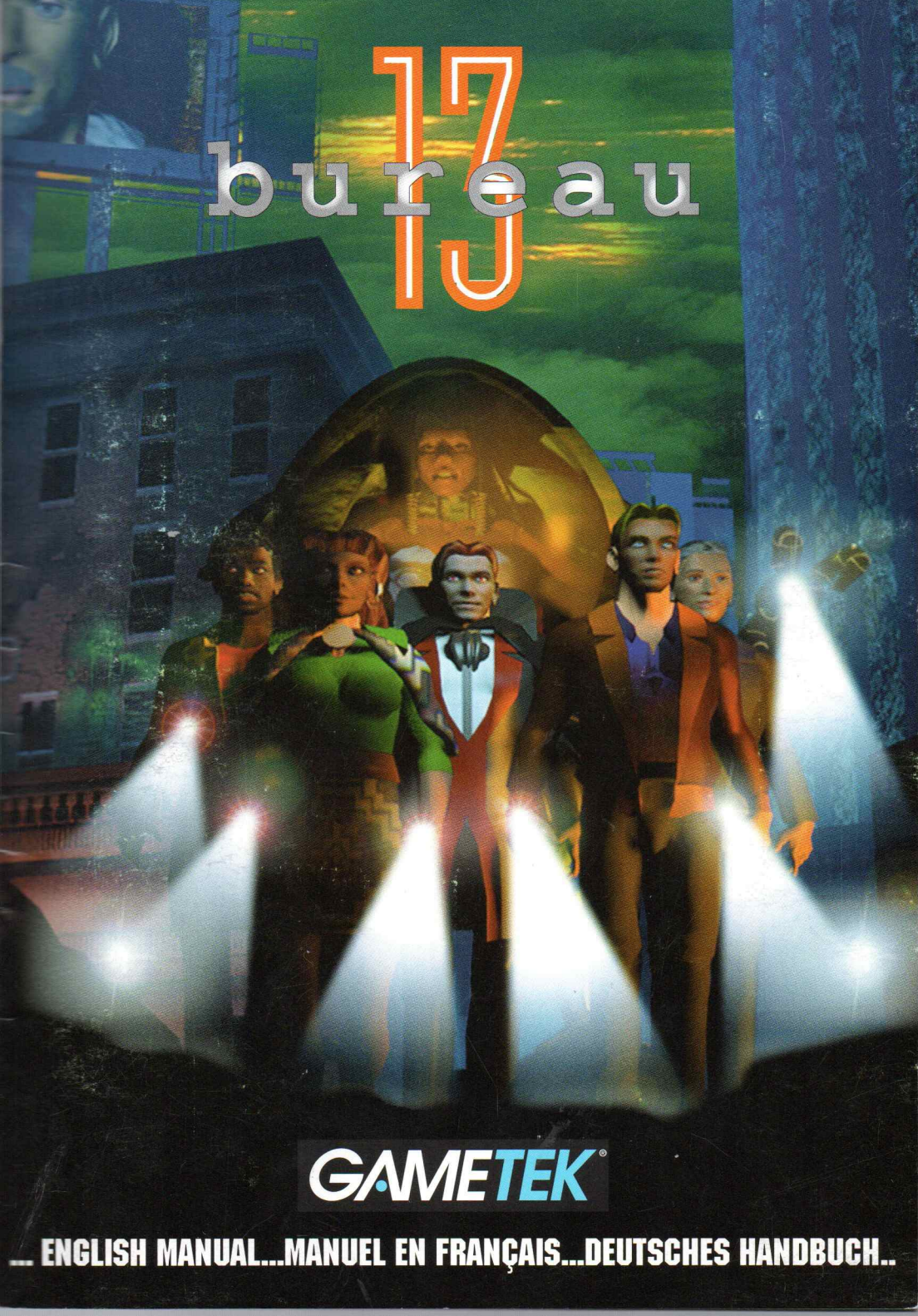


GAMETEK®

... ENGLISH MANUAL...MANUEL EN FRANÇAIS...DEUTSCHES HANDBUCH..

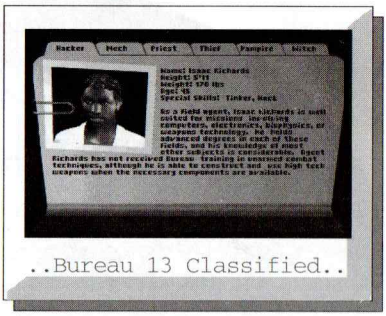


..... TABLE DES MATIERES .....

NOTE DE SERVICE - CONFIDENTIEL 22
ENQUÊTE SUR L'AGENT FOU 23
SYSTÈME NÉCESSAIRE 23
INSTALLATION 24
DÉPANNAGE 24-26
SÉLECTIONNER UN AGENT 26
JOUER 26-27
LA BARRE D'INTERFACE 27
CONTRÔLER LES AGENTS AVEC LA SOURIS 27-28
CONTRÔLER LES AGENTS AVEC LE CLAVIER 28
DERNIÈRES PENSÉES ET CONSEILS 28-29
NTES DU CRÉATEUR 29
THE HEAVY SKIES 29
CRÉDITS POUR TAKE TWO 30
CRÉDITS POUR GAMETEK 30

..... NOTE DE SERVICE - CONFIDENTIEL.....

À L'INTENTION DE: JOHNNY ALPHA,
COORDINATEUR RESPONSABLE DU RECRUTEMENT ET DE LA FORMATION
DE LA PART DE: RAY ROBERTSON,
SECTION TECHNIQUE



Johnny,Voici le nouveau simulateur que vous avez demandé. Sa construction est inspirée des détails réels de l'Incident de Stratusbourg. Comme vous le savez, à l'heure actuelle, cet incident est exploité au maximum dans les manuels traitant de l'arrestation d'un agent double.

Nous avons employé une agence indépendante, Take-Two Interactive, afin qu'elle crée une simulation de cette expérience qui pourrait être utilisée pour former les nouveaux agents. Take-Two ne connaît pas le pourquoi de cette simulation et pense que ce n'est qu'un jeu. Bien sûr, il est dans notre intérêt qu'ils continuent à penser ainsi.

Vous remarquerez que les moindres détails de l'incident ont été inclus; cependant, l'élève peût modifier et améliorer l'issue de cette rencontre.

Mes employés et moi-même avons utilisé ce simulateur et sommes arrivés à la conclusion que nous pourrions en faire un meilleur usage que la simple formation des nouvelles recrues. Ce que nous proposons est une idée révolutionnaire.

Pourquoi ne pas continuer sur notre lancée et distribuer le simulateur comme s'il était le jeu qu'il semble être? Bien que cela puisse avoir l'air d'une violation du code de sécurité, en fait, cela pourrait peut-être nous aider à recruter de nouveaux agents, et en même temps, nous permettre de couvrir les violations accidentelles de la sécurité.

D'abord, le recrutement. Nous suggérons de sortir le module d'entraînement comme un simple jeu, puis de surveiller les progrès des joueurs sur réseau, afin de repérer les meilleurs d'entre eux. Les individus qui se débrouillent bien dans le "jeu" pourront alors être considérés pour l'entraînement de Bureau 13.

Ensuite, il s'agit de se pencher sur ce que la sortie du jeu implique au niveau de la sécurité. Si nous mettons le jeu sur le marché, avec tout le matériel nécessaire, le Bureau deviendra alors un produit purement fictif. Ainsi toutes fuites extérieures concernant nos activités, par exemple les articles publiés dans la presse à sensation, ne passeront plus que pour des histoires montées de toutes pièces.

Il ne faut pas oublier que cette stratégie nous a réussi lorsque nous avons autorisé Richard Tucholka à produire son jeu de rôle fictif, inspiré de nos activités. Cette décision viendrait donc renforcer ce précédent.

Veuillez me faire parvenir votre opinion et nous nous chargerons des détails.

..... NOTE DE SERVICE - CONFIDENTIEL.....

À L'INTENTION DE: RAY ROBERTSON, SECTION TECHNIQUE
DE LA PART DE: JOHNNY ALPHA,
COORDINATEUR RESPONSABLE DU RECRUTEMENT ET DE LA FORMATION

Bonne idée, Ray. Faites-le!

..... COMMUNIQUÉ TOP SECRET .....

À L'INTENTION DE: COMMANDANT DES OPÉRATIONS SUR LE TERRAIN, QUADRANT 9
DE LA PART DE: COMMANDEMENT CENTRAL, BUREAU 13

SUJET: ENQUÊTE SUR L'AGENT FOU

Il y a quatre jours, un agent secret de Q19 a signalé une situation en développement dans la ville de Stratusbourg, Quadrant 9. Ce rapport indiquait qu'un agent de terrain, peut-être J.P. Withers, a tenté d'éliminer le shérif de Stratusbourg. D'après les renseignements obtenus par Q19, cette attaque n'avait aucune raison d'être.

La réaction officielle à cette attaque est indésirable, mais prévisible. Une chasse à l'homme à grande échelle a commencé, avec une coopération locale et fédérale totale. L'enquête n'a pas encore établi l'identité de l'agent Withers; il n'a pas été localisé et aucun lien avec le Bureau 13 n'a été établi. Il est essentiel qu'ils ne parviennent pas à obtenir des informations sur le Bureau 13 ou sur le moindre de ses agents.

Comme vous en avez conscience, l'enquête sur le paranormal et son contrôle serait sérieusement compromise si elle devenait connue du public. Cette mission est donc la **Priorité Alpha**. Nous devons trouver l'agent Withers immédiatement et le ramener à la base, de gré ou de force. Toute trace de son rôle dans l'incident doit disparaître et toute autre activité inutile doit cesser.

Soyez extrêmement prudent une fois que vous avez localisé l'agent Withers et que vous tentez de l'approcher. Son dossier personnel indique qu'il est extrêmement dangereux et totalement imprévisible. De plus, sa connaissance du protocole du Bureau signifie qu'il aura conscience de l'arrivée imminente de votre agent. Pour essayer de ne pas nous faire repérer par l'agent Withers ou les agences de détective locales, nous n'enverrons que deux agents et ils devront travailler incognito.

Vous devez surveiller étroitement la situation à tout moment grâce aux transmetteurs sous-cutanés que tous les agents de terrain possèdent. Utilisez toujours des messages codés pour diriger la mission (voir Annexe "B"). Si vous rencontrez des problèmes, reportez-vous à l'annexe "A".

Après avoir pris connaissance de ce communiqué, détruisez-le comme à l'accoutumée,

COMMANDANT 4

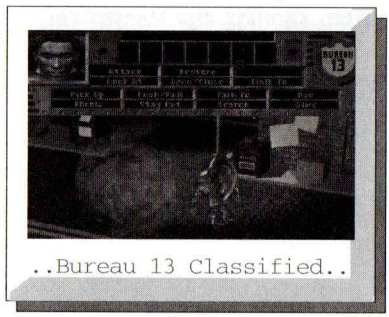
ANNEXE A

SYSTÈME NÉCESSAIRE:

VERSION DISQUETTES
Processeur 80386 33 Mhz ou supérieur
RAM: 520 Ko disponibles
EMM: 1,6 Mo de mémoire paginée
Souris
Système de graphismes VGA
Disque dur: 13 Mo disponibles

VERSION CD-ROM
Processeur 80386 33 Mhz ou supérieur
RAM: 520 Ko disponibles
EMM: 1,6 Mo de mémoire paginée
Souris
Système graphique VGA
Disque dur: 13 Mo disponibles
CD-ROM: lecteur CD-ROM double vitesse ou supérieur
Carte sonore fortement recommandée

INSTALLATION: pour installer Bureau 13 à partir des disquettes ou du CD-ROM, il vous faut une souris et un minimum de 13 Mo d'espace sur votre disque dur, 500 Ko de RAM, et 1,5 Mo de mémoire paginée. Si votre matériel n'est pas conforme à ces normes, vous ne pourrez pas jouer au jeu. S'il remplit ces conditions, insérez la disquette (ou le CD) et tapez **INSTALL** après vous être placé sur ce lecteur. Puis suivez les instructions à l'écran jusqu'à ce que la procédure d'installation soit terminée.


..Bureau 13 Classified..

CONFIGURATION: une fois la procédure d'installation terminée, Bureau 13 exécutera automatiquement **le programme de configuration**. Il vous permet de configurer le jeu de façon à ce qu'il soit compatible avec votre matériel. Utilisez les touches **<Flèche Haut>** et **<Flèche Bas>** pour passer en revue les options de cartes pour le son et la musique. Utilisez la **<Barre d'espacement>** ou la **<touche Enter>** pour faire apparaître un menu avec les différents types de cartes sonores. Vous devez choisir la carte pour le son et la carte pour la musique appropriées à votre système. Si vous n'êtes pas sûr des cartes dont est équipée votre machine, choisissez la dernière option de la liste: Autodétection.

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **<F10>** ou cliquez sur l'option **"Sauvegarder" et "Quitter"** se trouvant en bas de l'écran avec le bouton gauche, afin de sauvegarder cette configuration. Une fois cette procédure terminée, vous ne devriez pas avoir à relancer le programme de configuration, sauf si vous modifiez le matériel sonore de votre système. **Si vous voulez quitter le programme de configuration** sans sauvegarder, appuyez sur **<Esc>**, ou cliquez avec le bouton gauche sur l'option ne pas sauvegarder et Quitter qui se trouve en bas de l'écran. Si vous avez besoin d'aide lors de la configuration, appuyez sur **<F1>**. Pour lancer **le programme de configuration** ultérieurement, tapez SETUP au prompt du DOS à partir du répertoire où se trouve le jeu.

DÉPANNAGE:

Si vous avez des problèmes pour lancer Bureau 13, commencez par vérifier que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire pour jouer. Si cela ne suffit pas, jetez un coup d'œil à la liste des problèmes ci-dessous. Si vous n'y trouvez pas votre problème ou que la solution proposée ne marche pas, contactez le service d'assistance clientèle de Take-Two Interactive Software au (412) 539-6407.

LE JEU NE S'INSTALLE PAS: le programme d'installation s'interrompt-il avant que le jeu soit complètement installé? Si c'est le cas, vérifiez que vous avez assez d'espace libre sur le disque dur sur lequel vous essayez d'installer le jeu. Il vous faut 13 Mo environ. Pour prendre connaissance de la quantité d'espace libre dont vous disposez sur votre disque dur, tapez **DIR** ou **CUKDSK** au prompt du DOS. Si vous n'en avez pas suffisamment, il faudra peut-être que vous effaciez quelque chose de votre disque dur. N'oubliez pas de faire une copie de sauvegarde de tout fichier avant de l'effacer.

Si vous installez Bureau 13 à partir du CD-ROM, vérifiez que votre lecteur CD-ROM lit correctement. Pour ce faire, essayez de copier un fichier du CD Bureau 13 en utilisant les commandes DOS habituelles (c'est-à-dire copy, xcopy, etc.). Si vous pouvez copier manuellement les fichiers sur votre disque dur, il y a des chances que le lecteur CD-ROM lise correctement.

Sinon, consultez votre manuel DOS ou la documentation qui vous a été fournie avec votre lecteur CD-ROM pour résoudre le problème avant de continuer.

Il se peut également que Bureau 13 ne s'installe pas si vous essayez de l'installer sur un lecteur CD-ROM. Les CD sont des supports "de lecture" uniquement, et afin de pouvoir installer Bureau 13, nous devons transférer nos fichiers de données sur un disque dur. Vous ne pouvez pas installer Bureau 13 sur un lecteur CD-ROM.

Si vous n'arrivez toujours pas à installer Bureau 13, essayez de créer une disquette système. Relancez votre ordinateur avec la disquette système, sans charger de gestionnaires, de programmes résidents TSR, etc. (à l'exception de votre lecteur CD-ROM et de MSCDEX, bien sûr). Consultez votre manuel pour la procédure permettant de créer une disquette système.

PROBLÈMES SONORES: entendez-vous quelques bouts de musique qui s'interrompent? La musique s'arrête-t-elle complètement? Essayez de relancer **le programme de configuration**. Ce problème est relativement courant si le réglage IRQ de la carte sonore est incorrect. Pour modifier ce réglage, placez le curseur sur le menu Son, puis sur le réglage IRQ en utilisant la touche **<Flèche Droite>**, ou sélectionnez cette option en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. Sélectionnez la valeur IRQ correspondant à votre carte. Si vous ne connaissez pas cette valeur, sélectionnez la dernière option de la rubrique Cartes Sonores, c'est-à-dire "Autodétection", et attendez que l'ordinateur essaie de déterminer votre réglage IRQ. Essayez cela même si vous êtes sûr de connaitre la valeur correcte. Si le programme sélectionne une valeur différente de celle que vous avez utilisée, essayez-la.

LE JEU SE VERROUILLE: est-ce que le jeu se verrouille dès que vous commencez? Retournez au programme d'installation et vérifiez que vous avez sélectionné le bon type de carte sonore. Si vous choisissez le mauvais type de carte sonore, différents problèmes peuvent se produire. Vérifiez également que tous les gestionnaires dont vous avez besoin pour la carte sonore sont bien installés. Reportez-vous à la documentation de votre carte sonore pour de plus amples détails à propos de cette procédure.

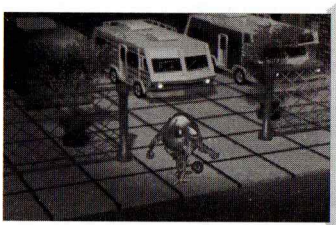
Il se peut également que le port E/S de votre carte sonore soit incorrect. Comme pour le réglage IRQ, si vous n'êtes pas sûr de la valeur à utiliser, sélectionnez la dernière option de la rubrique Cartes Sonores: "Autodétection".

Autrement, il est possible que votre lecteur CD-ROM ne lise pas correctement. Il se peut qu'il y ait un conflit de matériel dans votre système, qui pose des problèmes lorsque vous essayez de lancer le jeu. Si vous pensez que le problème est là, essayez de suivre la procédure expliquée dans le paragraphe 2 de **"Le jeu ne s'installe pas"**, ci-dessus.

Si cela ne marche pas, essayez d'enlever tous les gestionnaires et les programmes résidents TSR chargés dans le fichier CONFIG.SYS (Si vous n'êtes pas sûr de la procédure à suivre pour y parvenir, reportez-vous à votre manuel DOS). La majorité de ces programmes ne poseront pas de problèmes, mais il arrive que l'un d'eux entre en conflit avec un autre logiciel. Si le fait d'enlever un de ces gestionnaires résout votre problème, reportez-vous à la documentation qui vous a été fournie avec ou contactez le fabriquant pour plus de renseignements sur la façon de le configurer différemment.

MÉMOIRE INSUFFISANTE: Bureau 13 vérifie les ressources de votre système avant de lancer le jeu. Si vous n'avez pas assez de mémoire de base ou de mémoire paginée pour lancer le jeu, le programme s'interrompra et vous informera que vous devez libérer plus de mémoire afin de pouvoir continuer. Bureau 13 nécessite environ 500 Ko de mémoire de base et 1,5 Mo de mémoire paginée. Si votre système ne dispose pas de ces quantités de mémoire disponibles, reportez-vous à votre manuel DOS (ou à la documentation de votre gestionnaire de mémoire) pour de plus amples informations sur la méthode permettant de libérer de la mémoire.

VOUS AVEZ DES DIFFICULTÉS À SAUVEGARDER DES JEUX: si vous avez des problèmes avec les jeux sauvegardés dans Bureau 13, vérifiez que vous avez assez d'espace sur le disque dur pour un fichier de jeux sauvegardés. Pour ce faire, tapez **DIR** ou **CHKDSK** au prompt du DOS et regardez combien il vous reste d'espace disponible. Si vous avez peu d'espace sur le disque dur, 1 Mo ou moins, vous devrez peut-être effacer un fichier ou deux pour résoudre le problème. N'oubliez pas de faire une copie de sauvegarde de tout fichier avant de l'effacer.



..Bureau 13 Classified..

ANNEXE B

CODES DE CONTRÔLE

SÉLECTIONNER UN AGENT: au début, une communication du commandant vous donnera le "signal de départ". Après avoir lu le message, appuyez sur la touche <Esc> ou cliquez avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez faire cela pour vous débarrasser des messages du commandant lorsqu'ils apparaissent à n'importe quel moment du jeu.

Ensuite, vous devez choisir un ou deux agents pour effectuer la mission. Vous aurez accès aux dossiers des agents disponibles, où vous trouverez une description détaillée de leurs compétences. Le premier agent que vous verrez s'appelle Delilah Littlepanther. Sa photo se trouve dans le coin supérieur gauche du dossier, et la description de ses compétences apparaît à droite et en dessous. Pour voir le dossier d'un autre agent, appuyez sur la touche <flèche droite> jusqu'à ce que le dossier de l'agent de votre choix apparaisse. Pour faire défiler les dossiers en sens inverse, appuyez sur la touche <flèche gauche>. Avec la souris, cliquez simplement avec le bouton gauche sur l'étiquette du dossier que vous voulez consulter. Si vous possédez la version CD-ROM du jeu, vous pouvez entendre un message d'introduction enregistré, lu par chaque agent; pour cela, il vous suffit de cliquer sur sa photo avec le bouton gauche.

Pour sélectionner l'agent affiché à l'écran, appuyez sur la touche <Enter>, ou cliquez sur la case Sélectionner au bas de l'écran.. Vous saurez qu'un agent a été sélectionné lorsque les lettres de son étiquette seront devenues noires. Pour désélectionner un agent, appuyez à nouveau sur la touche <Enter>, ou cliquez sur la case Sélectionner/Désélectionner au bas de l'écran. Vous saurez que l'agent a été désélectionné lorsque les lettres de son étiquette seront devenues bleues. Vous pouvez sélectionner deux agents au maximum.

Lorsque vous avez sélectionné vos agents, appuyez sur la touche <F10> ou cliquez sur la case de départ en bas à droite de l'écran.. Remarque: vous pouvez sélectionner un seul agent pour la mission, mais le commandant des opérations vous informera que c'est un choix dangereux, en particulier parceque votre cible, J.P. Withers est un agent expérimenté, ayant une connaissance approfondie des explosifs et des armes.

JOUER:

Pour jouer à Bureau 13, il vous faut une souris. En effet, vous ne pouvez déplacer vos agents qu'avec la souris. Pour déplacer un agent, placez le curseur cible rouge de la souris à l'endroit où vous voulez que votre agent se rende, et cliquez avec le bouton gauche. En général, l'agent se débrouillera pour y aller. Au cas où il ne trouve pas d'itinéraire adéquat (peut-être parce que quelque chose ou quelqu'un s'est mis en travers de son chemin ou parce qu'il y a trop d'obstacles),

essayez de l'envoyer à un endroit intermédiaire, plus proche de celui où vous désirez l'envoyer, et où il rencontrera moins d'obstacles.

Si un déplacement amène votre agent sur un autre écran, le curseur de la souris sera remplacé par une courte description du nouveau lieu (par exemple, Gymnase et Service de messagerie). Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris lorsque le curseur contient une telle description, votre agent se rendra au lieu en question et passera à la carte suivante, à moins qu'une porte verrouillée, un garde, etc. ne lui barre la route.

En plus des déplacements, il y a trois façons différentes de contrôler vos agents dans le jeu (une fois que vous les avez sélectionnés): avec la barre d'interface, avec la souris et avec le clavier. Les trois méthodes se valent, elles ont été créées pour que chaque joueur puisse choisir celle qu'il a l'habitude d'utiliser avec les autres jeux.

LA BARRE D'INTERFACE:

Il existe deux moyens de faire apparaître la barre d'interface: soit de façon semi-permanente, soit momentanément. Pour faire apparaître la barre d'interface momentanément, placez le curseur de la souris en haut de l'écran et cliquez avec le bouton droit. La barre d'interface apparaîtra et restera affichée jusqu'à ce que vous déplaciez le curseur jusqu'au bord inférieur. Vous pouvez également appuyer sur la touche <M>.

Pour que la barre d'interface reste à l'écran en permanence, appuyez sur la touche <Esc> afin de faire apparaître le menu "Options de jeu"; sélectionnez "Options de configuration", et cliquez sur :Montrer Barre" des Options. Puis, sélectionnez "OK". La barre d'interface restera à l'écran en permanence à moins que vous ne répétiez la même procédure et que vous désélectionniez l'option Montrer Barre des Options.

La barre d'interface comprend tous les articles que l'agent possède, plus une série de verbes d'action. Les trois verbes d'action du haut sont propres à chaque agent, leur donnant ainsi un certain nombre d'interactions personnalisées à utiliser dans le jeu. Par exemple, Delilah peut détruire et Alexandre peut se transformer en brume. Utilisez les verbes d'action pour explorer la ville et tenter de résoudre les énigmes qui vous empêchent d'accomplir votre mission.

Pour utiliser ou examiner un article de l'inventaire, faites apparaître la barre d'interface et cliquez sur l'article de votre choix avec le bouton gauche de la souris. Le curseur de la souris adoptera alors la forme de l'article. Quand vous avez fait cela, cliquez sur le verbe approprié avec le bouton gauche. Par exemple, Bricoler (Isaac Richards seulement), Regarder, Jeter, Fouiller, Donner, Utiliser.

CONTRÔLER LES AGENTS AVEC LA SOURIS:

La plupart des actions qui peuvent être effectuées à partir de la barre d'interface peuvent aussi être accomplies avec la souris. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit sur n'importe quel endroit de l'écran exception faite du haut (vous feriez apparaître la barre d'interface). Le curseur changera de forme, selon l'action que vous désirez accomplir. Voici une liste des différentes formes que le curseur de la souris peut prendre:

- **CIBLE (SE DÉPLACER):** utilisez ce curseur pour que votre agent se déplace sur l'écran.

- **BOUCHE (PARLER À):** avec ce curseur, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche sur n'importe quel personnage du jeu afin de lui parler.

- **CRÂNE (ATTAQUER):** avec ce curseur vous pouvez attaquer n'importe quel personnage. Cliquez dessus avec le bouton gauche. Cette option n'est pas disponible pour le Père Blank. Jimmy Suttle et Isaac Richards doivent être en possession d'une arme pour y avoir accès.

- **LOUPE (FOUILLER/EXAMINER):** avec ce curseur, vous pouvez fouiller ou examiner un article; cliquez dessus.

- **MAIN (RAMASSER):** cliquez sur un objet avec ce curseur pour essayer de le ramasser.

- **ŒIL (REGARDER):** cliquez sur un objet avec le bouton gauche pour le regarder.

- **BOÎTE (OUVRIR/FERMER):** cliquez sur une porte, une fenêtre, un tiroir, etc. pour essayer de les ouvrir ou de les fermer.

- **POING EN CHROME (DÉTRUIRE):** cette icône ne peut être utilisée que par Delilah Littlepanther. Utilisez-la lorsque vous voulez détruire un objet. Mais ne vous en servez pas à tort et à travers, car ce type de destruction gratuite n'est pas bien vue du Bureau. Pour détruire un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.

- **EXPLOSION D'ÉTOILES (JETER UN SORT):** cette icône ne peut être utilisée que par Selma Gray. Grâce à elle, elle peut utiliser ses dons de magicienne pour résoudre de nombreuses énigmes. Cependant, n'utilisez pas ses pouvoirs trop souvent au début du jeu. Chaque sort coûte un petit peu de puissance, et quand vous n'avez plus de puissance, vous ne pouvez plus jeter de sorts.

- **CLAVIER (PIRATER):** il y a des situations dans le jeu où Isaac Richards peut utiliser ses connaissances en informatique pour accéder illégalement à certains ordinateurs. Il vous suffit de cliquer sur l'ordinateur que vous voulez pirater.

- **TOURNEVIS (BRICOLER):** seul Isaac Richards peut bricoler. Il peut combiner deux objets "inutiles" du jeu pour en faire une arme ou autre appareil utile.

- **VERROU (CRIME):** le crime est l'une des facultés les plus utiles de Jimmy Suttle. Si vous voulez forcer une serrure ou faire les poches de quelqu'un, cliquez sur la porte (ou sur le personnage) en question.

CONTRÔLER LES AGENTS AVEC LE CLAVIER:

La plupart des actions qui peuvent être effectuées à partir de la barre d'interface peuvent aussi être accomplies avec le clavier. Pour ce faire, placez le curseur de la souris sur l'endroit sur lequel vous désirez agir, et tapez sur la touche appropriée. Voici la liste des touches "d'action":

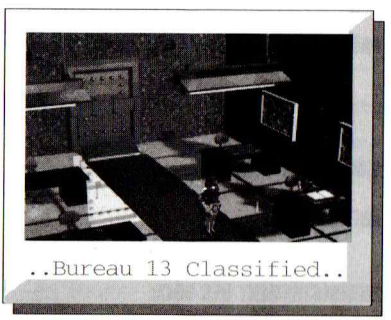
R = Regarder	A = Attaquer
D = Fouiller	M = Ramasser
E = Examiner	P = Parler
O = Ouvrir/Fermer	C = Changer d'agent

DERNIÈRES PENSÉES ET CONSEILS:

Bureau 13 est un jeu d'exploration et d'énigmes. Ce n'est pas un jeu de combat où réfléchir ne sert à rien. Bien que tous vos agents puissent se battre (certains mieux que d'autres, bien sûr), vous n'êtes pas là pour ça. Il se passe beaucoup de choses à Stratusbourg et vous n'arriverez jamais à tout démêler si vous n'ouvrez pas grand vos yeux. Un peu partout, il y a

des indices qui vous aideront à résoudre le mystère. Prenez le temps d'explorer et de réfléchir à ce que vous faites. Avant tout, évitez d'attirer l'attention sur vous. N'oubliez pas: votre mission consiste à localiser J.P. Withers, à découvrir pourquoi il sème une telle panique dans la petite ville, et à l'arrêter. Si vous arrivez en ville avec la discrétion d'un bulldozer, en tirant sur tout ce qui bouge et en tuant des innocents, le Bureau enverra sûrement une équipe à vos trousses.

De temps en temps, vous voudrez peut-être jeter un coup d'œil à votre score (vous pouvez accéder au menu principal du jeu à tout moment en appuyant sur <Escape>). Si votre score n'augmente pas comme vous vous y attendiez, c'est sûrement parce que vous attirez trop l'attention sur vous, peut-être à cause des sujets de conversation que vous choisissez ou de la façon dont vous résolvez les énigmes. Il existe plusieurs façons de résoudre les énigmes, et les solutions les plus subtiles sont généralement les meilleures. Bien sûr, il arrive que la violence soit la seule solution. Il y a même une ou deux occasions où la violence, si vous l'utilisez comme il faut, peut vous rapporter des points bonus. Enfin, il y a de nombreuses façons de jouer à ce jeu. Essayez différentes paires d'agents ou même différents agents travaillant en solitaire.



..Bureau 13 Classified..

NOTES DU CRÉATEUR:

Bureau 13 est inspiré d'un jeu de rôle sur papier appelé Bureau 13: Stalking the Night Fantastic, créé par Richard Tucholka de Tri Tac Systems. Le jeu implique que le gouvernement a secrètement accepté l'existence de toutes sortes de phénomènes paranormaux et extra-terrestres et qu'il a constitué un groupe expéditionnaire chargé de s'occuper des menaces potentielles que ces phénomènes peuvent représenter. Ce groupe expéditionnaire est protégé par le secret le plus total et ses membres l'appellent Bureau 13. Le joueur contrôle les actes d'un de ces agents, pourchassant et éliminant toute menace venant de ce monde terrible de médiums, aliens, mutants, sorciers, et autres. Si vous voulez en savoir plus sur Bureau 13: Stalking the Night Fantastic, ou si vous désirez acheter un exemplaire du jeu sur papier, jetez un coup d'œil à l'écran de publicité dans les infos de Bureau 13 sur le menu de jeu principal.

Toute la musique de la version logicielle de Bureau 13 a été composée et produite par Mike Bross. Elle a été enregistrée à SoundPlanet et interprétée par The Heavy Skies.

THE HEAVY SKIES:

Mike Bross: chant, clavier, trompette, batterie et programmation des synthés Steve Burkholder: guitares, percussions Tony Mascilli: guitare (sur Web)

Pour de plus amples renseignements concernant The Heavy Skies, écrivez à:

Sound Planet,
3746 E. Rural Ct. Pittsburgh, PA15221
États-Unis ou envoyez un courrier par messagerie électronique au 72162.1076 @compuserve.com

CRÉDITS POUR TAKE TWO:

CONCEPTION DU LOGICIEL: Rick Hall, Tom Howell, et Take-Two Interactive Software

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS: Ryan Brant et Mark Seremet

GRAPHISMES:
Tom Howell
Nancy Janda
Jeff Styers
Kelly Vadas
Rob Taylor
Amy Finkbiener

PROGRAMMATION:
Rick Hall
Chuck Husa
Glenn Dill
Chris Short

MUSIQUE ET SON: Mike Bross (SoundPlanet)

ÉDITION:
John Antinori
Laura Kampo

ENREGISTREMENT DES VOIX: Dennis Johnson

VOIX:
Gary Burton - Père Blank
Audry Castracane - Selma Gray
Jonas Chaney - Isaac Richards
Buster Maxwell - Alexandre Keltin
K.J. Roberts - Jimmy Suttle
Tracey Turner - Delilah Littlepanther

MARKETING ET PUBLICITÉ:
Michael Glorieux
Kiera Reilly
Lance Seymour

DESIGN DE LA BOÎTE: Juan Abad

CONCEPTION DES GRAPHISMES: Tom Howell et Quinno Martin

Remerciements à: Ryan Brant et Mark Seremet pour avoir cru que nous pouvions réussir et avoir fait tout ce qui était en leur pouvoir pour que cela soit possible.

CRÉDITS POUR GAMETEK:

PRODUCTEURS: Travis Williams et Ben Tuszynski

PRODUCTEUR: Charlene Carty

TESTS:
Ian Gray (UK)
Tony Puxes (US)

A LIRE AVANT TOUT UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire de crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes siuvants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JUE VIDEO

— Ne vous tenez pas trop prés de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

— Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

— Evitez de jouer si vous étes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

— Assurez-vous que vous jouez dans un pièce bien éclairée.

— En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

GAMETEK LIMITED WARRANTY

GAMETEK CUSTOMER RELATIONS:
GAMETEK (UK) LIMITED, 5 BATH ROAD, SLOUGH SL1 3UA. TEL: 01753 - 553445

Gametek, (UK) Ltd, Inc. warrants to the original consumer purchaser of this Gametek software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of (90) days from the date of purchase. This Gametek software program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Gametek is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Gametek agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Gametek software product postage paid, with proof of date of purchase, at its Offices: Customer Support, Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Berks SL1 3UA.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Gametek software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. This warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Gametek. Any implied warranties applicable to this Gametek software product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the ninety (90) day period described above. In no event will Gametek be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of the Gametek software product.

BEGRENZTE GARANTIE DER FIRMA GAMETEK

GAMETEK-KUNDENDIENST:
GAMETEK GmbH, KUNKELSTRAßE 125, 41063 MÖNCHEN-GLADBACH TEL: ++44 (0)1753 - 553445

Gametek, (UK) Ltd, garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Gametek Softwareprodukts für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material-oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses Gametek-Softwareprogramm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien, und Gametek übernimmt keinerlei Verantwortung für jegliche Verluste oder Schäden, die aus der Benutzung dieses Programms entstehen. Für eine First von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gametek bereit, jedes fehlerhafte Gametek-Softwareprodukt, das frankiert und mit dem Kaufbeleg versehen an die folgende Adresse geschickt wird, nach eigenem Ermessen kostenlos zu repariceren oder zu ersetzen: Customer Support, Gametek (UK) Ltd., 5 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 3UA, Großbritannien.

Diese Garantie gilt nicht für die üblichen Abnutzungserscheinungen. Gametek-Softwareprodukte, die aufgrund von fehlerhafter oder unangemessener Handhabung, falscher Benutzung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien, daher ist Gametek an keinerlei andere Vertragsabsprachen oder Forderungen jeglicher Art gebunden oder durch sie verpflichtet. Jegliche für dieses Softwareprodukt geltenden implizierten Garantien, einschließlich solcher zur handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck, sind auf die oben genannte Frist von neunzig (90) Tagen begrenzt. In keinem Fall haftet Gametek für besondere, zufällige oder Folgeschäden, die aus dem Besitz, der Benutzung oder dem Versagen dieses Gametek-Softwareprodukts entstehen.

GARANTIE LIMITÉE GAMETEK

GAMETEK SERVICE CONSOMMATEURS:
GAMETEK FRANCE, BP 251 69152 DECINES CHARPIEU CEDEX TEL: +44 (0)1753 - 553445

Gametek, (UK) Ltd, garantit à l'acheteur initial de ce produit que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est dénué de tout défaut de matériel ou de fabrication, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce programme Gametek est vendu "tel quel", sans garantie implicite ou explicite d'aucune sorte, et Gametek n'est pas responsable des pertes et dommages pouvant résulter de l'utilisation de ce programme. Gametek s'engage, pour une période de 90 jours, à réparer ou remplacer, gratuitement, à sa discrétion, tout produit Gametek, envoyé, port payé avec une preuve de la date d'achat, à l'adresse suivante: Customer Support, Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Berks SL1 3UA.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Elle ne s'applique pas et sera nulle si le défaut du produit Gametek est le résultat d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitement ou de négligence. Cette garantie exclut toute autre garantie, et aucune représentation ou réclamation de quelque nature n'engagera ou n'obligera Gametek. Les garanties implicites applicables à ce logiciel, y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours indiquée précédemment. En aucun cas, Gametek ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement du produit Gametek.



GAMETEK UK LTD. 5 BATH ROAD, SLOUGH SL1 3UA

GAMETEK GmbH, KUNKELSTRAßE 125, 41063 M NCHEN-GLADBACH

GAMETEK FRANCE, BP 251 69152 DECINES CHARPIEU CEDEX