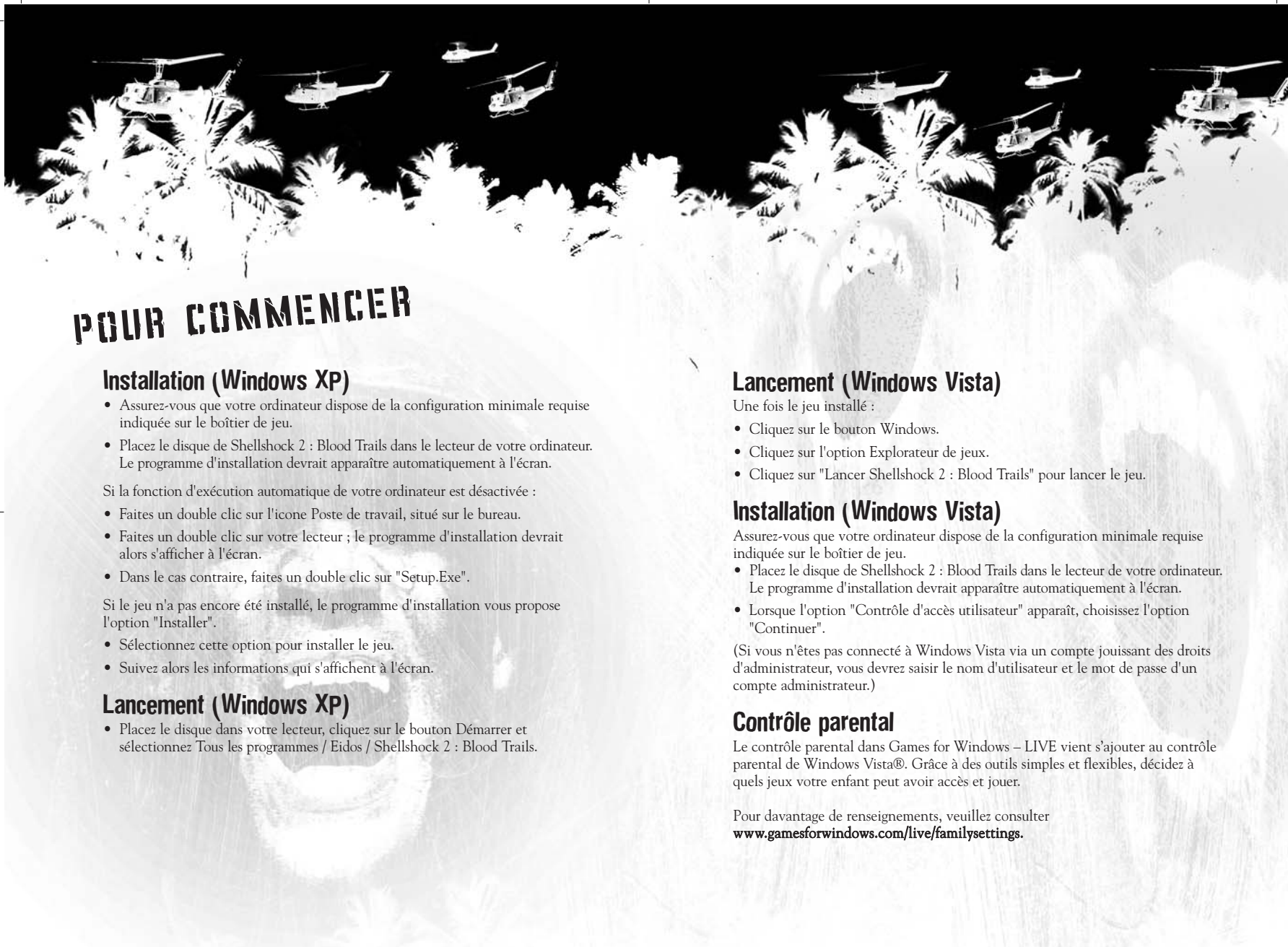
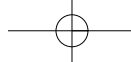




SOMMAIRE

POUR COMMENCER	04
COMMANDES	06
DÉMARRAGE	07
MENU PRINCIPAL	07
INTRODUCTION	08
BRIEFING	10
OBJECTIFS DE MISSION	12
INITIATION	12
ÉCRAN DE JEU	13
COMBAT	14
MENU PAUSE	21
OBJECTIFS	21
MENU OPTIONS	22
CRÉDITS	24
GARANTIE	28
SERVICE CLIENTS	29



POUR COMMENCER

Installation (Windows XP)

- Assurez-vous que votre ordinateur dispose de la configuration minimale requise indiquée sur le boîtier de jeu.
- Placez le disque de Shellshock 2 : Blood Trails dans le lecteur de votre ordinateur. Le programme d'installation devrait apparaître automatiquement à l'écran.

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

- Faites un double clic sur l'icône Poste de travail, situé sur le bureau.
- Faites un double clic sur votre lecteur ; le programme d'installation devrait alors s'afficher à l'écran.
- Dans le cas contraire, faites un double clic sur "Setup.Exe".

Si le jeu n'a pas encore été installé, le programme d'installation vous propose l'option "Installer".

- Sélectionnez cette option pour installer le jeu.
- Suivez alors les informations qui s'affichent à l'écran.

Lancement (Windows XP)

- Placez le disque dans votre lecteur, cliquez sur le bouton Démarrer et sélectionnez Tous les programmes / Eidos / Shellshock 2 : Blood Trails.

Lancement (Windows Vista)

Une fois le jeu installé :

- Cliquez sur le bouton Windows.
- Cliquez sur l'option Explorateur de jeux.
- Cliquez sur "Lancer Shellshock 2 : Blood Trails" pour lancer le jeu.

Installation (Windows Vista)

Assurez-vous que votre ordinateur dispose de la configuration minimale requise indiquée sur le boîtier de jeu.

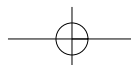
- Placez le disque de Shellshock 2 : Blood Trails dans le lecteur de votre ordinateur. Le programme d'installation devrait apparaître automatiquement à l'écran.
- Lorsque l'option "Contrôle d'accès utilisateur" apparaît, choisissez l'option "Continuer".

(Si vous n'êtes pas connecté à Windows Vista via un compte jouissant des droits d'administrateur, vous devrez saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe d'un compte administrateur.)

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.





COMMANDES

COMMANDES DANS LES MENUS

Souris
Bouton gauche de la souris

ACTIONS DANS LES MENUS

Sélectionner une option
Confirmer la sélection

COMMANDES DANS LE JEU

Z **Q** **S** **D**

Déplacer la souris

MAJ

G

T

F

R

ESPACE

Bouton gauche de la souris

Bouton droit de la souris

Molette de la souris vers le haut/bas

↩ / **↪**

CTRL

Ech

ACTIONS DANS LE JEU

Déplacer le personnage

Viser

Courir

Lancer une grenade

Allumer ou éteindre la lampe

Attaque de mêlée

Recharger

Utiliser, interagir, ramasser

Tirer, frapper, corps à corps

Regarder dans le viseur

Changer d'arme

Passer des grenades aux fusées (et vice versa)

Changer de position

Mettre la partie en pause, afficher les objectifs

DÉMARRAGE

- Appuyez sur **ENTRÉE** une fois le chargement du jeu terminé.
- Vous accédez alors à l'écran de création/sélection du profil, puis au menu principal

MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous offre plusieurs options.

Vous pouvez commencer une nouvelle partie, continuer une partie à partir du dernier point de passage atteint, choisir un niveau déjà débloqué auquel vous souhaitez rejouer, modifier les options de jeu et les commandes, changer de profil ou encore quitter le jeu.

Si c'est la première fois que vous jouez à Shellshock 2 :

- Sélectionnez "Nouveau".
- Choisissez un niveau de difficulté parmi "Facile", "Normale" et "Difficile".
- Appuyez sur **ENTRÉE** une fois le niveau chargé.

INTRODUCTION

Alors qu'il fait route vers le Viêt-Nam déchiré par la guerre, un avion américain transportant un chargement top secret, nom de code "Ange Noir", disparaît en pleine jungle cambodgienne. Une unité des forces spéciales est alors dépêchée sur place pour récupérer la cargaison, mais cette dernière disparaît mystérieusement à son tour. Un mois plus tard, l'un des membres de cette unité, le sergent Caleb Walker, ressort de la jungle, complètement métamorphosé... Quelque chose l'a rendu fou. Une chose terrible tout droit sortie du cœur des ténèbres.

Le jeune frère de Cal, Nate, est rapidement envoyé sur les lieux pour essayer d'obtenir des informations sur l'Ange Noir. Cal est placé en quarantaine par l'armée car il est porteur d'un virus extrêmement contagieux et terriblement destructeur. Les deux frères n'ont le temps d'échanger que quelques mots avant que les forces spéciales viêt-cong n'attaquent la base. Cal profite alors de la confusion pour s'échapper...

08

C'est maintenant à VOUS de jouer ! Shellshock 2 vous place dans la peau du frère de Cal, Nate Walker. Vous devez partir à la recherche de Cal et tenter de résoudre le mystère qui entoure l'Ange Noir au cours d'une aventure incroyablement intense, dans le plus pur style des meilleurs "survival-horror". Plongé dans la pénombre de la jungle en pleine guerre du Viêt-Nam, vous allez vivre une expérience hors du commun, brutale et effrénée.



09

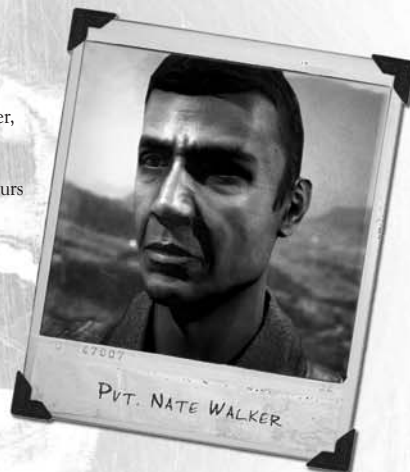


BRIEFING

Vous incarnez Nate Walker. Apprenez à le connaître et utilisez ces notes pour tenter de comprendre les liens qui unissent les deux frères.

Soldat Nathaniel Walker (Nate)

Le père de Nate a été réformé de l'armée américaine durant la Deuxième Guerre mondiale pour lâcheté, après avoir souffert de graves traumatismes liés au combat. Le frère aîné de Nate, Cal, a toujours été indigné par le comportement de leur père, et lorsque le conflit au Viêt-Nam a commencé à s'enliser, il s'est déclaré volontaire pour partir au combat, et ce afin de prouver qu'il n'était pas un lâche comme son père. Il n'a d'ailleurs pas fallu longtemps pour que Cal soit récompensé pour sa bravoure lors du siège de Khe Sanh. En apprenant la nouvelle, son père fut enchanté. Nate sentait bien que son père souhaitait qu'il saute le pas et s'engage, lui aussi. Mais avant même que Nate ne prenne une décision, il fut appelé sous les drapeaux.



10

Sergent Caleb Walker (Cal)

Plus jeune, Cal veillait toujours sur Nate, et plus particulièrement quand les autres enfants se moquaient de la lâcheté de leur père. Cal était toujours le premier à se porter volontaire pour les missions les plus périlleuses, et cette mentalité lui a valu le respect et la loyauté de tous les soldats aux côtés desquels il a combattu. Il a gravi les échelons les uns après les autres et est rapidement devenu chef d'unité au sein d'une unité spéciale, celle-là même qui fut envoyée pour retrouver l'Ange Noir.



11



OBJECTIFS DE MISSION

Shellshock 2 vous propose des niveaux extrêmement intenses. Chacun de ces niveaux comporte un certain nombre d'objectifs à remplir avant de pouvoir progresser. Les nouveaux objectifs apparaissent brièvement à l'écran avant d'être ajoutés à la liste, dans le menu des objectifs. Par ailleurs, une coche apparaît à côté des objectifs remplis.

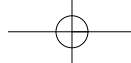
ÉCRAN DE JEU

L'écran n'est encombré d'aucun élément informatif pour vous permettre d'avoir une vision précise de ce qui se passe et de ressentir avec intensité l'aventure que Nate Walker va vivre, une expédition unique à travers une jungle terrifiante, où vous serez non seulement poursuivi par les Viêt-cong mais aussi menacé par un virus mortel extrêmement contagieux. Des éléments de l'interface ainsi que des messages apparaissent parfois à l'écran puis s'effacent quelques secondes plus tard pour laisser place à l'action. L'écran reflète également l'état de santé ou d'endurance de Nate.

INITIATION

Vous plongez au cœur de l'action dès le début de l'aventure. Vous avez tout d'abord droit à un briefing rapide du sergent-chef Griffin, un patriote psychotique qui donnerait sa vie pour son pays. Vous êtes dans la ville frontalière où Cal est retenu en quarantaine, et Griffin vous ordonne d'aller rendre visite à votre frère. Dès qu'il vous voit, Cal vous reconnaît. Une brève connexion s'opère alors, mais une explosion survient, et lorsque vous reprenez vos esprits, vous apercevez Griffin à la poursuite de Cal, qui s'enfuit. Il n'y a pas une seconde à perdre. Vous devez partir à la poursuite de Cal et vous familiariser avec les commandes en quelques secondes. Votre vie et celle de votre frère dépendent de votre réactivité.





COMBAT

Armes

L'arme équipée est affichée à l'écran, mais n'oubliez pas que vous devrez trouver vous-même votre arsenal pour survivre. Les différentes armes américaines et vietcong que vous pouvez récupérer sont clairement indiquées à l'écran. Dès lors que vous avez plus d'une arme à votre disposition, vous pouvez passer de l'une à l'autre à l'aide de la molette de la souris.

Réticule



Chaque pistolet, fusil et arme automatique que vous avez en main disposent d'un réticule qui vous permet de viser vos cibles. Ce réticule est toujours affiché à l'écran, mais vous pouvez le désactiver via les options du jeu. Il apparaîtra alors uniquement lorsque vous ferez feu.

Viseur

Chaque pistolet, fusil et arme automatique disposent également d'un viseur. Lorsque vous regardez dans le viseur, votre tir est bien plus précis. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas utiliser le viseur lorsque vous courez.

- Maintenez le bouton droit de la souris pour regarder dans le viseur.

Touches contextuelles

Il y a de nombreux objets et éléments dans le jeu qui peuvent être utilisés, ramassés ou avec lesquels vous pouvez interagir. Lorsque vous êtes près d'un de ces éléments, le jeu affiche une touche à l'écran sur laquelle vous devez appuyer.

- Appuyez sur la touche contextuelle qui apparaît à l'écran pour utiliser ou ramasser un objet ou encore interagir avec un élément.



Icone de position



Vous pouvez adopter deux positions dans le jeu : debout ou accroupi. En étant debout, vous êtes plus mobile, mais aussi plus vulnérable. Vous pouvez donc vous accroupir pour diminuer les risques de vous faire blesser. Toutefois, votre vitesse de déplacement sera fortement affectée dans cette position. Un icône apparaît brièvement à l'écran pour vous indiquer la position adoptée.

- Appuyez sur **CTRL** pour changer de position.

Recharger votre arme

Les munitions sont une denrée rare dans le jeu et mieux vaut ne pas les gaspiller en tirant sur tout ce qui bouge. Lorsque la quantité de munitions d'une arme est faible, l'icône de l'arme en question clignote à l'écran, et lorsque vous n'avez plus du tout de munitions, l'icône de l'arme apparaît barré d'une croix rouge.

- Appuyez sur **R** pour recharger l'arme équipée.





Attaque de mêlée

Si un ennemi surgit pour vous attaquer et qu'il est trop près de vous pour que vous puissiez utiliser une arme, vous pouvez l'attaquer au corps à corps avec ce que vous tenez en main.

- Appuyez sur **[E]** lorsque vous êtes près d'un ennemi pour l'attaquer au corps à corps.

Si vous n'avez aucune arme équipée, vous utiliserez vos poings pour attaquer votre adversaire.



Coup fatal

Lorsqu'un ennemi vous saute dessus, vous avez la possibilité de lutter au corps à corps. Pour réussir à prendre le dessus, vous devez appuyer sur les commandes qui apparaissent à l'écran. Si vous réussissez à appuyer sur toutes les commandes indiquées sans vous tromper, vous pouvez asséner un coup fatal à votre ennemi en appuyant sur le bouton gauche / bouton droit de la souris.

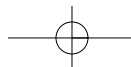
Lancer des grenades

Vous avez la possibilité de ramasser et de jeter différents objets, comme des grenades ou des fusées. N'oubliez pas qu'en combat, ce sont les grenades explosives qui seront les plus utiles.

- Sélectionnez la grenade (parcourez les objets en votre possession à l'aide des touches **[I]** et **[J]**).
- Visez là où vous souhaitez lancer la grenade.
- Appuyez sur **[G]** pour lancer.

La grenade est lancée en cloche dans la direction où vous regardez. Si vous regardez droit devant vous, la grenade décrit une petite courbe, mais si vous regardez vers le haut, vous pouvez lancer la grenade plus loin en maintenant, puis en relâchant la touche **[G]**.

Attention, car le compte à rebours avant l'explosion de la grenade est déclenché au moment précis où vous relâchez la touche **[G]**. Par conséquent, une grenade lancée plus loin, et qui décrit un arc de cercle important, a toutes les chances d'exploser en l'air, rendant ainsi un ennemi vulnérable, même si ce dernier est à couvert.





Mitrailleuses lourdes

Vous aurez parfois la possibilité d'utiliser des armes lourdes montées, comme la mitrailleuse lourde. Ces armes peuvent infliger des dégâts importants en très peu de temps et peuvent s'avérer utiles pour repousser une vague d'ennemis particulièrement déterminés.

- Approchez-vous de l'arme lourde et appuyez sur **[ESPACE]**.
- Vous prenez alors le contrôle de l'arme.
- Visez à l'aide de la souris.
- Tirez en appuyant sur le bouton gauche de la souris.
- Appuyez sur **[ESPACE]** pour arrêter d'utiliser l'arme lourde.



Marcher et courir

Dans Shellshock 2, votre personnage marche par défaut, mais vous pouvez également courir en maintenant la touche **[MAJ]**. Gardez bien à l'esprit que courir affecte votre endurance.

Endurance

Garder un bon niveau d'endurance est crucial car toutes vos actions en dépendent. Votre endurance diminue lorsque vous courez ou lorsque vous subissez des dégâts, par exemple. Un niveau d'endurance moins élevé agira négativement sur la vitesse de rechargement de votre arme et sur votre précision. Vous pouvez toutefois préserver votre niveau d'endurance, et même le régénérer, en marchant, en vous accroupissant ou en ne bougeant plus du tout pendant quelques instants.

Lorsque l'interface ne vous renseigne pas sur votre niveau d'endurance, fiez-vous aux effets sonores et graphiques à l'écran.

Respiration : plus votre personnage respire fort et rapidement, plus votre niveau d'endurance est faible. Lorsque votre niveau d'endurance atteint un niveau critique, votre personnage aura le plus grand mal du monde à respirer et vous ne pourrez vous déplacer que très lentement.

Lampe

Vous pouvez utiliser une lampe pour éclairer votre chemin dans les zones les plus sombres du jeu, mais n'oubliez pas que la lampe renseigne également les ennemis sur votre position ! Pour allumer et éteindre la lampe, appuyez sur **[L]**.





Santé

Vous pouvez avoir une idée de votre niveau de santé sans afficher aucun élément d'interface à l'écran. Au fur et à mesure que votre santé diminue, les bords de l'écran deviennent rouges, jusqu'à envahir le reste de l'écran. Lorsque vous mourez, l'écran devient totalement noir. En soignant vos blessures, votre champ de vision revient progressivement à la normale.

Blessures

De nombreux effets sont utilisés à l'écran pour indiquer vos blessures, une vision troublée ou un traumatisme causé par les combats. Lorsque Nate subit les effets de gaz ou de fumées, vous l'entendez tousser et l'écran clignote.



20

MENU PAUSE

Vous pouvez accéder au menu Pause à tout moment pour mettre l'action en pause et souffler un peu. Via le menu Pause, vous pouvez :

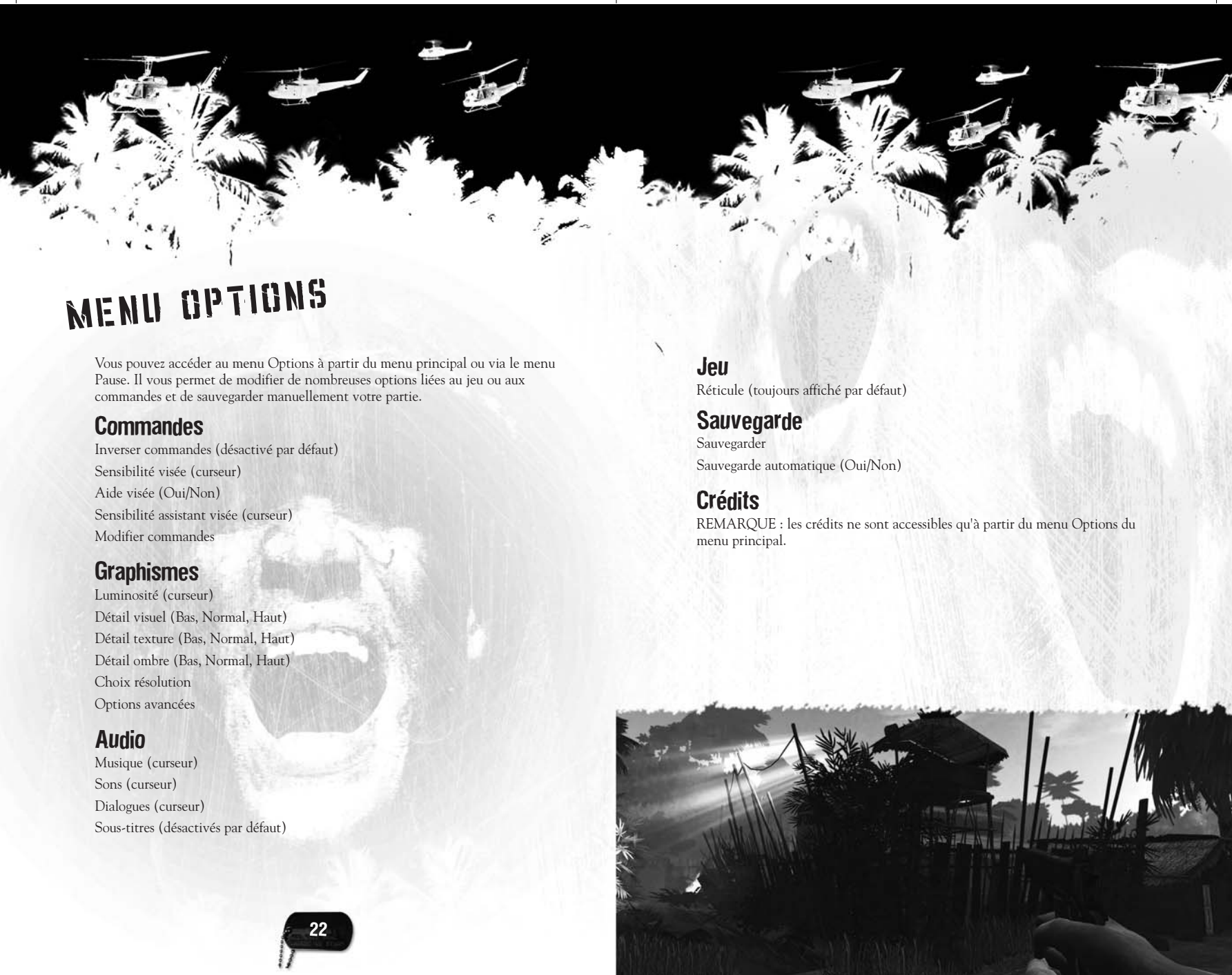
- recommencer un niveau.
- revenir au dernier point de passage.
- accéder aux options.
- afficher les objectifs actuels.

OBJECTIFS

Vous pouvez voir vos objectifs quand vous le désirez. Les objectifs apparaissent rapidement à l'écran avant d'être répertoriés ici. Lorsqu'un objectif est rempli, il est immédiatement coché

- Appuyez sur **[Ech]** pour voir les objectifs actuels.

21



MENU OPTIONS

Vous pouvez accéder au menu Options à partir du menu principal ou via le menu Pause. Il vous permet de modifier de nombreuses options liées au jeu ou aux commandes et de sauvegarder manuellement votre partie.

Commandes

Inverser commandes (désactivé par défaut)

Sensibilité visée (curseur)

Aide visée (Oui/Non)

Sensibilité assistant visée (curseur)

Modifier commandes

Graphismes

Luminosité (curseur)

Détail visuel (Bas, Normal, Haut)

Détail texture (Bas, Normal, Haut)

Détail ombre (Bas, Normal, Haut)

Choix résolution

Options avancées

Audio

Musique (curseur)

Sons (curseur)

Dialogues (curseur)

Sous-titres (désactivés par défaut)

Jeu

Réticule (toujours affiché par défaut)

Sauvegarde

Sauvegarder

Sauvegarde automatique (Oui/Non)

Crédits

REMARQUE : les crédits ne sont accessibles qu'à partir du menu Options du menu principal.



CRÉDITS

Développé par
REBELLION

Direction de Rebellion
PDG

Jason Kingsley

Directeur technique
Chris Kingsley

Responsable de production
Mike Burnham

Responsable de programmation
Kevin Floyer-Lea

Responsable de conception
Tim Jones

Shellshock 2 : Blood Trails
- L'équipe

Producteur senior
Sean Griffiths

Producteur
John Walsh

Assistants de production
Lee Heir
Richard McClaughry
Eric Miller

Codeur principal
Stuart Middleton

Codeurs
Catalin Arsenescu
Steve Barnett
James Bulman
Damian Furlong
Martin Harris
Mike Healey

Steve Keen
Andrew McDonald
Mark Parry
Morgan Parry
Richard Rice
Guy Symonds
John Treece-Birch
Ben Weston
Can Wetherlit
Neil Young
Thomas Young

Directeur de conception
Keith Ledge

Concepteurs
Wayne Adams
Jonathan Barrett
Oli Clarke-Smith
Ade Esan
Paul Field
Ben Gouldstone
Ian Hannigan
Jamie Morton
Kevin Nolan
Darren Price
Andy Sandham
David Ward

Directeur artistique
Daryl Clewlow

Artistes
Leavon Archer
Peter Asberg
Pete Barnard
Tom Beesley
Adrian Denne
Andrew Finch

James Fraser
Jamie Gibbon
Jason Hardman
Nick Hinton
John Lilley
Doug McPherson
Claire Muncey
Chris Narchi
Jerry Oldreive
Andy Pattinson
Sean Power
Vidar Rapp
Lee Ray
David Reading
Graham Rice
Scott Robinson
Jo Taylor
Paul Trehan-Young
Rick Underhill
Richard Whitelock
Matt Wilmot

Artistes supplémentaires

Kornelius Dahl
Martin Ocheng
Paul Sparkes
Nathan Tang
Andrew Stewart

Animation
John Barnard
Sarah Deas
Des Forde
Gary Ronaldson
Duncan Skertchly

Codeurs moteur Asura
Catalin Arsenescu

Steve Barnett
Nick Brett
James Bulman
Paul Cardy
Nick Davis
Kevin Floyer-Lea
Anthony Gregson
Martin Harris
Mike Healey
Steve Keen
Steven Lovesey
Richard May
Andrew McDonald
Stuart Middleton
Craig Mitchell
Mark Parry
Morgan Parry
William Plano
Kim Randell
Richard Rice
Andy Southgate
Andy Tate
Neil Young
Thomas Young

Directeur audio
Martin Oliver

Chef audio
Stuart Duffield

Audio
Nick Brewer
Tim Haywood
Michelle Leonard
Jordan Pedder

Technicien vidéo
Ian Smith

Directeur CQ
Ian Tuttle

CQ
Simon Brewer
Hayos Fatumnbi
Pawel Goleniewski
Owen Keys
Kevin Marshall
Alejandro Millican
Oliver Scott

Voix
Nick Brewer
Peter Brooke
Roger Clark
Tim Davenport
Darren Daly
Emily Denniston
Son Do
Stuart Duffield
Des Forde
Tim Haywood
Ben McCullough
Elaine McCullough
Hung Nygen
Kerry Shale
Robert G. Slade
Tom Scutt
Eben Young

Musique du jeu
Martin Iveson
Ben McCullough

Assistance informatique
Ed Duerr
Robb Howell
Andy Liggett
Dan Thomas

Remerciements
Audio Motion
Film Finance Inc.

Remerciements spéciaux

Paul French
Andy Gibson
Iain Hancock
Duncan Hopkins
Sam Kinch
John O'Brien
Steve Pritchard
David Reed
Tom Scutt
Olive Sentance
Claire Timpany
Jake Turner

Nos amis, nos familles et nos conjoints durant le processus de développement.

Musique

"Free Bird"
Performed by Lynyrd Skynyrd
Written by (Van Sant/Collins)
Courtesy of MCA Records Inc
Under licence from Universal
Music Operations
Published by Duchess Music
Corp/Longitude Music Co/
Universal/MCA Music Ltd

"A Horse With No Name"
Cover version produced
by Hal Ritson and
Richard Adlam
Written by Dewey Bunnell
©1972 WARNER BROS
MUSIC LTD



(PRS).LICENSED
COURTSEY OF
WARNER/CHAPPELL
MUSIC (UK) LTD.
Guitars - Guthrie Govan,
Vocals - Roland Jones, Drums
- Richard Adlam, Keyboards
by Hal Ritson

"Me Ya Ya"
Written by Andrew Barnabas,
Paul Arnold & Li Jiang.
Lyrics by Li Jiang
Vocals by Amy Li, backing
vocals by Li Jiang.
Drums & percussion - Alex
Reeves, Guitars - Louis
Thorne, Bass - Chris Taylor,
Trumpet - Paul Arnold
Recorded at Blue Bank
Studios, Cambridgeshire.
Engineered & edited by
Chris Taylor
Music produced by Bob &
Barn, Side UK.

"All the Smoke"
Written by Leavon Archer,
Andrew Barnabas & Paul
Arnold. Lyrics by Leavon
Archer
Vocals & Guitar - Leavon
Archer, Drums & percussion
- Alex Reeves, Bass - Chris
Taylor, Organ - Paul Arnold.
Recorded at Blue Bank
Studios, Cambridgeshire.
Engineered & edited by

Chris Taylor
Music produced by Bob &
Barn, Side UK.

"L'edge en Dame"
Written by Andrew Barnabas
and Paul Arnold
Performed by the City of
Prague Philharmonic
Orchestra. Guitar -
Louis Thorne
Orchestrated and conducted
by Nic Raine
Recorded at Barrandov
Scoring Stage, Smecky
Studios, Prague. Engineered
and mixed by Jan Holzner

Produced by James Fitzpatrick

Édité par
Eidos

Eidos Global
Président-directeur général
Phil Rogers

Directeur financier
Robert Brent

Secrétaire
Anthony Price

**Directeur acquisition
produit**
Ian Livingstone

**Directeur du planning
stratégique (groupe)**
Fabien Rossini

**Directeur marketing
(groupe)**
Sarah Hoeksma

Directeur des opérations
Richard Lever

Responsable technique
Julien Merceron

Développement
Directeur général, Eidos
3rd Party
Lee Singleton

Équipe de production
Viktoria Hollings
Jonathan Eardley

Responsable conception
Stephen Goss

**Coordinateur des
acquisitions produit**
Caspar Gray

Concepteur externe
Dave Barley

**Responsable production et
création**
Linda Ormrod

Producteur exécutif
Tiago Silva

Graphiste créatif senior
Emma Ward

Superviseur distribution
Fiona Batey

**Responsable de la marque
(international)**
Karl Stewart

CQ fonctionnalité
Directeur CQ
Marc Titheridge

Superviseur CQ
David Pettit

Testeurs en chef CQ
Germaine Mendes
Mark Parker
Richard Abbott
Tim Dunn
Anthony Wicker

Testeurs CQ
Andrae McKenzie
Andrew Lloyd
Andrew Nicholas
Barry Pressland
Carl Barratt
Carl Perrin
David Klein
Dean Holliday
Digby Murray
Femi Sani
James Cawte
James Whipps
Jon Barry
Karl Witham
Matthew Worley
Neil Delderfield
Nimish Shah
Sam Beard
Shams Wahid

Steve Inman
Tim Felton
Tony Gordon
Warren Beckett
Zesh Sadique

Mastérisation
Superviseur CQ
(mastérisation)
Jason Walker

Ingénieur mastérisation
Ray Mullen

Responsable assistance
Monica Dalla Valle
Caroline Simon

Localisation
Responsable localisation
Alex Bush
Superviseur CQ
localisation
Arnaud Messenger
Augusto d'Apuzzo

Technicien en chef CQ
localisation
Curri Barceló

Techniciens CQ
localisation
Arianna Pizzi
Thibaut Salembier
Marco Simon
Davide Cerfeda
Augusto d'Apuzzo
Pablo Trenado
Yann Gendrot

Rédacteur du manuel
Alkhis Alkiviades

Remerciements
Jürgen Goeldner
Patrick Melchior

Bob Lindsey et un grand
merci aux équipes des RP,
des ventes, du marketing,
de la finance, du juridique et
de l'IT.

Film Finance Inc.
Iain Hancock
Tony Bourne
Steve Fitton

Shellshock 2 : Blood Trails
utilise Bink Video.
Copyright © 1997-2007 par
RAD Game Tools, Inc.
Compression LMZA par
Igor Pavlov.
Nullsoft Install System 2.35



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 LIMITÉE 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 LIMITÉE NE S'APPLIQUE PAS AUX PROGRAMMES LOGICIELS EUX-MÊMES 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 Jean Jaurès, 92 300, 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 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 : ÉVITEZ D'ENDOMMAGER VOTRE TÉLÉVISEUR

À 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 endommagées 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.

SÉRVICES 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 : lundi, mardi, jeudi et vendredi de 10h à 19h, mercredi et samedi de 10h à 20h.

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

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT NOUS ÉCRIRE À :

Eidos France, Service Consommateurs, 101-109 rue Jean Jaurès, 92 300, Levallois, Cedex - France

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)

Shellshock 2: Blood Trails © Eidos Interactive Limited, 2008. Published by Eidos Interactive Limited, 2008. Developed by Rebellion Developments Ltd. Shellshock, Shellshock 2: Blood Trails, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Limited. Rebellion and the Rebellion logo are trademarks of Rebellion Developments Ltd. All rights reserved.

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. Édité et Distribué par Eidos France - 101-109 rue Jean Jaurès, 92 300 Levallois, France - SARL au capital de 7623 Euros - RCS Nanterre B 334 213 113



Carte d'enregistrement online

**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.

XGENE1FR10 French PC Reg Card (Mar 07)