

# SEULS CEUX DONT LA FOI EST VÉRITABLE SERONT ÉPARGNÉS!

ANNONCÉ COMME LA RÉFÉRENCE DES JEUX D'AVENTURE, LES CHEVALIERS DE BAPHOMET : LES GARDIENS DU TEMPLE DE SALOMON EMMÈNE LE JOUEUR DANS UN MONDE OSCUR DE CONSPIRATIONS, D'AVENTURES ET DE SOCIÉTÉS SECRÈTES ANTIQUES.

RETROUVEZ GEORGE STORBBART, LEGENDAIRE HÉROS MALGRÉ LUI, TOMBANT AMOUREUX D'UNE BELLE INCONNUE, ANNA MARIA. SA DISPARITION IMPRÉVUE LE PLONGE DANS UNE COURSE DÉSPÉRÉE CONTRE LA MONTRE POUR RETROUVER UN ANCIEN ARTÉFACT CAPABLE D'UNE DESTRUCTION APOCALYPTIQUE.

AVEC UNE JOUABILITÉ À LA SOURIS OU AU CLAVIER, CE JEU VOUS PROPOSERA DES ÉNIGMES ET COMLOTS PASSIONNANTS POUR DE LONGUES HEURES DE PLAISIR.



www.pegi.info



JEU EN FRANÇAIS



⚠ Attention ⚠  
Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe.

## CONFIGURATION REQUISE

Système d'exploitation : Windows XP  
Processeur : Pentium 4 - 1,4 GHz ou supérieur  
Mémoire : 256 Mo de RAM (512 Mo conseillés)  
Espace disque dur : 2,6 Go libres  
Lecteur DVD-Rom : vitesse 2x ou supérieur  
Carte vidéo : Nvidia GeForce 6200 ou carte vidéo 128 Mo compatible Shader version 1.1\*  
Carte son : carte son compatible Windows\*  
DirectX : 9.0c (incluse)

\*carte devant être compatible DirectX 9.0c.

© 2006 Revolution Software Ltd. and © Sumo Digital Ltd. <sup>TM</sup> Broken Sword is a registered trademark of Revolution Software Ltd. <sup>TM</sup> Broken Sword - The Angel of Death is a trademark of Revolution Software Limited. © 2006 NVIDIA, the NVIDIA logos, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA corporation. All rights reserved. Used under license. © 2005 Koninklijke Philips Electronics N.V. All rights reserved. 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.



LES CHEVALIERS DE BAPHOMET:  
LES GARDIENS DU TEMPLE DE SALOMON



LECTEUR DVD REQUIS

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET: LES GARDIENS DU TEMPLE DE SALOMON



# LES CHEVALIERS DE BAPHOMET



LES GARDIENS DU TEMPLE DE SALOMON

UN JEU

CHARLES CECIL



www.pegi.info



# SEULS CEUX DONT LA FOI EST VÉRITABLE SERONT ÉPARGNÉS!

ANNONCÉ COMME LA RÉFÉRENCE DES JEUX D'AVENTURE, LES CHEVALIERS DE BAPHOMET : LES GARDIENS DU TEMPLE DE SALOMON EMMÈNE LE JOUEUR DANS UN MONDE OSCUR DE CONSPIRATIONS, D'AVENTURES ET DE SOCIÉTÉS SECRÈTES ANTIQUES.

RETROUVEZ GEORGE STOBART, LÉGENDAIRE HÉROS MALGRÉ LUI, TOMBANT AMOUREUX D'UNE BELLE INCONNUE, ANNA MARIA. SA DISPARITION IMPRÉVUE LE PLONGE DANS UNE COURSE DÉSESPÉRÉE CONTRE LA MONTRE POUR RETROUVER UN ANCIEN ARTEFACT CAPABLE D'UNE DESTRUCTION APOCALYPTIQUE.

AVEC UNE JOUABILITÉ À LA SOURIS OU AU CLAVIER, CE JEU VOUS PROPOSERA DES ÉNIGMES ET COMLOTS PASSIONNANTS POUR DE LONGUES HEURES DE PLAISIR.



**CONFIGURATION REQUISE**

Système d'exploitation : Windows XP, Processeur : Pentium 4 - 1.4 GHz ou supérieur, Mémoire : 256 Mo de RAM (512 Mo conseillées), Espace disque dur : 2,6 Go libres, Lecteur DVD-Rom : vitesse 2x ou supérieur, Carte vidéo : Nvidia GeForce 6200 ou carte vidéo 128 Mo compatible Shader version 1.1\*, Carte son : carte son compatible Windows\*, DirectX : 9.0c (incluse)

\*carte devant être compatible DirectX 9.0c.

THQ FRANCE, 1 rue Saint Georges, 75009 Paris

© 2006 Revolution Software Ltd. and © Sumo Digital Ltd.™ Broken Sword is a registered trademark of Revolution Software Ltd.™ The Angel of Death is a trademark of Revolution Software Limited. © 2006 NVIDIA, the NVIDIA logos, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA corporation. All rights reserved. Used under license. © 2005 Koninklijke Philips Electronics N.V. All rights reserved. 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. Microsoft, Microsoft Games Studio logo, and the Games for Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

JEU EN FRANÇAIS



LES CHEVALIERS DE BAPHOMET:  
LES GARDIENS DU TEMPLE DE SALOMON

**Attention!**  
Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe.

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET:  
LES GARDIENS DU TEMPLE DE SALOMON



PC DVD



Games for Windows

PC DVD



# LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

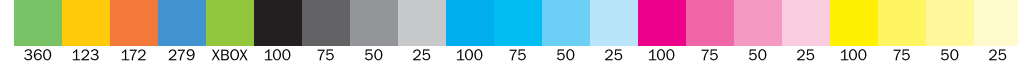
LES GARDIENS DU TEMPLE DE SALOMON

UN JEU  
CHARLES CECIL



www.pegi.info

MS Color Bar v.5 030801



CYAN MAGENTA YELLOW BLACK





DVD  
ROM

THQ

4005209081313  
4005209081733


# LES CHEVALIERS DE BAPHOMET



LES GARDIENS DU  
TEMPLE DE SALOMON

© 2006 Revolution Software Ltd and © Sierra Digital Ltd. "The Broken Sword" is a registered trademark of Revolution Software Ltd. "The King of David" is a trademark of Revolution Software Limited. © 2006 NVIDIA, the NVIDIA logos, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA corporation. All rights reserved. Used under license. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



Manuel d'Instructions 



## Table des matières

Introduction .....	II
Configuration minimale requise ..	IV
Installation et lancement .....	IV
Démarrage rapide .....	V
Menus .....	VIII
Sauvegarde et chargement .....	IX
Commandes du jeu .....	X
Icônes d'action .....	XX
Accompagnement dans la section d'ouverture .....	XXII
Crédits .....	XXVII
Accord de licence .....	XXXII
Garantie limitée .....	XXXV
Remarques .....	XXXVI
Assistance clientèle .....	XXXVII

## **I**ntroduction

Les érudits ayant étudié la Bible ont longtemps été d'accord sur le fait que Moïse n'était pas un simple fils de berger. Il était fort érudit lui-même, et très jeune, il se consacra aux arts mystérieux de l'alchimie. De fait, il put lire des documents qui, déjà en ce temps-là, étaient fort anciens : vestiges épars de civilisations disparues. Parmi ces documents, il y aurait eu l'ébauche primitive d'une arme d'une puissance inimaginable... Moïse s'avéra capable de construire ladite arme. Et quand le Pharaon refusa aux Israélites de sortir d'Egypte, il déchaîna son arme aux effets dévastateurs sur les Egyptiens. Le Pharaon capitula et ainsi commença l'Exode.

L'arme était la dernière et la plus terrible des Calamités.

Etrangement, elle semblait capable de tuer avec discernement, épargnant les Israélites. Les Egyptiens la nommèrent 'Ange de la Mort'.

Des siècles plus tard, le secret de l'arme absolue de Moïse fut perdu, mais son souvenir demeura. L'arme était perdue.

En tout cas, c'est ce que l'on croyait...

## New York = aujourd'hui



New York, aujourd'hui. L'ex-aventurier George Stobbart transpire derrière un bureau crasseux dans une agence de cautionnement, perdue dans les taudis de Harlem. Il a connu une année difficile depuis son combat homérique face à un 'dragon', après lequel il fut gardé au chaud par les services secrets pour un interrogatoire poussé. En fin de compte, le "phénomène de Glastonbury" fut rangé dans la catégorie des hystéries collectives.

George rentra chez lui, ne souhaitant rien d'autre que travailler sur des brevets jusqu'à la fin de ses jours. Mais sa compagnie avait coulé. Et il ne trouva personne qui veuille l'embaucher : dur d'être sur liste noire. En dernier recours, il accepta le seul poste qu'on lui proposait : juriste à l'agence de cautionnement de Big Bro. Le dessous du panier. Ses nouveaux clients ? Fous furieux, gangsters et assassins. Sa nouvelle vie ? Un appartement minuscule dans le quartier le plus mal famé de la ville.

"Un jour, je m'en sortirai", pense-t-il, alors qu'il observe une belle brochette de clients tatoués, menaçants et déguisés en gangsters de clip vidéo...

L'espoir fait vivre.

Et c'est alors... qu'il rencontre sa nouvelle cliente. Blonde, belle, intelligente - une femme qu'il serait prêt à aider au péril de sa vie. Ce qu'il fait - car dès qu'elle lui parle de son problème, une bande de malfrats se jette à l'assaut des bureaux. Ainsi commence une nouvelle aventure.

## **C**onfiguration minimale requise

Système d'exploitation :	<b>Windows XP</b>
Processeur :	<b>Pentium 4 - 1,4 GHz ou supérieur</b>
Mémoire :	<b>256 Mo de RAM (512 Mo conseillés)</b>
Espace disque dur :	<b>2.6 Go libres</b>
Lecteur DVD-Rom :	<b>vitesse 2x ou supérieur</b>
Carte vidéo :	<b>carte vidéo 128 Mo compatible Shader version 1.1*</b>
Carte son :	<b>carte son compatible Windows*</b>
DirectX :	<b>9.0c (incluse)</b>

\*carte devant être compatible DirectX 9.0c.

## **I**nstallation et lancement

insérez le DVD-Rom de **Les Chevaliers de Baphomet : Les Gardiens du Temple de Salomon** dans le lecteur DVD-Rom. Si l'exécution automatique est activée, l'installation se lancera automatiquement. Dans le cas contraire, ouvrez le répertoire "Poste de travail" et double-cliquez sur l'icône du lecteur de DVD-Rom qui contient le DVD de **Les Chevaliers de Baphomet : Les Gardiens du Temple de Salomon**. Puis suivez les instructions à l'écran. Une fois l'installation achevée, vous pouvez jouer. Vous devrez laisser le DVD-Rom dans le lecteur pour jouer. Lancez le jeu à partir du menu Démarrer.

## **D**émarrage rapide

Vous n'avez jamais joué à un jeu d'aventure ? Pas d'inquiétude ! Il vous suffira d'un esprit vif, d'une soif de vérité et d'un œil observateur. Le jeu possède une interface simple qui vous permettra d'entreprendre des actions complexes sans difficulté. Explorez le monde riche et exotique des Chevaliers de Baphomet à la recherche des indices qui vous permettront de venir à bout de cette sinistre conspiration.

Découvrez une histoire dynamique et évolutive qui se révèle peu à peu à vous. Et, au cas où vous seriez coincé, ce manuel contient un accompagnement pour toute la première partie !

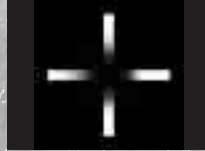


## Curseur souris

Le curseur de la souris est sensible au contexte. Normalement, il affiche une flèche. Mais il se transforme en croix lorsqu'il passe sur un objet avec lequel vous pouvez interagir.



Curseur flèche  
(normal)



Curseur croix  
(interaction)



## Déplacement

Quand le pointeur est une flèche, un clic gauche déplacera George dans cette direction. Maintenez le bouton gauche enfoncé, et George essaiera continuellement de se déplacer vers cette position. Vous pouvez également contrôler George avec les touches de direction. Maintenez enfoncée la touche Contrôle gauche pour que le déplacement par défaut de George soit la course.



## Interaction

Quand le curseur passe au-dessus d'un objet avec lequel vous pouvez interagir, il se transforme en croix. Une icône apparaît ensuite à côté du curseur, elle représente l'action principale associée à cet objet. Cliquez avec le bouton gauche pour effectuer cette action. Cliquez avec le bouton droit pour voir la liste de toutes les actions possibles, puis cliquez avec le bouton gauche sur l'icône que vous souhaitez. Un clic droit vous ramène aux commandes normales.

## Inventaire

L'inventaire est la liste des objets que votre personnage transporte. Pour afficher l'inventaire, déplacez le pointeur de la souris en haut de l'écran. Pour sélectionner un objet dans l'inventaire, faites un clic gauche dessus. Un clic droit vous permettra de l'examiner, ou de l'utiliser dans le cas du PDA. Si un objet d'inventaire est sélectionné, son icône apparaît à côté du curseur. Dans ce mode, faites un clic gauche sur un élément du décor pour "utiliser" l'objet de l'inventaire sur cet élément. De la même manière, vous pouvez utiliser un objet de votre inventaire sur un deuxième. Par le même mécanisme, vous pouvez demander de l'aide à des personnages partenaires. Pour désélectionner un objet de l'inventaire, cliquez avec le bouton droit.

Inventaire  
(objets transportés)



## Astuce principale

- ☛ Rappelez-vous que l'action principale (clic gauche sur un objet avec lequel vous pouvez interagir) n'est pas toujours la bonne solution. Essayez de faire un clic droit pour avoir toute la liste des actions possibles.
- ☛ Certains objets de l'inventaire ou du décor vous donnent des renseignements quand vous les examinez. Si vous êtes coincé dans les premiers écrans, reportez-vous à l'Accompagnement dans la Section d'Ouverture (plus loin dans ce manuel) qui détaille les étapes de la première partie.



## Menus

### Menu Principal

Une fois le jeu chargé, vous verrez un menu proposant les options suivantes :

**Nouvelle partie** : choisissez cette option si vous voulez commencer une nouvelle partie.

**Charger une partie** : choisissez cette option si vous voulez charger une partie sauvegardée précédemment.

**Menu Options** : cette option vous affichera une liste des options de jeu que voici :

- ☛ **Commandes** : vous permet de réaffecter vos touches de commandes si vous utilisez le clavier pour contrôler les déplacements de votre personnage et pour le faire courir.
- ☛ **Graphismes** : vous permet de changer les réglages graphiques du jeu, et aussi la langue des sous-titres.
- ☛ **Son** : vous permet d'ajuster les niveaux de volume.



**Menu Bonus** : les options proposées sont :

- ☛ **Crédits** : la liste de toutes les personnes qui ont travaillé sur ce jeu.
- ☛ **Illustrations** : des exemples de concept art créé pour le jeu sont disponibles une fois que vous avez terminé le jeu.
- ☛ **Liens** : donne des liens vers des sites Internet en rapport avec le jeu.



**Sortir** : pour quitter le jeu

## Sauvegarde et chargement

### Sauvegarder une partie

Au cours du jeu, quand vous voulez sauvegarder votre progression, mettez le jeu en pause et choisissez l'option Sauvegarder la partie dans le Menu Pause. Pour écraser une sauvegarde existante, sélectionnez la sauvegarde que vous voulez écraser en cliquant dessus. Pour créer une nouvelle sauvegarde, sélectionnez un emplacement Nouvelle sauvegarde. Pour effacer une sauvegarde, cliquez sur la croix en haut à gauche de la sauvegarde. Vous aurez ensuite l'option d'annuler ou de confirmer cet effacement.

### Charger une sauvegarde antérieure

Les anciennes sauvegardes de jeu peuvent être chargées via l'option Charger une partie dans le Menu principal. L'écran de chargement vous donne la section et l'heure à laquelle cette sauvegarde a été créée. Choisissez la partie que vous voulez charger et vous reviendrez là où vous vous étiez arrêté.



## Commandes du jeu

Nous nous sommes efforcés de rendre les commandes simples et intuitives. Le système des commandes a été conçu pour qu'il soit possible de jouer uniquement à la souris, ou avec une combinaison souris + clavier. Notez que les commandes au clavier peuvent être réassignées. Voici les commandes par défaut du jeu.

### Commandes générales

<b>Souris</b>	Déplacements du personnage, interaction avec le PDA, manuscrit, inventaire, carte de la ville et menus de dialogue.
<b>Molette de la souris</b>	Change la vitesse de déplacement du personnage, entre marche et course (remarque : la course est désactivée par défaut et doit être activée dans le menu des options).
<b>Touches de direction</b>	Contrôlent les déplacements du personnage.
<b>Contrôle gauche</b>	Courir quand le personnage se déplace.
<b>Échap</b>	Pause - afficher le Menu Pause

### Commandes dans l'univers du jeu

Normalement, le curseur de la souris est une flèche. Toutefois, il se transforme en croix quand il survole un objet avec lequel on peut interagir ; une icône d'action principale s'affiche alors à côté du curseur.

### Normal (curseur flèche)

Contrôle à la souris en mode normal, quand le curseur ne se trouve pas au-dessus d'un objet avec lequel on peut interagir.



<b>Bouton gauche de la souris enfoncé</b>	The character will attempt to move 'directly' Le personnage tentera de se déplacer directement vers le curseur de la souris et ne tentera pas d'esquiver les obstacles.
<b>Clic gauche</b>	Le personnage suit un itinéraire vers l'endroit où se trouve le curseur.
<b>Molette vers l'avant (si activée)</b>	Le personnage se met à courir.
<b>Molette vers l'arrière (si activée)</b>	S'il courait, le personnage se remet à marcher.
<b>Bouton droit de la souris enfoncé</b>	Si le personnage se dirige vers un endroit, le clic droit annule son itinéraire.
<b>Déplacement du curseur vers le haut de l'écran</b>	Ouvre l'inventaire (voir les commandes d'inventaire ci-dessous).

### Interagir (curseur en croix)

Contrôle à la souris en mode interaction, quand le curseur se trouve au-dessus d'un objet avec lequel il est possible d'interagir.



#### Bouton gauche de la souris enfoncé

Le personnage tente de marcher "directement" vers le curseur.

#### Bouton gauche relâché/clic

Le personnage entreprend l'action par défaut avec cet objet. S'il n'est pas assez proche de l'objet en question, il s'en approche. Vous pouvez annuler ce déplacement en cliquant avec le bouton droit.

#### Molette vers l'avant (si activée)

Le personnage se met à courir.

#### Molette vers l'arrière (si activée)

S'il courait, le personnage se remet à marcher.

#### Bouton droit de la souris enfoncé

Ceci ouvre le menu radial, qui montre toutes les actions pouvant être effectuées avec un objet (voir commandes du menu radial ci-dessous).

#### Touches de direction

L'utilisation des touches de direction déplace également le personnage ; la flèche du haut le déplace vers l'avant (loin de la caméra), la flèche du bas le rapproche de la caméra, et les flèches gauche et droite déplacent le personnage vers ces directions.

#### Contrôle gauche

Courir quand le personnage se déplace.

### Commandes du menu radial



#### Bouton gauche relâché/clic

Le personnage entreprend l'action sélectionnée dans le menu radial. L'interaction peut être annulée par un clic droit ou gauche si le curseur est encore visible.

#### Bouton droit de la souris

Ceci ferme le menu radial

## Déplacements du personnage

**Souris** : cliquez sur un endroit de l'environnement pour que le personnage s'y rende. Si vous maintenez le bouton gauche enfoncé, le personnage tentera d'avancer droit vers le curseur, quels que soient les obstacles – naturellement si un obstacle lui barre le chemin, il ne pourra pas le traverser !

**Clavier** : vous pouvez également déplacer votre personnage en utilisant les touches de direction. Cela vous permet de déplacer le personnage dans l'environnement, tout en explorant son univers avec le curseur de la souris.



## Interaction

Si le curseur passe au-dessus d'un objet avec lequel il est possible d'interagir, il se transforme en icône d'interaction. Un clic gauche quand cette icône est affichée active l'interaction correspondante. Un clic droit affiche un menu radial qui montre toutes les actions

possibles à entreprendre avec cet objet. Cliquez sur une icône pour sélectionner l'action. Si le personnage est trop loin, il tente de se rapprocher de cet objet, pour ensuite interagir avec (le déplacement comme l'interaction peuvent être interrompus à n'importe quel moment par un clic droit, si le curseur de la souris est encore visible).

XIV

## Commandes de l'inventaire



Vos personnages peuvent ramasser et transporter des objets. Les objets transportés – dans l'inventaire – peuvent être affichés en déplaçant la souris vers le haut de l'écran.

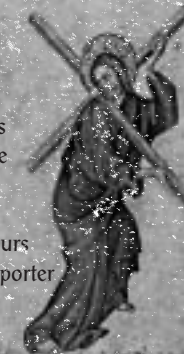
Certains objets de l'inventaire peuvent être utilisés les uns sur les autres. Pour cela, surlignez un objet avec la souris et cliquez dessus. Ceci attache l'objet au curseur de la souris. Puis, déplacez le curseur sur le deuxième objet (celui sur lequel vous voulez utiliser le premier) et cliquez de nouveau.

Certains objets de l'inventaire peuvent être utilisés sur des éléments du décor. Pour cela, surlignez un objet avec la souris et cliquez dessus. Ceci attache l'objet au curseur de la souris. Puis, déplacez le curseur sur l'élément sur lequel vous voulez utiliser l'objet et cliquez de nouveau.

Pour examiner un objet dans l'inventaire, déplacez le curseur sur cet objet et cliquez dessus avec le bouton droit. Un objet sélectionné peut être désélectionné en cliquant dessus une nouvelle fois dans l'inventaire ou en faisant un clic droit. Pour fermer l'inventaire, déplacez la souris sous l'interface d'inventaire.

## Parler à quelqu'un

Si une icône de dialogue est disponible, votre personnage peut parler à cette personne. Si vous cliquez sur l'icône "dialogue", vous entamez une conversation. S'il y a plusieurs sujets possibles, des icônes s'afficheront. Pour choisir votre sujet, cliquez sur l'icône qui vous intéresse. Il est toujours utile de parler aux gens, car ils peuvent vous apporter des renseignements essentiels ou des indices.



XV

### Déplacer des caisses

Certaines caisses peuvent être tirées ou poussées. Pour déplacer une caisse, passez le curseur dessus. S'il se transforme en croix, et que l'icône "déplacer caisse" apparaît, cliquez dessus pour que votre personnage saisisse la caisse. Pour déplacer une caisse dans une direction particulière, positionnez votre personnage du bon côté. Cliquez devant le personnage pour qu'il pousse la caisse, et derrière lui pour qu'il la tire. Les caisses ne peuvent être glissées que sur une surface de la même hauteur. Les caisses ne peuvent être tirées en arrière que si votre personnage a la place de reculer après avoir saisi la caisse.

### Escalader, descendre ou longer

Quand vous vous retrouvez sur une corniche ou face à un mur, votre personnage peut sauter pour s'y cramponner. Cliquez sur le mur ou la corniche en question, et votre personnage l'escaladera s'il le peut. Une fois cramponné à ce mur, le personnage peut le longer sur la droite ou la gauche. Pour cela, cliquez simplement sur la droite ou la gauche du personnage. Pour se laisser tomber, vous pouvez cliquer avec le bouton droit ou cliquer sous le personnage. Pour monter, cliquez au-dessus du personnage, sur la plateforme où il doit se hisser.

### Examiner et fouiller

Au cours de votre progression, il sera toujours utile de prendre le temps de chercher des indices. Ils pourraient vous donner des renseignements essentiels à votre enquête ! Chaque fois que ce sera possible, utiliser l'icône "fouiller une personne" pour fouiller un cadavre, et "examiner" pour mieux regarder ce qui vous entoure. Rappelez-vous que les objets dans votre inventaire peuvent être examinés, et que cela aussi pourrait vous révéler des indices vitaux.

XVI

### PDA

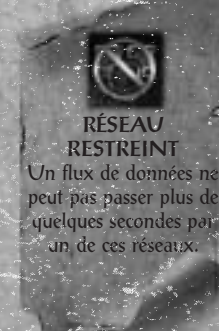
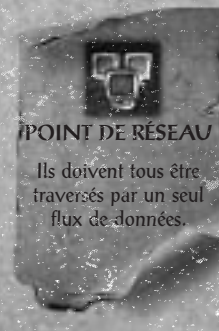
Les personnages sont équipés d'un Assistant Digital Personnel (PDA) sur lequel ils enregistrent leur progression, peuvent passer des appels et qui, plus tard dans le jeu, leur permet de pirater différents ordinateurs ou sites web.

### Piratage

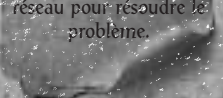
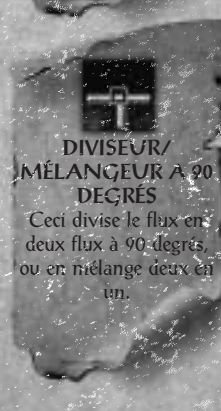
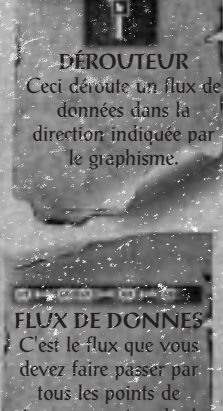
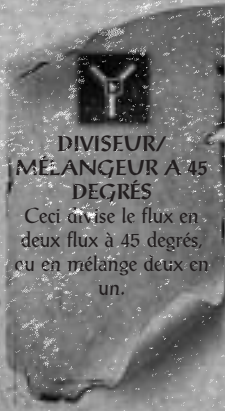
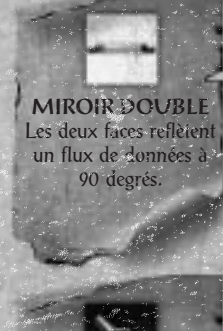
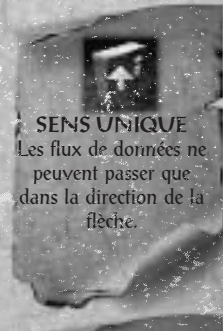
Au cours de la partie, votre personnage entrera en possession du dernier gadget de piratage à la mode. Cela vous permettra d'utiliser votre PDA pour pirater les ordinateurs et les sites web - si vous arrivez à faire passer les données de votre PDA vers un serveur spécifique en passant par divers points de réseau.

La partie jouable du jeu de piratage est illustrée par la grille du PDA. Les composantes de la grille peuvent être déplacées et réorientées. Pour prendre un objet et le déplacer vers un autre emplacement, il suffit de cliquer dessus et de le faire glisser avec le bouton gauche de la souris. Pour faire tourner un objet dans le sens des aiguilles d'une montre, cliquez avec le bouton droit de la souris, et pour le faire tourner dans le sens inverse, cliquez avec le bouton gauche.

### Composantes



XVII



## Résoudre le problème

Chaque problème de piratage possède plusieurs points de réseau. Afin de venir à bout du problème, vous devez faire passer le flux de données par tous les points de données pour l'acheminer jusqu'au serveur de données. Un point de réseau ne peut être traversé que par un seul flux de données à la fois. Si un faisceau a été divisé, il doit être réintégré. Si un faisceau n'est pas réintégré, il y a perte de données, et le piratage échoue. Les flux de données se déplacent dans la direction indiquée par le flux de données. Dans certains cas, le flux ne peut passer par une certaine case que dans la direction indiquée par cette case (sens unique). Si un flux de données passe dans un réseau restreint, vous devez rapidement dérouter le flux avant que les systèmes de sécurité ferment les ports.

## Cartes des villes

L'écran de la carte de la ville montre les endroits où le personnage peut se rendre. Déplacez simplement la souris vers l'endroit où vous voulez vous rendre et cliquez dessus. Le personnage s'y rendra.

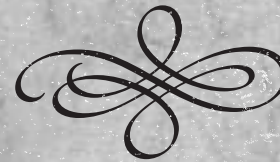
## Manuscrit

En déplaçant la souris au-dessus du manuscrit, cela surlignera certaines parties intéressantes. Si vous cliquez dessus, vous obtiendrez quelques détails plus précis. Pour sortir du Manuscrit, appuyez sur la flèche "Retour" dans le coin.





## Icones d'action



Parler à



Interagir



Ouvrir une porte



Monter sur le balcon



Regarder par



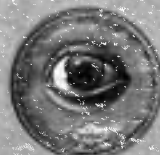
Saisir caisse



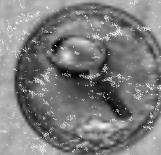
Prendre



Se laisser tomber de la corniche



Examiner



fouiller



faire tourner en sens inverse des aiguilles d'une montre



Se placer pour se déplacer sur le côté.



faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre



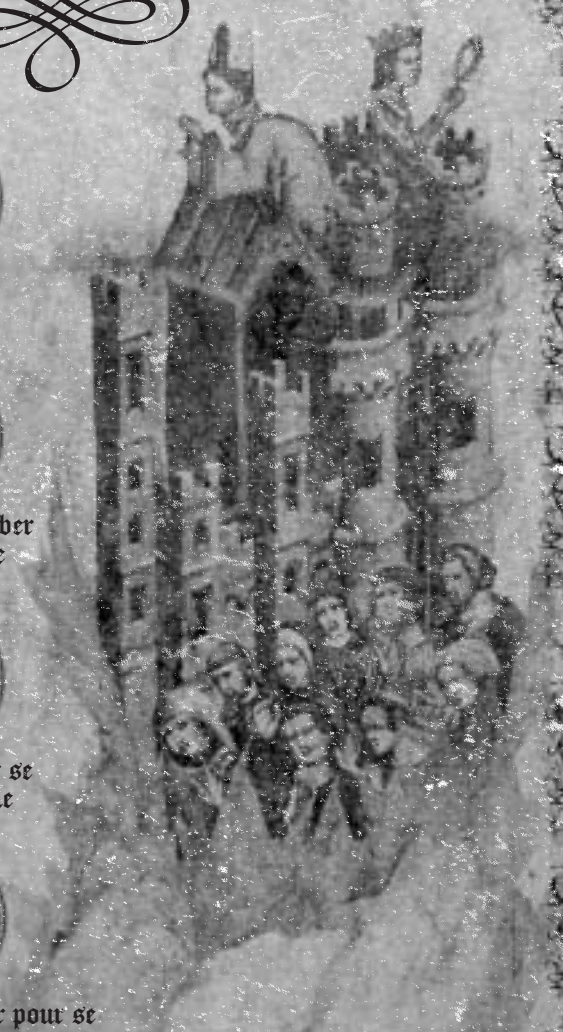
Monter sur la corniche



Descendre du balcon



Se placer pour se déplacer en étant suspendu



## **A**ccompagnement dans la section d'ouverture

**S** Attention aux spoilers !  
Nous vous suggérons de  
ne lire cet accompagnement  
que si vous êtes vraiment  
coincé. Bon, eh bien allez-y,  
alors...



Quand George Stobbart rencontre une belle et mystérieuse inconnue, il croit ses problèmes terminés.

Mais il se retrouve bientôt en grand danger. Il doit trouver un moyen de sortir de l'immeuble, et vite !

Emmenez George vers le coin droit où il range son club de golf

télescopique (modèle déposé). Pour cela, cliquez avec le pointeur sur la position où vous voulez que George se rende, ou appuyez sur les touches de direction (à vous de voir quel système de commande vous préférez).

Déplacez le curseur sur le club de golf et le pointeur se transformera en croix, il affichera également une action "prendre". Il s'agit de l'action par défaut qui sera effectuée si vous cliquez. La gamme des actions possibles est accessible par un clic droit - n'importe laquelle de ces actions peut être effectuée en déplaçant le curseur sur l'action qui vous intéresse puis en cliquant dessus.



Cliquez sur le club de golf. George prend le club de golf – ce sera un objet précieux pour frapper sur d'autres objets, s'en servir de levier et pour bien d'autres usages aussi peu probables. George aura peut-être même l'occasion de travailler sur son swing !



Vous pouvez essayer d'aller ouvrir la porte du bureau. Mais ce serait de la folie. Il faudrait plutôt trouver une autre sortie. Et le placard ! Le placard est fermé avec un cadenas dont George a perdu la clé depuis longtemps. Mais en aventure, il y a toujours une solution - il suffit de la trouver. Votre club de golf

télescopique pourrait peut-être vous aider !



Allez au placard. Déplacez le curseur vers le haut de l'écran pour ouvrir l'inventaire (les objets que George transporte). Déplacez le pointeur sur le club de golf (qui sera surigné) et cliquez. L'icône



disparaîtra, mais une image du club de golf sera accolée au pointeur. Cela signifie que si vous cliquez sur un autre objet, vous effectuerez l'action "utiliser le club de golf sur cet objet". Les objets de l'inventaire peuvent être utilisés les uns sur les autres de la même façon. Pendant que le club de

golf est attaché au pointeur, cliquez sur la porte ou le cadenas pour "utiliser le club de golf sur le cadenas". George arrachera le cadenas, et la porte s'ouvrira. Vous pouvez à présent entrer dans le placard !



Anna Maria entrera avec vous. La priorité principale sera de vous barricader. Déplacez le curseur sur le caisson-firoir et cliquez pour le pousser sur le côté.



Ce faisant, vous avez bloqué la porte ET fourni un marchepied à George. Cliquez sur le caisson pour que George y monte. A présent, cliquez sur le côté du trou, et George montera. Anna Maria le suivra.

Soudain, la porte de l'ascenseur commence à se fermer. A l'évidence, quelqu'un l'a appelé d'en bas. Les méchants ! Anna Maria se précipite pour les empêcher de se fermer.

Vous devez réfléchir à la façon dont vous pourrez empêcher ces portes de se refermer. Vous vous rappelez le club télescopique ? Utilisez-le pour ouvrir la porte (déplacez le curseur vers le haut de l'écran pour ouvrir l'inventaire / cliquez sur le club / déplacez le pointeur avec le club vers la porte de l'ascenseur / cliquez).

XXIV

Vous pouvez descendre l'escalier avec George – mais quelqu'un essaye de défoncer la porte, alors il vaudrait mieux trouver un autre chemin. Allez au coin droit de la pièce en haut. Un climatiseur est encastré dans le mur. Si vous pouviez le déplacer, cela laisserait un trou dans le mur ! Mais George ne pourra pas retirer les barres qui le protègent tout seul. Si Anna Maria pouvait l'aider...



Vous avez peut-être remarqué que quand elle est disponible, Anna Maria peut être sélectionnée dans l'inventaire et utilisée sur les objets du décor. Pendant qu'elle retient les portes de l'ascenseur, à l'évidence, elle n'est pas disponible. Une fois la porte de l'ascenseur calée,

demandez-lui de vous aider à enlever la grille du mur (déplacez le curseur vers l'inventaire en haut de l'écran / cliquez sur Anna Maria / déplacez le pointeur avec l'icône d'Anna Maria vers la grille, et cliquez).



Sans la grille, George peut enlever le climatiseur du mur. Placez George à côté du climatiseur et une icône "saisir la caisse" apparaîtra. Cliquez pour qu'il saisisse l'appareil. Ensuite, cliquez derrière George pour qu'il tire l'appareil en arrière. Pour que George lâche le climatiseur, faites un clic droit.

Maintenant que George a délogé l'appareil, vous pouvez lui dire de le tirer ou de le pousser dans différentes directions en plaçant du bon côté de l'appareil en cliquant sur la caisse. Cliquez derrière George pour qu'il tire l'appareil, ou devant pour qu'il le pousse.

XXV



Une fois l'appareil délogé, il reste un trou dans le mur ! Déplacez le pointeur sur ce trou et cliquez pour traverser. George se retrouve sur une fine corniche à l'extérieur. En dessous, un agresseur est en train de défoncer la porte. George va devoir se déplacer sur le côté le long de sa

corniche. Pour qu'il soit en position, cliquez sur le mur à la droite du mur – il se placera dos au mur. Cliquez sur la droite de George, et il fera quelques pas dans cette direction. Allez jusqu'à la plateforme sur la droite, puis appuyez sur le bouton droit de la souris pour qu'il se tienne normalement.



Montez à l'échelle en cliquant dessus, et George se retrouvera sur un toit. Un peu de réflexion et une chaîne - qui serait parfaite pour sauter jusqu'au toit voisin - sera bientôt suspendue hors de portée. Que pourrait-on utiliser pour s'accrocher à cette chaîne ? Pour que George récupère son club de golf, il va vous

falloir trouver un objet avec lequel caler la porte de l'ascenseur.

Maintenant, à vous de jouer !



## Crédits

### Revolution Software

**Director**  
Charles Cecil

**Story Writers/Game Design**  
Charles Cecil  
Neil Richards

**Script Writer**  
Neil Richards

**Story advice**  
Tony Warriner  
Simon Byron

**Business**  
Noëlle Carmody

**Administration**  
Louise Cooper

### Sumo Digital Ltd.

**Producer**  
Gary Edwards

### DESIGN

**Script Writers/  
Game Design/  
Level Implementation**  
Ross Hartshorn  
Nana Louise Nielsen

### PROGRAMMING

**Lead Programmer**  
Tom Seddon

**Programmer**  
Stephen Brown

**Additional Programming**  
Chris Rea

### SUMO DIGITAL ADVANCED TECHNOLOGIES GROUP

**Technical Manager**  
Stephen Robinson

**Engine Programmer**  
Henry Durrant, Jamie Derbyshire  
Stephen Brown

### ARTISTS

**Lead Artist**  
Dominic Hood

**Environments**  
Michael Hirst, Chris Pepper,  
Sira Furniss

**Characters**  
Mark Sweeney, Chris Rawlinson

**Effects**  
Henry Durrant

**FMV**  
Matt Furniss, Mark Sweeney

**Additional Artwork**

Darren Mills, Dan Crossland,  
John Hackleton, David Poole,  
Nikitova LLC

**Animation**

Richard Simmons, Claire Wilson  
Mark Flynn, Simon Tavistock  
Mark Thackeray, Anthony Ward

**2D Artists**

Linda Smith, Dan Crossland

**Concept, Visualisation and  
Storyboarding**

Gary Reynolds  
Richard Simmons

**Chief Executive officer**

James North-Hearn

**Chief Operations officer**

Carl Cavers

**Chief Technical officer**

Paul Porter

**Chief Creative officer**

Darren Mills

**AUDIO**

Audio supplied by Media Mill

**Audio Director**

Jerry Ibbotson

**Sound Effects**

Jerry Ibbotson  
Tim Shepherd  
Micky Belton  
Adam Rowley  
Toni Laws

**Music Composer**

Ben McCullough

**"Mafia Theme" Soprano Voice**

Sarah Holyome

**Slide Guitar**

Chris Stimpson

**Music for the Black Cat Club**

W. A. Mozart (K330 and K545)

**Additional Music**

written and performed by  
Ubernoise ([www.ubernoise.co.uk](http://www.ubernoise.co.uk);  
**I am on your shoulder**

(End credit music)

**Summer Rain**

(NY Hotel lift music)

**Ghosts (NY Mix)** (Bail bonds

Ghetto blaster music)

©2003 Sugarstar Limited -

Pre-Cleared Music -

[www.sugarstar.com](http://www.sugarstar.com)

**Voice Director**

Dirk Maggs

**UK Voice Actors**

George Rolf Saxon  
Anna Maria Regina Regan  
Nico Katherine Pagon

**Other cast members**

Toby Lengsworth

Bob Golding

Wayne Forester

Andrew Secombe

Tasmin Heatley

Alison Pettitt

**QA**

**Quality Assurance Coordinator**

Mark Bridges

**Quality Assurance Testing**

Mark Freeman, Jody Hindle  
Richard Westmoreland  
Craig Turner, Daniel Colman  
Kenton Fletcher

**Special thanks to**

John-Henry Clay  
Latin translation, and to the  
Centre for Medieval Studies,  
University of York.

Caroline Deane and Qui Lei-Lei  
Paintings in the Black Cat club

John Walker  
'Brian the Templar' image

**THQ Inc.  
Product Development**

**Head of Production in Europe**

Duncan Kershaw

**Project Manager**

Phil Wright, Jon D'Cruz

**Development Director, Europe**

Mark Morris

**Art Director, Europe**

Colin Seaman

**Creative Director, Europe**

Vince Farquharson

**THQ Inc.**

**President and CEO**

Brian J. Farrell

**Executive Vice President,**

**Worldwide Studios**

Jack Sorensen

**Executive Vice President,**

**Worldwide Publishing**

Kelly Flock

**Senior VP,**

**Worldwide Marketing**

Bob Aniello

**Vice President, Communications**

Liz Pieri

**THQ International**

**SVP European Publishing**

Ian Curran

**Director, Global Brand**

Management

Michael Pattison

**Senior Global Brand Manager**

Mickey Torode

**Assistant Global Brand**

Manager

Anthony Newall

**Global PR Manager**

Guy Cunis

**UK Marketing Manager**

Jon Rooke

**UK PR Manager**

Greg Jones

**Product Manager, Germany**  
Melanie Skrok

**Head of PR, Germany**  
Georg Reckenthäler

**Product Manager, Spain**  
Iavier Mañú

**PR Manager, Spain**  
Jorge Nicolás Vázquez

**Product Manager, Asia Pacific**  
Jon Rowe

**PR & Promotions Coordinator, Asia Pacific**  
Katherine Charles

**Senior Product Manager, France**  
Jérémy Goldstein

**PR Manager, France**  
Jerome Benzadon

**Marketing Manager, Benelux**  
Robin Wolff

**International Art Director**  
Till Enzmann

**Manual Design**  
Detlef Tapper

**DTP Operator (ICS)**  
Anja Untiet  
Detlef Tapper  
Dirk Offenber  
Jens Spangenberg  
Jörg Stauvermann  
Ramona Sackers  
Ramona Stell

**Sr. Global Localization Manager**  
Amy Small

**Localization Supervisor**  
Erik Ellicock

**European Localisation Director**  
Susanne Dieck

**European Localisation Engineer**  
Bernd Kurtz

**Director, Quality Assurance**  
Monica Vallejo

**QA Managers**  
Mario Waibel  
Michael Motoda

**Test Supervisor**  
Lorena Villa

**Test Lead**  
Jonathan McMillen

**Testers**  
Luis Arevalo  
Carlos Franklin  
John Kratzer  
Alex Loera  
Alex Yi  
Max Yi  
James Zaguroli  
Timothy Ratzinger  
George Fuentes  
Tyler Knight  
Jonathan Bloch  
Vivian Cirrione  
Michael Riojas  
Evin Fiorentine  
Eric Abramowitz

**PC Supervisor**  
Jim Krenz

**QA Technician**  
Richard Jones, David Wilson  
Jonathan Gill

**Mastering Lab Technicians**  
Charles Batarse  
Glen Peters  
Anthony Dunnet  
T. Ryan Arnold

**Game Evaluation Team**  
Sean Heffron, Scott Frazier  
Matt Elzie, Eric Weiss

**Special Thanks**  
Dan Kelly  
Tim Campbell  
Germaine Gioia  
Brandy Carrillo  
Deborah Fingerman  
Jenni Carlson  
Dan Golding

### Babel Media Limited

**Quality Assurance**  
Babel Media

**Technical Quality Assurance**  
Jonasson Lochner  
Chris Goldsmith

**Thanks To:**  
Philips amBX  
RAD Game Tools  
Adobe Systems Incorporated  
Alias Systems  
NVIDIA® Corporation  
ATI Technologies Inc.



© 2006 Revolution Software Ltd. and © Sumo Digital Ltd.™ Broken Sword is a registered trademark of Revolution Software Ltd.™ Broken Sword – The Angel of Death is a trademark of Revolution Software Limited. Used under license. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. 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.



## Contrat de licence utilisateur

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ.

En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en acceptant l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

### I. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE

#### a. Droits d'auteur et droits voisins

Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le 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 voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

#### b. Octroi de licence

THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après. Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence. Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers. Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation. 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 AUTORISEE ET RESTRICTIONS

La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système permettant un accès électronique à ce logiciel à plus d'un utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous 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 au droit 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 reproduire, décompiler 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. En outre, vous n'êtes pas autorisé à traduire le code-objet du Logiciel en code source sauf dans les conditions strictement définies par la loi. Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez obtenir des informations permettant de mettre en œuvre l'interopérabilité du Logiciel, vous vous engagez à consulter préalablement et avant toute décompilation THQ pour savoir si ces informations ne sont pas facilement et rapidement accessibles. Les droits que vous confère la présente Licence seront révisés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconque 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 ne peut être utilisé que sur UN ordinateur.

### 3. LIMITATION DE GARANTIE SUR LOGICIEL

Le Logiciel est fourni « EN LETAT » 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 ») REJETENT 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 REPONDRONT 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 AUTORISE 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 TOUTS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPISTAGE, A LA REPARATION OU A LA CORRECTION DES DEFAUTS, CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE EXCLUSION 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 ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ DANS LES CONDITIONS DEFINIES AU PARAGRAPHE « GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS ».

### 4. LIMITATION DE RESPONSABILITE

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 du prix d'achat 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 préjudice 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. RESILIATION**

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 doant 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 concierrait à l'applicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

**7. INTEGRALITE 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 signé par THQ n'aura aucune force exécutoire. Toute pratique qui s'écarterait des dispositions du présent contrat ne pourra valoir renonciation de la part de THQ à demander l'application des dispositions du présent contrat. THQ et le logo THQ sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de THQ Inc. Tous droits réservés.

**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 ces 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.

**Garantie limitée  
à 90 jours**

Dans toute juridiction qui n'autorise pas l'exclusion des garanties et qui vous autorise à retourner le produit défectueux, 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 sur présentation du justificatif d'achat, du produit et de l'emballage original.

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, et plus généralement si le produit a été utilisé dans des conditions non conformes à celles autorisées par la présente licence. La garantie est également exclue dans l'hypothèse où le numéro de série du produit aurait été effacé ou altéré.

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

Service clientèle:

**THQ France**  
1, rue Saint Georges  
75009 Paris

**EXIGEZ  
NVIDIA**



**NVIDIA: des solutions adulées  
par les gamers du monde entier**

Le matériel graphique NVIDIA est le sésame indispensable pour s'éclater avec les meilleurs jeux du moment. Accrochez vos ceintures ! Avec la puissance des processeurs NVIDIA, le jeu entre dans une nouvelle dimension...

- **"Install and Play" - Une installation simplissime:** Équiper son PC de matériel NVIDIA, cela veut dire bénéficier immédiatement d'images cinématiques, de personnages croustillants de naturel et de vitesses fulgurantes. Cessez de vous compliquer la vie, choisissez les jeux et le matériel qui arborent le logo « NVIDIA » : The way it's meant to be played - (La meilleure façon de jouer).
- **Des jeux sublimes :** Ce n'est pas un hasard si les performances, la compatibilité et la fiabilité des processeurs graphiques NVIDIA font fantasmer les développeurs de jeux et les gamers PC du monde entier. Ce n'est pas un hasard non plus si les jeux les plus géniaux tournent mieux sur du matériel NVIDIA...
- **Des effets spéciaux hallucinants:** En équipant votre ordinateur de puces NVIDIA, vous resterez cloué sur votre fauteuil : les effets spéciaux sont simplement sidérants.



www.nvidia.fr  
http://fr.zone.com  
http://fr.zone.com

© 2006 NVIDIA Corporation. Tous droits réservés.

**THQ CUSTOMER SERVICES**

**AUSTRALIA**

Technical Support and Games Hotline  
1902 222448  
Call costs \$2.48 (incl GST) per minute  
Higher from mobile/public phones

**DANMARK**

eursupport@thq.com

**DEUTSCHLAND**

Tel. 09001 505511  
(€ 0,99/Min. aus dem Festnetz der DTAG)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. 01805 605511  
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

**ESPAÑA**

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,  
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,  
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA  
Tf. 91799 1990 (De Lunes a Viernes de 10.00 a 13.30 horas  
y de 16.00 a 18.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

**FRANCE**

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi  
de 10 à 12h e. de 14h à 20h (0,34€ la minute)  
[thq@euro-interactive.fr](mailto:thq@euro-interactive.fr)

**ITALIA**

È inoltre possibile accedere al nostro  
Servizio Assistenza Tecnica  
on-line compilando un semplice form:  
<http://www.halifax.it/assistenza.htm>

Tel. 024 130345  
(Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: [assistenza@halifax.it](mailto:assistenza@halifax.it)  
Tariffe applicabili per chi chiama da Milano, intervenute per chiamate provenienti da altri distretti

**NEDERLAND**

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,  
kun je contact opnemen met de technische helpdesk  
in Groot-Brittannië:

Telefoon +44 87 06080047  
(nationale/internationale telefoontoelariëven  
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)  
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

**NORGE**

eursupport@thq.com

**ÖSTERREICH**

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

**PORTUGAL**

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: 256 836 273  
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)  
[apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt](mailto:apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt)  
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h  
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
Liga: 707 236 200

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h  
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

**SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA**

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem  
Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

**SUOMI**

eursupport@thq.com

**SVERIGE**

eursupport@thq.com

**UK**

Telephone: +44 (0)87 06080047  
(national/international call rates apply)  
(Mon-Fri, 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:  
Register your game at [www.thq.co.uk](http://www.thq.co.uk)  
for FAQs and full online support



WWW.THQ.FR

THQ FRANCE,  
1 rue Saint Georges, 75009 Paris

4005209081313