

Les Chevaliers de Baphomet



Le manuscrit de Voynich

Doit-on avoir peur de l'inconnu... ?

MODE D'EMPLOI



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 déjà 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, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Table des matières:

Introduction.....	02
Configuration système recommandée	03
Installation et lancement.....	04
Menus.....	04
Commandes	06
Sauvegarde et chargement	13
Symboles du panneau d'actions.....	14
Parcours de la première partie.....	16
Crédits	22
Contrat de licence d'utilisateur.....	25
Garantie limitée à 90 jours	27
Infos, trucs et astuces	27

Introduction:

Des événements majeurs secouent le monde. Une force sinistre est en train d'apparaître. Une ancienne conspiration, le secret des Templiers, et une source redoutable de l'essence même du mal en sont la cause. La mort, à Paris, d'un pirate informatique de second rang marque le début d'une nouvelle aventure extraordinaire pour George Stobbart et Nico Collard. Bienvenue dans l'univers des Chevaliers de Baphomet. Les Chevaliers de Baphomet - Le Manuscrit de Voynich vous offre l'occasion de participer à une épopée extraordinaire. Fondé sur les éléments qui ont fait le succès des épisodes précédents vendus à plus d'un million d'exemplaires, ce jeu emploie une nouvelle interface à contrôle direct offrant un gameplay aussi précis qu'intuitif. Sa technologie graphique « radiosity » de premier ordre, ses animations créées à la main et son scénario cinématographique s'associent pour former un jeu unique redéfinissant le genre. N'ayez aucune inquiétude si vous n'avez encore jamais joué à un jeu d'aventure. Ce jeu utilise une interface très simple. Vous trouverez également le parcours de la première partie du jeu à la fin de ce manuel. Les énigmes étant essentiellement de nature intellectuelle, la vitesse de réflexion prime ici sur la rapidité d'action. L'interface intuitive, que vous maîtriserez sans tarder, vous amènera à effectuer des actions complexes et à mener des conversations avec facilité. Explorez l'univers riche et étrange des Chevaliers de Baphomet à la recherche d'indices cruciaux qui vous permettront de démasquer la sinistre conspiration. Découvrez un scénario vivant et évolutif qui se dévoilera autour de vous. Mais prenez garde à ceux qui cherchent votre mort. Esprit aiguisé, soif de vérité et oeil acéré sont les seuls éléments dont vous aurez besoin.

CONFIGURATION SYSTEME RECOMMANDEE :

Spécification matérielle minimum :

Pentium III 750 Mhz 128 Mo RAM (mémoire vive)

Lecteur de CD-ROM 8x

Direct X 8.1

Windows 98/2000/XP

Carte son

GeForce2 64 Mo ou équivalent

Disque dur 2 Go

Spécification matérielle recommandée :

Pentium III 1.2 Ghz 128 Mo RAM (mémoire vive)

Lecteur de CD-ROM 8x

Direct X 8.1

Windows 98/2000/XP

Carte son avec prise en charge son Surround 5.1

GeForce4 Ti 4200 ou équivalent

Disque dur 2 Go

INSTALLATION ET LANCEMENT :

Insérez le CD1 Les Chevaliers de Baphomet - Le Manuscrit de Voynich dans le lecteur de CD-ROM. L'installation débutera automatiquement si la fonction d'exécution automatique est activée. Si la fonction d'exécution automatique est désactivée, cliquez sur Poste de travail, puis cliquez deux fois sur l'icône du lecteur de CD-ROM contenant le CD1 Les Chevaliers de Baphomet - Le Manuscrit de Voynich.

Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran, et sélectionnez l'emplacement sur le disque dur pour l'installation du jeu, ainsi que l'emplacement dans le menu Démarrer pour la création des icônes. Une fois l'installation terminée, vous pouvez commencer à jouer. Insérez le CD1 Les Chevaliers de Baphomet - Le Manuscrit de Voynich dans le même lecteur que celui utilisé pour l'installation du jeu, puis lancez le jeu dans le menu Démarrer.

Menus:

Une fois le jeu lancé, le menu principal s'affiche. Pour accéder au menu pause, il suffit de cliquer sur la touche ECHAP. Pour naviguer entre les menus, utilisez les touches de direction ou le manche du joystick ou de la manette. A l'intérieur d'un menu, appuyez sur Entrée pour sélectionner une option, et sur ECHAP pour retourner à l'écran de menu précédent. Ces options sont décrites plus loin.

Menu principal

Au chargement du jeu, un menu s'affichera avec les options suivantes :

Nouvelle partie : ceci permet d'entamer une nouvelle partie.

Charger partie : ceci permet de charger une partie sauvegardée.

Menu des options : ceci vous affichera la liste des options en cours de partie suivantes :

Préférences pour les commandes – ceci permet d'associer des commandes de jeu spécifiques à votre joystick, manette ou clavier. Au départ, les paramètres du clavier correspondent aux touches par défaut et peuvent être rétablis à tout moment.

Résolution écran – ceci permet de modifier la résolution pour l'affichage du jeu.

Menu des paramètres sonores – ceci permet de régler les niveaux sonores.

Sous-titres – ceci permet d'activer/désactiver les sous-titres.

Extras - Les choix proposés sont les suivants :

Informations supplémentaires (toujours disponibles). Ceci vous fournira des informations générales à propos de certains des sujets traités par le jeu ainsi qu'un rapide résumé des épisodes précédents des Chevaliers de Baphomet.

Galerie d'ébauches (disponible uniquement lorsque le jeu est terminé). Découvrez la galerie d'ébauches une fois le jeu terminé.

Quitter : Si vous souhaitez quitter le jeu.

Menu pause

En cours de partie, appuyer sur la touche  mettra le jeu en pause et affichera le menu pause. Vous pourrez alors accéder aux choix suivants.

Reprendre la partie : pour revenir au jeu.

Sauvegarder partie : cette option (lorsqu'elle est disponible) permet de sauvegarder la partie. Pour plus de détails, reportez-vous au point traitant de la sauvegarde et du chargement.

Menu des options : les options sont similaires à celles décrites plus haut dans la rubrique du menu principal.

Quitter : ceci permet de quitter la partie et de revenir au menu principal. Attention : si vous quittez sans sauvegarder, votre progression sera perdue.

Commandes

Nous nous sommes efforcés de créer des commandes simples et intuitives. Dans sa première partie, le jeu fournit des conseils sur l'utilisation des diverses commandes et affichant des messages. Si vous êtes coincé, reportez-vous au parcours de la première partie (situé plus loin dans ce manuel) qui décrit en détail comment terminer la première partie du jeu.

COMMANDES CLAVIER PAR DEFAUT

    Déplacement du personnage, défilement de l'inventaire, défilement parmi les sujets de conversation.

 gauche Course lorsque le personnage se déplace.

 gauche Position accroupie / reptation lorsque le personnage se déplace.

Barre d'espace Affichage/masquage de l'inventaire.

 /  Défilement entre objets en surbrillance

 Mise en pause - accès au menu pause.

Touche  Actions spéciales décrites sur le panneau d'actions.

Touche  Action principale décrite sur le panneau d'actions.

Touche  Actions spéciales décrites sur le panneau d'actions (généralement examiner).

Touche  Actions spéciales décrites sur le panneau d'actions.

Remarque : les touches peuvent être redéfinies.

Dans les menus (default keys)

    Navigation parmi les éléments de menu.

 Choix d'un élément.

 Retour à l'écran de menu précédent.

Remarque : les touches peuvent être redéfinies.

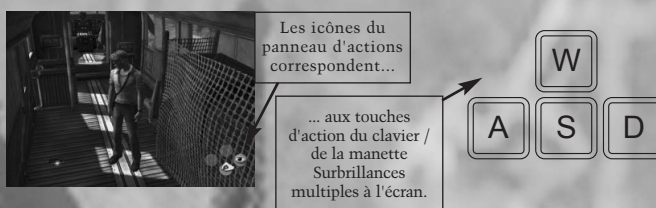
DEPLACEMENTS DU PERSONNAGE & INTERACTIONS :

Clavier :

Vous pouvez déplacer votre personnage à l'aide des quatre **touches de direction** (↑, ↓, ←, →). Grâce à un système hybride unique, le jeu vous permet de commander avec précision la direction des déplacements. Ainsi, par exemple, la touche ↑ permet de déplacer le personnage vers le haut de l'écran. Les touches ← ou → permettent de modifier la direction du déplacement : appuyez rapidement sur la touche pour la modifier légèrement, maintenez la touche enfoncée pour un plus grand effet. Si votre personnage approche d'un objet ou d'un personnage avec lequel il peut interagir, une surbrillance apparaît au-dessus de cet objet et des icônes placées sur le panneau d'actions indiquent quelles sont les actions envisageables. Le panneau d'actions, affiché dans le coin inférieur droit de l'écran, fait référence à quatre touches de votre clavier (par défaut : W, A, S, D). Il est possible de sélectionner une action en appuyant sur la touche correspondante.

Manette ou joystick :

Vous pouvez déplacer votre personnage à l'aide du manche. Si votre personnage approche d'un objet ou d'un personnage avec lequel il peut interagir, une surbrillance apparaît au-dessus de cet objet et des icônes placées sur le panneau d'actions indiquent quelles sont les actions envisageables. Le panneau d'actions, affiché dans le coin inférieur droit de l'écran, fait référence soit aux touches de votre manette, soit aux quatre touches de votre clavier (par défaut : W, A, S, D). Il est possible de sélectionner une action en appuyant sur la touche correspondante.



Si plusieurs objets avec lesquels vous pouvez interagir sont présents à l'écran, vous constaterez plusieurs surbrillances. Vous pourrez les faire défiler à l'aide des touches  / . Le panneau d'actions évoluera afin de présenter les actions disponibles pour chacun des objets en surbrillance.

Surbrillances multiples à l'écran.



Inventaire

Vos personnages peuvent ramasser et transporter des objets. Les objets transportés (c'est-à-dire présents dans l'inventaire) peuvent être affichés à l'aide de la **barre d'espace**. Lorsque l'inventaire sera affiché, vous pourrez faire défiler les objets sélectionnés à l'aide des **touches de direction**   . Si une surbrillance indique que vous êtes près d'un objet ou d'une personne alors que l'inventaire est affiché, le panneau d'actions vous permettra d'utiliser l'objet de l'inventaire sur cet objet ou personne. Il est possible d'associer certains objets de l'inventaire. Pour ce faire, mettez en surbrillance le premier objet et appuyez sur la touche de combinaison afin de le placer à l'avant-plan. Mettez ensuite en surbrillance le deuxième objet. Si les deux objets peuvent être associés, un symbole de combinaison sera présenté sur le panneau d'actions. Un objet sélectionné peut être replacé dans l'inventaire à l'aide de la touche de remise en place.



Discussion

Si vous approchez de quelqu'un, votre personnage pourra lui parler si une icône de discussion apparaît sur le panneau d'actions. Sélectionner l'icône de discussion entraînera l'affichage d'une liste de sujets. A l'aide des **touches de direction** (↑↓←→), vous pourrez faire défiler les sujets et sélectionner celui dont vous voulez parler. Il est toujours utile de parler aux personnages non joueurs car ils sont susceptibles de vous fournir des informations nécessaires par la suite. Remarque : vous ne pouvez pas sauvegarder pendant une conversation. Pour plus de détails, reportez-vous au point traitant de la sauvegarde et du chargement.



Déplacement de caisses

Il est possible de tirer ou pousser certaines caisses. Pour déplacer une caisse, appuyez sur la touche de saisie d'objet et maintenez-la enfoncée puis déplacez votre personnage vers l'avant ou l'arrière. Les caisses ne peuvent être déplacées que sur des surfaces situées à la même hauteur. Une caisse ne peut être que tirée vers l'arrière s'il existe un endroit sur lequel peut monter le personnage après avoir saisi la caisse.



Escalade, descente et déplacement en suspension à une corniche

Si vous rencontrez une corniche ou une paroi, votre personnage pourra sauter et s'y accrocher si l'icône d'escalade est affichée sur le panneau d'actions. Le personnage pourra ensuite se laisser tomber en sélectionnant l'icône de descente. Vous pourrez déplacer le personnage vers la gauche ou vers la droite lorsqu'il est suspendu à une paroi à l'aide des **touches de direction** (←→). Votre personnage doit être près de la corniche ou du mur et lui faire face pour que l'icône d'escalade apparaisse.

**Examen et fouille**

Au fil du jeu, il sera utile de toujours rechercher des indices car les informations que vous pourrez recueillir seront vitales pour la suite de votre progression ! Chaque fois que vous en aurez l'occasion, utilisez l'icône de fouille de personnage pour faire les poches d'un cadavre et l'icône d'examen pour inspecter les objets qui se trouvent autour de vous. Rappelez-vous qu'il est également possible d'examiner les objets de l'inventaire et que ceux-ci peuvent receler des détails cruciaux.

Phases d'action

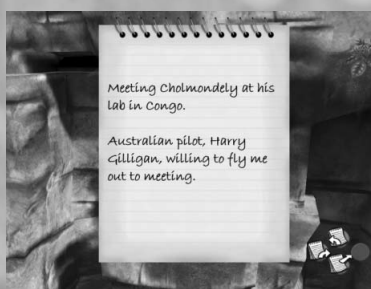
Une phase d'action est une situation dans laquelle votre personnage est en danger. Vous devez prendre une décision. Rapidement. Le contexte permet de déterminer à quel moment le personnage se trouve dans une phase d'action. Vous devrez peut-être déplacer votre personnage afin qu'il s'agrippe à une corniche (comme ci-dessous), le faire s'approcher d'un objet ou simplement réagir rapidement à une option du panneau d'actions.



Remarque : il est impossible de sauvegarder votre progression pendant une phase d'action ! Pour plus de détails, reportez-vous au point traitant de la sauvegarde et du chargement.

Carnet

George et Nico prennent des notes des différents événements marquant leur aventure. Vous pourrez y accéder en mettant en surbrillance le carnet dans l'inventaire et en appuyant sur la touche permettant d'examiner un objet.



SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Si vous souhaitez sauvegarder en cours de partie, mettez le jeu en pause et sélectionnez Sauvegarder partie dans le menu de pause. L'écran de sauvegarde de partie vous proposera des emplacements disponibles dans lesquels vous pourrez sauvegarder votre progression. Sélectionnez un emplacement et appuyez sur  pour sauvegarder. S'il n'existe plus d'emplacement libre, vous pourrez écraser une sauvegarde antérieure, mais cela détruira les données contenues dans cet emplacement.

Remarque : à certains moments du jeu, toute sauvegarde sera impossible. Ce sera le cas lors des phases d'action, des développements majeurs de l'intrigue et lorsque George ou Nico interagiront avec des objets, des personnages ou l'environnement.

Chargement d'une partie sauvegardée

Vous pourrez charger une partie sauvegardée en sélectionnant Charger partie dans le menu principal. L'écran de chargement de partie indiquera la section du jeu et l'heure correspondant à la création des emplacements de sauvegarde. Choisissez la partie que vous souhaitez charger et vous reprendrez le cours du jeu à l'endroit où a eu lieu la sauvegarde.

Sauvegarde de fin de partie

Lorsque vous terminerez le jeu, il vous sera proposé de sauvegarder les données sous l'intitulé Jeu terminé. Ceci ne remplacera pas vos emplacements de sauvegarde mais vous permettra d'accéder à la Galerie d'ébauches lors du prochain lancement du jeu. Si vous décidez de ne pas sauvegarder en fin de partie, vous devrez terminer de nouveau le jeu pour débloquer la Galerie d'ébauches.

Symboles du panneau d'actions



Interagir avec un objet



Fouiller une personne



Examiner



Parler à une personne



Ramasser un objet



Saisir une caisse ou autre objet déplaçable. Maintenir la touche enfoncée et déplacer le personnage vers l'avant ou l'arrière



Déposer un objet (lorsqu'il est tenu et pas dans l'inventaire)



Faire pivoter un objet de fond dans le sens horaire



Faire pivoter un objet de fond dans le sens anti-horaire

Inventaire

Appuyez sur la barre d'espace pour afficher l'inventaire



Sortir un objet de l'inventaire pour l'associer à un autre / combiner deux objets



Replacer un objet dans l'inventaire

Exploration de l'environnement



Escalader une paroi ou une corniche ou sauter pour s'accrocher depuis le sommet d'un mur ou d'une corniche



Descendre d'un mur ou d'une corniche

Remarque : si votre personnage est suspendu à une corniche, vous pourrez le déplacer dans la direction souhaitée.



S'aplatir contre une paroi



Revenir aux commandes normales après s'être aplati contre une paroi.



Grimper sur une balustrade



Descendre d'une balustrade



Grimper sur une échelle



Sauter un fossé ou précipice



Ouvrir une porte



Ecouter à une porte ou à une fenêtre



Regarder à travers une fenêtre



Confirmer une sélection

Carnet



Passer à la page suivante du carnet



Refermer le carnet



Passer à la page précédente du carnet

Parcours de la première partie

Attention : il est vivement recommandé de ne lire ce parcours que si vous êtes coincé. Oh, allez-y, si vous y tenez...



George reprend connaissance dans un appareil en flammes. La surbrillance se trouve sur la ceinture de sécurité. Appuyez sur 

George se libérera automatiquement et se lèvera.



Marchez vers la bouteille de bière et la surbrillance apparaîtra au-dessus de la bouteille. Appuyez sur 

George ramassera la bouteille.



Si George tente de rejoindre le cockpit, l'avion basculera et George rebrousse rapidement chemin. Il faut équilibrer l'appareil et l'objet le plus évident est cette caisse de pièces de moteur. Mais avant de la déplacer, George va devoir détacher la sangle qui la maintient au pilier. Pour détacher la sangle, rejoignez-la et appuyez sur 



Pour déplacer la caisse, approchez-vous en par le côté droit. Appuyez sur et maintenez



George se baissera alors et saisira la caisse. Faites maintenant reculer George et il trainera la caisse dans l'allée centrale.



Il va falloir pousser cette caisse vers l'arrière de l'appareil pour qu'elle fasse office de contrepoids. Passez derrière la caisse puis appuyez sur et maintenez



Continuez à pousser la caisse vers l'arrière de l'appareil jusqu'à ce qu'elle se trouve au fond de la carlingue.



George peut maintenant rejoindre le cockpit. Il y trouvera le pilote, Harry, qui n'a pas encore repris ses esprits. Aucune tentative de le ramener à lui ne marchera. Essayez de le fouiller en appuyant sur



George trouvera un décapsuleur.



Vous vous rappelez que Harry buvait de la bière - même à l'approche de la tempête. Peut-être que la bière pourra le faire revenir à lui ! Vous allez devoir ouvrir la bouteille. Pour ce faire, appelez l'inventaire. Faites défiler son contenu jusqu'à la bouteille et appuyez sur 

Ceci amènera la bouteille à l'avant-plan. Faites maintenant défiler le contenu de l'inventaire jusqu'au décapsuleur et appuyez sur 

Ceci fera agir le décapsuleur sur la bouteille. Vous voilà avec une bouteille de bière ouverte !



Vous pouvez maintenant réveiller Harry en lui agitant la bouteille de bière sous le nez. Pour ce faire, sélectionnez l'inventaire (s'il n'est pas déjà affiché). Faites défiler son contenu jusqu'à la bouteille de bière puis appuyez sur  pour « utiliser la bouteille de bière sur Harry ».

Ceci devrait parvenir à lui faire reprendre conscience !



Le moment est venu de sortir ! La porte du fond est trop endommagée pour s'ouvrir et il ne reste qu'une solution : sortir par le pare-brise. Vous allez avoir besoin d'un objet pour le briser ! Amenez George jusqu'à l'extincteur. Vous verrez apparaître plusieurs symboles en surbrillance : à la fois le pare-brise et l'extincteur. Vous pourrez faire défiler les différents objets en surbrillance à l'aide des touches  et . Sélectionnez l'extincteur et appuyez sur 



Maintenant que George a l'extincteur en main, plusieurs choix s'offrent à lui : le pare-brise, le plancher et Harry sont en surbrillance. Vous pourrez ici encore faire défiler les objets en surbrillance. Sélectionnez le pare-brise (à moins que vous n'ayez envie d'arroser Harry) et appuyez sur 



George lancera l'extincteur à travers le pare-brise. La liberté est proche... Interagissez avec la fenêtre et tentez de sortir. Mais il faut encore du lest. Quel autre objet lourd peut-on encore déplacer ? Essayez de parler à Harry en appuyant sur 



Plusieurs sujets de conversation s'offrent à vous. Parlez-lui de l'avion et il proposera d'aller à l'arrière. Il y va. Peut-être que maintenant...

Passez par le pare-brise et descendez en appuyant sur 



Pendant que vous descendez, des instructions précises sont transmises à Harry. Des instructions qu'il ignore... Avec George et Harry à l'avant, l'avion plonge dans le vide. Par chance, vous êtes tous les deux expédiés sur une corniche en surplomb !

Les sauts et l'escalade sont également gérés par le panneau d'actions. Pour franchir le précipice, appuyez sur 

Remontez ensuite sur la corniche où se trouve Harry en appuyant sur 



Après avoir achevé votre conversation avec Harry, George peut partir à la recherche du professeur. Alors que George se trouve sur une corniche lézardée, celle-ci se brise. Attention ! Vous devez partir vers la droite et sauter pour vous mettre en sûreté. Pour cette fois, peu importe votre vitesse de réaction. Mais vous n'aurez pas toujours autant de chance...



A l'approche de la falaise suivante, la corniche se rétrécit. Vous allez devoir vous aplatir contre la paroi et vous déplacer latéralement. Pour adopter cette position, appuyez sur

Une fois de l'autre côté, revenez aux commandes normales en appuyant sur

Continuez le long de la falaise en appuyant sur

pour grimper et sur
pour descendre.



S'il y a suffisamment de place alors que vous êtes accroché, vous pourrez amener George à se balancer le long d'une corniche en le déplaçant dans la direction souhaitée.

C'est maintenant à vous de jouer. Bonne chance et bon amusement !

Crédits:

Revolution Software Limited

Director
Charles Cecil

Head of Development
Francesco Iorio

Artistic Director
Steven Gallagher

Lead Section Design and Implementation
Steve Ince

Audio Director:
Ben McCullough

Project Management
Richard Lilley

Section Design
Charles Cecil
Ross Hartshorn
Jonathan Howard
Dale Strachan
Tony Warriner

Implementation
Ross Hartshorn
Jonathan Howard
Dale Strachan

System Programming
Andrew Boskett
Francesco Iorio
Patrick Skelton
Chris Stewart

Tools Programming
David Sykes

Audio System Programming
Jonathan Mitchell

AI Programming
Tony Warriner

Effects Programming
Laurie Cheers
Francisco Viciano

Lead Artist
Sucha Singh

Artists
Jason Haddington
Michel Montecchio
Emanuele Salvucci
Gurmita Singh
John Stopforth

Lead Character Artist
Demis Trevisson

Animation
Michael Ryan
Mark Thackeray
Veno Prendergast
Steven Gallagher

2D Artists
Allan Bednar
Linda Smith

Technical Art,
Research and
Development
Emanuele Salvucci

Concept, Visualisation and Storyboarding
Allan Bednar
Oscar Chichoni
Ros Allen

Supporting Art Direction
Allan Bednar

Story and Game Design

Charles Cecil
Neil Richards
Steve Ince
Tony Warriner

Dialogue
Neil Richards
Steve Ince
Jonathan Howard

Story & Script Editor
Neil Richards

Sound Effects:
Michael Kelly
Stuart Rimell
Ben McCullough
Additional Sound:

Bob and Barn

Music:
Ben McCullough

Music Assistant:
Elliott Rush

Additional Music:
"Tristan's Lament"
Performed by Trouvere
End credit music "Love Us" Written and Performed by We Love You -
www.weloveu.co.uk
©2003 Sugarstar Limited - Pre-Cleared Music -
www.sugarstar.com

PR
Simon Byron
(Barrington Harvey PR)

Voice Director
Dirk Maggs

Voice Actors
Rolf Saxon
Sarah Crook
Alison Pettit
Andrew Secombe
Bob Golding
Jay Benedict
John Bull
Laurence Bouvard
Peter Marinker
Rachael Rogers
Rachel Preece
Simon Treves
Seamus O'Neil

Lead Quality Assurance Tester
Darrell Timms

Quality Assurance Testing
Matthew Lee
Ben Haddock
Luke Robinson
Kevin Craven
Tom Robinson

Business Affairs
Noirin Carmody**Administration**
Louise Cooper**Plastic Wax Animation
Pty.****Assistant Direction
and Lead Animation**
Phil Lukasz**Animators**
Peter Spinaze
Hugh Carrick-Allan
Aaron Grove
Glenn Wilson
Christopher Harris
Damien Mahoney
Stephen Casey
Matthias Reiche
Maximillian McMullin
Michael Allison**Character Artists**
Shamus Baker
Guy Robinson**Artist Support**
Tyrone Maddams
Kris Pedlow**Compositing**
Clayton Diack**Special thanks to**
Adam King (Systems
Administrator)
Sotiris Bakosis (Lip
synching)**Project Management**
Phil Lukasz
Anthony Pittorino
(Commercial
Director/Business
Affairs)
Roger Maddams (CEO)
Sumo Digital Ltd**Consultant**
Steve Lycett**Additional
Programming**
Chris Rea
Tom Seddon**Six by Nine Limited****Consultant**
Sam Brown**Localisation****French**
Translation and
recording
Around the Word
Localisation
Management
Sophie Cristobal
Director
Eric Guimbault**Cast**
Patrick Borg
Serge Thiriet
Nathaniële Esther
Jean François Aupied
Philippe Bozo
Brigitte Berges
Nathalie Ohms
Emmanuel Curtil
Pierre Prévost
Denis Boileau
François Jaubert
Philippe Roullier
Luc Bernard
Pierre Tessier
Laura Blanc
Martial Le Minoux**German**
Tonstudio
Toneworx GmbH
Regie
Antje Roosch
Supervisor
Marc Buro
Tontechnik
Andreas Gensch
Henry Sperling
Kai Uwe Eiserbeck
Martin Schmidtke
Produktionsleitung
Jörg Mackensen
Aufnahmeleitung
Heiko Rieck**Cast**
Achim Schülke
Alexander Schottky
Antje RooschBernd Stephan
Christian Stark
Daniela Reidis
Eberhard Haar
Erik Schäffler
Frank Schröder
Frank Thomé
Franziska Pigulla
Gernot Endemann
Henry König
Ingo Abel
Isabella Grothe
Jan Ivo Möller
Jörg Gillner
Joshy Peters
Kai Hendrik Möller
Katja Brügger
Klaus Nietz
Konstantin Graudus
Kristina von Weltzien
Manfred Reddemann
Marion von Keller
Martin May
Michael Krowas
Pius Maria Cüppers
Reent Reins
Robert Missler
Svenja Pages
Till Huster
Wolf Frass**Italian**
Versione italiana a cura
di Synthesis
International
Traduzione
Riccardo Riva
Andrea Della Calce

Cast

Claudio Beccari
Elda Olivieri
Stefano Albertini
Marco Balzarotti
Luca Bottale
Lorella De Luca
Massimo Di Benedetto
Raffaele Fallica
Leonardo Gajo
Emanuela Pacotto
Emiliana Perina
Luca Sandri
Paolo Sesana

Spanish

Versión española
realizada por
Synthesis Iberia
Traducción
Gabriel Pérez-Ayala

Cast

Adán Latonda
Arturo López
Enrique Suárez
Esther Rodríguez
Fernando Hernández
Gloria Armestros
Jesús Barreda
Jesús Díaz
Montserrat Vega
Salomé Larrucea
Salvador Serrano
Tomás Rubio

Babel Media Limited

Quality Assurance
Babel Media

Technical Quality Assurance

Jonasson Lochner
Chris Goldsmith

THQ International Ltd

**Director of European
Product Development**
Mike Gamble

Senior Project Manager
Roger Carpenter

Project Manager
Iain Riches

**Assistant Project
Manager**
Phil Wright

Technical Director
Kish Hirani

Submissions Manager
Florence Kum

**Global Brand
Management**

Michael Pattison
Mickey Torode
Emma Ledda

Special thanks

Susanne Dieck
Bernd Kurtz
Andreas Herbertz
Patrick Fedtke
Thomas Dalamitros
Till Enzmann
Anja Untiet

RenderWare is a
registered trademark of
Canon Inc. Portions of
this software are
Copyright 1998-2002
Criterion Software Ltd.
and its Licensors.

Thanks To:

Adobe Systems
Incorporated
Alias Systems
ATI Technologies Inc.
NewTek
NVIDIA ® Corporation

CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR

1. Droits d'auteur et de reproduction et octroi de licence

a. droits d'auteur et de reproduction

Les droits d'auteur et de reproduction liés au logiciel, aux enregistrements audio, à la documentation correspondante (le « logiciel » ainsi qu' à toute copie du Logiciel) sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits connexes et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits d'auteur.

b. Octroi de licence

THQ

Vous octroie une licence personnelle non exclusive et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après et à utiliser le Logiciel ci-inclus pour la création de bandes audio originales (les « Travaux Dérivés »).

Vous êtes habilité à revendiquer la propriété de la composition des Travaux Dérivés que vous créez à l'aide du logiciel et à diffuser ces Travaux Dérivés auprès du public ; toutefois, vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence ni à vendre le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers.

Afin d'éviter toute ambiguïté, dans le cas où un tiers ferait une réclamation concernant la propriété des Travaux Dérivés, vous seul devrez faire face à cette réclamation, sachant que THQ rejette toute responsabilité quant à l'origine des réclamations de ce type et à leur traitement. Le Logiciel faisant l'objet de la présente licence, et toute copie que celle-ci vous autorise à effectuer sont également soumis aux conditions énoncées ici. Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. Utilisation autorisée et restrictions

La présente Licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Elle ne permet pas l'installation et l'utilisation ni l'utilisation du Logiciel sur plus d'un ordinateur à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'utilisateur. Vous êtes autorisé à faire une copie du Logiciel sous une forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois. La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives aux droits d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à dé compiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. Vous pouvez toutefois céder les droits que vous confère la présente licence à condition que vous transférerez la documentation associée, la présente Licence et une copie du Logiciel à un tiers qui accepte les conditions de la présente Licence et que vous vous engagez à détruire toute autre copie (y compris les copies de sauvegarde) du Logiciel en votre possession. Ce transfert mettra fin à votre contrat de licence conclu avec THQ pour l'utilisation du Logiciel. Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconques des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel.

Le Logiciel est concédé sous licence avec l'Ordinateur comme un seul et même produit intégré. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur l'ordinateur.

3. Dénégation de garantie sur le logiciel

Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE A L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REPRODRONT A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAUTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT

AUTHORISE DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ETENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPANNAGE, A LA REPARATION OU A LA CORRECTION DES DEFAUTS. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE DENEGATION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ A CONDITION D'Y JOINDRE VOTRE PREUVE D'ACHAT ET L'EMBALLAGE ORIGINAL. THQ VOUS REMBOURSE LE PRIX DU PRODUIT.

4. Limitation de responsabilité

THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE RESPONSABILITE POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION. Les dommages- intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou toute perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du Logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

5. Résiliation

La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Dès la résiliation, vous devrez détruire le CD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur dont vous avez le contrôle.

6. Loi applicable

La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

7. Intégralité du contrat

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signée par THQ n'aura aucune force exécutoire.

THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

THQ FRANCE
1 rue Saint Georges
75009 Paris

Garantie limitée à 90 jours

THQ France garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux.

N'oubliez pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à :

THQ FRANCE
1 rue Saint Georges
75009 Paris

**INFOS, TRUCS
& ASTUCES**

08 25 06 90 51

3615 THQ* 0,34 €/min.
thq@euro-interactive.fr

Pour des infos, trucs et astuces:

08 25 06 90 51

3615 THQ (0,34 euros/min.)



ABsolument 1dispensable

Séries exclusives, Mangas détonants,
Films et Téléfilms Cultes.



EST UNE CHAÎNE



DISPONIBLE SUR CANALSATELLITE



ET LE CÂBLE

LE GUIDE OFFICIEL DU JEU VIDÉO INDISPENSABLE !

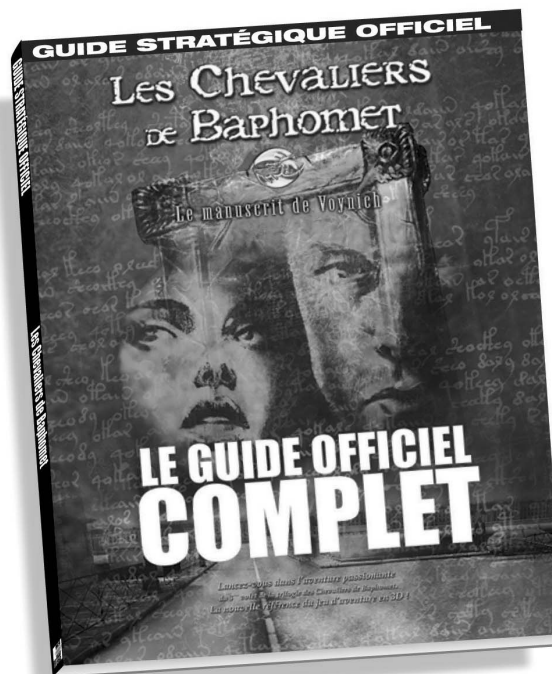
- Une marche à suivre détaillée pour savourer l'aventure dans les moindres détails

- La solution complète de ce fantastique jeu d'aventure.

- L'historique du manuscrit de Voynich

- L'interview exclusive des créateurs

- Le making-of complet du troisième volet de la série culte du jeu de Charles Cecil



En vente chez tous
les revendeurs de jeux vidéo



THQ France, 1 rue Saint Georges, 75009 Paris

© 2003 Revolution Software Limited. [™] Broken Sword is a registered trademark of Revolution Software Limited. [™] Broken Sword – The Sleeping Dragon is a trademark of Revolution Software Limited. Used under license. Renderware is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2002 Criterion Software Ltd. and its Licensors. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc. 4005209047890

