

NICKELODEON

NUS-NRGF-FRA

Les Razmokat

La Chasse aux Trésors

Scanné par BFrancois
<http://www.emulation64.fr>



Manuel d'instructions



Emulation64.fr



Les Razmokat

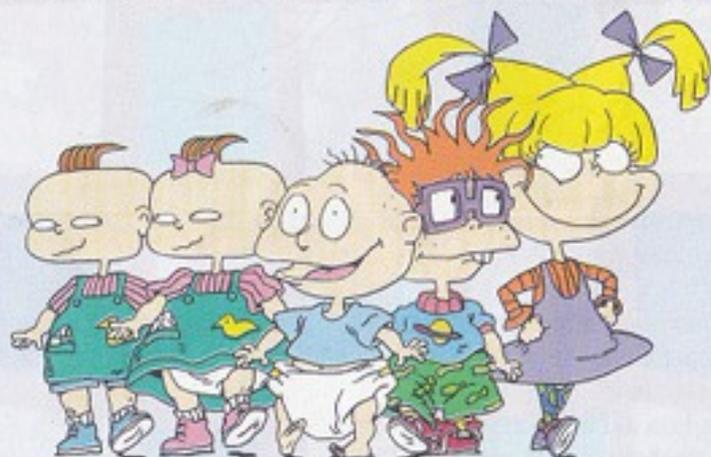
TM

1



La Chasse
aux Trésors™

Démarrage	2
Commandes	3
Chasse aux Trésors	4
Menu principal	6
Sélection des personnages	8
Un Tour de Bébé	9
But du Jeu	11
Le Temple de Couette-Couette	12
Le Trésor Enfoui de Papi	13
L'île aux Délices de Reptar	14
Cases du tableau de jeu	19
Objets	21
Service Hotline	26
Garantie	29



www.thq.com

Emulation64.fr

LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

Description du Stick Multidirectionnel

Le stick multidirectionnel de la Nintendo 64 utilise un système analogique pour interpréter les angles et directions de mouvement. Ceci permet un contrôle très précis jusqu'alors inimaginable avec la manette multidirectionnelle classique.

Au moment où vous allumez la console, laissez le stick multidirectionnel en position verticale.



Si, au moment où vous allumez la console, le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre), c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le revenir à sa position centrale (voir ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

Le stick multidirectionnel est un instrument de haute précision ; veillez à ne pas renverser de liquides ni à insérer d'objets à l'intérieur de celui-ci.

Démarrer

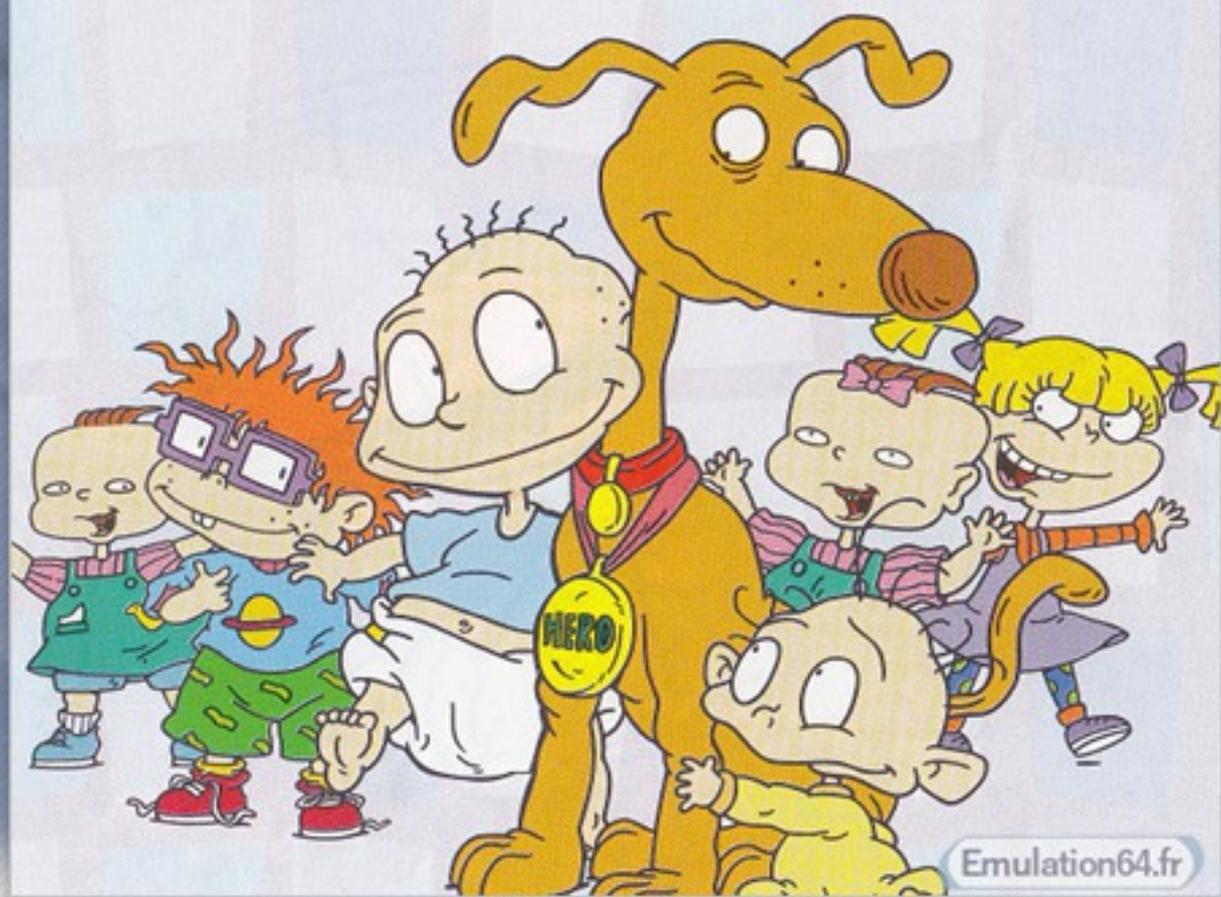
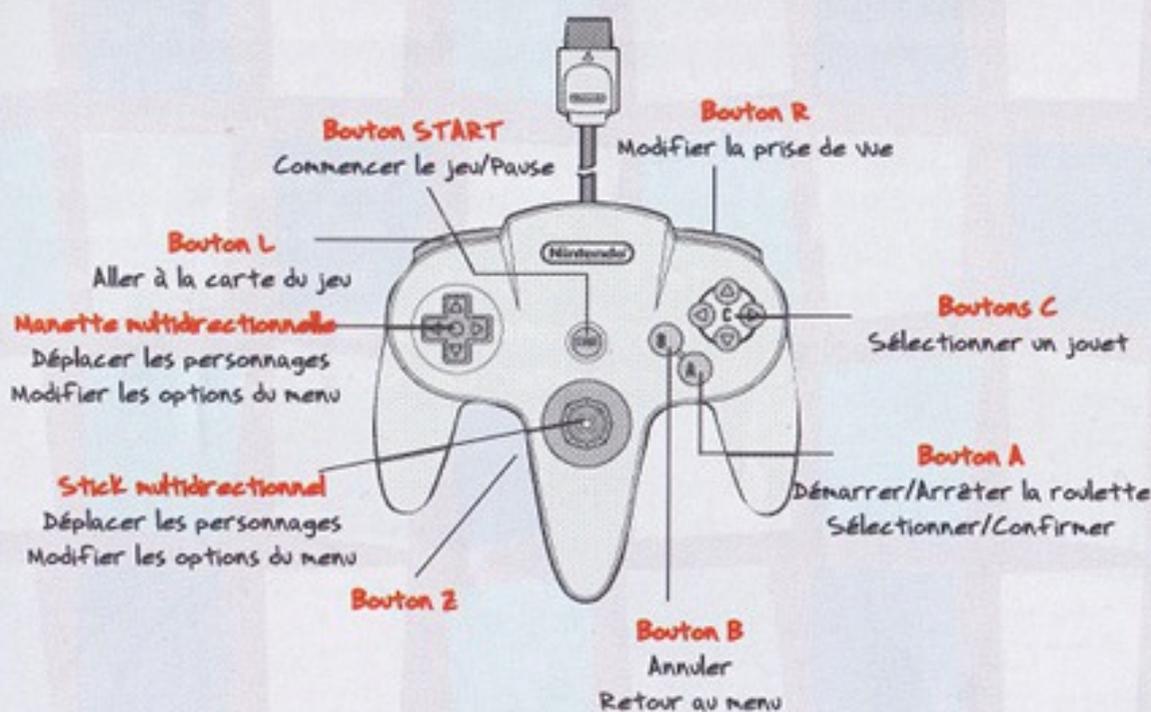


Avertissement : ne jamais insérer ou ôter de cartouche de jeu lorsque la console est allumée (interrupteur sur ON)!

1. Assurez-vous que votre console N64(r) est bien éteinte (interrupteur sur OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu Les Razmoket(TM) dans le logement de la cartouche de votre console N64.
3. Veillez à ce que la cartouche soit bien en place.
4. Allumez la console (interrupteur sur ON).
5. Lorsque vous verrez apparaître la page de titre, appuyez sur le bouton START en suivant les instructions. Vous pouvez commencer à jouer de Les Razmoket(TM).

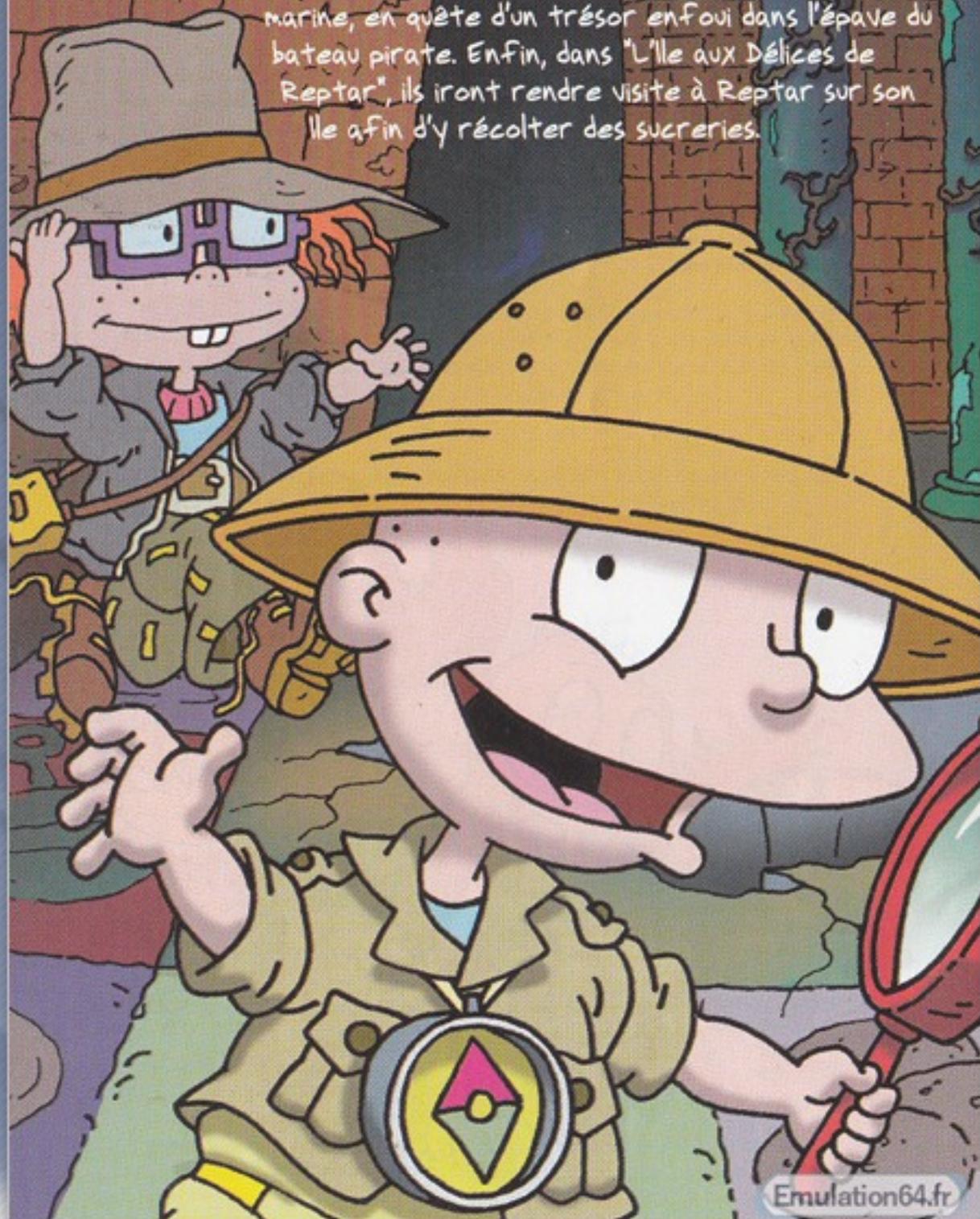
Commandes

3



Chasse aux Trésors

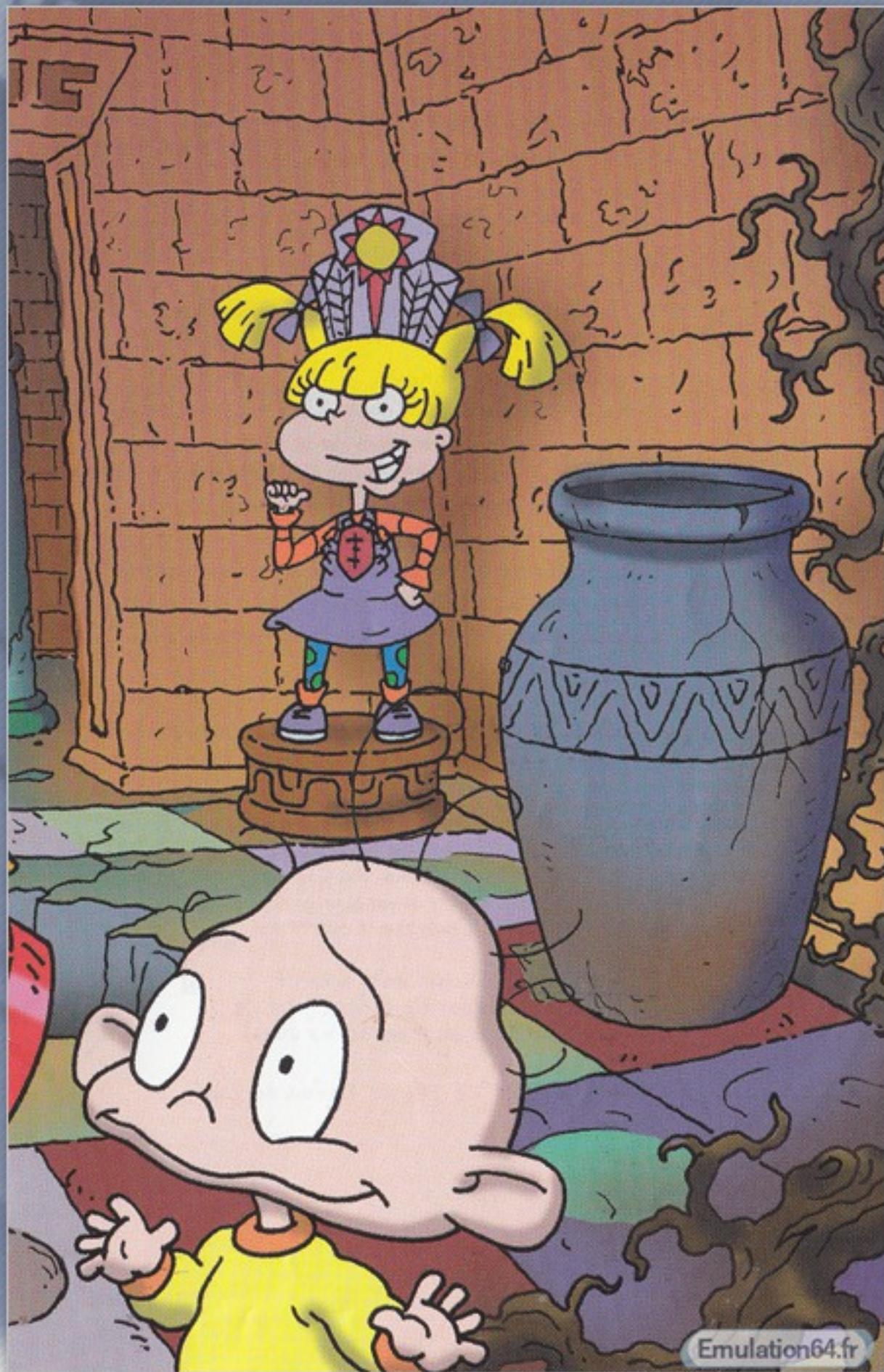
L'imagination des bébés "Les Razmoket" les transporte dans trois sortes de chasses aux Trésors. Dans "Le Temple de Couette-Couette", les bébés s'efforceront de retrouver les restes des statues aztèques de Jean-Roger avant Couette-Couette. Dans "Le Trésor Enfoui de Papi", ils se livreront à une exploration sous-marine, en quête d'un trésor enfoui dans l'épave du bateau pirate. Enfin, dans "L'île aux Délices de Reptar", ils iront rendre visite à Reptar sur son île afin d'y récolter des sucreries.



Emulation64.fr

Les Razmoket - La Chasse Aux Tresors

EMULATION64.FR



Emulation64.fr



6

Menu principal

Nouvelle partie: Appuyez sur le bouton A pour commencer une nouvelle partie.



LE TEMPLE DE COUETTE- COUETTE (de 1 à 4 bébés)

Les bébés sont transportés dans l'ancien temple aztèque de Kokobola. Leur mission est de retrouver tous les vestiges de la statue aztèque avant Couette-Couette. S'ils n'y parviennent pas, ils y seront enfermés à vie.

Sélection de la taille du tableau: Choisir entre Petit, Moyen et Grand. (Nota Bene: une partie à un seul joueur sur le tableau de petite taille dure environ 20 minutes)



Pour une description complète du "Temple de Couette-Couette", voir page 12.

LE TRESOR ENFOUI DE PAPI (de 2 à 4 bébés)

Les bébés joueront serrés à l'intérieur de l'épave du bateau pirate, en quête d'un trésor caché. Mais le jeu en vaut la chandelle, car le bébé qui trouvera le plus gros butin deviendra le associé de Couette-Couette.



Sélection de la taille du tableau: Choisir entre Petit, Moyen et Grand. (Nota Bene: une partie à deux joueurs sur le tableau de petite taille dure environ 20 minutes)

Pour une description complète du "Le Trésor Entoui de Papi", voir page 13.

Menu Principal

7



L'ILE AUX DELICES DE REPTAR (4 bébés)

Rendez visite à Reptar sur son île et aidez-le à récolter le plus de sucreries possible. Soyez bien vigilants, car le gagnant sera le bébé qui aura récolté en premier toutes les sucreries.

Pour ce jeu, il n'existe qu'une taille de tableau.
(Nota Bene: la partie dure environ 45 minutes).

Pour une description complète de "L'île aux Délices de Reptar", voir page 14.

Options (Modifier les réglages):

Effets Sonores: Appuyez sur gauche/droite pour régler le volume des effets sonores.

Musique: Appuyez sur gauche/droite pour régler le volume de la musique.

Cases Masquées: Appuyez sur gauche/droite pour activer ou désactiver cette option.

Lorsque l'option "Cases Masquées" est activée, au début de la partie, les cases sont toutes masquées. Celles-ci se découvrent à mesure que les joueurs tombent dessus.





8

Sélection des personnages



Sélectionnez votre bébé préféré. Vous avez le choix entre Casse-Bonbon, La Binocle, Alphonse et Sophie. Chaque

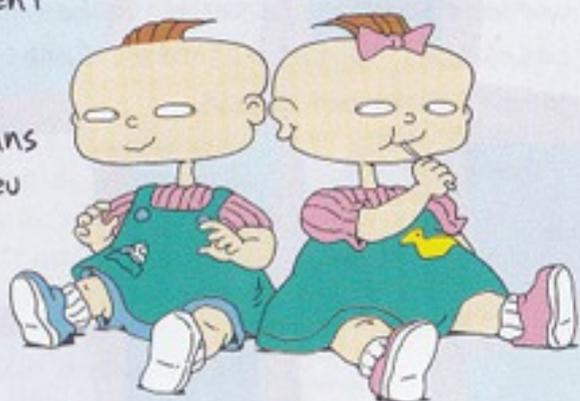
joueur devra choisir un personnage différent. De 1 à 4 joueurs peuvent participer aux 3 chasses aux trésors. Les différents bébés sont contrôlés au choix soit par le joueur lui-même, soit par l'ordinateur (CPU).



Pour sélectionner un bébé: Appuyez sur haut/bas de la manette multidirectionnelle.

Pour sélectionner le mode de commande des bébés: Appuyez sur gauche/droite de la manette multidirectionnelle.

Pendant la partie, les joueurs peuvent soit utiliser chacun leur propre manette, soit se servir de la même manette. Les manettes insérées dans la console après le démarrage du jeu ne pourront fonctionner. Si vous voulez ajouter une manette, allumez à nouveau la console. Pour continuer, appuyez sur le bouton START.



Un Tour de Bébé

9 

Préparatifs (Sauf pour "L'île aux Délices de Reptar"): Au début de chaque tour d'un bébé, un menu apparaît. Utilisez le stick ou la manette multidirectionnelle pour sélectionner l'une des options des préparatifs. Pour sélectionner une option, appuyez sur le bouton A.



Roulette:

Appuyez sur le bouton A pour démarrer la roulette. Pour l'arrêter, appuyez une seconde fois sur le bouton A. Celle-ci est numérotée de 1 à 5 et comporte une case "Roue Libre". Si la roulette s'arrête sur "Roue Libre", le bébé pourra se déplacer de 1 à 5 cases.

Coffre à Jouets:

Le coffre à jouets affiche les cartes à jouer que le bébé a collectées au cours de la partie. Pour plus d'informations sur les cartes à jouets, voir page 20.



Visionne l'ensemble du jeu:

La carte du jeu permet d'avoir une vue générale du tableau de jeu et de localiser chacun des personnages.



10

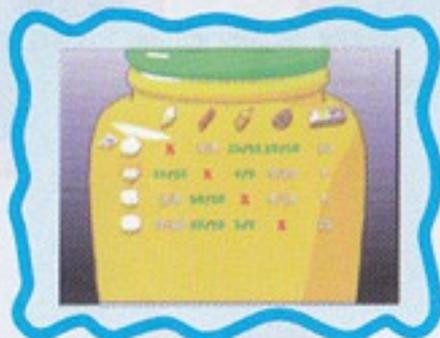
Un Tour de Bébé

Exchange des Biscuits contre de l'énergie: Permet au joueur d'échanger des biscuits contre de l'énergie et vice versa, plutôt que d'actionner la roulette et de se déplacer. Pour plus d'informations, voir ZZZZ's page 11.



Statut du Joueur: Montre à tout moment le statut du joueur au sein de la partie.

Temple de Couette-Couette: Fait apparaître à l'écran tous les morceaux de la statue ayant été retrouvés par les bébés et par Couette-Couette.



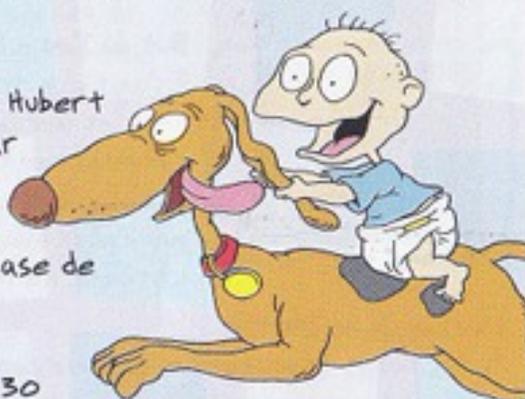
Le Trésor Enfoui de Papi: Montre le trésor collecté par chacun des bébés.

But du Jeu

11

Déplacement: Déplacez votre bébé sur le tableau du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu à la roulette. Au début de la partie, vous ne pourrez vous déplacer que dans une seule direction. Une fois que vous aurez trouvé la boussole, vous aurez le droit de vous déplacer dans tous les sens. Pour vous déplacer, servez-vous soit du stick multidirectionnel, soit de la manette multidirectionnelle et appuyez sur le bouton A une fois que vous vous trouvez sur la case de destination.

Si un bébé tombe sur une case occupée par Hubert ou si Hubert tombe sur une case occupée par un bébé, le bébé peut monter sur Hubert et se déplacer de 5 cases maximum. Appuyez sur le bouton A après avoir sélectionné la case de destination.



ZZZZ's: Chaque bébé dispose au départ de 30 ZZZZ's (énergie). Chaque déplacement d'une case sur le tableau de jeu consomme 1 ZZZZ d'énergie. Lorsque le niveau de ZZZZ est à 0, votre bébé doit faire une sieste dans la salle du berceau. Les cases traces de pas lui permettent de sortir de la salle du berceau et de se rendre ensuite dans n'importe quelle autre salle du tableau. Chacune des cases salle donne accès à une salle différente.

Temple de Couette-Couette



Salle Serpent



Salle Colonne



Salle Joyau



Salle Calendrier



Salle Tortue

Le Trésor Enfoui de Papi



Zone Nid de Pie



Zone Scaphandre



Prove du Bateau



Pont du Bateau



Cabine du Capitaine

Emulation64.fr



Temple de Couette-Couette



Quel dommage! Sans faire exprès, les bébés ont cassé en mille morceaux une des anciennes statues aztèques de Jean-Roger! Cherchant à en retrouver les morceaux dans les différentes salles de la maison des Cornichons, ils arrivent dans un véritable temple aztèque.



But du Jeu - Coopération

Il s'agit d'un travail d'équipe. Si Couette-Couette trouve en premier tous les morceaux de la statue, les bébés se retrouveront enfermés pour toujours dans le temple de Couette-Couette. Collectez tous les morceaux avant que Couette-Couette, la reine aztèque, ne mette la main dessus.



Morceaux de statue

Si les bébés trouvent l'un des morceaux de Couette-Couette ou si Couette-Couette détient l'un de ceux des bébés, une icône apparaîtra dans la zone statut du joueur. Les bébés n'ont le droit d'avoir qu'un seul des morceaux de Couette-Couette et vice et versa.

Les bébés fouillent tous ensemble les salles du temple afin de retrouver les morceaux de la statue. Lorsque deux bébés ou plus se retrouvent sur la même case, l'un d'entre eux sera chargé de fouiller la zone, au lieu d'exécuter l'action indiquée par la case. Ainsi, les bébés se protègent mutuellement de Couette-Couette!



Biscuits

Couette-Couette fera tout ce qu'elle peut pour obtenir les morceaux de statue des bébés. Cependant, ceux-ci savent à quel point elle aime les biscuits. C'est pourquoi, pour s'assurer que Couette-Couette est toujours contente, ils lui offriront 10 biscuits à chaque fois qu'ils la croiseront. Si un bébé ne dispose pas d'au moins 10 biscuits lorsqu'il croise Couette-Couette, il devra lui donner l'un de ses morceaux de statue. Si le bébé ne dispose ni de 10 biscuits, ni d'aucun morceau de statue, il devra lui donner les derniers biscuits qui lui restent. Les bébés peuvent obtenir des biscuits de Papi lorsqu'ils tombent sur la case Papi.



Protection

Les bébés sont protégés de Couette-Couette lorsqu'ils se retrouvent sur la même case que Papi, Hubert ou qu'un autre bébé. C'est également le cas lorsqu'ils montent sur Hubert ou lorsqu'ils jouent à Reptar, avec la carte Reptar. Pour plus d'informations, voir les cartes à jouets, page 21.



Energie

Les bébés peuvent également regagner des ZZZZ's en faisant une sieste sur la case sieste ou en mangeant des biscuits pendant leur tour.



Le Trésor Enfoui de Papi

13



Jean-Roger construit un nouveau bateau pirate pour l'aquarium des Cornichons. Cela rappelle à Papi le souvenir d'un trésor enfoui qu'il avait cherché au fond de la mer des Caraïbes.

Couette-Couette parvient à convaincre les bébés de retrouver le trésor, mais, en cas de succès, ils

devront le partager avec elle. Susie accepte de les aider et tous plongent dans les profondeurs sous-marines.



But du jeu - Compétition

Le premier bébé qui collecte les quatre pièces du butin - un collier, une pièce de monnaie, un joyau et une bague - gagne la partie et partage le trésor avec Couette-Couette.

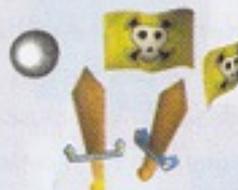


Biscuits

Lorsqu'un bébé se retrouve sur une case Susie, il reçoit l'aide de Susie. Mais toute chose a son prix. Susie fouillera la salle afin de trouver un morceau de butin en échange de 10 biscuits. Attention ! Sachez que si la salle ne contient aucun des trésors que le bébé cherche, Susie gardera quand même les 10 biscuits.

Championnat de Jouets

Lorsque deux bébés se retrouvent sur la même case, ils participent à un Championnat de Jouets.



Chacun des joueurs peut sélectionner un boulet de canon, un drapeau de pirate ou une épée, en appuyant sur le bouton C correspondant. Le bébé qui dispose du jouet le plus puissant recevra soit six biscuits, soit une partie du trésor de son adversaire.



Le Boulet de Canon est plus puissant que l'Épée
L'Épée l'emporte sur le Drapeau de Pirate
Le Drapeau de Pirate bat le Boulet de Canon

Si deux joueurs sélectionnent le même jouet, il y a match nul et les deux joueurs sont ex aequo. Les joueurs devront faire une nouvelle sélection. Le championnat de jouets se poursuit jusqu'à ce qu'il soit possible de départager les joueurs.





L'île aux Délices de Reptar



Sans faire exprès, les bébés ont renversé du lait chocolaté sur le tableau de jeu Reptar. Très vite, leur imagination reprend le dessus, et après un voyage dans le passé, ils se retrouvent à l'ère du Messyzoic afin d'aider Reptar à nettoyer son île.

Pour ce jeu, quatre participants sont nécessaires. La commande des bébés pourra s'effectuer soit par un joueur, soit par l'ordinateur.

But du jeu - Compétition

Chaque bébé Reptar doit collecter entre 5 et 15 sucreries de chaque catégorie. Le premier bébé qui y parvient gagne la partie et grimpe au sommet de la Montagne Gâteau pour hurler avec Reptar.

Zones Messyzoïques

Le Messyzoïque se compose de cinq zones différentes contrôlées chacune par un Reptar. Chaque bébé doit rassembler les sucreries trouvées sur les montagnes des autres bébés, non sur la sienne.

Montagne Gâteau (Tableau Principal): C'est Reptar qui est le maître de cette zone. A mesure qu'il grimpe au sommet de la montagne, il collecte des barres Reptar, de la crème glacée, de la réglisse, du lait chocolaté et du pudding du chocolat.

Lorsqu'il se retrouve sur une ligne de sucre glace reliée à un bébé Reptar, il transmet au bébé toutes les sucreries qu'il a collectées ainsi qu'un puissant effet de zone.



L'Ère de la Crème Glacée: Zone Reptar de Casse-Bonbon, dans laquelle les bébés collectent de la crème glacée.

Le Pays de la Réglisse: Zone Reptar de La Binocle, dans laquelle les bébés collectent de la réglisse.



L'Ile aux Délices de Reptar

15

Cocoazoïque

Zone Reptar de Sophie, dans laquelle les bébés collectent du lait chocolaté.



Chocolithique: Zone Reptar d'Alphonse, dans laquelle les bébés collectent du pudding au chocolat.

Préparatifs

Avant qu'un joueur ne commence un tour, il/elle peut sélectionner l'une des deux options suivantes: soit faire tourner la roulette, soit visualiser le statut du joueur.

Roulette

Appuyez sur le bouton A pour faire tourner la roulette. Pour l'arrêter, appuyez une seconde fois sur le bouton A. Celle-ci est numérotée de 1 à 6.



Statut du Joueur

Regardez le détail des scores de chaque Reptar afin de savoir combien de sucreries vous devez gagner.

Pour chaque catégorie de sucrerie, le premier chiffre indique le nombre de sucreries que le bébé a collectées, tandis que le second indique le nombre de sucreries qu'il doit gagner.

Une fois qu'un bébé a collecté la totalité des sucreries, celles-ci ne peuvent être perdues. Par exemple, si La Binocle a collecté les 10 cônes de crème glacée dont il avait besoin, alors la catégorie crème glacée sera bloquée et il ne pourra se faire prendre aucun de ses cônes.



16

Cases

L'Île aux Délices de Reptar



Barres Reptar: Offertes par Reptar en tombant soit sur une case barre Reptar, soit sur une case malchance (voir page 17). Les barres Reptar peuvent servir soit à accéder aux zones bébé soit à obtenir des sucreries.



Crème Glacée: Collecter ou perdre de la crème glacée.



Régisse: Collecter ou perdre de la réglisse.



Lait Chocolaté: Collecter ou perdre du lait chocolaté.



Pudding au Chocolat: Collecter ou perdre du pudding au chocolat.



Case Bonus: Chaque zone bébé dispose d'une case Bonus. Pour obtenir des sucreries en plus, les bébés devront se servir de leur queue.

Case Spécial Bonus: Chaque zone bébé dispose d'une case Spécial Bonus valable uniquement pour le bébé qui contrôle la zone. Lorsque le bébé concerné tombe sur cette case, l'une des catégories de sucreries sera complétée. Par exemple si Casse-Bonbon tombe sur cette case dans l'Ère de la Crème Glacée, il peut choisir de remplir l'une des trois catégories suivantes: réglisse, lait chocolaté, pudding au chocolat.

Clefs

Clef d'argent: Versez cinq barres Reptar et rendez-vous dans la zone bébé indiquée.



Clef d'or: Rendez-vous dans la zone bébé indiquée sans verser cinq barres Reptar.

Clef Arc-en-ciel: Sélectionnez la zone bébé dans laquelle vous voulez vous rendre sans verser cinq barres Reptar.

L'île aux Délices de Reptar

17



Chance Cette case envoie le bébé Reptar soit vers l'avant, soit vers l'arrière.



Levier et Catapulte Quand un bébé passe sur la case levier, il/elle tire sur le levier. Si un autre bébé Reptar se trouve sur la catapulte, ils seront envoyés dans une zone bébé.



Chance / Malchance

La case malchance modifie instantanément le score d'un ou de plusieurs bébés. Lorsqu'un bébé tombe sur cette case, voici ce qui est susceptible d'arriver:

Récupérer des Délices Vous pouvez prendre une catégorie de sucreries d'un bébé de votre choix.

Echange Prends des Délices Vous pouvez échanger n'importe quelle sucrerie ou bien une barre Reptar avec un bébé de votre choix.

Remise à niveau des barres Reptar Les barres Reptar du bébé seront remises à 10 ou 20.

EFFETS DE ZONE

Reptar transmet un effet de zone à un bébé à chaque fois qu'il se retrouve sur une ligne de sucre glace reliée à un bébé. L'Effet de zone dure le temps d'un tour.

Les Effets de Zone sont de trois sortes:

Bannissement: Evacue immédiatement tous les bébés de la zone et les replace sur le tableau principal.

Annulation: Annule toutes les cases de la zone pendant un tour.

Soustraction: Remplace la valeur de toutes les cases sucrerie par des valeurs négatives pendant un tour.



18

L'île aux Délices de Reptar

ICONES MYSTERE



Case Entrée de Bébé: Avancez immédiatement vers le sentier de bébé le plus proche.

Case Clef: Avancez immédiatement vers la case clef la plus proche et recevez une clef.

Lancer de Peau de Banane: Disposez deux cases peau de banane devant un bébé de votre choix. Lors du prochain tour de celui-ci, au lieu de tourner la roulette, vos deux bébés glisseront de deux cases.

Lancer de Gadoue: Disposez quatre cases gadoue devant un bébé de votre choix. Lors du prochain tour de celui-ci, au lieu de tourner la roulette, vos deux bébés glisseront de quatre cases.

Lancer de Sirop: Disposez une case de sirop gluant devant un bébé de votre choix. Lors du prochain tour de celui-ci, au lieu de tourner la roulette, vos deux bébés se retrouveront sur la même case.



Emulation64.fr

Cases du Tableau de Jeu

19



Sieste Zzzz (5 unités d'énergie): Lorsqu'un bébé tombe sur une case sieste Zzzz +5, il/elle s'allonge afin de faire une petite sieste. En se réveillant au tour suivant, le bébé obtiendra 5 unités d'énergie en plus.



Sieste Zzzz (2 unités d'énergie): Lorsqu'un bébé tombe sur une case sieste Zzzz +2, il/elle s'allonge afin de faire une petite sieste. En se réveillant au tour suivant, le bébé obtiendra 2 unités d'énergie en plus.

Biscuits: Au départ, les bébés disposent de 10 biscuits chacun. Lors de leurs déplacements sur le tableau, ils peuvent soit gagner soit perdre des biscuits sur les cases biscuits.



Plus 2 Biscuits: Si vous tombez sur cette case, vous gagnerez 2 biscuits.



Plus 4 Biscuits: Si vous tombez sur cette case, vous gagnerez 4 biscuits.



Moins 1 Biscuit: Vous perdez 1 biscuit.



Moins 2 Biscuits: Vous perdez 2 biscuits.



20

Cases du Tableau de Jeu



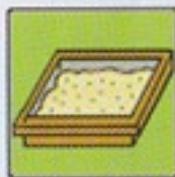
Coffre à Jouets: Pour vous servir des cartes à jouer, sélectionnez la carte de votre choix avant de lancer la roulette. Pour sélectionner une carte à jouer, actionnez le stick multidirectionnel vers la droite ou la gauche.



Case Jules: Lorsqu'un bébé tombe sur cette case, Jules saute aussitôt dans son wagon/sous-marin Reptar et chamboule le tableau de jeu en intervertissant toutes les cases.



Case Recherche: Cette case donne aux bébés une chance de chercher des objets dans chaque salle. Les lumières sont baissées et les cachettes le long des murs apparaissent alors en brillance. Déplacez le stick vers la droite ou la gauche pour sélectionner une cachette. L'objet que vous cherchez apparaîtra.



Case Bac à Sable: Une fois que toutes les cachettes de la salle ont été trouvées, la totalité des cases recherche est remplacée par des cases bac à sable. Lorsqu'un bébé se trouve sur cette case, il/elle est protégé des autres bébés.



Porte: Cette case sert de passage vers une autre salle. Si vous avancez, le bébé apparaîtra dans la salle suivante. Cela ne compte pas comme un déplacement sur le tableau.



Passage Secret: Les passages secrets ne sont visibles que lorsqu'un bébé trouve un tournevis. Les passages secrets de cette salle seront mis en évidence. Sélectionnez le passage secret de votre choix et appuyez ensuite sur le bouton avant pour passer à travers.



Case Berceau: Cette case envoie les bébés dans la salle berceau. Votre bébé pourra en sortir via l'une des cases avec des traces de pas. Celles-ci permettent de relier les différentes salles du jeu entre elles.

Objets

21



Boussole: La boussole permet à un bébé de se déplacer dans n'importe quelle direction sur le tableau de jeu.



Tournevis: Le tournevis permet à un bébé d'utiliser les passages secrets du tableau de jeu.



Loupe: La loupe donne au bébé une chance de trouver une cachette lorsqu'il/elle fouille une salle.



Mouton de poussière: Les moutons de poussière apparaissent lorsqu'une cachette est vide.

Carte à Jouer: Lorsqu'un bébé tombe sur la case coffre à jouets, il/elle aura la possibilité d'échanger 6 biscuits contre une carte à jouer.



Rapprocher Susie (Le Trésor EnFoui de Papi uniquement): En jouant cette carte, vous amèneriez Susie sur votre case.



Eloigner Couette-Couette (Temple de Couette-Couette uniquement): En jouant cette carte, vous enverriez Couette-Couette dans une autre salle.



Rapprocher Couette-Couette (Temple de Couette-Couette uniquement): En jouant cette carte, vous amèneriez Couette-Couette sur votre case.



Eloigner Bébé: Jouez cette carte pour envoyer un bébé dans une autre salle.



Rapprocher Bébé: Jouez cette carte pour amener un bébé sur votre case.



22

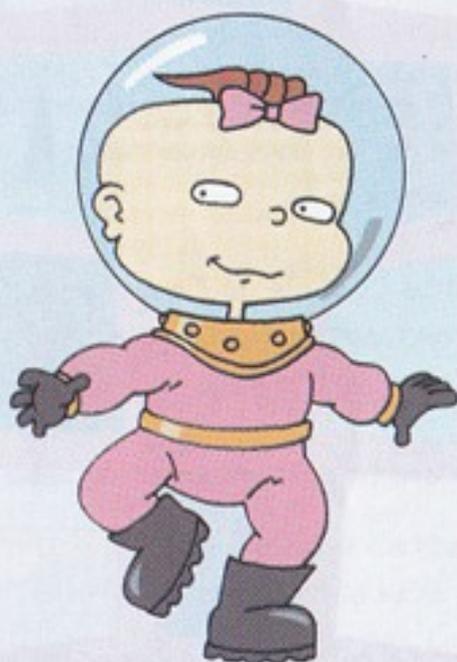
Objets



Carte Reptar: Jouez cette carte pour être Reptar le temps d'un tour. Vous pourrez vous déplacer dans n'importe quelle direction et ce, jusqu'à 5 cases. Vous ne perdrez pas d'énergie et vous serez protégé de Couette-Couette (Temple de Couette-Couette) et des autres bébés (Le Trésor Enfoui de Papi).



Roue Libre: Jouez cette carte au lieu de tourner la roulette et vous pourrez vous déplacer de 1 à 5 cases.



Crédits

23



Nickelodeon Software

Productrice/responsable de production

Syma Sambar

Coordinatrice de projet

Erika Ortiz

Réalisation

Steve Youngwood

Responsable Marketing pour l'Europe

Joanna Gardner

Chef de produit à l'International

Benvon Crumpler

Remerciements

Cricket Benevento, Tim Blankley, Sergio Cuan, Paul De Mayer, Steve Gold, Lora Lee, Janet Muldoon, Aly Peduto, Kyra Reppen, Geoff Todebush und Matt Welton

THQ International

Directeur Marketing

Colin Brown

Responsable Marketing

Rebecca Lester

Chef de produit

Simon Dallas

Production Internationale

Don Choi

Responsable Marketing pour les produits associés

Kevin Hooper

Producteur exécutif

Scott Krager

Producteur

Carolina Beroza

Producteur associé

Leland Mah

Responsable qualité

Donn Navert

Direction des tests

Edward Ramiro

Tests

Tom Anderson, Jason de Heras, Jason Predmore, Carlos Ramirez, Lee Liu, Jason Pislau, Ryan Kull, James Ritchie, Jun Caliva, Mike Sparks, Christian Lee und Gregg Nakawatase