

INDIANA JONES

and the
FATE of ATLANTIS



A GRAPHIC
ADVENTURE
BY
HAL BARWOOD

MANUEL EN FRANÇAIS



LucasArts Entertainment Company™ présente

Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide

CE MANUEL SUPPOSE QUE VOUS UTILISEZ un joystick ou une souris. Voyez la carte de référence pour les correspondances avec le clavier.

Au sujet d'Indiana Jones et du Mystère de l'Atlantide

DANS *Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide*, vous jouez le rôle d'Indiana Jones, le célèbre aventurier archéologue, qui tente de découvrir et d'explorer la légendaire Atlantide. Des agents nazis, avides de déchaîner les pouvoirs de l'Atlantide contre un monde qui ne se doute de rien, sont sur les traces d'Indy... ou l'ont-ils déjà dépassé ?

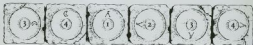
Voici ce que vous devez faire : vous dirigez les actions d'Indy (et, occasionnellement, celles de son ancienne collègue devenue médium, Sophia Hapgood) dans sa recherche de l'Atlantide.

Périodiquement, Indy est amené à conduire une voiture, monter un charneau, piloter un ballon, diriger un sous-marin, réparer et utiliser des machines fabriquées par les habitants de l'Atlantide. Le moment venu, lisez la partie ci-dessous correspondant à leur mode de fonctionnement.

Si c'est votre premier jeu d'aventure sur ordinateur, préparez-vous à un challenge divertissant. Soyez patient, même si cela vous prend un moment pour résoudre certaines énigmes. Si vous êtes coincé, il se peut que vous ayez besoin de résoudre une autre énigme d'abord ou de trouver et utiliser un objet. Mais n'abandonnez pas et utilisez votre imagination... vous et Indy découvrirez éventuellement le vrai destin de l'Atlantide !

Pour commencer

POUR DÉMARRER LE JEU, reportez-vous à la carte de référence fournie avec le jeu. Elle contient





toutes les instructions spécifiques à votre ordinateur.

Une fois que vous avez commencé, un écran apparaît affichant trois pierres concentriques et imbriquées l'une dans l'autre, autour d'un axe.(SPINDLE) On vous demande de faire correspondre ces pierres avec les illustrations situées dans les marges de ce manuel. Pour ceci, allez à la page indiquée à l'écran et comparez les illustrations. Cliquez sur le bord de chaque pierre jusqu'à ce que sa position soit correcte. Une fois que vous avez aligné les trois pierres, cliquez sur l'axe central.



Orichalque, n. m. (du grec oreikhalkos, airain de montagne) : 1. métal doré que l'on pense être une forme primitive du cuivre, probablement utilisé par les Grecs. 2. substance mythique de caractère inconnu. 3. matériau, décrit en premier par Platon, qui "resplendit comme le feu".

Le déroulement du jeu

LORSQUE L'HISTOIRE COMMENCE, Indy recherche une mystérieuse statue à Barnett College. A ce niveau, alors qu'Indy opère de pièce en pièce, vous pouvez examiner un objet de plus près -et dans certains cas, l'utiliser- en cliquant simplement dessus. Essayez de cliquer sur la gargouille au premier plan.

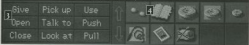
Après avoir trouvé la statue, Indy repart à son bureau, où la prochaine partie de l'histoire se déroule dans une "scène de transition". Les scènes de transition sont de courtes séquences animées -comme dans un film- qui peuvent fournir des indices et des

informations. Elles servent aussi pour des séquences spéciales, comme quand un rongeur de la jungle qui ne se donne de rien aide Indy à se débarrasser d'un serpent. Lorsque vous visualisez une scène de transition, votre curseur disparaît et -pour le moment- vous ne contrôlez plus les événements.





2 Talk to captain



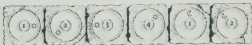
1 THE ACTION SCREEN

2 THE SENTENCE LINE

3 AVAILABLE VERBS

4 THE INVENTORY ICONS





Vous commencez à contrôler les actions d'Indy lorsqu'il arrive dans la ville de New York. L'affichage est divisé de la façon suivante :

= l'ECRAN D'ACTION représente la plus grande partie de l'affichage. C'est là que l'action prend place. Le dialogue des personnages apparaît également ici.

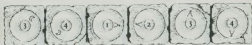
= la LIGNE DE DIALOGUE se trouve directement sous l'ECRAN d'Action. Vous utiliserez cette ligne pour construire les phrases qui indiquent les agissements d'Indy. Une phrase consiste en un verbe (mot d'action) et un ou deux noms (objets). Voici quelques exemples de phrases que vous pourriez construire sur la Ligne de Dialogue "Use whip with stave" ("Utiliser le fouet avec la stave") ou "Use arrowhead with rag" ("Utiliser le chiffon avec la pointe de flèche"). Les prépositions telles que "on" ou "with" sont automatiquement insérées par le programme.

= les VERBES DISPONIBLES sont listés dans la partie inférieure gauche de l'écran. Pour choisir un verbe, placez le curseur sur le mot et appuyez sur le bouton gauche de la souris ou du joystick ou encore sur la touche ENTER. Le jeu possède une caractéristique "choix rapide du verbe" qui met en surbrillance le verbe correspondant

à un objet intéressant ou utile lorsque ce dernier est touché par le curseur. Par exemple, lorsque qu'Indy est près d'une porte qui peut être ouverte, le fait de positionner le curseur sur la porte met le verbe "open" en surbrillance. Appuyer sur le bouton droit de la souris ou du joystick ou encore sur la touche TAB (qui correspond au bouton droit) utilise le "choix rapide du verbe" qui, dans ce cas, ouvre la porte. Ne vous inquiétez pas: cette caractéristique ne donnera la solution d'aucune énigme. Gardez en tête que même si un verbe est en surbrillance, il peut ne pas être la seule manière d'utiliser un objet. Essayez aussi les autres verbes !

= les NOMS (objets) peuvent être sélectionnés de deux façons. Vous pouvez sélectionner un nom en plaçant le curseur sur un objet dans l'ECRAN d'Action. De nombreux objets dans le décor et tous les objets utilisables dans le jeu, ont un nom. Si un objet a un nom, il apparaît sur la Ligne de Dialogue lorsque vous mettez le curseur dessus. Si aucun nom n'apparaît, vous pouvez être sûr que ce n'est rien d'autre qu'une partie du décor. Vous pouvez aussi choisir les noms en cliquant dessus dans l'Inventaire.

= les ICONES DE L'INVENTAIRE sont





situés à droite des Verbes. Au début du jeu, l'inventaire d'Indy est limité à tout ce qu'il a pu obtenir dans la première scène de transition. Quand il prend ou qu'on lui donne un objet à utiliser durant la partie, une icône est ajoutée à l'inventaire. Le nombre d'objets qu'Indy peut transporter n'est pas limité. Quand il y a plus de dix objets dans l'inventaire, des flèches apparaissent à gauche des icônes. Cliquez dessus pour faire défiler la fenêtre des icônes.

= L'AFFICHAGE DU QUOTIENT D'INDY vous aide à garder une trace de votre progression à travers le jeu. Pressez la touche Inventaire/Point QI (-) pour voir votre total de points. (Voyez "Points de Quotient d'Indy" un peu plus loin pour une explication plus complète des points de QI).

Pour déplacer Indy, placez le curseur là où vous voulez qu'il aille et cliquez. Remarquez que "Walk" est le verbe par défaut dans la Ligne de Dialogue, tout simplement parce que c'est l'action utilisée le plus souvent.

Ce que vous pouvez essayer à New York

REGARDEZ LE JOURNAL SUR LE STAND, une porte après le théâtre. Mettez le curseur

sur le journal. Vous remarquez que le verbe "Look at" est en surbrillance. Appuyez sur le bouton droit de la souris ou du joystick ou encore sur la touche TAB et Indy marchera jusqu'au journal et vous dira ce qu'il voit. Pour prendre le journal, choisissez le verbe "Pick up" ("Prendre") en plaçant le curseur sur le verbe et en appuyant sur le bouton gauche de la souris ou du joystick ou encore sur la touche ENTER. Remarquez que les mots "Pick up"



apparaissent sur la Ligne de Dialogue. Mettez le curseur sur le journal et appuyez sur le bouton gauche de la souris ou du joystick ou encore sur la touche ENTER. Cela termine la phrase "Pick up newspaper" ("Prendre le journal") sur la Ligne de





Dialogue. Si Indy n'est pas déjà devant le journal, il marchera vers lui et le prendra. L'icône du journal sera ajoutée à votre inventaire.

Ouvrez la porte arrière du théâtre. Voyez si vous pouvez y entrer sans déclencher une bagarre (reportez-vous à la section intitulée "Parler aux personnages" pour plus d'informations et à la section "Se battre"... au cas où !).

Explorez le passage un peu plus loin... peut-être existe-t-il un autre moyen d'entrer dans le théâtre.

Une fois dans le théâtre, essayez de distraire l'éclairagiste. En ne l'ayant plus dans les pattes, vous devriez trouver plein d'occasions pour attirer l'attention de Sophia !

Les trajectoires

À UN CERTAIN MOMENT dans le jeu, vous vous retrouvez à nouveau dans le bureau d'Indy, avec une décision à prendre : faut-il persuader Sophia de continuer avec Indy dans votre recherche (la trajectoire d'"équipe") ? Voulez-vous vous débrouiller par vous-même, en utilisant votre intelligence pour surmonter les obstacles sur votre chemin (la trajectoire de l'"intelligence") ? Ou préférez-vous

pimenter votre quête avec un peu plus d'action (la trajectoire des "poings") ?

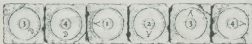
Il y a trois manières de continuer. Le choix que vous ferez influencera le cours de l'histoire. Alors que les trajectoires "équipe", "intelligence" et "poings" se croisent à certains moments, de nombreuses énigmes et leurs solutions – tout comme les endroits que vous pouvez visiter – seront différents. Les trajectoires se rejoignent lorsque vous atteignez l'Atlantide. Nous vous suggérons de faire une sauvegarde au moment de cette décision (voir Contrôles du Jeu, plus loin, pour apprendre comment sauvegarder votre partie). De cette manière, une fois que vous aurez réussi avec la trajectoire de votre choix, vous pourrez retourner à cet endroit de la partie pour essayer une trajectoire différente.

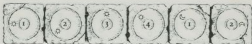
Interfaces spéciales

DE TEMPS EN TEMPS, vous trouverez l'interface standard remplacée par des contrôles spécifiques :

Parler aux personnages

Il y a plein de personnages dans le jeu avec qui vous pouvez discuter. Presque tous ceux qu'Indy rencontre ont quelque chose à dire, d'utile ou d'inutile... s'ils sont amis ou ennemis ! Souvent, vous pouvez parler





avec quelqu'un et y retourner plus tard pour obtenir de nouvelles informations.

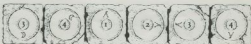
Dans une conversation, vous choisissez ce qu'Indy dit dans la liste qui apparaît au bas de l'écran. Cliquez juste sur la phrase que vous voulez qu'il prononce. Bien sûr, votre choix affectera la manière dont les gens répondent. Et, lorsque la conversation continue, vous pouvez avoir une autre sélection de phrases.

Il peut vous arriver de ne pas pouvoir résister à une déclaration particulièrement amusante. Gardez en tête que, comme dans la vie réelle, certaines des astuces d'Indy peuvent lui apporter des problèmes. Heureusement, dans Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide, vous pouvez sauvegarder une partie avant de céder à la tentation...

Le combat

Souvenez-vous, se bagarrer est dangereux. Si vous perdez, cela peut vous conduire à la fin précipitée de la partie. Si vous choisissez la Trajectoire Action, vous êtes sûr d'en trouver sur votre chemin pour vous sortir de certaines situations.

Note : Dans la plupart des cas, vous pouvez "tabasser" votre adversaire et gagner la bataille (voir la carte de référence pour la touche appropriée sur votre ordinateur). Mais n'oubliez pas que vous n'obtenez pas de points de QI pour avoir utilisé cette option.





Remarquez les indicateurs de Santé et de Puissance de Punch, pour Indy et en dessous, pour son adversaire. Si l'un des combattants est touché, sa Santé diminue. Quand la Santé atteint un niveau dangereux, l'indicateur passe en jaune. Quand le niveau est critique, l'indicateur devient rouge. Quand la Santé d'un combattant est complètement épuisée, celui-ci tombe inconscient. Si Indy se repose entre deux bagarres, il "guérit" et sa Santé revient à la normale.

L'indicateur de Punch indique quelle est la puissance du coup porté par Indy. Chaque fois qu'Indy essaie de frapper, son niveau de Punch prend un petit moment pour revenir à son maximum. Si Indy redonne un coup trop vite, il ne frappe pas avec le maximum de puissance. Bien sûr, il peut être plus important de se débarrasser

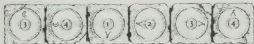
de son ennemi que de le frapper avec le maximum d'effet ! Indy peut cogner en haut, au milieu ou en bas pour essayer de percer les défenses de son adversaire. Chaque ennemi a ses propres points forts et points faibles.

Pour frapper votre adversaire, positionnez le curseur sur lui (en haut, au milieu ou en bas) et pressez le bouton de la souris (vous pouvez utiliser le contrôle par le clavier pour les bagarres, si vous le souhaitez -voir la carte de référence pour plus de détails).

Indy a aussi quelques mouvements de défense. Ses adversaires placent souvent leurs poings avant d'essayer de frapper. Si vous observez cela et que vous faites un blocage au même niveau -en positionnant le curseur sur Indy (en haut, au milieu ou en bas) et en cliquant- vous pouvez réussir à contrer le coup. Indy peut aussi reculer pour augmenter la distance qui le sépare de son adversaire. Cela peut permettre à Indy de récupérer un peu de force de frappe. Si vous n'aimez pas la façon dont la bagarre est en train de tourner, vous pouvez vous échapper en faisant aller Indy en arrière de manière répétitive.

Le dialogue perdu de Platon

Les pages-clés dans le "dialogue perdu"





de Platon ont été marquées par des trombones. Pour aller à une page marquée, cliquez simplement sur le trombone approprié. Pour fermer le livre et retourner au jeu, cliquez partout ailleurs sur l'écran (ou appuyez sur la touche ESC).

Le chameau

Utilisez la souris pour diriger votre chameau à travers le désert. Faites attention aux affleurements de rocs sur votre route. Si vous êtes pris, vous resterez enfermé pour le restant de vos jours dans la ville.

Le ballon

Lorsque vous pilotez le ballon, vous avez à faire face aux vents dominants qui changent de direction toutes les fois que vous modifiez votre altitude (la girouette dans le coin en bas à droite de l'écran indique votre direction). Les hauts et les bas

peuvent aussi affecter le cours du vol.

Utilisez le curseur pour identifier les points intéressants sur lesquels vous voudriez vous poser. Servez-vous des verbes à l'écran ou des boutons droit et gauche de la souris et du joystick pour contrôler l'altitude : pour monter, jetez du lest ; pour descendre, ouvrez les aérations. Pour atterrir à l'endroit désiré, manœuvrez le ballon au-dessus du site et continuez de dégager les aérations jusqu'à ce que vous touchiez la terre ferme.

L'automobile

Lorsque Monsieur Trotteur tombe dans les mains des agents nazis, il dépend de vous de le sauver. Les nazis conduisent vite, mais leurs sens de l'orientation est faible. Utilisez la souris pour manœuvrer dans les rues de Monza Carlo lorsque vous essayez d'intercepter la voiture des nazis.

L'instrument de l'expert

Utilisez les boutons gauche et droite les plus grands pour un contrôle grossier ; ajustez l'alignement en utilisant les petits boutons du milieu.

Le sous-marin

Il y a quatre commandes sur le sous-marin ; avec la trajectoire d'équipe, vous devez trouver chacune d'elle et apprendre à





les utiliser. De gauche à droite, elles contrôlent :

- la profondeur. Cliquez en haut pour monter ; en bas pour descendre. Pour le point mort, centrez le levier.

- la direction. Cliquez à gauche ou à droite de la roue pour faire tourner le sous-marin de 180° à gauche ou à droite (le sous-marin se déplacera avec moins de précision quand vous tournerez).

- le sens. Après avoir ramené la vitesse du sous-marin à zéro, cliquez ici pour inverser les moteurs.

- la vitesse. Cliquez près du haut pour augmenter la vitesse ; près du bas pour la réduire. La position la plus basse arrêtera le sous-marin dans l'eau.

La machine de l'Atlantide

MÊME LES MACHINES étonnantes de l'Atlantide sont sensibles aux ravages du temps. Voici votre chance d'en remettre quelques unes en état de marche : les pièces que vous avez ramassées sont étalées au bas de l'écran. Le restant de l'écran montre l'intérieur d'une statue sentinelle. Pour prendre une pièce, cliquez une fois dessus avec le bouton gauche de la souris : elle suit le curseur sur l'écran. Placez la pièce

correctement et cliquez alors le bouton gauche à nouveau pour l'installer. Appuyez sur le bouton droit pour annuler une sélection.

Contrôles du Jeu

POUR SAUVEGARDER votre progression dans le jeu, vous permettant d'éteindre l'ordinateur et de recommencer plus tard au même endroit, appuyez simplement sur la touche de fonction sauvegarde/chargement (F1 sur la plupart des ordinateurs -voir la carte de référence pour plus d'informations).

POUR CHARGER un jeu que vous avez sauvegardé, utilisez la fonction sauvegarde/chargement à tout moment après le début de la partie.

Nuit : durant les gros plans, il se peut que cela ne fonctionne pas correctement.

POUR OUTREPASSER une scène de transition, appuyez simultanément sur les boutons de la souris et du joystick une fois ou appuyez sur la touche ESC. Reportez-vous à la carte de référence pour plus de détails. Après avoir joué à Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide plusieurs fois, vous pouvez utiliser cette fonction pour sauter les scènes que vous avez déjà vues auparavant.





POUR RECOMMENCER le jeu à zéro, appuyez sur la touche indiquée sur votre carte de référence (F8 sur la plupart des ordinateurs).

POUR SUSPENDRE la partie, appuyez sur la BARRE D'ESPACE. Réappuyez pour la reprendre.

POUR AJUSTER la vitesse de la Ligne de Message, appuyez sur les touches indiquées sur votre carte de référence (+ et - sur la plupart des ordinateurs). Lorsque vous avez fini de lire une ligne de dialogue, vous pouvez appuyer sur la touche "fait" (le point -.- sur la plupart des ordinateurs) pour effacer la ligne et continuer.

Utilisez les touches indiquées sur votre carte de référence pour ajuster le volume du son (crochets ouvert et fermé -[et]- sur la plupart des ordinateurs). Si vous utilisez le haut-parleur interne, ces contrôles éteignent ou allument le son. Si votre carte sonore possède un contrôle du volume, assurez-vous qu'il soit au-dessus du niveau zéro avant d'utiliser les contrôles du clavier pour affiner son niveau.

Les Points de Quotient (QI) d'Indy

APPUYEZ SUR la touche Inventaire/Points de QI -+ pour passer des icônes d'inventaire



à l'affichage points de QI (en appuyant sur la touche à nouveau ou en cliquant dans l'espace d'affichage, l'inventaire réapparaît). L'indication de la Trajectoire est "none" ("aucune") jusqu'à ce que vous ayez atteint le point dans le jeu où l'on vous demande de choisir (décrit dans les Trajectoires plus haut). Le nombre appelé "current measures" ("mesures actuelles") indique où vous en êtes dans la partie. Le nombre appelé "total" correspond à ce que vous avez fait dans toutes les parties que vous avez jouées jusqu'à ce point. Le score "total" maximum, si vous résolvez chaque variante de toutes les énigmes des trois trajectoires, est 1000. Vous marquez des points de QI quand vous résolvez des énigmes, surmontez des obstacles ou trouvez





d'importants objets. Vos points de Qi sont conservés lorsque vous finissez, surveillez ou chargez une partie.

Notre philosophie du concept de jeu

NOUS PENSONS QUE vous achetez des jeux pour vous amuser et non pour vous arracher les cheveux à chaque fois que vous faites une erreur. Ainsi, le jeu ne s'arrête pas brutalement quand vous mettez votre nez à un endroit que vous n'avez pas encore exploré. Gardez en tête, pourtant, qu'Indiana Jones est un personnage aventurier qui se met souvent tout seul dans des situations dangereuses. Nous essayons de vous prévenir, cependant, quand vous allez vous retrouver dans le pétrin.

Surveillez le jeu quand vous pensez que vous risquez d'entrer dans un cadot dangereux, mais n'oubliez pas que chaque mauvais pas va vous conduire à la mort. Généralement, vous avez une autre chance.

Quelques indices utiles

- ☛ PRENEZ TOUT ce que vous pouvez. Certaines choses étranges serviront dans un but bien précis.
- ☛ Si vous êtes coincé et ne savez pas

comment continuer, essayer de regarder tous les objets que vous avez trouvés et de penser comment chacun d'eux pourrait être utilisé (peut-être avec encore un autre objet de votre inventaire). Pensez aux endroits où vous avez été et aux gens que vous avez rencontrés. Il y a des chances qu'une corrélation vous mette sur la voie.

☛ Quand vous êtes avec Sophia, pensez qu'elle peut avoir quelques bonnes idées sur la façon de continuer.

☛ Il y a plus d'une manière de résoudre la plupart des énigmes.

☛ Si vous voulez avancer plus vite, commandez le livre des astuces auprès d'Ubi Soft, tel: 48.57.65.52. De 9H30 à 12H00.

Bibliographie

Que vous le croyiez ou non, Platon a réellement inventé l'histoire du continent perdu de l'Atlantide. Si vous voulez en savoir plus sur les traditions de l'Atlantide, vous pouvez commencer avec les ouvrages suivants (en anglais) :

- DE CAMP, L. SPRUELL: *Lost Civilizations: Canada*. Dover Publications, 1954.
- DONNELLY, KENNETH: *Atlantic: The Atlantis of the World*. New York: Gramercy, 1985.
- MUCK, OTTO: *The Secret of Atlantis*. New York:





Times Books, 1978.

GRUNWALD, HENRY ANTOLE, ed. in chief.
Afraid-Flair. New York: Time Life Books
Publishing, 1987.

PILLICKING, CHARLES. *Unearthing Atlantis: an
Archaeological Odyssey*. New York: Random
House, 1991.

PLATO. *Timaeus and Critias*. In *The Dialogues of
Plato*, trans. Benjamin Jowett. New York:
Random House, 1917.

VIELLEUX, DOMINIQUE B. *Legends of the Earth:
Their Geologic Origins*. Bloomington: Indiana
University Press, 1973.

Remarque : LucasArts Games (une
division de LucasArts Entertainment
Company) se réserve le droit de faire des
améliorations au produit décrit dans ce
manuel à tout moment sans préavis.

Indiana Jones est une marque déposée de Lucasfilm Ltd. LucasArts
Games est une marque de LucasArts Entertainment Company ©1992,
Indiana Jones et le Royaume de l'Atlantide et SULTAN™ & © 1992
LucasArts Entertainment Company. Utilisé sous autorisation. Tous
droits réservés.

Si vous avez un problème technique,
veuillez contacter:

Euromaintenance

BP2

56200 La Gacilly

Tel: 16.1.99.08.90.77

Equipe de développement

Histoire et Concept par Hal Barwood et
Noah Falstein

Produit par Shelley Day

Projet dirigé par Hal Barwood

Programmé par Michael Stemmler, Ron
Baldwin, Tony Hsieh, Sean Clark et
Brett Barrett

Programmation additionnelle par Kalani
Stricher

Graphiste principal : William L. Eaken
Décorés par James Alexander Dollar,
Mike Erbert et Avril Harrison

Animateur principal : Collette Michael

Animation par Avril Harrison, Arnon Jew et
Jim McLeod

Graphistes et animation additionnels par
Mark J. Ferrari, Sean Turner, Martin
"Bucky" Cameron et Brent E. Anderson

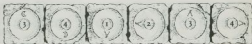
Thème musical Indiana Jones composé par
John Williams

Musique originale et arrangements par
Clint Bajakian, Peter McConnell et
Michael Z. Land

Réorchestration musicale par Robin
Goldstein et J. Anthony White

Testeur principal : Wayne Clise

Assurance qualité par Howard Harrison,
Tabitha Tosti, Patrick Sirk, Kristina
Sontag, David Maxwell, David
Westman, Bret Mogilefsky et James





Hanley

Test additionnel par Jo Ashburn, Leyton Chew, Justin Graham, Chip Hinzenberg, Kirk Lesser, Ron Lussier, Eli Mark, Dave Popovich, Jon Van et Ezra

Musique produite par Peter McConnell

Effets sonores par J. Anthony White, Robert Marsanyi et Clint Bajkian

Système SCUMM™ par Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor et Vince Lee

Système de musique électronique (MUSE™) par Michael Z. Land et Peter McConnell

Traduction : David Téné

Emballage

Directeur du marketing produit : Robin Parker

Manuel et livre des astuces par Judith Lazero

Traduction du manuel, de la carte de référence et du livre des astuces : David Téné

Concept de la boîte par Seo-Hoo Design

Concept du manuel par Mark Shepard

Illustration de la boîte par William L. Eaken

L'équipe de LucasArts Games

Directeur général : Doug Glen

Directeur du développement : Kelly Flock

Directeur associé du développement : Lucy Bradshaw

Directeur des opérations commerciales : Jack Sorensen

Directeur du planning et de l'analyse : Steve Dunerman

Directeur des relations publiques : Sue Soerman

Assistant marketing : Marianne Dumitru

Coordinatrice internationale : Lisa Star

Directeur des ventes directes : Jo Ellen Reiss

Représentants des ventes directes : Rita Bullinger-Allen, Wendy P. Judson, Kerric Maul et Gabriel McDonald

Superviseur du support produit : Khris Brown

Support produit par Erin Collier, Mara Kachn et Livia Mackin

Superviseur des systèmes informatiques : James Wood

Support informatique par Thomas J. Caudle et Randy Spencer

Support administratif par Annemarie Barren, Meredith Cahill, Jo Donakson, Lex Furich, Deborah Fine, Michele Harrell, Beena Krupa Holden, Marcia Keasler, Erin Kelly, Liz Nagy, Debbie Ratto, Andrea Siegel et Dawn Yamada.

Merci à George Lucas et Steven Spielberg



