



Français

Ce produit a fait l'objet de tests intensifs. Si néanmoins vous rencontriez un problème, merci de contacter votre revendeur le plus proche. Nous vous invitons aussi :

- à consulter notre page Web pour obtenir l'assistance technique la plus proche de chez vous : <http://www.legendgame.com/hotline>
- à nous envoyer un mail : hotline@arxel.com

En France, vous pouvez aussi nous contacter au N° Indigo* suivant : 0825 080 089

English

This product has been extensively tested for compliance with major configurations. If you encounter a problem or need assistance, please contact your local dealer or :

- Consult our web page to obtain a local phone number for assistance <http://www.legendgame.com/hotline>
- Send us an Email: hotline@arxel.com

For best service, do not forget to return the enclosed warranty card

Deutsch

Dieses Produkt wurde vor Herausgabe mit viel Aufmerksamkeit geprüft. Wenn Sie Assistenz benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren lokalen Fachhändler oder:

- unsere Webseite um eine lokale Ansprachsstelle befragen <http://www.legendgame.com/hotline>
- eine Email senden: hotline@arxel.com

Für bestes Service, senden Sie uns bitte Ihre Garantiekarte zurück.

Nederlands

Dit produkt is op intensieve wijze getest en dient perfect te functioneren met de bekendste computersystemen. Als je toch een probleem mocht tegenkomen, of technische assistentie nodig hebt, neem dan contact op met de plaatselijke handelaar, of :

- Raadpleeg onze internetsite om het plaatselijke telefoonnummer van de technische hulplin te weten te komen : <http://www.legendgame.com/hotline>
- Of stuur ons een email : hotline@arxel.com

INDEX

Français	3
English	10
Deutsch	17
Dutch	24

*Les 45 premières secondes sont gratuites, puis 0,14 Euros la minute

Avertissement

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des 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 univers quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'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 suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou de muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo : ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de la 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 êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

1. Introduction des auteurs

Toutes les légendes appartiennent à l'âme du monde. Qu'elles naissent dans les traces d'un héros ou dans l'imagination d'un poète, elles font partie du même chant. Le trésor qu'elles renferment est une nourriture rare qui satisfait notre appétit pour l'absolu et le merveilleux.

Nous vous offrons aujourd'hui la légende de Tancrede de Nérac. Pour nous, ce nom ne désigne plus depuis longtemps un simple personnage de fiction mais un être de chair et de sang, un roi solitaire et sauvage qui arpente déjà les chemins de nos mémoires.

Nous espérons qu'il saura trouver la porte de votre imaginaire, que ses aventures vous transporteront aussi loin qu'elles ont pu nous conduire et que vous prendrez autant de plaisir à vous rappeler son histoire que nous en avons pris à l'écrire pour vous.

Merci et bon voyage

2. Prologue

1249 dans les terres du Levant... Les territoires francs d'Orient vivent leurs dernières années. Chassés des vallées de la Palestine intérieure, confinés sur la bande littorale du pays, les derniers barons venus autrefois d'Occident se livrent une guerre farouche pour préserver leurs maigres acquis. L'ennemi qu'ils combattent n'est plus tant "l'Infidèle" que le suzerain trop avide, le vassal trop exigeant...

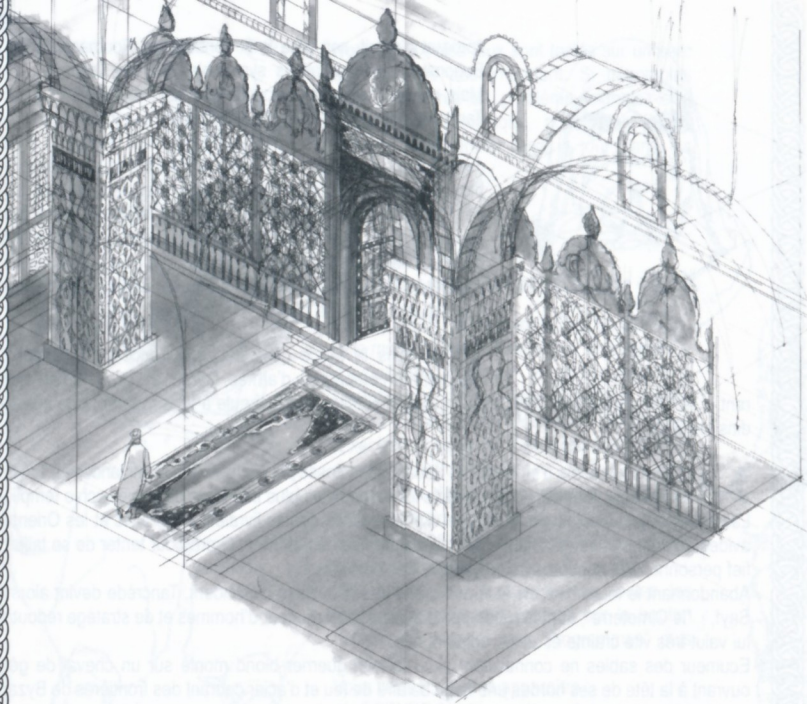
Jérusalem, la Ville sainte, a été reprise aux Francs par une coalition disparate de mercenaires turcomans à la solde du sultan d'Egypte.

Le brassage des populations et des intérêts a depuis longtemps brouillé le dessin des frontières, percé le mur qui séparaient les religions :

les Templiers ont farouchement combattu les chevaliers Teutoniques et Bohémond IV, prince d'Antioche va bientôt s'allier aux Mongols pour prendre Damas et Alep.

Dans ce chaos religieux, politique et militaire, deux hommes vont devenir des légendes : l'un par la voie des armes, l'autre par celle de la parole.

Il était écrit qu'un jour le premier jurerait la perte de l'autre...



3. Tancrede de Nérac par Kyot

A moi, Kyot, vieillard dont les prunelles ont vu bien des paysages et dont la bouche a dit bien des récits, on demande parfois quelle fut la plus importante rencontre de ma vie. Est-elle à chercher parmi les belles qui ont partagé ma couche ?

Est-elle à chercher parmi les puissants, rois, barons ou émirs devant qui j'ai autrefois récité mes poèmes ? Non.

L'homme dont je me souviens le mieux, celui dont la silhouette marqua ma mémoire comme au fer rouge fut un guerrier ombrageux qui jamais ne courba l'échine face à aucun maître. Le peu que je sais de lui, je vais maintenant vous en faire confidence...

C'est dans l'aube froide du dix septième jour de l'an 1203 que Tancrede de Nérac vint au monde. Premier fils du chevalier Marsile de Nérac et de dame Estelle de San Geli, il passa toute sa prime enfance dans le château familial de ce bas-Languedoc alors en proie aux convoitises des barons du Nord.

De tempérament querelleur et frondeur, à peine plus haut que l'épée d'arçon de son père, le jeune Tancrede bouillait déjà de se jeter à corps perdu dans les luttes sanglantes qui opposaient la noblesse occitane aux troupes d'Innocent III. Pour éviter qu'il ne se fasse tuer trop tôt et afin qu'il se fortifie de



corps et d'esprit, son père le fit conduire en Roumanie, chez les Bogomiles, dont il savait les sympathies pour les Cathares. Mais, pendant le voyage, déjouant la surveillance de ses chapelains, Tancrede se joignit à un parti de chevaliers hongrois en route pour la Cinquième Croisade. C'est avec eux qu'il débarqua à Saint Jean d'Acre en février 1221 et en chargeant à leurs côtés qu'il fut blessé d'une flèche à la gorge. Fait prisonnier, racheté puis soigné par les Templiers, Tancrede se décida à rejoindre leurs rangs. Non qu'il obéit là à un élan de son cœur mais il savait qu'il leur devait la vie et peut-être avait-il encore quelques scrupules à ne pas payer ses dettes. Pruderies de jeune homme qu'amèrement il se reprocha bientôt.

C'est dans la Milice du Christ qu'il rencontra pourtant son meilleur compagnon d'armes, Caradoc d'Orse, breton exubérant et terrible combattant dont la haute stature suffisait parfois seule à faire tourner bride aux paladins ennemis.

Multipliant les actes d'indiscipline, défiant sans cesse les Maîtres des Commanderies, Tancrede et Caradoc furent maintenus dans les niveaux les plus inférieurs de la hiérarchie templière. Lassés de la guerre d'escarmouches et d'embuscades que se livraient les Francs et les Orientaux, avides de butins et de massacres, les deux hommes désertèrent l'Ordre pour tenter de se tailler un fief personnel aux frontières des califats et des baronnies.

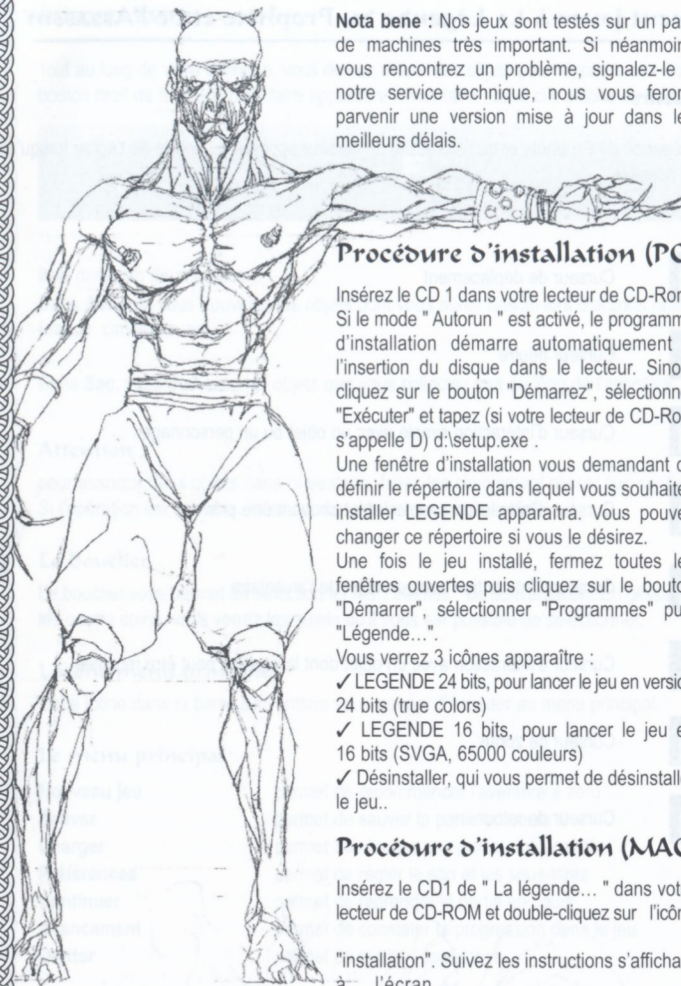
Abandonnant le lourd haubert et l'épée droite des chevaliers d'Occident, Tancrede devint alors As-Sayf, "le Cimenterre", dont la réputation d'exceptionnel meneur d'hommes et de stratège redoutable lui valut très vite crainte et envie, haine et respect.

Ecumeur des sables ne connaissant plus de lois, guerrier blond monté sur un cheval de géant, ouvrant à la tête de ses hordes une large balafre de feu et d'acier courant des frontières de Byzance au désert du Néfoud, Tancrede de Nérac ne craignait plus rien...

Mais, après des années de cette vie nomade de mercenaire et de reître, la conscience lourde du poids de ses actes, il apprit l'existence de Simon de Lancrois, un homme, un prophète, qui avait su rassembler autour de lui des individus de tous horizons, de toutes religions pour les faire œuvrer dans un but commun : **la construction d'une cité idéale à l'écart des tourments du monde...**

Fasciné par ce rêve, Tancrede quitta Caradoc et se mit en quête de Jésus, la ville des disciples de Simon. Après bien des années d'errance, enfin, As-Sayf crut parvenir au terme de sa quête.

Il ne savait pas encore que sa légende ne faisait que commencer.



Nota bene : Nos jeux sont testés sur un parc de machines très important. Si néanmoins vous rencontrez un problème, signalez-le à notre service technique, nous vous ferons parvenir une version mise à jour dans les meilleurs délais.

Procédure d'installation (PC)

Insérez le CD 1 dans votre lecteur de CD-Rom. Si le mode "Auteur" est activé, le programme d'installation démarre automatiquement à l'insertion du disque dans le lecteur. Sinon, cliquez sur le bouton "Démarrer", sélectionner "Exécuter" et tapez (si votre lecteur de CD-Rom s'appelle D) d:\setup.exe.

Une fenêtre d'installation vous demandant de définir le répertoire dans lequel vous souhaitez installer LEGENDE apparaîtra. Vous pouvez changer ce répertoire si vous le désirez.

Une fois le jeu installé, fermez toutes les fenêtres ouvertes puis cliquez sur le bouton "Démarrer", sélectionner "Programmes" puis "Légende...".

Vous verrez 3 icônes apparaître :

- ✓ LEGENDE 24 bits, pour lancer le jeu en version 24 bits (true colors)
- ✓ LEGENDE 16 bits, pour lancer le jeu en 16 bits (SVGA, 65000 couleurs)
- ✓ Désinstaller, qui vous permet de désinstaller le jeu..

Procédure d'installation (MAC)

Insérez le CD1 de "La légende..." dans votre lecteur de CD-ROM et double-cliquez sur l'icône

"installation". Suivez les instructions s'affichant à l'écran.

Tous les

composants nécessaires au fonctionnement du jeu seront installés.

Si vous ne connaissez pas les performances de votre carte graphique, essayez de lancer la version LEGENDE 24 bits. Si cela ne fonctionne pas, lancer la version 16 bits.



Comment jouer à La Légende du Prophète et de l'Assassin

Les curseurs

Dans La légende du Prophète et de l'Assassin, un curseur apparaît au centre de l'écran lorsqu'une action est possible.



Curseur de déplacement



Curseur neutre



Curseur d'interaction simple avec un objet ou un personnage



Curseur d'interaction avec un objet pouvant être pris



Curseur d'interaction avec un objet de l'inventaire



Curseur d'interaction avec un objet dont la position peut être modifiée



Curseur de zoom



Curseur de retour



L'inventaire

Tout au long de votre aventure, vous devrez utiliser des objets pour résoudre des énigmes. Utilisez le bouton droit de la souris pour faire apparaître l'inventaire ; celui-ci s'affiche en haut de l'écran.



Il se divise en deux parties :

Dans **Actions**, vous trouverez les objets dont vous aurez besoin lors d'actions rapides (dague, cimeterre, arc...)

Dans **Sac**, vous trouverez les objets que vous collectez tout au long de l'aventure.

Attention :

pour associer deux objets dans l'inventaire, faites-les simplement glisser l'un sur l'autre. Si l'opération est possible, ils se combineront en un nouvel objet.

Le Bouclier

Le bouclier vous permet de sélectionner les " thèmes " de conversation. En glissant votre souris sur les quatre coins, vous verrez les sujets qu'il vous est possible de sélectionner.

L'icône menu principal

Cette icône dans la barre d'inventaire vous permet d'accéder au menu principal.

Le menu principal

Nouveau jeu	permet de recommencer l'aventure à zéro
Sauver	permet de sauver la partie en cours
Charger	permet de charger une partie sauvegardée
Préférences	permet de régler le son et les sous-titres
Continuer	permet de reprendre la partie en cours
Avancement	permet de constater la progression dans le jeu
Quitter	permet de quitter l'application

WARNING TO OWNERS OF WIDE SCREEN PROJECTION TV'S

Fixed or stationary images can do irreversible damage to the cathode tube of your TV by marking definitively with luminophores. This is the reason we recommend that you avoid using video games repeatedly or for extended periods of time on wide screen projections TVs.

WARNING ON EPILEPSY

Read before a video game is used by you or your child. Certain people may suffer from epileptic fits or lose consciousness after viewing certain types of blinking lights or light sources in our daily environment.

These people are exposed to fits when they watch certain televised images or when they play certain video games. These phenomena may appear even if the subject has no such medical history or has never suffered from an epileptic fit beforehand. If you or a member of your family has already suffered from symptoms linked to epilepsy (fit or loss of consciousness) in the presence of luminous stimulation, please consult your physician before use.

We recommend that parents be attentive to their children when playing video games. If you or your child show the following symptoms : dizziness, vision problems, contraction of the eyes or muscles, loss of consciousness, orientation problems, involuntary movements or convulsion, stop playing immediately and consult a physician.

Precautions to be taken in every case when using a video game :

do not stay too close to the screen. Play at a good distance from the television screen and as far as allowed by the connection cable.

Use video games preferably on small size screens.

Avoid playing if you are tired or if you lack sleep.

Make sure that you are playing in a well-lighted room.

When playing, take a ten to fifteen minute break every hour.

1. Authors' introduction

All legends are part of the shared soul of the world. Whether they are born out of a hero's foot prints or the imagination of a poet, they are all verses of the same song. The treasures they contain make a rare feast to satisfy our appetite for absolute adventure and the supernatural. Which is why we are so happy to bring you the opportunity to live the legend of Tancrede de Nérac. For those of us who developed this game, his name has long ceased to be associated with a fictitious character: for us he is a real person of flesh and bone; a solitary, wild king who paces the paths of our memories.

We hope that he will be able to find the door to your imagination, that his adventures will carry you as far as they have led us and that you will have as much pleasure from reliving his story as we had from writing it.

Thank you and have a good trip!

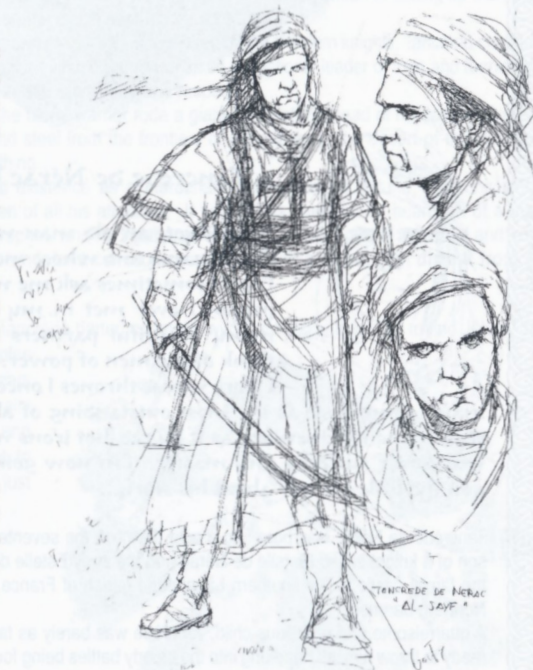
2. Prologue

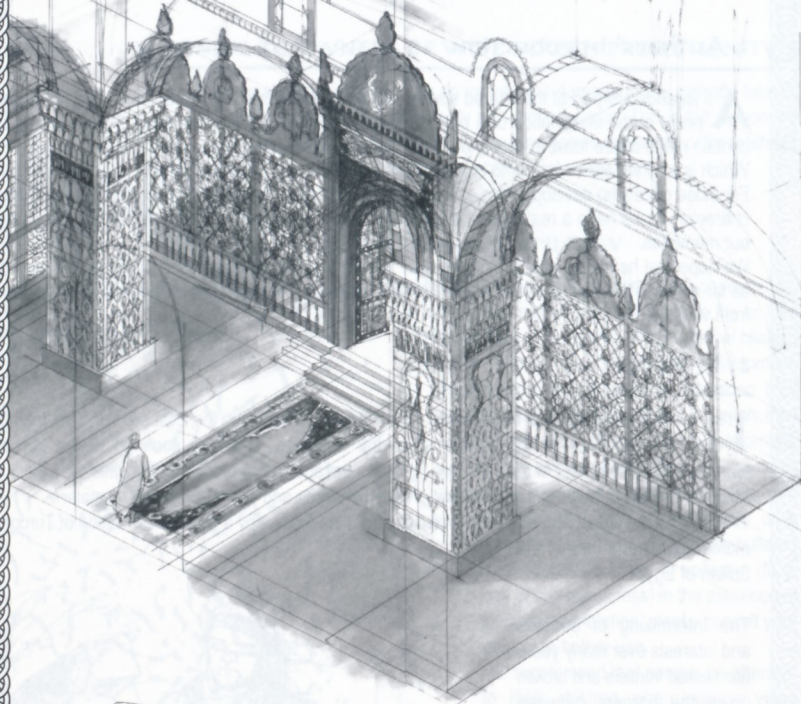
It's 1249 in the wild lands of the Levant... The Frankish territories in the East are living out their final years. Hounded out off the valleys of central Palestine, and now confined to the country's coastline, the last barons of the West are fighting a savage war to preserve what little they have left. Their enemy is no longer the "Infidel" but greedy overlords and ever-demanding vassals... The Holy City of Jerusalem has been won back from the Franks by a disparate coalition of Turcoman mercenaries in the pay of the Sultan of Egypt.

The intermixing of peoples and interests over many years has blurred frontiers and broken down the barriers between religions:

The Templars have seen savage conflict with the Teutonic knights and Bohémond IV, prince of Antioch, will soon join forces with the Mongol hords to take Damascus and Aleppo.

Out of this religious, political and military chaos, two men will emerge as legends : one through force of arms and the other through the words he speaks. The first is fated to swear the ruination of the other...





3. Tancrède de Nérac by Kyot

Iam Kyot, an old man whose eyes have seen many landscapes and whose mouth has uttered many tales. People sometimes ask me who was the most important person I ever met in my life. Do I then think of the many beautiful partners who shared my bed? Do I think of the men of power, the kings, barons and emirs before whose thrones I once recited my poems? No. The

man I remember as the most outstanding of all, the man whose outline is seared into my memory as if by red-hot irons was a shadowy warrior who was never ruled by any master. I'm now going to confide in you and tell you the little I know about his story...

Tancrède de Nérac was born into a cold dawn on the seventeenth day of the year 1203. The first son of a knight called Marsile de Nérac and the Lady Estelle de San Geli, he spent his childhood in the family castle in the southern Languedoc region of France, then held in the iron grip of greedy Northern barons.

A quarrelsome and rebellious child, Tancrède was barely as tall as his father's sword when he was ready to throw himself headlong into the bloody battles being fought by the nobles of the West against



the forces of Pope Innocent III. To prevent his son being killed at so young an age and to strengthen him in mind and body, his father sent him to the Bogomiles of Romania, knowing of their sympathies for the Cathars. But sometime along the journey, Tancrède outsmarted his minders and escaped to join a band of Hungarian knights en route for the Fifth Crusade. In their company, he landed at Saint Jean d'Acre in February 1221 and it was alongside them that he was charging when an arrow hit him in the throat. Taken prisoner, Tancrède's freedom was bought by the Templars who nursed him back to health, after which favour he joined their cause. The move was not a matter of conscience, but a repayment for the price of his life at a time when he seems to have had just enough scruples left to pay his debts. It was the impulse of a young man, for which he would soon have good reason to reproach himself.

It was here in Christ's army that he was to meet his closest companion in arms, Caradoc d'Orse, an exuberant Breton and terrifying fighter, whose height alone was sometimes enough to frighten enemy paladins into retreat.

Continual insubordination and defiance of their commanders meant that Tancrède and Caradoc remained the lowest of the low in the templar hierarchy.

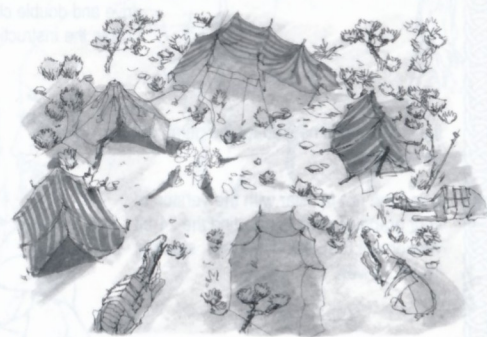
Tired of this war of petty skirmishes and ambushes between the Franks and the Easterners and greedy for pillage and massacre, the two deserted the Order with the intention of setting up their own fiefdom on the frontiers between the caliphates and baronies.

Abandoning his heavy mail shirt and the straight sword used by the Western knights, Tancrède changed his identity to As-Sayf, "the scimitar", whose reputation as an exceptional leader of men and formidable strategist soon brought him fear and envy, hate and respect.

Now a lawless desert pirate, the blond warrior rode a giant horse at the head of hordes of followers to slash a wide scar of fire and steel from the frontiers of Byzantium to the desert of the Néfoud : Tancrède de Nérac feared nothing...

After many years of nomadic existence as a mercenary and soldier of fortune, his conscience weighed heavy with the burden of all his atrocities. It was at this time that he heard tell of a man called Simon de Lancrois, a prophet, who had gathered others from every part of the world and from every religion and set them to work for a common cause : **To build an ideal city, distant from all the torments of the world...**

Fascinated by this dream, Tancrède parted company with Caradoc and set out to find Jébus, the town where Simon's disciples were said to be. After many years of wandering, As-Sayf finally thought he had arrived at the end of his quest, but he had yet to learn that his legend was only just beginning.



N.B. : Our games are tested on a large stock of machines. Nevertheless, if you run into problems, please inform our technical department. We will send you an updated version as quickly as possible.

INSTALLATION PROCEDURE (PC)

Insert CD1 into your CD-Rom drive. If the "Autorun" mode is activated, the installation program starts up automatically when the disk is inserted in the drive. Otherwise, click on "Start", select "Execute" and type (if your CD-Rom drive is called D) d:\setup.exe .

An installation window appears asking you to indicate the directory in which LEGEND is to be installed. This directory can be changed if you want.

Once the game is installed, close all the open windows and click on "Start", select "Programs" then "Legend".

3 icons will appear :

- ✓ LEGEND 24 bits, to start up the game in the 24-bit version (true colors)
- ✓ LEGEND 16 bits, to start up the game in the 16-bit version (SVGA, 65000 colors)
- ✓ Uninstall which allows you to deinstall the game.

INSTALLATION PROCEDURE (MAC)

Insert CD1 of "The Legend..." into your CD-ROM drive and double click on the "Install" icon.

Follow the instructions displayed on screen. All

the components needed for the game will be installed.

If you are not familiar with the version of your graphics card, try starting the 24-bit version of LEGEND. If this fails, start the 16-bit version.



How to play The Legend of the Prophet and the Assassin

The cursors

In The Legend of the Prophet and the Assassin, a cursor will appear in the centre of the screen whenever action is possible.



Movement cursor



Neutral cursor



Simple interaction cursor for use with one object or one character



Interaction cursor for use with an object that can be caught



Interaction cursor for use with an object taken from your resources



Interaction cursor for use with an object whose position can be changed



Zoom cursor



Return cursor



Your resources

Throughout your adventure, you will have to use objects to help you solve puzzles. You can display your resources by clicking the right-hand mouse button; the following window will then be displayed at the top of the screen.



It has two parts:

“**Actions**” contains the objects you will need for fast action (dagger, scimitar, bow, etc.)

“**Bag**” contains all the things you collect on your adventures.

Note :

To associate two objects in the inventory, simply drag one on top of the other. If the operation is possible, they will form a new object.

The Shield

The shield lets you select dialogue “themes”. Position your mouse cursor over each corner to see and hear the subjects you can select.

The main menu icon

This icon in the resources bar takes you to the main menu.

The main menu icon

New game	restarts the adventure
Save	saves your progress to date
Load	loads a saved adventure
Preferences	sets sound levels and sub-titles
Continue	returns you to where you were
Status	shows you how far you have come in the game
Quit	quit game

EPILEPSIE – WARNUNG

Vor jeder Verwendung eines Videospiel von ihnen selbst oder Ihrem Kind aufmersam zu lesen.

Manche Personen neigen zu epileptischen Anfällen oder verlieren beim Anblick gewisser blinkender Lichtarten oder Lichtquellen unserer täglichen Umgebung das Bewußtsein. Diese Personen setzen sich der Gefahr von Anfällen aus, wenn sie gewisse Fernsehbilder anschauen oder auch gewisse Computerspiele spielen. Solche Phänomene können selbst dann auftreten, wenn die betroffene Person keine diesbezügliche medizinische Vergangenheit hat oder niemals einen epileptischen Anfall hatte. Wenn sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie in Gegenwart von Lichtstimulation bereits mit epilepsie verbundene Symptome gezeigt haben, wenden Sie sich vor jeder Verwendung an Ihren Arzt. Wir raten den Eltern, Ihren Kindern gegenüber aufmerksam zu sein, wenn sie Computerspiele spielen. Wenn sie selbst oder Ihr kind folgende Symptome aufweisen : Schwindel, Sehstörungen, Anspannung der Augen oder der Muskeln, Bewußtlosigkeit, Orientierungsstörung, ungewollte Bewegung oder Konvulsion, hören Sie sofort mit dem Spiel auf und wenden sich an Ihren Arzt.

Vorsichtsmassnahmen, die bei Verwendung eines Videospiel auf jeden Fall zu treffen sind:

Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Spielen Sie in ausreichender Entfernung zum Monitor und so weit die Anschluss schnur es erlaubt.

Computerspiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm spielen. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder es Ihnen an Schlaf mangelt.

Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Machen Sie während des Spiels einmal stündlich Pausen von zehn bis fünfzehn Minuten.

1. Einführung der Autoren

Alle Legenden sind Teil der Seele unserer Welt. Egal, ob sie sich nun um einen Helden ranken oder in der Phantasie eines Dichters geboren werden - sie sind allesamt Teil ein und desselben Lieds. Die Schätze, die diese Legenden bergen, ist eine seltene Nahrung, die unseren Appetit auf das Absolute und Wunderbare stillt.

Heute erzählen wir Ihnen die Legende von Tankred von Nérac. Für uns bezeichnet dieser Name schon seit langem mehr als eine erdichtete Gestalt. Vielmehr verbirgt sich hinter diesem Namen ein Wesen aus Fleisch und Blut, ein einsamer und mutiger König, der auf den Wegen in unserer Erinnerung wandelt.

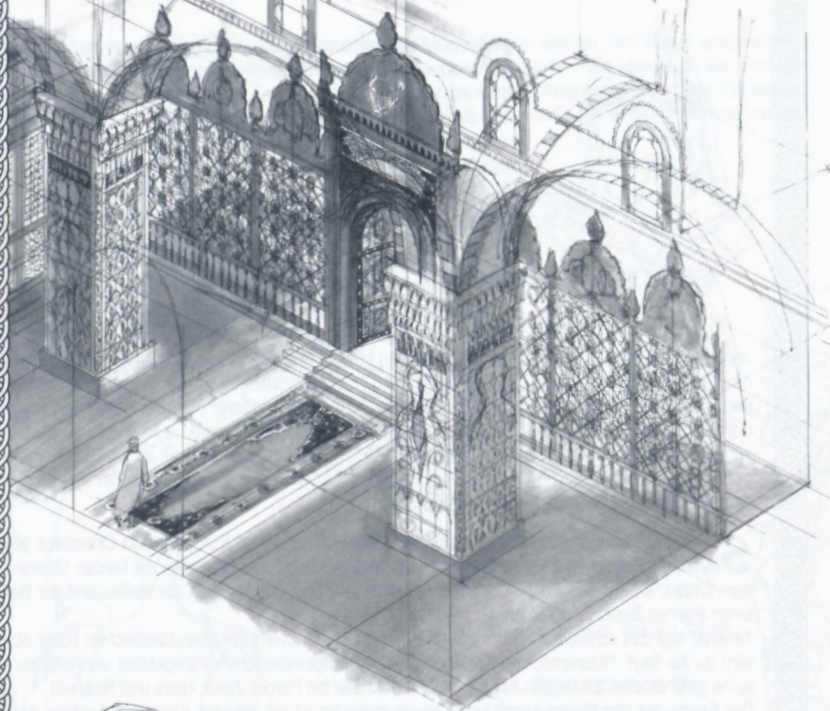
Wir hoffen, dass er auch die Pforte zu Ihrer Vorstellungswelt findet und dass seine Abenteuer Sie in genauso weite Fernen entführen wie uns. Wir wünschen, dass Ihnen seine Geschichte ebenso viel Freude bereitet, wie wir sie bei ihrer Ausarbeitung hatten.

Danke und gute Reise

2. Prolog

Wir schreiben das Jahr 1249 im Morgenland. Die Gebiete der Europäer im Orient erleben ihre letzten Jahre. Die letzten, einst aus dem Abendland gekommenen Barone wurden aus den Tälern im Innern von Palästina vertrieben, sie haben nur noch einen kleinen Küstenstreifen und liefern sich erbitterte Kämpfe, um ihre letzten mageren Besitztümer zu verteidigen. Ihr Feind ist nicht mehr so sehr "der Ungläubige" - nein, es ist vielmehr der viel zu habgierige Lehnsherr und der viel zu fordernde Lehnsmann. Die heilige Stadt Jerusalem wurde den Franken von einem losen Bund turkmenischer Söldner im Dienste des Sultans von Ägypten abgenommen. Diese Verschmelzung der Völker und Interessen hat seit langem die Grenzen verwischt und die Mauer brüchig werden lassen, welche die Religionen voneinander trennte: Die Templer haben erbittert gegen den Deutschen Ritterorden gekämpft, und Bohemund IV., der Fürst von Antiochia, wird sich bald mit den Mongolen verbünden, um Damaskus und Aleppo einzunehmen. In diesem religiösen, politischen und militärischen Chaos werden zwei Männer zu Legenden:

Der eine lässt dafür die Waffen sprechen, der andere setzt die Kraft seiner Worte ein. Es war geschrieben, dass der eine eines Tages die Niederlage des anderen geloben würde.



3. Tankred von Nérac in der Erzählung von Kyot



Ich, Kyot, der Alte, dessen Augen gar manche Landschaft geschaut haben und dessen Mund viele Begebenheiten zu erzählen weiß, werde mitunter gefragt, welches die wichtigste Begegnung in meinem Leben war. War es eine der Schönheiten, die mir in meinen Nächten Gesellschaft leisteten? War es das Zusammentreffen mit einem der Machthaber, Könige, Barone oder Emire, vor denen ich früher meine Erzählungen darbot? Nein. Der Mensch, an den ich mich am besten erinnere, dessen Silhouette meine Erinnerung wie ein Brandzeichen geprägt hat, war ein verletzlicher Krieger, der sich niemals einem Herrn beugte. Das Wenige, was ich über ihn weiß, werde ich Ihnen nun anvertrauen.

Es herrscht eine frostige Morgendämmerung, als Tankred von Nérac am siebzehnten Tag des Jahres 1203 das Licht der Welt erblickt. Er ist der Erstgeborene des Ritters Marsile de Nérac und Estelle de San Geli, und er verbringt seine gesamte frühe Kindheit im Schloss der Familie in der Region Bas-Languedoc, die der Begehrtheit der Barone aus dem Norden zum Opfer gefallen ist. Tankred hat ein hitziges und kämpferisches Temperament, und kaum so groß wie das Sattelschwert seines Vaters, brennt er bereits darauf, sich in die blutige Schlacht zu werfen, in der sich der provenzalische Adel und die Truppen von Innozenz III. gegenüberstehen.



Damit er sich nicht schon in allzu jungen Jahren umbringen lässt und an Geist und Körper zunächst noch reifen kann, schickt sein Vater ihn nach Rumänien zu den Bogomilen, von denen er wusste, dass sie den Katharen wohlgesonnen waren. Aber auf der Reise entwischt Tankred seinen Aufpassern und schließt sich einer Gruppe ungarischer Ritter an, die auf dem Weg zum Fünften Kreuzzug sind. Mit ihnen bricht er im Februar 1221 nach Akko auf, und als er in einer Schlacht an ihrer Seite kämpft, wird er durch einen Pfeil verletzt, der ihm in die Kehle dringt. Er wird gefangen genommen und später von den Templern freigekauft und gepflegt. Nach seiner Genesung entschließt er sich, bei den Templern zu bleiben. Das war nicht etwa ein Wunsch seines Herzens, aber er war sich der Tatsache bewusst, dass er ihnen sein Leben verdankte und vielleicht war es ihm auch sehr

unangenehm, dass er ihnen dies nicht vergelten könnte - Prüderie eines jungen Mannes, die er bald darauf bitter bereuen sollte. Doch gerade hier in den christlichen Truppen begegnet er seinem treuesten Waffenbruder, dem überschwänglichen und als furchtbarer Kämpfer geltenden Bretonen Caradoc d'Orse, dem es bisweilen allein durch seine hochgewachsene Gestalt gelang, die heidnischen Widersacher zur Umkehr zu bewegen. Tankred und Caradoc reihen einen Ungehorsam an den anderen und fordern unablässig ihre Befehlshaber heraus, weshalb sie in der Hierarchie der Templer stets in den untersten Rängen bleiben.

Sie sind der Scharmützel und Hinterhalte überdrüssig, die sich Europäer und Orientalen liefern. Ihnen gelüstet nach Beute und richtigen Schlachten, und so desertieren die beiden Männer aus dem Orden, um zu versuchen, sich an der Grenze zwischen den Reichen der Kalifen und der Barone einen eigenen Besitz zu erkämpfen.

Tankred legt das schwere Kettenhemd und das gerade Schwert der abendländischen Ritter ab und wird zu As-Sayf, "Krummschwert". Durch seine außergewöhnlichen Fähigkeiten als Anführer und seine gefürchteten Strategien begegnen ihm bald alle mit Furcht, Neid, Hass und Respekt. Der Freibeuter der Wüste kennt kein Gesetz mehr, er ist ein blonder Krieger auf einem riesigen Schlachtross, an der Spitze seiner Horden schlägt er Schneisen aus Feuer und Stahl und macht so die Lande zwischen den Grenzen von Byzanz und der Nefud-Wüste unsicher. Tankred von Nérac fürchtet sich vor nichts mehr.

Aber nach jahrelangem Nomadenleben als Söldner und Haudegen ist Tankreds Gewissen schwer von den eigenen Taten. Da hört er von Simon de Lancrois, einem Menschen und Propheten, der um sich Menschen aller Herkunft und Religionen sammelt und mit ihnen gemeinsam auf ein Ziel hinarbeitet: Erschaffung einer idealen Stadt fernab aller Qualen der Welt. Tankred ist von diesem Traum fasziniert. Er verlässt Caradoc und macht sich auf die Suche nach der Stadt Jebus (Jerusalem), wo die Jünger von Simon wohnen. Nach vielen Jahren der Irrwege glaubt sich As-Sayf am Ende seiner Suche. Er hat noch keine Ahnung, dass seine Legende nun eigentlich erst beginnt.



Anmerkung: Unsere Spiele werden auf einem umfassenden Maschinenpark getestet. Sollten Sie dennoch ein Problem haben, teilen Sie es unserer technischen Abteilung mit. Wir werden Ihnen in kürzester Frist eine aktualisierte Version zukommen lassen.

INSTALLATIONSVERFAHREN (PC)

CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen. Wenn der Modus "Autorun" aktiviert ist, startet das Installationsprogramm bei Einlegen der Platte ins Laufwerk automatisch. Wenn nicht, auf Taste "starten" klicken, "Ausführen" auswählen und (wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk sich D nennt), d:\setup.exe tippen.

Ein Installationsfenster, das Sie auffordert, das Verzeichnis zu definieren, in das Sie LEGENDE registrieren wollen, erscheint.

Nachdem das Spiel installiert ist, alle geöffneten Fenster schließen, dann auf Taste "starten" klicken, "Programme" und dann "Legende" auswählen.

Daraufhin erscheinen 3 Symbole:

- ✓ LEGENDE 24 bit, um das Spiel in Version 24 bit (true colours) zu starten.
- ✓ LEGENDE 16 bit (SVGA, 65000 Farben) starten.
- ✓ Deinstallieren, das Ihnen ermöglicht, das Spiel zu löschen.

INSTALLATIONSVERFAHREN (MAC)

Legen Sie die CD1 von "Die Legende..." in das CD-ROM-Laufwerk und doppelklicken Sie auf das Symbol "Installation". Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Es werden alle erforderlichen Komponenten des Spiels installiert.

Wenn Sie die Leistungen Ihrer Grafikkarte nicht kennen, versuchen Sie, die 24-bit-LEGENDE-Version zu starten. Funktioniert dies nicht, starten Sie die 16-bit-Version.



Spielregeln des Spiels „Die Legende des Propheten und des Mörders“

Cursor

In der 'Legende' erscheint in der Mitte des Bildschirms ein Cursor, sobald eine Aktion möglich ist.



Cursor für Bewegung



Neutraler Cursor



Cursor für einfache Interaktion mit einem Gegenstand oder einer Person



Cursor für das Aufnehmen eines Gegenstands



Cursor für Interaktion mit einem Gegenstand aus dem Bentel



Cursor für Interaktion, um einen Gegenstand zu bewegen



Cursor für Zoom



Cursor für 'Zurück'



Bentel

Im Verlauf des Abenteuers müssen Sie Gegenstände einsetzen, um Aufgaben zu lösen. Durch Betätigen der rechten Maustaste können Sie sich die verfügbaren Gegenstände anzeigen lassen. Die Bestandsanzeige erscheint oben auf dem Bildschirm:



Hier gibt es zwei Kategorien:

Unter '**Aktionen**' finden Sie die Gegenstände für schnelle Aktionen (Dolch, Säbel, Bogen usw.)

Unter '**Bentel**' finden Sie die Gegenstände, die Sie im Spielverlauf sammeln.

Achtung: Wenn Sie zwei Gegenstände aus dem Bestand miteinander verbinden wollen, schieben Sie sie einfach übereinander. Sie verbinden sich zu einem neuen Gegenstand, wenn dieser Vorgang möglich ist.

Schild :

Mit dem Schild können Sie die " Gesprächsthemen " auswählen. Gehen Sie mit der Maus auf die vier Ecken, um die zur Auswahl stehenden Themen zu sehen und zu hören.

Symbol Menü

Durch dieses Symbol in der Bestandsanzeige können Sie zum Hauptmenü zurückkehren.

Menü

Neues Spiel	Beginn eines neuen Spiels
Speichern	Speichern des laufenden Spiels
Laden	Laden eines gespeicherten Spiels
Einstellungen	Einstellung von Ton und Untertiteln
Fortführen	Fortsetzen des laufenden Spiels
Status	Anzeige des Fortschritts m Spielverlauf
Verlassen	Ausfahrt

WAARSCHUWING VOOR EIGENNAARS VAN EEN TELEVISIEAPPARAAT MET GROOT PROJECTIESCHERM

Niet-bewegende of stationaire beelden kunnen de beeldbuis van uw televisieapparaat onherstelbaar beschadigen door voor altijd de lichtgevende verstof te fixeren. Om die reden is het af te raden vaak of langdurig videospelletjes op televisieapparaten met groot projectiescherm te spelen.

WAARSCHUWING BETREFFENDE EPILEPSIE

Lees voor het gebruik van een videospel deze tekst of laat het uw kind lezen. Sommige personen kunnen een epilepsie-aanval krijgen of het bewustzijn verliezen bij het zicht van bepaalde knipperende lichten of vaak voorkomende elementen in onze dagelijkse omgeving. Deze personen kunnen een aanval krijgen wanneer zij bepaalde televisiebeelden zien of bepaalde videospelletjes spelen. Dit verschijnsel kan zich zelfs manifesteren wanneer men geen medische voorgeschiedenis heeft of nimmer een epilepsie-aanval heeft gehad.

Indien uzelf of een lid van uw gezin reeds eerder last heeft gehad van met epilepsie verband houdende symptomen (aanval of bewusteloosheid) bij prikkelingen door licht, raadpleeg dan uw huisarts alvorens dit spel te spelen.

Wij raden de ouders aan hun kinderen goed in de gaten te houden wanneer zij een video-spelletje spelen. Als uw kind of uzelf één van de navolgende symptomen heeft: duizeligheid, problemen met het gezichtsvermogen, samentrekken van de ogen of de spieren, bewusteloosheid, oriënteringsproblemen, ongecontroleerde bewegingen of stuipрекkingen, staak dan onmiddellijk het spel en raadpleeg een arts.

DE NAVOLGENDE VOORZORGSMAATREGELEN DIEN U ALTIJD BIJ HET SPELEN VAN EEN VIDEO-SPELLETJE TE NEMEN.

Zit niet te dicht op het beeldscherm. Blijf zo ver van het televisiescherm af als het verbindingsnoer toelaat. Gebruik de video-spelletjes bij voorkeur op een klein formaat beeldscherm. Speel niet wanneer u vermoeid bent of aan slaapgebrek lijdt. Zorg ervoor dat de ruimte waarin u speelt goed verlicht is. Las tijdens het spelen ieder uur een pauze van tien tot vijftien minuten in.

1. De presentatie van de auteurs

Alle legendes behoren toe aan de ziel van de wereld. Of ze nu ontstaan in de voetsporen die een held heeft achtergelaten, of als ze in de verbeelding van een dichter worden geboren, ze bestaan uit hetzelfde soort poëtische materiaal. De schat die ze in zich verbergen is van het zeldzame soort dat aan onze behoefte naar het absolute en het wonderbaarlijke kan voldoen.

Wij stellen je nu de legende van Tancredi de Nérac voor. Voor ons heeft die naam al lang niet meer betrekking op een eenvoudig personage, maar is een wezen van vlees en bloed geworden, een solitaire en eenzellige koning die al op de wegen van onze geheugens rondzwervt.

Wij hopen dat hij de deur in jouw verbeelding zal weten te vinden, en dat zijn avonturen jouw net zo ver weg voeren als ze ons hebben weten mee te trekken. En dat je net zoveel plezier beleeft bij de herinnering aan zijn verhaal, als wij eraan hebben beleefd bij het schrijven ervan.

Bedankt en alvast een goede reis gewenst!

2. Prologue

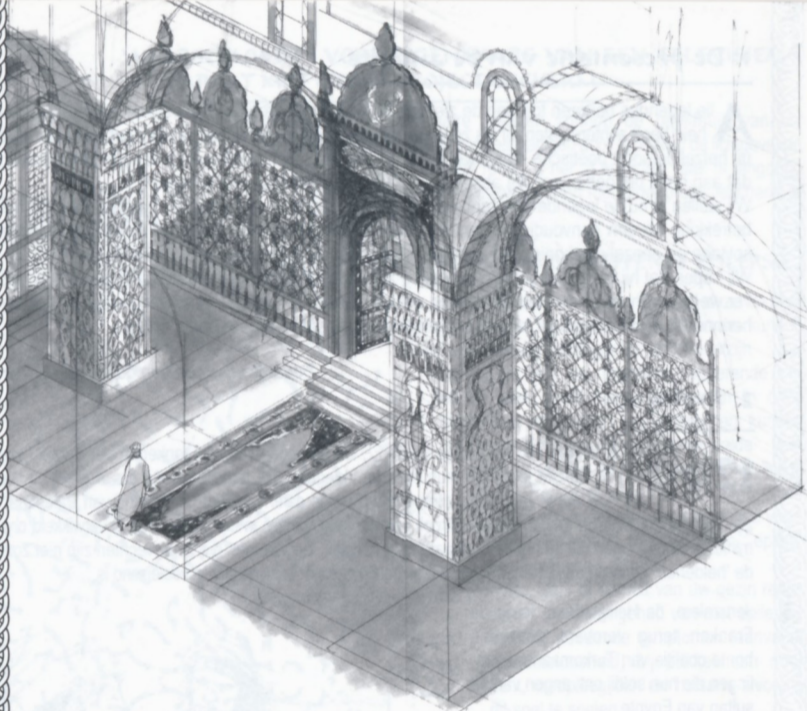
1249 in de landen van het Nabije Oosten... De gebieden van de Franken in het Nabije Oosten zijn de laatste jaren van hun bestaan ingegaan. De laatste barons die vroeger uit West-Europa waren gekomen, zijn verjaagd uit de dalen van het binnenland van Palestina, en zijn samengedreven op een smalle kuststrook van het land. Ze zijn in een bittere oorlog verwikkeld om de minime veroveringen die ze hebben behaald te behouden. De vijanden die ze bevechten zijn niet zozeer de 'heidenen' als wel een opperleenheer die te gulzig is, een leenman die te veeleisend is...

Jeruzalem, de Heilige Stad, is op de Franken terug veroverd door een bonte coalitie van Turkomaanse huurelingen die hun soldij ontvangen van de sultan van Egypte.

De vermenging van de verschillende bevolkingsgroepen en de uiteenlopende belangen hebben al sinds lange tijd de strikte scheiding van de grenzen doen vervagen, en de muur die de religies scheidde doorbroken.

De Tempeliers hebben verbeterd gevochten tegen de Teutoonse ridders en tegen Bohemond de IVe, de prins van Antioche, en zullen binnenkort met de Mongolen een bondgenootschap aangaan om Damascus en Aleppo in te nemen. In deze chaos van religies en politieke en militaire belangen, zullen twee mannen de status van levende legendes weten te bereiken: de één via de weg van de wapens, de ander door die van het woord. Het stond in de sterren geschreven dat op een dag de eerste zou zweren dat hij de ondergang van de tweede zou bewerkstelligen...





3. Tancrède de Nérac by Kyot

Men vraagt soms aan mij, Kyot, die oude man wiens ogen zeer vele landschappen hebben gezien en uit wiens mond al heel wat verhalen te horen zijn geweest, wat de belangrijkste ontmoeting van mijn leven was. Was het één van de mooie vrouwen die mijn bed hebben gedeeld? Was het één van de machtigen, koningen, baronnen of emirs, aan wie ik vroeger mijn gedichten

heb voorgedragen? Nee. De man die ik me het beste herinner, wiens postuur in mijn geheugen staat gegrift alsof het een brandmerk betreft, was een opvliegende krijger die nooit heeft gebogen voor wat welke meester dan ook. Het weinige dat ik van hem weet, dat zal ik jullie heden toevertrouwen...

Het was in de koude morgen van de zeventiende dag van het jaar 1203 dat Tancrède de Nérac op de wereld werd gezet. Als de eerste zoon van de ridder Marsile de Nérac en van de dame Estelle de San Geli, bracht hij zijn vroegste jeugd door in het kasteel van de familie in de bas-Languedoc die toen een prooi was voor de hebzucht van de baronnen uit het Noorden.

De jonge Tancrède had een opvliegend temperament en was een dwarsligger, terwijl hij nauwelijks groter was dan het zwaard van zijn vader. De jonge man popelde al van ongeduld om zich met huid en haar in de bloedige strijd te werpen die de Occitaanse edelen tegen de troepen van Innocent de Ille



voerden. Om te voorkomen dat hij te jong om het leven zou komen, en om zijn lichaam en geest te harden, liet zijn vader hem naar Roemenië vertrekken, waar de Bogomielen woonden, waarvan hij wist dat ze sympathie voor de Catharen koesteren. Maar gedurende de reis ontsnapte Tancrède aan de oplettendheid van zijn begeleiders, en hij sloot zich aan bij een troep Hongaarse ridders die op weg waren naar de Vijfde Kruistocht. In hun gezelschap ging Tancrède op februari 1221 in Saint Jean d'Acre van boord en terwijl hij aan de zijde van de ridders aanviel, werd hij aan zijn keel gewond door een pijl. Hij werd gevangen genomen, maar vervolgens vrijgekocht en verzorgd door de Tempeliers, en Tancrède besloot tot hun rangen toe te treden.

Niet dat hij daarbij aan een ingeving van zijn hart beantwoorde, maar hij wist dat hij zijn leven aan hen te danken had en misschien had hij toen nog te veel scrupules om zijn schulden niet af te betalen. Het soort eerlijkheid van een jonge man, waar hij al snel spijt van zou krijgen. Toch ontmoette hij zijn beste wapenbroeder in de militie van Christus: Caradoc d'Orse, een uitbundige Breton die een woeste vechter was wiens lange gestalte soms genoeg was om de vijandige paladijnen op de vlucht te doen slaan.

Omdat ze steeds weer opnieuw van te weinig discipline getuigen, en de Meesters van de Commanderijen uitdaagden, werden Tancrède en Caradoc op de laagste niveaus van de hiërarchie van de Tempeliers gehouden.

De twee mannen deserteerden uit de Orde omdat ze genoeg hadden van de schijnoorlog vol hinderlagen waarin de Franken en de Oosterlingen gewikkeld waren, en ook omdat ze begerig waren naar buit en slachtpartijen. Ze probeerden zelf een stuk land te veroveren aan de grenzen van de kalifaten en de baronien. Toen Tancrède de zware maliënkoker en het rechte zwaard van de Westerse ridders opzij legde, werd hij 'As-Sayf' gedoopt, 'het Kromzwaard', wiens reputatie van een uitzonderlijk begaafd commandant, met een zeer doeltreffende strategie, ervoor zorgde dat hij al snel vrees en afgunst, haat en respect afdwong.

Tancrède de Nérac vreesde niets of niemand, en werd een plunderaar van de woestijn, zonder enige wet of gebod, een blonde krijgsman die op een gigantisch groot paard rondreed, aan het hoofd van zijn horden, die als een brede stormram van vuur en staal van de grenzen van het Byzantijnse rijk tot de woestijn van Nefoud voortraasde...

Maar, na jaren een nomadische leven als huurling en vechtjas geleid te hebben, kwam de moeilijke bewustwording van het gewicht van zijn daden, en toen hoorde hij van het bestaan van Simon de Lancrois, een man die een profeet was, en die het was gelukt om mensen uit alle windstreken en van alle godsdiensten bijeen te brengen, om ze samen voor één doel te laten werken: **de bouw van een ideale stad die bevrijd zou zijn van alle onrusten van de wereld...**

Omdat hij gefascineerd was door die droom, verliet Tancrède Caradoc en begon een zoektocht naar Jébus, de stad van de discipelen van Simon. Na jaren van rondzwerven geloofde As-Sayf dat hij eindelijk bij het doel van zijn tocht was aangekomen. Hij wist nog niet dat zijn legende nog maar net was begonnen.



INSTALLATIEPROCEDURE

Nota bene : Onze spelletjes zijn op een zeer groot aantal soorten machines getest. Als u echter toch een probleem mocht hebben, meld dit dan aan de technische dienst, zodat wij u zo snel mogelijk een bijgewerkte versie kunnen leveren.

INSTALLATIEPROCEDURE (PC)

Steek CD 1 in het CD-Rom-station. Als de functie "Autorun" actief is, start het programma automatisch op zodra u de CD in het station plaatst. Klik anders op de knop "starten", selecteer "Uitvoeren" en tik (indien uw CD-Rom-station D heet) d:\setup.exe.

Een installatievenster verschijnt en vraagt u de naam te geven van de directory waarin u LEGENDE wilt installeren. Als u wilt, kunt u deze directory wijzigen.

Sluit na het installeren van het spel alle geopende vensters en klik op de knop "starten", selecteer "programma's" en vervolgens "Legende".

U ziet 3 iconen verschijnen:

- ✓ LEGENDE 24 bits, om het spel in een 24 bits-versie op te starten (true colours)
- ✓ LEGENDE 16 bits, om het spel in 16 bits op te starten (SVGA, 65000 kleuren)
- ✓ Uninstall, waarmee u het spel weer van de harde schijf kunt verwijderen.

INSTALLATIEPROCEDURE (MAC)

Leg de CD1 "de legende"... in het CD-station en klik twee keer op de ikoon "installatie". Daarna de aanwijzingen volgen die op het scherm verschijnen. Alle voor het functioneren van

het spel benodigde bestanden worden nu geïnstalleerd.

Als u niet weet wat uw videokarte leveren kan, start dan de 24 bits-versie van LEGENDE. Als dit niet werkt, start dan de 16 bits-versie.



Hoe het spel de 'De Legende van de Profeet en de Moordenaar' te spelen?

De cursors

In de 'De Legende van de Profeet en de Moordenaar', verschijnt een cursor in het midden van het scherm als een actie mogelijk is.



Cursor voor verplaatsingen



Neutrale Cursor



Cursor voor eenvoudige interactie met een voorwerp of een personage



Cursor voor interactie met een voorwerp dat gepakt kan worden



Cursor voor interactie met een voorwerp uit het inventaris



Cursor voor interactie met een voorwerp waarvan de positie veranderd kan worden



Cursor voor inzoomen



Cursor voor teruggaan



Het inventaris

Gedurende je hele spel dien je voorwerpen te gebruiken om daarmee raadsels op te lossen. Gebruik de rechter muisknop om het inventaris te maken: dit verschijnt hoog boven op het scherm.



Il wordt verdeeld in twee delen:

In **Acties**, vindt je voorwerpen die je nodig hebt bij snelle acties (mes, kromzwaard, boog...)

In de **Tas**, vindt je voorwerpen die je moet verzamelen tijdens de duur van het spel.

Attentie :

om twee voorwerpen in het inventaris op te nemen, laat de ene dan eenvoudig op de andere glijden. Als de handeling mogelijk is, worden ze gecombineerd tot een nieuw voorwerp.

Het Schild

Het schild geeft je de mogelijkheid de 'thema's' te kiezen bij een gesprek. Door je muis op de vier hoeken te laten glijden, zie je en hoor je onderwerpen die je vervolgens kunt kiezen.

De ikoon van het hoofdmenu

Deze ikoon in de band van het inventaris maakt het mogelijk om toegang te krijgen tot het hoofdmenu.

Het hoofdmenu

Nieuw spel	maakt het mogelijk het spel weer bij 0 te beginnen
Opslaan	maakt het mogelijk het spel waarmee je bezig bent op te slaan
Laden	maakt het mogelijk een opgeslagen spel te laden
Preferenties	maakt het mogelijk het geluid en de ondertitels te regelen
Doorgaan	maakt het mogelijk het spel waarmee je bezig was opnieuw te starten
Vooruitgang	maakt het mogelijk te constateren wat de vooruitgang is in het spel
Verlaten	maakt het mogelijk terug te gaan naar Windows

The Legend of the prophet & the assassin



March Maart Mars März

2001

The legend of the Prophet and the Assassin
EPISODE II

Cr  er des jeux vid  o est un beau m  tier. Donner vie, voix, formes et couleurs    des r  ves de pixels et d'algorithmes est une grande aventure.

Notre g  n  ration a d  couvert un nouveau v  hicule    l'imaginaire et si nous empruntons tout aux histoires et arch  types immortels de l'humanit  , nous avons le privil  ge de "r  citer" dans une langue nouvelle. Ces mondes interactifs que nous cr  ons se situent    la crois  e du spectacle et du possible ; vous en   tes    la fois les spectateurs et les h  ros. Ils vous attendent, vous mettent    l'  preuve, vous distraient et nous l'esp  rons, savent aussi vous   mouvoir.

Le but que nous nous sommes fix  s est de vous surprendre    chaque fois en vous offrant des voyages inattendus, des paysages improbables et de nouveaux champs d'  vasion. Et parce que la premi  re responsabilit   du conteur est de rassembler autour du feu, nous esp  rons que nos histoires auront toujours suffisamment d'  me et de c  ur pour vous donner envie d'y   pancher un peu de votre soif d'imaginaire.

Nous remercions les auteurs et artistes qui nous ont d  j   pr  t   leur talent dans cette aventure: Paulo Coelho, Philippe Druillet, M  bius, Charlotte Rampling, Senta Berger, Claude Laydu... C'est aussi gr  ce    eux que nous trouvons l'inspiration et l'  lan pour nous renouveler.

Voil  , il nous reste    vous souhaiter un bon voyage,
L'  quipe

Creating video games is a great thing to do. To give life, voice, shape and colour to dreams made of pixels and algorithms is a real adventure.

This generation has discovered a new way to fire our imaginations and when we borrow from timeless stories and human archetype, it is our privilege to tell our tales in a completely new language. The interactive worlds we create hang in limbo between imagination and reality; you are both spectator and hero. They await you, ready to put you to the test, entertain you and (we hope) excite you.

Our aim is to constantly surprise you with incredible voyages, unexpected landscapes and new forms of entertainment. Good storytellers have always been able to gather others around the fire: we hope that our stories have enough substance to immerse you totally in the adventure.

We would like to thank all the authors and artists who have already devoted their our creating this adventure: Paulo Coelho, Philippe Druillet, M  bius, Charlotte Rampling, Senta Berger, Claude Laydu... They provide us with the inspiration and enthusiasm we need to carry on.

So here is your adventure. All there is left to say is Bon Voyage!
The team

Das Erstellen von Videospielen ist ein sch  ner Beruf. Es ist ein richtiges Abenteuer, den Tr  umen aus Pixeln und Algorithmen Leben, Stimme, Form und Farben zu verleihen.

Unsere Generation hat einen neuen Weg zur Welt der Phantasie gefunden, und wenn wir aus den Geschichten und unsterblichen Archetypen der Menschheit sch  pfen, genie  en wir das Privileg, diese in einer neuen Sprache zu "erz  hlen". Diese von uns geschaffenen interaktiven Welten existieren dort, wo sich Schauspiel und das M  gliche begegnen. Sie sind gleichzeitig Zuschauer und Held der Geschichte. Diese Welten warten auf Sie, sie wollen Sie pr  fen, unterhalten und - so hoffen wir - auch bewegen.

Wir haben uns zum Ziel gesetzt, Sie jedes Mal mit einer unerwarteten Reise, unwahrscheinlichen Landschaften und neuen Traumwelten zu   erraschen. Da die Hauptaufgabe des Erz  hlers darin besteht, die Z  hler um sich zu versammeln, hoffen wir, dass Ihnen unsere Geschichten einen so gro  en Anreiz liefern, dass Sie sich in dieses Abenteuer der Phantasie entf  hren lassen.

Wir danken den Autoren und K  nstlern, die uns bei unserem Abenteuer mit ihren Talenten zur Seite standen: Paulo Coelho, Philippe Druillet, M  bius, Charlotte Rampling, Senta Berger, Claude Laydu u.a.. Auch ihnen verdanken wir immer wieder die Inspirationen und Denkanst   e f  r neue Ideen.

Nun bleibt uns nur noch eins: Wir w  nschen Ihnen eine gute Reise!
Das Team

Het maken van videospelen is een mooi beroep. Het tot leven wekken van een personage, hem een stem en een vorm en kleur geven, dromen maken van pixels en algoritmes, is een groot avontuur.

Onze generatie heeft een nieuw middel ontdekt om onze verbeelding mee vorm te geven en ook als we alles afleiden uit de onsterfelijke geschiedenissen en archetypen van de mensheid, hebben wij nu het voorrecht deze in een nieuwe taal 'opnieuw tot leven te wekken'. De interactieve werelden die we cre  ren bevinden zich op een kruising tussen het spektakel en het mogelijke: je bent tegelijkertijd de toeschouwer en de held. Ze wachten op je, ze stellen je op proef, leiden je af en wij hopen dat ze je ook kunnen ontroeren.

Het doel dat we ons hebben gesteld is je ieder keer dat je speelt te verrassen door je onverwachte reizen te bieden, onwaarschijnlijke landschappen te laten zien en nieuwe vormen van ontspanning te geven. En omdat het de eerste rol van een verteller is, om mensen rond een vuur bijeen te brengen, hopen wij dat onze verhalen altijd voldoende ziel en hart hebben om je de kans te geven er een beetje van je dorst naar verbeelding door te lessen.

Wij bedanken de auteurs en de kunstenaars die ons al eerder hun talent hebben geleend in deze avonturen: Paulo Coelho, Philippe Druillet, M  bius, Charlotte Rampling, Senta Berger, Claude Laydu... Dankzij hun vinden we ook de inspiratie en het elan om ons te vernieuwen.

Nu hoeven wij je alleen nog maar een 'goed reis' te wensen,
Het team