

Aktivierungscode | Activation Code | Code d'activation :

VELVET ASSASSIN



Uses PhysX by NVIDIA. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2009 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Copyright © 2009 SouthPeak Interactive Corporation. SouthPeak, SouthPeak Interactive, SouthPeak Games and their related logos are trademarks or registered trademarks of SouthPeak Interactive Corporation. All rights reserved.

Copyright © 2009 Replay Studios GmbH. Replay Studios, the Replay Studios logo, and Velvet Assassin, Violette Summer, the Velvet Assassin logo are trademarks and/or registered trademarks of ME Enterprises GmbH, Germany and used under license by Replay Studios GmbH, Hamburg. All Rights Reserved.



INHALTSVERZEICHNIS

TABLE OF

Vorbereitungen	3
Steuerung Controls	4
Die Geschichte	6
Das Spiel	7
Hauptmenü	8
HUD	10
Pause Menü	14
Bewegungen und Aktionen	15
Bewegungsarten und Aktionen	15
Interaktionen mit der Umwelt	16
Interaktionen mit Feinden	17
Waffen und Ausrüstung	18
Waffen	18
Ausrüstung	19
Spezielle Modi	20
Sammlerstücke und Fertigkeiten	21
Schleich-Taktiken	23
Gegner	25
Getting Started	26
Main Menu	27
The Game	28
Heads-Up Display (HUD)	29
Movement and Actions	33
Movement Types	33
Actions	33
Interactions with the Environment	34
Interactions with Enemies	35
Weapons and Equipment	36
Weapons	36
Equipment	37

CONTENT

TABLE DES MATIÈRES

Special Modes	38
Collectibles and Skills	39
Stealth Tactics	40
Enemies	42

Démarrer	43
Manette	44
Raccourcis	45
Menu Principal	46
Le Jeu	47
Évaluation de mission	48
Affichage à l'écran	49
Menu du jeu	53
Mouvements et Actions	54
Types de mouvement	54
Actions	54
Interaction avec l'environnement	55
Interaction avec les ennemies	56
Armes et Équipement	57
Armes	57
Équipement	58
Modes Spéciaux	59
Collection et Abilités	60
Tactiques d'infiltration	62
Ennemies	64

Credits	65
Support	68
Warranty	69
Garantie	70

VORBEREITUNGEN

INSTALLATION VON VELVET ASSASSIN

1. Legen Sie die DVD in Ihr DVD-ROM Laufwerk.
2. Falls die Autoplay-Funktion auf Ihrem PC aktiviert ist, wird das Installationsprogramm von Velvet Assassin automatisch gestartet. Ist die Autoplay-Funktion jedoch deaktiviert, öffnen Sie Ihren „Arbeitsplatz“ und klicken Sie doppelt auf das Symbol Ihres DVD-ROM Laufwerks. Klicken Sie dann doppelt auf die „Setup.exe“, um das Installationsprogramm von Velvet Assassin zu starten.
3. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.

VELVET ASSASSIN STARTEN

Haben Sie die Installation von Velvet Assassin erfolgreich abgeschlossen, klicken Sie entweder doppelt auf das Velvet Assassin Symbol auf Ihrem Desktop oder öffnen Sie das Windows Startmenü und wählen Sie:

Programme -> Velvet Assassin -> Velvet Assassin spielen

Wie Sie ein neues Spiel starten oder ein zuvor gespeichertes Spiel laden, erfahren Sie im Kapitel „Hauptmenü“.



STEUERUNG | CONTROL

Sie können Velvet Assassin entweder mit Maus und Tastatur oder mit einem Xbox 360 Controller spielen. Mehr Informationen zur Einstellung der Steuerung finden Sie im Kapitel „Hauptmenü“.

Die Standardeinstellungen sind wie folgt:

XBOX 360 CONTROLLER



STEUERUNG | CONTROL

MAUS / TASTATUR - KEYBOARD / MOUSE





DIE GESCHICHTE

Während draußen in der Welt vor dem verlassenen Krankenhaus der Krieg tobt, wütet er auch im Inneren von Violette Summer. Im Koma liegend durchlebt die Britische Geheimagentin noch einmal all jene Grausamkeiten, die sie auf ihren gefährlichen Sabotage-Missionen gegen das Nazi-Regime erfahren hat. Velvet Assassin enthüllt dabei auch jene Gräueltaten des Krieges, die meistens in den Schleier des Schweigens gehüllt werden.

Schlüpfen Sie in die Rolle der Geheimagentin Violette Summer und durchleben Sie ihre Missionen durch ganz Europa:

Schleichen Sie sich an Ihre Feinde heran und zünden Sie deren Handgranaten, infiltrieren Sie das Gestapo-Gefängnis, um einen Ihrer eigenen Kollegen mit Hilfe einer Zyankali-Kapsel vor feindlicher Folter und dem Verrat geheimer Informationen zu bewahren, gleiten Sie lautlos durch die Schatten, um Ihre nichtsahnenden Gegner mit einem einzigen gezielten Schuss außer Gefecht zu setzen und helfen Sie mit vielen verschiedenen Angriffsmethoden das Nazi Regime zu sabotieren.

Erleben Sie durch Violettes Fieberträume, was sie erlebt hat, folgen Sie den Wegen, die sie gegangen ist, und töten Sie jene, die sie getötet hat...

DAS SPIEL

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Bevor Sie eine neue Kampagne starten, wählen Sie zwischen zwei Schwierigkeitsstufen:

Normal (für weniger erfahrene Stealth-Action Spieler)

Agent (für erfahrene Spieler).

Aufgemerkt: Sobald Sie sich einmal für eine Schwierigkeitsstufe entschieden haben, können Sie diese während der laufenden Kampagne nicht mehr ändern.

SPEICHERN UND LADEN

Während des Spielverlaufs speichert das Spiel automatisch Ihren Spielfortschritt, sobald Sie einen der entsprechenden Speicherpunkte passieren.

Sie können einen zuvor gespeicherten Spielstand laden, indem Sie im Hauptmenü die Option "Spiel Laden" wählen, oder klicken Sie, falls Sie sich gerade mitten in einem Spiel befinden, im Pause Menü auf „Schnell laden“.

Für den Fall, dass Sie keine gespeicherten Spielstände haben, starten Sie bitte im Hauptmenü ein „Neues Spiel“.

MISSIONSBEWERTUNG

Wann immer Sie eine Mission erfolgreich absolviert haben, erscheint ein Bildschirm mit verschiedenen Statistiken über Ihre Vorgehensweise im Spiel.

Aufgrund dieser Statistik werden Sie als Spieler in verschiedene Leistungsklassen eingestuft.



HAUPTMENÜ

Die verschiedenen Spielerbewertungen sind:

- ♦ Rekrut (am Schlechtesten)
- ♦ Soldat
- ♦ Agent
- ♦ Assassine (am Besten)

Ihre Bewertung ist dabei sowohl von der Anzahl der verübten "Silent Kills", dem lautlosen Ausschalten von Gegnern, als auch von der Menge gefundener Sammlerstücke abhängig.

Eliminieren Sie Gegner überwiegend durch den Einsatz von Feuerwaffen, wird Ihre Bewertung schlechter ausfallen, da Sie unnötig Aufmerksamkeit erregt haben. Es gilt also: Je mehr Sammlerstücke Sie gefunden haben und je höher Ihre "Silent Kill" Rate ist, desto besser fällt Ihre Spielerbewertung aus.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü können Sie verschiedene Aktionen ausführen:

KAMPAGNE FORTSETZEN

Hiermit laden Sie automatisch Ihren letzten Speicherpunkt.

NEUES SPIEL

So starten Sie eine neue Kampagne. Vor dem Start einer neuen Kampagne müssen Sie eine Schwierigkeitsstufe wählen. Sehen Sie dazu im Kapitel „Das Spiel“ unter „Schwierigkeitsstufen“ nach.

SPIEL LADEN

Hiermit laden Sie einen Ihrer zuvor gespeicherten Spielstände.

OPTIONEN

Stimmen Sie hier verschiedene Einstellungen ab und schauen Sie sich die Mitwirkende an.

HAUPTMENÜ

HELLIGKEIT

Stellen Sie hier die Helligkeit des Spielbildschirms ein. (Voreinstellung: 0)

AUDIO

Stellen Sie die Gesamtlautstärke, die Effektlautstärke und die Musiklautstärke ein.

STEUERUNG

Aktiver Controller: Wählen Sie Ihre bevorzugte Steuerungsart.

Wenn Sie mit einem Xbox 360 Controller spielen möchten, müssen Sie diesen zuerst anschließen und gegebenenfalls die dazugehörigen Treiber installieren. (Voreinstellung: Maus/Tastatur)

Die Optionen "Empfindlichkeit", "X-Achse" bzw. "Y-Achse invertieren" beziehen sich auf den rechten Stick Ihres Controllers.

Schleichen umschalten:

Aus = Zum Schleichen muss die festgelegte Taste dauerhaft gehalten werden.

An = Das Schleichen wird durch einmaliges Drücken der festgelegten Taste aktiviert bzw. deaktiviert. (Voreinstellung = An)

Die komplette Tastenbelegung finden Sie im Kapitel „Steuerung“.

Zielmodus umschalten:

Sie können aus zwei Einstellungen wählen:

Aus = Zum Zielen muss die festgelegte Taste dauerhaft gehalten werden.

An = Der Zielmodus wird durch einmaliges Drücken der festgelegten Taste aktiviert bzw. deaktiviert.

Steuerung anpassen:

Ändern Sie die Zuweisung von Aktionen zu Tasten nach Ihrem Geschmack.

MITWIRKENDE

Lernen Sie die Entwickler von Velvet Assassin kennen.

VERLASSEN

Beendet Velvet Assassin und kehrt zum Desktop zurück.

1. Waffen

Zeigt die von Ihnen ausgewählte Waffe.

2. Munition

Zeigt an, wie viel Munition Sie in Reserve haben.

3. Fadenkreuz

Hilft Ihnen beim Zielen auf große Entfernung.

4. Gesundheit

Zeigt an, wie viel Lebensenergie Ihnen bleibt.

5. Schutzweste

Zeigt Ihnen an, dass Sie eine Schutzweste aufgenommen haben, die Sie besser vor Kugeln schützt.

6. Morphin-Spritzen

Zeigt Ihnen an, über wie viele Morphin-Spritzen Sie verfügen (weiß) und wie viele Sie noch aufnehmen können (grau).

7. Aufnehmbare Gegenstände

Zeigt die Gegenstände, die Sie kürzlich aufgesammelt haben.

8. Purpurne Silhouette

Zeigt, dass Sie im Schatten versteckt und damit auch auf kurze Entfernung für Feinde unsichtbar sind – aber nur, wenn Sie nicht bereits vorher entdeckt wurden.

9. Verletzungsanzeige

Wird angezeigt, wenn Violette verletzt wird.

HUD

Das HUD (Heads-Up Display) gibt Ihnen wertvolle Informationen über Violettes Gesundheitszustand, ihre Ausrüstung, mögliche Aktionen sowie wichtige Ereignisse.

1. Waffen

2. Munition

5. Schutzweste

4. Gesundheit

8. Purpurne Silhouette

9. Verletzungsanzeige

6. Morphium-Spritzen

14. Untertitel



13. Nachrichten

7. Aufnehmbare Gegenstände

Experience Points (EXP)
red collectible. With every
collected, you can upgrade
character's skills.



Collectible

3. Fadenkreuz

up Collectible

dier out of the way. I only had to
reeping up on him.



10. Morphium-Balken

12. Interaktionen

15. Schlüssel oder

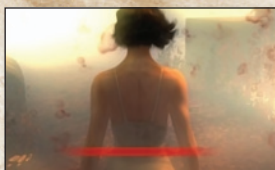
11. Tarnung-Balken

Codes

HUD

10. Morphium-Balken

Erscheint nur im Morphium Modus und zeigt an, wie lange der Morphium Modus noch andauert.



11. Tarnungs-Balken

Erscheint nur, wenn die SS-Uniform getragen wird und zeigt an, wie nah Feinde sind.



12. Interaktionen

Werden Ihnen angezeigt, wenn Sie in Interaktion mit der Umwelt treten können.

13. Nachrichten

Hilfreiche Tipps zu Beginn des Spiels, Missionsziele oder Ereignisnachrichten werden hier angezeigt.

14. Untertitel

Werden angezeigt, wenn Violette oder andere Personen in der näheren Umgebung sprechen.

15. Schlüssel oder Codes

Hier werden aufgesammelte Schlüssel oder Codes angezeigt. Ein Fragezeichen bedeutet, dass Ihnen ein Schlüssel oder Code fehlt.

MISSION

Zeigt Ihnen alle missionsrelevanten Informationen: Sie können die noch offenen Missionsziele ansehen, die Landkarte studieren und die Missions-einführung noch einmal ansehen.

CHARAKTER

Wenn Sie einen Fertigkeitstern erworben haben, können Sie hier ihre Fähigkeiten aufwerten.

Außerdem können Sie hier Ihre aktuellen Kampagnenstatistiken einsehen.

INVENTAR

Zeigt alle Gegenstände, die Sie aktuell besitzen.

SAMMLERSTÜCKE

Zeigt alle Sammlerstücke, die Sie bisher gefunden haben.

OPTIONEN

Zeigt den Bildschirm "Optionen", siehe auch Kapitel "Hauptmenü".

LETZTER SPEICHERPUNKT

Lädt den zuletzt gespeicherten Spielstand.

MISSION NEU STARTEN

Beendet das aktuelle Spiel und startet die Mission neu.

SPIEL BEENDEN

Beendet das aktuelle Spiel und führt zum Hauptmenü zurück.

BEWEGUNGEN UND AKTIONEN

In diesem Kapitel werden die wesentlichen Bewegungen und Aktionen beschrieben, die Sie während des Spiels ausführen können.

BEWEGUNGSARTEN

GEHEN/LAUFEN

Sie bewegen sich mit normaler Geschwindigkeit, jedoch könnten Feinde Ihre Trittgeräusche auf dem Boden hören, falls Sie ihnen zu nah sind.

SCHLEICHEN

Sie bewegen sich viel langsamer – jedoch lautlos!

Gut zu wissen!

Achten Sie auf Glasscherben auf dem Boden! Treten Sie auf die Scherben, verursachen Sie Krach – sogar beim Schleichen.

AKTIONEN

WAFFE AUSWÄHLEN

Wechseln Sie momentan ausgewählte gegen eine andere Waffe in Ihrem Inventar aus.

ZIELMODUS FESTSTELLEN

Sie müssen in den Zielmodus wechseln, um schießen und nachladen zu können. Beachten Sie jedoch, dass Sie in diesem Modus keine Interaktionen mit der Umwelt oder Ihren Feinden ausführen können.

SCHIESSEN

Im Zielmodus können Sie Ihre derzeit ausgewählte Waffe abfeuern.

NACHLADEN

Über diese Aktion laden Sie Ihre derzeit ausgewählte Waffe nach, sofern Sie nicht voll nachgeladen ist und Sie noch Munition zur Verfügung haben. Diese Funktion ist nur im Zielmodus verfügbar.

MORPHIUM BENUTZEN

Aktiviert den „Morphium Modus“ sofern Sie eine Morphem-Spritze übrig haben. Mehr Informationen finden Sie unter „Morphiummodus“ im Kapitel „Spezielle Modi“.

PFEIFEN

Sie können Feinde anlocken, indem Sie pfeifen. Dies funktioniert allerdings nur, wenn Sie keine Gasmaske tragen.

GAS MASKE AUF- UND ABSETZEN

So setzen Sie die Gasmaske auf, die Sie vor giftigen Dämpfen schützt. Diese Aktion kann nicht im Zielmodus durchgeführt werden.

TASCHENLAMPE AN- UND AUSSCHALTEN

Schalten Sie die Taschenlampe in dunklen Arealen ein, um besser sehen zu können.

Gut zu wissen!

Schießen Sie auf explosive Fässer, Gasfässer oder Ölpfützen, um lästige Gegner in Ihrer Nähe loszuwerden!

INTERAKTIONEN MIT DER UMWELT

Sie werden verschiedene Arten von Objekten finden, die Sie manipulieren oder mit denen Sie interagieren können, wie zum Beispiel:

- ◆ Aufschließen und Öffnen von Türen
- ◆ Durch Schlüssellöcher schauen
- ◆ Zäune und Leitern erklettern
- ◆ Über Spalten und Bodenlöcher springen
- ◆ Durch Schächte und Hohlräume klettern
- ◆ Safes öffnen, um den geheimen Inhalt zu entwenden
- ◆ Waffenschränke öffnen, um an verschiedene Waffen und Munition heranzukommen

BEWEGUNGEN UND AKTIONEN

- ♦ Auf Kisten klettern, herunterspringen oder sie verschieben
- ♦ Verschiedene Hebel umlegen
- ♦ Radios ausschalten
- ♦ Licht ausschalten, indem Sie Sicherungskästen sabotieren
- ♦ Maschinen an- und ausschalten
- ♦ In Toiletten und Kleiderschränken verstecken und die Kleidung wechseln
- ♦ Körper von getöteten Feinden aufheben und wegschleppen
- ♦ Gegenstände wie Medikits, Sammlerstücke, Munition, Briefe und und vieles mehr einsammeln.

Gut zu wissen!

Es gibt Situationen, in denen Sie mit besonderen Gegenständen interagieren können, insbesondere wenn diese mit geheimen Missionszielen zu tun haben, wie beispielsweise:

- Sprengstoff deponieren
- Holzbretter zerstören, um einen blockierten Durchgang freizuräumen
- Statuen verschieben
- Durch offene Fenster klettern
- Bilder verrücken
- Zyankali-Pillen überbringen

INTERAKTIONEN MIT FEINDEN

GRENADE KILLS (AUSSCHALTEN VON FEINDEN MIT HANDGRANATEN)

Innerhalb Ihrer Missionen werden Sie Soldaten begegnen, die an ihren Gürteln Granaten mit sich führen. Wenn es Ihnen gelingt, sich von hinten dicht genug an diese Gegner heranzuschleichen, können Sie die Stifte aus den Granaten ziehen, wodurch wenige Sekunden später eine gewaltige Explosion ausgelöst wird.

SILENT KILLS (LAUTLOSES AUSSCHALTEN VON GEGNERN)

Sie können Ihre Gegner auch lautlos mit Hilfe besonderer Nahkampfangriffe ausschalten, wenn Sie sich zuvor unbemerkt angeschlichen haben.

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

WAFFEN

Während Ihrer Missionen werden Sie in Waffenschränken verschiedene Waffen und Munition finden. Das Aufnehmen und Austauschen von Waffen ist nur an diesen Waffenschränken möglich. Um beweglich zu bleiben, können Sie nur eine Waffe jedes Typs zeitgleich mit sich führen: Ein Messer, eine Pistole und ein Gewehr. Auch die Menge der aufnehmbaren Munition ist begrenzt.



KAMPFMESSER

Das Fairbairn-Sykes Messer ist die perfekte Waffe um Gegner schnell und lautlos auszuschalten.



COLT M1911 Bestens geeignet um einzelne Gegner aus kurzer Distanz oder aus der Deckung auszuschalten.

Zusätzliche Magazine: 2

Anzahl von Kugeln pro Magazin: 7



LUGER Beliebte, aber geräuschstarke Waffe, die eine hohe Durchschlagskraft besitzt.

Zusätzliche Magazine: 2

Anzahl von Kugeln pro Magazin: 8



LEUCHTPISTOLE 42 Feuert einzelne Leuchtkugeln ab, die das Ziel in Flammen aufgehen lassen.

Zusätzliche Magazine: 5

Anzahl von Kugeln pro Magazin: 1



GEWEHR 43 Eine sehr präzise Waffe, die sich besonders zum Ausschalten von weit entfernten Zielen eignet.

Zusätzliche Magazine: 2

Anzahl von Kugeln pro Magazin: 5

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG



SHOTGUN Tödlich auf kurzer Distanz, aber wegen der starken Streuung auf großen Entfernungen ungeeignet.

Zusätzliche Magazine: 2

Anzahl von Kugeln pro Magazin: 6



STURMGEWehr 44 Aufgrund seiner hohen Feuerrate und Präzision ist es bestens geeignet, um mehrere Gegner gleichzeitig zu bekämpfen.

Zusätzliche Magazine: 2

Anzahl von Kugeln pro Magazin: 30

Gut zu wissen!

Verwenden Sie Ihre Munition sparsam – Sie werden nur begrenzten Nachschub finden!

AUSRÜSTUNG

Die **Schutzweste** gibt Ihnen zusätzlichen Schutz und hilft, feindlichen Angriffen besser Stand zu halten.

Die **Gasmaske** ermöglicht Ihnen, mit giftigen Gasen verseuchte Gebiete unbeschadet zu durchqueren.

Mit der **Taschenlampe** können Sie dunkle Umgebungen ausleuchten.

Gut zu wissen!

Benutzen Sie die Taschenlampe mit Vorsicht, um keine Gegner auf sich aufmerksam zu machen!

MORPHIUM MODUS

Wann immer Violette ihre Erinnerungen Revue passieren lässt und sich dabei an eine äußerst nervenaufreibende Situation erinnert, führt dies dazu, dass sie im Sanatorium von ihren Fieberträumen zu zittern beginnt. Eine Krankenschwester steht ihr in diesen Situationen beiseite und verabreicht ihr zur Beruhigung eine Spritze mit Morphium.

Violette jedoch, die aufgrund ihres komatösen Zustandes nicht mehr zwischen Realität und Fantasterei unterscheiden kann, bettet den Effekt des Morphiums in ihre Erlebnisse ein. So hilft ihr das Morphium, mit den schrecklichen Erlebnissen in ihrer Vergangenheit anders umzugehen und eine hoffnungslos erscheinende Situation abzuwenden.

AUSWIRKUNGEN AUF DAS SPIELGESCHEHEN:

Sobald Violette eine eingesammelte Morphium-Spritze benutzt, verlangsamt sich die Zeit. Alles um sie herum, auch ihre Gegner, wirken wie eingefroren. Dies ermöglicht es Ihnen eine Situation zu verändern, beispielsweise einen „Silent Kill“ auszuüben oder sich schnell zu verstecken.

Der Morphium Modus dauert nur wenige Sekunden an. Diese Dauer wird von dem Morphium-Balken im HUD angezeigt.

Gut zu wissen!

Im Morphium Modus können Gegner sogar mit einem frontalen „Silent Kill“ ausgeschaltet werden!

SS-UNIFORM MODUS

In einigen Missionen werden Sie eine SS-Uniform finden, die Sie zur Tarnung anziehen können. Zum Umkleiden müssen Sie sich jedoch einen Kleiderschrank oder eine Toilette suchen.

SAMMLERSTÜCKE UND FERTIGKEITEN

AUSWIRKUNGEN AUF DAS SPIELGESCHEHEN:

Trägt Violette eine SS-Uniform, sieht sie ihren deutschen Feinden optisch ähnlich und bewegt sich auch entsprechend. Dies erlaubt Ihnen, von deutschen Soldaten bewachte Areale zu betreten ohne direkt entdeckt zu werden. Falls Sie Ihren Gegnern aber zu nahe kommen oder gar eine Waffe ziehen, werden sie Verdacht schöpfen und Sie als Spion erkennen.

Der rötliche Bildschirm und der Tarnungsbalken helfen Ihnen, die drohende Gefahr zu vermeiden.

Gut zu wissen!

Schleichen ist mit einer SS-Uniform unmöglich, da die zur Uniform gehörenden Stiefel laute Trittschritte verursachen.



SAMMLERSTÜCKE

Sammlerstücke sind wertvolle Gegenstände, die Sie an zahlreichen Stellen innerhalb der Spielwelt finden können. Sammeln Sie diese ein, erhalten Sie „Erfahrungspunkte“ (EP). Für je 1000 EP bekommen Sie einen Fertigkeitenstern, mit dem Sie Ihre Fertigkeiten aufwerten können.

Um zu überprüfen, über wie viele EP und Fertigkeitensterne Sie bereits verfügen, öffnen Sie einfach das „Pause Menü“ und wählen Sie „Charakter“.

Gut zu wissen!

Besonders wertvolle Sammlerstücke sind selten und gut versteckt. Also halten Sie Augen offen...

FERTIGKEITEN



Indem Sie die Fertigkeit **Morphium** aufwerten, verlängert sich entweder die Dauer des Morphium Modus oder Sie können mehr Morphium-Spritzen mit sich führen. Der Effekt ist wechselnd. Durch Maximierung dieser Fertigkeit können Sie bis zu drei Morphium-Spritzen tragen, während die Dauer des Morphium Modus um ein Drittel verlängert ist.

Werten Sie die Fertigkeit **Schleichen** auf, sind Sie in der Lage, schneller zu schleichen. Haben Sie die Fertigkeit maximiert, wird es Ihnen leicht fallen, sich an Ihre Gegner heranzuschleichen.

Durch Aufwertung der Fertigkeit **Stärke** werden sie widerstandsfähiger und halten mehr Schaden aus. Bei maximaler Steigerung von „Stärke“ werden Ihre Feinde es wesentlich schwieriger haben, Sie auszuschalten.



SCHLEICH-TAKTIKEN

DIE FOLGENDEN TAKTIKEN KÖNNEN IHNEN HELFEN, VERSCHIEDENE SITUATIONEN GESCHICKT ZU MEISTERN:

BEDEUTUNG DES SCHLEICHENS:

Da Sie beim Schleichen keine Geräusche verursachen, minimiert sich die Wahrscheinlichkeit von Feinden entdeckt zu werden.

IM SCHATTEN BEWEGEN:

Solange Sie im Schatten bleiben, können Feinde Sie nur aus sehr kurzer Distanz entdecken. Achten Sie daher auf die purpurne Silhouette um Violette Körper. Sie signalisiert Ihnen, dass Sie sicher im Schatten versteckt sind.

HINTER BÜSCHEN UND HINDERNISSEN VERSTECKEN:

Es ist sinnvoll, Büsche und Hindernisse als Sichtschutz vor Gegnern zu nutzen und den direkten Kampf mit dem Feind zu vermeiden.

“SILENT KILLS” (LAUTLOSES AUSSCHALTEN VON GEGNERN):

Anstatt viel zu schießen und die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich zu ziehen, sollten Sie sich lieber an Ihre Gegner anschleichen, um sie dann lautlos zu eliminieren.

FEINDE ABLENKEN:

Mit dem schallgedämpften Colt lassen sich Feinde ablenken. Schießen Sie aus sicherer Distanz dicht neben einem Ihrer Feinde, beispielsweise in eine Wand, und er wird seinen Posten verlassen, um die Geräuschquelle zu untersuchen.

VERWENDUNG VON MORPHIUM:

Benutzen Sie Morphium, wenn ein Wachposten kurz davor ist, Sie zu entdecken. Im Morphium Modus können Sie dann Ihre Position wechseln oder den Gegner per Silent Kill ausschalten.

UMGEBUNGSRÄTSEL

Achten Sie auf die Beschaffenheit Ihrer Umgebung und nutzen Sie diese, um sich vor Ihren Feinden zu schützen: Schieben Sie Kisten vor Scheinwerfer, um Schatten zu erzeugen oder setzen Sie Wasserpfützen unter Strom.

Gut zu wissen!

Sie können mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten, indem Sie einen "Grenade Kill" mit gutem Timing oder einem perfekt platzierten Pfeifen kombinieren!

SS-UNIFORM:

Verwenden Sie die SS-Uniform, um unbemerkt an feindlichen Soldaten vorbeizuschlendern.

KÖRPER FEINDLICHER SOLDATEN VERSTECKEN:

Ziehen Sie die leblosen Körper der von Ihnen ausgeschalteten Feinde in den Schatten, damit sie nicht so schnell von ihren Kameraden entdeckt werden.

PFEIFEN:

Locken Sie mit einem Pfeifen Ihren Feind in eine Position, in der Sie ihn einfacher beseitigen können.

DURCH SCHLÜSSELLÖCHER SPÄHEN:

Schauen Sie durch ein Schlüsselloch, damit Sie wissen, was Sie hinter der nächsten Tür erwartet.

Gut zu wissen!

Für den Fall, dass Sie schwer verletzt sind und keine alarmierten oder beunruhigten Wachen in der Nähe sind, machen Sie eine kurze Pause, um sich zu erholen.

GEGNER

INNERHALB DER KAMPAGNE WERDEN SIE AUF VERSCHIEDENE GEGNER MIT UNTERSCHIEDLICHER BEWAFFNUNG STOSSEN. EINE KLEINE AUSWAHL WIRD IHNEN HIER VORGESTELLT:



Die verheerende und zerstörerische Wirkung des Flammenwerfers machen den Soldaten der **Flammenwerfereinheit** besonders gefährlich.

Der **Offizier** ist ein besonders hartnäckiger Gegner, denn er besitzt die Macht, bloß durch einen einzigen Pfiff Verstärkung herbeizurufen. Dadurch wird er eine unvorhersehbare Gefahr, falls Sie ihn auch sich aufmerksam machen.



Gruppenführer Willi Schüntzel, auch bekannt als "Der Schlächter von Paris", ist ein hochrangiges und überaus brutales Mitglied der Gestapo. Er hat keine Skrupel, Zivilisten auf grausamste Weise zu töten, selbst wenn er nur vermutet, dass sie Mitglieder der Résistance sind.



GETTING STARTED

INSTALLATION OF VELVET ASSASSIN

1. Insert the DVD in your drive.
2. If your Autorun function is enabled, the installation programm of Velvet Assassin will start automatically. If your Autorun function is disabled, change to "My Computer", select your DVD-Rom drive and doubleclick on the "Setup.exe" icon to start the installation program.
3. Follow then the on screen instructions.

STARTING VELVET ASSASSIN

After completing the installation you can start the game by doubleclicking on the icon on your desktop or you click on the Windows Start button, then select

Programs -> Velvet Assassin -> Play Velvet Assassin

How will find out how to start a "New Game" and how to load an existing game in the next chapter.

You can control Velvet Assassing by using your mouse and keyboard or with an Xbox 360 Controller. You'll find the default settings for each of this input devices at the beginning of this manual, on page 4 and 5, marked in grey color."

MAIN MENU

In the Main Menu you can perform different actions:

RESUME CAMPAIGN

This automatically loads your last saved checkpoint.

NEW GAME

Start a new campaign. You will be asked to choose a level of difficulty, see section 'Levels of Difficulty' in chapter 'The Game'.

LOAD GAME

Choose a specific previously saved game to load.

OPTIONS

Adjust various in-game options and see the developer credits:

BRIGHTNESS: Adjust the overall 'Brightness Level' within the game.

AUDIO: Adjust the 'Master Volume', 'Effects Volume', and 'Music Volume'.

CONTROLS

SENSITIVITY: Adjust the sensitivity of your right stick. (Default: 2)

INVERT X-AXIS: Invert the horizontal axis of your right stick.

INVERT Y-AXIS: Invert the vertical axis of your right stick.

TOGGLE SNEAK: There are two different modes to choose from:

Off = Press and hold to sneak

On = Press to start/stop sneaking (Default = On)

TOGGLE AIMING MODE:

There are two different modes to choose from:

Off = Press and hold for Aiming Mode.

On = Press to enter/leave Aiming Mode. (Default = Off)

STORAGE LOCATION

Select a location on which your saved games will be stored.

CREDITS

Get to know the people behind Velvet Assassin.

LEVELS OF DIFFICULTY

Before you start a new campaign, you can choose between two levels of difficulty:

Normal (for less experienced stealth action players)

Agent (for experienced gamers).

Note: Once you have chosen a level of difficulty, you cannot change it during the current campaign.

SAVING AND LOADING

As the story evolves, the game will automatically save the player's progress every time you pass a checkpoint. You can load previously-saved games by accessing the 'Load Game' option in the Main Menu or by choosing 'Last Checkpoint' in the In-Game Menu if you are currently within the game.

In case there are no previously saved games, you will need to start a 'New Game'. This option can be found within the Main Menu as well.

MISSION RATING

Whenever you have completed a mission, there will be a screen shown with selected statistics about your gameplay approach. From these statistics a player rating is deduced. Possible player ratings are:

- Rookie (lowest)
- Soldier
- Agent
- Assassin (best)

Depending on the percentage of silent kills you performed and the collectibles you picked

up you will obtain a different rating. The more collectibles you find and the higher your silent kill ratio is, the better your rating will be.



HEADS-UP DISPLAY

The Heads-Up Display (HUD) will give you valuable information about Violette's state, her equipment and possible actions as well as important events.

1. Weapon

2. Ammo

5. Armor (Vest)

4. Health

8. Purple Silhouette

9. Damage Indicator

6. Morphine Syringes

14. Subtitles



13. Messages

7. Picked-up Items

Experience Points (EXP)
red collectible. With every
lected, you can upgrade
character's skills.



3. Cross-Hair

up Collectible

dier out of the way. I only had to
reeping up on him.



10. Morphine Bar

12. Interactions

15. Keys and Codes

11. Disguise Bar

HEADS-UP DISPLAY

1. Weapon

The weapon you have equipped.

2. Ammo

How much ammo you have left in your cache.

3. Cross-Hair

Helps you aim when using ranged weapons.

4. Health

How much health you have left.

5. Armor (Vest)

Indicates that you have picked up a vest for better protection against bullets.

6. Morphine Syringes

How many morphine syringes you have left (white) and how many you can still pick up (grey).

7. Picked-up Items

Items that you have picked up recently.

8. Purple Silhouette

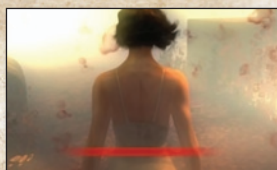
Indicates that you are hidden in the shadows and therefore invisible to enemies up to very close distances – but only if you were not spotted before.

9. Damage Indicator

Decreases when Violette gets hurt.

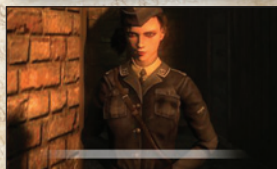
10. Morphine Bar

Is shown in Morphine Mode only. Indicates how long the Morphine Mode will last.



11. Disguise Bar

Is only shown when wearing the SS uniform. Indicates the proximity of enemies.



12. Interactions

Are offered when you can perform specific interactions.

13. Messages

Tutorials, mission objectives or event messages will be displayed here.

14. Subtitles

Are shown whenever Violette or someone else is speaking nearby.

15. Keys and Codes

Indicates that you have picked up a key or a code. A question mark means you lack a key or code.



MOVEMENT AND ACTIONS

In this chapter the basic movements and actions the player can perform are described.

MOVEMENT TYPES

WALK/RUN: You move with normal speed, but your enemies might hear your footsteps if you are too close to them.

SNEAK: You move much slower, but silently!

Good to know!

Watch out for shards of glass lying on the ground!
Moving over them creates noise – even when sneaking.

ACTIONS

CHOOSE WEAPON

Swap through the weapons available in your inventory.

TOGGLE AIMING MODE

You need to switch to Aiming Mode for firing and reloading weapons. But note that you cannot interact with the environment or with enemies while in Aiming Mode.

SHOOT

When in Aiming Mode you can fire the currently equipped weapon.

RELOAD

Reloads the currently equipped weapon if the weapon is not fully loaded and you have ammunition left. This action is only available in Aiming Mode.

USE MORPHINE

Activates Morphine Mode if you have any morphine syringes left. See section 'Morphine Mode' in chapter 'Special Modes' for more information.

WHISTLE

You can lure enemies by whistling as long as you are not wearing a gas mask.

TOGGLE GAS MASK

Puts on or takes off a gas mask which protects you against toxic gases. This action is not available in Aiming Mode.

TOGGLE FLASHLIGHT

Turns your flashlight on/off to illuminate dark areas.

Good to know!

Shoot explosive barrels, gas barrels, or oil puddles to get rid of nasty nearby enemies!

INTERACTIONS WITH THE ENVIRONMENT

You will encounter various places where you can manipulate and interact with different kind of objects. You can:

- ◆ Unlock and open doors
- ◆ Peek through keyholes
- ◆ Climb ladders and fences
- ◆ Jump over gaps
- ◆ Crawl through ducts and holes
- ◆ Open safes to get hold of sensitive content
- ◆ Open weapon lockers and gain access to various weaponry
- ◆ Move, climb on, and jump down from crates
- ◆ Use levers
- ◆ Turn off radios
- ◆ Turn off the light by breaking fuse boxes
- ◆ Turn machines on or off
- ◆ Hide and change clothing in wardrobes and toilets

MOVEMENT AND ACTIONS

- ♦ Pick up and drop enemies' bodies
- ♦ Pick up items like medikits, collectibles, ammo, letters, and much more...

Good to know!

There might be situations in which you are able to interact with special objects, especially if they are related to (secret) objectives, like:

- Plant explosives
- Destroy wooden shelves blocking a passage
- Push a statue
- Climb through an open window
- Move a painting
- Drop a cyanide pill

INTERACTIONS WITH ENEMIES

GRENADE KILLS

During your missions you will encounter certain enemies who have grenades mounted on their belts.

SILENT KILLS

You can take out enemies silently with special killing moves, if you sneak up behind them first.



WEAPONS AND EQUIPMENT

WEAPONS

During your missions you will find several weapons in weapon lockers. Picking up and exchanging weapons is possible at weapon lockers only. In order to remain agile you can only carry one weapon of each type (Knife, Pistol, and Rifle) at the same time as well as a limited amount of ammunition.



COMBAT KNIFE

The Fairbairn-Sykes knife is the perfect weapon for silent and deadly fighting behind enemy lines.



COLT M1911 Best used to kill single enemies from short distances or out from cover.

Additional magazines: 2

Number of bullets per magazine: 7



LUGER

Popular and powerful, but noisy weapon.

Additional magazines: 2

Number of bullets per magazine: 8



FLARE GUN Fires single flares which send the target go up in flames.

Additional magazines: 5

Number of bullets per magazine: 1



G43 SNIPER RIFLE A very accurate weapon. Used to take out targets from great distances.

Additional magazines: 2

Number of bullets per magazine: 5

SPECIAL MODES



SHOTGUN Lethal at short distances, but less so over at greater distances because of the wide spread of its shot.

Additional magazines: 2
Number of bullets per magazine: 66



STG44 ASSAULT RIFLE Tremendous damage in close combat. Sparse damage on greater distances.

Additional magazines: 2
Number of bullets per magazine: 30

EQUIPMENT

The **Vest** gives you additional protection and helps you to withstand enemy attacks better.

The **Gas Mask** helps you to remain unharmed in areas filled with poisonous gases.

The **Flashlight** might prove to be helpful in dark surroundings.

MORPHINE MODE

Whenever Violette is going through her memories and recalls an extremely stressful situation, she starts shaking from her fevered dreams. Then, her nurse in the hospital injects her with morphine to calm her down. As Violette cannot differentiate between reality and dream in her state of coma, she embeds the morphine into her past and it helps her to cope with a difficult situation in her mission.

Good to know!

Whilst in Morphine Mode, you can even kill enemies from the front.

SPECIAL MODES

GAMEPLAY EFFECT:

Whenever you use one of the collected morphine syringes, time slows down. Everything around you, even your enemies, freezes. During this time, you can deal with the situation at hand, i.e. bring down an enemy with a silent kill or try to hide somewhere but other actions are not possible. Moreover, you should keep in mind that the Morphine only lasts for a few seconds – indicated by the 'Morphine Bar' in the HUD.

SS-UNIFORM MODE

In some missions you will find an SS uniform which you can use to disguise yourself. But changing clothes is possible in wardrobes and toilets only.

GAMEPLAY EFFECT:

While wearing the SS uniform, Violette looks and moves like her enemies. This allows her to cross areas guarded by German soldiers without being detected right away. But if you get too close to your enemies or draw a weapon, they will become suspicious and uncover you as a spy! The reddish screen and the decreasing 'Disguise Bar' will help you identify any upcoming danger.

Good to know!

Proper sneaking is impossible while wearing the SS uniform boots. Enemies will hear your footsteps on short distances.



COLLECTIBLES AND SKILLS

COLLECTIBLES

Collectibles are valuable items you can find at various places throughout the game. By picking them up you earn Experience Points (EXP). For every 1,000 EXP collected, you get an upgrade star which you can use to upgrade your skills.

In order to check how many EXP and upgrade stars you already have, open the In-Game Menu and select the 'Character' option.

Good to know!

The most valuable collectibles are rare and hard to find.
So keep an eye out for them!

SKILLS

By upgrading **Morphine** you will either be able to carry more morphine syringes or the Morphine Mode duration increases. The effect is alternating. Maximizing this skill results in being able to carry three morphine syringes while the Morphine Mode duration increases by one third.

By upgrading **Stealth** you will be able to move faster when sneaking. Maximizing this skill enables you to sneak up on your enemies easily.

By upgrading **Strength** the amount of damage you can take before dying increases.

Maximizing this skill enables you to better withstand enemy attacks.



STEALTH TACTICS

THE FOLLOWING TACTICS MIGHT HELP YOU TO HANDLE VARIOUS SITUATIONS:

IMPORTANCE OF SNEAKING:

As you make less noise when sneaking, you minimize the chance of being heard by your enemies.

MOVING IN THE SHADOWS:

As long as you keep in the shadows, enemies can spot you from very short distances only. Keep an eye on the purple silhouette around Violette's body which indicate that you are hidden.

HIDING IN BUSHES OR BEHIND OBSTACLES:

Make clever use of hiding in bushes or behind obstacles to avoid combat with the enemy.

SILENT KILLS:

Instead of shooting and arising attention you can also kill your enemies silently by sneaking up on them.

DISTRACTING ENEMIES:

You can use the silenced Colt to distract enemies. Just shoot close to an enemy from a secure distance in order to make him leave.

USE MORPHINE:

Use morphine to prevent a guard from triggering the alarm once he has spotted you or is about to spot you.



ENVIRONMENTAL PUZZLES:

Watch out for environmental situations that might help to avoid confronting the enemy e.g. crates that can be pushed in front of a floodlight, or water puddles that can be set under high voltage.

Good to know!

You can kill multiple enemies by combining a grenade kill with proper timing or a well placed whistle.

SS UNIFORM:

Use the SS uniform to pass by enemy soldiers without being recognized as a spy.

HIDE ENEMIES' BODIES:

Drag the bodies of the enemies you have killed into the shadows so that their comrades do not find them so easily.

WHISTLING:

Lure an enemy to a position where you can bring him down easily by whistling.

PEEKING THROUGH KEYHOLES:

Check through the keyhole before you open a door to find out what is there and prepare yourself.

Good to know!

If you are seriously injured and no suspicious or alerted enemies are nearby, you can take a rest to recover some health.

ENEMIES

DURING THE CAMPAIGN YOU WILL ENCOUNTER VARIOUS ENEMIES WITH A DIVERSE ARSENAL OF WEAPONS. A COUPLE OF THEM ARE PRESENTED HERE.



The powerful and devastating flamethrower of the **Flamer-thrower Unit** makes this enemy very dangerous.

The **Officer** is an especially tough enemy, with his ability to call for reinforcements. He becomes an unpredictable danger if you draw his attention.



Colonel Willi Schiintzel alias 'The Butcher of Paris' is a high ranked and gruesome member of the Gestapo. He does not have any scruples killing even civilians that are only supposed to be Resistance members in the cruelest ways one can imagine.

DÉMARRER

INSTALLATION

Insérez le disque de données «Velvet Assassin» dans votre unité de DVD. Si la fonction "Démarrage automatique" est activée, le menu d'installation est affiché à l'écran.

Si la fonction de "Démarrage automatique" de votre unité de DVD est inactive, démarrez "Poste de travail" dans l'interface Windows et faites un double-clic sur le fichier «Setup.exe» pour lancer l'installation.

L'installation requiert un espace-disque libre minimum de 5 Go. A cet espace, il faudra ajouter les parties que vous enregistrerez et autres fichiers, comme le fichier d'échange (swap) de Windows.

Un espace-disque libre de 6 à 7 Go est donc conseillé.

DÉMARRER LE JEU

Cliquez ensuite sur l'icône «Velvet Assassin» du Bureau ou de la Barre de lancement rapide pour démarrer le programme. Vous pouvez aussi cliquer sur

Démarrer → Tous les programmes → Velvet Assassin → Velvet Assassin

Voir le chapitre "Menu principal" pour démarrer une nouvelle partie ou charger une partie sauvegardée.

ATTENTION! Il est possible d'ajuster certaines options pour les commandes. Pour plus de détails, voir le chapitre "Menu principal".

COTRÔLE DU JEU

Le contrôle des déplacements dans «Velvet Assassin» est basé sur le schéma classique des JDR, c'est-à-dire que vous pourrez faire voyager votre personnage avec les touches W, A, S et D. Vous trouverez tous les détails concernant ces touches dans la table en fin de ce chapitre (page 45).

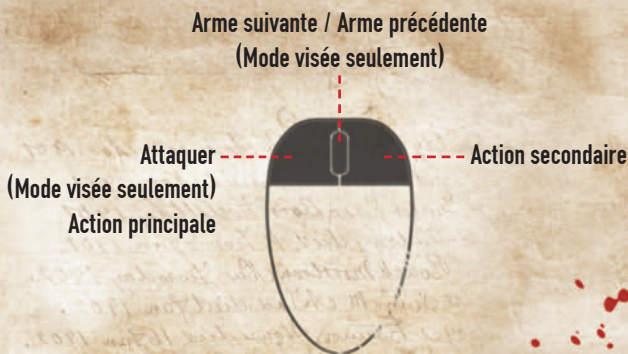
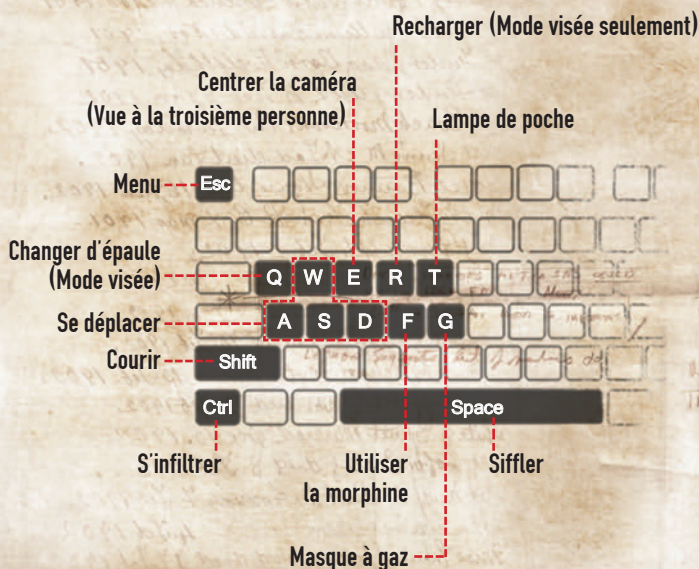
MANETTE

CONFIGURATION PAR DÉFAUT



RACCOURCIS

CLAVIER ET SOURIS



MENU PRINCIPAL

Vous pouvez faire différentes actions dans le menu principal.

REPRENDRE LA CAMPAGNE

Votre partie reprend automatiquement à partir du dernier checkpoint.

NOUVELLE PARTIE

Démarrer une nouvelle campagne. Vous devez choisir un niveau de difficulté. Pour plus de détails, voir la section "Niveaux de difficulté" dans le chapitre "Le jeu".

CHARGER UNE PARTIE

Choisir une partie précédemment sauvegardée.

OPTIONS

Changer la configuration du jeu et voir les crédits.

LUMIÈRE

Ajuster le niveau de lumière durant le jeu. (Défaut : Ø)

AUDIO : Ajuster le "Volume principal", "Volume des effets" et "Volume de la musique".

COMMANDES

SENSIBILITÉ : Ajuster la sensibilité du stick analogique droit.

INVERSION AXE X :

Inverser l'axe horizontal du stick analogique droit. (Défaut : Non)

INVERSION AXE Y :

Inverser l'axe vertical du stick analogique droit. (Défaut : Non)

INFILTRATION : Vous pouvez choisir entre 2 modes différents :

Non = Maintenir pour vous infiltrer.

Oui = Appuyer pour activer/désactiver l'infiltration.

LE JEU

MOD E VISÉE : Vous pouvez choisir entre 2 modes différents :
Non = Maintenir pour activer le mode visée.
Oui = Appuyer pour activer/désactiver le mode visée. (Défaut = Oui)

PÉRIPHÉRIQUE DE STOCKAGE

Sélectionnez le périphérique où sauvegarder vos parties.

CRÉDITS

Faites la connaissance de l'équipe qui a créé Velvet Assassin.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Avant de commencer une nouvelle campagne, vous pouvez choisir entre 2 niveaux de difficultés.

Normal (pour les débutants des jeux d'action et d'infiltration)

Agent (pour les experts)

ATTENTION ! Une fois que vous avez choisi un niveau de difficulté, vous ne pouvez plus le changer durant la campagne.

SAUVEGARDER ET CHARGER

Durant la progression de l'histoire, la partie est automatiquement sauvegardée lorsque le joueur traverse un checkpoint.

Vous pouvez charger une partie précédente en sélectionnant " Charger une partie " dans le menu principal ou en choisissant " Dernier checkpoint " dans le menu du jeu si vous êtes en train de jouer.

Si vous n'avez sauvegardé aucune partie, vous devez sélectionner " Nouvelle partie " à partir du menu principal.

ÉVALUATION DE MISSION

Lorsque vous complétez une mission, vos statistiques s'affichent à l'écran. Une évaluation vous est attribuée selon les statistiques obtenues durant la mission.



Les différentes évaluations sont :

- Débutant (évaluation la plus basse)
- Soldat
- Agent
- Assassin (meilleure évaluation)

Votre évaluation change selon le pourcentage d'assassinat silencieux et d'objets que vous avez obtenu. Trouvez le plus d'objets à collectionner possible et augmentez votre pourcentage d'assassinat silencieux pour obtenir une meilleure évaluation.



AFFICHAGE À L'ÉCRAN

L'affichage à l'écran vous donne de précieuses informations sur l'état de Violette, son équipement, les différentes actions à exécuter ou les événements importants..

1. Arme



2. Munitions

8
80

5. Armure
(Gilet pare-balles)



4. Vie

8. Silhouette violette



9. Indicateur de dommages



6. Seringues à la morphine

I could easily take the s
be careful

14. Sous-titres

You will recei
for each sec
1.000 EXP o
you

Pick

13. Messages

7. Objets

Experience Points (EXP)
red collectible. With every
lected, you can upgrade
character's skills.



Collectible

3. Visée

up Collectible

dier out of the way. I only had to
reeping up on him.



10. Jauge de morphine

12. Interactions

15. Clés et codes

11. Jauge de déguisement

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

1. Arme

L'arme actuellement équipée.

2. Munitions

Les munitions restantes dans votre chargeur.

3. Visée

Vous aide à tirer lorsque vous utilisez des armes à distance.

4. Vie

Votre vie actuelle.

5. Armure (Gilet pare-balles)

Indique si vous avez ramassé un gilet pour vous protéger des tirs ennemis.

6. Seringues à la morphine

Le nombre de seringues disponibles (en blanc) et le nombre de seringues que vous pouvez obtenir (en gris).

7. Objets

Les derniers objets récoltés.

8. Silhouette violette

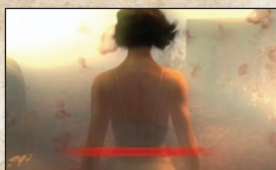
Indique si vous êtes dans l'ombre et invisible aux yeux des ennemis, même proches. Seulement si vous n'avez jamais été repéré avant.

9. Indicateur de dommages

S'affiche dès que Violette est touchée.

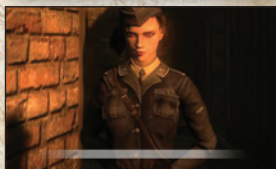
10. Jauge de morphine

S'affiche uniquement durant le mode morphine. Indique la durée du mode morphine.



11. Jauge de déguisement

S'affiche uniquement durant le portage d'uniforme SS .
Indique la proximité des ennemis.



12. Interactions

S'affichent lorsque vous pouvez exécuter certaines actions spéciales.

13. Messages

Le tutorial, les objectifs durant les missions ou les messages des différents événements s'affichent ici.

14. Sous-titres

S'affichent lorsque Violette ou un autre personnage parle.

15. Clés et codes

Indique que vous avez récolté une clé ou un code.

Un point d'interrogation indique qu'il vous manque une clé ou un code.



MENU DU JEU

Appuyez sur la touche START ou Echap durant une mission pour accéder au menu du jeu.

MISSION

Affiche les informations sur la mission actuelle. Vous pouvez consulter vos objectifs, voir la carte ou regarder de nouveau le briefing.

PERSONNAGE

Si vous avez gagné des points d'habileté, vous pouvez augmenter vos habiletés. Vous pouvez également consulter vos statistiques pour la campagne en cours.

INVENTAIRE

Voir tous les objets que vous possédez.

COLLECTION

Voir tous les objets spéciaux que vous avez récolté jusqu'à présent.

OPTIONS

Affiche l'écran des options.

Pour plus de détails, voir le chapitre " Menu principal ".

DERNIER CHECKPOINT

Charge la dernière partie sauvegardée.

RECOMMENCER LA MISSION

Recommencer la mission actuelle.

QUITTER

Quitter la partie en cours et revenir au menu principal.

MOUVEMENTS ET ACTIONS

Ce chapitre vous explique les différents mouvements et actions que votre personnage peut faire.

TYPES DE MOUVEMENT - Il y a 2 types différents de mouvement.

MARCHER/COURIR

Vous vous déplacez à vitesse normale mais vos ennemis peuvent entendre les bruits de vos pas si vous êtes trop proche.

S'INFILTRER

Vous vous déplacez beaucoup plus lentement et en silence.

Bon à savoir !

Attention aux bris de verre sur le sol ! Vous ferez du bruit en marchant dessus, même lorsque vous êtes en mode infiltration.

ACTIONS

CHANGER D'ARME

Équiper les différentes armes disponibles dans votre inventaire.

MODE VISÉE

Vous devez passer en mode visée pour tirer et recharger vos armes. Vous ne pouvez faire aucune interaction avec l'environnement ou les ennemis lorsque vous êtes en mode visée.

TIRER

Lorsque vous êtes en mode visée, vous pouvez tirer avec l'arme actuellement équipée.

RECHARGER

Recharger l'arme actuellement équipée si celle-ci n'est pas complètement rechargée et qu'il vous reste encore des munitions. Cette action n'est disponible qu'en mode visée.

MOUVEMENTS ET ACTIONS

UTILISER DE LA MORPHINE

Activer le mode morphine si vous possédez des seringues de morphine. Pour plus de détails, voir la section "Mode morphine" du chapitre "Modes spéciaux".

SIFFLER

Vous pouvez attirer les ennemis en sifflant. Vous ne pouvez pas siffler si vous portez un masque à gaz.

MASQUE À GAZ

Mettre un masque à gaz qui vous protégera des odeurs toxiques. Cette action n'est pas disponible en mode visée.

LAMPE DE POCHE

Allumer ou éteindre votre lampe de poche pour éclairer les endroits sombres.

Bon à savoir !

Tirez sur les barils explosifs, les tonneaux x d'essence ou les flaques d'huile pour vous débarrasser des ennemis à proximité !

INTERACTIONS AVEC L'ENVIRONNEMENT

Vous trouverez de nombreux endroits où vous pourrez manipuler ou interagir avec différents types d'objets.

- Déverrouiller et ouvrir les portes
- Regarder à travers les serrures
- Monter les échelles et les barrières
- Sauter par-dessus les vides
- Ramper à travers les conduits et les trous
- Ouvrir les coffres-forts pour obtenir des documents confidentiels.
- Ouvrir les casiers d'armes pour accéder à un arsenal divers
- Monter ou descendre sur des caisses

- Utiliser des leviers
- Éteindre les radios
- Éteindre les lumières en cassant les boîtes à fusibles
- Éteindre ou allumer des machines
- Se cacher ou se changer dans les gardes-robes ou les toilettes
- Soulever et relâcher le corps des ennemis
- Récolter divers objets comme des troussees de secours, des collections, des munitions, des lettres, etc

Bon à savoir !

Vous pourrez parfois interagir avec des objets spéciaux si ceux-ci sont liés à certains objectifs (secrets). Comme par exemple

- Placer des explosifs
- Détruire des étagères en bois qui bloquent le passage
- Pousser une statue
- Passer à travers une fenêtre ouverte
- Déplacer un tableau
- Laisser tomber une pilule de cyanure

INTERACTION AVEC LES ENNEMIS

GRENADES

Durant certaines missions, vous verrez des ennemis portant des grenades à la ceinture.

ASSASSINAT SILENCIEUX

Vous pouvez mettre vos ennemis hors d'état de nuire avec des mouvements fatals spéciaux si vous arrivez à vous infiltrer derrière eux.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARMES

Durant vos missions, vous trouverez diverses armes dans des casiers d'armes. Prendre et échanger les armes n'est possible qu'à ces endroits. Pour rester mobile, vous ne pouvez porter qu'une seule arme de chaque type à la fois (couteau, pistolet et fusil) ainsi qu'un nombre de munitions limité.



COUTEAU DE COMBAT Le couteau Fairbairn-Sykes est l'arme parfaite lorsque vous devez combattre en silence derrière les lignes ennemies.



COLT M1911 Idéal pour éliminer les ennemis à proche distance ou lorsque vous êtes à couvert.

Chargeurs supplémentaires : 2

Nombre de balles par chargeur : 7



LUGER

Une arme populaire et puissante, mais bruyante

Chargeurs supplémentaires : 2

Nombre de balles par chargeur : 8



PISTOLET À FU SÉE ÉCLAIRANTE Tire des fusées qui peuvent mettre feu à l'ennemi.

Chargeurs supplémentaires : 5

Nombre de balles par chargeur : 1



FUSIL DE SNIP ER G43 Une arme très précise utilisée pour éliminer les cibles à grandes distances.

Chargeurs supplémentaires : 2

Nombre de balles par chargeur : 5



FUSIL À POMPE Un fusil mortel à bout portant mais son large rayon de tir le rend inefficace à plus grande distance.

Chargeurs supplémentaires : 2

Nombre de balles par chargeur : 6



STURMGEGWEHR 44 Un fusil d'assaut conçu pour éliminer plusieurs ennemis avec rapidité et précision.

Chargeurs supplémentaires : 2

Nombre de balles par chargeur : 30

Bon à savoir !

Utilisez vos munitions avec parcimonie. Vous n'en trouverez pas beaucoup !

ÉQUIPMENT

Le **gilet pare-balles** vous donne une protection supplémentaire et vous aide à mieux résister aux attaques ennemies

Le **masque à gaz** vous protège des zones remplies de gaz toxique.

Le **Flashlight** est utile dans les endroits sombres

Bon à savoir !

Utilisez votre lampe de poche avec précaution. Vos ennemis peuvent vous repérer lorsque vous l'utilisez !

MODES SPÉCIAUX

MODE MORPHINE

Lorsque Violette revit certains souvenirs et se rappelle d'une situation particulièrement oppressante, elle entre en crise et se met à trembler. L'infirmière lui injecte de la morphine pour la calmer. Comme Violette ne peut différencier la réalité de ses rêves lorsqu'elle est dans le coma, elle peut utiliser la morphine dans le passé pour l'aider à se sortir des situations délicates durant ses missions.

EFFETS DURANT LE JEU :

Lorsque vous utilisez une de vos seringues de morphine, le temps ralentit. Tout l'environnement autour de vous, y compris les ennemis, devient immobile. Durant ce mode, vous pouvez faire face à la situation comme tuer un ennemi silencieusement ou vous cacher. Mais les autres actions ne sont pas possibles. De plus, n'oubliez pas que le mode morphine, indiqué par la jauge rouge à l'écran, ne dure que quelques secondes.

Bon à savoir !

En mode morphine, vous pouvez même tuer les ennemis de face.

MODE UNIFORME SS

Dans certaines missions, vous trouverez un uniforme SS que vous pouvez utiliser pour vous déguiser. Vous ne pouvez vous changer que dans les garde-robes ou les toilettes.

EFFETS DURANT LE JEU :

Lorsqu'elle porte un uniforme SS, Violette prend l'apparence de ses ennemis et se déplace comme eux. Cela vous permet de traverser les zones gardées par les soldats allemands sans vous faire détecter immédiatement. Mais si vous êtes trop proche d'un ennemi ou que vous dégainez une arme, celui-ci devient méfiant et réalise que vous êtes une espionne !

COLLECTION ET HABILETÉS

L'écran rougeâtre et la jauge de déguisement qui diminue vous aide à identifier un danger imminent.

Bon à savoir !

Il est difficile de s'infiltrer efficacement si vous portez l'uniforme SS. Vos ennemis entendent le bruit de vos bottes à proche distance.



COLLECTION

Vous trouverez des objets à collectionner de grande valeur à travers le jeu. Vous obtenez des Points d'Expérience (EXP) lorsque vous les ramassez. Tous les 1 000 points d'EXP, vous gagnez une étoile d'amélioration que vous pouvez utiliser pour augmenter vos habiletés.

Pour vérifier vos points d'EXP et les étoiles d'amélioration obtenues, affichez le menu du jeu et sélectionnez " Personnage ".

Bon à savoir !

Les objets de grande valeur sont rares et difficiles à trouver. Cherchez bien partout !



COLLECTION ET HABILETÉS

HABILETÉS



Lorsque vous améliorez l'habileté **Morphine** vous pouvez porter plus de seringues ou augmenter la durée du mode morphine. L'amélioration alterne à chaque fois. En améliorant cette habileté au maximum, vous pouvez utiliser jusqu'à 3 seringues et augmenter la durée du mode morphine d'un tiers

Lorsque vous améliorez l'habileté **Infiltration** vous pouvez vous déplacer plus vite même en mode infiltration. En améliorant cette habileté au maximum, vous pouvez vous glisser derrière vos ennemis plus facilement.

Lorsque vous améliorez l'habileté **Force** vous pouvez subir plus de dommages. En améliorant cette habileté au maximum, vous pouvez résister davantage aux attaques ennemies.



TACTIQUES D'INFILTRATION

LES TACTIQUES SUIVANTES PEUVENT VOUS AIDER À NÉGOCIER ASTUCIEUSEMENT DIFFÉRENTES SITUATIONS DÉLICATES.

S'INFILTRER :

Infiltez-vous pour faire moins de bruit et diminuer les chances de vous faire repérer par les ennemis.

SE DÉPLACER DANS L'OMBRE :

Tant que vous êtes dans l'ombre, les ennemis ne pourront vous repérer qu'à proche distance. La silhouette pourpre autour de Violette vous indique si vous êtes bien caché.

SE CACHER DANS LES BUISSONS OU DERRIÈRE UN OBSTACLE :

Utiliser les buissons ou les obstacles à votre avantage pour vous cacher et éviter les combats avec l'ennemi.

ASSASSINAT SILENCIEUX :

Au lieu de tirer et attirer l'attention inutilement, vous pouvez également tuer vos ennemis en silence en vous infiltrant derrière eux.

DISTRAIRE LES ENNEMIS :

Vous pouvez utiliser le colt silencieux pour distraire les ennemis. Tirez près d'un ennemi à une certaine distance pour le faire partir.

UTILISER DE LA MORPHINE :

Utilisez de la morphine pour empêcher un garde de déclencher l'alarme si celui-ci vous a repéré ou est sur le point de le faire.



PUZZLES :

Vous pouvez parfois éviter l'affrontement direct avec l'ennemi en utilisant l'environnement à votre avantage. Comme par exemple, pousser des caisses devant une lumière ou créer des flaques d'eau sous un courant haute tension.

Bon à savoir !!

Sif flez puis lancez une grenade au bon moment pour tuer plusieurs ennemis à la fois.

UNIFORME SS :

Utilisez l'uniforme SS pour passer inaperçue à côté des ennemis.

CACHER LE CORPS DES ENNEMIS :

Traînez à l'ombre le corps des ennemis tués pour ne pas attirer l'attention de leurs camarades.

SIFFLER :

Sifflez pour attirer un ennemi vers vous et le mettre hors de combat.

REGARDER À TRAVERS UNE SERRURE DE P RTE :

Évitez les mauvaises surprises et jetez un oeil à travers la serrure avant d'ouvrir une porte.

Bon à savoir !

Si vous êtes sérieusement blessé et qu'il n'y a aucun ennemi en alerte à proximité, reposez-vous pour récupérer de la vie.

ENNEMIS

DURANT LA CAMPAGNE, VOUS AFFRONTerez DIFFÉRENTS ENNEMIS ÉQUIPÉS D'ARMES DIVERSES. EN VOICI QUELQUES EXEMPLES.



Cette **unité napalm** équipée d'un puissant et dévastateur lance-flammes est extrêmement dangereuse.

L'**officier** est un ennemi coriace car il peut appeler des renforts en sifflant. Il peut rapidement devenir un danger si vous attirez son attention.



Le **colonel Willi Schüntzel** surnommé "Le boucher de Paris" est un officier supérieur et membre de la redoutable Gestapo. Il n'a aucun scrupule à exécuter cruellement les civils qui font partie de la Résistance.



CREDITS

VELVET ASSASSIN

A Game by
Sascha Jungnickel
Marc Möhring

in Cooperation with
Claus Wohlgemuth
Tom Jachmann

developed by

REPLAY STUDIOS GMBH

Hamburg, Germany

MANAGING DIRECTOR

Marc Möhring

CREATIVE DIRECTOR

Sascha Jungnickel

TECHNICAL DIRECTOR

Christian Schüler

EXECUTIVE PRODUCER

Marc Möhring
Sascha Jungnickel

PRODUCER

Stephan Beier
Jurie Horneman

PROJECT MANAGER

Robert Clemens

LEAD GAME DESIGNER

Sascha Jungnickel

ASSOCIATE GAME DESIGNER

Stephan Schwake
Boris Bauer

SCRIPT WRITER

Claus Wohlgemuth

ENGINE PROGRAMMERS

Christian Schüler
Jörn Müller
Richard Case
Tobias Sicheritz
Florian Dohrendorf
Peter Ohlmann
Tom Jachmann

GAMEPLAY PROGRAMMERS

Boris Bauer
Claus Praefcke

Christian Teister
Richard Case
Dr Tilman Mehler

AI PROGRAMMER

Dr Tilman Mehler
Richard Case

TOOLS PROGRAMMER

Christian Schüler
Florian Dohrendorf
Jörn Müller
Richard Case

ADDITIONAL PROGRAMMING

Timur Cavusoglu
Christian Bazant
Thomas Bredl

LEAD LEVEL DESIGNER

Claus Praefcke

LEVEL DESIGNERS

Mario Janiszewski
Michael Schulz
Jens Jankuhn

LEAD ARTIST

Andreas Hackel

ARTISTS

Matthias Kummer
Young-il Shim
Per Niemann
Nils Deitmers
Mario Janiszewski
Robert Lühmann

CHARACTER ARTISTS

Yu-Chung Chen
Daniel Moreno

CONCEPT ARTIST

Claus Wohlgemuth

ANIMATION

Aaron Marroquin

ADDITIONAL ANIMATION

Robert Lühmann

SOUND DESIGNER

Carsten Brüggmann

LOCALIZATION MANAGER

Stephan Schwake

PR MANAGER

Inga Mittendorf

QA LEAD

Daniel Schöimperlen

Roger Joswig

QA TESTERS

Fabian Schaub

Martin Cabrera

Sabrina Hahn

Markus Schüßler

Daniel Alles

Björn Schlichting

ADMINISTRATION

Ute Mohr

Biljana Stojkovic

Kira Weimer

PARTNERS**3D ARTIST**

Volker Grabs

CHARACTERS

Virgin Lands Animated Pictures

3D WEAPON MODELS

Rabcat Computer Graphics

MOTION CAPTURING

metricminds

MUSIC

Mona Mur

Dynamedion

ADDITIONAL SOUNDS

Thomas Wilmering

Hermann Kopp

VOICE RECORDINGS VIOLETTE SUMMER**DIRECTOR**

Rob VanAlkemade, cityfish.org

CO-DIRECTOR

Lani Minella, AudioGodz

Line Editor

Barry Leitsch Audio Studios

RECORDING STUDIO

Marc Graue Voice Over Studios

VOICE TALENT

Melinda Cohen

VOICE RECORDINGS NPC CHARACTERS**BY TONEWORX GMBH****RECORDING MANAGER**

Mathias Geissler

SOUND ENGINEER

Markus Heyseler

EDITOR

Martin Schmidtke

VOICE TALENTS

Sascha Draeger

Kai-Hendrik Möller

Konstantin Graudus

Tobias Schmidt

Angela Quast

SOUTHEAK GAMES**CHIEF EXECUTIVE OFFICER**

Melanie Mroz

CHIEF FINANCE OFFICER

Andrea Jones

SECRETARY

Greg Phillips

BUSINESS DEVELOPMENT**VICE PRESIDENT OF BUSINESS DEVELOPMENT**

Chris Lax

DIRECTOR OF CORPORATE DEVELOPMENT

Scott Silverman

DIRECTOR OF OPERATIONS

Eric Bradford

PRODUCT DEVELOPMENT**EXECUTIVE PRODUCER**

Tim Hesse

ASSOCIATE PRODUCER

Jason "JD" Livergood

PRODUCTION COORDINATOR

Keith Weber

SALES**VICE PRESIDENT OF NORTH AMERICAN SALES**

Brian Garrison

REGIONAL SALES MANAGERS

Laura Franzen

Joy Ferris

CREDITS

CHANNEL MARKETING COORDINATOR

Maegan Eason

SALES SUPPORT COORDINATOR

Jaclyn Pellock

MARKETING

VICE PRESIDENT OF MARKETING

Richard Iggo

PRODUCT MARKETING MANAGER

Aubrey Norris

ASSISTANT PRODUCT MANAGER

Blake Hockenbrough

EVENT COORDINATOR

Jonathan Rosales

CREATIVE SERVICES

VICE PRESIDENT OF CREATIVE SERVICES

Scott Jenkins

ART DIRECTOR

Omar Mejia

MULTIMEDIA PRODUCER

Daniel Ford

TRAFFIC MANAGER

Leah Windom

MULTIMEDIA PRODUCER

Daniel Ford

PHP NINJA

Eric Lorentz

GRAPHIC DESIGNER

Andria Phillips

PROJECT COORDINATOR

Josh Hoover

GONE, BUT NOT FORGOTTEN

Nigel Lowrie

SOUTHPEAK GAMES EU

EUROPEAN MANAGING DIRECTOR

Jonathan Hales

EUROPEAN SALES DIRECTOR

Felix Bradshaw

EUROPEAN PR MANAGER

Rob Burman

UK SALES MANAGER

Simon Cowley

PRODUCT MARKETING MANAGERS

Sarah Brockhurst

Ed Blincoe

PR & MARKETING EXECUTIVE

Victoria Smith

LEGAL

Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc.

Uses shaderMagic Effect System. © 2005-2009 by Coreplay GmbH

SPECIAL THANKS TO

ME Enterprises GmbH

Fierst, Pucci & Kane LLP

Rode + Mathé Rechtsanwälte

Microsoft

NVIDIA

Intel

AMD / ATI

Firelight Technologies

RAD Game Tools

Coreplay

CyanTest

iBeta Quality Assurance

Team Vienna

The Freesound Project

Atari France

Graeme Struthers

Dörthe Möhring

Kathrin Albers

Brian Grigsby

Rupert Easterbrook

Christian Schmitz

Victor Jones

Melinda Cohen

Thomas Baur

Markus Windelen

Eckbert Latza

Phillip Weiss

Pierre Langer

Hendrik Lesser

Jan Bodenstein

Alex Ruzhentsev

Boris Guerchouni

Olga Latyaeva

Ralph Ulrich

Troels B. Folman

Peter Chung

Gerhard Leo

Yomi

Pilar

Oskar

SANDBOX STRATEGIES

Corey Wade

Bill Linn

Edith Yang

John Kopp

Rob Fleischer

Jay Fitzloff

Shawn Norton

SUPPORT

Sollten Sie technische Schwierigkeiten haben, senden Sie uns bitte eine Email unter customersupport@southpeakgames.com oder kontaktieren Sie uns unter der folgenden Rufnummer: +44 (0)203 371 8137.

Die Anrufe sind gebührenpflichtig.

If you are experiencing technical difficulties, please email us at

CUSTOMERSUPPORT@SOUTHPEAKGAMES.COM OR CALL 0203 371 8137.

Calls will be charged at national standard rate from BT landlines. Calls from other providers or mobiles may be higher. Please check with your provider for details of these charges and also check with the bill payer before making this call. Cost of calls from mobiles may be higher.

Si vous rencontrez des difficultés techniques, veuillez envoyer un courriel à customersupport@southpeakgames.com ou appeler le +44 (0)203 371 8137. Les appels seront facturés au tarif habituel à partir d'une ligne France Telecom. Les appels passés à partir d'autres fournisseurs ou de téléphones portables peuvent être surfacturés. Veuillez consulter les tarifs auprès de votre fournisseur et demander l'autorisation du titulaire de la ligne avant de passer cet appel.

Veuillez noter que les appels passés à partir de ce numéro seront facturés au prix d'une communication internationale. Consultez les tarifs auprès de votre fournisseur pour obtenir le détail du prix des appels et demandez l'autorisation du titulaire de la ligne avant d'appeler. Le coût des appels passés à partir de téléphones portables peut être supérieur.

WARRANTY

DEFINITIONS: The term „Software“ as used in this Limited Warranty means the computer programs contained on the computer media in this package, together with any updates subsequently supplied by SouthPeak Interactive, LLC („SouthPeak“). The term „Related Materials“ means all of the printed or other materials, if any, provided in or with this package or later supplied, or made available (including, but not limited to, in electronic form via the Internet), by SouthPeak for use with the Software.

WARRANTY LIMITED TO PHYSICAL MEDIA: SouthPeak warrants, to the original retail customer only („you“), that the computer media containing the Software is free from physical defects in physical materials.

The duration of this warranty is 90 days from date of purchase by you. If you discover within that period a failure of the computer media to conform to the foregoing warranty, you must notify SouthPeak in writing promptly, but in no event later than 120 days after the date of purchase by you.

Visit www.southpeak.com or contact SouthPeak at the address on the back cover of this booklet, for detailed instructions for making warranty claims.. Within a reasonable time after you notify SouthPeak and provide your receipt or other proof of date of purchase, SouthPeak will, in its sole discretion, (a) repair or replace the Software and/or Related Materials, at SouthPeak's expense, or (b) refund the entire retail license fee for the Software and Related Materials.

This Limited Warranty represents the entire and only agreement regarding the warranties applicable to the Software and the Related Materials, and these remedies are your exclusive remedies for any breach of warranty.

WHAT IS NOT COVERED: This warranty does not cover the Software or Related Materials themselves, and does not cover computer media that has been lost or stolen, or damaged by accident, misuse, or modification, and does not cover any hardware or software not supplied by SouthPeak.

DISCLAIMER OF WARRANTY: THE FOREGOING WARRANTIES ARE IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, AND ANY AND ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY DISCLAIMED.

LIMITATION OF LIABILITY: SOUTHPEAK SHALL NOT BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, INDIRECT OR OTHER SIMILAR DAMAGES, EVEN IF SOUTHPEAK HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES, REGARDLESS OF ANY FORM OF THE CLAIM (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PRODUCT LIABILITY, BREACH OF CONTRACT OR NEGLIGENCE).

IN NO EVENT SHALL SOUTHPEAK'S LIABILITY FOR ANY DAMAGES TO YOU OR ANY OTHER PERSON EVER EXCEED THE RETAIL LICENSE FEE PAID FOR THE SOFTWARE, REGARDLESS OF ANY FORM OF THE CLAIM.

GOVERNING LAW: This agreement shall be governed by the law of the Commonwealth of Virginia and applicable United States federal law, and the choice-of-law provisions of Virginia law shall not be applied to substitute the law of any other State or nation.

This Limited Warranty is intended to follow and be governed by applicable law and shall apply to the fullest extent permitted by applicable law, but shall not, and shall not be interpreted or construed as seeking to, apply in any way that is prohibited by applicable law.

The United Nations Convention On Contracts for the International Sale of Goods shall not apply to SouthPeak's sale, or your purchase, of the Software or to this Limited Warranty. This Limited Warranty gives you specific legal rights; you may have other rights which vary from Nation to Nation.

GARANTIE

DÉFINITIONS: Le terme „Logiciel“, tel qu'employé dans cette Garantie Limitée s'applique aux programmes informatiques du média contenu dans cet emballage, ainsi que toutes les mises à jour fournies par la suite par SouthPeak Interactive, LLC („SouthPeak“). Le terme „Composants Additionnels“ s'applique aux objets imprimés ou autres, le cas échéant, fournis dans ou avec cet emballage, ou fournis plus tard, ou encore rendus disponibles (y compris, mais sans s'y restreindre, sous forme électronique via internet) par SouthPeak afin d'être utilisés avec le Logiciel.

GARANTIE LIMITÉE AU SUPPORT PHYSIQUE: SouthPeak garantit, uniquement à l'acheteur originel („vous“), que le support physique contenant le Logiciel est dénué de défauts physiques de ses composants.

La durée de cette garantie est de 90 jours à compter de la date d'achat par vos soins. Si vous découvrez au cours de cette période une impossibilité du média informatique à se conformer à la garantie précédente, vous devez en notifier SouthPeak par écrit dans les meilleurs délais, mais en aucun cas plus de 120 jours après la date d'achat par vos soins.

Visitez www.southpeak.com ou contactez SouthPeak à l'adresse figurant au dos de couverture de ce livret pour des instructions détaillées concernant les demandes en garantie. Dans un délai raisonnable après votre notification à SouthPeak et fourniture du reçu ou toute autre preuve de la date d'achat, SouthPeak, à sa seule discrétion, (a) réparera ou remplacera le Logiciel et/ou les Composants Additionnels à ses propres frais, ou (b) remboursera le coût d'achat complet de la licence pour le Logiciel et les Composants Additionnels.

Cette Garantie Limitée représente le seul et entier accord concernant les garanties applicables au Logiciel et aux Composants Additionnels, et ces remèdes sont vos remèdes exclusifs concernant toute rupture de garantie.

LES EXCLUSIONS DE COUVERTURE: Cette garantie ne couvre pas le Logiciel ou les Composants Additionnels eux-mêmes, et ne couvre pas un média informatique perdu ou volé, ou endommagé par accident, mauvaise utilisation ou modification, et ne couvre pas tout matériel ou logiciel non fourni par SouthPeak.

AVIS DE GARANTIE: LES GARANTIES PRÉCÉDENTES REMPLACENT TOUTES AUTRES GARANTIES, EXPRESSES OU TACITES, ET IMPLIQUENT LE RENONCEMENT À TOUTES FORMES DE GARANTIES TACITES, Y COMPRIS, MAIS NON SEULEMENT, LES GARANTIES TACITES DE COMMERCIALISATION ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER.

LIMITATIONS DE GARANTIE: SOUTHPEAK NE SERA PAS TENU POUR RESPONSABLE POUR LES DOMMAGES SPÉCIFIQUES, ACCESSOIRES, RELATIFS, INDIRECTS OU AUTRES DOMMAGES SIMILAIRES, MÊME DANS LE CAS OÙ SOUTHPEAK AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES, ET CE QUELLE QUE SOIT LA FORME DE LA DEMANDE (Y COMPRIS, MAIS NON SEULEMENT, RESPONSABILITÉ DU PRODUIT, RUPTURE DE CONTRAT OU NÉGLIGENCE).

EN AUCUN CAS LA RESPONSABILITÉ DE SOUTHPEAK NE SAURA EXCÉDER POUR TOUT DOMMAGE SUBI PAR VOUS OU TOUTE AUTRE PERSONNE LE PRIX D'ACHAT PAYÉ POUR LE LOGICIEL, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE LA DEMANDE.

LOI APPLICABLE: Cet accord sera régi par la loi du Commonwealth de Virginie et la loi fédérale applicable aux États-Unis, et les clauses de choix de juridiction de la loi de Virginie ne pourront pas être appliquées afin d'y substituer la loi de tout autre état ou nation.

Cette Garantie Limitée est prévue pour suivre et être régie par la loi applicable et s'appliquera dans tous ses effets tels qu'autorisés par la loi applicable, mais ne devra pas s'appliquer, ou être interprétée, de façon prohibée par la loi applicable.

La Convention des États-Unis sur les Contrats de Vente de Biens à l'International ne s'appliquera pas aux ventes de SouthPeak, ou à votre achat, du Logiciel ou de cette Garantie Limitée. Cette Garantie Limitée vous confère des droits spécifiques ; d'autres droits peuvent varier d'un pays à un autre.