



Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

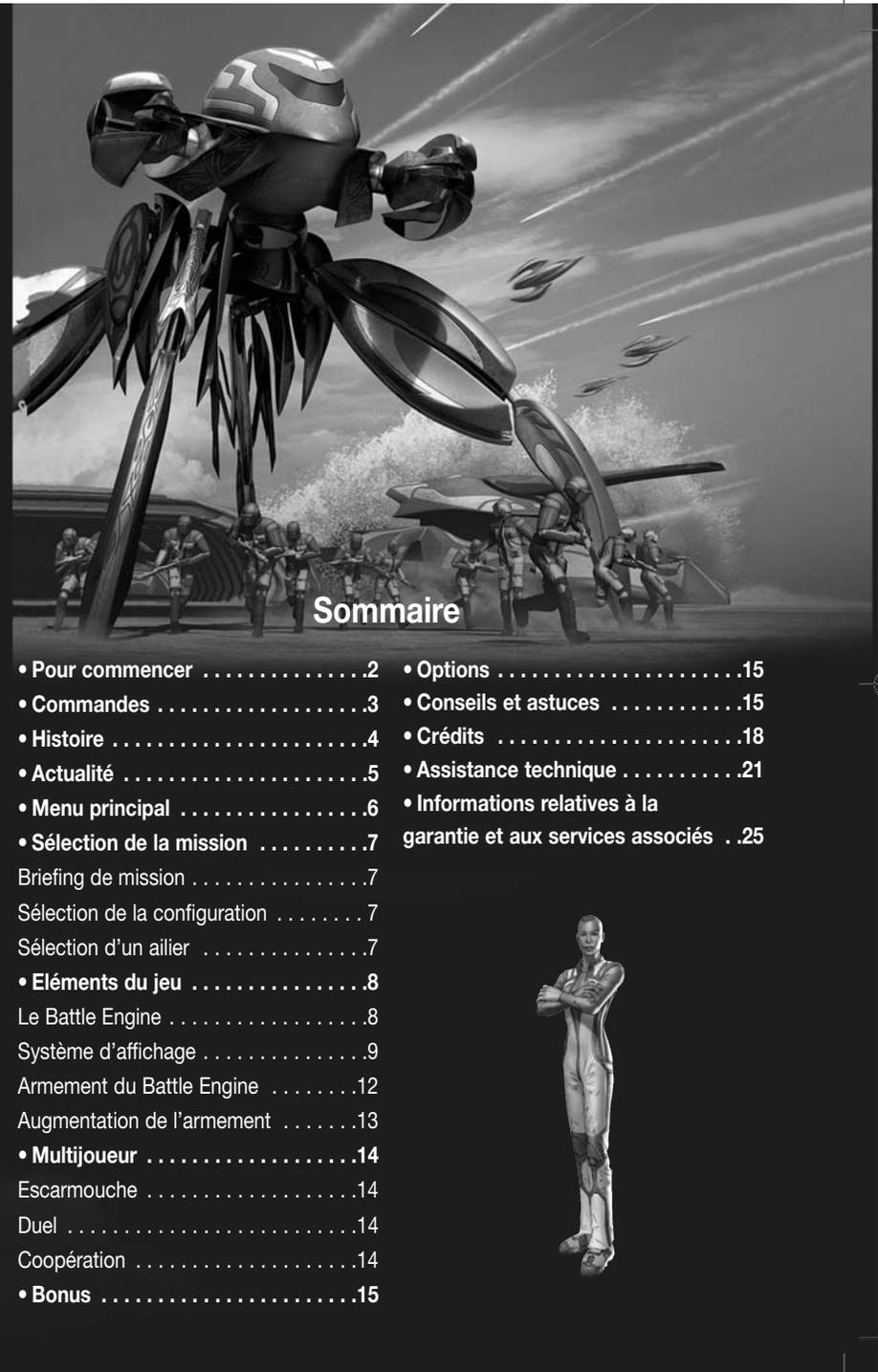
Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.



Sommaire

• Pour commencer	2	• Options	15
• Commandes	3	• Conseils et astuces	15
• Histoire	4	• Crédits	18
• Actualité	5	• Assistance technique	21
• Menu principal	6	• Informations relatives à la	
• Sélection de la mission	7	garantie et aux services associés ..	25
Briefing de mission	7		
Sélection de la configuration	7		
Sélection d'un allier	7		
• Éléments du jeu	8		
Le Battle Engine	8		
Système d'affichage	9		
Armement du Battle Engine	12		
Augmentation de l'armement	13		
• Multijoueur	14		
Escarmouche	14		
Duel	14		
Coopération	14		
• Bonus	15		





Pour commencer

Vérifiez que vous disposez des pilotes matériels les plus récents. Les pilotes de carte graphique font l'objet de mises à jour fréquentes et nombreux sont les nouveaux jeux qui ne fonctionneront pas correctement si vous ne téléchargez et n'installez pas ces mises à jour. Identifiez le fabricant de votre carte graphique et consultez son site web afin de télécharger les pilotes les plus récents.



Avant d'installer Battle Engine Aquila, fermez tous les autres programmes et applications. Il est nécessaire d'installer Battle Engine Aquila sur disque dur. Pour ce faire, il suffit d'insérer le CD-ROM du jeu dans votre lecteur. Un assistant d'installation apparaîtra alors : suivez-en les instructions. Si le programme d'installation ne démarre pas après l'insertion du CD-ROM, vous devrez le lancer manuellement. Cliquez deux fois sur l'icône « Poste de travail », puis sur l'icône de lecteur de CD-ROM et enfin sur SETUP.EXE.

Une fois l'installation achevée, sélectionnez Démarrer/Programmes/BEA et cliquez sur l'icône de Battle Engine Aquila pour lancer le jeu.

De nombreux programmes et logiciels de jeu utilisent Microsoft DirectX, un ensemble de pilotes et d'ajouts au système permettant à ces programmes de communiquer avec le matériel et de le contrôler plus rapidement et plus efficacement. Les jeux emploient les pilotes DirectX pour l'affichage graphique, la diffusion de musique et d'effets sonores, le contrôle de joysticks, le jeu en réseau, etc. Si DirectX n'est pas installé sur votre ordinateur, le jeu ne fonctionnera pas. Si vous utilisez des pilotes DirectX trop anciens ou mal configurés, vous pourrez probablement lancer le jeu, mais il plantera, vous ramènera au bureau ou ne fonctionnera pas correctement.

Vous trouverez DirectX version 9 (requis pour jouer) sur le CD-ROM de Battle Engine Aquila, dans le dossier DirectX. Si vous rencontrez des difficultés liées à DirectX, lancez DXSetup.exe (susceptible de modification) dans le dossier indiqué ci-dessus afin de réinstaller DirectX.

Controls



COMMANDE	MODE MARCHEUR	MODE JET
Z	Avancer	Accélérer
S	Reculer	Freiner
Q	Se déplacer vers la gauche	Se déplacer vers la gauche
D	Se déplacer vers la droite	Se déplacer vers la droite
Souris	Regarder en bas	Descendre
Souris	Regarder en haut	Monter
Souris	Regarder à gauche	Virer à gauche
Souris	Regarder à droite	Virer à droite
Bouton gauche de la souris	Tirer avec l'armement actif	
Bouton droit de la souris	Sélectionner l'arme suivante	
Espace	Se transformer en Mode Jet	Se transformer en Mode Marcheur
Maj Gauche	Activer les propulseurs inversés	
Tab	Bouton de Fonction spéciale	
Roulette haut	Zoom avant	
Roulette bas	Zoom arrière	
Echap	Pause	



Histoire

Battle Engine Aquila se déroule sur une planète semblable à la Terre, nommée Allium et située dans le système Porrum. De graves bouleversements climatiques survenus au cours des dernières décennies ont provoqué la montée des océans. L'élévation du niveau de la mer a considérablement réduit la surface des continents et contraint la population à se concentrer dans des régions habitables en recul constant. De plus en plus rares, les terres émergées présentent donc une valeur inestimable.

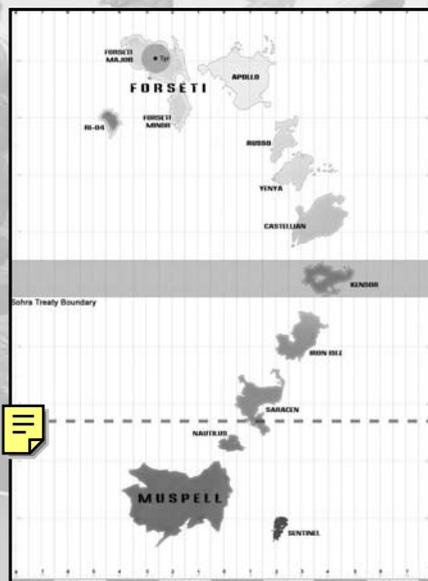
Avant l'élévation du niveau de la mer, deux nations habitaient l'Archipel Ampeloprasum : les Forseti et les Muspell. Leur histoire regorge d'échauffourées, de conflits et de guerres ouvertes, mais le Traité de Sohra mit fin aux hostilités en 1174. L'île de Kensor fut alors démilitarisée et transformée en zone tampon, interdite aux deux peuples. Bien entendu, le besoin toujours croissant de terres habitables met en péril les anciens traités. Ce n'est qu'une question de temps avant que les tensions ne provoquent de nouveau la guerre...

Forseti

Forseti comprend les îles situées entre Forseti Major et Castellian. L'agriculture est développée sur ces îles fertiles et la majeure partie des terres est occupée par des fermes et des centres urbains. Affichant un niveau élevé de développement technologique, les Forseti étaient nettement mieux préparés que la plupart des autres nations aux bouleversements écologiques qui, même s'ils étaient inévitables, avaient été anticipés longtemps à l'avance.

Muspell

La nation Muspell occupe toutes les îles situées entre Iron Isle et Sentinel. Il s'agit essentiellement de terres arides. En général, les Muspell sont beaucoup plus agressifs que leurs voisins, les Forseti. Ils n'hésitent pas à faire parler la force et sont prêts à toutes les extrémités pour survivre. Les soldats Muspell ont été génétiquement modifiés afin d'avoir de plus grandes capacités physiques. Ils ne connaissent ni la douleur ni la peur.



4

Actualite



Vous êtes Hawk Winter, un docker Forseti. Si vos journées se résument à conduire un chargeur de marchandises, la nuit venue, vous devenez le roi du monde clandestin des courses de chargeurs. Mais comme toujours dans ce genre d'histoire, quelque chose de grave pointe à l'horizon...



5



Menu principal

Nouvelle partie

Si vous choisissez de lancer une nouvelle partie dans le menu principal, il vous sera demandé de donner un nom à la sauvegarde de la partie.

Continuer la partie

Vous retournez au dernier endroit atteint dans la partie en cours. Cette option n'est disponible que si une partie est commencée.

Charger une partie

Cette option permet d'accéder à l'écran Charger une partie.

Multijoueur

Multijoueur permet d'accéder à l'écran Sélection multijoueur, à partir duquel vous pouvez soit unir vos forces avec celles d'un ami pour combattre les troupes Muspell, soit rejoindre l'une des deux factions, soit vous affronter directement dans une arène.

Bonus

Cette option permet d'afficher l'écran sur lequel figurent tous les bonus que vous avez obtenus. Cette option n'est disponible que si au moins un bonus a été débloqué.

Options

Sélectionner Options vous amènera à un écran permettant de modifier la configuration des commandes. Vous pourrez également modifier les configurations audio et vidéo afin d'adapter le fonctionnement du jeu aux performances de votre ordinateur. Pour plus d'informations sur ces réglages, reportez-vous au fichier readme.txt situé sur le CD-ROM.

Quitter

Sélectionner Quitter vous fera sortir du jeu et vous ramènera au bureau.



6



Sélection de la mission

En sélectionnant Nouvelle partie, Charger une partie ou Continuer la partie, vous accédez à l'écran de Sélection de niveau. C'est ici que vous choisissez la mission que vous souhaitez entreprendre. Les missions disponibles apparaissent dans des cercles.

Notation

À la fin d'une mission, vous obtenez une note, qui varie en fonction de vos performances : de E (peut mieux faire) à A (très bien), voire S (excellent !). Si vous souhaitez l'améliorer, vous pouvez recommencer la mission de votre choix. Votre note est ensuite modifiée dès que vous faites mieux.

Missions Evo

La plupart des missions comportent une variante Evo. Il s'agit de versions évoluées du niveau de base, destinées au joueur expert à la recherche d'une épreuve plus ardue. Pour débloquer une mission Evo, vous devez avoir réussi la mission précédente et accompli tous les objectifs de mission secondaires.

BRIEFING DE MISSION

Le Briefing de mission vous présente les objectifs à accomplir pour la mission suivante. Un court résumé est affiché, ainsi que des séquences pour décrire les zones ou les cibles importantes qu'il vous faudra identifier au cours du jeu.

SÉLECTION DE LA CONFIGURATION

C'est ici que vous choisissez la configuration de votre Battle Engine. La seule configuration disponible pour les premières missions est le Prototype. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, les scientifiques Forseti peaufinent la conception du Battle Engine et découvrent de nouvelles configurations d'armement intéressantes qu'il vous faudra expérimenter.

SÉLECTION D'UN ALIER

Dans certains niveaux, vous aurez la possibilité de sélectionner un allier pour vous accompagner. Au combat, votre allier se tiendra à une distance relativement proche de vous et visera automatiquement les cibles ennemies avoisinantes.

7



LE BATTLE ENGINE



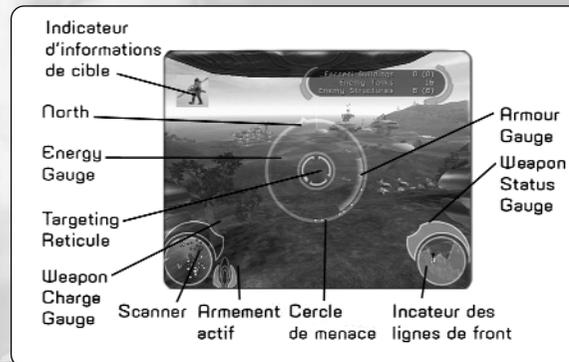
Le Battle Engine Aquila est la plus récente et la plus évoluée des machines de guerre mises au point par l'armée Forseti. Sa terrible puissance de feu est soutenue par un châssis, léger mais résistant, dont les deux modes de transport offrent une excellente souplesse d'utilisation.

Mode Marcheur

Le mode Marcheur est un système de mobilité au sol qui utilise quatre jambes pour une stabilité optimale et permet d'évoluer sur une grande variété de surfaces. Dominant toutes les autres unités sur le champ de bataille, le Battle Engine peut facilement soutenir ses armes puissantes. Il est protégé par un générateur de blindage efficace qui absorbe les impacts avant qu'ils n'atteignent la couche de blindage Plasteel.

Mode Jet

Le mode Jet est conçu pour la vitesse et les incursions rapides en territoire ennemi. Il permet au pilote du Battle Engine de gagner rapidement la zone désirée avant de repasser en mode Marcheur pour attaquer l'ennemi. Le mode Jet permet également d'intercepter les unités aériennes pendant une durée limitée. En mode Jet, l'énergie est détournée du générateur de bouclier vers l'unité d'ascension qui maintient le Battle Engine en l'air. Cela présente donc l'inconvénient d'empêcher le générateur de bouclier de fonctionner en mode Jet.



SYSTÈME D'AFFICHAGE

Toutes les informations dont vous avez besoin pour piloter le Battle Engine apparaissent sur votre système d'affichage. Il est primordial d'apprendre à interpréter ces informations si vous souhaitez devenir un as du pilotage et être salué en héros par la population Forseti.

Jauge de blindage

La jauge de blindage indique le degré de blindage restant du Battle Engine. Si cette jauge se vide complètement, le Battle Engine est détruit et le niveau est perdu. Le blindage peut être rétabli sur les aires de réparation qui se trouvent dans les bases Forseti ou bien à bord des grands vaisseaux d'appui.

Jauge d'énergie

La jauge d'énergie affiche le niveau d'énergie du Battle Engine. L'énergie est utilisée de deux façons. En mode Marcheur, l'énergie fonctionne comme un bouclier, pour réduire les dégâts infligés au blindage du Battle Engine. Quand le Battle Engine est maintenu au sol, les boucliers se rechargent automatiquement. En mode Jet, en revanche, l'énergie sert à faire voler le Battle Engine. Si la jauge se vide complètement, le Battle Engine commence à chuter.

Réticule

Le réticule est composé de deux éléments.

- Réticule de visée : Il y a d'abord le réticule de visée. Cet élément indique la direction du tir du Battle Engine et fonctionne comme identificateur d'ennemi. Le réticule de visée se contracte et devient rouge quand il est pointé vers une cible ennemie. S'il s'agit d'amis, le réticule de visée s'élargit et s'efface pour indiquer qu'ils ne devraient pas être pris pour cible.
- Détecteur de portée : Le deuxième élément est le détecteur de portée. Il se contracte lorsqu'une cible se trouve à portée opérationnelle de l'armement actif.



Le scanner est un système de capteurs sophistiqués qui indique au pilote la position des unités ennemies et amies dans les parages. Les unités amies sont affichées en bleu et les unités ennemies en rouge. Des unités individuelles peuvent aussi apparaître en jaune pour signaler des objectifs de mission particuliers.

Cercle de menace

Le grand cercle situé au centre de l'écran est appelé cercle de menace. En général, il sert de boussole, dont l'aiguille indique le nord. Si celle-ci est tournée vers le haut de l'écran, cela signifie que le Battle Engine se dirige vers le nord. Le cercle de menace peut s'avérer fort utile en situation de combat dans la mesure où il signale les missiles qui poursuivent le Battle Engine ainsi que leur direction. Ces derniers sont représentés par des triangles qui s'approchent du cercle. Comme il précise la distance et la direction du missile, le pilote est à même de choisir la meilleure manœuvre de dégagement.

Les objectifs de mission affichés sur le scanner apparaissent également sur le cercle de menace, qui indique ainsi leur direction par rapport au Battle Engine.

Armement actif

L'indicateur d'armement actif comprend trois sections distinctes.

- **Nom de l'arme :** La première affiche le nom et l'emplacement de l'armement actif. Elle permet ainsi au pilote de savoir quelle arme est prête à être utilisée.
- **Charge Gauge :** Certaines armes peuvent être chargées pour effectuer un tir plus puissant. La deuxième section est donc la jauge de charge, qui se remplit au fur et à mesure que l'arme est chargée. Dès que la jauge a atteint son maximum, la puissance est pleine et l'arme est prête à tirer.
- **Jauge de statut :** La dernière section est la jauge de statut de l'armement. Pour les armes à munitions, elle indique le nombre de coups restants de l'armement actif. Dans le cas des armes à énergie, qui n'ont pas besoin d'avoir des munitions mais d'accumuler de la chaleur, une jauge de température remplace donc le compteur de munitions : elle indique la chaleur dégagée par l'arme. Toutes les armes à énergie sont équipées de systèmes de sécurité qui les empêchent de tirer en cas de chaleur excessive. Ces dispositifs de sécurité sont désactivés dès que la température retombe à un niveau autorisant le fonctionnement.



Indicateur des lignes de front

Les derniers renseignements tactiques du Haut Commandement Forseti sont transférés automatiquement sur l'indicateur des lignes de front. Les zones contrôlées par les Forseti apparaissent en bleu et les zones appartenant aux Muspell, en rouge. Sont également affichées la position et l'orientation du Battle Engine, ainsi que les combats importants éventuellement en cours. L'indicateur des lignes de front fournit des informations tactiques et permet d'identifier la personne qui vous envoie un message Radio.

Indicateur d'informations de cible

L'indicateur d'informations de cible affiche des informations de base sur l'unité visée. Cela permet au pilote d'avoir un aperçu de sa cible ainsi qu'une évaluation du niveau de son blindage et de son statut vital.

Messages d'avertissement

Un certain nombre de messages d'avertissement peuvent s'afficher. Ils sont généralement limpides.

- **Missile en approche :** Un missile ennemi a verrouillé le Battle Engine en tant que cible et se dirige dans votre direction.
- **Ogive en approche :** Une pièce d'artillerie tire dans la direction du Battle Engine.
- **Energie faible :** L'énergie du Battle Engine est en train de faiblir.
- **Blindage faible :** Le blindage du Battle Engine a été sévèrement endommagé.
- **Munitions épuisées :** L'arme utilisée est à cours de munitions et doit être rechargée sur une aire de réparation.
- **Décrochage :** Le Battle Engine atteint une vitesse trop faible pour maintenir son altitude. Un décrochage continu contraint le Battle Engine à se transformer en mode Marcheur et le fait chuter.
- **Armement augmenté :** La puissance de votre armement principal est augmentée. Pour en savoir plus, reportez-vous à la description des armes ci-dessous.

Informations complémentaires

Il arrive que s'affichent des informations supplémentaires. Elles varient selon les missions et fournissent au pilote différentes statistiques sur le statut général des unités amies ou le nombre de cibles particulières restantes.



ARMEMENT DU BATTLE ENGINE

Très polyvalent, le Battle Engine peut être équipé de divers systèmes d'armement adaptés à différents types de cibles. Chaque arme présente des avantages et des inconvénients. L'écran Sélection de la configuration affiche les performances de l'armement contre l'infanterie, les véhicules et les aéronefs.

Canon pulsatif IS-5

Le IS-5 est une version améliorée du canon pulsatif IS-2, monté sur la majorité des chars Forseti. Il tire une puissante pulsation d'énergie qui explose à l'impact et est très efficace contre les unités blindées. Le IS-5 peut être chargé en puissance pour tirer une pulsation encore plus importante.

Canon Vulcain

Utilisable à la fois en mode Marcheur et en mode Jet, le canon Vulcain possède la cadence de tir la plus élevée de tout l'arsenal Forseti. Ses rafales ne font pas de détails et mettent en pièces l'infanterie ou les cibles faiblement blindées.

Lanceur de micro-missiles

Les micro-missiles sortent de minuscules ogives chercheuses qui poursuivent leur cible avant d'exploser. Le lanceur de micro-missiles est configuré pour tirer une bordée de cinq missiles à la fois mais il est aussi possible d'effectuer une double charge en le rechargeant. Le lanceur peut également poursuivre plusieurs cibles rapprochées.

Blaster M-4

C'est une arme qui tire de courtes pulsations d'énergie laser. Sa cadence de tir est très efficace contre l'infanterie et chaque décharge est même suffisamment puissante pour inquiéter les équipages de chars.

Missile à flux

C'est une arme à tête chercheuse dont l'ogive à plasma est suffisamment puissante pour éliminer les chars et agile pour suivre les chasseurs.

Lance-grenades

Arme d'appui de longue portée, le lance-grenades tire des grenades à plasma sur de grandes distances. Plus efficace contre des cibles volumineuses ou immobiles, le lance-grenades est particulièrement dévastateur quand il est placé en hauteur.

Rayon laser

Le MBC-1X est une variante du canon à rayon MBC-1, monté sur les chars d'assaut Bardiche. Il tire une décharge continue et concentrée sur sa cible. Ce faisceau peut facilement découper le blindage et constitue l'arme idéale contre une formation serrée de chars ennemis.



Lance-torpilles

Les torpilles à énergie comportent une ogive à plasma et une unité de propulseurs. Elles n'ont aucune capacité de poursuite mais peuvent être tirées en succession rapide et affichent une grande force d'impact.

Mitrailleuse

La mitrailleuse utilise un système électromagnétique pour que la cartouche au magnésium atteigne une vitesse quasi-relative. La munition peut ainsi percer quasiment tous les blindages des unités Muspell.

Bombe à dispersion

Les bombes à dispersion sont les armes les plus grandes et les plus puissantes dont dispose le Battle Engine en mode Jet. Elles sont parfaitement adaptées aux cibles statiques et volumineuses, comme les bâtiments ou les concentrations de troupes.

AUGMENTATION DE L'ARMEMENT

Le Battle Engine possède une mesure défensive supplémentaire : vos boucliers absorbent l'énergie des tirs et des explosions. Ils sont également capables d'accumuler une certaine partie de cette énergie et de la redistribuer à votre arme principale.

Cela signifie qu'à partir d'un certain degré d'endommagement, la puissance du prochain tir de votre arme principale sera augmentée. Ses effets peuvent varier mais le tir est beaucoup plus puissant qu'un tir normal, même si par mesure de sécurité, elle doit être complètement chargée.



MULTIJOUER

Battle Engine Aquila vous permet de jouer en même temps que l'un de vos amis. Il existe trois modes multijoueurs différents.

ESCARMOUCHE

Un joueur rejoint le camp Forseti et l'autre celui des Muspell alors que les deux ennemis tentent de s'emparer d'une île. Aidez les forces de votre camp à éliminer suffisamment de troupes ennemies pour que votre nation reprenne le contrôle de l'île en question.

DUEL

Combat en un-contre-un. Deux Battle Engines s'affrontent jusqu'à la mort dans une arène de tournoi. Chaque joueur possède un certain nombre de vies et le survivant gagne le combat. N'oubliez pas que dans la plupart des arènes se trouvent des unités ennemies qui n'hésiteront pas une seconde à tirer sur les deux joueurs.

COOPÉRATION

Alliez-vous avec votre ami et repartez à l'assaut contre les forces Muspell. Chaque joueur possède un certain nombre de vies. Dès que l'un d'eux a perdu toutes ses vies, la partie est finie. Alors, couvrez-vous mutuellement ! Avec deux Battle Engines, les Forseti devraient sûrement parvenir à s'imposer...



Bonus

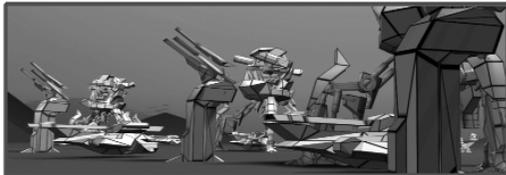
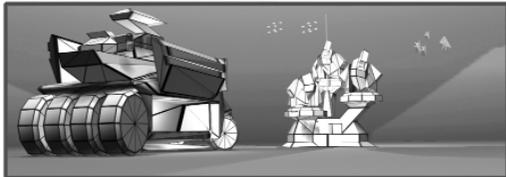
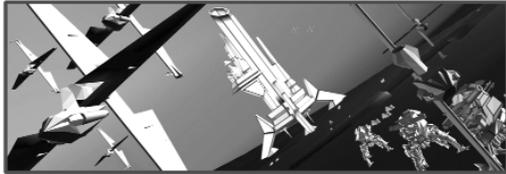
Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous obtiendrez des bonus. Ces bonus peuvent être des concepts graphiques, des informations historiques, des spécifications techniques et d'autres surprises encore ! Consultez souvent cet écran, particulièrement après avoir réussi une mission.

Conseils et astuces

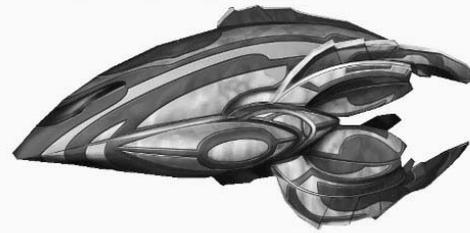
- Les armes du mode Jet sont nettement moins efficaces que l'armement disponible en mode Marcheur. Sachant également qu'il est impossible d'utiliser le générateur de bouclier en mode Jet, vous comprendrez qu'il vaut mieux réserver le mode Jet pour gagner rapidement un lieu précis et le mode Marcheur pour tout détruire.
- Il est nettement plus sûr de rester du côté Forseti des lignes de front (zone bleue) que de s'aventurer dans la zone Muspell (rouge). En effet, il y aura certainement plus d'unités amies à même de vous prêter main-forte si la situation dégénère.
- Essayez de ne pas utiliser toute votre énergie en vol, particulièrement si vous êtes sur le point d'atterrir dans une situation de combat. Car si votre énergie est épuisée, vous n'aurez plus de boucliers au moment de toucher le sol.
- Quand vous tirez avec vos armes à énergie, la vitesse de régénération de vos boucliers se réduit.
- Les aires de réparation sont vos amies. Votre blindage faiblit ? Allez faire un tour sur une aire de réparation.



MUSPELL



FORSETI



FORSETI GENERAL HANGAR LARGE WAREHOUSE





Credits

DESIGNED AND DEVELOPED BY LOST TOYS:

Project Manager
Jeremy Longley

Creative Director
Darran Thomas

Technical Director
Glenn Corpes

Lead Design
Alex Trowers

Design
Jim Thompson

Lead Game Programming
Stuart Gillam

Programming:
Glenn Corpes
John Treece-Birch
Ben Carter
Richard Smith
Jeremy Longley

Additional Programming
Mark Feldman
Jan Svarovsky
Matt Taylor

Lead Artist
Jeremy Elford

Art
Darran Thomas
Neil Gartell
Dylan Murray
Chris Young
David Cathro
Nick McMahon
Mike McCarthy
Alex Cave
Kate Kerrigan

Additional Art
Mark Pitcher
Edmund Perryman
Ron Ong
Joel Kemp
Chris Hill
James Boty
John Kershaw
Christian Bradley

Graphic Design
Tze Lim of Subliminal
Influence

Storyboard Artist
Neil Maguire

Music and Sound
Composed and produced by Nathan McCree for Nathan McCree Music Production Limited

Sound effects
Nathan McCree & Gabriel Wetz, Saxophone Gabriel Wetz.

Voice Talent
Brad Lavelle
Rob Brown
Amanda Mealing
Sean Chapman

Special Thanks
Les Edgar, John Cook and Alison Beasley

Thanks
Mike Man, Andy Trowers, Ben Board, Si Handby, Martin Griffiths, Morten Pedersen, Jenny Graham, Philip Elford, Oliver Hecks, Mike Pawley and everyone on GGDev

INFOGRAMES:
Infogrames Producer (CORE)
Judi Spiers

Production Manager (CORE)
Ivan Davies

INFOGRAMES EUROPE:

VP European Marketing
Larry Sparks

European Marketing Director
Frank Heissat

Marketing Manager
Cindy Church

Product Manager
Oliver Green
Aidan Minter

Core Games Head of Communication
Lynn Daniel

GAMEPLAY EVALUATION SERVICE:

Manager
Dominique Morel

Senior Gameplay Analyst
Emmanuel Cholley

Gameplay Analysts
William Jaulain
Yan Schied

Testers
Fabien Lauton
Alexis Recoupé
Christophe Chabal
Gérard Barnaud
Gregory Eche

INFOGRAMES QA:

QA Group Manager
Jean-Marcel Nicolai

QA Manager (Sheffield)
Lewis Glover

Quality Manager (Lyon)
Olivier Robin

SHEFFIELD QA

Test Supervisor
Rob Lunt

Pre-mastering Technician
Chris Greatbatch

Lead Tester
Sam Attenborough

Assistant Lead Tester
Jody Hindle

Testers
Jay Hartley
Stef Reali

LOCALIZATION:

Localization testing
Babel Media Ltd

Localization & Translators
Sylviane Pivot-Chossat
Sarah Bennett

Localization Support Group Manager
Sylviane Pivot-Chossat

Localization Coordination
Maud Favier
Sarah Bennett
Diane Delaye
Weronika Larsson

Localization Technical Consultant
Fabien Roset

Translation
KBP Synthesis / interference

Certification & Planning Support Group:
Emilie Ballivy
Sophie Wibaux
Jérôme Di Tullio
Caroline Fauchille
Rebecka Pernered

Design Studio
Emmanuelle Tahmazian
Rose May Mathon
Olivier Lachard
Patrick Chouzenoux
Vincent Hattenberger

European Distribution Services
Patricia Nowak
Jake Tombs
Anne Sigwalt
Pauline Nam
Daniel Warrington
Valerie Cure

Special Thanks
Jenny Clark, Marie-Emilie Requier, Rob Farnworth, Gemma Cox, Mathieu Piau, Nathalie Poncet, Kerry Martyn, Aline Novel, Tony Duret, Matt Broughton

PUBLISHED BY EVOLVED GAMES

Executive Producer
Reto Bodmer

Product Coordination
Anthony Farrell

Graphic Design
Norman Lo

Sales and Marketing
Alex Cook

Legal
Jaimee B. Wolf

© 2003 Evolved Games
Designed and developed by Lost Toys. All rights reserved.



**NOBILIS
HOTLINE**

0825 825 524

(0,149€ TTC/min)

Ouvert du Lundi au Samedi
de 10h à 12h et de 14h à 20h



Informations relatives à la garantie et aux services associés

GARANTIE LIMITEE : Evolved garantit, dans toute la mesure de ses moyens, l'acheteur original du Produit contre tout défaut de pièces et de main d'œuvre lié au support sur lequel est distribué le Produit pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le Produit est vendu « dans l'état » sans garantie explicite ou implicite d'aucune sorte et Evolved ne saurait être tenu pour responsable d'une quelconque perte ou d'un quelconque dommage résultant de l'utilisation du Produit. Si un défaut apparaît pendant la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours mentionnée plus haut, Evolved réparera ou remplacera le Produit (à sa discrétion) gratuitement. Si le Produit n'est plus disponible, Evolved est susceptible, à sa discrétion, de le remplacer par un Produit de valeur comparable. L'acheteur original ne pourra bénéficier de cette garantie que s'il dispose d'une preuve d'achat datée ou parvient à démontrer à Evolved que le Produit a été acheté moins de quatre-vingt-dix (90) jours avant la requête en garantie de l'utilisateur.

POUR BENEFICIER DES SERVICES LIES A LA GARANTIE : indiquez au département clientèle d'Evolved le problème nécessitant un service lié à la garantie en expédiant un e-mail à techsupport@evolved.com. Si le technicien d'Evolved n'est pas en mesure de résoudre ce problème, il vous autorisera à renvoyer le Produit, à vos risques et périls, frais d'expédition et d'assurance à votre charge, accompagné du ticket de caisse daté ou d'une preuve d'achat similaire dans les quatre-vingt-dix (90) jours de la période de garantie à l'adresse suivante : Evolved, 17-18 Great Sutton Street, Clerkenwell, London EC1V 0DP, Royaume-Uni.

Evolved n'est pas responsable des Produits qui lui sont retournés sans autorisation préalable et se réserve le droit de les renvoyer à l'expéditeur.

Cette garantie ne s'appliquera pas et sera annulée dans les conditions suivantes : (a) le défaut du Produit est apparu du fait d'une utilisation mauvaise ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'une négligence ; (b) le Produit est utilisé en liaison avec des produits qui ne sont pas vendus par ou ne font pas l'objet d'une licence d'Evolved (y compris, mais sans que cette énumération constitue une liste exhaustive - les systèmes d'amélioration de jeu et de copie ne faisant pas l'objet d'une licence, les adaptateurs et alimentation électriques) ; (c) le Produit est utilisé dans un cadre commercial (y compris la location) ; (d) le Produit a été modifié ou altéré ; (e) le numéro de série du Produit a été altéré, effacé ou retiré.

LIMITATIONS DE GARANTIE : cette garantie annule et remplace toute autre garantie ou obligation. Aucune autre garantie, obligation ou réclamation sous quelque forme que ce soit ne saurait lier ou engager Evolved. Toutes les garanties ou obligations implicites applicables, y compris les garanties de valeur marchande et de correspondance à un usage spécifique sont limitées par le présent document à la période de quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat et sont soumises aux conditions précisées dans le présent document. Evolved ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable d'un quelconque dommage résultant ou incident lié à une quelconque garantie implicite ou explicite.

AVERTISSEMENT : la copie de tout ou partie de ce Produit ou de l'un quelconque de ses éléments constitutifs est illégale et interdite par les législations et réglementations internationales et en vigueur aux Etats-Unis relatives au copyright. Toute copie de sauvegarde ou d'archivage de tout ou partie de ce Produit ou de l'un quelconque de ses éléments constitutifs est interdite et n'est aucunement requise pour assurer la protection de votre exemplaire du Produit. Les législations et réglementations internationales et en vigueur aux Etats-Unis relatives au copyright protègent également le manuel et l'ensemble des documents imprimés accompagnant ce Produit. Toute violation fera l'objet de poursuites judiciaires.

Battle Engine Aquila © 2003 Evolved Games, Inc. Développé par Lost Toys, Co. Ltd. Tous droits réservés.



NOTES



