

JIMMY'S VENDETTA

PACK DE CONTENU TÉLÉCHARGEABLE
POUR MAFIA® II



Incarnez Jimmy, un tueur à gages qui a quelques comptes à régler... Mais ne vous méprenez pas sur votre objectif : les tonnes de missions inédites qui vous attendent en ville ne sont qu'un simple prétexte pour retourner à Empire Bay. L'heure de la vengeance a sonné !

MAFIA II

WWW.MAFIA2GAME.COM

BIENTÔT...

18

www.pegi.info



XBOX 360

XBOX LIVE

2K
GAMES

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., et ses filiales. Mafia II développé par 2K Czech, 2K Czech, 2K Games, Illusion Engine™, Mafia, Mafia II, Take-Two Interactive Software et leurs logos respectifs sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

5247641/MAN



XBOX 360

MAFIA II



2K
GAMES

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

SOMMAIRE

2	Xbox LIVE	2	CONNEXION
		2	CONTRÔLE PARENTAL
3	L'HISTOIRE		
4	DÉMARRAGE	4	MENU PRINCIPAL
		4	OPTIONS DU MENU PRINCIPAL
6	COMMANDES	6	À PIED (CONFIGURATION I)
		7	AU VOLANT (CONFIGURATION I)
8	ÉCRAN DE JEU	8	ARMES
		9	RADAR
		10	COMPTE À REBOURS MISSION
10	SAUVEGARDE DE LA PROGRESSION		
11	COMMENT JOUER	11	COMMANDES CAMÉRA & MOUVEMENTS
		11	À PIED
		11	AU VOLANT
11	COMBAT	11	CORPS À CORPS
		12	ARMES À FEU
		13	BLESSURES & MORT
13	VÉHICULES & CONDUITE	14	COMMENT CONDUIRE
		14	TABLEAU DE BORD
		14	ACCIDENT
		15	VOLER UN VÉHICULE
16	POLICE	16	SYSTÈME DE RECHERCHE
17	RÉPARER, PERSONNALISER & MAQUILLER UN VÉHICULE	17	RÉPARATION SOMMAIRE
		17	ATELIERS
		18	GARAGES DU JOUEUR
19	CARTE	19	ICÔNES SUR LA CARTE
		20	COMMANDES DE LA CARTE
		20	PLACER DES REPÈRES
21	MENU PAUSE		
22	BONUS		
24	CRÉDITS		
36	GARANTIE ET ASSISTANCE TECHNIQUE		

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

DANS LA VIE, IL FAUT DU CRAN POUR AVOIR CE QU'ON VEUT. IL EN FAUT ENCORE PLUS POUR LE GARDER.

Issu d'une famille d'immigrants italiens sans le sou, Vito veut à tout prix échapper à la vie de pauvreté qui lui a volé son enfance. Dans la rue, il ne tarde pas à comprendre que la Mafia est, pour les gens comme lui, le seul moyen d'acquérir richesse et respect. Voulant échapper à la vie de souffrance qu'a connue son père, il rêve de devenir un affranchi.

Vito, a toujours vécu dans la criminalité, et c'est aux côtés de Joe, son ami d'enfance, qu'il s'enfonce dans le monde du crime organisé. Ensemble, ils vont devoir lutter pour intégrer la Mafia, et se faire un nom dans la rue. S'ils commencent par des jobs sans intérêts, tels que les vols de voiture, Vito et Joe gravissent rapidement les échelons de cette grande famille qu'est la Mafia... une vie dangereuse, bien loin des clichés glamour.



VITO SCALETTA

Vito Scaletta, jeune sicilien aussi vaillant que rusé, passe son enfance dans la rue, où il croise le chemin de Joe Barbaro, qui devient son meilleur ami. Vito et Joe, la tête et les jambes, complices de mille et un délits, admirent les riches mafiosi de Little Italy et rêvent d'une vie facile.



JOE BARBARO

Arrogant et imprévisible, Joe Barbaro, un criminel endurci, est l'ami d'enfance de Vito. En 10 ans, le duo a enchaîné les délits divers. Joe est un bon vivant, il aime les alcools forts, les voitures et les filles faciles. Il veut grimper dans la hiérarchie du crime pour satisfaire ses vices.

DÉMARRAGE

MENU PRINCIPAL

Utilisez ou pour sélectionner une option du menu principal et appuyez sur pour afficher le sous-menu correspondant.



OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

L'histoire

Réglez la difficulté du jeu puis lancez la partie.

Contenu téléchargeable

Cette option vous permet d'accéder à du nouveau contenu.

Bonus

Les pièces de collection, esquisses et autres trésors, une fois découverts dans le jeu, sont rassemblés dans les pages Bonus. Pour plus d'informations sur ces extraordinaires trouvailles, rendez-vous à la section Bonus de ce manuel.



Options

Reconfigurez les commandes et réglez les paramètres du jeu.



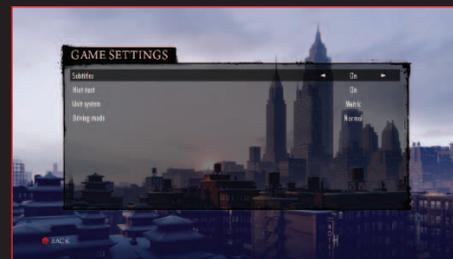
Commandes Appuyez sur / pour passer des commandes À pied aux commandes Au volant. Appuyez sur pour changer de configuration. Appuyez sur pour afficher les commandes avancées :

- Sensibilité Ajustez la sensibilité de la manette.
- Axe Y Réglez la fonction / sur Normal ou Inversé.
- Axe X Réglez la fonction / sur Normal ou Inversé.
- Visée automatique Activez/désactivez la visée automatique.
- Vibration Activez/désactivez la fonction de vibration de la manette.



Paramètres du jeu Toute modification de ces options affecte le jeu dans son ensemble :

- Sous-titres Activez/désactivez les sous-titres.
- Astuces Activez/désactivez l'affichage des astuces.
- Unité de mesure Sélectionnez le système métrique ou impérial.
- Mode de conduite Choisissez une conduite classique (direction et freinage assistés) ou optez pour un plus grand réalisme (aucune assistance ; accélération des voitures de l'époque plus réaliste).

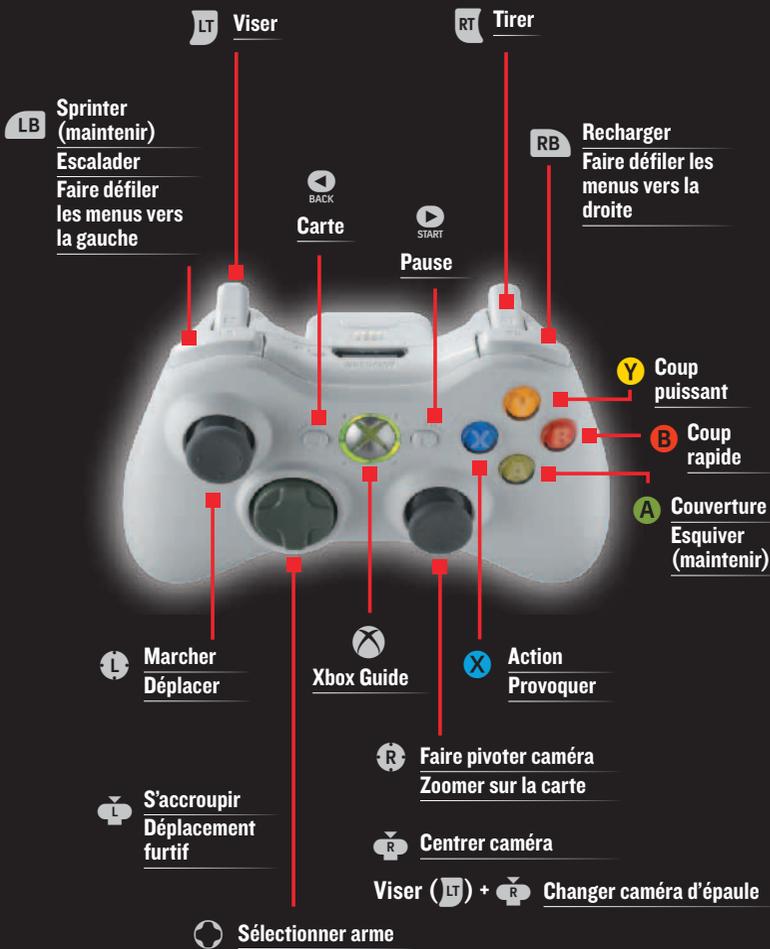


Vidéo Ajustez la luminosité afin de modifier le contraste entre les zones sombres et éclairées de l'écran.

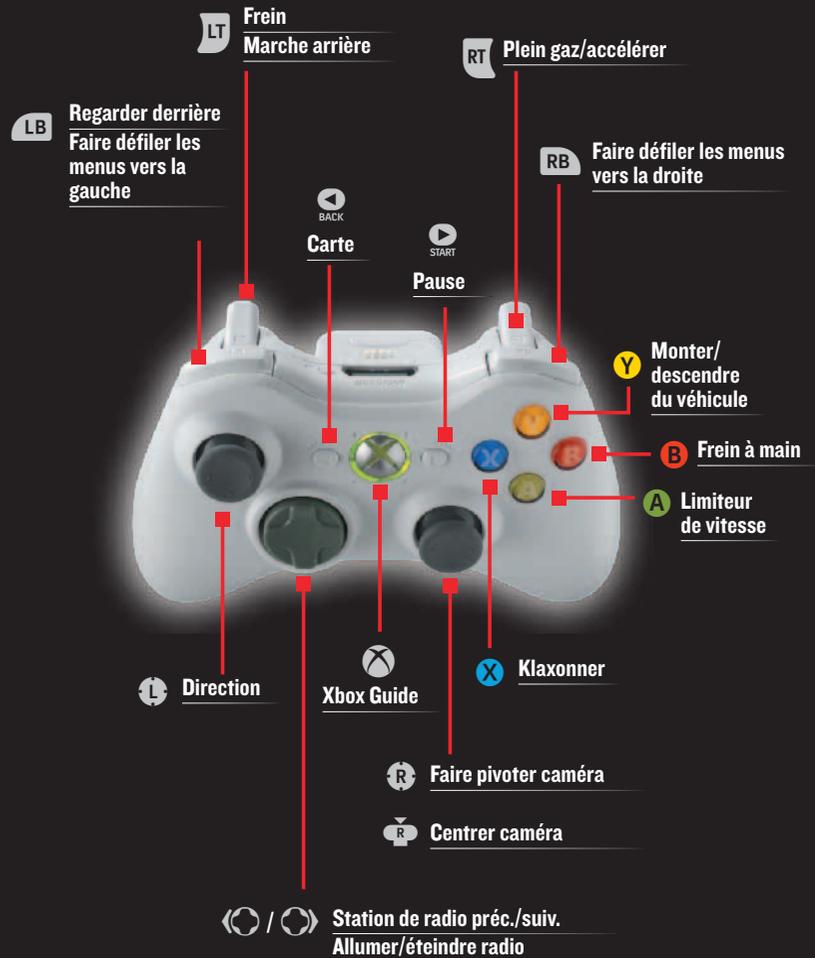
Audio Réglez le volume des effets spéciaux, des dialogues, de la musique et de la radio.

COMMANDES

À PIED (I)



À BORD D'UN VÉHICULE (I)



ÉCRAN DE JEU



ARMES

RADAR

ARMES

Toutes vos armes, y compris vos poings, sont affichées dans le sélecteur d'armes, et répertoriées par catégorie.

- ▶ Les points apparaissant sous l'icône d'arme représentent le nombre d'armes dont vous disposez pour une catégorie donnée.
- ▶ L'indicateur de munitions affiche le nombre de cartouches restantes dans le chargeur de l'arme sélectionnée (à gauche), et le nombre total de cartouches que transporte Vito pour cette arme (à droite).



MUNITIONS

Changer d'arme

Utilisez  (ci-dessous) pour sélectionner l'arme de votre choix. Appuyez plusieurs fois dans la même direction pour faire défiler, le cas échéant, les armes d'une même catégorie.

-  Poings, grenades, cocktails Molotov.
-  Armes de poing (pistolets et revolvers).
-  Mitrailleuses.
-  Fusils (carabines et fusils à pompe).

RADAR

Utilisez le radar pour vous diriger dans Empire Bay et retrouver facilement les objectifs, les magasins ou autres commerces. Sur les bords du radar se trouvent la jauge de détection de la police et la jauge de santé de Vito.

Icônes du radar

Trajet le plus rapide Le GPS vous indique l'itinéraire le plus rapide pour atteindre votre destination.

Présence de la police Ces icônes indiquent la présence de la police, à pied ou à bord d'un véhicule.

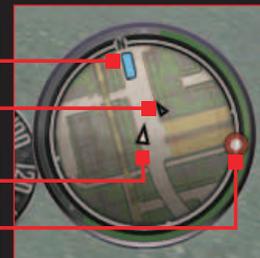
Emplacement de Vito Ce triangle indique l'endroit où se trouve Vito et pointe dans la direction de son regard.

Marqueur d'objectif Dirigez-vous vers ce repère pour atteindre l'objectif de la mission.

Quartier Le nom du quartier dans lequel vous vous trouvez apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. D'autres icônes du radar vous indiquent divers endroits intéressants d'Empire Bay. Pour plus d'informations sur ces icônes, reportez-vous à la section Carte de ce manuel.



TRAJET LE PLUS RAPIDE



VÉHICULE DE POLICE

AGENT DE POLICE

EMPLACEMENT DE VITO

MARQUEUR D'OBJECTIF

Jauge de détection de la police

Faites attention aux mouvements de la maréchaussée. La jauge bleue, sur la gauche du radar, se remplit dès que la police poursuit Vito (à pied) ou la voiture qu'il conduit. Plus cette jauge est longue, plus le risque est grand que Vito se fasse appréhender. Lorsque le radar devient bleu et clignote, cela signifie que la police a repéré Vito et qu'elle le suit de très près.



JAUGE DE DÉTECTION DE LA POLICE

Jauge de santé de Vito

Lorsque Vito est blessé, la jauge verte sur la droite du radar diminue. Lorsque la jauge devient rouge, Vito est grièvement blessé et lorsqu'elle vide, Vito est mort, et la partie est finie. Lorsque vous relancez la partie, vous reprenez au dernier point de sauvegarde de l'histoire.



JAUGE DE SANTÉ DE VITO

Guide de crochetage de serrure

Lorsque vous essayez de crocheter une serrure, le radar affiche son mécanisme. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Crochetage de serrure de ce manuel.



COMPTE À REBOURS MISSION

Certaines missions doivent être terminées dans un temps imparti. Lorsqu'une limite de temps est définie, un compte à rebours apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Si vous n'arrivez pas à achever une mission dans la limite de temps, vous perdez la partie.

Lorsque vous relancez la partie, vous reprenez au dernier point de sauvegarde.



SAUVEGARDE DE LA PROGRESSION

Votre partie est sauvegardée automatiquement tout au long de votre progression dans l'histoire.

Important : n'éteignez pas votre console en cours de sauvegarde. Vous risqueriez de perdre votre progression.

COMMENT JOUER

COMMANDES CAMÉRA & MOUVEMENTS

À PIED

- ▶ Orientez **↑** pour marcher.
- ▶ Pour sprinter, maintenez **LB** en courant.
- ▶ Orientez **R** pour faire pivoter la caméra.
- ▶ Appuyez sur **R** pour centrer la caméra sur Vito.

AU VOLANT

- ▶ Orientez **↑** pour diriger le véhicule.
- ▶ Appuyez sur **R** pour faire défiler les différentes positions de la caméra.

COMBAT

CORPS À CORPS

Vito débute sa carrière dans la pègre avec ses poings pour seule protection. La rue lui a enseigné les principes du combat rapproché. C'est en se mesurant à des adversaires plus forts, qu'il apprendra à les neutraliser.



Mouvements principaux

Coup rapide Appuyez sur **B** pour donner un coup rapide.

Coup puissant Appuyez sur **Y** pour donner un coup puissant.

Esquiver Maintenez **A** pour esquiver les coups de vos adversaires.

Combos Enchaînez **B** et **Y** pour déclencher des combos dévastateurs. Dès que le message de combo s'affiche, profitez de l'étourdissement de votre adversaire, et appuyez sur les touches indiquées pour lui porter le coup fatal.



ARMES À FEU



Obtenir des armes et des munitions

Si vous en avez les moyens, vous pouvez acheter des armes et des munitions dans les armureries. Vous pourrez y trouver des pistolets, des revolvers, des fusils et des fusils à pompe.

Pour vous procurer un armement plus puissant, renseignez-vous auprès des fournisseurs attirés de la Mafia.



Tirer

- ▶ Utilisez **○** pour sélectionner l'arme de votre choix. Pour en savoir plus sur les commandes spécifiques, reportez-vous à la section Armes de ce manuel.
- ▶ Appuyez sur **LT** pour viser, puis sur **RT** pour appuyer sur la détente.
- ▶ Appuyez sur **RB** pour recharger.



Se mettre à couvert

Placez Vito derrière un objet ou un mur et appuyez sur **A** pour qu'il se mette à couvert. Appuyez à nouveau sur **A** pour qu'il sorte de son abri.



BLESSURES & MORT

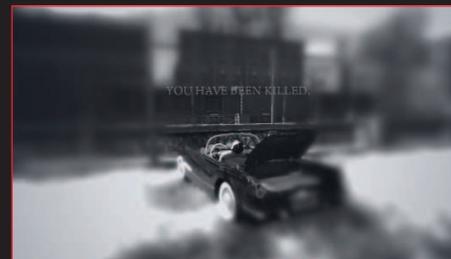


Guérir les blessures

Lorsque Vito est blessé, sa jauge de santé diminue. La jauge de santé se régénère avec le temps, mais ne se remplit jamais complètement (sauf en mode Facile), tant que Vito n'a pas mangé ou bu.

Mort

Certaines blessures par balle ou accidents de voiture peuvent être fatals. La mort de Vito sonne la fin de la partie. Vous devez alors la relancer depuis votre dernier point de passage.



VOITURES & CONDUITE

Vous trouverez un large choix de véhicules en tout genre dans les allées, les ruelles et les garages d'Empire Bay. Des voitures de luxe à la superbe ligne aux énormes camions de livraison, il y en a pour tous les goûts et pour toutes les occasions. Une grosse berline est certes puissante, mais il est bien plus facile de négocier les virages à pleine vitesse au volant d'une voiture de sport. Une limousine est beaucoup plus rapide, et un peu plus classe, qu'un camion.

Un véhicule endommagé sera plus délicat à manier tant que vous ne l'aurez pas réparé.

COMMENT CONDUIRE

- ▶ Appuyez sur **Y** pour monter/descendre du véhicule.
- ▶ Appuyez sur **RT** pour accélérer. Augmentez peu à peu la pression pour accélérer. Pas besoin de mettre le pied au plancher.
- ▶ Appuyez sur **LT** pour freiner. Une fois le véhicule à l'arrêt, vous pouvez maintenir **LT** pour passer en marche arrière.
- ▶ Orientez **L** pour vous diriger.
- ▶ Orientez **R** pour regarder aux alentours. Appuyez sur **R** pour changer de vue.
- ▶ Appuyez sur **B** pour actionner le frein à main dans les virages serrés, pour vous arrêter brutalement, ou pour dérapé.
- ▶ Utilisez **C** pour allumer/éteindre la radio et pour changer de station.
- ▶ Appuyez sur **X** pour klaxonner.

TABLEAU DE BORD

Compteur L'aiguille blanche de la jauge extérieure (en noir) indique votre vitesse.

Compte-tours L'aiguille rouge de la jauge intérieure (en blanc) indique les tours/min. du moteur.

Limiteur de vitesse Appuyez sur **A** pour activer le limiteur de vitesse afin de ne jamais dépasser la limite de vitesse autorisée de 40 mph (60 km/h) dans les rues, et 70 mph (110 km/h) sur les autoroutes. Un filtre rouge apparaît sur le compteur pour indiquer la vitesse maximale autorisée.

LIMITEUR DE VITESSE



COMPTEUR DE VITESSE

COMPTE-TOURS

ACCIDENT

Les accrochages et les accidents peuvent endommager votre véhicule, perturber votre conduite, voire vous immobiliser. Les accidents de voiture peuvent coûter la vie à Vito.



VOLER UN VÉHICULE

Casser une vitre

Débutez votre carrière de voleur de voiture en cassant la vitre côté conducteur (appuyez sur **B**) de la voiture à voler. Appuyez sur **Y** pour monter et prendre le volant.

Casser une vitre fait du bruit. Si la police vous entend, elle ne tardera pas à se lancer à votre poursuite.



Crochetage de serrure

L'achat de rossignols peut considérablement vous faciliter la tâche. C'est également plus discret que de casser une vitre.

- ▶ Lorsque Vito se trouve près d'une serrure qui peut être crochétée, (une portière de voiture, par exemple), maintenez **Y** pour commencer à crocheter. Le radar change alors d'apparence et affiche son mécanisme.
- ▶ Orientez **L** pour utiliser le rossignol, et ouvrir peu à peu la première gorge. Lorsque la gorge passe au vert, appuyez sur **X** pour utiliser le rossignol. Si vous réussissez, vous passez à la gorge suivante.
- ▶ Répétez la procédure sur la gorge suivante. En cas d'échec, la gorge passe au rouge et vous renvoie à la gorge précédente.
- ▶ Terminez le crochetage de toutes les gorges pour ouvrir la serrure.



SYSTÈME DE RECHERCHE

Le système de recherche vous indique que la police est en alerte et qu'elle vous recherche vous, ou le véhicule que vous conduisez. Les icônes suivantes apparaissent à l'écran et indiquent vos différents statuts, face aux forces de l'ordre.

Avis de recherche



La police vous a identifié et lance un avis de recherche.



La police a identifié votre véhicule. Essayez de changer de plaque.

Degré de recherche



La police veut vous mettre une contravention.



La police veut vous arrêter.



La police a ordre de vous abattre.



La police a ordre de vous arrêter par tous les moyens.

Interagir avec la police

Une fois face aux représentants de la loi, vous disposez des options listées ci-dessous. Orientez **↑** pour sélectionner une option et appuyez sur **A** pour l'effectuer.



Contravention

- Payer l'amende
- Refuser de payer

Mandat d'arrêt

- Se rendre
- Verser un pot-de-vin
- Résister à l'arrestation

Remarque : vous pouvez essayer de changer de vêtements ou de maquiller votre voiture pour réduire les risques de vous faire repérer.

RÉPARER, PERSONNALISER & MAQUILLER UN VÉHICULE

À force d'accumuler les accidents, votre voiture sera bonne pour la casse. Vous pouvez réparer votre voiture dans la rue (temporairement) ou dans l'un de vos garages, ou vous pouvez vous rendre dans l'un des ateliers d'Empire Bay.

RÉPARATION SOMMAIRE

Vous pouvez effectuer une réparation temporaire en cas de panne. Mettez-vous devant votre véhicule et appuyez sur **X** lorsqu'on vous le demande.

Cette réparation rapide doit vous permettre de vous rendre dans un atelier ou un garage.



ATELIERS



Aidez-vous de la carte pour localiser un atelier. Rendez-vous jusqu'à son emplacement, klaxonnez puis entrez.

Consultez le menu et sélectionnez le type de réparation que vous souhaitez effectuer. Veillez à ce que le prix reste dans vos moyens. Appuyez sur **A** pour procéder aux réparations.



Plaques personnalisées Il est important de changer de plaque d'immatriculation si votre véhicule est recherché. Le mécano vous donnera les numéros que vous voulez. Orientez **↑** pour changer les chiffres et les lettres sur la plaque, passer au caractère suivant ou au précédent. Appuyez sur **A** pour confirmer les modifications de la plaque.



Réparation Faites entièrement réparer votre voiture.

Personnalisation basique Modifiez votre moteur pour pousser ses performances au maximum.

Personnalisation sport Cette modification améliore considérablement les performances de votre véhicule.

Repeindre Changez la couleur de votre véhicule.

Changer les roues Sélectionnez de nouvelles roues et de nouveaux pneus.

GARAGES DU JOUEUR



Toutes les maisons et appartements de Vito sont équipés de garages où ranger vos voitures. Si vous avez un accident sérieux, la voiture sera automatiquement remorquée jusqu'à votre garage, dès le lendemain de l'accident. Vous pourrez alors investir une partie de vos économies pour effectuer quelques réparations.



CARTE



Appuyez sur  pour afficher la carte. Votre objectif de mission s'affiche dans le coin supérieur gauche, tandis que vos icônes de missions apparaissent sur la carte. À mesure que vous explorez Empire Bay, de nouvelles icônes apparaissent sur la carte.

ICÔNES SUR LA CARTE

- | | | | |
|--|----------------------|---|-----------------|
|  | Mission principale |  | Bar |
|  | Quêtes |  | Restaurant |
|  | Chez moi |  | Armurerie |
|  | Cabine téléphonique |  | Harry |
|  | Repère du joueur |  | Giuseppe |
|  | Atelier |  | Casse de Bruski |
|  | Station-service |  | Bureau de Derek |
|  | Magasin de vêtements | | |

COMMANDES DE LA CARTE

- Y** Centrez la carte sur l'endroit où se trouve Vito.
- A** Placez un repère.
- L** Déplacez la carte.
- R** Zoomez sur la carte.
- X** Masquez la légende

PLACER DES REPÈRES

À l'aide des repères, marquez les endroits importants que vous souhaitez retrouver rapidement.

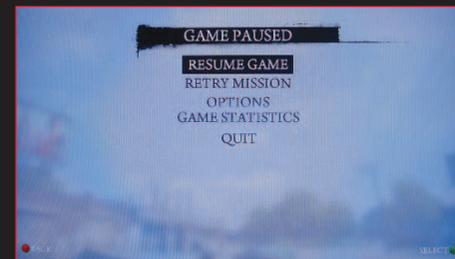
- ▶ Appuyez sur **Y** pour centrer le repère de Vito (flèche rouge) sur la carte. Vous pouvez également centrer le réticule jaune sur l'endroit où se trouve Vito.
- ▶ Utilisez **L** pour déplacer le réticule vers l'endroit où vous souhaitez positionner un repère et appuyez **A** pour le placer.
- ▶ Le repère sera également visible sur le radar.



POINT DE PASSAGE

MENU PAUSE

Appuyez sur **START** pour mettre la partie en pause. Utilisez **○** ou **○** pour sélectionner une option et appuyez sur **A** pour afficher le sous-menu correspondant.



OPTIONS DU MENU PAUSE

Reprendre la partie

Reprenez la partie là où vous l'avez laissée.

Retenter une mission

Recommencer la mission en cours depuis votre dernier point de sauvegarde.

Options

Commandes

- Sensibilité Ajustez la sensibilité de la manette.
- Axe Y Réglez la fonction **R** / **R** sur Normal ou Inversé.
- Axe X Réglez la fonction **R** / **R** sur Normal ou Inversé.
- Visée automatique Activez/désactivez la visée automatique.
- Vibration Activez/désactivez la fonction de vibration de la manette.

Appuyez sur **LB** / **RB** pour afficher les commandes à pied ou au volant. Appuyez sur **X** pour changer de configuration.

Statistiques

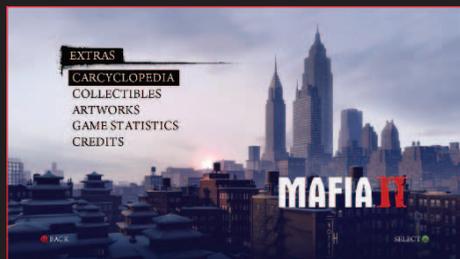
Observez les modifications de vos statistiques au fur et à mesure que Vito gravit les échelons de la pègre.

Quitter

Retournez au menu principal

BONUS

Dès que vous avez découvert un bonus dans le jeu, une voiture, une pièce de collection ou une esquisse, il sera répertorié dans le menu Bonus.



OPTIONS DU MENU BONUS

Catalogue Auto

Découvrez les superbes clichés des voitures au volant desquelles vous pouvez sillonner les rues d'Empire Bay. La légende affiche les caractéristiques techniques de chaque véhicule. Orientez  pour changer de véhicule.

Chaque véhicule réagit de façon réaliste en fonction de sa catégorie, de sa puissance et de ses caractéristiques de conduite.



Pièces de collection

Les playmates Trouvez les célèbres magazines Playboy au cours de vos escapades et parcourez-en les articles.

Avis de recherche Découvrez les portraits des malfaiteurs responsables de Mafia II.



Esquisses

Peintures Tout au long du jeu, admirez les dessins tirés des différents chapitres de l'histoire.

Affiches Récupérez les esquisses inspirées des personnages et des éléments de l'histoire.

Pin-up Retrouvez les dessins de ces superbes créatures et admirez-les depuis ce menu. Vous devez jouer en mode difficile pour débloquer les pin-up.



Statistiques

Suivez l'évolution de vos statistiques tandis que Vito poursuit sa carrière dans la Mafia.

Crédits

Consultez la liste des personnes célèbres comme anonymes qui ont participé à la création de Mafia II.



2K CZECH

Président	Stéphane Dupas
Producteur senior	Lukáš Kuře
Directeur artistique	Roman Hladík
Responsables du développement artistique	Tomáš Roller • Jana Kaššová • Simona Ely
Graphistes en chef intérieurs	Petr Motejzík • Daniel Sklář • Petr Závěský
Graphiste en chef ville	Tomáš Moučka
Graphiste en chef véhicules	Milan Šaffek
Graphiste en chef personnages	Ivan Rylka
Graphistes techniques	Jan Marvánek • Daniel Sklář • David Šemík
Graphiste conceptuel	Mikuláš Podprocký
Graphistes ville	Petr Král • Vít Selinger • Jan Šnajdrhons • Pavel Tretera • Michal Zouhar • Jan Marvánek
Graphistes intérieurs	Jiří Bičík • Michal Lopašovský • David Motalík • Marek Suchovský • Filip Nový
Graphiste véhicules	Martin Kozák
Graphistes personnages	David Frolek • Dávid Jankes • Mikuláš Podprocký • Monika Lekovská
Graphistes effets spéciaux	Jan Marvánek • Filip Nový • Roman Zawada
Designers techniques en chef	Miloš Jeřábek • Martin Pítr
Designers techniques	Vojtěch Jatel • David Los
Directeur des animations	Tomáš Hřebíček
Responsable du développement des animations	Martin Zavřel
Monteurs cinématiques	Martin Dvořák • Jiří Alán • Petr Adamec
Animateurs cinématiques	Tomáš Sedlák • Michal Opitz • Pavel Hruboš
Animateur en chef gameplay	Michal Mach
Animateur en chef script	Radim Pech
Animateurs script	Petr Janeček • Pavel Očovaj • Martin Pospíšil
Directeur audio	Tomáš Šlápota
Ingénieurs audio	Petr Klimunda • Marek Horváth
Compositeur musique	Matúš Široký
Responsable de la capture de mouvements	František Harčár Sr.
Animateurs de la capture de mouvements	Petr Kopecký • Daniel Ulrich • Jakub Mach • Viktor Kostik • Ondřej Marada

Directeur technique	Laurent Gorga
Programmeur en chef gameplay	Michal Janáček
Responsable du développement gameplay	Lukáš Berka
Programmeurs gameplay	Petr Soviš • Jan Bulín • Martin Hron • Tomáš Chabada • Marek Kováč
Programmeur en chef ville	Martin Brandstätter
Responsable du développement ville	Michal Rašovský
Programmeurs ville	Karel Hála • Jiří Holba • Václav Král • Jan Kratochvíl • Xavier Lemaire • Petr Minařík • Mojmír Svoboda
Programmeur en chef	Dan Doležel
Responsables du développement technologique	Daniel Knebl • Michal Rybka
Programmeurs moteurs	Michal Janáček • Petr Smílek • Tomáš Blaho • Martin Sobek • Ondřej Štorek • Erik Veselý • Vladimír Semotán • Jan Bulín • Jiří Vrabel
Programmeurs cinématiques	Ľubomír Dekan • Petr Slivoň
Programmeur moteur physique	Aleš Borovička
Programmeur en chef outils	Radek Ševčík
Programmeurs	Jozef Král • Luboš Kresta • Jaroslav Gratz • Petr Minařík • Jiří Štěpín • Boris Zápotocký
Programmeurs interface	Petr Man • Michal Bartoň
Programmeurs système	Daniel Čapek • Michal Linhart • Pavel Dlouhý
Programmeur debug	Jan Zelený
Responsable en chef des données	David Šemík
Responsables des données	Pavel Procházka • Michal Ševeček • Jaroslav Turna • Roman Zawada
Responsable de l'équipe d'assistance supplémentaire	Emmanuel Beau
Programmeurs assistance supplémentaires	Nicolas Brault • Filip Dušek • Julien Friedlander • Jana Žďárská
Scénario écrit par	Daniel Vávra
Producteur senior gameplay	Jarek Kolář
Concepteur en chef niveaux	Ľubomír Dykast
Producteur gameplay	Petr Mikša
Responsable du développement du design	Josef Buček
Concepteurs gameplay	Pavel Brzák • Josef Vašek • Jiří Matouš • Jiří Řezáč • Daniel Vávra
Script niveaux	Pavel Brzák • Adam Čunderlík • Radek Havlíček • Jiří Matouš • Vít Matuška • Ondřej Melkus • Jaroslav Osička • Roman Pítr • Jiří Řezáč • Ondřej Vévoda • Radim Vítek

Concepteurs ville	Tomáš Grünwald • Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Josef Vašek
Script niveaux supplémentaire	Pavel Černohous • Miloš Jeřábek
Dialoguistes	Pavel Černohous • Matouš Ježek
Concepteurs combat rapproché	Michal Mach • Pavel Černohous
Concepteur IA & armes	Lukáš Berka
Concepteurs gameplay supplémentaires	Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Alex Cox

2K CZECH - CONTRÔLE QUALITÉ

Responsable CQ	Ian Moore
Assistant du responsable CQ	Sebastian Belton
CQ	Bořivoj Klíma • Jindřich Holub • Jan Chalupa • Lenka Čelková • Martin Křivánek • Michal Todorov • Michal Kuimdzidis • Ondřej Chrápavý • Ondřej Papež • Roman Neuwirth • Vlastimil Görner
CQ supplémentaire	Filip Čort • Filip Rybář • Jiří Špác • Zbyněk Bašník • Zdeněk Hodulák
Traducteur CQ	Vít Hýbl

2K CZECH - DÉPARTEMENTS HORS PRODUCTION

Responsable RH & Finances	Alena Filová
Ressources humaines	Jana Blaháková • Kristýna Křížová • Silvie Bočková • Hana Malá • Jana Šufajzlová
Assistante du président de 2K Czech	Tereza Sýkorová
Informatique	Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal
Direction général	Tomáš Hocek • Jaroslava Krupková • Jitka Šenkýřová • Lenka Němcová • Lubomír Jančík • Petr Kislínger • Lucie Hřebíčková
Comptabilité	Jana Romanová • Martina Komosná
Un grand merci à	Petr Vochozka
Superviseur capture de mouvements 2K	David Washburn
Coordinateur capture de mouvements 2K	Steve Park
Spécialistes capture de mouvements 2K	Jose Gutierrez • Gil Espanto • Anthony Tominia • Kirill Mikhaylov
Acteurs capture de mouvements 2K	Adam Callan • Andy Allo • Greg Land • Kamasu Livingston • Martin David • Matt Jackson • Raul Bustamante • Reed Daniels • Steve Park • Valerie Weak

Acteurs capture de mouvements

JAN JACKULIAK	Radim Brychta
ALAN NOVOTNÝ	Radim Koráb
ALEŠ BLAŽEJ	Roman Gemrot
DALIBOR ČADEK	Tereza Harčárová
EVA MAREŠOVÁ	Tereza Martínková
FRANTIŠEK HARČÁR Jr.	Václav Dvořák
JAKUB KADLEC	Veronika Gidová
JAN JAKUBEC	Vojtěch Blahuta
JAN SEDLÁČEK	Zdeněk Vykoukal

Acteurs capture de mouvements (suite)

JANA NOVÁKOVÁ	Jarmila Matoušková
LEA ŠMAHELOVÁ	Karel Král
LENKA JANÍKOVÁ	Jitka Harčárová
MARTA PROKOPOVÁ	Michal Matěj

Assistance externe

Adam Kuruc • Ivan Kratochvíl • Michal Vala • Ján Adamus • Ján Germalá • Yann Le Tensorer • NightSight • Thomas Minet • Daniel Kamas

Remerciements

Antonín Hildebrand • Company ABA • Élelmiszeripari és kereskedelmi RT • František Rešl • Gabriela Jakobová • Christian Konieczka • Ivo Novák • Jan Pinter • János Plaszkó • Jiří Koten • Jiří Světinický • Jiří Šejvl • Lenka Kachlíková • Lubor Černý • Lukáš Cerman • Martin Koutný • Martin Kůla • Martin Plachý • Michaela Hercogová • Milan Malich • Pavel Andráščík • Pavel Čížek • Pavel Koten • Petr Kapitán • Petr Novák • Petr Olšanský • Radim Doleček • Róbert Winkler • Tomáš Jelínek • Tomáš Palát • Václav Samec

UN GRAND MERCI À NOS FAMILLES, ET TOUT PARTICULIÈREMENT À NOS ÉPOUSES (et petites amies).

Nous tenons également à remercier les testeurs de Brno pour leurs précieuses contributions.

Enfants nés pendant le développement

Amélie Kotenová • Andrej Sedlák • Barbora Bulínová • Dan a Petra Kislíngerovi • David a Viktor Šemíkovi • Dominik Lekovski • Jakub Fiala • Karolína Křivánková • Klára Blahová • Klára Osičková • Klára Světinská • Kryštof, Šimon a Vít Kneblůvi • Oldřich Borovička • Ondřej Smílek • Martin Král • Matěj Hřebíček • Nataniel a Izabela Mikšovi • Tadeáš Jaromír Dvořák • Tobiáš a Magdalena Klimundovi • Vojtěch Šlápota • Zuzana Brzáková

...À la mémoire de Vladimír Nečas

ÉDITION 2K

Président	Christoph Hartmann
Directeur général des opérations	David Ismaier
VP, Développement produits	Greg Gobbi
Directeur du développement produits	John Chowanec
Directrice des opérations, Développement produits	Kate Kellogg
Directeur de la production créative	Jack Scalici
Producteur senior	Denby Grace
Producteur	Alex Cox
Producteur associé	Garrett Bittner
Analystes jeu	Michael Kelly • Neal Chung-Yee
Assistants de production	Casey Cameron • Ben Chang • Shawn Martin • Dan Schmittou • Andrew Dufra
VP senior, Marketing	Sarah Anderson
VP, Marketing	Matt Gorman
VP, Marketing international	Matthias Wehner
Directeur marketing	Tom Bass
Responsable des produits senior	Kelly Miller
Directeur Relations publiques mondiales	Markus Wilding
Responsable RP senior	Charlie Sinhaseni
Responsable RP	Jennie Sue
RP internationales & assistante marketing	Erica Denning
Responsable événementiel mondial	Karl Unterholzner
Directrice artistique, marketing	Lesley Zinn
Directeur Web	Gabe Abarcar
Web Designer	Seth Jones
Responsable communauté	Elizabeth Tobey
Directeur de production marketing	Jackie Truong
Assistant production marketing	Ham Nguyen
Responsable production vidéo	J. Mateo Baker

Monteur vidéo	Kenny Crosbie
Monteur vidéo junior	Michael Howard
Spécialiste captures jeu	Doug Tyler
Directeur technologique	Jacob Hawley
VP, Développement commercial	Kris Severson
VP, Ventes & licences	Steve Glickstein
Directeur licences et ventes stratégiques	Paul Crockett
VP, Conseil	Peter Welch
Directeur des opérations	Dorian Rehfield
Directeur de l'analyse et de la planification	Phil Shpilberg
Spécialiste Opérations/Licences	Xenia Mul
Responsable senior marketing de réseau	Iana Budanitsky
Directeur, Médias, promotions et partenariats intégrés	Shelby Cox
Responsable associée, Marketing & partenariat	Dawn Burnell

CONTRÔLE QUALITÉ 2K

VP, Contrôle qualité	Alex Plachowski
Responsables des tests du contrôle qualité	Grant Bryson • Zhang Xi Kun
Responsable conformité	Alexis Ladd
Testeur en chef	Stephen "Yoshi" Florida
Testeurs en chef (équipe supplémentaire)	Andrew Webster • Kevin Strohmaier • Sean Manzano
Superviseurs du contrôle qualité	Mike Gilmore • Steve Manners
Testeurs senior	Joseph Bettis • Kristin Kerwitz • Greg MacCauley • Sara Lane • Nathan Bell • Justin Waller
Équipe Contrôle qualité	Rick Alvarez • Ryan McCurdy • Keith Doran • Micah Grossman • Nathan McMahon • Matthew Saint John • Jesse Snider • Vincent Diamzon • Zachary White • Erin Reilly • Jonathan Keiser • Jorge Arevalo • Benjamin Cursi • Todd Swerdloff • Christine Adams • Yoonsang Yu • Michael Spray • Jake Muir • Patrick Kenny • Andrew Garrett • Marc Perret • Evan Jackson • Ophir Klainman • Jeremy Thompson • Davis Krieghoff • Bill Lanker • Keith Ferguson • Eddie Castillo • Daniel Jadwin • Sara Leedom • Lauriston Bristol III • Steven Bogolub • Brandon Williams • Brandon Reed • Jerico Vildoza • Anna Kholyavenko • Derek Wear-Renee • Ramon Villacorta • Jessica Wolff • Evan Sarver • Imad Haddad

James Bautista • David Sepanyan •
Jonathan Redaja • Steven Cotera • Chen Kai • Liang
Jian Jie • Xiao Liang • Cao Feng •
Guo De Min • Huang Shen • Song Xiao Ling •
Tian Lei • Zhao Qi • Zhou Ji • Zhu Xiao Ming •
Jorge Hernandez

Alba Loureiro • Andreas Strothmann •
Antonio Grasso • Arnaud Lhari • Cindy Frangeul •
Giovanni De Caro • Hugo Sieiro • Javier Vidal • Jose
Minana • Kirstine Spinosi • Lena Brenk •
Luigi Di Domenico • Pierre-Rolland Pochet •
Stefan Rossi • Tabea De Wille • Tirdad Nosrati

2K INTERNATIONAL

Directeur général	Neil Ralley
Responsable marketing international	Lia Tsele
Responsable produits marketing international	Yvonne Dawson
Responsable RP internationales	Emily Britt
Chargé de RP internationales	Matt Roche
Directrice licences	Claire Roberts
Responsable du contenu Internet	Martin Moore
RP internationales & assistant marketing	Tom East
Équipe conception	James Crocker • Tom Baker
Équipe RP & Marketing nationaux	Agnès Rosique • Alex Bickham • Andreas Traxler • Barbara Ruocco • Ben Secombe • David Halse • Fabio Gusmaroli • Fabrice Poirier • Fiona Ng • Jan Sturm • Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt • Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner • Snezana Stojanovska • Stefan Eder

DÉVELOPPEMENT PRODUITS 2K INTERNATIONAL

Producteur associé international	Iain Willows
Responsables de la localisation	Claire Deiller (Loc-3) • Jean-Sébastien Ferey
Responsable de la localisation assistant	Arsenio Formoso
Agences de localisation externes	Around The Word • Coda Entertainment • Synthesis International Srl • Synthesis Iberia
Assistance et outils de localisation fournis par	XLOC Inc.

CONTRÔLE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

Responsable CQ	Ghulam Khan
Superviseur CQ	Sebastian Frank
Ingénieur mastering	Wayne Boyce
Technicien principal CQ	Oscar Pereira
Techniciens CQ	Andrew Webster • Kristian Guyte

OPÉRATIONS TAKE-TWO INTERNATIONAL

Équipe	Anthony Dodd • Martin Alway • Cat Findlay • Nisha Verma • Paul Hooper • Paris Vidalis • Robert Willis • Denisa Polcerova
Consultants techniques	Brian Keron (Digital Extremes) • Yann LeTensorer • Massive Bear

DISTRIBUTION

(par ordre d'apparition)

Vito Scaletta	RICK PASQUALONE
Joe Barbaro	BOBBY COSTANZO
Flic	RAY IANNICELLI
Caporal	ROGER ROSE
Williams	DALE INGRAM
Mamma	JOAN COPELAND
Francesca	JEANNIE ELIAS
Recouvreur de dettes	BRIAN BLOOM
Femme de ménage	CAROL ANN SUSI
Giuseppe	RICK PASQUALONE
Mike Bruski	JOHN MARIANO
Derek Papalardo	BOBBY COSTANZO
Steve	MARK MINTZ
Henry Tomasino	SONNY MARINELLI
Maria Agnello	CAROL ANN SUSI
Gardien du BuCoP 1	TOM VIRTUE
Gardien du BuCoP 2	JOHN MARIANO
Brian O'Neill	LIAM O'BRIEN
Luca Gurino	ANDRE SOGLIUZZO
Alberto Clemente	NOLAN NORTH
Harry	JOE SABATINO
«Baleine»	JOHN CAPODICE
El Greco	JOHN MARIANO
Inspecteur	MALACHY CLEARY
Juge	BOB HASTINGS
Gardien de prison 1	BILL LOBLEY
Gardien de prison 2	LENNY CITRANO
Capt. Terrence Stone	JASON ZUMWALT
Prisonnier en colère	DONALD GIBB
Leo Galante	FRANK ASHMORE
Pepé	JOHN CYGAN

Distribution (suite)	Voleur (douche)	STEVE BLUM
	Eddie Scarpa	JOE HANNA
	Eric Riley	BRIAN BLOOM
	Marty	JASON SPISAK
	Bones	BRIAN BLOOM
	Carlo Falcone	ANDRE SOGLIUZZO
	Harvey Beans	JERRY SROKA
	Tony Balls	PHIL IDRISSE
	Frank Vinci	LARRY KENNEY
	Leon	JOEY CAMEN
	Mickey Desmond	JOE BARRETT
	Bruno	MICHAEL INGRAM
	M. Wong	JAMES SIE
	Tommy Angelo	MICHAEL SORVINO
	Vieux docker	KERIN McCUE
	Jeune docker	LENNY CITRANO
	Gangsters	CHRIS JAI ALEX • BRIAN BLOOM • JOEY CAMEN • BRANDON ELLISON • ANDRE GORDON • RAY IANNICELLI • KEVIN KEARNS • NOLAN NORTH • PAUL PARDUCCI • RICK PASQUALONE • ALLAN STEELE • VICTOR YERRID
	Civils	CURTIS ARMSTRONG • TROY BAKER • SUSANNE BLAKESLEE • JOEY CAMEN • JOE CAPPELLETTI • TOM CIAPPA • MALACHY CLEARY • JIM CUMMINGS • ANNA GRAVES • KRISTINA HADDAD • KERIN McCUE • ERIS MIGLIORINI • JOE NIPOTE • NOLAN NORTH • JEN SUNG OUTERBRIDGE • DAVID ANTHONY PIZZUTO • CHRISTINA PUCELLI • DEE DEE RESCHER • JONATHAN ROUMIE • TITUS WELLIVER • JASON ZUMWALT
	Flics	JAMES ELIOTT • MICHAEL S. KING
	DJs	DAVE FENNOY • LARRY KENNEY • BILL LOBELY • JIM THORNTON
	Voix supplémentaires	KIRK BALTZ • VINCENT CORAZZA • KEVIN CHAPMAN • JON CURRY • KEITH FERGUSON • CRISPIN FREEMAN • MILTON JAMES • PHIL LAROCCA • ESTEBAN WILCOX MARTINEZ • TIMOTHY V. MURPHY • NICOLAS ROYE • DWIGHT SCHULTZ • CEDRIC YARBROUGH

SCÉNARISTES/TRADUCTEURS

Scénariste principal	Jack Scalici
Scénaristes supplémentaires	Moose Warywoda • Alex Cox • Shigor Birdman • Paul Jenkins • Walt Williams • Benjamin X. Chang • Brian Shields • Dan Bailie
Traducteurs	Jirina Kyas (tchèque) • Antonio Truglio (italien)

FILMHARMONIC ORCHESTRA PRAGUE

Chef d'orchestre & Superviseur orchestration	Andy Brick
Producteur musique orchestrale	Petr Pycha
Monteur musique orchestrale	Reed Robins
Ingénieur du son musique orchestrale	Jan Kotzman
Technicien de studio musique orchestrale	Cenda Kotzman
Casting	Jack Scalici • Lydia Jenner
Monteurs dialogues principaux, POP Sound	Dante Fazio • Garrett Montgomery
Monteurs dialogues, POP Sound	Brett Rothfeld • Dylan Howe • Rob Weiss • Dawn Redmann • Mark Camperell • Darren Warkentin • Tom Dodd • Joe Garten
Enregistrements des dialogues originaux, POP Sound	Michael Miller • Courtney Bishop • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker • Mitch Dorf • Dante Fazio • Stephen Dickson • Nick Bozzone • Peter Rincon • Rob Weiss • Zak Fisher • Joe Garten • Chris Johnston • Darren Warkentin • Anthony Vanchure
Producteurs, POP Sound	Dawn Redmann • Susie Boyajan • Erin Reilly • Lexa Burton
Production commerciale radio, POP Sound	Dante Fazio • Nick Bozzone • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker
Monteur dialogue principal, Fox Sound	Keith Fox
Supervision musicale	Jack Scalici • Rick Fox • Lydia Jenner
Labels d'édition	www.mafia2game.com/musiclabels/
Maisons d'édition	www.mafia2game.com/musicpublishers/

REMERCIEMENTS

Un grand merci à

Daniel Einzig • Christopher Fiumano • Jenn Kolbe • David Boutry • Ryan Dixon • Michael Lightner • Gail Hamrick • Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid • Jonathan Washburn • Ashley Young • Équipe VI 2K • Jordan Katz • David Gershik • Équipe des ventes Take-Two • Équipe marketing de réseau Take-Two • Seth Krauss • Équipe juridique Take-Two • Cindi Buckwalter •

Remerciements (suite)

Alan Lewis • Sajjad Majid • Meg Maisie •
Siobhan Boes • Access Communications • gNet •
KD&E • Big Solutions Group • Darkside Game Studio
• Plastic Wax • Rokkan • Croquis •
Gwendoline Oliviero • Donson Liu • Keith Liu • Laura
Harley • Tina Evanow • Dawn Redmann •
Mike Aronis • Tom Dodd • Doug Clark •
Brett Rothfeld • Steven "the Vaj" Selvaggio •
Jerry Chen • Angus Wong • Hanshaw Ink
& Image • Playboy

Utilise la technologie Bink Vidéo Copyright ©1997-2009 par RAD Game Tools, Inc. Logiciel d'animation des visages ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. et ses bailleurs de licence. Tous droits réservés. Utilise la technologie FMOD Ex Sound System de Firelight Technologies. Ce logiciel inclut Autodesk® Kynapse®, propriété de Autodesk, Inc. ©2009, Autodesk, Inc. Autodesk et «Autodesk® Kynapse®» sont des marques déposées ou des marques commerciales de Autodesk, Inc. Tous droits réservés. Des parties de ce logiciel ©2002-2008 par NVIDIA Corporation. Tous droits réservés. ©2010 Playboy. PLAYBOY, le logo Tête de lapin et PLAYMATE sont des marques de Playboy utilisées sous licence par 2K Games.

NVIDIA

Assistance au développement

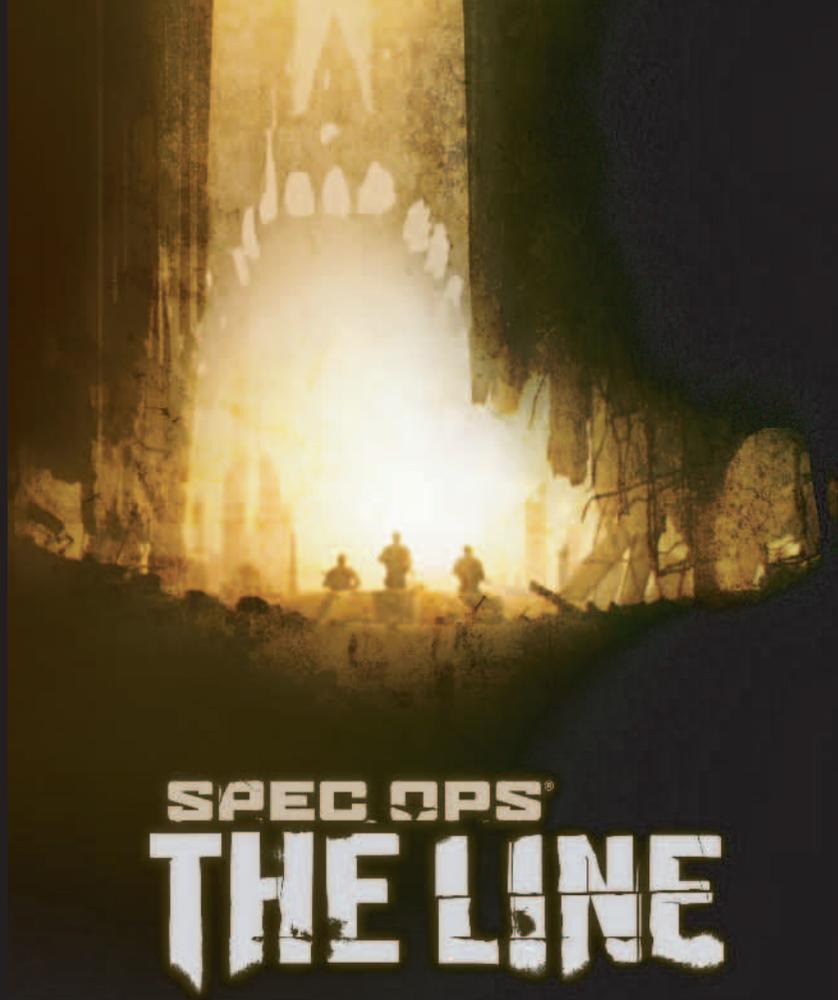
Feodor Benevolenski • Zack Bowman •
Johnny Costello • James Dolan • Philipp Hatt •
Dane Johnston • Alexander Kharlamov • Konstantin
Kolchin • Hermes Lanker •
Monier Maher • Christopher Maughan •
Kevin Newkirk • Jeremy Patterson •
Lou Rohan • Miguel Sainz • David Schoemehl •
Andrey Shulzhenko • Kyle Weeks • Aron Zoellner •
Clay Causin • Joe Grover

Assistance commerciale

Bryan Del Rizzo • Rika Nakazawa •
Leslie Pirritano • Anton Ravin • Eric Liu

Pour une liste complète des crédits musicaux
et un aperçu de la bande sonore, rendez-vous sur le site :

www.mafia2game.com/musiccredits



BIENTÔT DISPONIBLE | www.specopstheline.com



© 2006 - 2010 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Marin, 2K Games, SPEC OPS and SPEC OPS: THE LINE, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.