

Mortyr

2093-1944



L'histoire

1943

Nous sommes en l'an 2093. L'Organisation Mondiale de l'Ordre Nazi contrôle la planète. Au contraire de ce qui est enseigné à présent, il n'en a pas toujours été ainsi. Tout a commencé en 1944, pendant la dernière Grande Guerre. Le conflit semblait entrer dans sa phase finale: le début de la fin. De façon tout à fait inattendue, tant pour les Alliés que pour les Allemands eux-mêmes, la Wehrmacht commença à triompher dans chaque bataille, petite ou grande, sur tous les fronts, quelque difficiles que soient les circonstances. Les Allemands récupérèrent très rapidement les territoires qu'ils avaient perdus, et entamèrent leur expansion -vers l'est, l'ouest et le sud- avec une vigueur et une puissance inconnues auparavant. Il était difficile d'attribuer ces succès à la technique militaire des Allemands ou aux compétences tactiques de leurs chefs. On commença à parler des derniers développements de la Wunderwaffe. D'autant que rares étaient ceux qui parvenaient à quitter vivants les champs de bataille pour raconter ce qu'ils y avaient vu, et que leurs témoignages étaient imprécis et n'expliquaient rien du tout. Cependant le monde était incapable de freiner l'avancée d'Hitler et de son Reich.

Dans les années noires d'après-guerre, le monde saigné à blanc avait peine à voir que le processus de destruction se poursuivait. Bien que la guerre elle-même soit terminée, il se passait des choses étranges. Tempêtes, anomalies météorologiques et gravitationnelles, désastres et catastrophes d'origine incertaine et de forte puissance se multipliaient, causant autant de victimes que la guerre. Nul ne savait ce qui se passait, nul ne savait pourquoi. Pratiquement personne n'était capable de comparer cette situation à celle d'avant la guerre, puisque l'Ordre Nazi était parvenu à effacer toute l'Histoire... A gommer la vérité.

Jurgen Mortyr, officier nazi, dirigeait un programme scientifique militaire dans le Département de Suède. Il remarqua qu'il se produisait davantage de catastrophes autour des grands complexes militaires. Bien qu'il n'en comprenne pas la raison, il commença à soupçonner l'existence d'une relation entre les zones militaires interdites et le vent de destruction qui semblait ravager la planète.

Après des années de travail, de recherches et d'investigations à leur propre initiative, lui et son petit groupe de collaborateurs avaient gagné la certitude que la victoire des Nazis était due à l'utilisation d'une forme de Wunderwaffe, et que cette utilisation précipitait le monde à sa perte. Ils finirent par percer le secret, qui n'était autre que la Machine à voyager dans le temps ! Une technologie non révélée à l'humanité, utilisée pour la première fois en 1944 pour aller chercher dans le futur une arme de forte puissance... Et changer le destin de l'Humanité.

La décision fut prise rapidement. Soit on ne faisait rien, et on attendait que la planète se désagrège (d'ailleurs, les activités de Jurgen allaient probablement être découvertes bien avant, et lui et ses camarades seraient perdus), soit on utilisait la Machine pour envoyer quelqu'un en 1944 afin d'empêcher sa première utilisation.

Ce fut le fils de Jurgen, Sebastian, qui fut choisi. Parfaitement entraîné, expert en armes et en techniques de combat, il était le seul en qui Jurgen puisse avoir confiance. Cependant sa mission s'annonçait facile : envoyé exactement dans la chambre de l'inventeur au moment précis où celui-ci dormait, Jurgen [Sebastian] devait l'éliminer et détruire les plans, puis gagner la machine, y installer les détonateurs et revenir en 2093 avant que l'explosion ne détruise toute l'installation.

Malheureusement, une défaillance se produisit. Personne ne sait exactement comment, Sebastian apparut en dehors du château, dans la petite chapelle. Seul et désarmé, il était déterminé à accomplir sa mission quels que soient les obstacles qu'il rencontrerait. Allait-il réussir ? Mais qui peut le dire?

Echauffement

Configuration minimale:

- Pentium ® 166.
- 32 MB RAM.
- Windows ® 95 ou 98.
- Accélérateur 3D compatible Direct3D.
- Carte vidéo à 4 MB.
- CD-ROM 4 vitesses.

Configuration recommandée:

- Pentium II ® 350.
- 64 MB RAM (96 si le système contient une carte AGP).
- Accélérateur 3D AGP deuxième génération.
- Carte son 16 bits, compatible DirectX.
- Souris.

Avant de commencer:

Assurez-vous que vous disposez de tous les pilotes les plus récents pour votre matériel. Les pilotes de l'accélérateur 3D et de la carte graphique sont spécialement importants ! Vous devriez trouver la dernière version sur les pages web des fabricants de votre matériel. Souvenez-vous que ces pilotes sont constamment remis à jour et que tout nouveau logiciel risque de ne fonctionner qu'avec les dernières versions.

Echauffement

Avant d'installer Mortyr, fermez tous les programmes et applications. Comme il est impossible de jouer à Mortyr directement à partir du cédérom, vous devez l'installer sur votre disque dur. Pour cela, insérez le cédérom dans son lecteur. Un assistant d'installation apparaît: suivez simplement ses instructions. Si le programme d'installation ne démarre pas après l'insertion du cédérom, vous devez le lancer manuellement. Cliquez (ou, sur certains systèmes, double-cliquez) sur l'icône «Poste de travail», l'icône de votre lecteur CD-ROM, puis sur SETUP.EXE.

Une fois l'installation terminée, dans le menu Démarrer, cliquez sur «Programmes», «Mortyr» et enfin sur l'icône de Mortyr, qui lance le jeu. C'est tout.

Il est recommandé d'exécuter le programme «Paramètres» la première fois que vous jouez après l'installation, afin de vérifier que les systèmes son et vidéo détectés correspondent à ceux que vous avez dans votre ordinateur. Vous pouvez également utiliser ce programme pour activer ou désactiver certaines fonctions qui peuvent affecter la vitesse du jeu. Le cédérom du jeu doit se trouver dans son lecteur quand vous jouez.

De nombreux jeux pour ordinateur et autres programmes utilisent Microsoft DirectX - un ensemble de pilotes et d'extensions du système qui permettent à ces programmes de communiquer et de contrôler le matériel de manière plus rapide et plus efficace. Les jeux utilisent les pilotes DirectX pour afficher les graphiques, diffuser de la musique et les effets sonores, contrôler les joysticks et le jeu en réseau, etc. Si vous n'avez pas installé DirectX, le jeu ne s'exécutera pas. Si les pilotes DirectX ne sont pas configurés correctement ou ne sont plus à jour, vous réussirez probablement à démarrer le jeu, mais il se bloquera, reviendra à l'écran Bureau ou simplement ne fonctionnera pas correctement.

Vous trouverez la version requise de DirectX -6.1- sur le CD Mortyr, dans le répertoire DIRECTX. En cas de problèmes liés à DirectX, exécutez DXSetup.exe dans ce répertoire pour réinstaller DirectX.

Problèmes fréquents:

1. Nécessité d'installer les pilotes (DirectX et composants) les plus à jour. Les pilotes de l'accélérateur 3D sont les plus importants. Vous les trouverez sur les pages web des producteurs de votre matériel.
2. Infection virale. Soit le jeu ne fonctionnera pas correctement, soit vous tomberez sur l'écran bleu contenant l'information d'erreur du module VXD. Les cédéroms originaux sont vérifiés, et ne contiennent aucun virus connu.
3. Manque d'espace sur votre disque dur. Le fichier tampon utilise ce support, et il est d'autant plus important que vous avez moins de mémoire RAM.
4. Matériel incompatible. Par exemple, certains processeurs d'autres producteurs qu'Intel peuvent ralentir le jeu par leur architecture différente. C'est une question d'architecture du système, plus que de celle du composant isolé.
5. Si vous avez encore des problèmes, essayez de trouver de l'information ou des programmes de correction sur le site web de Mortyr, ou sur les cédéroms de couverture de certains magazines.

Menus du jeu

Pour accéder au menu principal, appuyez sur la touche Esc pendant le jeu. Utilisez les flèches haut/bas pour avancer/reculer, Entrée pour confirmer le choix effectué et Esc pour retourner.

Pour commencer un jeu à un seul joueur, sélectionnez «Nouveau jeu» dans le menu principal. Vous serez alors invité à choisir le niveau de difficulté, du plus facile au plus difficile. Ils diffèrent par le nombre d'ennemis, leur précision, leur comportement et la portée de leurs tirs.

Pour charger un jeu, choisissez «Charger un jeu» dans le menu principal. Un écran contenant la liste des jeux sauvegardés apparaît. En sélectionnant l'un des jeux sauvegardés, vous affichez l'arrêt sur écran (Screenshot) au moment où le jeu a été sauvegardé et, au-dessous, certaines informations complémentaires.

Pour sauvegarder un jeu, sélectionnez «Sauvegarder le jeu» dans le menu principal. Dans l'écran qui apparaît comme sur l'illustration suivante, vous pouvez sélectionner le créneau dans lequel vous voulez sauvegarder votre jeu. En déplaçant le curseur entre les jeux déjà sauvegardés, vous affichez les derniers arrêts sur écran et l'état des jeux sauvegardés. Choisissez un créneau vide, ou un jeu sauvegardé, pour le remplacer.

Pour démarrer ou vous joindre à un jeu multijoueur, sélectionnez l'option «Multijoueur» dans le menu. Un écran de connexions réseau apparaît, vous invitant à sélectionner la connexion que vous souhaitez établir ou rejoindre. En règle générale, l'un des joueurs démarre le serveur multijoueur, après quoi tous les autres joueurs se joignent au jeu. Ils doivent utiliser le même protocole que le serveur.



Menus du jeu

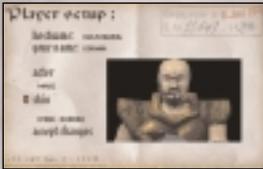
Le mode IPX/SPX est le plus pratique pour les joueurs, qui ne doivent indiquer aucun paramètre supplémentaire.

Le protocole TCP/IP est le protocole standard d'Internet. Pour l'utiliser, tous les joueurs doivent connaître le numéro IP du serveur et l'indiquer juste au-dessous de la boîte de dialogue TCP/IP. Cette variante est un peu plus délicate : quand vous jouez en passant par Internet, le numéro IP est unique et dépend de la zone, de l'ordinateur, et du réseau sur lesquels vous jouez. Pour vérifier votre numéro IP, dans le menu Démarrer, sélectionnez «Exécuter», tapez «winipcfg.exe» et cliquez sur OK. Le programme qui apparaît vous montre les numéros IP de vos cartes réseau.

Pour vous connecter par modem, vous devez indiquer le numéro de téléphone du serveur.

Si vous vous connectez par le port série, le réglage par défaut est «COM1». Au besoin, vous pouvez le modifier.

Une fois que vous avez trouvé le type de connexion désiré (et indiqué, le cas échéant, les paramètres supplémentaires), appuyez sur Entrée.



Vous avez alors le choix entre définir les caractéristiques du personnage que vous jouerez, démarrer un jeu (serveur) ou vous joindre à l'un des serveurs existants -la liste des serveurs détectés, s'il y en a, apparaît.

Le Réglage joueur (Player setup) vous permet de donner un nom à votre serveur («hostname») et à votre personnage dans le jeu, choisir votre sexe (homme ou femme) et votre peau (couleur et habillage). La peau et le sexe choisis n'affectent pas les aptitudes du personnage.



La fenêtre «Paramètres du jeu» apparaît quand vous démarrez un jeu multijoueur. Vous pouvez modifier certains paramètres, choisir le type de jeu et la carte. Il y a trois types de jeu : Match de la mort (tous contre tous), Coopératif, où vous formez une équipe pour accomplir certains niveaux difficiles, et Capturer le drapeau, où l'enjeu est le drapeau de chaque équipe.

Le menu Options, accessible à partir du menu principal, vous permet de modifier le mode de contrôle, les options audio et vidéo ainsi que certains réglages et fonctions supplémentaires comme la sensibilité de la souris, la barre des tâches et le verrou parental.

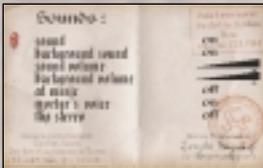


Quand vous choisissez «Personnaliser les contrôles» dans le menu Options, l'écran de définition des touches apparaît. Il vous permet de modifier les fonctions de l'écran et de la souris. Choisissez une commande, appuyez sur Entrée et indiquez par quelle touche vous voulez l'exécuter.



Le Menu Son permet certains réglages affectant ce que vous entendez pendant le jeu. «Son» active et désactive tous les sons sauf le bruit de fond. Le bruit de fond est responsable du background lui-même. Vous pouvez également ajuster leurs volumes, activer et désactiver la musique du CD, inverser la stéréo (Canaux gauche et droit) et régler les phrases prononcées par notre héros au cours du jeu.

Le menu Options avancées vous permet d'effectuer certains réglages supplémentaires affectant le jeu, sa vitesse et son aspect. Par ailleurs, une option vous permet d'enregistrer vos propres démonstrations -elles sont stockées dans le sous-répertoire «data» de Mortyr, sous le nom demonXX.dem, où XX est un chiffre de 01 à 09.



Pour quitter le jeu, choisissez «Quitter le jeu» dans le menu principal et appuyez sur «Y» quand on vous le demandera.

Mortyr est un jeu à perspective de première personne. Autrement dit, vous voyez le monde comme le voit votre personnage.



Voici un arrêt sur écran de l'action. Vous pouvez voir le paysage en 3D, l'arme que vous portez (coin en bas à gauche), et un alignement d'icônes et de chiffres en bas de l'écran. Le premier chiffre (croix rouge) représente votre santé (vos points de vie): 100 est le maximum, 0 signifie que vous êtes mort. Au milieu de l'écran est indiquée la quantité de munitions dont vous disposez pour l'arme que vous portez. Le troisième numéro, avec l'icône d'une armure, représente la quantité et la qualité de l'armure que vous portez. Plus elle est importante, moins vous perdrez de points de vie en étant touché. La dernière icône, isolée, indique l'élément ramassé en dernier. C'est l'accessoire ou l'arme que vous pouvez utiliser. Modifiez cette icône avec les crochets [et]- et confirmez votre choix par Entrée.

Comment jouer

Réglages par défaut du clavier et de la souris :

Avancer/reculer	- flèches haut/bas.
Aller à gauche/droite	- flèches gauche/droite.
Tourner dans toutes les directions	- souris.
Regarder en haut/bas	- A/Z
Tourner à gauche/droite, complémentaire	- 4, 6 - bloc de touches
Sauter/remonter à la surface	- souris, bouton droit.
Attaquer/tirer	- souris, bouton gauche.
Se baisser/plonger	- CTRL
Sélection de l'arme	- touches 1, 2, .. 0.
Zoom	- TAB
Changer d'accessoire	- crochets.
Utiliser l'accessoire	- Entrée
Lampe allumée/éteinte	- L
Infrarouge allumé/éteint	- I
Lunettes de vision nocturne activées/désactivées	- N
Jetpack allumé/éteint	- J
Coup de pied	- X
Menu	- Esc
Console	- -
Score	- F1
Changer la position de la barre d'état	- F2
Arrêt sur écran	- F11

Remarque: le viseur fonctionne de deux manières différentes. Par défaut, il est ferme, statique (tapez Aim off dans la console pour rendre le viseur statique, comme il l'est par défaut). Dans ce mode, la balle peut frapper un peu à droite du viseur, puisque les balles ne partent pas du centre de l'écran, mais de l'arme tenue dans la main droite. Pour rectifier, allez dans la console et tapez Aim on. Dans ce mode, le viseur représente toujours directement le point d'impact de la balle, ce qui est plus utile, bien que le viseur puisse se déplacer à travers l'écran (observez-le se rapprocher du mur). Quand un objet ou un ennemi est visé, le viseur tourne au rouge.

Accessoires et ennemis

En jouant à Mortyr, vous allez rencontrer des objets et accessoires très différents. Certains d'entre eux font partie du décor, certains peuvent être poussés, écrasés ou exposés. Enfin, certains peuvent être ramassés, simplement en marchant par-dessus - points de vie, armure, armes, munitions et équipements spéciaux.

Les interrupteurs, portes et ascenseurs sont activés quand vous vous rapprochez d'eux ou marchez dessus. Certains ascenseurs fonctionnent quand vous entrez dedans, certains ne fonctionnent que quand un interrupteur est actionné. Les interrupteurs spéciaux ne fonctionnent qu'avec des clefs spéciales ou des cartes, que vous vous procurez dans des endroits gardés ou en les prenant à des officiers morts.

Vous trouverez des troussees médicales et des armures. Les troussees médicales vous rendent des points de vie, alors que les armures protègent votre corps, diminuant les dégâts quand vous êtes touché. Le niveau maximum de points de vie et d'armure est de 100, mais même au maximum, vous pouvez encore accumuler davantage des deux pour les utiliser plus tard. Vous pouvez porter 100 points d'armure et de vie avec vous.

Armes et munitions utilisées en 1944 :



Poignard de combat. Arme excellente et silencieuse pour le combat rapproché. Equipement de base. (touche: 2)



Pistolet P-08 Parabellum, connu également sous le nom de Luger. Arme de base des officiers de la Wehrmacht. (touche: 3) cal. 9 mm, poids 900 g, portée 50 m, 24 bullets/min, vitesse des balles au départ 320 m/s.



Fusil Mauser, modèle 98. Arme précise et mortelle, utilisée pour les longues distances. (touche: 4) cal. 7,92 mm x 57, poids 4,1 kg, 10-12 coups/min, portée: 2000 m, précis jusqu'à 800 m.

Accessoires et ennemis



Pistolet automatique MP-40, connu sous le nom de Schmeisser. L'un des pistolets automatiques les plus célèbres de tous les temps. Rapide, mais précision faible à grande distance. (touche: 5) cal. 9 mm Parabellum, poids 4,7 kg, portée 200m, 350-400 balles/min, vitesse des balles au départ 320m/s.



MG-42 Machinen Gewehr (mitrailleuse). L'une des machines à tuer les plus redoutées de la guerre. Précision pratiquement nulle, mais sa vitesse en fait une arme dévastatrice. (touche: 6) Cal. 7.92 mm x 57 (balles Mauser), poids 11,4 kg, portée maximale 3500 m, 1250-1500 balles/min, vitesse des balles au départ 760 m/s.



Grenade M-24. A lancer. Explose 4 secondes après avoir été dégoupillée. (touche: 7) Poids 0,5 kg, 180 g d'explosifs, portée jusqu'à 35 m. Dévastatrice dans un rayon de 3 à 6 m.



Panzerfaust (Bazooka). Lance-missiles destiné à détruire les tanks et autres véhicules à blindage lourd. Utile contre un groupe d'ennemis important. Non rechargeable. (touche: 8) Cal. 150 mm, poids 5,3 kg, portée jusqu'à 100 m, longueur 1048 mm, poids du missile 2,8 kg, poids des explosifs 1,66 kg.



Lance-flammes. Projette de l'essence sous pression. Extrêmement dangereux. (touche: 9)

5 balles cal. 7.92 x 57, à utiliser avec le fusil Mauser ou MG-42.



50 balles cal. 7.92 x 57, à utiliser avec le fusil Mauser ou MG-42.

32 balles cal. 9 mm Parabellum, à utiliser avec le pistolet P-08 ou MP-40.



Recharge d'essence. Contient 20 unités d'essence pour le lance-flammes.



Adversaires de 1944.

Berger alsacien. Rapide, dangereux, doté d'une vue et d'un odorat parfaits. Prévient les ennemis et vous mord.



Sturman (Wehrmacht). Ennemi de base. Armé d'un fusil Mauser, peut être un adversaire difficile, surtout en groupe.



Scharfuhrer (Wehrmacht). Reste habituellement en repli à mener la garde. Armé d'un MP-40.



Rottenfuhrer (Panzergrenadier SS). Parfaitement entraîné, armé d'un MG-42. Mortel! Ne pas s'approcher!



Untersturmfuhrer (SS). Pas très dangereux en lui-même, mais capable d'appeler ses soldats et de les diriger. Et n'oubliez pas son P-08!



Volksturm Sturman. Armé de grenades M-24. Restez à l'écart. Ne le laissez pas vous duper avec ses «Nicht schiessen» et ses mains en l'air!



Sturman Panzergrenadier (SS). Armé d'un Panzerfaust. Sa faiblesse est qu'il doit aller chercher un autre panzerfaust après chaque tir, mais attention! Il en rarement besoin.



Rottenfuhrer (Panzergrenadier SS) avec MG-42 stationnaire. Utilise une prudence extrême, et une grenade.



Tireur embusqué. Le plus souvent dissimulé dans un recoin, utilisant son fusil Mauser avec une précision mortelle.

Accessoires et ennemis



Hauptsturmführer. Officier de la Gestapo. Il peut contrôler vos papiers et déclencher l'alarme, attention! Armé d'un pistolet P-08.



L'infirmière. Elle n'est pas armée, mais porte généralement des troussees médicales.

Armes et munitions du futur.



Pistolet laser LP-93. Tire des séries de 5 impulsions laser. La pile suffit pour 200 impulsions environ. (touche: 5)

Fusil d'assaut SAR (Subautomatic Assault Rifle). Arme silencieuse, tire des balles rebondissantes et explosives. Haute précision. (touche: 6) Cal. 7.62mm x 51, poids 2.52 kg, portée 1200m, 920 balles/min.



Gehenna. L'arme la plus dévastatrice. Basse précision. (touche: 7) Cal. 20mm, poids 12.6 kg, portée 1600 m, 1800 balles/min. Attention! Balles explosives!

Manipulateur d'intelligence. Perturbe l'intelligence des machines électroniques comme des créatures vivantes. Les pousse à attaquer les leurs. Très utile. (touche: 8)



Lance-plasma. Envoie un éclair de plasma qui vole lentement, mais qui est capable de rebondir et d'exploser très violemment en entrant en contact avec une matière vivante. (touche: 0)

La pile R-20, contenant de l'énergie pour le pistolet laser LP-93. 10 cellules énergétiques.



20 balles cal. 7,62 mm pour le fusil d'assaut SAR

40 graines de Gehenna. Balles explosives, cal. 20 mm.

5 éclairs de plasma, à utiliser avec le lance-plasma.



Ennemis du futur

Tourelle de tir automatique. Très dangereuse.

Version lourde d'une tourelle de tir automatique. Tenez vos distances!



Biocborg. Version améliorée d'un soldat humain. Plus rapide, plus fort et plus difficile à tuer. Utilise le LP-91, une ancienne version du LP-93.

Version femelle d'un biocborg. Encore plus dangereuse!



Androïde de combat. Armé de 4 Gehennas et d'un lance-flammes. Lent, mais lourdement armé. Sa grande puissance de feu en fait un adversaire spécialement dangereux, surtout parce qu'il est généralement accompagné d'une escorte de Biocborgs.



Objets divers.



Biocaque. Protège des environnements dangereux : acide, déchets toxiques, etc.

Lampe. Utile dans l'obscurité.



Trousse médicale. 25 points de vie.

Trousse médicale. 5 points de vie.



Armure bleue. 50 unités.

Armure rouge. 75 unités.



Casque. 5 unités d'armure.



Accessoires et ennemis



La clef. Utilisée pour ouvrir les portes, généralement portée par les officiers. Trois sortes: dorée, argentée, et bleue. Dans le futur, remplacée par les cartes d'accès.



Casque à infrarouge. Utile pour combattre dans l'obscurité. Il vous permettra de voir chaque ennemi comme une forme rouge fluorescente.



Lunettes de vision nocturne. Utile dans l'obscurité. Vous verrez tout en vert fluorescent.



Faux papiers. En les portant, vous serez pris pour un Nazi. Généralement portés par les officiers.



Récepteur de quanta. Divisé en 6 morceaux éparpillés autour du château. Indispensable pour le fonctionnement de la Machine à voyager dans le temps.



La sirène. Déclenche l'alarme et fait venir les soldats. Détruisez-la rapidement!

Créateurs du jeu:

Auteur: Tomasz Mazur

Responsable produit: Pawel Kalinowski

Programmeur principal: Sebastian Zielinski

Coordination & conception des niveaux: Andrzej Wilewski

Animation et graphiques 3D: Bartlomiej Biesiekirski

Architecture, conception et graphiques 2D: Dominik Redmer

Conception des niveaux: Krzysztof Zarzycki

Consultant histoire et armes, son FX: Jakub Redmer

Musique: Przemyslaw Piotrowicz

Remerciements à iMagic crew pour leur aide inestimable, spécialement:

Mike Pearson - Producteur

Tony Miranda - Testeur principal

Remerciements :

Un grand merci à tous ceux qui nous aidés pendant le développement du jeu.

Nous tenons à remercier particulièrement:

Krzysztof Janicki, Brian Thomas, Dorota Sotek, Renata Grabowska, Tomasz Wilewski, Lech Lukasiuk, Rafal Milewski et l'équipe multijoueur du club «Arena» à Torun.

Ewa Zabarylo et Winnie the Pooh.
Olaf et Eryk Popkiewicz, Maciej Wrzesinski.

Dariusz Zarzycki, Zaneta Platek, Mariusz Babski et Jacek Wojcik.

Wanda, Zbigniew et Tomek Piotrowicz, Zbigniew & Marcin Ziemka, The Flying Bridge, Rafal Sobolewski.

Tomek Sychowicz, Gosia, Ewa, Marzena, Jacek, Michal, Leszek, Alek, Piotrek, Misiek, Kuba, Radek et toute l'équipe de Mirage Media.

Becky Walker, pour son assistance morale et ses conseils (y compris la cure de sommeil et d'amaigrissement). Herr Dam, «HD Interactive Kupper Hallo», Bacom, Gert, Rob... et bien entendu... Sa Majesté Royale Martijn Draaisma.