

# Corsaires





# 1 Avant de jouer

## 1.1 Introduction

Bienvenue dans le monde de Corsairs, un monde d'aventure, de liberté, où se mêlent l'exaltation de la navigation, la fièvre de l'or, le bruit des canons et la férocité des abordages. Vous allez bientôt incarner l'un de ces corsaires, qui, dévoué à la cause de sa nation, fera tout pour faire prospérer et rayonner cette nation aux quatre coins du monde, des Caraïbes aux côtes d'Australie...

Au cours de nombreuses missions, vous devrez :

- ★ Couler ou capturer des navires ennemis.
- ★ Capturer des comptoirs ennemis.
- ★ Protéger les comptoirs de votre nation.
- ★ Couler ou capturer des pirates, comme le terrible Barbe Noire.

De plus, que ce soit par un commerce lucratif ou par la force des armes, vous pourrez aussi vous enrichir au profit de votre nation... et du vôtre !

Et au fil de vos exploits, de vos conquêtes et de vos faits d'armes, votre réputation ne va cesser de grandir et vous serez bientôt peut-être plus admiré encore que votre roi et plus redouté que les plus féroces pirates !

## 1.2 Installation

Configuration requise :

Ordinateur : PC ou 100% compatible

Processeur : P133 minimum, P200 conseillé

Mémoire : 32 Mo de RAM conseillé

Espace minimum requis sur le disque dur :  
100 Mo minimum

Vitesse du lecteur CD-ROM : X4

Carte vidéo : Toutes les cartes supportées par Direct X

Clavier et souris 100% compatibles Microsoft

### Installation du jeu

Insérez le CD Corsairs dans votre lecteur et attendez quelques secondes qu'une fenêtre apparaisse à l'écran. (Si la fenêtre ne s'affiche pas, double-cliquez sur « Poste de travail » puis sur « CD ROM », et enfin sur « AutoPlay.exe ») Choisissez Installation, puis suivez les instructions à l'écran. Un message vous indiquera si l'installation s'est bien déroulée.

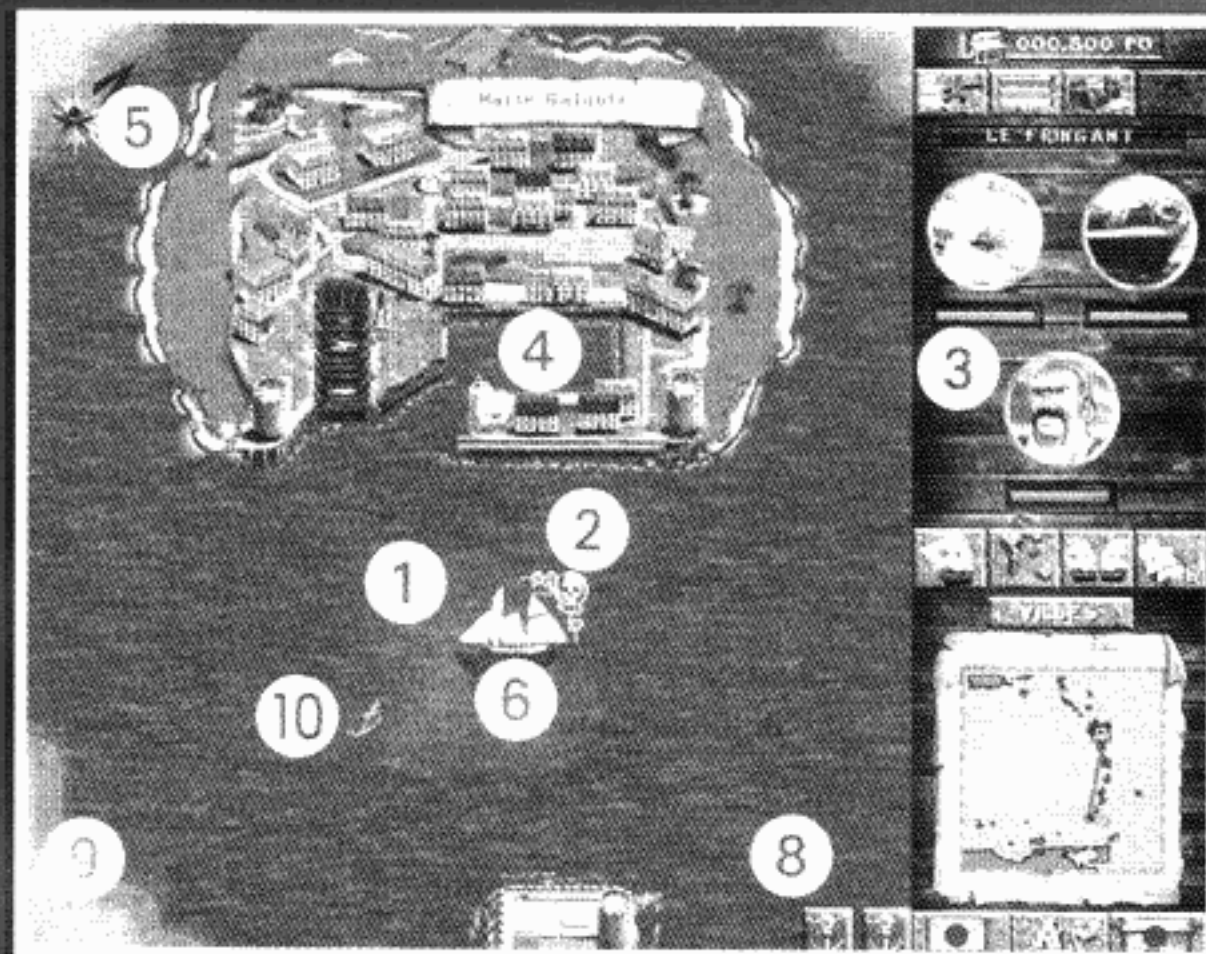
# 2 Explications détaillées

Convention utilisée dans ce manuel :

« Cliquer » signifie cliquer avec le bouton gauche de la souris.

## 2.1 Interface

### 2.11 Écran de jeu principal

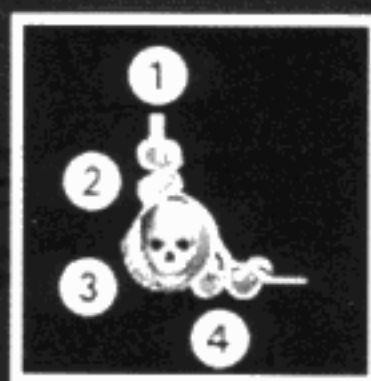


Que voyons nous ?

1- Le navire :

Le pavillon qu'il arbore désigne la nation à laquelle il appartient.

2- Le curseur de sélection de votre navire :



Vous pouvez y lire plusieurs informations en résumé :

1, 2, 3 et 4 sont des états du navire.

Quand la couleur est verte, il n'y a pas de problème.

Quand la couleur est orange, le navire est endommagé.

Quand la couleur est rouge, les avaries sont importantes.

1 : Etat de la voilure

2 : Etat de la coque

3 : Plusieurs informations :

★ Le fond est de couleur de la nation (Fond bleu = Français...)



☆ Une tête de mort : 2 cas

- ◆ Vous avez sélectionné un navire de votre nation : le corsaire ne se trouve pas à bord de ce navire.
- ◆ Vous avez sélectionné un navire ennemi : représentation par défaut. Cela ne veut pas dire que le corsaire ne se trouve pas à bord de ce navire.
- ★ La tête du corsaire : le corsaire se trouve à bord du navire sélectionné.
- ★ L'œil : Vous avez un espion à bord de ce navire. Si un personnage spécial (corsaire ennemi par exemple) se trouve à bord de ce navire alors vous verrez la tête du personnage clignoter en alternance avec l'œil.

4 : Pourcentage d'hommes à bord du navire par rapport à la capacité maximale que peut contenir ce navire.

Remarque : Quand vous sélectionnez un navire ennemi vous ne pouvez pas le contrôler. Si un espion est à bord vous pourrez étudier la cale de ce navire et posséderez toutes les informations concernant ce navire.

3- la fenêtre info-navire :

Elle affiche des informations diverses sur le navire actuellement sélectionné, comme le détail de la cargaison, l'état de la coque, etc. Nous la détaillerons un peu plus loin dans ce manuel.

4- Le comptoir :

L'ensemble des bâtiments et constructions constituent le comptoir. S'il appartient à votre nation vous pouvez y :



Réparer ou construire des navires.



Construire, réparer ou améliorer des bâtiments.



Transborder des ressources d'un navire à un autre, ancrés dans la même zone de mouillage.

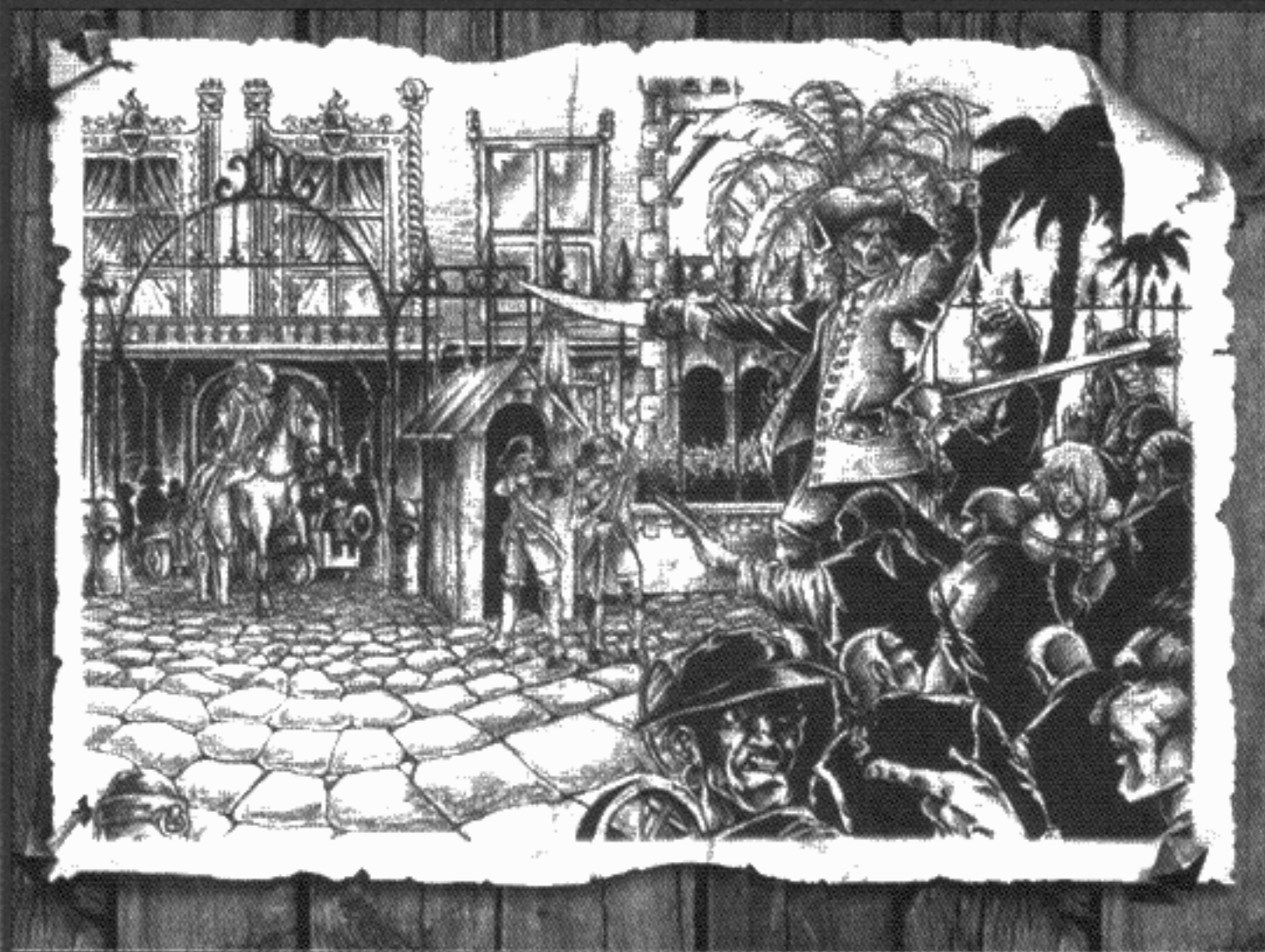


Vendre ou acheter des marchandises.

Le pavillon que le comptoir arbore désigne la nation à laquelle il appartient. Il n'est possible pour un navire de s'ancrer dans la zone de mouillage d'un comptoir que si celui-ci appartient à sa nation. Si un navire tente de s'ancrer dans un comptoir étranger, les défenses du comptoir engagent le combat contre l'intrus.

5- La rose des vents :

Affichée en permanence à l'écran, elle permet de connaître à tout instant la direction du vent.



6- Zone de mouillage :

La zone de mer bleu clair indique que votre bateau peut y jeter l'ancre.

7- La mini-carte :

Elle montre l'ensemble de la région maritime concernant la mission courante. En cliquant avec le bouton droit de la souris sur la mini-carte, l'écran de jeu principal affiche cette zone.

8- Icones d'alerte :

Ces icônes vous informent de tous les événements importants qui se déroulent hors de l'écran principal de jeu. De plus, la direction d'un événement est indiquée par la position de l'icône autour de l'écran. Vous pouvez centrer l'écran de jeu sur l'un de ces « événements » en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris ou, simplement vous informer du type d'événement en cliquant dessus avec le bouton gauche. Les icônes d'alerte sont détaillées plus loin dans ce manuel (Cf chapitre 4.1).

9- Zones inconnues :

Les zones affichées en jaune clair indiquent les zones hors de vue de tout comptoir ou navire ami.

10- Le curseur :

Par défaut, il prend une forme adaptée à ce qu'il pointe.



## 2.12 Barre d'Interface (aucun navire de sélectionné)

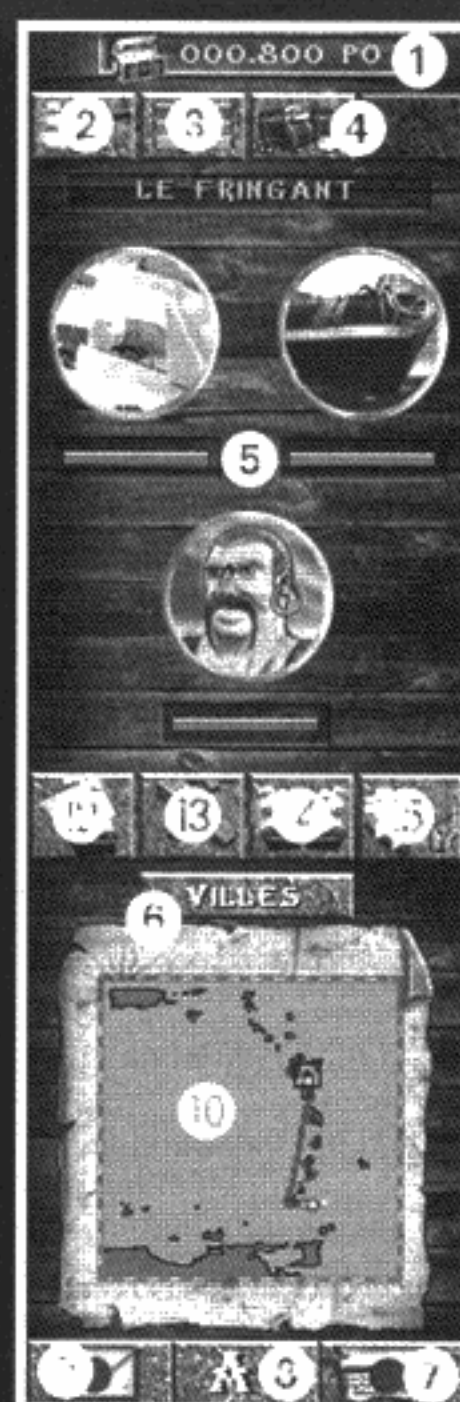


Le dessin ci-contre représente la barre d'interface située en permanence à droite de l'écran.

Elle se décompose en 2 parties :

1 : L'interface fixe, qui présente toujours le même aspect.

2 : L'interface contextuelle, dont l'aspect varie selon les manipulations effectuées dans l'interface fixe ou le contexte (exemple : le navire est ancré à un comptoir)



4 Permet de consulter en détail :  
- la cargaison du navire (quantité de : Canons, Munitions, Rhum, Vivres, Fret, Fret précieux, Objets spéciaux)  
- Le personnel à bord du navire (nombre de corsaires, capitaines, matelots, personnages spéciaux).

5 Emplacement pour l'interface contextuelle.

6 Permet d'accéder à une liste de toutes les villes classées par nation. Quand vous cliquez sur ce bouton vous déroulez la liste des villes. Vous avez le nom de la ville et en dessous 2 chiffres. Ces 2 chiffres correspondent aux prix de la ressource sélectionnée.

### 2.121 L'interface fixe

1 Indique le montant du trésor à bord du navire. Si aucun navire n'est sélectionné, il indique le total cumulé de votre fortune (trésor total de tous vos navires et caches secrètes).

2 Permet de régler le niveau de voileure, le type des boulets du navire.

3 Permet de consulter l'état de la voileure et de la coque du navire sélectionné.



A GAUCHE = Prix auquel vous achèterez cette ressource.

A DROITE = Prix auquel vous vendrez cette ressource.

Les villes sont classées par nation.

BOUTON VILLES : Classification par nom de ville.

BOUTON VENTE : Classification du plus cher au moins cher en mode Vente.

BOUTON ACHAT : Classification du moins cher au plus cher en mode Achat.

SCROLLER PAGE : En cliquant sur ce bouton vous faites défiler les pages.

SCROLLER NATION : En cliquant sur ce bouton vous faites défiler les Nations.

Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une ville, vous centrez l'écran directement sur cette ville.

Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris, le bateau sélectionné se rend à cette ville.

7 Permet de relire le ou les objectifs de la mission.

8 Permet de sélectionner TOUS vos navires, quelques soient leurs emplacements sur la carte.

9 Permet de consulter la liste des messages.

10 Mini-carte : Elle représente l'ensemble de la région maritime concernant la mission



en cours, et permet de localiser d'un coup d'œil les navires et comptoirs « visibles » de chaque nation (visible = à portée de vue d'un comptoir ou d'un navire ami ou encore comportant un espion ami à bord). Elle permet aussi de pouvoir afficher rapidement n'importe quelle partie de la carte sur l'écran.

**11** Icones de comptoir de l'interface contextuelle. Bien que faisant partie de l'interface contextuelle, cette série de 4 icones (13, 14, 15, 16) est si fréquente à l'écran qu'il est important de bien les connaître. Elles apparaissent à l'écran dès que le navire est ancré à un comptoir ou une principauté.

**12** Réparer ou construire un navire dans un comptoir. Acheter ou vendre un navire dans une principauté.

**13** Réparer ou construire un bâtiment.

**14** Transborder des marchandises d'un navire à l'autre.

**15** Commercer avec le comptoir ou la principauté.

## 2.2 Commerce et transbordement des marchandises

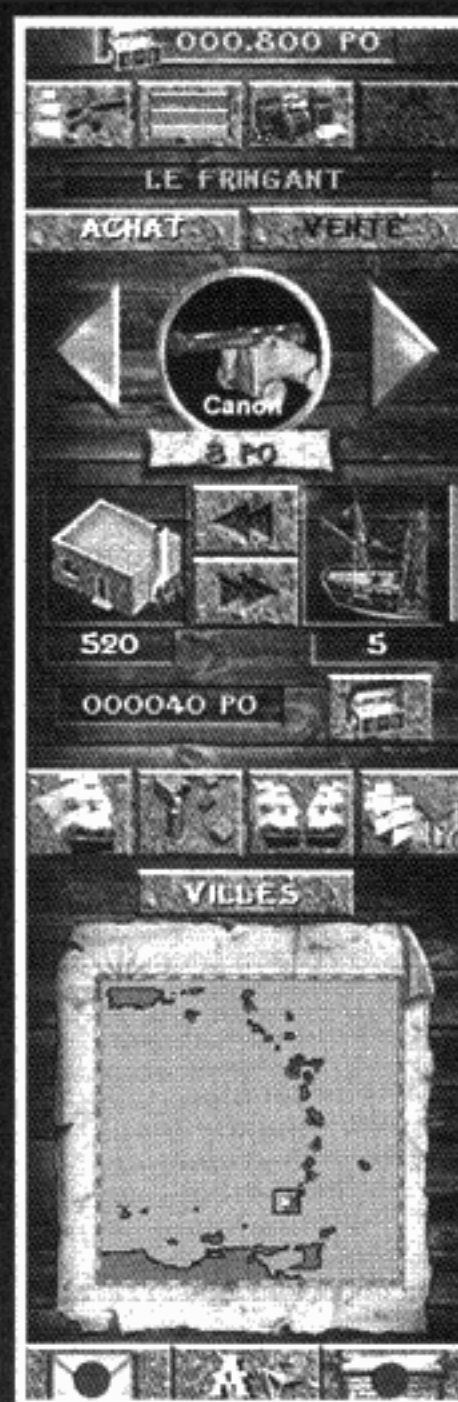
### 2.21 Généralités :

Chaque navire ancré devant un comptoir ou une principauté peut y acheter ou vendre des marchandises. Il est également possible pour deux navires amis ancrés côte à côte de transborder des marchandises d'un navire à l'autre.



### 2.22 Commerce de marchandises :

Considérons le dessin ci-dessous. Il représente l'état de la barre d'interface après que le joueur ait ancré son navire devant un comptoir (ou une principauté) puis cliqué sur l'icône commerce (1) pour vendre ou acheter des marchandises dans ce comptoir.



Examinons le rôle de chaque icône :

**1** Icône commerce : vous permet d'acheter ou vendre des marchandises lorsque votre navire est ancré dans une zone de mouillage.

**2** Nom du bateau sélectionné...

**3** Permet de se mettre en mode vente de marchandises.

**4** Permet de se mettre en mode achat de marchandises.

**5** Permet de sélectionner une marchandise parmi celles proposées (à la vente ou à l'achat).

**6** Icône représentatif de la marchandise sélectionnée.

**7** Prix unitaire de la marchandise sélectionnée (en pièces d'or).

**8** Icône représentant l'entrepôt du comptoir (ou de la principauté).





**9** Icône représentant le navire. Sur la droite on distingue une barre qui correspond au niveau actuel de la ressource sélectionnée, par rapport au maximum transportable.

**10** Permet de fixer la quantité de marchandises à vendre ou acheter.

**11** En mode achat : indique la quantité de marchandises encore disponible dans le comptoir ou dans la principauté.  
En mode vente : indique la quantité de marchandises actuellement prête à être vendue au comptoir ou à la principauté.

**12** En mode achat : indique la quantité de marchandises actuellement prête à être achetée au comptoir ou à la principauté.

En mode vente : indique la quantité de marchandises encore disponible dans le comptoir ou la principauté.

**13** Montant actuel de la transaction.

**13** Permet de valider la transaction en cours.


## 2.23 Transbordement de marchandises :

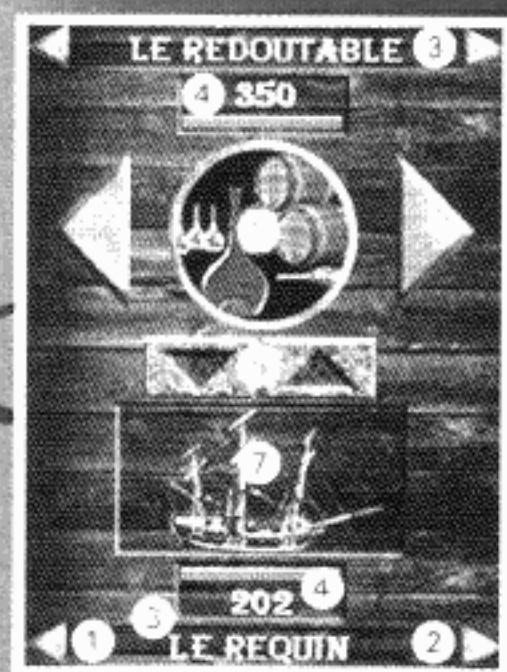
### 2.231 Principes :

On distingue 2 types de transbordement :  
Transbordement de navire à navire.  
Transbordement de navire à île au trésor.



## 2.232 Transbordement entre navires

Considérons le dessin ci-dessous. Il représente l'état de la barre d'interface après que le joueur ait ancré son navire devant un comptoir (ou une principauté) puis cliqué sur l'icône Transbordement . Il est impératif qu'il y ait au moins 2 navires ancrés au même port.



1 Nom du navire précédent.

2 Nom du navire suivant.

3 Nom du navire.

4 Quantité de la denrée sélectionnée dans la cale du navire.

5 Choisir le type de denrée à transborder (ou le personnage).

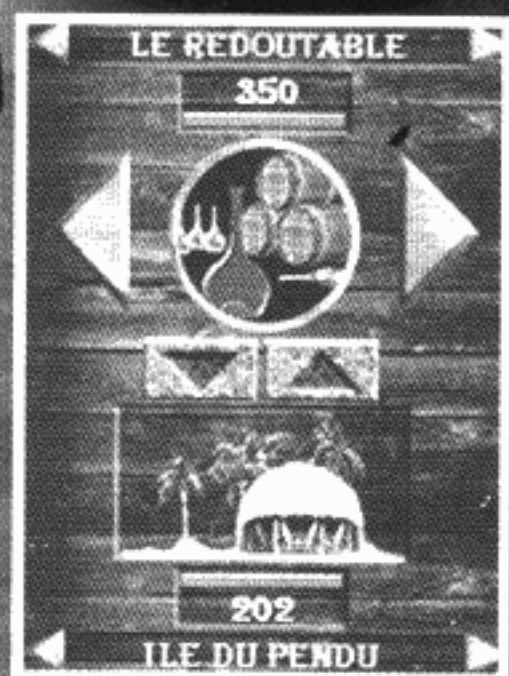
6 Transborder la denrée sur un navire.

7 Symbolise que l'on transborde entre deux navires.

## 2.233 Transbordement entre un navire et une île

Certaines îles vous permettront de dissimuler tout ou partie de votre butin, et de constituer une île au trésor.

Une fois l'île découverte, ancrez votre navire dans la zone de mouillage, puis procédez au transbordement de vos marchandises, de la même manière que précédemment dans le cas d'un transbordement classique entre deux navires. Si par la suite vous souhaitez récupérer certaines marchandises, effectuez un transbordement inverse.



## 2.3 Combat naval

### 2.31 Tirer au canon contre un autre navire :

#### 2.311 Principes :

Il faut que votre navire soit à portée de tir de la cible désignée. Il existe plusieurs méthodes pour tirer sur un navire ennemi :

*Auto Réaction :*

quand un navire ennemi passe à proximité d'un de vos navires et qu'il est dans sa ligne de mire, votre navire lâche une bordée sur l'intrus.

*Clic gauche sur navire ennemi :*

Votre armada ou votre navire sélectionné, essaiera de couler la cible désignée. Cependant, si l'ennemi vous éperonne, l'abordage sera lancé (voir chapitre abordage).

*Utiliser les touches claviers :*

(Uniquement valable quand un seul navire est sélectionné) :

SPACE : tirer par les 2 sabords du navire.

W : tirer par bâbord.

X : tirer par tribord.

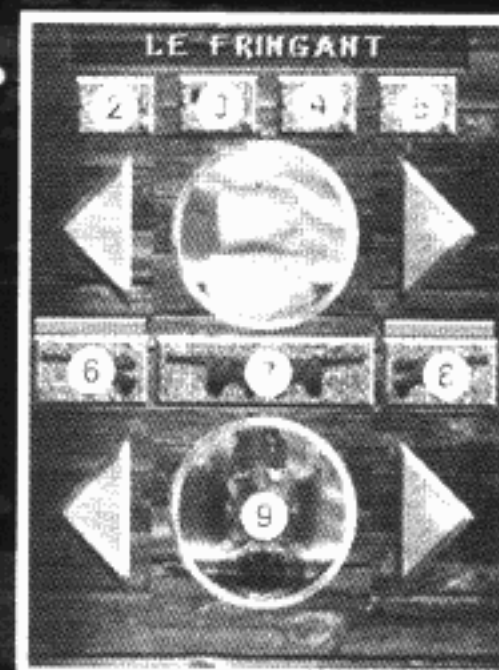
#### 2.312 Choisir le type de boulet et tirer en utilisant l'interface :

Quand un ou plusieurs navires sont sélectionnés vous pouvez décider du type de boulet à utiliser.

Regardons l'interface ci-dessous :



1



1 Icône qui permet d'activer l'interface de réglage des canons et des voiles du navire sélectionné.

2 Boulet normal : touche indistinctement la coque, les voiles, les hommes et les canons. Ce boulet est sélectionné par défaut.

3 Boulet à chaîne : Plus particulièrement destiné à endommager la voilure.



**4** Boulet explosif : Plus particulièrement destiné à endommager la coque et les canons.

**5** Mitraille : Plus particulièrement destiné à tuer les hommes.

**6** Sélectionner les canons à bâbord et les faire tirer.  
Au-dessus, une jauge se vide puis se remplit.  
Cela correspond au temps de recharge.

**7** Sélectionner les canons à tribord et les faire tirer.  
Au-dessus, une jauge se vide puis se remplit.  
Cela correspond au temps de recharge.

**8** Sélectionner l'intégralité des canons et les faire tirer.  
Au-dessus, une jauge se vide puis se remplit.  
Cela correspond au temps de recharge.

**9** Affectation d'un comportement au navire :

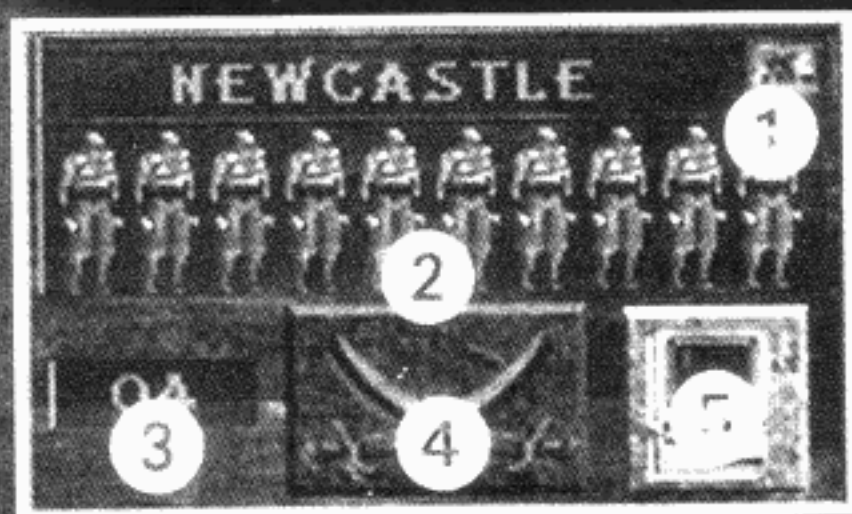
- Se battre jusqu'à la mort.
- Fuir quand le pourcentage de dégât sur la coque, les voiles ou les hommes est supérieur à 75 %.
- Fuir quand le pourcentage de dégât sur la coque, les voiles ou les hommes est supérieur à 50 %.
- Fuir quand le pourcentage de dégât sur la coque, les voiles ou les hommes est supérieur à 25 %.

## 2.4 Abordage :

### 2.41 Résolution d'un abordage :

#### 2.411 Principes :

Lorsque 2 navires ennemis entrent en collision, l'abordage est lancé. A ce moment vous ne pouvez pas désengager cette phase mais vous disposez d'un certain temps pour amener d'autres navires sur le conflit. Regardons la barre d'interface ci-dessous.



**1** Nom du navire ennemi abordé plus sa nation (représentée par le drapeau).

**2** Rapport de force entre les navires.

**3** Compte à rebours : vous disposez d'un temps limité pour engager d'autres navires dans cette phase.

**4** Résoudre l'abordage en mode manuel.

**5** Résolution automatique. L'ordinateur résout l'abordage à votre place.

*Attention : Si votre corsaire est engagé dans un abordage vous passez automatiquement en résolution manuelle.*

### 2.412 Adjoindre des navires à l'abordage :

Lorsqu'un abordage est lancé, vous disposez d'un certain temps pour décider de contrôler manuellement votre équipage ou de laisser l'ordinateur remplir cette tâche (sauf dans le cas où votre corsaire est impliqué dans l'abordage, vous devrez résoudre l'abordage manuellement). Pendant ce délai, vous pouvez adjoindre des navires et ainsi augmenter vos chances de réussite lors de l'abordage. Il vous suffit de diriger vos navires sur le lieu de l'abordage et de les faire entrer en collision avec les navires engagés dans cette phase.

### 2.413 Résolution automatique :

L'ordinateur résout l'abordage à votre place sauf si votre corsaire est engagé dans l'assaut. La résolution automatique démarre au bout d'un certain temps et est instantanée. A l'issue de cet abordage, vous pouvez soit gagner ou perdre.

### 2.414 Résolution manuelle :

Pour accéder à l'écran abordage cliquez sur le bouton 4 (schéma 2.411) Vos hommes sont sur votre pont et attendent vos ordres. Vous pouvez distinguer différentes classes d'hommes (CF. 2.415 Types de troupes). Sélectionner et manœuvrer une unité :

- Pour sélectionner une unité déplacer votre curseur au-dessus du personnage et cliquez avec le bouton gauche de la souris dessus.
- Pour désélectionner l'unité cliquez sur le bouton droit de la souris.
- Pour déplacer l'unité, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le terrain.
- Pour désigner une cible, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un ennemi.



- Pour utiliser les grappins, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les « emplacements grappins ». Votre unité utilisera le grappin et se retrouvera sur le pont d'en face.

Pour sélectionner plusieurs unités :

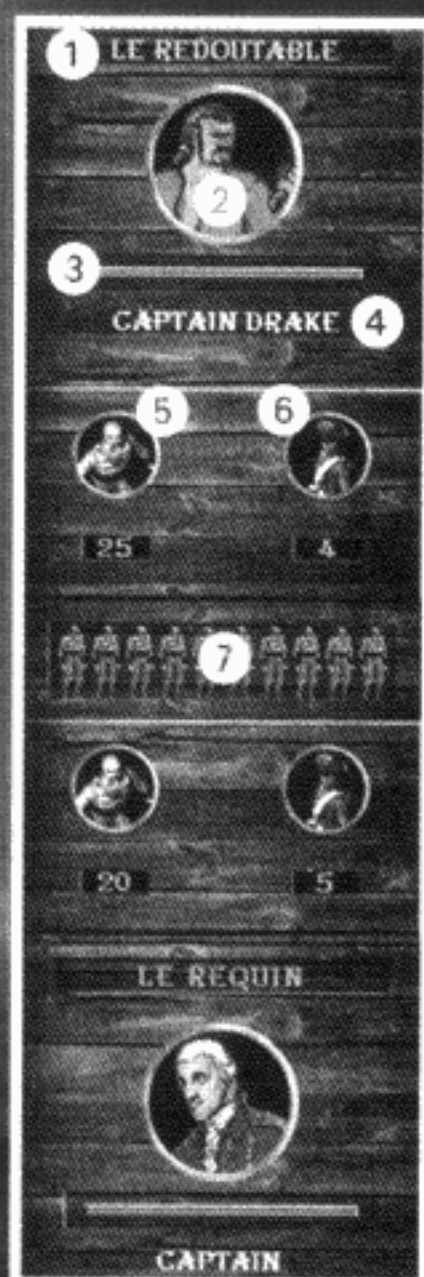
- Maintenir le clic gauche de la souris enfoncé et tirer un cadre. Quand vous relâchez le bouton de la souris, les unités comprises dans le cadre sont sélectionnées.

Conditions de victoire :

L'ennemi se rend en fonction des paramètres suivants :

- En fonction du nombre d'hommes que vous possédez sur le pont par rapport aux ennemis présents.
- En fonction du nombre d'officiers.

Vous avez une barre d'interface pendant l'abordage.



- 1 Nom du navire
- 2 Capitaine ou Corsaire
- 3 Points de vie du capitaine ou du Corsaire
- 4 Nom du capitaine ou du Corsaire
- 5 Nombre de matelots sur le pont
- 6 Nombre d'officiers sur le pont
- 7 Rapport de force entre les 2 ennemis
- 8 Informations sur l'ennemi

..... 8

## 2.415 L'équipage :

Il est constitué de différentes catégories de personnages

*Le matelot :*



*C'est l'unité de base.  
Cette unité se bat au sabre.*

*L'officier :*



*Il est armé d'un pistolet à 2 coups et d'un sabre.  
Il n'utilise son sabre qu'après avoir tiré ses 2 coups de pistolet.*

*Le capitaine :*



*Il n'est présent que si le corsaire n'est pas sur le navire. Il est armé d'un pistolet à 4 coups et d'un sabre.*

*Le corsaire :*



*Il est votre représentation dans le jeu. Il est armé d'un pistolet à 6 coups et d'un sabre. Il possède les mêmes caractéristiques que le capitaine.  
Si votre Corsaire meurt, vous perdez la partie.*

## 2.5 Commerce de marchandises et de navires.

### 2.51 Lieux où l'on peut commercer :

Vous pouvez commercer dans les comptoirs battant le pavillon de votre nation ainsi que dans les principautés. Généralement les prix d'achats et de ventes dans les principautés sont plus élevés. Mais attention, les prix varient en fonction des stocks disponibles chez le commerçant.

### 2.52 Commerce de marchandises :

Cf. Chapitre 2.22

### 2.53 Commerce de navires :



Si on mouille dans un comptoir, il est possible de commander la construction ou la réparation d'un navire. Si on mouille dans une principauté, il est possible de vendre le ou les navires (sauf celui où se trouve le corsaire) ou d'acheter des navires usages. L'argent sera automatiquement crédité sur le navire du corsaire quand il s'agit d'une vente de navire.





## 2.54 Chercher un trésor :

Vous serez parfois amené à connaître l'existence d'un trésor. L'existence de ce trésor peut vous être communiquée par un prisonnier, un personnage quelconque, lors de la capture d'un comptoir, lors de la destruction d'un repaire pirate.

# 3 Missions :

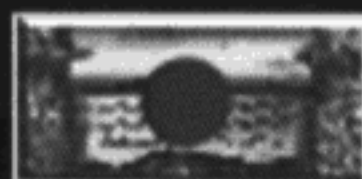
## 3.1 Principes :

Lorsque vous démarrez une nouvelle mission, une page vous décrit la mission et le contexte dans lequel vous vous trouvez. Pendant la mission, différents objectifs dits « primaires » vous seront donnés. Si vous réalisez ces objectifs, la mission sera réussie. Il existe des objectifs dits « secondaires ». Ce sont des requêtes faites à votre Corsaire pour régler un problème en échange de quoi vous obtiendrez une prime.

Vous n'avez nullement l'obligation de les réaliser. Quand vous réalisez un objectif cela influe directement sur votre réputation.

## 3.2 Les messages :

Les objectifs n'apparaissent pas sur votre écran. Pour les lire, vous disposez de 2 boutons.



bouton 1



bouton 2

Lorsque le bouton 1 clignote, cela veut dire que vous venez de recevoir un nouvel objectif. Si vous cliquez sur ce bouton, vous ouvrez la missive et pouvez lire l'objectif. Si vous voulez lire le récapitulatif des objectifs primaires à réaliser ou qui ont été réalisés, cliquez sur le bouton 2.



# 4 Liste des navires

## Caravelle



Navire marchand  
Equipage : 80  
Canons : 30  
Tonnage : 600  
Vitesse : 6,5

Très peu maniable,  
il sert surtout  
à transporter  
les marchandises.

## Brigantin



Navire de guerre rapide  
Equipage : 150  
Canons : 40  
Tonnage : 800  
Vitesse : 9

Navire très maniable,  
il dispose en outre  
d'une cale  
de grande capacité.

## Flûte



Navire marchand  
Equipage : 30  
Canons : 10  
Tonnage : 200  
Vitesse : 5,5

Plus lent mais d'une  
maniabilité supérieure  
à la caravelle, c'est un navire  
qui sert surtout au transport  
des marchandises.

## Frégate



Navire de guerre rapide  
Equipage : 200  
Canons : 50  
Tonnage : 1000  
Vitesse : 9,5

C'est le plus puissant  
des navires de guerre  
dans sa catégorie.

## Pinasse



Navire marchand  
Equipage : 60  
Canons : 20  
Tonnage : 400  
Vitesse : 6,0

Navire qui sert surtout à  
transporter des marchandises.  
Il est parfois utilisé comme  
navire de guerre.

## Gaëlette



Navire de guerre rapide  
Equipage : 100  
Canons : 30  
Tonnage : 600  
Vitesse : 8,5

Ce navire est très utile  
pour escorter  
d'autres bateaux.

## Chebec



Petit navire rapide  
Equipage : 15  
Canons : 6  
Tonnage : 120  
Vitesse : 6,2

C'est le plus petit navire.  
D'un faible coût, il est surtout  
utilisé par les pirates.

## Corvette



Navire de guerre lent  
Equipage : 400  
Canons : 74  
Tonnage : 1480  
Vitesse : 6,3

La corvette est certainement  
le navire le plus maniable  
de sa catégorie.

## Cotre



Petit navire rapide  
Equipage : 30  
Canons : 14  
Tonnage : 280  
Vitesse : 6,3

C'est le plus maniable  
dans sa classe.

## Galion



Navire de guerre lent  
Equipage : 600  
Canons : 120  
Tonnage : 2400  
Vitesse : 6,5

Lent mais très puissant,  
le Galion est surtout utile  
pour la capture de  
comptoirs  
ou pour des transports  
de personnages importants.

## Lougre



Petit navire rapide  
Equipage : 20  
Canons : 8  
Tonnage : 160  
Vitesse : 6,5

Il est équivalent au Chebec  
mais possède une puissance  
de feu supérieure.

## Galiote



Navire de guerre lent  
Equipage : 50  
Canons : 10  
Tonnage : 60  
Vitesse : 6,0

Très maniable, la galiote est  
très utile contre les navires  
de faible capacité comme  
les lougres,  
cotres et chebecs.





## 4.1 Liste des alertes



Votre navire navigue.



Abordage : votre navire est en train de lancer.



Votre navire est en attente d'ordre, il a jeté l'ancre.



Espion : vous avez un espion sur ce navire.



Bataille navale : votre navire est en train de se battre contre un ennemi.



Comptoir : votre comptoir a détecté un navire ennemi ou se défend face à une attaque ennemie.

## 4.2 Raccourcis clavier

**W**

Tirer babord

**Flèche bas**

Descendre les voiles

**X**

Tirer tribord

**ENTER**

Se centrer sur la sélection en cours

**SPACE**

Tirer des 2 sabords

**ESC**

Charger le menu

**Flèche haut**

Monter les voiles



# Crédits

*Production*  
MICROÏDS SA

*Chef de projet*  
Franck QUERO

*Design et Scénario*  
Pascal MORY

*Programmation*  
Vincent L'HERMITE  
Fabrice COLARD  
Henri DE CHAUVERON  
Vincent DUVERNET  
Rudolf FELLER  
Marc-Olivier MERY  
Olivier MOREL  
Franck QUERO  
Nicolas VIBERT

*Graphismes*  
Ludovic DELCROIX  
Gayak LAMAZE  
Fabien LAOUER  
Stephen MAGNARDI  
Julien MARTY

Eric ROYOU  
Loïc YVART

*Conception  
des cartes*  
Xavier-Claude PASSERI

*Tests*  
Jean Christophe MAIROT

*Direction du  
Développement*  
Vincent BAILLET

*Direction  
Artistique*  
Loïc YVART

*Musiques, Voix et  
Bruitages*  
KNOCKIN'BOOTS  
PRODUCTIONS  
Vicky BAZOMBANZA

*Cinématique Intro*  
KATARSYS

*Conception de la  
Boîte*  
DONALD SIMPSON  
& MR WANG  
Fabien LAOUER

*Conception du  
Manuel*  
GAYAL  
AGENCE CONSEIL  
Sébastien BERGER  
Nicolas GUERINEAU  
Pascal MORY  
Eric ROYOU

*Responsable  
Localisation*  
Nicolas GUERINEAU

*Remerciements*  
Nicolas GOHIN  
Didier POULAIN  
Laurent PLU





**Microïds**  
**«Vélizy Plus»**  
**1 bis, rue du Petit Clamart**  
**78140 Velizy**  
**Tél. 33 (0)1 46 01 54 01**  
**Fax. 33 (0) 01 46 32 25 64**

