

SILVER



JUSTICE
MANUALE
MANUAL



INFOGRAMES



SQUARE ENIX

SIGER

Sommaire

Introduction	4
Manette Dremontel	5
Chargement du jeu	6
Lancement du jeu	6
Chargement/Sauvegarde en cours de partie	6
Options	7
Commandes	8
Déplacements	9
Séances de combat	10
Récupération des objets et ouverture des coffres	13
Le Menu des contenus	14
Sous-arcans	16
Les 8 globes magiques	19
Utilitaires de la magie	20
Constitution de votre groupe	20
Dialogues avec les personnages	21
Le Camp des rebelles	21
Achat d'objets	22
Potions et flétes	23
Traces et reliques	24
Service clientèle et assistance technique	25
Crédits	74



Introduction

Je suis le Chroniqueur d'ici pour mission de relater les faits qui, dans ce monde et dans bien d'autres, sont l'expression du mal et du bien sous toutes leurs formes. Avant d'entamer le récit qui va suivre, épice tout d'abord en plantant le décor car il ne manquera point d'autres événements.

Le monde de Jarris peut être comparé à une 'vase' gigantesque avec en son centre Haven la tranquille, et tout autour un chaquet d'îles, parfois reliées entre elles par d'immenses ponts. Ce monde est sous l'empire des forces du mal représentées par un sorcier machiavélique répondant au nom de Silver. Depuis son palais situé sur l'île rouge de Malidon, cet être dont la perversité et la cruauté n'ont pas de limites, impose sa loi sur les îles bleues. Sa loi de pouvoir, que le monde tout entier qu'il a réduit à l'état de jouet ne suffit pas à satisfaire, le pousse à construire les pièges les plus diaboliques que l'on puisse imaginer.

A sa droite, se tient son fils, Fage le sanguinaire. C'est par le bras de ce guerrier effroyable que Silver mène à bien ses desseins les plus noirs. Il suffit de prononcer son nom pour que le peuple des îles soit envahi par la peur.

A sa gauche se tient un fils, Glass le sorcier. Ses terribles pouvoirs ont fait de son royaume une terre de glace où l'hiver règne sans partage.

Loin de la cour de Silver, bien après la grande bibliothèque de Goo, s'étend l'immense forêt de Verdante. C'est un endroit paisible qui, jusqu'ici, a échappé à la loi implacable de son terrible maître. C'est là que vivent le jeune David et sa femme Jennifer. Des son plus jeune âge,



David a été confié à la garde de son grand-père, un guerrier aguerri à la fois sage et vaillant. Le jeune homme fut prisonnier d'une grande tristesse face à l'enthousiasme jaloux de son petit-fils mais depuis la mort de son propre fils, le père de David, il sut qu'un jour celui-ci devra se battre pour conserver tout ce qui lui tient à cœur.

Manette Dreamcast

REMARQUE L'utilisation de manettes incompatibles Dreamcast n'est pas possible.





Chargement du jeu

1. Si le démarrage auto est activé dans le menu Options :
 - Placez le CD-ROM Dreamcast, étiquette dirigée vers le haut, dans le compartiment CD et refermez-le.
 - Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu automatiquement.
2. Si le démarrage auto n'est pas activé dans le menu Options :
 - Placez le CD-ROM Dreamcast, étiquette dirigée vers le haut, dans le compartiment CD et refermez-le.
 - Appuyez sur le bouton Power et sélectionnez "Play" (Jouer) dans le panneau de contrôle de la Dreamcast pour charger le jeu.

Lancement du jeu

Dans l'écran de menu principal, sélectionnez START (Démarrer) et appuyez sur le bouton A pour sélectionner une nouvelle partie. Si vous souhaitez poursuivre une partie préalablement sauvegardée, sélectionnez LOAD (CHARGER).

Chargement/Sauvegarde en cours de partie

Attention : le VM ne fonctionne que dans le port d'extension 1 de la manette connectée au port A.



Chargement : Pour charger une partie, faites apparaître le menu Options en appuyant sur le bouton Start. Allez dans le menu LOAD (CHARGEMENT), choisissez la partie sauvegardée que vous souhaitez charger puis appuyez sur le bouton A.

Sauvegarde : Pour sauvegarder votre partie, il vous faut un VM avec assez de blocs libres. Avant de commencer, assurez-vous que votre manette est connectée au port A.

Habituellement basé au Camp des rebelles, le Chroniqueur est un personnage qui apparaît tout au long de la partie. Lorsque vous avez la Carte, vous pourrez sauvegarder à tout moment en vous rendant au Camp des rebelles. Pour sauvegarder parler au Chroniqueur. L'écran de sauvegarde apparaît alors. Sélectionnez un bloc vide et tapez le nom que vous voulez donner à cette sauvegarde, puis sélectionnez "Save" (Sauvegarder). Pour passer d'un bloc à l'autre, utilisez le stick analogique.

Options

• Préférences

Description des objets : Permet d'activer ou de désactiver la description des objets du Menu des annexes.

Pause Menu des annexes : Permet de mettre l'interface de jeu en pause lorsque le Menu des annexes est ouvert.

Changement automatique d'arme : Quand une arme de tir à distance n'a plus de munitions, l'arme suivante qui dispose de munitions est automatiquement sélectionnée.





Dialogues : Permet au joueur de choisir entre les dialogues, le titre des dialogues ou les deux en même temps.

Personnages dans les menus : Permet automatiquement le Menu des menus dès qu'une sélection a été effectuée.

Mode audio : Permet de choisir entre 30Hz et 60Hz.

Vibrations pour : Si un Vibrations Pack a été installé, cette option permet de l'activer ou de le désactiver.

Son : Cette option permet de régler le niveau sonore des effets spéciaux, de la musique et des dialogues. Si pour l'une ou l'autre des trois catégories, vous désirez vous passer du son, il vous suffit de faire glisser le curseur correspondant de façon à ce qu'il soit positionné à l'extrême gauche.

Mode studio : Permet de choisir entre stéréo et mono.

REMARQUE : une fois définies, toutes les options sont automatiquement sauvegardées.

Commandes

Contrôle des héros du jeu : Tout au long de la partie, vous contrôlerez l'un des héros, le héros principal. Cela signifie qu'en tant que joueur, vous serez le contrôle direct de ce personnage, avec l'un pour aller à l'aide d'autres personnages et leur parler que





pour ouvrir des coffres, etc. Un cercle vert apparaît alors sous le héros principal.

Les autres personnages que vous aurez sélectionnés sont sélectionnés comme héros secondaires. Ils accompagnent le héros principal et s'attachent à vos ordres grâce à l'IA. (Voir à ce sujet la section intitulée Soins de combat.)

Sélection d'un héros : Utilisez les boutons analogiques D et G pour sélectionner le héros précédent ou le héros suivant.

Déplacements

Pour marcher, pointez le stick analogique dans la direction où vous souhaitez faire avancer votre héros. De même, pour courir, pointez le stick analogique à fond dans la direction que vous avez choisie. Pour quitter une scène, appuyez sur le bouton analogique G pour faire apparaître l'icône symbolisant la porte de sortie (à condition qu'aucun ennemi ne se trouve à l'écran, voir à ce sujet la section Soins de combat) puis relâchez le bouton analogique G et utilisez le stick analogique pour faire franchir la porte à votre héros. S'il y a plusieurs portes de sortie dans la scène, maintenez le bouton analogique G enfoncé et appuyez sur le bouton analogique D pour faire défiler les portes et appuyez sur le bouton A pour faire sortir votre héros par la porte que vous aurez sélectionnée. Si la porte de sortie s'accompagne d'un panneau d'interdiction, vous ne pouvez emprunter cet accès pour le moment. Vous devrez d'abord faire les manœuvres et déclencher certains événements.





Scènes de combat

Pour attaquer des ennemis avec le héros principal, sélectionnez-les une arme et faites votre choix parmi les actions suivantes :

Attaque répétitive directe avec épée : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et appuyez sur le bouton A.

Coup de gauche : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et poussez le stick analogique vers la gauche.

Coup de droite : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et poussez le stick analogique vers la droite.

Botte : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et poussez le stick analogique vers le haut.

Attaque avec mouvement arrière de l'épée : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et poussez le stick analogique vers le bas.

Exécution d'une botte spéciale : Lorsque vous vous trouvez dans la portée d'une arme, appuyez sur le bouton analogique D et sur le bouton A. Le héros sélectionnera automatiquement la botte spéciale, ce qui aura des conséquences spectaculaires.

Requêter : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et appuyez une fois sur le bouton B pour requêter.



Parade avec le bouclier : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et maintenez le bouton B enfoncé pour utiliser votre bouclier (pour qu'il puisse s'en servir, vous devez avoir attribué au Bouclier au Miroir)

Tir avec une arme de tir à distance : Maintenez le bouton analogique D enfoncé, sélectionnez votre ennemi en utilisant le bouton analogique D et appuyez sur le bouton A pour tirer.

Utilisation automatique des armes magiques ou des armes de tir à distance : Les héros peuvent être programmés de façon à tirer automatiquement un certain nombre de coups en direction d'une cible, au moyen d'une arme magique ou de tir à distance, pendant que vous prenez le contrôle d'un autre héros.

Exemple : Sélectionnez Sekaze et équipez-le d'une arme magique ou d'une arme de tir à distance. Appuyez sur le bouton Y pour sélectionner le nombre de coups que Sekaze tirera (1, 2, 3 ou 10000). Sélectionnez un ennemi que vous souhaitez attaquer en maintenant le bouton analogique D enfoncé pour le mettre en surveillance, puis appuyez sur le bouton analogique D pour sélectionner la prochaine cible ennemie. Sekaze tirera alors ses premiers coups. Pour qu'elle puisse tirer les autres, sélectionnez un autre héros, David par exemple. Sekaze tirera alors les coups restants. Elle s'arrêtera de tirer dans les cas suivants : si tous les coups magiques à elle versé ont été tirés, si elle n'a plus de manilles ou d'énergie magique, si l'ennemi est déjà mort ou s'il sort de sa ligne de mire. Elle ne recommencera à tirer que s'il revient dans sa ligne de mire.





Bottes spéciales : Les bottes spéciales sont des attaques puissantes portées avec des armes de main. Elles peuvent être acquises ou emmagasinées par un autre personnage. Tout comme les armes magiques, elles se rechargent en puissance. Lorsqu'elles sont rechargées, l'icône qui leur est associé apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran. Pour exécuter une botte spéciale et l'utiliser contre un ennemi, vous devez d'abord la sélectionner. Lorsque l'ennemi en question est à votre portée, maintenez le bouton A enfoncé. Le héros sélectionné exécutera une botte spéciale aux effets diversifiés.

Barres d'énergie : Le portrait des héros est affiché dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Le portrait du héros principal est encadré en vert. Trois barres d'énergie appuient sous chacun de ces portraits. La première est représentative de l'état dans lequel se trouve le héros. La couleur de cette barre change en fonction des blessures infligées au personnage. Elle peut varier du vert (héros en pleine forme) au rouge (héros très sérieusement blessé). La seconde est représentative du nombre de points de magie dont dispose le héros et passe progressivement du blanc (nombre de points maximum) au bleu foncé au fur et à mesure que les points sont utilisés. La dernière barre, de couleur violette, indique le degré de résistance du bracier équipé par le héros sélectionné (s'il en a un).

Flèches pack : une fois inséré dans le Port d'extension d'une cassette Dreamcast, cet accessoire reproduit les effets de vibration et renforce ainsi les sensations du jeu.



Récupération des objets et ouverture des coffres

Récupération des objets : Passez en marchant ou en nageant sur l'objet que vous souhaitez récupérer. Il apparaîtra ensuite dans l'angle supérieur droit de l'écran. Pour faire passer un objet à votre héros, vous pouvez également appuyer sur le bouton analogique D, sélectionner l'objet avec le bouton analogique D puis appuyer sur le bouton A.

Ouverture des coffres : Marchez vers le coffre jusqu'à ce qu'un icône en forme de main apparaisse au-dessus. Appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir. Certains sont fermés à clé (à ce sujet, voir la section Ouverture des portes, ci-dessous). Pour faire ouvrir un coffre à votre héros, vous pouvez également appuyer sur le bouton analogique D, sélectionner le coffre avec le bouton analogique D puis appuyer sur le bouton A.

Activation des mécanismes : Appuyez sur le bouton analogique G pour localiser les mécanismes et les portes. Appuyez sur le bouton analogique D pour sélectionner un mécanisme (s'il y en a plusieurs) puis appuyez sur le bouton A pour l'actionner.

Ouverture des portes : Appuyez sur le bouton analogique D pour localiser les portes fermées à clé. Une perche apparaîtra en clé appropriée au-dessus de l'icône de la porte. Appuyez sur le bouton analogique D pour sélectionner la porte (s'il y en a plusieurs) puis sur le bouton A pour la sélectionner.

Objets associés à l'histoire : Ces objets peuvent être récupérés de différents manières : en parlant avec les personnages, en sélectionnant des zones représentant des portes ou sur des objets situés à l'arrière-plan.

Le Menu des accessoires



Le Menu des accessoires vous permet d'équiper les héros du jeu avec des anneaux, des bijoux ou des objets ayant un pouvoir magique. Il vous permet également d'afficher les statistiques de chaque personnage.

Pour afficher ce menu à l'écran, appuyez sur le bouton B. Servez-vous du stick analogique pour mettre en surbrillance le sous-menu désiré, puis appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir. Appuyez sur le bouton A pour afficher, sélectionner ou

désélectionner l'un des objets de ce sous-menu. Lorsque vous avez sélectionné un objet, une pierre prismatique de couleur verte s'affiche à côté de cet objet. Appuyez sur le bouton B pour quitter le sous-menu ou quitter le Menu des accessoires.

REMARQUE : lorsque vous ouvrez le Menu des accessoires, l'interface du jeu peut rester active en être mise en pause. Par défaut, elle restera active. Vous pouvez modifier ce paramètre dans le menu Options.

Par exemple, pour sélectionner un personnage de l'équipe ouverte et du bouclier de Boda, vous devez procéder de la manière suivante :

1. Appuyez sur le bouton B pour faire apparaître le Menu des accessoires



3. Mettez en surbrillance le sous-menu contenant les cartes de base et appuyez sur le bouton A.
4. Utilisez le stick analogique pour mettre l'épée courte en surbrillance et appuyez sur le bouton A.
5. Appuyez sur le bouton B pour faire de nouveaux appareils le Menu des anneaux.
6. Mettez le sous-menu de sélection des boucliers en surbrillance à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir.
7. Utilisez le stick analogique pour mettre le bouclier de base en surbrillance et appuyez sur le bouton A pour en équiper votre personnage.
8. Appuyez sur le bouton B pour quitter le sous-menu puis appuyez trois secondes sans pour quitter le Menu des anneaux. Dardal est désormais équipé d'une épée courte et d'un bouclier.

Le Menu des anneaux vous renseigne également sur :

- Les heros faisant partie du groupe (pour les afficher leur a côté, appuyez sur le bouton A sans bouger le stick analogique).
- L'état dans lequel se trouve le heros sélectionné (chiffres bleues).
- Le capital d'énergie requise pour équiper le heros sélectionné (chiffres bleus).





Sous-menus



Nourriture - Ce sous-menu affiche les différents types de nourriture résumés. Le bouton apparaît dans la partie la plus droite de chaque ligne vous renseigne sur les quantités dont dispose le héros. Après avoir sélectionné un type de nourriture, appuyez sur le bouton A pour que le héros sélectionné puisse le manger. Chaque type de nourriture permet au héros de retrouver des farces dans des proportions variables.



Globes magiques - Des globes sont au nombre de huit. Le même globe ne peut être utilisé que par un seul héros à la fois. Le héros sélectionné doit d'abord être équipé de l'un de ces globes pour pouvoir l'utiliser.



Armes de tir à distance - Ce sous-menu affiche différents types d'armes allant du lance-pierres à l'arc. Le nombre apparaissant en bas à droite vous renseigne sur la quantité d'armes collectées. L'armure d'or et d'argent vous renseigne sur le stock de munitions pour chaque arme. Le nombre apparaissant en haut à gauche vous renseigne sur le nombre de coups pouvant être tirés automatiquement par un héros secondaire (voir plus haut la section intitulée Utilisation automatique des armes magiques ou des armes de tir à distance).





Objets dotés de pouvoirs magiques - Les objets possèdent de jolis sorts tels présents grâce à l'énergie qu'ils contiennent. Leur niveau d'énergie augmente lentement après chaque utilisation. Certains d'or et d'argent entourent chaque sorte vous indiquent la quantité d'énergie dont dispose chaque objet. Le héros sélectionné doit d'abord être équipé de l'un de ces objets pour pouvoir ensuite l'utiliser. Alors que certains de ces objets agissent comme des armes offensives dotées de pouvoirs magiques, d'autres ont pour usage un pouvoir défensif.



Boards - Les boards peuvent être utilisés pour vous protéger des attaques de vos ennemis, qu'elles soient physiques ou magiques. Les boards n'ont pas tous le même degré de résistance face aux attaques ennemies. Chaque fois qu'ils prennent un coup, ils perdent des points de résistance jusqu'à être totalement détruits. Lorsqu'un héros est équipé d'un board, une barre d'énergie de couleur violette, placée sous son portrait, vous renseigne sur le niveau de résistance du board. Certains d'or et d'argent entourent l'icône de chaque board présent dans le sous-menu de sélection des boards vous renseigne également sur le niveau de résistance de chacun d'entre eux. Il est impossible d'activer un board en même temps qu'une arme de tir à distance ou un globe magique car ces armes requièrent l'utilisation des deux mains.





Armes de mêlée - Les armes entrant dans cette catégorie vont des épées courtes aux masses d'armes.



Boîtes spéciales - Les boîtes spéciales doivent être attribuées à un héros avant qu'il ne puisse les utiliser. Contrairement aux autres types d'équipements, il est possible d'attribuer la même boîte spéciale à plusieurs personnages. L'argent d'or et d'argent autour de l'écran vous renseigne sur le degré de possession de la boîte.



Boîte de survie - Ce sac sert au transport de différents types d'objets.



L'Inventaire - L'écran affiche la liste de tous les objets emportés par les personnages faisant partie du groupe que vous avez constitué. Il vous donne également les statistiques du héros actuellement sélectionné, la quantité totale d'or collecté et le nombre de tâches trouvées. Lorsque vous aurez avancé dans le jeu, il apparaîtra un moment où les héros se verront créer une carte de Juraal. Vous pourrez également y accéder via l'écran Inventaire. Une fois en possession de cette carte, vous pourrez l'utiliser pour vous rendre dans des endroits que vous avez déjà vus. Pour cela, sélectionnez l'écran de la carte et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez l'endroit où vous

voulez aller, appuyez sur le bouton A, appuyez sur le bouton B, appuyez sur le bouton A, pour vous y rendre.



Les polyèdres - Il s'agit des différents types de polyèdres et de leurs emplacements par le groupe caractéristique.



Les clés - Il s'agit de toutes les clés réparties par le groupe caractéristique.

Le " Sac de garnis " contient également cinq espaces vides. Ces espaces sont destinés à recevoir divers objets appartenant au cours du jeu.

Les 8 globes magiques

Chaque globe est doté d'un pouvoir magique qui lui est propre. En fonction du globe utilisé, vous disposerez soit d'une arme redoutable, soit d'un système directionnel très efficace. Le nombre appartenant en bas à droite vous renseigne sur le niveau de puissance de chaque globe magique.

Il existe 3 niveaux de puissance. Lorsque un globe est réemployé pour la première fois, son niveau de puissance est de 1 et plus vous l'utiliserez, plus il augmentera en puissance.

Une fois que la puissance d'un globe est passée à un niveau supérieur, vous avez la possibilité de le faire redescendre à un niveau inférieur. Appuyez sur le bouton X pour passer au niveau supérieur lorsque le niveau 3 aura été atteint, il repassera en niveau 1.





Utilisation de la magie

La magie peut être utilisée de deux façons : elle peut être dirigée contre une cible ou créer un cercle magique autour du héros.

Magie dirigée contre une cible : Sélectionnez l'ennemi que vous souhaitez attaquer en maintenant le bouton analogique G enfoncé pour le mettre en surbrillance. Appuyez sur le bouton analogique D pour sélectionner la cible suivante. Appuyez sur le bouton A pour jeter un sort.

Magie servant à créer un cercle magique : Appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé. Lorsqu'un sort a été jeté, le héros récupère progressivement de l'énergie magique. Cette énergie peut être augmentée en récupérant les glâces de couleur bleue abandonnées par certains ennemis.

Constitution de votre groupe

A tout moment du jeu, David peut voyager accompagné de deux autres héros au maximum. Lorsque vous rencontrez un héros pour la première fois, il peut rejoindre le clan de ce héros à votre groupe. Dans ce cas, vos scores apparaîtront à l'écran au ordre de sélection. Les portraits des héros présents sont affectés à l'écran. Mettez le portrait que vous souhaitez sélectionner en surbrillance à l'aide du stick analogique puis appuyez sur le bouton A pour sélectionner.





Appuyez sur le bouton B pour désélectionner. Pour confirmer votre sélection, mettez la marque de sélection en surbrillance et appuyez sur le bouton A. Une fois un héros désélectionné, il rejoindra le Camp des rebelles.

Dialogue avec les personnages

Pour dialoguer avec les personnages, dirigez-vous vers eux et faites leur face. Lorsque l'icône en forme de bulle apparaît, appuyez sur le bouton A. Pour entendre une conversation, vous pouvez également appuyer sur le bouton analogique G, sélectionner un personnage avec le bouton analogique D puis appuyer sur le bouton A.

Le fait de parler avec des personnages peut donner lieu à l'intégration de nouveaux héros dans votre groupe. Pour écouter ou afficher la suite d'un dialogue, appuyez sur le bouton A. Pour parler au personnage suivant, il vous suffit d'appuyer sur le bouton B.

Le Camp des rebelles

Au cours d'une partie, chaque fois que vous vous trouvez dans une impasse ou que vous avez besoin d'éléments pour avancer, rendez-vous au Camp des rebelles. Vous obtiendrez peut-être, en parlant avec les rebelles, des informations supplémentaires ou vous pourrez apprendre une ou deux astuces spéciales.

Vous aurez aussi la possibilité de remodeler votre groupe en remplaçant des héros par d'autres. Servez-vous de David pour





engager le dialogue avec les héros qui sont dans le camp.

Après cela, sélectionnez la ou les héros que vous désirez examiner. Ils vous parleront lorsque vous quitterez la scène. Si vous désirez revenir sur votre choix, retournez parler avec l'un des autres héros.

Achat d'objets

Au cours de la partie, vous aurez la possibilité de récupérer de l'or. Utilisez cet or pour acheter de la nourriture, des informations ou des objets qui vous seront utiles. Pour acheter des objets, engagez le dialogue avec le marchand. Les objets qu'il souhaite vous vendre seront alors affichés. Le nombre figurant au-dessus de chaque objet est toujours le prix. Celui figurant en bas à droite de l'objet indique le nombre d'exemplaires que vous possédez déjà.

Pour acheter un objet, mettez-le en surbrillance à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton A. Le prix de cet objet sera automatiquement déduit de votre réserve d'or. Pour annuler un achat, appuyez sur le bouton B (quitter). Mettez le marque de sélection en surbrillance lorsque vous êtes satisfait de votre achat et appuyez sur le bouton A. Mettez le croc en surbrillance et appuyez sur le bouton A pour quitter le marchand sans rien lui acheter.



Potions et fioles

Les potions ont un pouvoir magique qui protège ou guérit celui qui les boit. Pour cela, il suffit de sélectionner la potion désirée à l'intérieur du Menu des sorts et d'appuyer sur le bouton A. Les fioles sont des armes offensives que vous pouvez lancer en direction de vos ennemis. Pour utiliser les potions, sélectionnez-les à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton A pour en équiper votre personnage. Maintenez le bouton analogique G enfoncé, sélectionnez votre ennemi à l'aide du bouton analogique D et appuyez sur le bouton A pour lancer.





Trucs et astuces

- Au fin fond des forêts de Jarak se trouve un ancien enchanteur répenté pour ses crimes galiléens.
- Les marchands ont souvent de nouvelles marchandises à vous vendre - N'hésitez pas à vous rendre les voir de temps en temps.
- Les héros n'ont pas tous les mêmes aptitudes, certains excellent dans la pratique de la magie alors que d'autres ont une préférence pour des armes spécifiques. A cet égard, l'expérience sera votre meilleur allié.
- Les globes magiques n'ont pas tous un rôle identique. Essayez d'en lancer sur vos ennemis.
- Le grand-père est le grand professeur de David. Même si vous êtes à l'article de la mort, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous sauver.
- Ne perdez pas de vue les petits jolis jaunes. Ils affectionnent particulièrement certains endroits !!
- Lorsque vous manœuvrez le horizon analogique G estonné, vous pouvez utiliser le stick analogique ou le croix multidirectionnelle pour faire défiler l'écran dans la direction que vous souhaitez.



Service consommateurs

En cas de problème, contactez votre revendeur ou notre service consommateurs :

Par téléphone : 09 30 34 36 29 (24h 24j)

Par fax : 01 77 19 22 60

Par courrier : INFOSOLARIS FRANCE

Service Client

4 rue des Capucines

Les Capucines de Solon

95000 St Omer en Beauvaisis - France

FRANCE

Par e-mail : support@infosolaris.com
Par internet : <http://www.infosolaris.com>
Par internet : infosolaris.com (24h 24j)

WIRE LINE INFORMATION

WWW: www.infosolaris.fr

TEL: [09 30 34 36 29](tel:0930343629)

FAX: [01 77 19 22 60](tel:0177192260)





Credits

Production executive

VP Label

Oliver Gooley

Production Director

Georgina Kelly

Operations Manager

Eric Labadie

Europe Marketing Director

Larry Sparks

Marketing Director

Monique Girard

Dressmaking Contractor

Spiral House Ltd

Senior Programmer

Robin Thomas

Music Composer

Ray Graham

Artists

Ray Cullley - Adrian Page

Colin Rowley - Jack Wilcock

Chris Johnson - Elyn Hounes

Programmers

Mike Farnham - Marc Litchman

Matthew Brooks

Technical Coordinator

Dobby Earl

Coordinator

Kevin Oxford

Designers

Producer

Judi Spiers

Product Manager

Gyrd Nelson

Public Relations

Paul Fox

Label Artist

Patrick Chavermann

Technical department

Anna-Margot Nicolis - Deborah Perreard

- Odine Larsson

US Manager

Ulrich Feltz





Coordinators

Christelle Dazani

Qualitative Section Supervisor

Dominique Morel

Coordinator

Emmanuel Cholley

Team Leader

Jacelyn Croft

Religging Section Supervisor

Stephane Pissler

Coordinator

Vivian Hoffenberger

Lead Tester

Agnes Hardin

Testers:

Religging section

Elvis Alvarez

Yuan-Gall Footstep - Fabrice St. Michel

Jean-Christophe Lambert

Qualitative section

Talissa Jaquetta

Stephane Pissier - Leticia Sosa

Localisation testing

Martha Sanchez-Groch

Special Thanks to

Patrice Yu - Patrick Oua

Cathy Church - Emmanuel Talamona

Sophie Wilton

Mass vocal samples were courtesy of SpectraSonics "Symphony of Voices"

Vocal Productions, Philip Morris Music and Voice Productions (L&L&B&G&M Ltd)

© 2000 Religgram. All rights reserved. Bible is a trademark of L&L&B&G&M United Kingdom Ltd

Developed by Speed House Ltd

