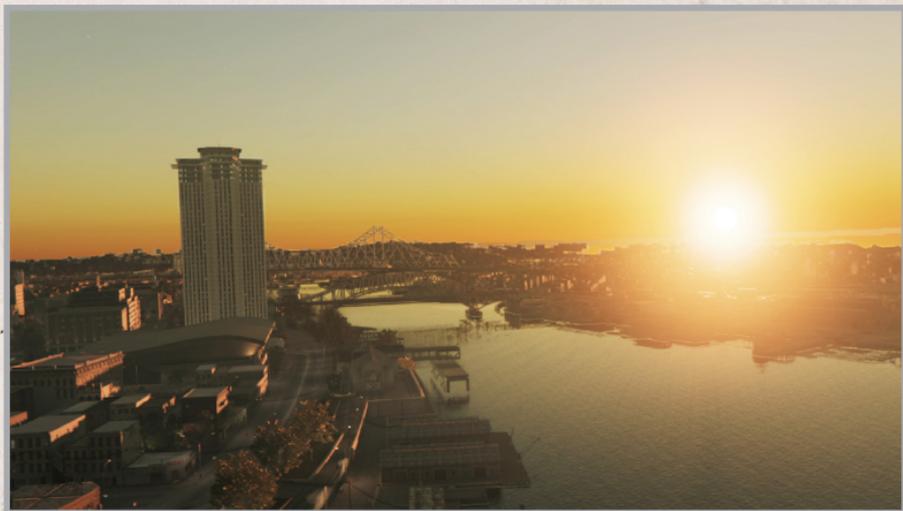


The cover art for Mafia III features a large, close-up portrait of Vincent Vega (Alfred Molina) holding a shotgun. In the background, other characters from the game are visible, including a man in a red jacket and a woman. A classic blue car is shown in a street scene at the bottom, with a man in a suit running towards it. The title 'MAFIA III' is prominently displayed in the center.

# MAFIA III



# Bienvenue au pays, Lincoln.



## **NEW BORDEAUX. 1968.**

Lincoln Clay revient du Vietnam... et l'accueil est tout sauf chaleureux. Quand il découvre que le Black Mob, sa seule et unique famille, a été décimé par la mafia italienne, Lincoln se retrouve seul contre tous et jure de se venger.

Il devra alors entraver, une à une, les opérations criminelles de la Mafia de New Bordeaux. Le moment est venu de former un nouveau clan sur les cendres de l'ancien.

# COMMANDES DU JEU

## DÉPLACEMENT DE JOUEUR

GAUCHE	A
DROIT	D
HAUT	W
BAS	S
TRAQUER	X
SPRINTER	SHIFT GAUCHE
MONTER	ESPACE
MARCHER	CAPS LOCK
COUVERTURE	CTRL GAUCHE

## CAPACITÉ / COMBAT RAPPROCHÉ

ACTIVER VUE STRATÉGIQUE	I
COMBAT RAPPROCHÉ	Q
CONTRER	ALT GAUCHE
INJECTION D'ADRÉNALINE	T
RAMASSER/LÂCHER UN CADAVRE	V
SIFFLER	DELETE
CARTE	TAB

## ARMES

ZOOM	BOUTON DROIT SOURIS
ACCÉDER À LA LUNETTE DE SNIPER	C
TIRER	BOUTON GAUCHE SOURIS
RECHARGER	R
VISER DES EXPLOSIFS	G
ANNULER EXPLOSIF	J
ARME PRÉCÉDENTE	PAGE UP
ARME SUIVANTE	PAGE DOWN
RENGAINER L'ARME	H
RETENIR SA RESPIRATION	SHIFT GAUCHE
BASCULER VISÉE À L'ÉPAULE	BOUTON MILIEU SOURIS
S'ÉQUIPER D'UNE ARME À 1M	1
S'ÉQUIPER D'UNE ARME À 2M	2
POSER DES EXPLOSIFS	B

## COMBAT EN VÉHICULE

TIRER	BOUTON GAUCHE SOURIS
PERCUTER	Q
PARCOURIR LES CIBLES	ALT GAUCHE
MODE VISÉE	J



### 1. SANTÉ

Représentée par des barres vertes (dont vous pouvez augmenter le nombre à l'aide d'améliorations), votre santé diminue à mesure que vous subissez des dégâts. Une fois votre santé complètement drainée, vous réapparaissez dans la planque la plus proche.

### 2. MINI-CARTE

En plus d'afficher une vue aérienne des environs immédiats de Lincoln, la mini-carte indique également les alliés, ennemis et objectifs alentour, ainsi que d'autres éléments dignes d'intérêt. Lorsque vous conduisez, une ligne blanche représente le chemin le plus court jusqu'à votre prochain objectif.

### 3. ARGENT

Le chiffre sur la droite représente la somme entreposée dans votre coffre-fort (et que vous ne risquez pas de perdre si vous mordez la poussière lors d'une bataille). La valeur sur la gauche correspond à l'argent que Lincoln a sur lui (et dont il perdra une partie en cas de défaite) et que vous pouvez mettre à l'abri en appelant le Consigliere depuis le menu radial des armes.

### 4. OBJECTIF ACTUEL

Indique la tâche à accomplir pour mener à bien votre mission actuelle.

## **5. INTERRUPTEURS**

Réunissez trois interrupteurs et vous pourrez installer des mouchards dans n'importe quel boîtier de raccordement du jeu.

## **6. ARMES PRINCIPALES ET SECONDAIRES**

Ces icônes représentent vos armes actuelles et leurs réserves de munitions.

## **7. INJECTIONS D'ADRÉNALINE**

Utilisez-les pour régénérer une partie de la vie de Lincoln. Vous pouvez acheter de l'adrénaline au magasin mobile ou en trouver dans des armoires à pharmacie aux quatre coins de la ville.

## **8. LIEU DE L'OBJECTIF**

Cette icône indique votre objectif actuel et la distance qui vous en sépare.

## **9. EXPLOSIFS ET OBJETS A LANCER**

Les grenades, les cocktails Molotov et le C-4 permettent d'éliminer des groupes entiers d'ennemis sans vous exposer. Réapprovisionnez vos stocks en appelant le marchand d'armes.

Au fil du jeu, vous finirez par débloquer la poupée vaudou « Zemi hurlante », très utile pour faire diversion. Le chiffre indiqué ici représente le nombre d'explosifs/d'objets à lancer dont vous disposez dans votre inventaire.

\*Des indications de direction s'afficheront également sous forme de panneaux routiers temporaires. Vous pourrez ainsi rester concentré sur la route.

# DÉTECTION PAR L'ENNEMI

Vous remarquerez un quart de cercle blanc, bleu ou rouge autour de votre réticule. Voici la signification de chaque couleur :



## BLANC

Attention! Des ennemis se trouvent dans les parages vous ont remarqué.



## BLEU

La police a remarqué votre présence et vous surveille, alors ne faites rien d'illégal.



## ROUGE

On vous tire dessus!  
Regardez l'emplacement de l'icône pour déterminer l'endroit où se trouvent vos agresseurs.

## ENTRER PAR EFFRACTION



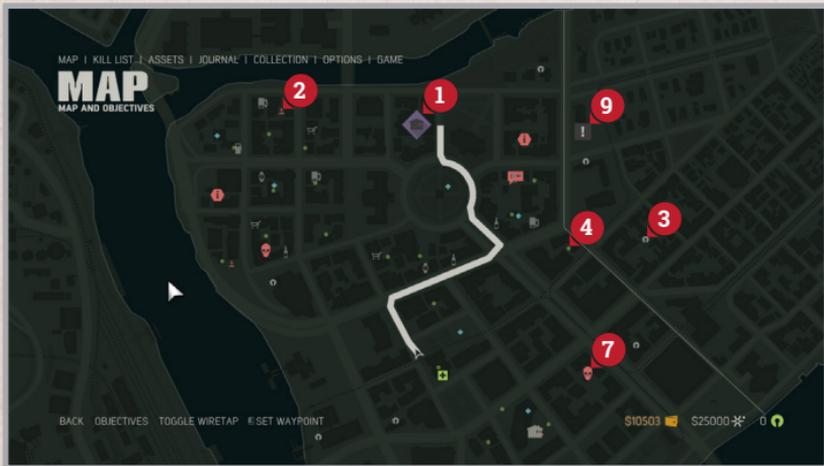
Vous tomberez fréquemment sur des portes fermées et des boîtiers de raccordement. Heureusement, Lincoln ne sort jamais sans son pied-de-biche.

Appuyez sur **E** pour activer le processus d'entrée par effraction. Pour commencer, déplacez la souris jusqu'à ce que l'indicateur soit minuscule et vert, puis faites un **clik gauche** pour démarrer un compte à rebours que vous devez arrêter lorsque **E** se trouve dans la zone en surbrillance.

# Le menu de pause

Accédez à ces options de menu en appuyant sur **TAB**. Faites défiler les catégories à l'aide de la **SOURIS**.

## LA CARTE



En plus de fournir un plan détaillé des rues de la ville, la carte regroupe plusieurs icônes indiquant des activités et des objets.

### 1. PLANQUE

Lincoln commencera souvent le jeu à partir de l'un de ces endroits. Le nombre de planques disponible augmente à mesure que vous vous emparez de nouveaux trafics.

### 2. CIBLE D'OPPORTUNITÉ

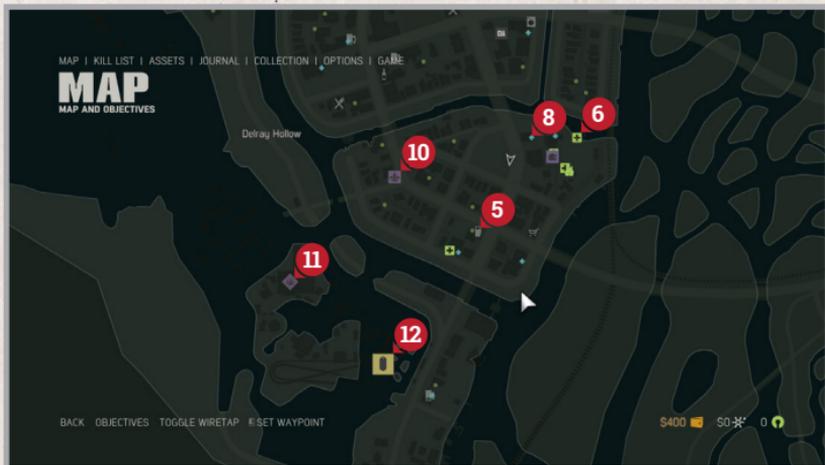
Localisez ces cibles et détruisez-les pour entraver les trafics de la mafia.

### 3. BOÎTIER DE RACCORDEMENT

Lincoln peut y installer un mouchard pour faire apparaître tous les objets de collection de la zone et illuminer les ennemis en vue stratégique (voir la section « Combat »).

### 4. EMPLACEMENT D'INTERRUPTEURS

Chaque fois que vous réunissez trois interrupteurs, vous pouvez installer un mouchard dans un boîtier de raccordement.



## 5. COMMERCES LOCAUX

Dévalisez ces commerces pour obtenir rapidement de l'argent et d'autres ressources.

## 6. ARMOIRES A PHARMACIE

Vous y trouverez de l'adrénaline.

## 7. PERSONNES FIGURANT SUR LA LISTE DES CIBLES

Ces lieutenants et capos « haut gradés » jouant un rôle prépondérant dans les affaires de la mafia, vous devez les éliminer.

## 8. OBJETS DE COLLECTION

Des Playboys à la propagande communiste, ces objets de collection sont cachés aux quatre coins de New Bordeaux.

## 9. CONVERSATION

Allez voir les amis et contacts de Lincoln dans toute la ville pour en apprendre plus sur la situation.

## 10. MISSION DU PROGRAMME

Rendez service à vos colonels pour raffermir leur loyauté (et obtenir de l'argent et des marqueurs supplémentaires).

## 11. TRAFIC

Vous effectuez ces missions pour le compte des lieutenants de vos colonels (Emmanuel, Alma et Nicki). Elles boostent la loyauté de vos colonels et vous rapportent de l'argent supplémentaire.

## **12. MISSION DE L'HISTOIRE**

Accomplissez cette mission ou cet objectif pour faire progresser l'histoire.

# **AUTRES RENSEIGNEMENTS**

### **LISTE DES CIBLES**

Cette liste contient des renseignements biographiques au sujet des mafiosos ciblés (morts ou vifs).

### **ALLIÉ**

Apprenez-en davantage sur vos compagnons.

### **JOURNAL**

Pour vous rafraîchir la mémoire au sujet des événements précédents de l'histoire, jetez un coup d'œil à votre journal.

### **COLLECTION**

Regardez de plus près vos Playboys, affiches Vargas, albums, magazines Repent et Hot Rod.

### **OPTIONS**

Réglez les paramètres des commandes, de la jouabilité, du son et de l'affichage.

### **JEU**

D'ici, vous pouvez lier votre compte my2K et vérifier la disponibilité de contenu supplémentaire.

# Décimer la pègre



La mafia a la mainmise sur New Bordeaux et y mène d'innombrables opérations clandestines (trafic de drogue, prostitution, etc.). Votre objectif : entraver petit à petit la bonne marche de cette entreprise criminelle avant de vous en emparer.

Les moyens d'arriver à vos fins sont tout aussi nombreux qu'efficaces : détruire les réserves de drogue, éliminer des gangsters importants ou encore piller les caisses. Chaque attaque que vous portez contre une activité illicite affecte les bénéfices que celle-ci génère et vous rapporte de l'argent (récompense pour avoir relevé différents défis inhérents à l'activité ciblée). Agissez ainsi jusqu'à ce que les revenus soit réduits à 0 \$ pour faire sortir le boss de sa tanière. Une fois que vous vous serez emparé de chacun des trafics au sein d'un quartier, vous contrôlerez cette zone de A à Z.

# FAIRE LA LOI

## COLONELS

Lincoln a besoin d'aide pour s'établir à New Bordeaux. Il devra donc confier à l'un de ses trois colonels la gestion des trafics et du racket qu'il contrôle depuis peu (et ultérieurement, la gestion de quartiers entiers) :



### CASSANDRA

Chef du gang des Haïtiens et premier allié puissant de Lincoln à New Bordeaux.



### VITO SCALETTA

Cet ancien mafioso d'Empire Bay était le protagoniste de Mafia II. Habitant désormais à New Bordeaux, il mène ses affaires depuis un restaurant de fruits de mer.



### THOMAS BURKE

Membre de la pègre irlandaise, ce gangster a une dent contre les Italiens.

Les colonels gagnent de l'argent chaque fois que vous leur confiez un nouveau territoire, et plus ils s'enrichissent, plus ils vous seront loyaux. Mais attention, en favoriser un au détriment des deux autres risque de créer des tensions et des jalousies... alors choisissez judicieusement.

## LIEUTENANTS

Chaque colonel est secondé par un lieutenant.

### Emmanuel Lazare

Il gère le trafic de drogue des Haïtiens et obéit aveuglément à son boss, Cassandra.

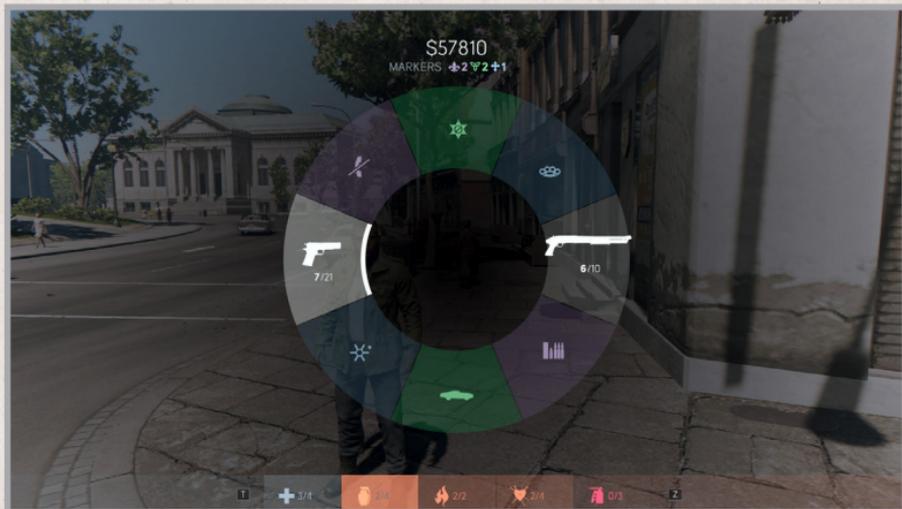
### Alma Diaz

Désireuse de régler certaines affaires à Cuba, Alma est intimement convaincue que Vita pourra l'aider.

### Nicki Burke

Elle est farouchement déterminée à quitter New Bordeaux... et Burke représente sa meilleure chance d'y parvenir.

## ASSOCIÉS



Plus vos colonels contrôlent de territoires, plus ils peuvent rallier d'associés à votre cause. Certains de ces associés offrent des services très particuliers, et ce, moyennant finances (à moins que vous ayez gagné un marqueur, auquel cas vous pouvez l'utiliser et vous n'aurez rien à payer). Pour chaque assignement, essayez de déterminer quel colonel proposera les associés les plus utiles.

Vous pouvez accéder aux associés en utilisant le menu radial des armes. Ils arriveront (ou prendront leurs fonctions) dans les secondes qui suivent.

## CASSANDRA

### MARCHAND D'ARMES : JACKIE DUVERNAY

Un homme de couleur n'est pas censé posséder d'armes à feu... et encore moins les vendre... Du coup, Jackie DuVernay gère son armurerie de fortune depuis sa camionnette. Appelez Jackie lorsque vous avez besoin d'étoffer votre arsenal ou d'acheter des améliorations.

### TÉLÉPHONISTE : JENNIFER « CLICKS » MORAN

Jennifer « Clicks » Moran, téléphoniste de métier, peut surveiller et interrompre les appels. Ses services sont particulièrement utiles pour empêcher les sentinelles et les civils d'appeler des renforts.

## VITO SCALÈTTA

### ÉQUIPE DE TUEURS A GAGES BOBBY « DUCKS » NAVARRO

Bobby « Ducks » Navarro et son équipe de tueurs à gages se sont toujours « occupés » des problèmes de Vito. Passez un coup de fil à Bobby, et ses hommes feront irruption, armés jusqu'aux dents : un petit coup de main qui devrait faire pencher la balance en votre faveur...

### CONSIGLIÈRE : BETTY JOHNSON

Betty Johnson est une proche amie de Vito et sa banquière. La relation qui les unit date de plusieurs années. Lorsque Lincoln est abattu, une partie de l'argent qu'il a sur lui disparaîtra, alors mieux vaut appeler Betty pour mettre le cash à l'abri.

## THOMAS BURKE

### OPÉRATEUR DE LA POLICE : FIONA DAVIDSON

Fiona Davidson travaille à la police de New Bordeaux, mais est également à la solde de Burke. En cas de problème, elle peut distribuer des pots de vin pour vous éviter la prison. Tout le monde a un prix, même les flics.

### VOITURIER : HANK MCGAHEE

Voleur de voitures professionnel, Hank McGahee se fera un plaisir de vous proposer sa gamme de véhicules. Sélectionnez-en un parmi ceux de sa collection et faites-le livrer en un clin d'œil.

Augmentez les revenus de vos lieutenants pour développer les services de leurs associés. L'argent auquel vous avez accès n'est pas illimité, alors investissez dans les services les plus adaptés à votre stratégie.

# Combat

L'entraînement militaire de Lincoln lui confère un avantage sur les voyous de la mafia. Attaques au corps à corps, maîtrise ambidextre des armes : vous aurez accès à un grand nombre de techniques pour tenir la dragée haute à vos ennemis.

## À PIED



Lincoln est résistant, mais pas invulnérable : avant de vous lancer dans une fusillade, déterminez avec **CTRL GAUCHE** les endroits où vous pourriez vous mettre à couvert.

Remarque : Si une flèche verte apparaît sur le sol, appuyez sur **W** et sur **CTRL GAUCHE** pour que Lincoln pivote ou « se mette en orbite » autour d'un élément du décor. Vous pouvez également passer d'un abri à un autre en appuyant sur **A** ou **D** dans la direction souhaitée, puis en appuyant sur **CTRL GAUCHE**.

## COMBAT RAPPROCHÉ

Pour survivre dans Mafia III, vous devez utiliser vos poings et des armes à feu. Heureusement, Lincoln maîtrise plusieurs techniques.

## ÉLIMINATION EN COURANT



Ruez-vous sur un ennemi en appuyant sur **SHIFT GAUCHE**, puis sur **Q** au moment de l'impact.

## ÉLIMINATION BRUTALE



Après avoir asséné un coup de poing à l'aide de **Q**, appuyez sur **Q** et maintenez enfoncé pour commencer à charger la technique de l'élimination brutale. Lâchez **Q** au bon moment pour éliminer instantanément l'ennemi que vous affrontez.

## SONNER



Tirer sur le bras ou la jambe d'un ennemi le paralysera et vous permettra de l'achever plus facilement avec Q.

## CONTRER



Lorsqu'un ennemi frappe Lincoln, appuyez sur **ALT GAUCHE** au bon moment pour parer le coup et contrer.

## TRAQUER

Préparez votre attaque en fonction de l'environnement. Dans de nombreux cas, traquer les ennemis pour les éliminer un par un est plus efficace que foncer dans le tas.

Appuyez sur **X** pour vous déplacer furtivement (et mieux vaut s'accroupir pour éviter de vous faire voir).

## ÉLIMINATIONS



Pour éliminer un ennemi qui ne vous a pas remarqué, approchez-vous de lui par derrière et appuyez sur **Q**. Vous pouvez le tuer ou simplement le sonner en sélectionnant l'option souhaitée dans Options > Paramètres du jeu.

## DIVERSIONS



Une fois que vous aurez conquis suffisamment de territoires, une poupée vaudou « Zemi hurlante » sera ajoutée au menu radial des armes. Lancez-la pour faire diversion. Vous pouvez également siffler en appuyant sur **DELETE** pour attirer les ennemis et les attaquer par surprise.

## VUE STRATÉGIQUE



Quelle que soit l'approche pour laquelle vous optez, la vue stratégique est cruciale pour mettre toutes les chances de votre côté. Appuyez sur **I** pour illuminer en rouge tous les ennemis que vous avez repérés (même s'ils se trouvent derrière un mur). Si vous avez posé un mouchard dans l'un des boîtiers de raccordement, tous les ennemis seront mis en surbrillance, même ceux que vous n'avez pas repérés.

## AU VOLANT



Appuyez sur **Q** lorsque vous percutez une autre voiture pour essayer de la faire sortir de la route.

Visez avec la **SOURIS** et tirez à l'aide du **BOUTON GAUCHE de la SOURIS**. Utilisez **ALT GAUCHE** pour faire défiler les cibles, dont les pneus, le conducteur, les passagers et le réservoir d'essence. Attendez que le réticule devienne vert pour être sûr de faire mouche.

Vous pouvez également percuter le véhicule ennemi latéralement en appuyant sur **Q**.

# VOS ENNEMIS

## LA MAFIA

Les soldats de la mafia assurent différents rôles au sein de cette organisation criminelle. Lincoln doit être conscient de ces rôles avant de passer à l'attaque.

- LOUD :** équipé d'un fusil à pompe et particulièrement résistant.
- TIREUR D'ÉLITE :** utilise un fusil pour vous tenir à distance
- MITRAILLEUR :** ennemi qui préfère les armes automatiques et vous attaquera d'une certaine distance
- DÉCLENCHEUR :** utilise des armes de poing et des explosifs pour obliger le joueur à se mettre à découvert
- SENTINELLES :** criminels rusés qui appelleront des renforts (indiqués par l'icône de la foudre) dès qu'ils vous verront



## LA POLICE

Les policiers de New Bordeaux ne représentent pas votre cible principale... mais ils n'hésiteront pas à vous mettre des bâtons dans les roues.



Faites le nécessaire pour ne pas vous attirer des ennuis : évitez les actes de violence sur les civils lorsque les autorités sont dans les parages. Toute infraction (se balader avec une arme à la main ou voler une voiture) est susceptible d'attirer l'attention des badauds. Ces honnêtes citoyens se précipiteront alors vers la cabine téléphonique ou l'agent de police le plus proche (une icône de téléphone s'affichera alors au-dessus de leur tête). Éliminez-les silencieusement pour éviter qu'ils n'alertent les autorités.



De tous les clans de New Bordeaux, la police est le plus redoutable et le plus implacable. En combats, les flics ne vous lâcheront pas d'une semelle ! Le mieux est de vous sauver jusqu'à ce que l'orage soit passé. Pour échapper aux agents, restez hors de leur champ de vision (représenté par un cercle sur la mini-carte). Attention : ce cercle devient de plus en plus grand à mesure que vous enfoncez la loi, vous obligeant donc à déployer des trésors d'ingéniosité pour semer la police.





