

EPILEPSIEWARNUNG

• Bei einem sehr geringen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten und Lichtmustern ausgesetzt werden. Die Betrachtung bestimmter Fernsehbilder oder Computerspiele kann bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Auch Personen, die noch nie zuvor einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder irgend jemand in Ihrer Familie an Epilepsie leidet, dann suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, falls während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art von unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung oder Krämpfe.

DIE INSTALLATION / INSTALLING THE GAME

1. Legen Sie die CD 1 in das CD-ROM-Laufwerk Ihres eingeschalteten Rechners. Warten Sie, bis das Installationsfenster erscheint, und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Anmerkung:

Falls das Installationsfenster nicht erscheint, wenn Sie CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben, klicken Sie einfach das Symbol „Arbeitsplatz“ auf Ihrem Desktop doppelt an, dann das ALONE4-Symbol (bzw. das CD-Symbol) und schließlich die Datei „Launch“, um das Installationsmenü zu öffnen.

- Achten Sie darauf, dass die CD-Oberfläche weder verkratzt noch verstaubt.
- Setzen Sie die CD-ROM keiner direkten Sonneneinstrahlung aus, und lagern Sie sie nicht in der Nähe von Heizungen oder anderen Wärmequellen.



EINLEITUNG

Edward Carnby, der „Detektiv des Unergründlichen“, kehrt zurück!

Carnbys bester Freund Charles Fiske ist auf Shadow Island, einer mysteriösen Insel vor der Küste des US-Dundesstaates Maine, tot aufgefunden worden. Carnbys Ermittlungen führen ihn zunächst zu Frederick Johnson. Dieser erklärt, Fiske wäre auf der Suche nach drei antiken indianischen Schrifttafeln gewesen.

Johnson gibt nun Carnby den Auftrag, Fiskes Nachforschungen fortzuführen.

Außerdem stellt Johnson ihm Aline Cedrac vor, eine junge Universitätsdozentin, die sich auf alte Indianersprachen spezialisiert hat. Ihr gemeinsamer Auftrag ist es, die drei ebenso begehrten wie mysteriösen Schrifttafeln aufzuspüren. Nicht zu entschlüsselnde Zeichen sollen diese Tafeln zieren. Während des Fluges zur Insel erfährt Carnby von Aline Cedrac, dass sie auch persönliche Gründe hat, Shadow Island aufzusuchen.

Während des Landeanflugs kommt es zu schweren Turbulenzen. Das Wasserflugzeug wird von einer sonderbaren, unerklärlichen Macht in ihren Bann gezogen. Carnby und Aline bleibt nur ein Ausweg – mit dem rettenden Fallschirm aus der Maschine zu springen.

Carnby findet sich unversehrt auf einem verlassenen Hof wieder. Aline bleibt wie durch ein Wunder unverletzt, als sie auf dem Dach eines unheimlichen Landhauses landet.



INHALT

EINLEITUNG	3
Die Charaktere	5
BEVOR ES LOSGEHT	7
Die Controller-Konfiguration	7
OPTIONEN	8
ZUSÄTZLICHE AKTIONEN	9
AUSRÜSTUNG	10
INVENTAR	11
SPEICHERN	13
SPIEL FORTSETZEN	13
MITWIRKENDE	14
TELEFONISCHE HILFE	15

Die Charaktere

edward carnby

Carnby, Sohn unbekannter Eltern, wurde von Sozialarbeitern ins Saint-Andrew's-Waisenhaus gebracht, wo ihn der Leiter des Waisenhauses tauft.

Zur Zeit arbeitet Carnby für eine Agentur, die 1982 von Charles Fiske, einem ehemaligen Angehörigen der streng geheimen FBI-Ermittlungsabteilung 713, gegründet wurde. Fiske und Carnby sind Experten für paranormale Phänomene, und solchen übernatürlichen Vorgängen nachzugehen, ist ihre zentrale Aufgabe.

Carnby ist nicht daran interessiert, Skeptiker und Zweifler zu überzeugen oder das öffentliche Bewusstsein für das Paranormale zu steigern. Sein persönliches Anliegen liegt vielmehr im Kampf gegen die Mächte der Finsternis, die überall um uns herum wirken. Ihnen hat er nichts weiter entgegenzusetzen als seine eigenen Kräfte – die Kräfte eines Sterblichen. Er verfügt nicht über die parapsychologische Macht eines übernatürlichen Wesens – seine besondere Stärke liegt aber darin, dass er das Döse auf den ersten Blick erkennt und instinktiv weiß, wie er damit umzugehen hat.

Carnby ist keine mystische Person! Er weiß (oder besser gesagt: spürt) nur eines: dass er einen Auftrag, eine Mission hat. Sein von Hoffnunglosigkeit geprägter Humor grenzt meist an Zynismus. Auf viele Menschen macht Carnby einen kalten, gleichgültigen oder gar besessenen Eindruck. Seine wenigen Freunde jedoch, wie etwa Charles Fiske, schätzen ihn wegen seiner Integrität und seiner absoluten Vertrauenswürdigkeit.



Größe: 1,84 m (6 ft)

Gewicht: 78 kg (185 lbs)

Augenfarbe: Grau-blau.

Haarfarbe: Braun.

Besondere Merkmale: Keine.

Geburtsdatum: 29. Februar 1968.

Geburtsort: Richmond, Virginia, USA.

Vater: Unbekannt.

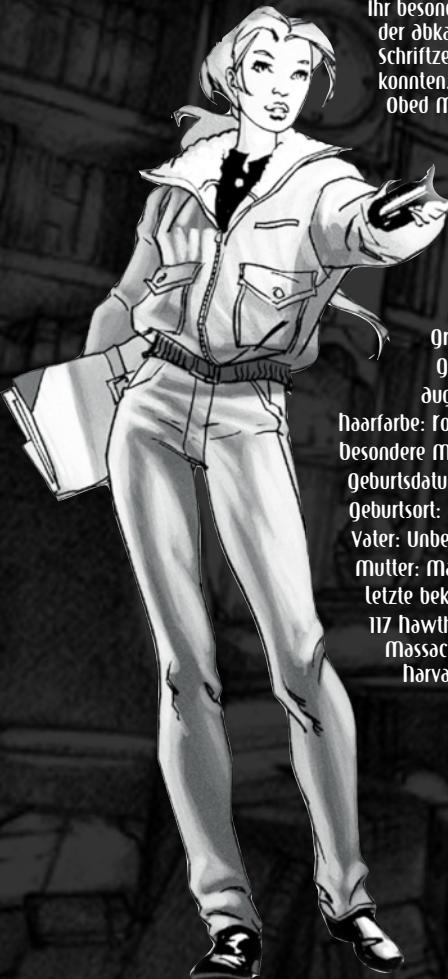
Mutter: Unbekannt.

Letzte bekannte Adresse: White House Hotel,
18 Norman Avenue, Gloucester, Massachusetts,
Zimmer 17.

alone cedrac

alone Cedrac wurde am 30. Juni 1974 in Lexington, einem Vorort von Boston, geboren. Ihren Vater hat sie nie gekannt, da ihre Mutter, Marie, seine Identität immer vor ihr geheimhielt. Marie Cedrac kehrte 1992 in ihre Heimat Frankreich zurück, nachdem sie mit alone, ihrer einzigen Tochter, gebrochen hatte. alone entschied sich, ihr Studium der Anthropologie in Boston zu beenden. Ihre Mutter Marie starb bei einem Autounfall im Februar 1993, und trotz intensiver Nachforschungen hat alone nie herausgefunden, wer ihr Vater ist. alone erwies sich als brillante Studentin. Ihr hervorragendes Gedächtnis sowie ihre ausgeprägte Intuition und ihr fleiß verhalfen ihr schon im Alter von 24 Jahren zu einem Doktortitel.

Ihr besonderes Interesse galt dem Indianerstamm der Abkanis, dessen mehrere Jahrtausende alten Schriftzeichen erst vor kurzem entziffert werden konnten. Dieser Forschungserfolg wurde Professor Obed Morton zugeschrieben und bedeutete eine Art Revolution für die kleine Welt der Indianeranthropologie. Das Abkanis-Schriftsystem ist auch Gegenstand von alone's neuestem Buch, für das sie ein Rockefeller-Foundation-Forschungsstipendium erhalten hat.



Größe: 1.72 m (5 '6")

Gewicht: 54 kg (119 lbs)

Augenfarbe: Grün.

Haarfarbe: Rot.

Besondere Merkmale: Keine.

Birthdatum: 30. Juni 1974.

Birthsort: Lexington, Massachusetts, USA.

Vater: Unbekannt.

Mutter: Marie Cedrac.

Letzte bekannte Adresse:

117 Hawthorn Street, Cambridge, Massachusetts (in der Nähe der Harvard-Universität).

BEVOR ES LOSGEHT

Legen Sie CD 2 in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Ein „Startmenü“ wird geöffnet, in dem Sie wählen können, ob Sie das Spiel starten oder deinstallieren bzw. die Grafikoptionen überprüfen oder einige Internetseiten besuchen möchten.

Wenn Sie SPIELEN wählen, startet das Spiel, und das Hauptmenü wird angezeigt. Wählen Sie dort NEUES SPIEL. Um ein gespeichertes Spiel weiter zu spielen, wählen Sie SPIEL LÄDEN. Wählen Sie dann den Spielstand, den Sie weiter spielen möchten.

Sie können jederzeit durch Drücken der „ESC“-Taste wieder ins Hauptmenü zurück gelangen.



Die CONTROLLER-KONFIGURATION

alone in the Dark kann mit einer Tastatur, einer Tastatur und einer Maus, einem Joystick oder einem Gamepad gespielt werden.

Sie können Ihre Eingabegeräte im Controller-Konfigurationsbereich im Optionen-Menü konfigurieren.

Tastatur-Standardeigenschaften

Kombination „Strg“ und linke „Umschalt“-Taste: Zielerfassungsmodus

Kombination aus Rundumsicht- und Zielmodus

Linke „Umschalt“-Taste und „Pfeiltasten“: Armbewegung im Kreis

„Pfeiltasten“:

Spieler bewegen

Oben: vorwärts

Unten: rückwärts

Rechts: nach rechts drehen

links: nach links drehen

„Strg“: Zielerfassungsmodus (gedrückt halten)

„I“-Taste: Inventar-Menü

„S“-Taste: Taschenlampe ein/aus

„M“-Taste: Übersichtskarte ansehen

„F“-Taste: Funkgerät benutzen

„Leertaste“: Aktion/Schießen

„D“-Taste: Rennen (gedrückt halten)

„ESC“: Pause + Optionen

„F5“: Schnellspeicherung

„F8“: Laden des Schnellspeicher-Spielstandes

maus**„linke maustaste“:**

Wenn Ihre Taschenlampe eingeschaltet ist, aktivieren Sie so den „Rundumsicht-Modus“. Mit der Maus können Sie Ihre Taschenlampe in jede beliebige Richtung bewegen.

„rechte maustaste“:

Wenn Sie eine Waffe in der Hand halten und die linke Maustaste drücken, feuern Sie Ihre momentan aktivierte Waffe ab. Mit der Maus können Sie diese auch in jede beliebige Richtung bewegen.

Wenn Sie ein Gamepad benutzen möchten, stellen Sie sicher, dass es mit Ihrer PC-Konfiguration kompatibel ist. Lesen Sie hierzu in der Betriebsanleitung des gewünschten Gamepads nach.

OPTIONS

Um das Optionen-Menü aufzurufen, wählen Sie im Hauptmenü Optionen. Mit den „Pfeiltasten“ treffen Sie Ihre Auswahl im Menü, mit der „Leertaste“ bestätigen Sie Ihre Auswahl.

lautstärke soundeffekte

Verändert die Lautstärke der Soundeffekte.

lautstärke musik

Verändert die Lautstärke der Musik.

lautstärke sprachausgabe

Verändert die Lautstärke der Sprachausgabe.

stereo l/r

Wählen Sie den Soundausgabe-Modus.

controller-konfiguration**pause-menü**

Sie öffnen dieses Menü während des Spiels mit der „Esc“-Taste (außer während Filmsequenzen). In diesem Modus ist das Spiel angehalten (die Uhr läuft nicht weiter). Wählen Sie mit den „Pfeiltasten“ eine Option aus und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der „Leertaste“.

spiel fortsetzen

Das Pause-Menü verlassen und zum Spiel zurückkehren.

spiel beenden

Zum Hauptmenü zurückkehren.

optionen

Ruft das Optionen-Menü auf (Sound, Einstellungen, Controller usw.).

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN**• taschenlampe benutzen**

Mit der „S“-Taste schalten Sie Ihre Taschenlampe ein bzw. aus.

Wenn Ihre Taschenlampe eingeschaltet ist, können Sie mit der linken „Umschalt“-Taste und den Pfeiltasten in den „Rundumsicht-Modus“ schalten und Ihre Taschenlampe in jede beliebige Richtung bewegen. Für eine akkurate Steuerung der Taschenlampe, benutzen Sie bitte die Maus oder den Analog-Joystick/Gamepad wie im Absatz Controller-Konfiguration beschrieben.

Anmerkung: Der Rundumsicht-Modus funktioniert nur, wenn der Spieler sich nicht bewegt.

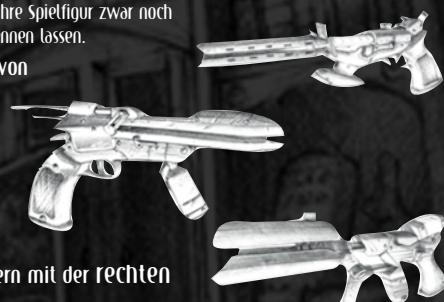
• waffe benutzen

Wenn Ihr Spieler eine Waffe in der Hand hält, schalten Sie durch Drücken und Halten der Strg-Taste in den „Zielmodus“. Mit der „Leertaste“ feuern Sie die Waffe ab.

Wenn Sie sich im „Zielmodus“ befinden, erscheint Ihre Energieanzeige sowie Ihr Munitionsstand auf dem Bildschirm.

In diesem Modus richtet sich die Waffe automatisch auf das nächstgelegene Ziel.

Anmerkung: Im „Zielmodus“ können Sie Ihre Spielfigur zwar noch bewegen, aber nicht mehr rennen lassen.



Durch gleichzeitiges Drücken und Halten von

„Strg“ und der linken „Umschalt“-Taste schalten Sie in den

„Zielerfassungsmodus“: Mit den Pfeiltasten richten Sie Ihre Waffe in eine beliebige Richtung, mit der „Leertaste“ feuern Sie sie ab. Oder Sie halten die linke Maustaste gedrückt, zielen durch Bewegen der Maus und feuern mit der rechten Maustaste.

Anmerkung: Der „Zielerfassungsmodus“ funktioniert nur, wenn der Spieler sich nicht bewegt.

• rennen

Sie lassen Ihren Spieler rennen, indem Sie die „D“-Taste gedrückt halten und ihn mit den Pfeiltasten bewegen.

• gegenstände verschieben

Bestimmte Gegenstände im Spiel können verschoben werden (z. B. Kisten, Möbelstücke usw.). Stellen Sie sich vor den gewünschten Gegenstand, halten Sie die „Leertaste“ gedrückt und drücken Sie dann die Pfeiltaste oben. Wenn Sie den Gegenstand nicht bewegen können, nimmt Ihr Spieler nicht die entsprechende Haltung ein.

• auf gegenstände klettern

auf bestimmte Gegenstände und Dinge Ihrer Umgebung können Sie hinaufklettern. Stellen Sie sich vor den gewünschten Gegenstand und drücken Sie die **AKTIONS**-Taste. Um von einem Gegenstand hinabzuspringen, müssen Sie sich so weit wie möglich an seinen Rand stellen und die **AKTIONS**-Taste drücken. Wenn Ihr Spieler nicht auf einen Gegenstand klettern kann, reagiert er nicht.

• Wände erklimmen

Im Gegensatz zu Carnby kann alone bestimmte Gegenstände in ihrer Umgebung erklimmen und so neue Bereiche erforschen. Um eine Wand zu erklimmen, stellen Sie sich vor die Wand und drücken die **AKTIONS**-Taste. Um von einer Wand hinabzuspringen, stellen Sie sich an die gewünschte Stelle und drücken die **AKTIONS**-Taste. Wenn alone eine Wand nicht erklimmen kann, reagiert sie nicht.

• Dokumente untersuchen

In der Umgebung befinden sich zahlreiche Dokumente, die nützliche Informationen für die Bewältigung des Abenteuers bieten. Sie werden Schrift- und Bild-Dokumenten (z. B. Fotografien oder Gemälde) begegnen. Sie untersuchen diese Dokumente, indem Sie sich davor stellen, die **AKTIONS**-Taste drücken und das Dokument dann im Vollbild-Modus anzeigen.

Textdokumente:

Mit den Pfeiltasten **links** und **rechts** blättern Sie die Seiten um.

AUSRÜSTUNG

• Karte

Drücken Sie die „**M**“-Taste, um die Übersichtskarte anzusehen.

Mit dieser Funktion können Sie einen Überblick über Ihren jeweiligen aktuellen Aufenthaltsort erhalten. Wenn zusätzliche Karten verfügbar werden, wird die Anzahl der zusätzlichen Karten angezeigt. Sie können diese Karten mit „**Strg**“ und der linken „**UMSCHALT**“-Taste aufrufen. Mit den Pfeiltasten bewegen Sie die Karte, und mit den Tasten „**o**“ und „**i**“ vergrößern bzw. verkleinern Sie die Ansicht.

• Funkgerät

Die beiden Spielercharaktere haben jeweils ein Walkie-Talkie-Funkgerät und stehen damit in ständigem Kontakt.

Um den anderen Spielercharakter anzufunknen, drücken Sie die „**r**“-Taste. Wenn der andere Charakter Sie empfangen kann, erhalten Sie eine Antwort mit Fälschungen oder Informationen.

INVENTAR

Drücken Sie die „**i**“-Taste, um das Inventar zu öffnen.

• Spieler-Status

Im Inventar-Bildschirm bekommen Sie immer ein Bild Ihres Spielercharakters und seine Lebensenergie angezeigt.

• Inventar-Hauptmenü

Hier sind alle Gegenstände aufgeführt, die Ihnen zur Verfügung stehen. Sie sind in verschiedene Kategorien unterteilt. Um einen Gegenstand zu benutzen, wählen Sie die entsprechende Kategorie mit den Pfeiltasten und drücken dann die **AKTIONS**-Taste. Unabhängig davon, an welcher Stelle Sie sich im Inventar-Menü befinden, können Sie jederzeit mit der „**ESC**“-Taste Schritt für Schritt ins Inventar-Hauptmenü zurückkehren. Durch mehrmaliges Drücken der „**ESC**“-Taste verlassen Sie das Inventar-Menü und kehren zum Spiel zurück.

ANMERKUNG: Wenn Sie das Inventar-Menü öffnen, befinden Sie sich zunächst immer in der Kategorie Waffen. Wählen Sie mit den Pfeiltasten einen Gegenstand aus und drücken Sie dann die **AKTIONS**-Taste. Daraufhin erscheint ein Untermenü mit den Verwendungsmöglichkeiten für das gewählte Objekt.

• Gegenstand benutzen

Wählen Sie den Gegenstand, den Sie benutzen wollen, und drücken Sie die **AKTIONS**-Taste. Wählen Sie in dem jetzt erscheinenden Menü benutzen.

• Gegenstand bereithalten

Wählen Sie den Gegenstand, den Sie in die Hand nehmen möchten, drücken Sie die **AKTIONS**-Taste und wählen Sie aus dem Menü, das darauf erscheint, die Funktion **Ausrüsten**.

Wenn Sie eine Waffe auswählen, verwendet Ihr Spieler von diesem Zeitpunkt an die gewählte Waffe. falls der Spieler vorher schon eine Waffe in der Hand hatte, wird diese automatisch ins Inventar zurückgelegt.

• Nachladen

Wenn der von Ihnen gewählte Gegenstand eine Waffe ist, steht Ihnen außerdem die Funktion **Nachladen** zur Verfügung. Wenn Sie Ihre Waffe nachladen, wird Munition aus der Munitionskiste ins Magazin der Waffe übertragen. Die Zahlen, die neben den Waffen- und Munitionssymbolen stehen, geben jeweils an, wie viel Munition noch vorhanden ist.

• gegenstand untersuchen

Wählen Sie den gewünschten Gegenstand, und drücken Sie die **AKTIONS-TASTE**. Der Gegenstand erscheint nun in einer größeren Anzeige in der Bildschirmmitte. Mit den Pfeiltasten können Sie den Gegenstand drehen, mit „**STRG**“ und der linken „**UMSCHALT**“-Taste das Zoom steuern.

Wenn Sie einen Gegenstand untersuchen, bekommen Sie außerdem ein Dialogfenster angezeigt.

• gegenstände kombinieren

Wählen Sie den ersten der Gegenstände, die kombiniert werden sollen, drücken Sie die **AKTIONS-TASTE** und wählen Sie **KOMBINIEREN**. Wählen Sie dann den zweiten Gegenstand, und drücken Sie wieder die **AKTIONS-TASTE**. Manche Gegenstände funktionieren nur, wenn man sie mit anderen kombiniert.

• gegenstände trennen

Wählen Sie die Gegenstände, die Sie trennen wollen, drücken Sie die **AKTIONS-TASTE** und wählen Sie **TRENnen**.

• energie

Die Energieanzeige gibt den Gesundheitszustand des Spielers an. Dieser ändert sich jedes Mal, wenn Sie bei einem Angriff verwundet werden. Wenn die Energieanzeige den **gefähr**-Zustand angibt und Sie getroffen werden, stirbt der Spieler, und das Spiel ist beendet.

Sie können die Energie Ihres Spielercharakters verbessern, indem Sie mit den **Erste-Hilfe-Kästen**, die im Spiel öfters auftauchen, die Energieanzeige wieder auflanken.

Wählen Sie einen **Erste-Hilfe-Kasten**, und drücken Sie die **AKTIONS-TASTE** – der Energiebalken wird länger.

• notizblock

Im Verlauf des Abenteuers werden Sie viele Dokumente und Informationen finden, die Sie zur Erfüllung Ihres Auftrages brauchen. Ohne diese können Sie weder die Rätsel lösen, noch den düsteren Geheimnissen von Shadow Island und der Familie Morton auf den Grund gehen.

Ihr Notizblock fasst die wichtigsten Informationen, die Sie gesammelt haben, kurz zusammen.

Wählen Sie im Inventar-Hauptmenü **NOTIZBLOCK**, und drücken Sie die **AKTIONS-TASTE**. Sie bekommen den Notizblock jetzt im Vollbild angezeigt. Mit den Pfeiltasten blättern Sie die Seiten um, mit der „**ESC**“-Taste gelangen Sie zurück ins Inventar-Hauptmenü.



SPEICHERN

Sie können Ihren Spielstand jederzeit abspeichern, solange Sie über ein Speicher-Amulett verfügen. Wählen Sie im Gegenstände-Menü (unter Inventar) ein Speicher-Amulett und drücken Sie die **AKTIONS-TASTE**. Sie werden nun gefragt, „Wollen Sie das Spiel speichern?“. Wählen Sie **JA**, um den Spielstand abzuspeichern. Sie können auch die Optionen **Schnellspeichern** und **Schnellladen** wählen, indem Sie die **F5**-Taste und die **F8**-Taste wählen.

Achtung: Wenn Sie einen gespeicherten Spielstand geladen haben, beginnt das Spiel wieder an der Stelle, an der Sie abgespeichert haben. Beachten Sie aber bitte, dass die Aktionen, die Sie ausgeführt und die Speicheramulette, die Sie aufgebraucht haben, nicht wieder hergestellt werden.



SPIEL FORTSETZEN

Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, wählen Sie im Hauptmenü **SPIEL LÄDEN** und dann aus der Liste der verfügbaren Spielstände den gewünschten.

Anmerkung: Wenn Sie nicht die dem gewählten Spielstand entsprechende CD eingelegt haben, erscheint die Aufforderung „**CD 2 einlegen**“ oder „**CD 3 einlegen**“.

Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel fortzusetzen.

CREDITS

bruno bonnell
presents an infogrames production
alone in the dark
the new nightmare

infogrames motion
VP : Olivier Goutay

production director :
eric labelle

production manager
cont. europe :
stéphane bonzaa

associate producer :
sébastien brison

pre-production :
pierre corde

europen marketing
VP : larry sparks

marketing director :
monique crusat

senior product manager :
guillaume fuster

product manager :
mathieu brossette

creative manager :
franck drevon,
pat phelan

business affairs :
laurence oufouf,
tony duret

legal : nelly jacquin,
caroline brunel

design studio :
emmanuelle talmazan,
patrick chouzenoux,
michel megaz, rose-
may methon, sylvie
combel, olivier lachard,
jerome gourvenn

localisation : sylviane
pivot, maud favier,
fabien fesel, bératrice
rodriguez, déo teiter,
veronika larsson

public relations : matt
broughton, lynn daniel

qa manager
olivier robin

Qualitative supervisor
dominique morel

Qualitative co-ordination
emmanuel desmaris,
jocelyn ciolfi,

debugging supervisor(s)
vincent latoy,
philippe louvet

debugging co-ordination
stéphane briois

mercedes sanchez garcia
eric polin
guillaume lestrat

pre-mastering
stéphane enteric

testers
olivier genou,
florian viète,
david erchoff-costet,
hakim mastouhi,
david teneuve,

christophe lamour,
nicolas daniere,
eric memier,

christophe chabot,
gregory eche,
stéphane carmignant,

évelyne crawford,
alexis recoupe,
arnaud mottin,

christopher evans,
agnès burdin,
bruno chabanne,

elvis alvarez,
cecilia jord,

eugenia veronese,
carmen maria sanchez,
zurita,

corine berntrop,
stéphanie bergamaschi,

william dowe,
tional meseger,
rodric rambosson,

erwan bouvet,
stéphane randone,
guillaume curt.

credits darkworks

lead programmer:
erwan legoftic

dreamcast programmer:
olivier martin

trainees:
alexis dragon,
christophe didal.

game conception
guillaume gouraud,
david rochedieu,
antoine viltette.

scenario
antoine viltette.

art director
guillaume gouraud.

technical manager
david rochedieu.

development
manager
emmanuel boulin,
project manager
laurent franchet.

production assistant
christine ostrowski.

scenario adaptation
and pre-production
game design
pascal luban.

adventure
game designers
laurent franchet,
guillaume gouraud,
sébastien lambotin.

game design
laurent franchet,
guillaume gouraud,
sébastien lambotin.

music esound
thierry desseaux,

christophe lamour,
nicolas daniere,
eric memier,

christophe chabot,
gregory eche,
stéphane carmignant,

évelyne crawford,
alexis recoupe,
arnaud mottin,

christopher evans,
agnès burdin,
bruno chabanne,

elvis alvarez,
cecilia jord,

eugenia veronese,
carmen maria sanchez,
zurita,

corine berntrop,
stéphanie bergamaschi,

william dowe,
tional meseger,
rodric rambosson,

erwan bouvet,
stéphane randone,
guillaume curt.

credits spiral house ltd

lead programmer:
mike ferenduros

dreamcast programmer:
olivier martin

trainees:
alexis dragon,
christophe didal.

characters designed by
matthieu laufray.

game conception
guillaume gouraud,
david rochedieu,
antoine viltette.

scenario
antoine viltette.

art director
guillaume gouraud.

technical manager
david rochedieu.

lead programmer
erwan legoftic,
dreamcast
programmer
olivier martin.

programmers
emmanuel boulin,
christophe chaillon,

scenario adaptation
and pre-production
game design
pascal luban.

additional
programmer
sam nova,
trainees
alexis dragon,
christophe didal.

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

gameplay animators
sébastien berlin,
john digorgie,
marie deschamps,
bruno millas,
stéphane wiederkher.

lead animators
cg sequences
bruno millas.

cg sequences
animators
john digorgie,
eric dreistroffer,

xavier lamouche,
yann le gall,
stéphane wiederkher.

lead real-time
models artist
eric breistroffer.

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

lead script coder
fabrice rappe,
script coders
hakim abbas,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

DARKWORKS

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,
david barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,

backgrounds
artists
françois baranger,