



DeepL

Abonnez-vous à DeepL Pro pour traduire des fichiers pl
Visitez www.DeepL.com/pro pour en savoir plus.

SOULBRINGER

Classic RPG Meets Epic 3D Adventure



You must succeed where the greatest of heroes have failed...



OWN
CAPITAL



Interplay
BY GAMERS, FOR GAMERS

SOUTH IN
SIA



Mon père et moi regardons la neige tomber sur Kalaran. Il fait sombre et froid, comme c'est le cas depuis des mois. Ses paupières sont lourdes dans la lumière vacillante du feu. Il est en train de mourir.

"Écoute", murmure-t-il, "Père ?"

"Mon frère. Andrus. Cherche-le quand je serai parti." "Oncle Andrus ? Mais je..."

"Va voir. Il habite non loin de Madrigal."

Je dois aller à Madrigal ? Partir si loin, seul, c'est du jamais vu à notre époque. Et moi ? C'est un destin étrange pour un simple garçon de Kalaran.

"Madrigal... Père, je n'ai jamais voyagé aussi loin... et dans cet hiver contre nature ?"

"Cet hiver ne fera qu'empirer." Il secoue la tête. "J'ai préparé une carte du chemin menant à la maison d'Andrus il y a de nombreuses années. Si jamais j'avais besoin de le retrouver. Maintenant, tu dois y aller à ma place."

"Alors j'y vais", lui dis-je. "Tu devrais te reposer."

"Bon garçon", sourit-il. "avons tous les deux des voyages à faire, n'est-ce pas ?"

Cette nuit-là, il passe dans l'autre monde. Le lendemain matin - bien qu'il ne fasse pas plus clair - je prépare ma sacoche et je fais mes adieux. Pas le temps de s'affliger : le froid s'intensifie déjà. On dit que les champs plus au sud sont remplis d'oiseaux morts, gelés sur l'aile.

Il me faut des heures pour atteindre le point de passage de la rivière. J'espérais faire du stop avec des gitans ou des marchands ambulants sur la route, mais les traces de charrettes dans la boue sont déjà recouvertes de neige. J'ai l'impression d'être la seule personne au monde.

Et tout ce que je veux, c'est dormir. Suivre le fleuve jusqu'à Madrigal peut prendre une semaine, voire plus. Père et ses vœux énigmatiques. Comme pour répondre à mes doutes, je distingue une silhouette dans la pénombre. Un bateau !

"Ferryman !" J'appelle, me lançant dans une course irrégulière.

"C'est ce que je fais, mon garçon", dit-il en riant, en marchant sur la jetée et en inclinant son chapeau à larges bords.

"Connaissez-vous Madrigal ?" Je demande, haletant.

"Oui, mon garçon, je le sais bien. Je rentre à la maison à cette heure-ci." Il me tend la main, m'aide à monter sur le ferry.

Reconnaissante et épuisée, je m'affale sur le pont.

"bêni, passeur. Je crains de ne pas être du genre à discuter, ce soir."

"Je vous ferai savoir quand nous arriverons, mon garçon."

Mes pensées sont si confuses. Peut-être qu'une fois arrivés, elles seront plus claires.

INTERPLAY ENTERTAINMENT CORP.



TABLE DES MATIÈRES

CONVENTIONS UTILISÉES DANS CE MANUEL	3
DÉMARRAGE RAPIDE	4
MENU PRINCIPAL	5
CHARGEMENT ET SAUVEGARDE	7
JEU DE JEU	8
INVENTAIRE	13
CARACTERE	15
COMBAT	18
MAGIQUE	20
COMMERCE, RÉPARATION ET AUTRES ACTIVITÉS	23
ARMES	24
SPELLS	26
LE MONDE DE RATHENNA	27
CRÉDITS	30



CONVENTIONS UTILISÉES DANS CE MANUEL

LMB - bouton gauche de la souris. Il s'agit d'un simple clic sur le bouton principal (généralement gauche) de votre souris.

RMB - bouton droit de la souris. Il s'agit d'un simple clic sur le second bouton de la souris (généralement le bouton droit).

NB : Si vous avez une souris à 3 boutons, le bouton du milieu n'est pas utilisé.

PNJ : Personnage non joueur ou IA.

DÉMARRAGE RAPIDE

Une fois que vous avez démarré le jeu et regardé la séquence d'introduction, le menu principal s'affiche. Cliquez sur "Nouveau jeu" pour commencer un nouveau jeu.

Le jeu démarre et se poursuit par une scène coupée. Lorsque cette scène est terminée, vous vous trouvez au bout de la route.

Cliquez sur le bouton "personnage" (celui avec un visage) pour accéder au panneau des personnages. Utilisez vos points d'avancement en les répartissant équitablement entre les cinq statistiques. Une fois que vous avez fait cela, revenez au jeu en appuyant sur le bouton situé au milieu et en bas de l'écran.

Retournez vers la maison du passeur et fouillez chacun des tonneaux et des boîtes en cliquant dessus. C'est le moment de vous familiariser avec l'utilisation du bouton droit de la souris pour faire pivoter caméra afin d'avoir une vue claire de l'action. Vous trouverez une pierre (que vous devez ignorer) et un poisson (que vous devez ramasser en cliquant dessus).

Cliquez sur le bouton "combo". Renommez le combo "Combo1" en "Brigand Basher" et appuyez sur "Enter". Cliquez sur l'icône de l'épée en haut à droite du panneau pour afficher les actions de combat de votre couteau. Faites ensuite glisser l'action "couper" dans le premier emplacement vide en haut de la séquence de combo, et faites glisser l'action "couper" dans le deuxième emplacement. Enfin, cliquez sur le bouton situé à droite du premier emplacement pour que la combinaison revienne au début.

Retournez au jeu en cliquant sur le bouton bijou en bas au milieu de l'écran. Enfin, cliquez sur l'icône "pomme" pour préparer votre nourriture. Si vous pensez avoir besoin de plus de santé que votre pomme n'en fournit, utilisez les flèches gauche et droite de chaque côté de l'image de la nourriture pour sélectionner votre poisson à la place.

Remontez la route jusqu'à ce que vous rencontriez le premier brigand. Cliquez sur lui pour le cibler ou appuyez sur la flèche du bas. Cliquez ensuite sur le bouton combo 'Brigand Basher' pour commencer le combat. Vous pouvez également appuyer sur la touche 'I'. Si vous êtes trop blessé au combat, vous pouvez manger de la nourriture pour vous soigner. Cliquez sur le bouton "manger" (ou appuyez sur la touche Q) pour manger de la nourriture, mais n'oubliez pas de cliquer à nouveau sur "Brigand Basher" pour continuer à vous battre !

Une fois le brigand mort, retournez à la maison du passeur. Cliquez sur le bouton ? en haut à droite pour faire apparaître la liste des objets divers. Il convient de sélectionner "Allis Ham's Key".

4 Cliquez sur l'action "déverrouiller" de la clé (ou appuyez sur "Q") et utilisez-la.



SOULBRINGER™

sur la porte du passeur. Une fois la porte ouverte, faites pivoter la vue si nécessaire, puis cliquez dans l'espace situé au-delà de la porte pour entrer.

Parlez au Passeur en cliquant sur lui. Il vous remerciera d'avoir chassé le brigand et vous donnera une récompense. Retournez ensuite à l'extérieur et continuez à descendre la route jusqu'à Madrigal.

PRINCIPAL MENU



Nouveau jeu : Démarre un nouveau jeu avec les paramètres sélectionnés.

Charger le jeu : Permet d'accéder au panneau de chargement du jeu pour sélectionner un jeu précédemment sauvegardé.

Options : Permet d'accéder au panneau d'options pour définir les paramètres du jeu.

Crédits : Permet d'accéder aux crédits du jeu.

Quitter : Retourne à Windows.

OPTIONS



Le sang

Cela vous permet de modifier le niveau de sang dans le jeu

Gore - effets sur le sang et les membres en combat.

Normal - moins de sang et pas d'ablation de membre.

Off - pas de sang, bien que des effets spéciaux apparaissent lorsque des personnes sont frappées.

Effets

Il s'agit de la densité des effets spéciaux dans le jeu. Les densités plus élevées sont plus esthétiques mais ralentissent le jeu.

Élevé - recommandé uniquement pour les machines à haute spécification.

Normal - recommandé pour la plupart des machines. Cela génère un nombre normal d'effets spéciaux.

Faible - si Soulbringer fonctionne lentement sur votre machine, cette option accélérera les choses. Vous ne verrez pas beaucoup d'effets météorologiques et un certain nombre d'autres effets spéciaux seront atténués.

Info-bulles

Choisir si les infobulles sont affichées dans le jeu

Activé - des infobulles sont générées dans le jeu et l'interface utilisateur.

Désactivé - les infobulles n'apparaissent que sur les objets du jeu
Affichage du texte Modifier la vitesse d'affichage du texte pendant les conversations. Si le volume de la parole est supérieur à zéro, cela n'a aucun effet.

Rapide - le texte disparaît rapidement.

Moyen - le texte disparaît dans le même temps que si le personnage parlait.

Lenteur - le texte reste longtemps à l'écran

Cliquez - le texte ne disparaît que lorsque vous cliquez sur le LMB.

Toujours courir

Indique si le personnage court toujours ou non.

En marche - le personnage courra autant que possible

Désactivé - le caractère n'est exécuté que lorsque vous double-cliquez ou que vous cliquez avec la touche Majuscule.



Musique

Modifier le volume de la musique.

Sfx

Modifier le volume des effets sonores.

Discours

Modifier le volume des VO (voix off).



CHARGEMENT ET SAUVEGARDE

Pour charger un jeu, cliquez sur l'option de chargement (dans le menu du jeu ou dans le menu principal) avec le LMB. Une fois que vous avez accédé à l'écran de chargement, cliquez sur le jeu que vous souhaitez charger pour faire apparaître une invite "charger le jeu : Oui/Non". Cliquez sur "Oui" pour charger le jeu ou sur "Non" pour revenir à l'écran de sauvegarde/chargement.

Pour sauvegarder le jeu, vous devez aller dans l'écran des options du jeu. Cliquez sur "Sauvegarder" avec le LMB. Cela vous amènera à l'écran de sauvegarde. Une fois dans l'écran, cliquez sur l'un des emplacements de sauvegarde avec le LMB. Saisissez le nom de votre sauvegarde, puis appuyez sur Retour. Une boîte apparaît alors pour vous demander si vous souhaitez sauvegarder le jeu. Cliquez sur oui et le jeu sera sauvegardé. Cliquez sur non et le jeu ne sera pas sauvegardé.





JEU DE JEU

Interface principale du jeu

Boussole : Votre boussole indique toujours le nord, à moins qu'elle ne colle. Tapez dessus plusieurs fois en cliquant sur l'icône de la boussole pour qu'elle se remette en marche. Il est possible de trouver une meilleure boussole, plus fiable, au fur et à mesure que le jeu progresse. Il y a de la place pour un deuxième indicateur similaire sur le côté droit de l'écran. Son utilité apparaîtra plus clairement au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu.

Barres de santé : vos barres de santé et celles de vos ennemis sont représentées par une fraction de votre total de points de vie ; elles ne donnent pas d'indication sur la résistance d'une personne, mais seulement sur son état de santé.

Barre de mana : Votre propre mana (énergie magique).

Barre latérale d'action : permet de sélectionner les éléments et les actions correspondantes.

Bouton d'inventaire : Vous permet d'accéder à l'inventaire, où vous pouvez choisir votre armure, décider de ce que vous voulez transporter ou examiner des objets.

Bouton de personnage : Vous permet d'accéder à l'écran du personnage, où vous pouvez dépenser des points d'avancement lorsque vous montez de niveau ou que vous consultez votre journal.

Bouton Options : Permet d'accéder à l'écran des options, où vous pouvez modifier les options du jeu, charger et sauvegarder, ou quitter le jeu.

Déplacement de la caméra

Il existe deux façons différentes de déplacer la caméra

À l'aide de la souris : Cliquez sur le RMB et maintenez-le enfoncé, puis faites pivoter la caméra en déplaçant la souris vers la gauche ou la droite autour du lecteur.

Utilisation du pavé numérique : Utilisez les touches 4 et 6 du pavé numérique pour faire pivoter l'appareil de gauche à droite. Vous pouvez également régler la

directement devant le personnage en appuyant sur 8 sur le pavé numérique, ou directement derrière le personnage en appuyant sur 2 sur le pavé numérique.

Vous pouvez zoomer sur l'action en appuyant sur la touche Z. Si vous déplacez la caméra alors qu'elle est zoomée, elle reviendra à la distance normale pendant qu'elle se déplace.

Mouvement

Pour faire marcher le personnage, cliquez avec le LMB sur une zone du sol et le personnage marchera jusqu'à l'endroit où vous avez cliqué. Si vous maintenez le LMB enfoncé, le personnage se déplacera constamment vers le curseur de la souris.

Vous pouvez faire courir le personnage en double-cliquant ou en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un point du sol. Vous pouvez également activer ou désactiver la course automatique (c'est-à-dire la course physique standard) dans le menu des options ou en appuyant sur la touche CAPS LOCK.

Types d'interactions et de curseurs



Il s'agit du curseur d'interaction normal. Cliquez sur LMB pour vous déplacer vers un endroit.

Ce curseur apparaît lorsque le jeu exécute une scène coupée. Vous ne pouvez pas interagir avec le monde pendant que ce curseur apparaît.

est affiché.

Un curseur apparaîtra si vous déplacez la souris sur un objet avec lequel vous pouvez interagir. Cela vous permet d'ouvrir des portes, de fouiller des boîtes, de lire des panneaux, etc. Cliquez sur LMB pour interagir avec l'objet.



Ce curseur apparaît si vous déplacez la souris sur un objet que vous pouvez ramasser. Cliquez sur LMB pour ramasser l'objet.



Ce curseur apparaît lorsque vous déplacez la souris sur une personne à qui vous pouvez parler. Cliquez sur LMB pour parler avec cette personne

personne.

Un curseur apparaît lorsque vous déplacez la souris sur une personne que vous pouvez combattre. Cliquez sur LMB pour engager le combat. Voir le chapitre sur le combat pour plus de détails.



Ce curseur n'apparaît que lorsque vous essayez d'utiliser une action qui nécessite une cible : il peut s'agir de la cible d'un arc ou de la cible d'une balle.

ou la cible d'une clé pour déverrouiller une porte. Si le curseur est animé, vous pointez une cible valide. Si le curseur est immobile, c'est qu'il ne s'agit pas d'une cible valide. Cliquez sur LMB sur une cible valide pour exécuter l'action. Cliquez sur le bouton RMB au-dessus de la
pour annuler l'action.



Sélection d'un objet



Objet actuel : Il s'agit de l'objet actuellement sélectionné. Il peut être différent de l'objet qui se trouve dans la main du personnage. Si un objet différent est sélectionné, l'exécution d'une action amènera le personnage à sortir l'objet sélectionné.

Flèches de sélection des objets : En cliquant sur ces flèches, les objets de la catégorie sélectionnée défilent.

Boutons de sélection des catégories : Sélectionnez la catégorie de l'élément que vous souhaitez utiliser :

Potions et parchemins : objets magiques qui peuvent être utilisés.



Livres de magie : sélectionnez votre livre de sorts, puis sélectionnez votre sort.



Armes à distance : sélectionnez vos arcs, arbalètes et autres armes à distance.



Armes de mêlée : sélectionnez votre arme de mêlée ici.



Nourriture : choisir parmi différents aliments.



Divers : clés et autres objets similaires qui ont une action mais n'entrent pas dans l'une des autres catégories.

Résumé des actions

Chaque objet peut avoir jusqu'à cinq actions, qui seront listées dans le panneau de sélection des objets. Pour effectuer une action, il suffit de cliquer sur l'une d'entre elles. L'une des actions sera surlignée en bleu. Il s'agit de l'action "courante", qui sera utilisée par défaut en combat. Voir le chapitre sur le combat pour plus de détails.

Combinaisons

Les combinaisons sont des boutons d'action spéciaux utilisés uniquement en combat. Ils vous permettent d'enchaîner une série d'actions à utiliser en combat. Pour utiliser un combo, il vous suffit de cliquer sur son nom comme vous le feriez pour une action. Cependant, un combo ne fonctionne qu'en combat. La construction des combos est abordée dans le chapitre sur le combat.



Raccourcis clavier

[Les claviers étrangers rendront tout cela faux. Doit être localisé].

Les raccourcis clavier suivants peuvent être utilisés pour naviguer dans le jeu :

<i>Clés de jeu générales</i>	
MAJ	Exécuter
CAPSLOCK	Basculer vers le mode "Always-Run"
Z	Zoom de la caméra sur le lecteur
ESPACE	Sauter un dialogue dans une scène coupée
. (point final)	Sauter toute la scène coupée

<i>Touches d'action</i>	
INSÉRER	Sélectionner les potions et les parchemins
ACCUEIL	Sélectionner les sorts
PAGEUP	Sélectionner les armes à distance
DELETE	Sélectionner les armes de mêlée
FIN	Sélectionner les aliments
PAGEDOWN	Sélectionner des éléments divers
=	Faire défiler les éléments vers l'avant
-	Faire défiler les éléments à l'envers
Q,W,E,R,T	Sélectionnez une action (comme si vous aviez cliqué) sur l'élément en cours dans la barre latérale d'action. Q = bouton d'action supérieur, T = bouton d'action inférieur bouton
1,2,3,4,5,6,7,8,9,0	Sélectionnez (comme si vous cliquiez) le bouton combiné approprié



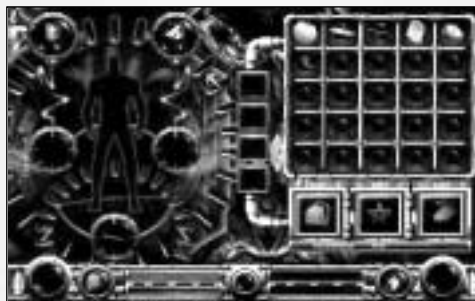
<i>Touches de l'appareil photo</i>	
NUMBER PAD 4	Tourner la caméra vers la gauche
NUMBER PAD 6	Tourner la caméra vers la droite
NUMBER PAD 8	Positionner la caméra devant caractère
NUMERO PAD 2	Positionner la caméra derrière caractère
F2, F3	Ajuster la correction gamma

<i>Touches de cible de combat</i>	
FLECHE DU HAUT	Annuler la cible actuelle
FLECHE DU BAS	Cible l'ennemi le plus proche
FLECHE DE GAUCHE	Ciblez l'ennemi à gauche de la cible actuelle cible
FLECHE DE DROITE	Cible de l'ennemi à droite de la cible actuelle

<i>Raccourcis du panneau</i>	
I	Écran d'inventaire
C	Écran des personnages
M	Écran combiné
J	Écran du journal
F5	Écran de sauvegarde du jeu
F6	Chargement de l'écran de jeu
CES	Écran des options
ESPACE (UNIQUEMENT DANS LE CADRE D'UN PANEL)	Retour au jeu



INVENTAIRE



Déplacer, stocker et déposer des objets

Si vous passez la souris sur un élément, vous verrez le nom de l'élément apparaître sous forme d'info-bulle sur la souris.

Pour déplacer un élément, vous pouvez cliquer dessus avec le LMB et le faire glisser dans la zone où vous souhaitez le placer.

Vous pouvez également déplacer un élément dans l'une des trois grandes boîtes situées au bas de l'écran



Si vous déplacez un objet à cet endroit, il tombera au sol lorsque vous reviendrez dans le jeu.

Déplacer un objet ici l'enverra dans l'Hex, où il pourra être récupéré plus tard. Cette fonction n'est pas disponible tant que vous n'êtes pas allé dans l'Hexagone pour la première fois.

En déplaçant un objet ici, vous le placerez dans le premier espace disponible de votre sac à dos. S'il n'y a pas de place, l'objet sera placé dans un sac si vous en avez un. Sinon, il tombera au sol lorsque vous reviendrez dans le jeu.

En cliquant avec le LMB sur l'icône du sac à dos, vue passe au niveau principal de votre sac à dos.

Plusieurs articles

Certains éléments peuvent être regroupés si vous possédez plusieurs ; le nombre d'éléments dans un emplacement est indiqué sous l'icône de l'élément en question.

Vous pouvez prendre un seul élément dans une pile en maintenant la touche CTRL enfoncée tout en cliquant sur l'élément pour le faire glisser.



Charges

L'encombrement de votre personnage est indiqué sous les cases d'inventaire. Le premier chiffre indique le poids des objets que votre personnage porte, et le second le poids total qu'il peut porter. Vous ne pouvez pas porter plus que le poids total. Si vous essayez de ramasser un objet trop lourd, il tombera au sol.

Sacs

Si vous déposez un objet sur un sac, l'objet sera placé dans le sac. En cliquant sur un sac avec le LMB, vous pourrez accéder aux objets qu'il contient.

Cette zone affichera le sac dans lequel vous cherchez. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre niveaux de sacs les uns dans les autres. Pour chaque niveau, un sac est affiché dans l'un des quatre emplacements.

En cliquant sur l'un des quatre emplacements, vous pouvez accéder à un sac dans lequel vous vous êtes déjà trouvé.

Si vous cliquez et faites glisser un objet sur l'un des emplacements contenant un sac, l'objet sera placé dans ce sac.

Articles d'équipement

Vous pouvez équiper votre personnage d'une armure en faisant glisser les objets d'armure de votre inventaire sur le contour d'une personne affiché sur le côté gauche de l'écran.

Vous pouvez placer un type de chaque pièce d'armure sur le personnage. Si vous placez une nouvelle pièce, l'ancienne retourne dans votre inventaire.

Les deux cercles situés de part et d'autre du contour indiquent les bagues que vous portez actuellement. Vous pouvez faire glisser des bagues de votre inventaire vers ces cercles.

Le cercle en bas du personnage indique l'arme que vous tenez actuellement. Cela diffère des emplacements d'anneau et d'armure car l'objet n'est pas retiré de votre inventaire. Au lieu de cela, il est surligné en bleu pour indiquer qu'il s'agit de l'objet actuellement sélectionné.





Défense

Cette icône indique votre valeur de défense actuelle. Cette fonction est expliquée plus en détail dans la section Combat de ce manuel.



L'or

L'or n'est pas conservé dans votre inventaire comme les autres objets. Tout l'or que vous ramassez est comptabilisé dans votre total d'argent, qui est affiché au-dessus de la silhouette de votre personnage.

Examen des objets

En cliquant sur le RMB d'un article, vous accédez à l'écran d'information sur l'article, où vous trouverez une description de l'article.



CARACTERE

Statistiques

Les statistiques de votre personnage sont affichées en haut du panneau de personnage. Vous pouvez améliorer la valeur de vos statistiques au début du jeu et au fur et à mesure que le jeu progresse en utilisant des points d'avancement.

Combattre

Il s'agit de vos prouesses générales au combat. Au fur et à mesure que votre statistique de combat s'améliore, vous apprendrez de nouveaux mouvements avec vos armes. Vous parviendrez également à mieux esquiver et parer les coups entrants au fur et à mesure que vous augmenterez votre niveau de combat.

La force

Cela détermine les dégâts que vous infligez lorsque vous touchez un ennemi. Il détermine également la quantité de matériel que vous pouvez transporter.

Vitesse

Elle détermine la vitesse à laquelle vous vous déplacez en combat. Une vitesse élevée augmente également votre défense, car vous êtes plus à même de vous dégager au dernier moment.

Magie

Cela détermine votre total de points de mana. Il détermine donc le nombre de sorts que vous pouvez lancer avant de devoir trouver un moyen de recharger votre mana.

Santé

Votre santé détermine la quantité de dégâts que vous pouvez subir avant de mourir.

Points de vie

Il s'agit d'une indication de votre état de santé. Vous pouvez récupérer vos points de vie en mangeant, en buvant des potions de santé rouges, en lançant des sorts de guérison ou à des moments précis de l'intrigue, lorsque votre santé est reconstituée à 100 %.

Points de mana

Il s'agit de la quantité de magie que votre personnage peut utiliser avant d' à court d'énergie magique.

Défense

Il indique votre score de défense. Ce point est expliqué plus en détail dans la section Combat de ce manuel.

L'or

Il s'agit de la quantité d'or que vous possédez actuellement. L'or est utile pour acheter des objets et payer l'aide des autres.

Niveau

Votre niveau est une indication de puissance. Plus votre niveau est élevé, plus vous avez de chances de survivre aux rencontres avec des adversaires plus coriaces. Le niveau le plus élevé que vous puissiez atteindre dans le jeu est le niveau 41.

Points d'avancement

Au début du jeu et à chaque fois que vous gagnez un niveau, vous obtenez des points d'avancement à dépenser. Ces points peuvent être dépensés pour votre

statistiques de votre choix, ce qui vous permet de décider ce que vous saurez faire et ce que vous ne saurez pas faire.



Pour dépenser les points d'avancement, cliquez sur les icônes + et - situées de part et d'autre de vos statistiques. Attention à bien choisir ! Lorsque vous quittez cet écran, les points que vous avez dépensés sont fixes pour le reste du jeu. Les points que vous ne dépensez pas sont reportés.

Expérience

Vous devez acquérir de l'expérience pour gagner des niveaux. Vous obtenez de l'expérience en accomplissant des quêtes et en battant des adversaires. Le nombre de points d'expérience dont vous disposez et le nombre de points nécessaires pour passer au niveau suivant sont affichés en bas de l'écran du personnage.

Seculumum

Votre Seculumum est l'équilibre des énergies magiques à l'intérieur de votre corps. Tout le monde possède un Seculumum, mais il faut un entraînement intensif et la capacité de canaliser une magie puissante pour être capable de sentir. Le fonctionnement du Seculumum est décrit plus en détail dans le chapitre Magie.

Journal

On accède au Journal en cliquant sur le bouton Journal avec le LMB dans l'écran d'information sur les personnages.



Le Journal affiche toutes vos quêtes. Si un PNJ [note : personnage non joueur] vous confie une quête ou une tâche, celle-ci est ajoutée à votre Journal. Lorsque vous terminez une quête, celle-ci est rayée.





Si vous cliquez sur une quête, vous obtiendrez une description plus détaillée de celle-ci. Si vous êtes bloqué, cela vaut la peine d'y jeter un coup d'œil. Parfois, la description de la quête changera au fur et à mesure que vous obtiendrez plus d'informations.

En cliquant sur le signet en haut à gauche de l'écran, vous reviendrez à la liste des quêtes.

COMBAT

Ciblage

Pour attaquer quelqu'un, vous devez d'abord le sélectionner comme cible. Tous les mouvements de combat sont exécutés sur la cible.

Pour sélectionner une cible spécifique, cliquez avec le LMB sur celle-ci lorsque le curseur épée est affiché.

Pour sélectionner la cible la plus proche, appuyez sur la flèche vers le haut.

Pour faire défiler les cibles disponibles, utilisez les touches fléchées gauche et droite.

Pour annuler une cible, appuyez sur la touche fléchée vers le bas.

Vous pouvez effectuer des mouvements de combat sans cible, mais il est très difficile de se positionner correctement.

Vous ne pouvez pas effectuer de combos sans cible.

Défense

La défense est une mesure du degré de protection contre les armes de l'ennemi et comporte deux aspects principaux. Premièrement, si vous êtes assez fort, vous pouvez porter plusieurs pièces d'armure lourde qui absorberont les dégâts. Deuxièmement, si vous êtes rapide, vous pouvez vous écarter des coups qui vous sont portés, ce qui réduira légèrement les dégâts.

Ainsi, votre valeur de défense augmentera au fur et à mesure que vous vous équiperez d'objets d'armure et que vous augmenterez votre statistique de vitesse.

Un guerrier expérimenté ou bien entraîné sait et quand esquiver ou parer une attaque. Vos chances d'esquiver ou de parer augmentent avec votre vitesse et vos statistiques de combat. Vous ne pouvez pas esquiver ou parer pendant que vous attaquez.

Actions au combat

Une fois que vous avez sélectionné une cible, vous pouvez cliquer sur les actions ou les boutons combo dans la barre d'action pour exécuter ces actions. Les actions se comportent légèrement différemment lorsque vous avez une cible - de nombreuses actions qui afficheraient normalement un curseur de ciblage seront automatiquement utilisées sur vous-même ou sur votre adversaire.

Par exemple : Lorsque vous lancez Firebolt sans ennemi ciblé pour le combat, vous obtenez un curseur de ciblage. Le même sort lancé avec un ennemi ciblé pour le combat sera automatiquement lancé sur l'ennemi ciblé.

Combinaisons

Une combinaison est un ensemble personnalisé d'actions que vous pouvez créer et rappeler.

Un combo peut consister en n'importe quelle action que vous pouvez effectuer, dans n'importe quel ordre. Vous pouvez mélanger différentes armes, sorts et autres actions d'objets dans un même combo. Vous pouvez également nommer votre combo vous-même.

Pour utiliser un combo, vous devez avoir sélectionné une cible de combat. Pour exécuter le combo, cliquez sur le bouton correspondant à votre combo dans la barre latérale d'action.

Une fois qu'un combo est terminé ou que votre cible est morte, le combo s'arrête. Vous pouvez arrêter un combo vous-même en vous déplaçant ou en effectuant une autre action ou un autre combo.

Construction combinée

Appuyez sur le bouton Combo ou cliquez sur le RMB de la combinaison que vous souhaitez modifier pour accéder à l'écran de construction de la combinaison.

Sélection des combinaisons

Vous pouvez passer à une autre combinaison en cliquant sur les boutons ronds en haut de l'écran.

Combinaisons de noms

Cliquez avec le LMB sur le nom actuel de la combinaison. Vous pouvez alors saisir votre propre nom pour la combinaison. Appuyez sur ENTER lorsque vous êtes satisfait du nom de votre combo.

Mise en place d'actions dans les combinaisons

Vous pouvez faire glisser les actions de l'élément sélectionné dans la combinaison pour créer une séquence d'actions. Votre combo peut contenir jusqu'à 15 actions.

Pour chaque action que vous ajoutez à la combinaison, vous verrez une série de symboles qui décrivent l'action :

Ciblé - cette action doit toujours être ciblée manuellement. Le combo se fige pendant qu'il attend que vous sélectionniez la cible.

Couper/écraser/percer - indique le type de dommages causés par l'action, le cas échéant.

Élément : il indique l'élément auquel l'action est associée. Ceci s'applique aux sorts et à certaines autres actions.

Combinaisons mixtes

Vous pouvez sélectionner différents de la même manière que dans le jeu principal. Un combo peut contenir des actions provenant de n'importe quel objet que vous portez sur vous. Cependant, le personnage devra sortir tous les objets dont il a besoin si vous utilisez un combo mixte.

Par exemple : si votre combo comporte deux coups d'épée et un coup de massue, le personnage devra s'arrêter pour ranger l'épée et sortir la massue au milieu du combo.

Combinaisons de boucles

Vous pouvez créer des combos qui tournent en boucle en cliquant sur le bouton à droite du nom de l'action. Une ligne dorée part du bas de la combinaison et remonte jusqu'à l'action sur laquelle vous avez cliqué.

Il est possible de ne faire boucler qu'une partie de la combinaison. Si vous cliquez sur le bouton situé à côté de l'une des actions situées en dessous de la première action de la liste, la liste déroulera uniquement jusqu'à cette action.

Par exemple : si vous construisez un combo qui commence par deux tirs de flèches et qui est suivi d'un seul coup de bâton, vous pouvez cliquer sur le bouton loop à côté du coup de bâton. Ainsi, la macro tirera deux flèches lorsqu'elle sera lancée, puis donnera plusieurs coups de bâton jusqu'à ce que l'adversaire soit mort ou que la macro soit annulée.

MAGIQUE

Apprendre la magie

Vous commencez le jeu sans aucun sort ni aucune connaissance en matière de magie.

Vous devrez trouver un professeur et les objets nécessaires à l'apprentissage de la magie.



À Rathenna, la magie est pratiquée par des démons et des monstres - le dernier sorcier humain a disparu il y a plus de cent ans.

Livres de sorts



Une fois que vous avez appris à lire les livres de sorts, vous pouvez examiner les sorts qu'ils contiennent en cliquant sur le livre sur le pupitre.

Un livre de sorts contient une liste des sorts qu'il contient. En cliquant sur le nom d'un sort dans le livre, vous pouvez consulter les détails de ce sort. En cliquant sur l'onglet du livre [c'est-à-dire le marqueur de livre] en haut à gauche du livre, vous retournerez à la page de contenu.

Actions des sorts

Les sorts peuvent être sélectionnés comme des actions sur des objets. Les sorts sont listés par livre de sorts - chaque livre de sorts agit comme un objet qui peut être sélectionné dans la barre latérale des actions, et les sorts disponibles dans le livre sont listés comme des actions pour ce livre.

Les actions de sorts seront grisées si vous n'avez pas assez de mana pour les lancer.



Seculum

Votre Seculum est divisé en cinq éléments différents. Chaque élément est équilibré au départ, mais au fur et à mesure que vous canalisez les énergies magiques pour un élément donné, cet élément devient plus fort.

Cependant, le Seculum ne peut pas croître, de sorte que lorsqu'un élément devient plus fort, un autre s'affaiblit.



INTERPLAY ENTERTAINMENT CORP.



Votre résistance à un élément et à la magie élémentaire est déterminée par la force de votre Seculorum.

Tous les êtres vivants ont un Seculorum qui détermine leur défense contre les dégâts terrestres et magiques des cinq éléments. Cependant, il n'est pas possible de voir une représentation visuelle de votre Seculorum sans l'aide et les énergies magiques d'un Hex.

Magie du feu

Le feu est avant tout une question de dégâts. Les sorts de feu sont principalement offensifs et s'utilisent de préférence à longue distance. Les sorts de feu sont risqués au corps à corps, car ils peuvent aussi vous blesser.

Magie de la terre

La magie de la terre est une magie défensive. L'utilisation de la magie de la terre peut rendre très résistant aux dommages et vous pouvez subir des traitements sévères sans ressentir la moindre douleur.

La magie de l'air

Les sorts aériens sont destinés au combat rapproché. Ils améliorent vos propres capacités et réduisent celles de votre adversaire. Les sorts d'air peuvent également aider les explorateurs et les aventuriers.

La magie de l'eau

L'eau est synonyme de guérison et de récupération. Les sorts d'eau sont utilisés de préférence après un combat ou pour se préparer à la prochaine rencontre.

La magie de l'esprit

La magie spirituelle traite de la nature éthérée de la magie. Les sorts d'esprit permettent de parler avec les morts et constituent la meilleure magie pour combattre les démons et les morts-vivants. Plutôt que d'affecter la chair, la magie spirituelle affecte directement l'âme.

Mana

Le mana est l'énergie magique que vous utilisez pour lancer des sorts. Chaque sort draine votre mana, et si votre total de mana est trop bas, vous ne pouvez plus lancer de sorts.

Vous pouvez récupérer votre mana en consommant des potions ou des herbes aux propriétés magiques élevées. Vous pouvez également retrouver votre mana dans des lieux à forte signification magique, mais seulement si vous savez comment exploiter les énergies du lieu magique.



COMMERCE, RÉPARATION ET AUTRES ACTIVITÉS



Dans tous les panneaux d'affaires, vous verrez une liste d'objets à droite de l'écran et le portrait de votre interlocuteur à gauche. Sous le portrait de la personne, vous trouverez la quantité d'or que vous possédez actuellement et une liste d'options commerciales.

Achat et vente

Pour acheter ou vendre un objet, vous devez d'abord trouver quelqu'un qui est prêt à faire un échange. Lorsque vous parlez à une personne, vous obtenez l'option "Échanger" ou "Acheter et vendre" si cette personne est prête à faire du commerce avec vous. Sélectionnez cette option pour accéder à l'écran d'échange.

Pour acheter un article, cliquez sur l'article qui vous intéresse. Le commerçant ne vous montrera aucun objet qu'il n'est pas intéressé à vous vendre. Si vous allez sur l'écran "Vendre", vous verrez tous les objets que vous possédez, mais vous ne pourrez vendre que les objets qui intéressent le commerçant.

Identifier

Pour identifier des objets, vous devez d'abord trouver quelqu'un qui est capable d'identifier des objets. Lorsque vous parlez à une telle personne, vous obtenez l'option "Identifier" dans le menu de conversation.

Dans l'écran d'identification, seuls certains éléments sont affichés. Vous verrez des éléments non identifiés que cette personne reconnaîtra. Si aucun élément n'est affiché, c'est qu'il n'y a pas d'élément que cette personne peut identifier. Cliquez sur l'objet qui vous intéresse pour le faire identifier.

Les personnes qui identifient les objets ne vous apprendront pas leur métier. Parfois, vous trouverez un autre objet du même type qui devra être identifié à son tour.



Réparation

Pour réparer vos armes et armures, vous devez trouver un forgeron. Lorsque vous parlerez au forgeron, vous obtiendrez l'option "Réparer". Sélectionnez cette option pour accéder à l'écran de réparation.

Seuls les objets que vous portez et qui sont endommagés seront affichés. Les forgerons ne peuvent pas réparer les objets que vous portez, donc si vous voulez réparer votre armure, vous devez d'abord l'enlever.

Autres affaires

Certains personnages effectueront d'autres transactions commerciales impliquant des objets. Ils utilisent tous un panneau similaire, mais celui-ci modifié en fonction de la transaction commerciale en question.

ARMES

Taillade, écrasement et perforation

Les dégâts des armes sont divisés en trois types : les dégâts tranchants sont infligés par les armes blanches tranchantes, les dégâts d'écrasement sont infligés par les armes contondantes lourdes et les dégâts de perforation sont infligés par les armes pointues et les flèches. Les actions d'attaque peuvent infliger un montant de dégâts différent pour chaque type d'arme, : toute attaque avec une massue inflige des dégâts d'écrasement, tandis qu'avec une épée courte, vous pouvez effectuer une attaque d'estoc infligeant des dégâts d'estoc ou une attaque d'estoc.

attaque infligeant des dégâts perforants. Notez que les dégâts perforants sont, par nature, les plus efficaces pour pénétrer les armures.

Armure et localisation des coups

Les armures sont fabriquées à partir de différents matériaux et sont disponibles pour toutes les parties du corps : la tête (casquettes et casques), le corps (manteaux et gilets), les bras (manches et gants) et les jambes (pantalons et bottes).

Chaque pièce d'armure vous protège contre les coups qui frappent la zone couverte. Vous pouvez également porter une cape, qui vous protégera dans tous les domaines.

Pour attaquer une partie précise de l'ennemi, choisissez des mouvements où votre arme frappera au bon endroit. Les attaques basses auront tendance à toucher les jambes, tandis que les attaques hautes auront tendance à toucher les bras ou la tête.

Choisissez soigneusement l'endroit où vous vous battez, car le combat sur une pente modifie l'endroit où vous et les coups de votre adversaire entrent en contact.

Chaque matériau d'armure a son propre indice de protection contre chaque type de dégâts. Les armures plus légères, comme le cuir, vous protègent contre les attaques tranchantes, mais sont moins efficaces contre les attaques par écrasement.

et pratiquement inutile contre les attaques perforantes.

Armure intermédiaire, telle qu'une cotte de mailles ou une armure

L'armure lourde, comme le cuir, protège mieux contre les coups écrasants et offre également une certaine protection contre les attaques perforantes. Les armures lourdes telles que la cotte de mailles offrent la meilleure protection possible. D'autres types d'armures plus exotiques peuvent être disponibles au cours de vos aventures.

Notez que toute arme s'use plus rapidement si elle est utilisée contre une armure qui protège bien contre le type de dégâts de cette arme.

Dégâts élémentaires

Certaines armes infligent également des dégâts associés à un certain élément. Certaines créatures sont presque immunisées contre certains types de dégâts élémentaires - c'est à vous de juger de la faiblesse particulière d'une créature.

Types d'armes

Couteaux

Les couteaux et les poignards ne sont pas particulièrement efficaces, mais ils sont petits et légers à transporter.

Épées

Il existe une grande variété d'épées dans le monde. Elles vont de l'épée courte de Talendran, produite en série, aux épées grecques de la Garde impériale de Thardolin.

Axes

Les redoutables berserkers Blood Kin manient de grandes haches de guerre à deux mains. Ces armes sont très dangereuses au combat.

Massues, masses et marteaux de guerre

Il existe une grande variété d'armes d'écrasement, allant de simples massues en bois aux grands marteaux de guerre utilisés par les seigneurs Blood Kin.

Lances et bâtons

Les lances et les bâtons sont des armes assez courantes, faciles à fabriquer et à entretenir. Elles sont toutes deux très polyvalentes, mais leur utilisation nécessite deux mains.

Arcs

Les arcs sont des armes à distance simples et élégantes. Bien qu'ils ne soient pas les plus rapides à tirer, ils sont faciles à trouver et à approvisionner en munitions.



Arbalètes

Les arbalètes sont beaucoup plus compliquées que les arcs, mais elles ont l'avantage de faire beaucoup plus de dégâts et de pouvoir être transportées avec un verrou chargé. Le point faible d'une arbalète est le temps nécessaire pour la recharger après le tir.

SPELLS

Voici une liste de quelques sorts que vous pouvez apprendre au du jeu.

Le livre des rêves

Le Livre des Rêves est le premier livre écrit par Harbinger, sous la tutelle du sorcier Horath. Il contient un sort de chaque élément, chaque sort étant facile à maîtriser et à lancer.

Feu d'artifice

Puisant dans la puissance élémentaire du feu, le sorcier qui invoque ce bolt peut le lancer sur un ennemi. Bien qu'il faille un bon œil pour viser, il brûlera méchamment quiconque ou quoi que ce soit qu'il touche.

Blindage mineur

En infusant le pouvoir de la Terre dans une petite zone autour du sorcier, ce dernier peut repousser de nombreux coups.

Le souvenir de la mort

En accordant son esprit à l'élément spirituel, le sorcier peut converser avec les âmes des défunts récents ou avec les âmes de puissants sorciers qui ont été enterrés. Les âmes de tous les sorciers, à l'exception de ceux dont la volonté est la plus forte, sont souvent entraînées vers le Puits avant que le sorcier ne puisse leur parler.

Flare

En faisant appel au pouvoir de l'Air, le sorcier peut créer une source de lumière incandescente qui illuminera la zone choisie.

Soins mineurs

L'élément de l'eau peut être utilisé par le sorcier pour reconstituer son propre sang - pour refermer les blessures et rajeunir la chair.

Livre des couteaux

Rédigé par Harbinger peu avant les Guerres de l'Hexagone, ce livre contient des sorts à utiliser dans le feu de l'action.

Lame de poison

Enchante l'arme du sorcier avec un puissant poison. Cette arme



Le poison continue d'endommager l'adversaire longtemps après le coup de lame.

Couteaux Spirit

Le sorcier peut invoquer des lames de couteau composées d'énergie spirituelle pure pour frapper un adversaire. Bien que chaque couteau soit petit, le sorcier peut en lancer plusieurs en succession rapide.

Livre des babioles

Le Livre des babioles contient des sorts utilitaires que Harbinger a mis au point avec son mentor Talendrah.

Luciole

Ce sort attire des lucioles magiques qui s'enroulent et dansent autour du lanceur de sorts, illuminant le sol devant lui.

Chercheur d'âme

Comme ce qui se ressemble s'assemble, ces minuscules étincelles d'énergie de l'âme recherchent âmes des autres. En les suivant, le sorcier peut déterminer où se trouvent les personnes à proximité.

Livre des peurs

Le Livre des peurs a été écrit par Harbinger vers la fin des Guerres de l'Hexagone. Il contient des magies qui atteignent l'esprit des hommes.

Boulon d'effroi

Un éclair d'énergie spirituelle pure qui brise le moral de ceux qu'il touche. Un moyen pratique de se débarrasser de ses ennemis sans combattre.

L'or des fous

Comme le feu a faim et cherche du combustible, de nombreuses personnes sont avides et cherchent de l'or. Cette magie illusoire attirera vos ennemis vers l'endroit que vous désirez comme des papillons de nuit vers une flamme.

LE MONDE DE RATHENNA

Histoire ancienne

Il y a plus d'un millier d'années, le monde était gouverné par le Dark Warlock, un nécromancien d'une puissance et d'une méchanceté inégalées. Le sorcier des ténèbres a été vaincu par Berek le Silvermane, qui a ensuite utilisé le pouvoir pris au sorcier des ténèbres pour construire un puissant empire.

Silvermane a été vaincu et son corps a été possédé par le démon Skorn, qui a transformé l'empire en un lieu de désespoir.



Après des siècles de tourments, un héros surgit du peuple. Ce héros était Harbinger, un puissant sorcier et champion du bien. Il rechercha Skorn et ses alliés - les Revenants démoniaques - et les bannit dans le Puits des âmes.

Dans le sillage du règne de Skorn, trois empires se sont formés : les royaumes de Horath, les principautés de Talendrah et l'empire de Thardolin.

Histoire récente

Au cours des cent dernières années, le monde s'est détérioré, comme si une main maléfique guidait le monde vers sa destruction finale. Les problèmes ont commencé le jour du désespoir. En ce funeste, deux empires ont été détruits : le dernier roi de Horath est mort sans héritier et la ville de Talendrah a été détruite par un gigantesque cataclysme magique. Le royaume de Horath se désagrégea et se détériora sans chef, et les principautés de Talendrah s'affrontèrent lors de la bataille de Strife. Peu après ce jour funeste, le dernier sorcier, Tamaran, disparut du monde, emportant avec lui la connaissance du pouvoir de Harbinger.

Royaume de Horath

Le royaume de Horath se trouve à l'ouest de la mer intérieure et se compose principalement de petites villes agricoles. La plus grande ville, Ravenscar, a été envahie par les zombies et les squelettes depuis la mort du roi, et seuls les fous s'y rendent désormais.

Sans armée pour assurer la sécurité des terres, les brigands parcourent la campagne. Seules deux villes restent relativement sûres : la communauté agricole de Madrigal et la ville portuaire de Shadowguard.

Principautés de Talendrah

Les Principautés méridionales de Talendrah sont aujourd'hui en ruine, car les armées de mercenaires levées lors de la bataille de Strife se sont déchaînées dans les villes. Les quelques cantons qui subsistent sont petits, ravagés par la maladie et pauvres. Le voyage en Talendrah est encore plus dangereux qu'en Horath - les armées mercenaires se sont tournées vers le banditisme et le vol, mais elles sont bien mieux équipées et disciplinées que les brigands que l'on trouve plus au nord.



Empire de Thardolin

L'empire oriental de Thardolin est resté relativement épargné par rapport à ceux de l'ouest. Cependant, les récits de ceux qui y ont navigué parlent d'une impératrice cruelle et sans cœur qui dirige le pays d'une main de fer. Des puissances obscures y sont à l'œuvre, un désert de chaleur brûlante et de sables mouvants - un désert qui semble se développer à partir de la ville de Thardolin elle-même - engloutit les champs de blé et les forêts qui s'y trouvaient autrefois.

CRÉDITS

INFOGRAMMES

Chargé de production

Label VP
Olivier Goulay

Responsable des opérations

Eric Labelle

Responsable de production

Morgan O'Rahilly

Directeurs du marketing

Larry Sparks
Monique Crusot

Producteurs de l'équipe de développement

Kim Blake Don
Kirkland

Programmeur en chef

Steven Lovesey

Artiste principal

Chris Pepper

Programmeurs

Thomas Young Greg
Irwin
Dave Smethurst
Steve Robinson
Paul Dunnill Jim
Tebbutt

Artistes Keith

Donald Andy
Ritson Mark
Sweeney Matt
Jones
Richard Simmons
Gavin Whelan Dave
Lewis
Ira Hill

Conception et histoire

Paul Green Gavin
Davenport Steven
Lovesey Don
Kirkland

Programmation de scripts

Tim Randall Greg
Irwin Damian
Hibbard Matt
Jones
Andy Ritson

Séquence vidéo d'introduction

Matt Furniss

Composition musicale

Pat Phelan

Conception sonore

Chris Sweetman
Simon Gillman Kevin
Saville

Gestion des niveaux

Ian Whitaker Matt
Jones

Œuvres d'art supplémentaires

Matt Furniss
Wayne Reynolds
Les Spink
Paul Green
Steven Lovesey

R&D

Ian Badcoe Andy
Simpson
Dominic Stoneham
John White Matt
Parkins



SOULBRINGER™

***Outils et soutien à la
programmation***

Phil Bak James
Sutherland
Mark Pope Mark
Lord Matt
Donkin Matt
Parkins Tony
Crowther

***Acteurs de capture de
mouvement***

Tim Hall Ina
Chi Alex
Kelly
Robyn North-Hearn

Équipe de

capture Tony
Wills Andy Lee
Rob Millington
Mick Sheehan
Dave Kirk

Artistes de la voix off

Mick Lunny
Caroline Small
Sarah Bennett
David Shimwell
Simon Brister
Damon Unwin
Phil Coggins Meg
Jepson Susan
Daniel Craig
Kerrigan
Anthony Mulligan

Infogrames QA QA

Managers Steve
Lycett
Phil Eckford
Lead Testers
Wayne Mellors
Robert Lunt
Sam Attenborough

Tests de développement

Ian Whitaker

Testeurs

Richard Arrowsmith Jack
Bishop
Simon Gillman
Chris Greatbatch
Greg Martorella
Chris Pritchard Ben
Schroder Luke
Warhurst

Localisation Testers

Emmanuelle Ferreux (version
française)
Michael Steffens (
allemande)
Alessandra Fusi
(version italienne)
Carlos Gías (version
espagnole) Ivonne
Peters (version
néerlandaise)

Services Studio

Managers

Tim Heaton Carl
Cavers

Responsable de la création

Pat Phelan

Chef de produit

Cyril Voiron

Artistes de production

Franck Drevon Patrick
Chouzenoux

***Coordinatrice
de la
localisation***

Sarah Bennett
Sylviane Pivot



Localisation

Effective Media (Allemagne)
Knockin' Boots Productions
(France)
Binari Sonori/ELG (Italie) DL
Multimedia (Espagne)
U-TRAX Multimedia (Pays-Bas)

Relations publiques

Paul Fox Catherine
Louvier
Marie-Emilie Requien

Remerciements à Kevin

Dudley, Matthew White, David
Nicholson, Mark Glossop,
Paul Hiley, Scott Fink, Trish
June Wright, Chris Parker,
Douglas Avery, David Simon, Greg
Baumeister,
John Palmero, Rob Lark, Marc
Droudian,
Jean Philippe Agati, Emmanuelle
Tahmazian, Sophie Wibaux, Sylvie
Combet, Sally Cooper, Nelly
Jacquin, Caroline Fauchille,
Viviane Arthur, Renaud Marin et
Sophie Guilbert

Responsable marketing

Paul Naftalis

Responsable des services créatifs

Kathy Helgason

Responsable de production

Thom Dohner

Responsable du trafic

Brian Harkins

Conception du manuel et mise en page

Sandie
Minguez

INTERPLAY

Superviseur de projet

John Kirkland

Testeur principal

Rodney Smith, Kris
Giampa

Testeurs

Sean Johnson
Lisa Hawker
Thomas Edmonds
Jeff Mitchell

