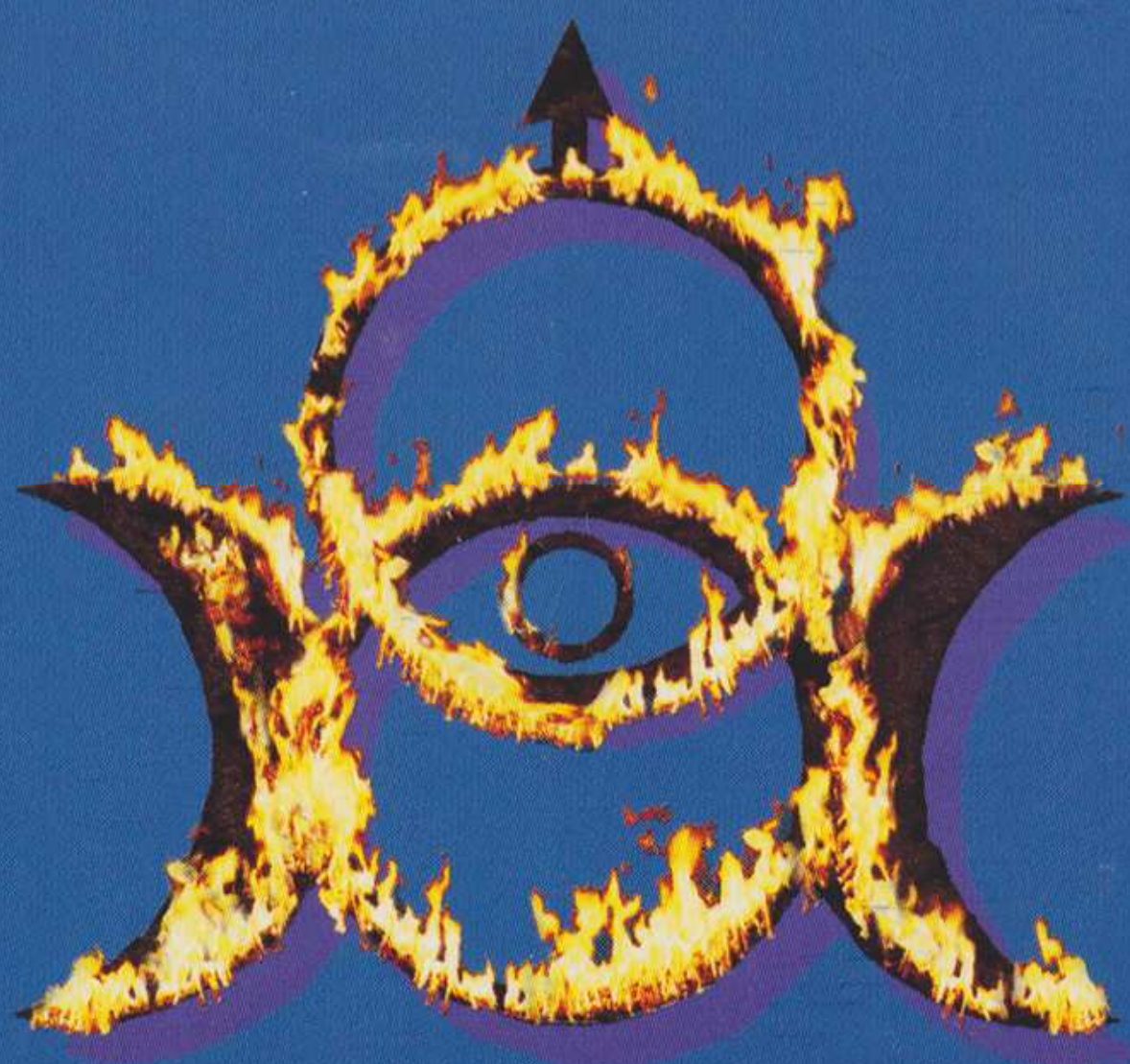


ARCANES



ABANDONWARE
MANUELS un site
abandonware France

Arcanes - Guide d'utilisation

Introduction	2
Avant de Commencer · Système Requis · Requis · Recommandé · Installation · Commencer à jouer	2
Les Ecrans du Jeu	4
Menu Principal · Nouvelle Partie · Charger Partie · Défi · Internet · Préférences	4
Ecran de lancement du scénario	5
Ecran de jeu	6
Ecran de Résultat	8
Carte du Royaume	8
Ecran d'Amélioration du Personnage	9
Malle	10
Préférences	10
Le Grimoire	11
Ecran de Configuration de la Bataille	12
Les Commandes · Créatures Sélectionnées · Sorts Sélectionnés	13
La Toute Puissante Pause	14
Raccourcis Clavier · Commandes Souris de l'interface de Combat · Bouton droit de la souris – Actions	14
Commandes générales au clavier · Contrôles avancés	15
Note de Simon Emerson d'Afro Celt Sound System	16
Crédits	17
Support Technique	19
Notes	20



Introduction

Arcane est le fruit de trois années de développement par Mythos Games, en collaboration avec Virgin Interactive. C'est la concrétisation d'un rêve qui naquit il y a une dizaine d'années, lorsque Julian Gollop, le co-fondateur de Mythos Games, créa Chaos pour l'ordinateur ZX Spectrum. Ce rêve était de réaliser un jeu de combat tactique de sorcellerie en temps réel, qui offrirait un mode de combat vraiment réaliste, et qui serait à la fois facile à contrôler et très prenant.

Les créateurs de Chaos, Rebel Star, Laser Squad, et de la série X-COM transforment un rêve en réalité : Un jeu de combat tactique médiéval-fantastique facile à comprendre et complexe à maîtriser.

Avant de Commencer

Cette section vous explique tout ce que vous devez savoir pour installer et lancer le jeu. Le jeu contient un mode d'initiation, aussi vous conseillons-nous d'installer le jeu tel qu'expliqué ci-dessous, puis de le l'exécuter, et de sélectionner 'Nouvelle Partie' pour commencer à jouer. Si vous commencez le jeu en niveau 'Débutant,' Hermès vous aidera à maîtriser les principes de base du jeu, au cours des premiers scénarios.

Système Requis

Arcanes nécessite un ordinateur IBM PC ou 100% compatible qui correspond aux spécifications mentionnées ci-dessous ou les excède pour fonctionner correctement :

Important

Si vous tentez de lancer le jeu avec 16 Mo de RAM, il vous faudra ouvrir la section 'Préférences' du menu principal et paramétrer l'option 'Animation' sur 'Mini'.



Requis

- Pentium P133
- 16 Mo de RAM
- Lecteur de CD-ROM 8x
- Windows 95 ou Windows 98
- Carte son compatible Windows 95 ou Windows 98
- DirectX 6.0 ou ultérieur (DirectX 6 est fourni sur le CD d'Arcanes)
- 100Mo d'espace libre sur le disque dur

Recommandé

- Pentium P200
- 32Mo de RAM
- Lecteur de CD-ROM 12x
- Windows 95 ou Windows 98
- Carte son compatible Windows 95 ou Windows 98
- DirectX 6.0 ou ultérieur (DirectX 6 est fourni sur le CD d'Arcanes)
- 275Mo d'espace libre sur le disque dur

Installation

- Insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM
- Si l'Exécution Automatique est activée, sélectionnez 'Installation' dans le menu qui apparaît au bout d'un court instant
- Si l'Exécution Automatique n'est pas activée, Ouvrez ou Explorez le CD et double-cliquez sur le fichier Setup.exe
- Suivez les instructions à l'écran

Commencer à jouer

Si vous commencez une partie solo ou si vous êtes l'hôte d'une partie multijoueurs, vous devez insérer le CD dans votre lecteur. Si l'Exécution Automatique est activée, sélectionnez 'Jouer' dans le menu qui apparaît lorsque vous insérez le CD. Si l'Exécution Automatique est désactivée, il vous faudra utiliser les raccourcis du menu Démarrer créés durant le processus d'installation.

Vous pouvez jouer une partie multijoueurs sans insérer le CD dans votre lecteur. Il vous suffit pour cela de lancer le jeu à partir du menu Démarrer. Vous ne pourrez néanmoins que joindre une partie créée par quelqu'un d'autre.



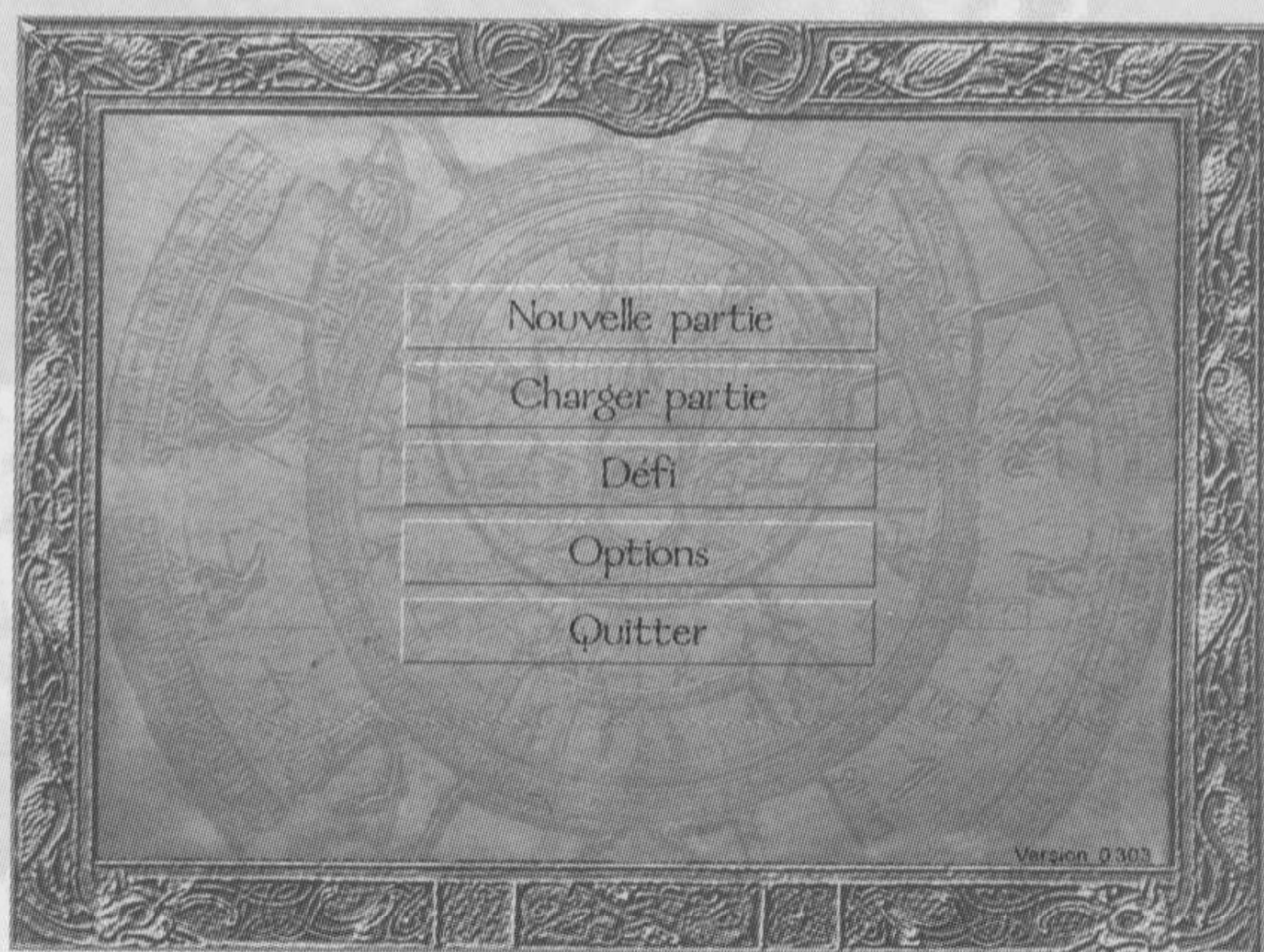
Les Ecrans de Jeu

Les sections suivantes décrivent tous les écrans de jeu que vous rencontrerez au cours de vos parties.

Menu Principal

Lorsque vous jouez pour la première fois, vous découvrez la séquence cinématique qui présente l'histoire, puis le Menu Principal :

Ses options sont les suivantes :



Nouvelle Partie

Cela vous permet de commencer une partie complètement nouvelle qui débute à la fin de la séquence d'introduction.

Charger Partie

Vous permet de charger une partie à partir d'une liste de sauvegardes.



Défi

Vous permet de commencer une partie multijoueurs par modem, null-modem ou en réseau, ou de jouer une partie contre des adversaires gérés par l'ordinateur.

Internet

Vous permet de créer ou joindre une partie multijoueurs sur Internet. Veuillez remarquer qu'il vous faudra vous connecter à l'Internet par le biais d'un Fournisseur de Services et qu'il vous faudra payer la communication téléphonique.

Préférences

Vous permet de paramétrer le jeu à votre convenance.

Ecran de Lancement du Scénario

Cet écran apparaît lorsque vous cliquez sur un région sur la Carte du Royaume :

Vous pouvez définir la difficulté du jeu à votre guise. Le mode le plus facile est Débutant. Dans ce mode, les premiers scénarios contiennent une aide en ligne sur le maniement du jeu. Nous vous recommandons ce mode si vous jouez pour la première fois à Arcanes. A mesure que vous progresserez dans le jeu, vous voudrez peut-être en augmenter la difficulté pour en profiter davantage et réaliser un meilleur score.

Il y a trois boutons dans le coin en haut à droite de l'écran :

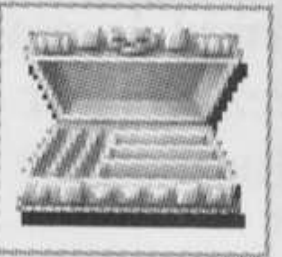
Comme tous les boutons d'Arcanes, ils ne peuvent être sélectionnés lorsqu'ils apparaissent en gris.



Le Portrait sert à ouvrir l'écran d'Amélioration du Personnage dans lequel vous pouvez dépenser les points d'expérience que vous avez accumulés.



Le Livre ouvre le Grimoire qui contient tout le savoir que vous rassemblez au cours de l'aventure.



La Boîte ouvre la Malle qui vous permet de préparer vos sorts.



Ecran de Jeu

C'est là que réside l'action. Lorsque vous sélectionnez Entrer dans l'écran de lancement du scénario, le chargement de la partie commence. L'écran de jeu apparaît alors :



Le Portrait et l'Anneau de Mana

Le portrait représente Cornelius, le personnage que vous incarnez dans le jeu. Votre nombre de points de vie actuel est indiqué par le crâne qui apparaît derrière le portrait. Le portrait est entouré par l'anneau de mana qui indique vos réserves de pouvoirs magiques (décomptées de votre maximum actuel). Si vous sélectionnez un sort, la quantité de mana nécessaire à son lancement est représentée par un arc sombre sur l'anneau de mana.



Les icônes de Sorts

Ces icônes ronds représentent les sorts que vous avez sélectionnés dans la malle pour le scénario en cours. Si l'anneau qui les entoure est plein, c'est que vous avez suffisamment de mana pour lancer le sort en question. Si vous n'avez pas suffisamment de mana, l'anneau se remplit progressivement pour vous donner une idée de quand vous pourrez lancer ce sort. Lorsque le sort sélectionné est prêt à être lancé, son icône apparaît en surbrillance et s'affiche également à droite du bouton Inventaire. Cet icône supplémentaire représente le dernier sort utilisé et vous permet d'accéder rapidement au sort que vous utilisez le plus souvent.



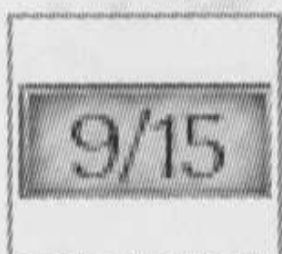
Les icônes d'Artefacts

Ces icônes carrés représentent les artefacts que vous possédez actuellement. Si vous possédez plus d'un de ces objets, un chiffre apparaît sur l'icône pour indiquer le nombre d'artefacts identiques en votre possession. Certains artefacts peuvent être utilisés plus d'une fois. Lorsque c'est le cas, leur bordure se fonce pour indiquer le nombre de fois que l'artefact peut être utilisé.



Le bouton inventaire

Le bouton inventaire sert à afficher ou cacher la totalité des sorts et artefacts que vous possédez. Vous pouvez également utiliser la touche Tab pour afficher/cacher votre inventaire.



Le compteur de créatures

Cela indique le nombre de créatures que vous contrôlez actuellement ainsi que le nombre maximum de créatures que vous pouvez contrôler. Si vous souhaitez pouvoir en invoquer davantage, vous devrez dépenser des points d'expérience pour augmenter la limite de votre Contrôle de créatures dans l'écran d'amélioration du personnage.



Le compte à rebours

Dans certains scénarios, vous aurez un temps limité pour résoudre certaines énigmes ou atteindre un portail de sortie. Le compte à rebours apparaîtra alors pour vous indiquer le temps qu'il vous reste. Si vous ne parvenez pas à atteindre le portail ou à résoudre l'énigme avant la fin de ce compte à rebours, vous serez pris au piège dans ce royaume magique et échouerez à ce scénario.



Le Scanner

Le scanner vous indique le terrain inexploré sous forme de parchemin. Dans les zones explorées, vos créatures apparaissent en vert, et les autres créatures que vous pouvez voir sont représentées par des points de la couleur de leur alignement. Les sorciers apparaissent sous forme de croix. Vous pouvez également utiliser le scanner pour vous déplacer rapidement sur la carte en cliquant-gauche sur le point du scanner sur lequel vous souhaitez centrer l'écran de jeu.



Les icônes de Créatures Repérées

Ces icônes ovales représentant le portrait d'une créature indiquent les créatures que vous ou vos mignons venez de repérer une créature ennemie. En sélectionnant un de ces icônes, vous pouvez centrer l'écran sur la créature repérée et celle qui l'a vue. Le portrait multicolore indique qu'un sorcier a été repéré. Ces icônes disparaissent au bout d'un moment.



Les icônes de Créatures attaquées

Ces icônes octogonales représentent les portraits de vos créatures qui se font attaquer. Vous pouvez centrer la vue sur ces créatures en sélectionnant leur icône.

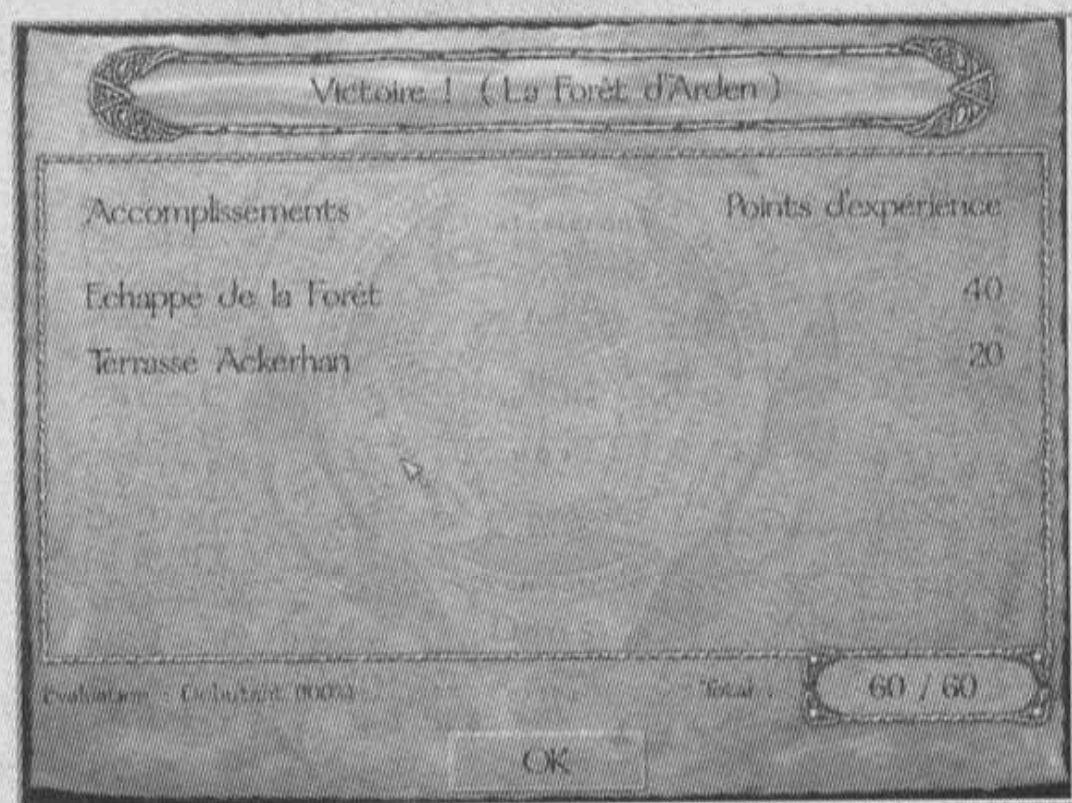


Les icônes d'Alliés

Lorsqu'au cours d'un scénario vous avez un allié ou plus, un icône les représentant apparaît dans le coin en haut à gauche de votre écran pour vous indiquer l'état de santé actuel de votre (vos) allié(s). Cliquez sur l'icône pour centrer la vue sur l'allié en question.

Ecran de Résultat

L'écran de résultat apparaît lorsque vous sortez victorieux d'une région ou lorsque vous succombez.



Cet écran dresse la liste de vos réussites dans cette région. Si vous avez raté un ou plusieurs des objectifs de cette région, vous n'obtiendrez pas le nombre maximum de points d'expérience récupérables dans ce scénario. Il n'est pas obligatoire de remplir tous les objectifs d'une région, mais vous risquez de rencontrer des difficultés plus loin si vous n'amassez pas suffisamment de points d'expérience lors des premiers scénarios.

Carte du Royaume

La Carte du Royaume vous permet de choisir la région dans laquelle vous souhaitez vous rendre et d'analyser votre progression à travers le royaume.



La carte du Royaume vous permet de choisir la prochaine région que vous désirez explorer. Vous ne pouvez visiter que les régions adjacentes à celles que vous avez déjà conquises. Avant d'entrer dans une région, il est recommandé de vérifier les sorts que vous comptez utiliser dans votre malle et de dépenser quelques uns des points d'expérience que vous avez gagnés dans les régions précédentes à l'aide de l'écran d'amélioration du personnage.

Ce bouton permet d'ouvrir le menu d'options qui vous permet de changer vos préférences, charger, sauvegarder ou quitter.



Ecran d'Amélioration du Personnage

L'amélioration de votre personnage est primordiale pour devenir un maître d'Arcanes. L'écran d'amélioration du personnage vous permet de dépenser vos points d'expérience pour augmenter les compétences de votre personnage :



La façon dont vous devez dépenser vos points d'expérience ne dépend que de vous et de l'orientation de votre jeu.

- Mana. Ajoutez des points à votre mana pour augmenter votre niveau de mana maximum. En d'autres termes, cela vous donne davantage de mana en début de partie et la capacité d'en faire des réserves supérieures.
- Points de vie Cela vous permet d'augmenter votre nombre de points de vie pour être plus difficile à terrasser.
- Contrôle. Cela vous permet d'augmenter le nombre de créatures que vous pouvez contrôler au cours d'un combat.
- Talismans du Chaos. L'ajout d'un talisman du chaos vous permet d'utiliser un sort du chaos supplémentaire dans la bataille.
- Talismans Neutres L'ajout d'un talisman neutre vous permet d'utiliser un sort neutre supplémentaire dans la bataille.
- Talismans de l'Ordre L'ajout d'un talisman de l'ordre vous permet d'utiliser un sort de l'ordre supplémentaire dans la bataille.

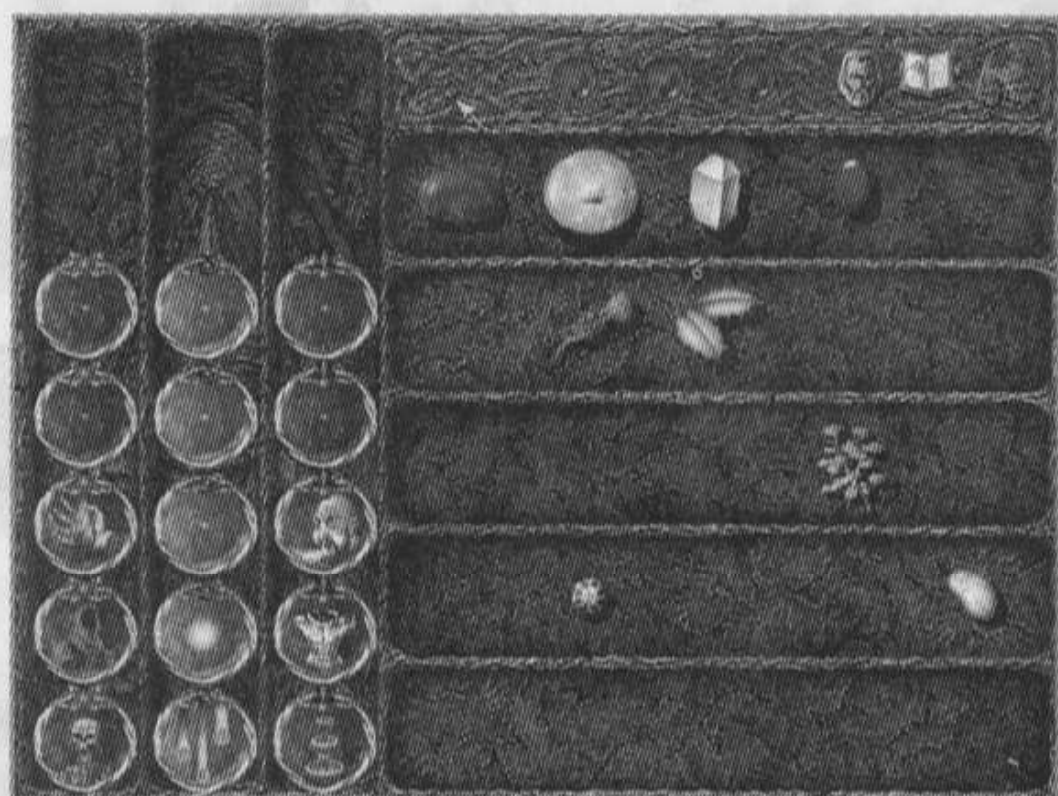
αβχδεφγηηθικλμνοπρστυφωψζ Ψ ζψψωφωυτσρθ



ABANDONWARE
MANUELS un site abandonware France

Malle

La Malle ou 'boîte à sorts' est l'outil vital de tout sorcier :



Vous pouvez y placer les objets magiques que vous collectez au cours des différents scénarios sur vos talismans de sorte à les utiliser pour lancer des sorts ; Pour ce faire, maintenez le bouton de gauche de la souris enfoncé et faites les glisser sur les talismans. Les talismans sont soit du Chaos (rouge), soit Neutres (vert), soit de la Loi (bleu). Pour lancer le sort chaotique d'un objet magique, il faut donc le placer sur le talisman du chaos, et ainsi de suite... Lorsque vous sélectionnez un objet magique, il apparaît en haut de l'écran, accompagné des trois sorts qu'il peut générer. L'anneau qui entoure le sort indique la proportion de votre mana actuelle nécessaire pour le lancer. Si vous laissez votre curseur sur un sort, une brève description de ce sort apparaît. Si vous désirez en savoir davantage sur un sort, reportez-vous au chapitre du Grimoire le concernant



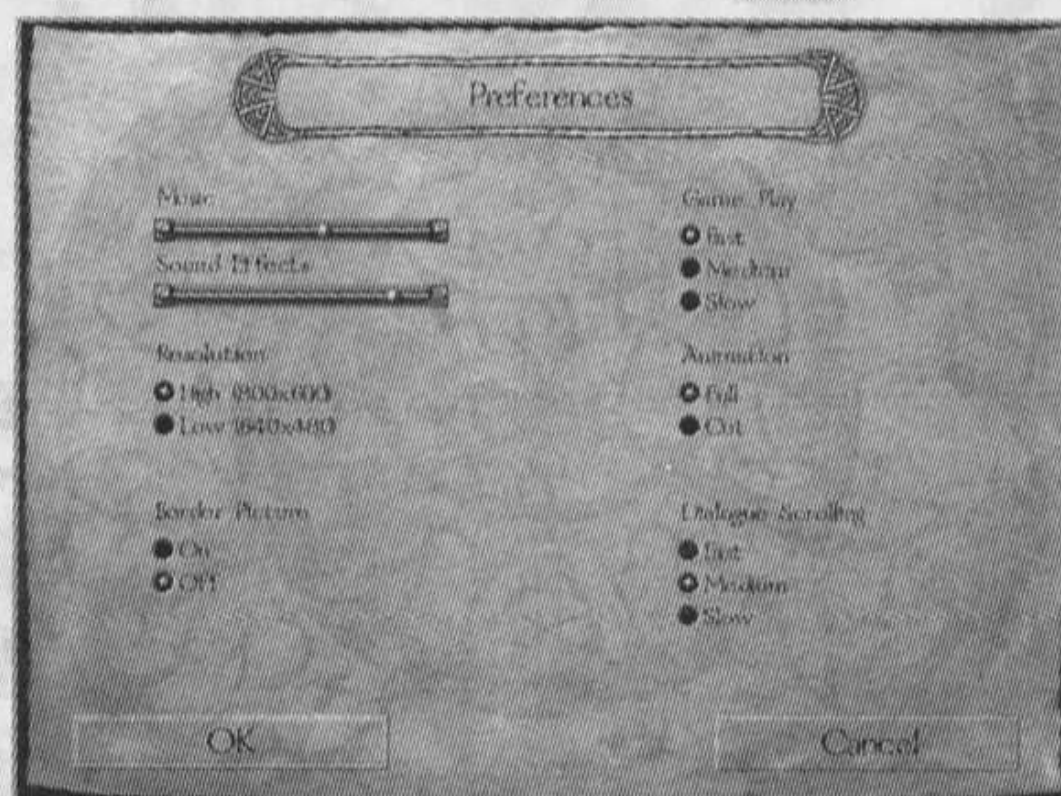
Sélectionnez l'icône de la Carte du Royaume pour revenir à l'écran précédent.

Préférences

Vous pouvez utiliser l'écran de préférences pour

- Régler le volume de la musique et des effets sonores
- Régler la vitesse du jeu
- Définir la quantité de mémoire nécessaire pour les animations – Choisissez Mini pour lancer le jeu avec 16 Mo de RAM
- Ajuster la vitesse de défilement des dialogues
- Changer la résolution
- Ajouter un cache opaque sous les boutons de sorts et le portrait

Si vous utilisez un PC lent, vous obtiendrez probablement de meilleures performances en jouant en Basse résolution et en activant le Cache.



Sorts	
Apocalypse	Excuse
Arc Seythe	Estimation
Blob glant	Fontaine de Vie
Boule de feu	Gardien
Brume rugineux	Glorieux
Colérite	Humano
Désenchantement	Information
Désincantation	Jardi d'or
Eclair	Préceptes Célestes
	Rugineux



Pour fermer le Grimoire et revenir à l'écran précédent

αβχδεφγηιφκλμνοπθρστυϖωψψζ **¶** ζψψωϖυτσρθπο



ABANDONWARE
MANUELS Un site abandonware France

Ecran de Configuration de la Bataille

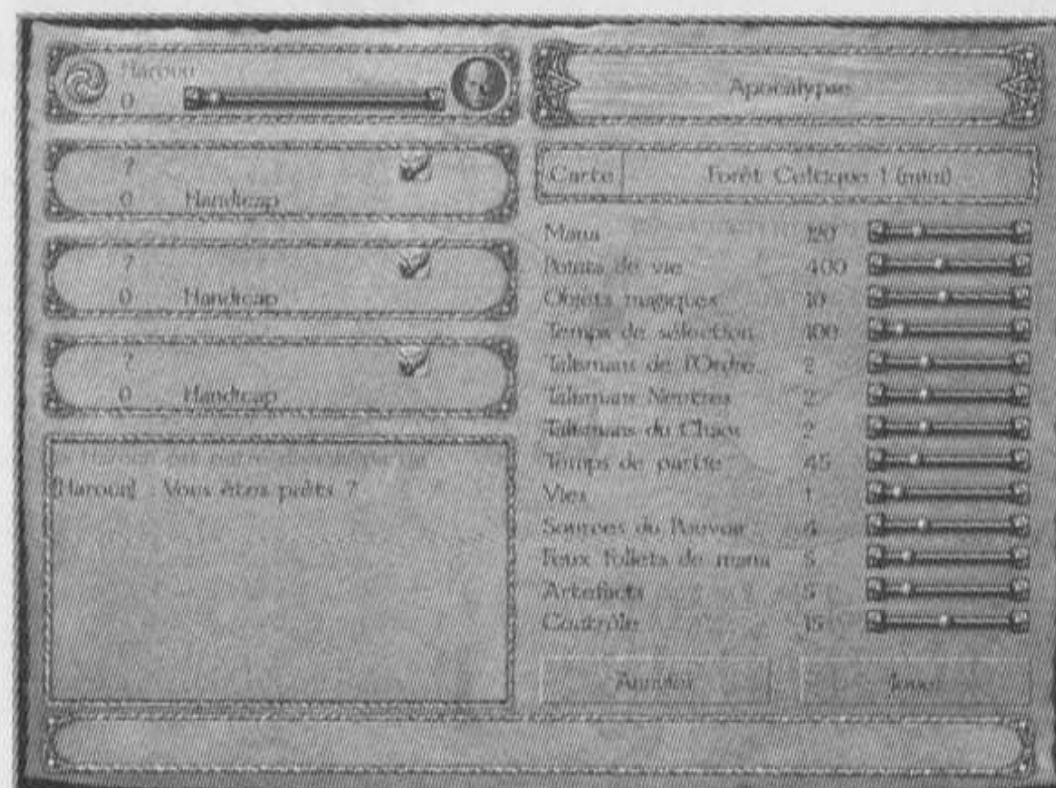
La liste des joueurs située du côté gauche de l'écran vous permet de

- Changer la couleur de l'armée à l'aide du bouton couleur
- Changer le portrait du personnage à l'aide du bouton portrait
- Changer le niveau de handicap.

Le handicap s'exprime en pourcentage et sert à définir le niveau maximum de mana et le nombre de points de vie et d'objets magiques fournis

- Ejecter d'autres joueurs à l'aide l'icône botte (si vous êtes l'hôte d'une partie).

Vous pouvez cliquer sur le mot 'CARTE' pour définir le type et la taille de la carte sur laquelle vous souhaitez jouer.



La colonne de curseurs située sur la droite de l'écran sert à ajuster les paramètres de départ communs à tous les joueurs :

- | | |
|---------------------------------|--|
| Mana | Les réserves de mana et le niveau de mana maximum de chaque sorcier |
| Points de vie | Le nombre de points de vie maximum de chaque sorcier |
| Objets magiques | Le nombre d'objets magiques attribués à chaque joueur |
| Temps de la sélection | Le temps en secondes imparti à chaque joueur pour sélectionner ses sorts |
| Talismans de l'Ordre | Le nombre maximum de talismans de l'ordre que le joueur peut emmener à la bataille |
| Talismans Neutres | Le nombre maximum de talismans neutres que le joueur peut emmener à la bataille |
| Talismans du Chaos | Le nombre maximum de talismans du chaos que le joueur peut emmener à la bataille |
| Temps de partie | La durée de la partie en minutes – lorsque le temps a expiré, le jeu s'arrête et le joueur qui a le plus haut score a gagné. |
| Vies | Le nombre de vies alloué à chaque joueur. Lorsqu'un joueur est tué, il réapparaît sur un point aléatoire de la carte, tant qu'il lui reste des vies. |
| Sources du Pouvoir | Le nombre de Sources du Pouvoir que la carte contient |
| Feux follets de mana | Le nombre de Feux follets de mana que la carte contient |
| Artefacts | Le nombre d'artefacts que la carte contient |
| Contrôle | Le nombre maximum de créatures que chaque sorcier peut contrôler |

Lorsque vous commencez un défi en solo ou en multijoueurs, la malle apparaît. Chaque joueur fait son choix parmi les mêmes objets magiques (bien qu'un joueur avec un handicap peut en avoir moins). Les objets magiques disponibles sont choisis d'une manière 'pseudo-aléatoire' qui s'assure que les différents sorts disponibles soient toujours équilibrés.



Les Commandes

Mis à part pour entrer votre nom et les noms de vos sauvegardes, seule la souris peut suffire pour jouer à **Arcanes**. Le bouton de gauche sert à faire une sélection tandis que celui de droite sert à 'agir' sur cette sélection. Les actions sont déterminées par ce qui se trouve sous votre curseur au moment où vous cliquez sur le bouton de droite. L'action que vous réalisez ainsi est symbolisée par la forme de votre curseur. Les touches <Ctrl> et <Alt> servent à forcer à l'attaque ou à faire 'suivre'. Le jeu utilise les formes de curseurs suivantes :

Forme du Curseur

Signification



Le curseur par défaut. Permet de sélectionner quelque chose en cliquant-gauche.

Créatures Sélectionnées

Ces curseurs apparaissent selon ce qui est situé en dessous lorsque vous sélectionnez une créature ou plus.



Pour ramasser l'objet qui est sous ce curseur. Seules les créatures qui ont des mains peuvent le faire.



Pour aller sur la position pointée par le curseur. Les créatures volantes peuvent choisir de s'y rendre par les airs.



Pour attaquer ce que le curseur désigne. Vous pouvez forcer une attaque sur une créature non hostile en cliquant-droit tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

Sort Sélectionné

Ces curseurs apparaissent selon ce que votre souris pointe lorsque vous sélectionnez un sort.

Forme du Curseur

Signification



Pour lancer le sort sur le point indiqué.



Le sort ne peut être lancé à l'endroit désigné par ce curseur car il est trop éloigné ou la cible n'est pas accessible.



Le sort ne peut être lancé car vous ne disposez pas de suffisamment de mana.



Ce curseur ne désigne aucune cible valide.

Divers



Pour suivre la créature désignée par ce curseur. Il s'obtient en cliquant-droit tout en maintenant la touche <Alt> enfoncée.



Pour faire défiler l'écran dans la direction indiquée. Il n'y a pas besoin de cliquer – il vous suffit de la déplacer dans la direction voulue.

La Toute Puissante Pause

Lorsque vous mettez le jeu en pause, vous pouvez toujours faire défiler l'écran et donner des ordres à toutes vos unités, comme si le jeu ne s'était pas arrêté. Cela ne fonctionne pas dans le mode multijoueurs. Si l'action devient trop frénétique, vous pouvez utiliser la pause pour survivre à la situation, donner des ordres et lancer des sorts avant de continuer.

αβχδεφγηηθικλμνοπρστυφωψζ 13 ζψωφωυτσρθπ κσινυφδςβγ



ABANDONWARE
MANUELS un site abandonware France

Raccourcis Clavier

Commandes Souris de l'interface de Combat

Bouton de gauche de la souris - Sélection

Sélectionne les créatures ou les sorts. Cliquez et encadrez un groupe de créatures pour les sélectionner toutes ensemble.

'MAJ' + Bouton de gauche de la souris

Ajoute une créature à la sélection actuelle ou annule la sélection d'une créature.

Portrait + Bouton de gauche de la souris

Sélectionne votre sorcier. Centre la vue sur votre sorcier si vous double-cliquez.

Icône de sort + Bouton de gauche de la souris

Sélectionne un sort à lancer.

Icône d'artefact + Bouton de gauche de la souris

Utiliser l'artefact (certains artefacts peuvent servir plusieurs fois).

Icône des toits + Bouton de gauche de la souris

Affiche ou enlève les toits et les cimes des arbres sur la carte.

Sélecteur d'affichage + Bouton de gauche de la souris

Agrandit ou rétrécit la liste des sorts.

Scanner + Bouton de gauche de la souris

Centre l'écran sur le point sélectionné sur le scanner.

Bouton de droite de la souris - Actions

Sert à déplacer les créatures sélectionnées, attaquer une créature ennemie ou lancer un sort.

'CTRL' + Bouton de droite de la souris sur une créature.

Attaque forcée – si vous avez sélectionné une créature, vous pouvez la faire attaquer une autre créature. Cela vous permet d'attaquer vos propres créatures

'ALT' Bouton de droite de la souris

Garder/Suivre une créature.

'MAJ' + Bouton de droite de la souris

Définir un itinéraire pour des créatures sélectionnées (vous pouvez définir un itinéraire aérien pour les créatures volantes en double-cliquant).

Icône d'artefact + Bouton de droite de la souris

Poser un artefact au sol.

Scanner + Bouton de droite de la souris

Envoyer les créatures sélectionnées vers un point de la carte (les itinéraires fonctionnent également en maintenant la touche Maj enfoncée).

MAJ + Bouton de droite de la souris sur un point de passage précédent

Crée un itinéraire de patrouille en sélectionnant plusieurs points de passage, puis en cliquant à nouveau sur le premier point pour fermer la boucle.



Commandes générales au clavier

'F11' – Scanner Activé/ Désactivé

'F12' – Liste des sorts / Icône sorcier Visible / Invisible

'Z' – Sélectionne automatiquement le sorcier. Appuyez de nouveau, et la vue se centrera sur lui.

'T' – Suivre l'unité sélectionnée

'Espace/Inser/Suppr' – Pause (sauf en mode multijoueurs)

'Espace/Inser/Suppr' – Active /désactive le mode 'Sélection des Créatures' et le mode 'Sorts' (mode multijoueurs)

'PgUp' – Affiche les feuillages des arbres et les toits des habitations

'PgDwn' – Ote les feuillages des arbres et les toits des habitations

';' – Rotation vers la gauche du plan

':' – Rotation vers la droite du plan

'W' – Sélectionne la créature alliée précédente

'X' – Sélectionne la créature alliée suivante

'^' – Ajouter cadre autour des sorts

'\$' – Oter cadre autour des sorts

'CTRL + 0 à 9' – Création d'équipe

En appuyant simultanément sur la touche 'CTRL' et les touches '0' à '9', vous pouvez créer un groupe de créatures. En appuyant de nouveau sur les touches '0-9', vous sélectionnez le groupe préalablement créé – Si vous appuyez une seconde fois, la vue se centre sur le groupe.

'ALT + 0 à 9' – Sélectionner équipe et centrer la vue.

Maintenez la touche <ALT> enfoncée en appuyant simultanément sur un chiffre, l'équipe spécifiée sera sélectionnée et la vue sera centrée autour du groupe.

'V' – Centre la vue autour de la créature sélectionnée.

'HOME' – Centre la vue sur la prochaine créature alliée.

'FIN' – Centre la vue sur la précédente créature alliée.

'C' – Centre la vue sur la créature alliée précédente.

'TAB' – Liste des sorts visible /invisible.

'Echap' Affiche le menu principal.

'RETOUR' – Passe outre une séquence de dialogue. Si vous ne voulez pas lire la conversation entre plusieurs personnages, vous pouvez la sauter en pressant la touche Retour au lieu de cliquer



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



ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France



© Mythos Games. All Rights Reserved.

Magic & Mayhem is a trademark of Mythos Games. All Rights Reserved. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.