

BARBARIAN II

Ce produit est sous copyright

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

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

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

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

L'illustration de la couverture est Copyright **Psygnosis** et Chris Achilleos 1991.

Amiga, AmigaDOS et Kickstart sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Tel: (051) 709 5755

Copyright© 1991 par **Psygnosis Ltd.** Tous Droits Réservés



Les villages sont des sources fertiles en ragots - l'hameau bruyant de Thelston avait une populace particulièrement loquace - et ce fut pendant qu'il s'y plaisait à boire de la bière écumeuse et à relater encore une fois ses exploits pendant la bataille contre Nécron que Hégor entendit des rumeurs au sujet d'une résurrection ...

"... son domaine ténébreux a tremblé quand Nécron a craché son dégoût contre moi l'intrus. Il a levé un bras atrophié et m'a jeté un sort puissant. Mais j'étais prêt: tandis que sa magie se jetait sur moi j'ai levé le bouclier que j'avais arraché du cadavre de Vulcuran et la mauvaise incantation rebondi sur lui. Il a reculé sous la force et ..."

... a péri en tombant dans le cratère sans fonds de Dissolution et ont repliquèrent en chœur les badauds lassés.

Hégor sourcilla mais ne dit rien. Il prit seulement une lampée de bière.

"T'as pas bien dû réussir ton coup!" entonna un petit individu particulièrement visqueux qui se trouvait près de la porte "On dit que Nécron est encore vivant."

En se donnant juste le temps de placer sa bière tiède en sécurité sur le comptoir en bois gauchi, Hégor se leva, de tout son mètre soixante-dix-huit, et traversa vite la salle bondée. Tout en saisissant d'une main le col flétri de ce reptile, il lui donna le privilège de voir de près son poing énorme.

"Répète-ça" menaça-t-il.

"T'en prend pas à moi, gros bouffon. Je te répète seulement ce que j'ai entendu au magasin ce matin."

"Et qu'est ce que tu as entendu au magasin ce matin ... tête de crapaud?"

"Qu'est ce ça vaut?"

Que je ne t'enfonce pas mon poing dans ton gosier et que je ne t'étripe pas par l'intérieur."

Hégor rugit. Un petit crachat vola de sa bouche pour atterrir sur la joue du reptile. Pendant qu'il coulait lentement le long de sa peau parcheminée vers sa lèvre tremblante, le reptile parla:

On dit que quelques uns des complices de Nécron ont survécu à ton assaut, et, une fois leurs blessures pansées, ils ont osé descendre dans le cratère pour voir ce qu'il restait de leur maître..." Il pausa pour essuyer le crachat de Hégor de sa lèvre supérieure. "Ils disent qu'ils ont trouvé son corps entier. En utilisant des cordes et une poulie ils ont hissé le cadavre du cratère et l'ont emporté jusqu'à leur Temple des Choses Obscures, pour y entonner de mauvaises incantations afin de ressusciter Nécron."

Qui t'a raconté ça?" demanda Hégor, en serrant encore dans sa poigne le reptile, dont le visage passa rapidement du rose foncé au pourpre. "Et où est-il maintenant?"

Chez l'armurier ... mais ..."

Avant que le reptile pût finir Hégor le rejeta comme s'il ne pesait rien et se dirigea d'un pas sûr hors de la taverne en direction de l'armurier.

Il y avait du vrai dans ces commérages et si les laquais de Nécron efforçaient à ce moment même d'insuffler de la vie dans le frère de Hégor, tout le royaume pouvait être menacé de nouveau par des magies noires.

Les pensées troubles obscurcissaient l'esprit de Hégor pendant qu'il appuyait contre la porte en chêne grinçante de la maison de l'armurier.

Poussant de côté la fille qui se trouvait au comptoir, Hégor exécuta de nouveau sa tactique très efficace, c'est à dire de saisir son interlocuteur par la gorge, le soulever jusqu'à ce que ses pieds ne touchent plus le sol et de lui montrer de près son poing énorme. L'armurier n'était pas un nain, mais même ses cent kilos ne l'empêchèrent pas d'être soulevé physiquement du plancher.

"J'ai entendu dire qu'un bavard racontait dans ton magasin des ragots concernant Nécron. J'aimerais savoir qui c'était et où il se trouve maintenant."

L'armurier chercha avec difficulté à reprendre ses esprits suffisamment pour répondre aux demandes du poilu mais trouva que tous ses sens étaient rivés sur le poing immense qui se trouvait, à ce moment, à son nez. Le cheveu de son oeil protubérant. Cependant la pression croissante sur sa gorge flasque lui donna assez de motivation pour indiquer la fille qui se tenait derrière Hégor.

Hégor laissa tomber sur le plancher les cent kilos de chair frémissante, dans un nuage de sciure, et virevolta pour questionner la fille de sa manière habituelle.

A la fin de sa volte-face il se trouva, à sa grande surprise, le nez logé sur la pointe d'une épée très finement aiguisée.

"Oui?" fit la fille.

La délicatesse n'est pas une des caractéristiques de Hégor: il sentit sa colère monter à la pensée d'avoir affaire à une simple femme et il essaya ce que son instructeur appelait le Mouvement de Désarmement. La douleur aiguë qu'il sentit soudainement dans son bras musclé lui fit très vite comprendre que c'était un erreur, et le message fut renforcé par le sang chaud qui dégoulinait de son coude et faisait changer de couleur la sciure sur le plancher.

La fille remit la pointe de son épée sur le bout du nez de Hégor.

L'idée commençait à faire surface dans l'esprit du barbare que son prochain coup devrait être formidable s'il espérait contourner l'armure de cette amazone.

"Est-ce-que je peux faire quelque chose pour vous?" demanda la fille.

Pour toute réponse Hégor essaya un coup de genou rapide à l'aine. Le résultat, naturellement, ne fut qu'une autre douleur aiguë, cette fois à la jambe. Et encore plus de son sang se mêla à la poussière du plancher.

l'épée de la fille voltigeait de nouveau devant le visage du barbare.

Le cerveau troublé de Hégor en vint finalement à la conclusion que sans arme il ne pouvait rivaliser avec cette amazone.

Il sourit.

Il ne dit rien.

"Qu'est-ce-que c'est votre problème exactement?" questionna la fille tout en dirigeant d'une façon menaçante la pointe de son épée vers la gorge de Hégor.

"J'ai entendu dire que vous avez disséminé des ragots au sujet de Nécron et de sa résurrection aux mains de ses prêtres malignes."

"Ce ne sont pas des ragots. J'y étais. Je les ai vus!"

La dernière fois que vous êtes entré dans le domaine de Nécron je vous ai vu, Hégor. Je croyais que peut-être je pourrais ramasser quelques reliques sur le chemin. Les croisades ne paient plus comme autrefois."

"C'est à moi que vous dites cela", pensa Hégor.

Malheureusement, toute agitée par votre bataille contre Nécron, j'ai perdu pied et je suis tombée dans le cratère. J'ai réussi à saisir un petit objet effleurant et je me suis hissée un peu en dehors. J'ai trouvé une fissure et je m'y suis glissée juste à temps pour voir la chute, que l'on croyait mortelle, de Nécron. Puis c'était comme si le monde éclatait! Le plafond a tremblé! Le plancher s'est ébranlé et les murs se sont déchirés. J'étais certaine que j'allais être écrasée. Mais aussi soudainement que cela avait commencé tout est devenu calme! Je suis restée cachée pendant un certain temps, n'osant pas broncher. J'ai dû rester là pendant des heures. Puis, quand je me suis sentie assez en sécurité pour essayer de grimper hors de mon repère, j'ai entendu des voix. Accroupie dans les ténèbres de la petite fissure j'ai regardé terrifiée pendant que les hommes de Nécron ont découvert son corps et ont commencé à le hisser hors du cratère. Sa main m'a frôlé le pied, pendant qu'on le hissait lentement jusqu'en haut de la

falaise, et ça m'a donné froid dans le dos. Le bruit des voix a baissé petit à petit et, me sentant plus en sécurité, j'ai grimpé hors du cratère. J'ai suivi les immondes créatures aussi loin que j'ai osé et j'ai écouté pendant que les incantations infernales ont résonné de part en part du domaine mortel. Je n'ai pas attendu assez longtemps pour voir le résultat de ces chants, je me suis sauvée! Mais je suis certaine qu'ils allaient ressusciter Nécron."

Pendant qu'il écoutait l'angoisse montait en Hégor. Quand la fille eut fini son histoire il sut ce qu'il avait à faire.

Poussant la fille de côté, il bondit hors de l'échoppe de l'armurier et se mit à courir vers la forêt dans la direction du Temple de Nécron. Il savait qu'il aurait à affronter beaucoup de dangers et à lutter contre des ennemis puissants avant la bataille finale avec son frère, mais il était prêt ...

Il arriva dans la forêt et s'arrêta pour souffler ... Puis il réalisa tout à coup qu'il n'était pas du tout prêt à affronter Nécron: il n'avait pas d'armes et il n'avait pas d'argent pour en acheter. Sa quête devrait prendre un petit détour...

Le Jeu

Dans Barbarian II, vous tenez le rôle de Hégor qui est en train d'explorer les six environnements divers dont est fait ce spectacle somptueux, cette aventure de coups et de taillades. Au cours de sa quête héroïque Hégor doit trouver son chemin à travers des forêts sinistres, des villages peuplés et des donjons dangereux, afin de traquer et de détruire Nécron. De l'or, des potions et des armes sont parsemés à travers le pays et Hégor doit les trouver s'il veut avoir des chances dans sa lutte contre les hordes d'ennemis mortels et des guet-apens sinistres qu'il doit affronter au cours de sa croisade.

Il doit aussi se servir de ce qu'il a en tant que matière grise afin de résoudre les nombreuses énigmes fascinantes éparpillées à travers le pays.

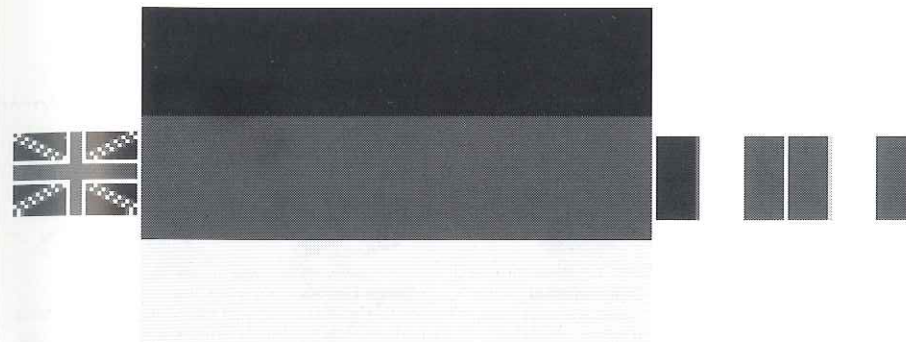
Avant le commencement de la bataille:

Vous pouvez choisir parmi plusieurs options avant que Hégor ne commence sa quête. Veuillez choisir des options appropriées parmi les choix affichés à l'écran: Sitôt après l'amorçage vous pouvez sélectionner le langage du jeu en mettant en évidence le drapeau national que vous avez choisi - bougez votre joystick à droite ou à gauche et appuyez sur feu. Votre choix est confirmé quand le drapeau choisi s'agrandit (L'allemand fut sélectionné dans l'exemple illustré ci-dessous).

Une combinaison à la portée de l'utilisateur de Joystick, de Souris et de Clavier vous permet de jouer à **Barbarian II** en utilisant ces trois interfaces (Contrôle par souris pour l'Amiga seulement) - veuillez voir la section intitulée **CONTROLES** pour plus de détails.

Appuyez sur **F3** pour basculer entre le jeu sans ou avec la séquence finale .

Appuyez sur **F4** pour allumer ou éteindre la musique de chargement.



Les Domaines

La Forêt:

La verdure luxuriante et la chanson calmante de l'oiseau bedeau masquent les dangers qui se cachent le long des sentiers cultivés de la forêt. Des Ogres Bruts et des Loups-Garou figurent parmi les nombreux ennemis qui ne veulent pas de vous - et qui vous le feront très pertinemment savoir.

Il y a aussi beaucoup de trous cachés - quelques-uns mortels, les autres pas - heureusement vous en êtes averti par la présence des fées.

Et méfiez-vous des lutins, ils vous voleront vos richesses.

Cependant, malgré ses multiples dangers la forêt en vaut bien la peine car elle renferme beaucoup d'armes utiles et de trésors.

Les Gens de la forêt



Griffe-Aile

Vole à travers la forêt. Quand on le détruit il laisse une potion utile. Gare à ses pieds griffus.



Néandertal

Bien qu'ils attaquent d'une façon agressive, il est assez facile de se débarrasser de ceux-ci. Utilisez les pour vous entraîner au combat.



Loup-Garou

Ils ont des griffes mortelles, et ils savent s'en servir. Il vaudrait peut-être mieux les éviter que de les affronter.



Ogre

Ces créatures ont encore moins d'intelligence que Hégor. Elles semblent aimer les coups de poing et de pied, allez-y donc.

La forêt est divisée en deux parties par le village de Thelston, mais vous ne pouvez pas atteindre Thelston en partant de la première partie de la forêt car le vieux sentier est obstrué par des broussailles impénétrables. Pour arriver au village il faut que vous passiez par les Cavernes de l'Espoir Perdu.

Les Cavernes de l'Espoir Perdu

Dans les profondeurs loin de la surface, les cavernes humides sont assez sinistres pour faire surgir des idées prémonitoires néfastes dans l'esprit du héros le plus héroïque. Truffées de pièges mortelles et de créatures répugnantes ces cavernes ont vu la fin épouvantable de nombreuses quêtes.

Cependant il faut les négocier si vous voulez progresser. Non seulement c'est le seul chemin que vous puissiez prendre pour atteindre le village mais un objet essentiel pour votre quête s'y trouve aussi.

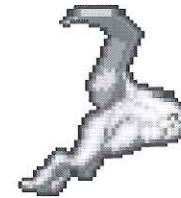
Il y a beaucoup de portes fermées qui barrent votre route et vous devez utiliser des clés avec soin et tracer exactement votre route si vous voulez vous diriger avec succès à travers les cavernes.

Troglodytes



Ors des Cavernes

Si vous ne voulez pas vous battre avec ces créatures vous pouvez les passer en sautant très haut.



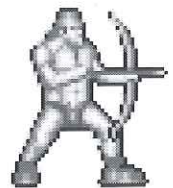
Grophon

Bien qu'ils volent lentement leurs griffes meurtrières sont capables de vous infliger des dommages sérieux.



Brewt

Sa massue peut vous rendre (encore plus) insensible. Evitez-la.



Archer

Il faut toujours être en mouvement quand vous êtes dans la portée de celui-ci. Approchez-vous de lui pour qu'il ne puisse pas vous viser. Il surveille quelque chose dont vous avez besoin.

Le Village de Thelston

Bruyant d'activité, Thelston est peut-être non seulement le sanctuaire parfait après les dangers de la quête mais aussi un lieu où vous pouvez récupérer vos forces et améliorer votre armement. Il y a beaucoup de magasins et d'auberges à Thelston et leurs propriétaires seront très heureux de vous vendre leurs marchandises et de prendre votre or en échange. Essayez de vous assurer qu'il y a de la place dans votre inventaire pour l'objet ou le service que vous essayez d'acheter - et que vous avez aussi assez d'or - car une fois que vous quittez un magasin ou une auberge, ses portes vous seront fermées pendant un certain temps, assez court. Suivez les instructions affichées pour choisir un objet et faire un achat. Si vous avez assez d'argent, l'achat des bavardages est assez utile.

Thelston peut aussi devenir un piège meurtrier - cela dépend de votre manière d'agir envers les indigènes: Si vous vous attaquez aux villageois les soldats qui patrouillent les rues contreront votre agressivité avec la leur. On vous a averti: ce sont des adversaires très coriaces.

Le chemin vers le château passe par le village.

Les Villageois



L'idiot du village

Il flâne sans faire grand chose. Mais il laissera un sac d'or pour vous si vous le tuez(?).



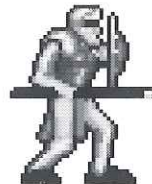
La vieille femme

Une vieille fille laide. Ni belle ni utile si ce n'est qu'elle laissera un sac d'or si vous la tuez.



L'ouvrier

Le boulot, encore le boulot, toujours le boulot. Il n'y a qu'une chose qui l'arrêtera de bosser...c'est vous!



Le garde du village

Cet homme protège les villageois. Il vous donnera des coups de pied au cul si vous les attaquez. Cependant s'il vous jette sa lance et vous vous déplacez assez vite vous pouvez la saisir et la lui renvoyer!

Le Château

Patrouillé par des gardes puissants et des moines mystiques et bourré de pièges ingénieux, vous avez besoin de vos muscles aussi bien que de votre intelligence pour passer cette section.

Le secret de cette section ce sont les chaînes à tirer - si vous y réussissez votre succès vous tournera la tête. Tirez sur les chaînes pendantes dans le bon ordre - elles clignotent et vous entendrez une tonalité quand elles auront activé un mécanisme - et la porte secrète qui mène au prochain niveau est décelée. Cependant faites attention quand vous traversez cette porte cependant car un garde particulièrement désagréable vous attend de l'autre côté.

Pour tirer les chaînes placez Hégor en dessous et, ayant vérifié qu'il ne porte rien dans ses mains, appuyez sur le bouton feu.

Les Compagnons du Château



Le prêtre du château

Ces gens s'appellent prêtres car ils vous attaqueront religieusement.



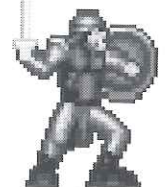
Les gardes du château

Ne vous moquez pas de ses types parce qu'ils portent l'habit pourpre. Ils manient très bien leurs épées.



Le prêtre du château

Si vous voyez un prêtre qui se tient comme ceci vous allez sans doute recevoir une boule de feu au visage.



Les gardes du château

Vous aurez à vous battre avec eux ou à éviter beaucoup de ces guerriers pour traverser le donjon.

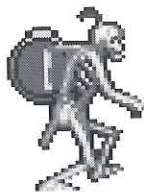
Le Donjon

Les morts vivants rôdent dans les donjons. Pour négocier avec succès ce li il faut se servir des clés et des bascules. Activez les bascules en les frappant ou en les tirant - et il faut de nouveau les activer dans la bonne séquence pour qu'elles agissent.

Attention les morts vivants ne peuvent qu'être temporairement mis hors de combat ... ils ressusciteront!

Gare au Monstre Vert car il surveille le secret du Temple!

Les Types du Donjon



Un mort vivant
Des guerriers experts qu'on ne peut pas tuer, ces adversaires osseux ne se lassent pas de vous attaquer ...



Un autre mort vivant
Voilà, je vous l'avais dit!



Le Geôlier
Un des personnages clés du jeu.



Behemoth Vert
Cette créature a non seulement une arme immense mais il peut aussi souffler du feu. Malheureusement il faut le tuer, car il porte sur lui une potion qui vous est essentielle si vous voulez progresser.

Le Temple de Nécron

Les gardes puissants et de mauvais prêtres montent jalousement la garde le leur maître. Ils vous jettent des sorts puissants et vous aurez besoin de toute votre adresse pour les contourner et éventuellement arriver jusqu'à Nécron.

Les Terreurs du Temple



Le prêtre du temple
Difficiles à tuer mais il faut le faire car ils portent sur eux des choses qui pourraient être nécessaires pour votre réussite.



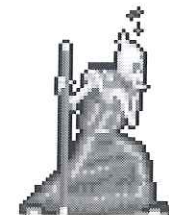
Un dinosaure
Une créature immense et terrifiante dont le seul but dans la vie semble être de vous décapiter avec ses dents.



Les mutants du temple
Assez facile à détruire - mais gare à ces lèvres!

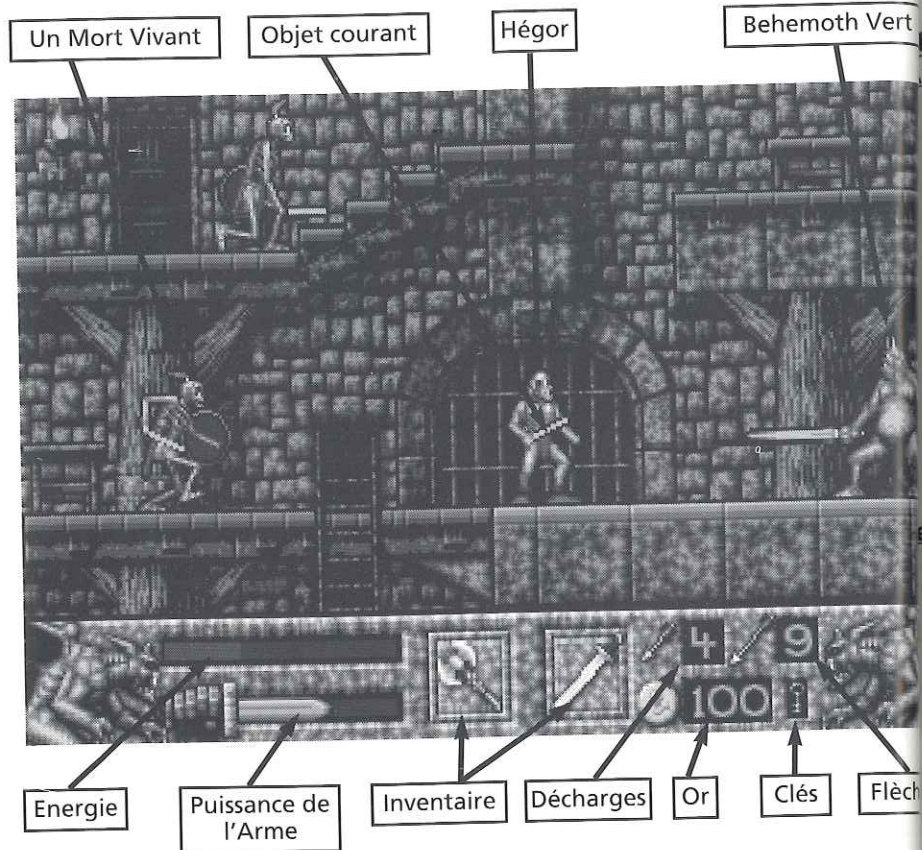


Les gardes du temple
Une version plus aguerrie des gardes du château avec un vêtement de meilleur goût.



Nécron
Ooooh, je pourrais vous en dire long ... mais je ne vais pas le faire!

Ce qu'il y a sur l'écran



PAGE 42

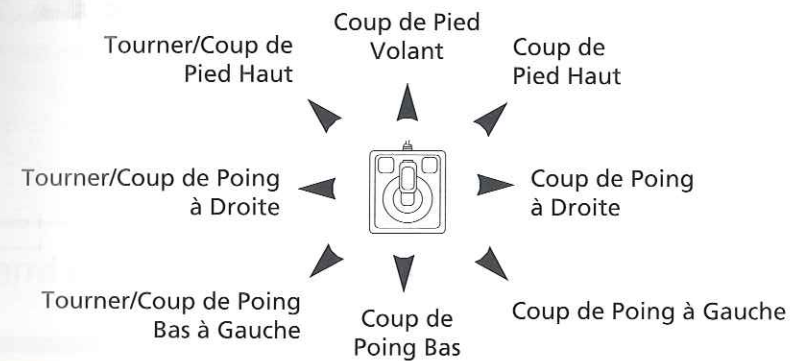
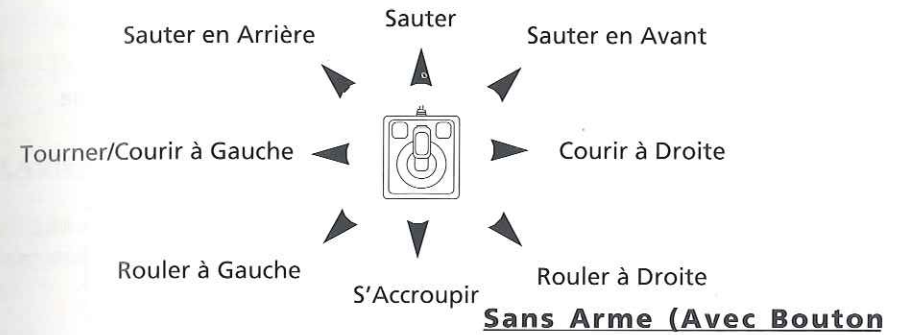
BARBARIAN II

Les Contrôles

Note: Les contrôles de direction du Joystick agissent sur Hégor d'une façon différente selon l'arme qu'il porte (s'il en porte une). Les descriptions des contrôles ci-dessous présument que Hégor est tourné vers la droite.

JOYSTICK

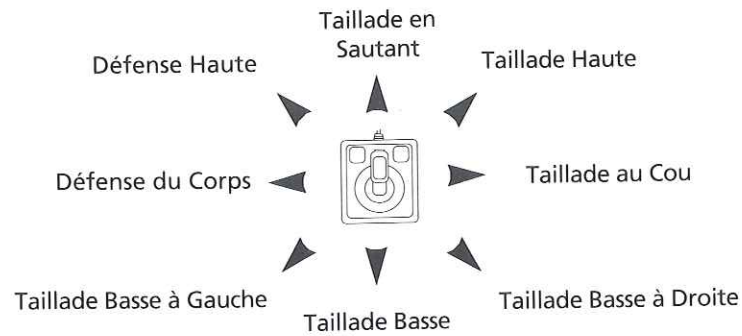
Avec ou Sans Arme (Pas de Bouton Feu):



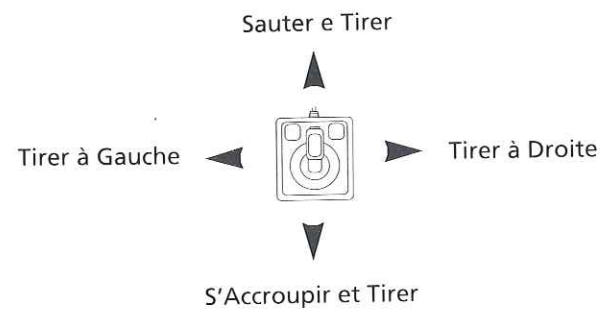
BARBARIAN II

PAGE 43

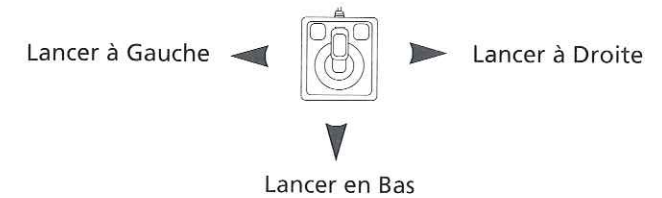
Epées ou Haches (Avec Bouton Feu):



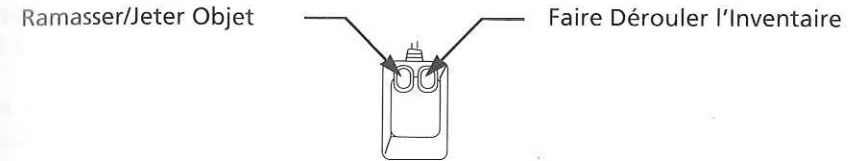
Arc des elfes ou Arbalète (Avec Bouton Feu):



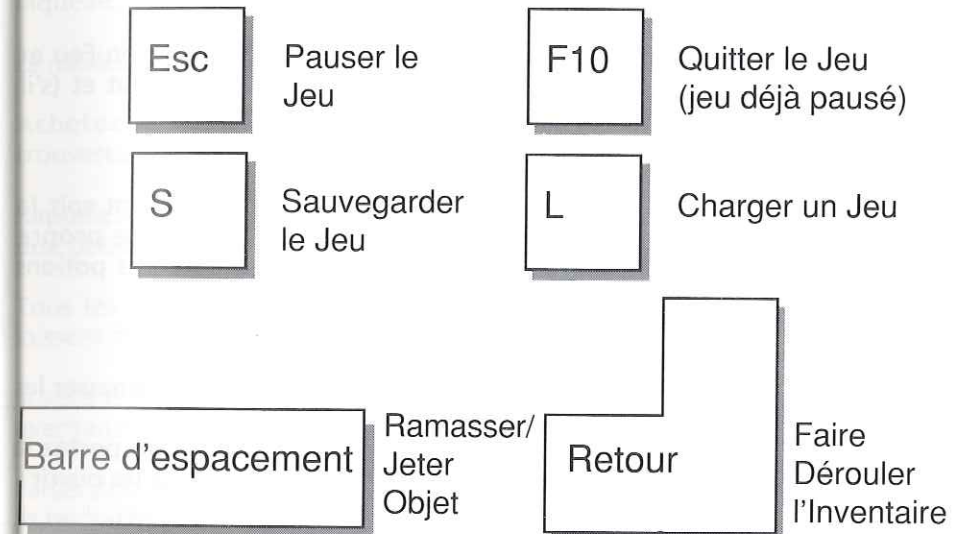
Lance (Avec Bouton Feu):



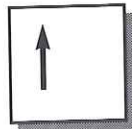
SOURIS (version Amiga seulement):



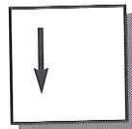
CLAVIER:



Position Sur l'Ecran:



Faire Dérouler
l'Affichage vers le
Haut



Faire Dérouler
l'Affichage vers le Bas

Le Grappin:

Pour utiliser votre grappin vous n'avez qu'à appuyer sur le Bouton Feu et pousser le Joystick vers le haut. Hégor jettera le grappin en haut et (s'il s'accroche sur une surface convenable) grimpera la corde.

Les Potions:

Les potions, qu'elles soient trouvées ou achetées, augmenteront soit la puissance de l'arme que vous portez actuellement soit votre propre résistance. Vous découvrirez très vite comment chacune agit. Les potions n'agissent pas sur les Arcs, les Arbalètes et le Grappin.

Les Clés:

Vous n'avez qu'à faire promener Hégor au-dessous d'eux pour ramasser les clés.

Les portes verrouillées ne vous poseront pas de problèmes si vous portez la bonne clé, vous n'avez qu'à pousser le Joystick vers le haut pour les ouvrir.

La Sauvegarde et le Chargement de votre Situation

Avec **Barbarian II** vous pouvez sauvegarder votre situation à n'importe quel moment pendant le jeu. Pour cela appuyez sur la touche S et suivez les instructions affichées.

Pour charger une situation sauvegardée - de nouveau à n'importe quel moment pendant le jeu - appuyez sur la touche L et suivez les instructions affichées.

Les Conseils de Hégor

Explorez tous les coins de chaque domaine car vous devez trouver toutes les clés disponibles.

Si vous avez assez d'argent, achetez le heaume du boutiquier amical, il vous sauvera peut-être la vie en cas d'attaque surprise.

Chaque arme agit sur vos ennemis d'une façon différente, apprenez laquelle, d'entre elles, est la plus efficace contre chaque ennemi.

Le meilleur moyen de se défendre contre les gardes du château c'est d'attaquer.

Achetez des ragots chaque fois que vous pouvez les payer, vous y trouverez peut-être l'indice essentiel.

Rappelez-vous que, pour que la puissance d'une arme soit augmentée par une potion, vous devez être en train de la porter.

Tous les ennemis que vous battez dans la Forêt (sauf les Loups-Garou) laissent leur or, que vous pouvez ramasser et dépenser.

Si vous frappez le lutin voleur il ne reviendra pas de sitôt. Il serait peut-être avantageux de lui roulez dedans.

Faites attention à la puissance de vos armes. Si elle est trop basse les épées et les haches se casseront.

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur de empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par **Psygnosis Ltd.** Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à **Psygnosis** et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins trente secondes avant de charger ce produit. Si des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à **Psygnosis** avec la somme de 2.50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à **Psygnosis**.

La garantie **Psygnosis** est en supplément à et ne change d'aucune manière vos droits statutaires.

GENERIQUE

Programmation.....Mike Chilton
GraphismesGarv Corbett
.....Mike Waterworth
Musique e EffetsPaul Summer
Séquences Animées.....Garv Corbett
Dessins.....Gary Burley
Mode d'EmploiNik Wild
ProductionSteve Riding



DEUTSCH