APRÈS EXPIRATION DE LA PÉRIODE DE GARANTIE :

Passé le délai de 90 jours Eidos accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit (par chèque ou par mandat postal libellé à l'ordre de Eidos). Renvoyez votre jeu à l'adresse indiquée ci-dessus accompagné de votre règlement, d'une preuve d'achat datée, de la description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé.

Le tarif ci-dessus s'applique à la France Métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ

Ce manuel d'instructions contient des informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Nous vous demandons de le lire attentivement et de comprendre ces informations avant d'utiliser ce logiciel.

ATTENTION : EVITEZ D'ENDOMMAGER VOTRE TÉLÉVISEUR

A ne pas utiliser avec certains moniteurs et écrans de télévision. Certaines télévisions (notamment les écrans translucides, les écrans à projection de face et les écrans plasma) peuvent être endommagés par l'utilisation de jeux vidéo. Les images statiques ou autres images présentées lorsque vous jouez à un jeu (ou lorsque vous mettez le jeu en pause ou en attente) peuvent causer des dommages permanents dans votre tube cathodique, et risquent de « fondre » sur l'écran, en créant une ombre permanente de l'image statique qui apparaîtra à tout moment, et ce même lorsque vous ne jouez pas. Consultez toujours le manuel de votre moniteur ou de l'écran de votre télévision ou contactez le fabricant pour vérifier que l'utilisation de jeux vidéo ne causera pas de dommages.

SERVICES CONSOMMATEURS

Assistance, concours, astuces, solutions et infos 24h/24.

Vous avez besoin d'une assistance sur un jeu Eidos ? Vous cherchez une info ? Vous êtes bloqué, il vous faut une astuce, des codes ou une solution complète pour un jeu Eidos ?

Consultez nos solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée 24h/24 et 7j/7 :

SERVEUR VOCAL AU 08 92 68 19 22*

SITE INTERNET [HTTP://WWW.EIDOS.COM](http://WWW.EIDOS.COM)

***0,34 €/MIN, DISPONIBLE 24H/24 (FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT)**

Assistance technique

Hotline Technique

Accès : 08 25 15 00 57 (France métropolitaine uniquement)

Tarifs : Numéro Indigo au prix d'un appel local

Type de service : Nos techniciens répondent par téléphone

Horaires : Du lundi au vendredi de 10h à 19h

Attention : aucune aide ou solution de jeu ne sera fournie par nos techniciens

Hotline Technique sur Internet

Accès : www.eidos.fr/support/

Tarifs : Service gratuit hors coûts d'accès à Internet

Type de service : Q&R techniques et envoi d'emails à notre hotline technique

Horaires : Service permanent, nous demandons 48h pour répondre aux emails

Attention : aucune aide ou solution de jeu ne sera fournie par email

POUR ÊTRE LES PREMIERS INFORMÉS !

Pour être avisé de toutes les nouveautés Eidos, de la disponibilité des démos, des dernières images ou vidéos des jeux que vous attendez, des dates de sorties, des derniers concours et promotions, n'hésitez pas à vous inscrire sur notre site Internet pour recevoir notre bulletin, directement dans votre boîte aux lettres email.

[HTTP://WWW.EIDOS.FR](http://WWW.EIDOS.FR) (RUBRIQUE NEWSLETTER)

Kane & Lynch: Dead Men © 2007 Eidos Interactive Ltd. Developed by IO Interactive A/S. Kane & Lynch: Dead Men, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. Havok™: ©Copyright 2007. Havok.com Inc. (or its licensors). All rights reserved.

Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

Tous droits réservés. PRODUIT DESTINÉ UNIQUEMENT À UN USAGE DOMESTIQUE. Toute copie, adaptation, location, autorisation de jeu contre paiement, prêt, distribution, extraction, violation de protection de copie, revente, utilisation en galeries d'arcade, diffusion, performance publique et transmission sur Internet, par câble ou toute autre forme de télécommunications, ainsi que tout accès ou utilisation sans autorisation de ce produit ou de tout composant protégé par une marque commerciale ou par des droits de copyright, y compris ce manuel, est interdite. Edité et Distribué par Eidos France - 101-109 rue J. Jaurès, 92300 Levallois - SARL au capital de 7623 Euros - RCS Nanterre B 334 213 113

Vous avez acheté un jeu EIDOS et nous vous remercions de votre confiance et de votre fidélité.

Afin de valider l'ensemble de vos garanties et services consommateurs EIDOS :

**Veillez enregistrer votre jeu
à l'adresse suivante :**

www.enregistrement-eidos.com

et **GAGNEZ**
peut-être

- 1 an de jeux EIDOS
- La console de vos rêves !

Extrait du règlement :

La société Eidos organise un jeu gratuit par tirage au sort intitulé « 1 an de jeux Eidos et la console de vos rêves à gagner » – Pour participer il suffit d'enregistrer son jeu vidéo en répondant aux questions posées à l'adresse Internet www.enregistrement-eidos.com ou en accédant directement au jeu concours à partir du site Internet www.eidos.fr. Un tirage au sort réalisé tous les trente novembre de chaque année désignera les 2 gagnants de l'année. L'un d'entre eux se verra offrir dans la version (format) de son choix, l'ensemble des jeux vidéo édités par Eidos France et commercialisés entre le 1er janvier et le 31 décembre de l'année suivant le tirage au sort. L'autre gagnant se verra offrir la console de jeu vidéo à choisir parmi les consoles suivantes : Nintendo DS™, Wii™, Sony PSP™, PlayStation® 3, Xbox 360™. Le règlement complet peut être obtenu sur simple demande écrite adressée à Eidos France, « jeu 1 an de jeux Eidos et la console de vos rêves », 101-109 rue Jean Jaurès, 92 300 Levallois Perret France.

En application de la loi informatique et liberté du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant. Vous pouvez ne pas apparaître dans nos fichiers en nous le notifiant par écrit.

Nouveau !

Téléchargez le guide stratégique complet sur :

[Http://kaneandlynch.esoluces.com](http://kaneandlynch.esoluces.com)



- Une douzaine de vidéos pour surmonter les principales difficultés.
- Des centaines de photos d'écran.
- Une marche à suivre détaillée pour tous les types de joueurs.
- Des conseils exclusifs fournis par les développeurs.

Les atouts d'une eSoluce interactive :

- Gagner plus de 50 % par rapport au prix d'un guide stratégique officiel en papier.
- Visualiser les passages les plus difficiles en vidéo.
- Accéder directement aux chapitres grâce à notre sommaire interactif.
- Notre moteur de recherche vous permet de trouver immédiatement l'information dont vous avez besoin.
- Imprimer uniquement le chapitre de la solution qui vous intéresse.

Offre découverte
-20%
de réduction

Eidos et esoluces.com vous offrent 20 % de réduction sur la solution téléchargeable.

Pour bénéficier de cette offre exceptionnelle, rendez-vous à l'adresse suivante : <http://kaneandlynch.esoluces.com> et entrez le code promotionnel : e8a6 | f63b | 27



I'm sorry

NOTES



A collection of horizontal dashed lines for writing notes, overlaid on a background image. The background features a close-up of Batman's face with a bandage on his nose, and Commissioner Gordon's face in the upper right. The bottom right corner shows a cityscape with a large building.

NOTES



A collection of horizontal dashed lines for writing, set against a background image. The background features a close-up of Batman's face with a bandage on his nose, and Commissioner Gordon's face with glasses. The scene is set in a city, likely Gotham, with a building and a car visible.