

HIRED GUNS

GAME MANUAL

Taken from Amiga-Manuals-Website

Français

Ce produit est sous copyright

Ici, chez **Psygnosis**, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de **Psygnosis** si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par **Psygnosis Ltd.**

Le produit **HIRED GUNS**, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

L'illustration de la couverture de **HIRED GUNS** est Copyright © 1993 Psygnosis.

Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de

Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.
Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1993 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés



TABLE DES MATIERES

MENU PRINCIPAL

MENU COMMENCER NOUVEAU JEU

- Entraînement
- Campagne entière
- Action brève

PROCEDURE A SUIVRE POUR UNE NOUVELLE PARTIE

- Nombre de joueurs
- Sélection des
personnages

HIRED GUNS - LE JEU, LA CAMPAGNE

- Carte de la mission

ANNEXE 1 - UTILISATION ET DESCRIPTION DES EQUIPEMENTS

- Tir et utilisation des
équipements
- Rechargement
- Pistolets/Fusils/
Mitrailleuses/Lance-
flammes
- Charge destructrice
- Roquette anti-VPB

- Canon destructeur
- Recharges et munitions
- Grenades et lance-
grenades
- Déstabilisateurs soniques
et cellules de 1,3,6
kilojoules
- Kits de réparation des
androïdes médicaux
- Anneau de fusion
- Kit auto-sentinelle
- Mine de proximité
- Produits alimentaires et
rations
- Seringues anti-toxines
- Clés et passes de
sécurité
- Amplificateurs psioniques
S.D.T.

OBSTACLES DANS LE JEU

- Entrées
- Champs de force
- Champs de téléportage
- Blocs déplaçables
- Panneaux à boutons-
poussoirs
- Ascenseurs

TUEURS A GAGES

De nombreux événements ont mené à ce stade. Depuis qu'il a été "libéré" de ses obligations militaires il y a cinq ans et à distance d'un système planétaire, Rorian Deeevergh a recruté une équipe dont certains membres sont devenus des amis et qui, collectivement, sont recherchés par les autorités. Dans un monde où toutes les transactions passent par une autorité centrale qui enregistre et identifie automatiquement tout, de l'achat d'un bâtonnet de combustible à la destruction d'un système planétaire, la situation est relativement difficile à affronter.

La bande de fugitifs de Rorian vient de trouver une solution au problème. Tueurs à gages : c'est un rôle dans lequel ils excellent tous et qui leur permet de conserver un style de vie pour le moins confortable. Le paiement se fait par métaux précieux. Aucune question n'est posée. Leur sort est entre leurs mains.

En surface, il s'agit d'un travail comme un autre. Le client qui finance l'opération en cours ne se découvrira probablement pas, mais les instructions indiquent que la mission ne devrait présenter aucun problème. Les implications politiques de la mission ont été passées sous silence – l'équipe est motivée par l'argent, pas par les questions de politique. Le règlement, la première moitié à l'avance et la seconde une fois la mission terminée, se fait dans les

règles. Rien ne semble sortir de l'ordinaire.

Le seul facteur qui éveille la curiosité de l'équipe est la destination. Une planète obscure nommée Graveyard. Son nom éveille de lointains souvenirs dans la mémoire de Rorian. Mais qu'importe, tous les noms qu'il entend le font également.

MENU PRINCIPAL

Vous pouvez commencer un nouveau scénario, reprendre un scénario sauvegardé précédemment ou quitter le jeu pour revenir à l'écran Workbench/DOS. Appuyez sur la touche de fonction correspondant à l'option requise. La combinaison de touches Contrôle-Q vous permet de revenir à l'écran principal à tout moment.

F1 – COMMENCER UN NOUVEAU JEU

Commencer une nouvelle mission d'ensemble ou des missions individuelles.

F2 – CONTINUER UN JEU ENREGISTRE

Charger une mission sauvegardée plus tôt sur un disque RAM, le disque dur ou sur une disquette. Pour charger le jeu à partir d'un disque ou abandonner la procédure, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

F3 – QUITTER VERS WORKBENCH

Quitter Hired Guns.

MENU COMMENCER NOUVEAU JEU

F1 – ENTRAÎNEMENT

Tous les membres de l'équipe doivent passer par l'entraînement pour se familiariser avec les armes et leur utilisation. Les profils de mission d'entraînement sont relativement variés....

"Exploration"

Simple bâtiment – sans ennemis, ni danger.

Familiarisez-vous avec les commandes.

Vous devez trouver la sortie pour terminer ce niveau d'entraînement.

"Obstacles"

Danger minimum – pas d'ennemis.

Exercez-vous à utiliser les ascenseurs.

Vous devez trouver la sortie pour terminer ce niveau d'entraînement. "Combat du feu"

Un avant-goût du combat.

Vous devez trouver la sortie pour terminer ce niveau d'entraînement.

"Lancement de grenades"

L'occasion idéale de s'exercer à lancer des grenades.

Vous devez trouver la sortie pour terminer ce niveau d'entraînement.

"En faction"

Découvrez l'utilité des sentinelles.
Vous devez trouver la sortie pour
terminer ce niveau d'entraînement.

F2 - CAMPAGNE ENTIERE

(une analyse détaillée est fournie à la
section Hired Guns. Le jeu, la
campagne)

Commencez votre mission principale
sur Graveyard. Préparez vos armes et
n'oubliez surtout pas le proverbe
suivant :

*Un doigt trop lent sur la gachette
mène à une mort rapide !*

F3 - ACTION BREVE

Une fois que l'entraînement est terminé, il est nécessaire d'ajuster les aptitudes. Cette option permet aux mercenaires d'accéder à un milieu hostile pour le faire. Toutes les créatures sont actives et, selon le scénario choisi, risquent d'attaquer au premier contact avec l'équipe.

Les systèmes de combat de Tesseract sont excellents pour simuler les théâtres de combat fatal. Nous avons la chance d'en avoir plusieurs à notre disposition. Chaque théâtre est conçu pour un nombre spécifique de joueurs.

Les scénarios à un joueur exigent généralement que les quatre personnages collaborent.

Les scénarios à deux joueurs opposent deux équipes de deux.

Les scénarios à trois et quatre joueurs s'organisent librement pour toutes les missions.

Tous les scénarios peuvent être utilisés, quel que soit le nombre de joueurs.

PROFILS DE MISSION :

Un joueur :

"Réserve animale"

"Réacteur"

"Pénitencier"

"Survivre"

Deux joueurs :

"Jardin de Jarrys"

"Guerre des Lemmings n°1"

"Générateur"

"Asyle"

Trois joueurs :

"Gruyère"

"Fuite vers la mort"

"Bat Mobile"

"Buckminster Park"

Quatre joueurs :

"Centre de loisirs"

"Salle des squelettes"

"Urbanisation"

"Galerie commerciale"

"Guerre des Lemmings n° 2"

PROCEDURE A SUIVRE POUR UNE NOUVELLE PARTIE

NOMBRE DE JOUEURS

Hired Guns a été développé avec soin pour permettre à quatre joueurs d'accéder simultanément à Graveyard en utilisant la même machine. Un certain nombre d'interfaces utilisateur sont disponibles pour faciliter cette procédure et sont énumérées dans le manuel de contrôle des personnages. Pour en sélectionner une, appuyez sur la touche de fonction correspondante.

SELECTION DES PERSONNAGES

L'écran de sélection des personnages (illustré ci-dessous) vous permet de sélectionner quatre personnages parmi les 12 disponibles dans la base de données. Une impression visuelle du personnage est donnée en haut de l'écran. Au coin inférieur gauche figure une description du personnage et les quatre cases de sélection des personnages se trouvent au coin inférieur droit de l'écran.



Choisissez votre personnage au moyen des touches fléchées. Les flèches droite et gauche les font défiler horizontalement sur l'écran. Pour vérifier les détails d'un personnage, positionnez-le à gauche de l'écran pour le mettre en

surbrillance. Ceci fait, ses détails s'affichent au-dessous. Des renseignements complémentaires sur les différents personnages sont donnés à la section DIRECTION GRAVEYARD

Pour sélectionner un personnage, vous devez d'abord le mettre en surbrillance et appuyer sur la touche ENTREE pour le faire passer dans la case de sélection. Répétez cette procédure trois fois de plus pour composer votre équipe. Notez que vous devez avoir une équipe complète de quatre personnes à chaque fois que vous jouez Hired Guns (sauf lorsqu'un personnages périt à l'action).

La touche SUPP permet d'annuler le dernier personnage sélectionné. Une fois votre équipe complète, appuyez sur ENTREE pour examiner la carte de la mission.

HIRED GUNS. LE JEU, LA CAMPAGNE

OBJECTIF DE LA MISSION

Le dossier de la mission est présenté à l'équipe de mercenaires 15 minutes avant l'atterrissage.

OBJECTIF PRINCIPAL

ANÉANTIR LA PRODUCTION ET LA DISTRIBUTION des ORGANISMES modifiés biologiquement de manière illégale A LA SURFACE DE Luyten L-7896 3.1

("Graveyard").

Anéantir l'existence d'un point de distribution (et l'enclave qui l'entoure).

Cible : Spatioport Central de Graveyard. (lat 3.99 lgn 43.22)

Ce point, et les installations voisines, sont fortifiés et extrêmement bien gardés.

Méthode d'anéantissement :
EXPLOSION THERMONUCLEAIRE
PROVOQUEE PAR FUSION.

Identifiez et sortez les quatre anneaux de fusion de leur point de stockage blindé aux endroits suivants...

1. Usine de réacteur de fusion. (lat 2.45 lgn 39.19)

2. Tour de liaison satellite. (lat 5.00 lgn 40.73)

3. Laboratoire. (lat -1.21 lgn 42.61)

4. Centre des opérations. (lat -0.82 lgn 43.47)

Insérez ces objets dans le générateur correspondant au site visé pour déclencher automatiquement la détonation après évacuation du site.

Durée de la mission : 13 jours LOCAUX + 4 heures.

Il est impossible de sauver l'équipe une fois que la durée de la mission a expiré.

Support au sol : AUCUN.

Support aérien : AUCUN.

Support en orbite : AUCUN.

OBJECTIF SECONDAIRE

Faire une reconnaissance des installations indiquée sur le S.D.T. Ces informations seront utiles pour les futures opérations de "nettoyage" au sol.

ATTENTION : la majorité des installations au sol sont envahies par des organismes modifiés génétiquement qui ont subi une mutation. Procédez avec précaution. Notez l'estimation du niveau de danger sur le principal scanner digital de terrain. Anéantissez les créatures hostiles sans pitié. Vous aurez besoin de TOUTE votre puissance de tir.



La section suivante fournit toutes les informations nécessaires pour mener à bien la mission sur Graveyard. Les missions d'entraînement et les missions à une seule action sont décrites à la fin de ce document. La seule chose que nous ne pouvons pas vous fournir sont l'ingéniosité et les réflexes.

CARTE DE LA MISSION

Guild VII – faible densité 459 vfn

Pénétration I.R. 7.

Vous pouvez contrôler les progrès de votre mission sur l'écran. Examinez l'étendue du terrain en déplaçant la croix sur la carte au moyen des touches fléchées. Vous pouvez ainsi vérifier toute la zone qui entoure les complexes de la mission.

Sur la carte, vous verrez un certain nombre de zones encerclées reliées entre elles par des lignes. Les cercles signalent les complexes qui peuvent fort bien contenir des otages. Les lignes indiquent les itinéraires (relativement) sûrs qui permettent de se rendre d'un complexe à un autre. Toutes les voies possibles à partir de chaque complexe sont donc indiquées sur la carte pour vous aider à déterminer votre stratégie d'exploration. En positionnant la croix sur un complexe, vous obtenez aussi des informations qui lui sont spécifiques.



Ce panneau d'information fournit des informations vitales sur le statut de la zone dans l'ensemble de la mission :

Lat. Lgn. Alt – Affichent la latitude, la longitude et l'altitude de la région.

Région non compromise – région qui n'a pas été explorée.

Région compromise – région explorée et "fouillée".

Entrée – n° de référence du Guild VII.

Estimation du danger – Lorsque le Guild VII effectue initialement l'examen électronique du terrain, il estime également le niveau de danger. Le niveau est le seuil minimum avec très peu d'activités ennemies. Le niveau 9 présente la plus grande menace avec un maximum d'activités ennemies.

Votre position initiale est indiquée par une icône clignotante contenant l'inscription ZONE D'ATERRISSAGE. Cette position a été choisie pour l'atterrissage du vaisseau et c'est à partir de cet endroit que votre mission va commencer.

La première chose à faire est bien entendu de choisir l'itinéraire – bien que le choix soit limité au départ. Positionnez la croix sur le complexe au nord-est de la zone morte au moyen des touches fléchées. Pour demander à l'équipe de pénétrer à l'intérieur, appuyez sur ENTREE.

Remarque : vous pouvez uniquement vous rendre dans les zones reliées à votre position courante par une ligne isotherme indiquant que le terrain peut être parcouru à pied. Si votre équipe entre dans une région compromise (explorée et fouillée), elle a la possibilité de la réexplorer ou de la traverser pour accéder à une région non compromise.

Notez les cercles rouges qui mettent six zones en évidence. Ils signalent la zone morte, le spatioport central de Graveyard (objectif principal) et l'emplacement des anneaux de fusion.

ANNEXE 1

Utilisation et description des ÉQUIPEMENTS

TIR ET UTILISATION DES ÉQUIPEMENTS

La section suivante vous explique précisément certains des équipements que vous rencontrerez dans le jeu. Les descriptions données utilisent la méthode de contrôle à la "souris 1". Si vous utilisez un joystick, un pavé ou le clavier, consultez la section "Options de contrôle" pour connaître les commandes "d'utilisation" équivalentes.

Hired Guns contient plus de 110 objets différents. La section suivante se contente donc de donner un aperçu général des principales catégories d'objets que vous rencontrerez.

PISTOLETS/FUSILS/MITRAI LLEUSES/LANCE- FLAMMES/LANCE- ROQUETTES

Lorsqu'un personnage porte une arme chargée, centrez le curseur et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour tirer (ou utilisez l'option de tir équivalente). Si un seul déclic se produit, c'est que l'arme n'a plus de munition. Vous pouvez la recharger en appuyant sur le bouton droit de la souris, à condition que le personnage possède des munitions de réserve bien entendu.

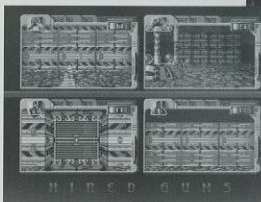
RECHARGEMENT

Tous les chargeurs finissent par se vider. Dans ce cas, vous entendez un déclic et l'arme ne tire pas. Pour la recharger, appuyez sur le bouton droit de la souris (ou utilisez l'option équivalente). L'arme peut ensuite être réutilisée (à condition qu'il y ait des munitions de réserve dans l'inventaire du personnage). Vérifiez les informations fournies sur l'écran de stockage pour connaître les munitions compatibles avec un type d'arme quelconque.

Consultez également les instructions données dans le manuel de contrôle des personnages.

RECHARGES ET MUNITIONS

Il s'agit d'éléments essentiels disponibles un peu partout sur Graveyard. Une fois qu'un mercenaire a des munitions en sa possession, il peut charger l'arme correspondante.



GRENADES ET LANCE- GRENADES

Les grenades doivent être utilisées pour anéantir l'ennemi lorsque les chances sont contre votre personnage. Elles doivent être utilisées avec précaution car elles sont extrêmement destructrices et agissent sur une large zone. Dans un espace fermé, le personnage qui lance la grenade a de grandes chances de s'auto-détruire. Un lance-grenades, qui projette la grenade loin du personnage, est donc le meilleur moyen d'agir. Cependant, même à longue portée, l'explosion risque fort de toucher le personnage.

Pour utiliser une grenade, sélectionnez un jeu de grenades et "tirez" comme pour les autres objets.



Le curseur de "tir" permet au personnage de lancer la grenade sur quatre distances différentes qui sont illustrées ci-dessous.

La flèche haute permet au personnage de lancer la grenade sur une courte distance. Pour l'obtenir, vous devez déplacer le curseur vers le bas de l'écran.

La flèche basse "remplie" demande au mercenaire de lancer la grenade le plus loin possible et s'obtient en déplaçant le curseur vers le haut de l'écran.

Avec la souris 1, centrez le pointeur et appuyez sur le bouton de tir. Pour utiliser le lance-grenade, prenez-le en main et tirez.

DESTABILISATEURS SONIQUES ET CELLULES 1,3,6 KILOJOULES

Le déstabilisateur offre une méthode de destruction "nette" à courte portée. Il est moins dangereux que d'autres armes et le personnage devra appuyer plus souvent sur la gachette. Le déstabilisateur est alimenté par des "cellules" électriques. Une charge de 1 kJoule permet de tirer une cinquantaine de fois. Une charge de 6 kJoule multiplie le nombre de déstabilisation par six, et non pas la puissance de déstabilisation.



KITS DE REPARATION DES ANDROIDES MEDICAUX

Pour prendre le kit en main et réparer les "dommages" subis par les humains ou les androïdes, appuyez sur le bouton gauche de la souris comme pour tirer avec une arme. Chaque kit permet de réparer des dégâts substantiels et ne peut être utilisé qu'une seule fois.



KITS SENTINELLES

Lorsque ce kit est utilisé par un personnage, il s'assemble automatiquement et monte la garde pour les forces alliées. Il tire donc sur l'ennemi mais laisse passer les membres de l'équipe. Il existe deux modèles de kit : unidirectionnel et multidirectionnel. La différence entre les deux types est cruciale pour couvrir efficacement l'équipe : les unités multidirectionnelles sont entièrement articulées et peuvent se tourner dans toutes les directions, ce qui n'est pas le cas des unités unidirectionnelles.

Pour utiliser un kit sentinelle, placez-le dans une zone dégagée en face du personnage.



MINES DE PROXIMITE

Lorsqu'une mine de proximité est positionnée et amorcée, elle explose dès qu'un personnage ami ou ennemi pénètre dans la zone. Elle détruit généralement le personnage.

Pour amorcer la mine, le mercenaire doit la prendre en main. Accédez à l'écran de visualisation des personnages et "utilisez" la mine comme toute autre arme. Elle est ainsi amorcée et prête à faire son travail. Positionnez-la dans une zone dégagée et n'y retournez dans aucune circonstance.

Une chaleur intense peut déclencher une mine amorcée. Un joueur peut donc utiliser un lance-flammes pour se frayer un chemin à travers un champ de mine.



PRODUITS ALIMENTAIRES ET RATIONS

Des produits alimentaires variés sont disponibles dans Hired Guns. En mangeant, les humanoïdes reprennent un peu de leur énergie.

Pour "manger", le personnage doit tenir le produit en main. Accédez à l'écran de visualisation des personnages et "utilisez" le produit alimentaire comme tout autre équipement.



SERINGUES ANTI-TOXINES

Guérit les personnages humanoïdes de leurs blessures empoisonnées. Utilisez la méthode habituelle.



CLES ET PASSES DE SECURITE

Ils donnent accès à des panneaux d'entrée indestructibles. Si un panneau est infranchissable ou qu'il est fermé la clé, vous devez trouver la clé ou le passe approprié pour pouvoir le franchir.

Pour l'utiliser, il suffit de l'avoir en sa possession. La clé ou le passe est automatiquement utilisé lorsque le personnage s'approche du panneau d'entrée.



AMPLIFICATEURS PSIONIQUES

L'amplificateur psionique, ou Psi-amp, permet à l'utilisateur d'obtenir des effets variés qui varient selon le modèle. Chaque Psi-amp peut s'utiliser un certain nombre de fois et une description des différents effets est donné à la section 'Glossaire des Amplificateurs psioniques'.

Pour activer le Psi-amp, le personnage doit le tenir à la main et suivre la procédure habituelle décrite au début de la section. L'effet peut durer jusqu'à 4 minutes, selon le modèle de Psi-amp utilisé.



S.D.T.

Le scanner digital de terrain permet d'activer l'écran S.D.T. Pour l'utiliser, consultez la section S.D.T.



OBSTACLES DANS LE JEU

ENTREES

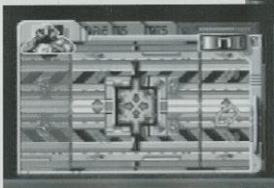
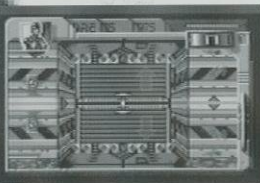
Les entrées sont souvent protégées par des panneaux glissant qui s'ouvrent automatiquement lorsque quelqu'un approche grâce au détecteur de mouvement dont ils sont équipés. Cependant, à cause des consignes de sécurité sur Graveyard, un certain nombre de portes sont protégées par des passes (ou des clés dans certains cas).

Le mercenaire trouvera généralement le passe dans la zone associée. Pour utiliser le passe, il suffit simplement de l'avoir dans l'inventaire du personnage. Il est identifié automatiquement et permet de franchir le panneau.

CHAMPS DE FORCE

Les champs de force sont des éléments extrêmement utiles pour protéger quelque chose ou interdire provisoirement l'accès à une zone dans laquelle un mur permanent ne serait pas désirable.

Les champs de force sont utilisés sur l'ensemble de la planète et sont infranchissables. Il est toutefois possible de les désactiver dans certains cas. La méthode à suivre varie selon la situation.



CHAMPS DE TELEPORTAGE

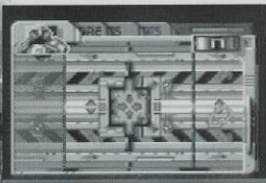
Ils ressemblent aux champs de force et fournissent un moyen de se rendre instantanément à la destination choisie. Si la destination n'est pas accessible, le personnage en est averti.

BLOCS DEPLACABLES

Ces grands cubes de métal sont des blocs de construction préfabriqués. Ils peuvent être utilisés pour construire des murs, bloquer le passage ou remplir des vides. A noter qu'ils ont un champ de traction sans friction et qu'ils peuvent être déplacés en les poussant ou en les tirant. Notez aussi qu'ils conservent leur force et leur poids d'origine, ce qui les rend extrêmement dangereux lorsqu'ils tombent de haut.

PANNEAUX A BOUTONS-POUSOIRS

Généralement placés sur les murs, ils ont plusieurs usages, en particulier avec les ascenseurs (voir ci-dessous). Leur manipulation est sûre d'affecter un élément quelconque : déplacer un panneau caché, ou désactiver un champ de force par exemple, bien que l'effet n'est pas toujours visible immédiatement.



ASCENSEURS

Les endroits souterrains sur Graveyard sont accessibles au moyen d'ascenseurs. Ils ne ressemblent pas aux ascenseurs conventionnels dans la mesure où leur rôle est purement fonctionnel – permettre l'accès à partir de toute direction (sauf si un mur la bloque) et s'arrêter au niveau choisi par le personnage. Il est donc possible de sortir de l'ascenseur au quinzième étage et de retomber directement au rez-de-chaussée parce qu'il n'y a pas de niveau intermédiaire. Ce n'est évidemment pas recommandé, mais il est utile de le savoir.

Les ascenseurs sont normalement actionnés par un panneau à bouton-poussoir.

REMERCIEMENTS

***Conception, programmation,
travail sans relâche et un
million d'autres choses***

Scott Johnston

Graphiques

Graeme Anderson, Scott, David
Osborne

Musique originale

Brian Johnston

Création de la carte

Scott, Graeme, Steve, Martin Good,
David Hally, Mike Clarke, Ian Dunlop,
Mike Dailly

Documentation et termes

fantastiques

Steve Hammond

Illustration des personnages

Jamie Grant

Logiciel de conception

Brian Watson

Contrôle de qualité

Phil, Tony, Paul, Jason, Joshua, Mark,
Chris, Gary, Paul, Scott, Derrick, Jeff,
Jed, Paul, Paul et, euh, Paul

Un peu de tout

Richard Biltcliffe

Outils graphiques

Russel Kay

Joueur module Med V3.00

Teijo Kinunnen

Nos remerciements à

Mike Dailly

Produit par

Grahame Stafford

Francisé par

Alpha CRC Ltd, Cambridge

