

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.

ALONE IN THE DARK™ THE NEW NIGHTMARE

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-Bundesstaates 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, fiske 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 verlassenem 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 taufte.

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 entgegensetzen 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 Böse 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 Hoffnungslosigkeit 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 Dokortitel.

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 Alones neuestem Buch, für das sie ein Rockefeller-Foundation-Forschungsspendium erhalten hat.

Größe: 1,72 m (5'6")

Gewicht: 54 kg (119 lbs)

Augenfarbe: Grün.

Haarfarbe: Rot.

Besondere Merkmale: Keine.

Geburtsdatum: 30. Juni 1974.

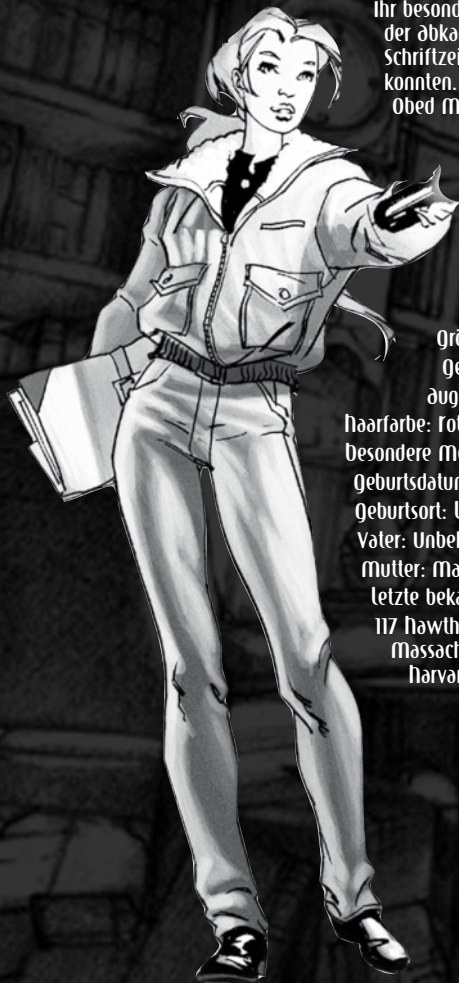
Geburtsort: Lexington, Massachusetts, USA.

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 LADEN**. 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-Standardbelegung

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“:
Zielmodus
(gedrückt halten)

„I“-Taste:
Inventar-Menü

„S“-Taste:
Taschenlampe ein/aus

„M“-Taste:
Übersichtskarte ansehen

„F“-Taste:
Funkgerät benutzen

„Leertaste“:
Aktion/Schießen

„D“-Taste:
Renner
(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	Passen Sie die Controller-Konfiguration an.
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 akkuratere 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 Aline 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 Aline 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 Gemälden) begegnen. Sie untersuchen diese Dokumente, indem Sie sich davor stellen, die **AKTIONS**-taste drücken und das Dokument dann im Vollbild-Modus ansehen.

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 aufenthaltort 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 „d“ 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 anzufunkn, drücken Sie die „f“-taste. Wenn der andere Charakter Sie empfangen kann, erhalten Sie eine antwort mit tatschlägen 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 Waffn. 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 Waffn- 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 **gefahr-zustand** anzeigt 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 aufladen. 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 laden** 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 info-
games production
alone in the dark
the new nightmare

infogrames motion
vp : olivier goutay

production director :
eric labelle

production manager
cont. europe :
stephane bonazza

associate producer :
sebastien brison

pre-production :
pierre carde

european marketing
vp: larry sparks

marketing director:
monique crusot

senior product mana-
ger : guillaume fosier

product manager :
mathieu bosselle

creative manager :
frank drevon,
pat phelan

business affairs :
laurence dufour,
tony duret

legal : nelly jacquin,
caroline brunel

design studio :
emmanuelle tahmazian,
patrick chouxenoux,
michel megoz, rose-
may malhon, sylvie
combet, olivier lachard,
jerome gouvénat

localisation : sylviane
pivot, maud favier,
fabien fosef, beatrice
rodriguez, deale teiler,
weronika larsson

public relations : matt
broughton, lynn daniel

qa manager
olivier robin

qualitative supervisor
dominique morel

qualitative co-ordination
emmanuel desmaris,
jocelyn cioffi,

debugging supervisor(s)
vincent taloy,
philippe louvet

debugging co-ordination
stephane brion
mercedes sanchez garcia
emerik polin
guillaume lestrat

pre-mastering
stephane enteric

testers
olivier genou,
florian vialé,
david erchoff-costet,
hakim mastouhi,
david teneveu,
christophe lamour,
nicolas danieri,
eric meiner,
christophe chabal,
gregory eche,
stephane calmignani,
aurelie crawford,
alexis recoupe,
arnaud molin,
christopher evans,
agnes burdin,
bruno chabanneel,
elvis alvarez,
cecilia jard,

euphinia veronese,
carmen maria sanchez,
zurita,
corine berntróp,
stephanie bergamaschi,
william dowe,
lionel meseger,
rodric rambosson,
erwan bouvet,
stephane randane,
guillaume curt,

credits darkworks
lead programmer:
erwan legoffic
dreamcast programmer:
olivier martin
trainees:
alexis arragon,
christophe vidal,

game conception
guillaume gouraud,
david rochedieu,
antoine villette,
scenario
antoine villette,
art director
guillaume gouraud,
technical manager
david rochedieu,

scenario
antoine villette,

creatures designed by
claire wendeling,

creatures sculpted by
andré jaume,
paintings by
marc botla,

development
manager
emmanuel boutin,
project manager
laurent franchet

production assistant
christine ostrowski,
scenario adaptation
and pre-production
game design
pascal luban,

adventure
game designers
laurent franchet,
guillaume gouraud,
sebastien lambollin,

game design
laurent franchet,
nicolas danieri,
guillaume gouraud,
sebastien lambollin,
antoine villette,

music & sound
thierry desseaux,
jean-sebastien frosbach,

cgi movies
directed by
guillaume moreels,

story-boarders
patrick pion,
nicolas bouvier,
denis bajram,

cgi characters artists
guillaume moreels,
marc lepretre,
lead designer
nicolas bouvier,

backgrounds
designers
benjamin carré,
denoit de ravelle,
cyril perin,
patrick pion,

characters
designed by
mathieu lauffray,

characters sculpted by
mathieu lauffray,
jean-claude gouraud,
guillaume moreels,

creatures designed by
claire wendeling,

creatures sculpted by
andré jaume,
paintings by
marc botla,

lead programmer
erwan legoffic,
dreamcast
programmer
olivier martin,

programmers
emmanuel boutin,
christophe chaillon,
benoit chaperot,
stephane denis,
karine tefrançois
david rochedieu,

additional
programmer
sam nova,
trainees
alexis arragon,
christophe bidal,

lead script coder
fabrice fappe,
script coders
hakim abbas,
mathias deshayes,
pierre gironde,
daniel gloannec,
cendrine laquerre,
sebastien lambollin,
ivano pirona,

lead backgrounds
artists
bertrand carduner,
benoit martinez,

backgrounds artists
francois baranger,
arnaud barros,
david bouaziz,
ulrich brunin,
roland caron,
maxime desmettre,
bruno gentile,
hae jun jhee,
marc lepretre,

backgrounds modeler
florent joy,
real-time
backgrounds
modelers
roger belton-gronier,
sylvain frattini,
daniel gloannec,
xavier fang,
salomé strappazzon,
sebastien verité,
laurent vicherd,
lead animator
xavier lamouche,

backgrounds modeler
florent joy,
real-time

backgrounds
modelers
roger belton-gronier,
sylvain frattini,
daniel gloannec,
xavier fang,

backgrounds modeler
florent joy,
real-time
backgrounds
modelers
roger belton-gronier,
sylvain frattini,
daniel gloannec,
xavier fang,

gameplay animators
sebastien bertin,
john bigorgne,
marie deschamps,
bruno millas,

cg sequences
animators
john bigorgne,
eric breistroffer,
xavier lamouche,
yann le gall,

cg sequences
animators
john bigorgne,
eric breistroffer,
xavier lamouche,
yann le gall,
stephane wiederkerher,
lead real-time
models artist
eric breistroffer,

real-time models artists
david demaret,
maxime desmettre,
sylvain frattini,
bruno gentile,
yann le gall,
florence moreels,
visual special
effects artists
david demaret,
maxime desmettre,
roland caron,

additional 2d graphics
cendrine laquerre,

legal and
financial manager
antoine chéron,

network
administrator
olivier lebigot,

secretary
nathalie erard,

credits spiral
house ltd

lead programmer
mike ferenduros
programmer
marc littlemore

technical coordinator
bobby earl

artist
dylan bourne

coordinator
kevin oxland

DARKWORKS

INFOGAMES

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	03614-500 555 (Normaltarif) Di., +Do., 15.00bis 19.00 Uhr (Nur technischer Support)	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgique	+32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (2x21 Fmn) Technique: 0825 15 80 80 (2x24h) (Du lundi au samedi de 10h-12h, 14h-20h) 3615 Infogrames (2x21 Fmn)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (DM 2,42 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	301 601 88 02	http://www.gr.infogrames.com
• Italia	-	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.it.infogrames.com
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpline@nl.infogrames.com
• Norge	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogrames.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9,00 -14,00 / 15,30-18,30 h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag	-	support@segaklubben.pp.se
• Schweiz/Suisse	Technische: 0900-105 172 SFR 2,50 pro Minute. Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0900-105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10 *24 hours a day / 75p/min	Technical Support: 0161 827 8060/1	helpline@uk.infogrames.com