



JOHN SAULS

Blackstone Chroniken

INHALT

EIN BRIEF VON JOHN SAUL	i
VORWORT	iii
PROLOG: SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	iv
KAPITEL 1:ERSTE SCHRITTE	2
KAPITEL 2: DIE BENUTZEROBERFLÄCHE DES SPIELS ..	5
KAPITEL 3: MENÜLEISTE	9
KAPITEL 4: GESPRÄCHE	12
KAPITEL 5: ERGRÜNDEN DES GEHEIMNISSES	13
KAPITEL 6: PROBLEMLÖSUNGEN	14
EPILOG: CREDITS	18

EIN BRIEF VON JOHN SAUL

Lieber Spieler,

viele Jahre lang durchstreifte ich die Straßen von Blackstone. Ich ging vorbei an der alten Anstalt, spazierte die Harvard Street hinauf und aß im Red Hen Diner zu Abend. Natürlich passierte all dies nur in meiner Phantasie, und erst vor drei Jahren nahm ich endlich Papier und Bleistift und schrieb die Blackstone Chroniken, die zunächst als Fortsetzungsgeschichte in sechs Teilen veröffentlicht wurden und nun als Sammlung in einem einzigen Taschenbuch vorliegen.

Als ich die ersten Worte zu Papier brachte, war mir klar, daß sich die Geschichte von Blackstone auch perfekt für ein Abenteuerspiel eignete. Ich bin ein alter Computerspieler, und meine Geschichte reicht zurück bis in die Zeiten von Zork, als die Abenteuerspiele noch reine Text-Adventures waren. Ich war hochofrenet, nun endlich an einem Projekt zu arbeiten, aus dem man problemlos ein Computerspiel machen könnte.

Bob Bates von Legend Entertainment war ebenfalls begeistert von diesem Projekt, und so entstand eine Zusammenarbeit mit dem Ziel, JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS zu produzieren. Mindscape glaubte ebenfalls an das Projekt und stieg kurze Zeit später ein.

Gemeinsam entwarfen Bob und ich sowie alle Mitarbeiter an diesem Projekt ein Spiel, das unserer Meinung nach fesselnd, gruselig, aufregend und unterhaltsam ist.

Wer von Ihnen noch niemals Blackstone besucht hat, kann sich auf etwas gefaßt machen. Sie werden in eine Welt eintauchen, in der Sie Wirklichkeit und Einbildung fast nicht mehr unterscheiden können. Sie werden die Normalen, die Bösewichte und die Verrückten treffen. Sie werden in eine Zeit zurückkehren, in der Menschen kurzerhand „weggesperrt“ und anschließend im Namen der Medizin mißhandelt wurden. Und wenn Sie Erfolg haben, werden Sie derjenige sein, der eine vom Schicksal getrennte Familie wieder zusammenführt.

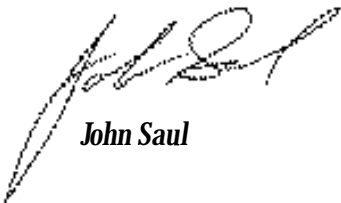
Diejenigen unter Ihnen, die die Geschichten bereits gelesen haben, stehen nun endlich kurz davor, die Türen der Anstalt aufzustoßen und all die Menschen zu treffen, die Sie beim Lesen kennengelernt haben. Auch Sie werden eine Reise in die Vergangenheit unternehmen, um herauszufinden, was in der Zeit bevor die Geschichten geschrieben wurden in der Anstalt vor sich ging, und um zu entdecken, was einigen der Menschen zugestoßen ist, die Sie zu lieben – oder zu hassen – gelernt haben.

Wir haben darauf geachtet, daß das Spiel ein eigenständiges Produkt ist. Sie müssen also die Geschichten nicht gelesen haben, um das Spiel genießen zu können. Aber wenn Sie das Spiel einmal beendet haben, wollen Sie vielleicht anschließend die Geschichten lesen, um Ihr „Blackstone“-Erlebnis zu vervollständigen.

Ich muß Ihnen erzählen, wie aufregend der Moment für mich war, an dem ich in die Welt eintauchte, die das Spiel aufbaut. Endlich konnte ich meine Hände ausstrecken und das dunkle, kalte Gemäuer der alten Anstalt berühren. Endlich konnte ich die Stimmen meiner Figuren hören. Es war, als ob meine Träume schließlich wahr geworden wären. Tja, aber genau hier liegt das Problem, denn ich bin immer noch nicht sicher, ob mir meine Phantasie vielleicht nur einen Streich gespielt hat.

Und jetzt ist es mir eine Freude, Sie, den Spieler, bei der Hand zu nehmen und in die Welt von Blackstone zu führen. Löschen Sie das Licht, drehen Sie die Heizung ab, und schalten Sie Ihre Lautsprecher ein. Nehmen Sie Ihre Maus in die Hand, und folgen Sie mir nach Blackstone. Seien Sie unbesorgt. Vertrauen Sie mir: Sie werden wohlbehalten nach Hause zurückkehren... hoffentlich.

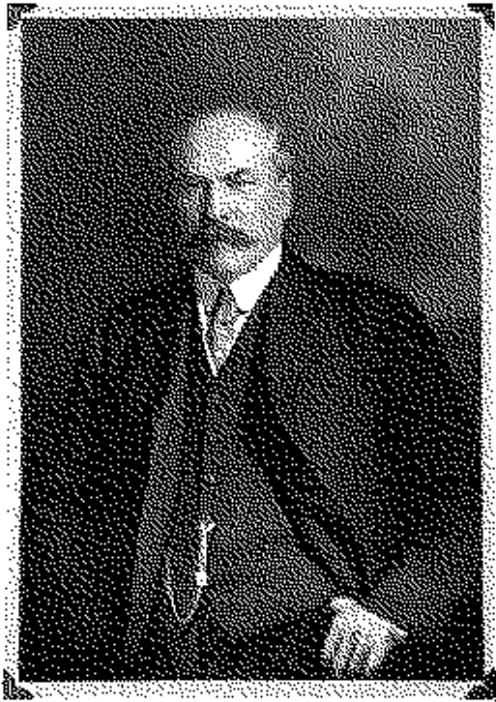
Mit abenteuerlustigen Grüßen,



John Saul

VORWORT

In wenigen Tagen wird das Wahrzeichen der Stadt Blackstone, die Heilanstalt für Geisteskrankheiten, als Museum für Geschichte der Psychiatrie eröffnet. Während der Renovierungsarbeiten der Historischen Gesellschaft von Blackstone wurde das Böse, das in diesen alten Gemäuern steckt, wieder wachgerufen. Als Oliver Metcalf, Sohn des letzten Anstalt-direktors, sind Sie in den Mauern der Anstalt von Blackstone gefangen und müssen die gespenstischen Räume erkunden, ihre Geheimnisse ergründen und die Rätsel lösen. Hinweise auf die Vergangenheit der Anstalt erhalten Sie jedoch nur von den ehemaligen Bewohnern, deren Geister in den Räumen festgehalten werden. Während seiner kurzen, aber blutigen Geschichte erlebte die Heilanstalt zahlreiche Todesfälle. Sie müssen Ihren Sohn finden, bevor auch er dem Wahnsinn zum Opfer fällt...



Tips für den Spieler

Schauen Sie immer nach links und nach rechts.

Schauen Sie in alle Richtungen und an alle Stellen.

Speichern Sie oft.

Klicken Sie auf die kleineren Teile der größeren Objekte.

Hören Sie den Insassen gut zu. Auch wenn ihre Äußerungen nicht immer Sinn ergeben, könnten Ihnen bestimmte Informationen weiterhelfen.

Wenn Sie nicht mehr weiter wissen, gehen Sie zu den Geistern zurück, denen Sie bereits begegnet sind, und sprechen Sie mit ihnen. Möglicherweise erfahren Sie etwas Neues. Denn manchmal sind Objekte erst erhältlich oder Aktionen möglich, nachdem man weitere Informationen erhalten hat.

Einige Objekte bringen Sie auf die falsche Fährte. Als Teil Ihres Inventars stellen Sie aber keinen Nachteil für Sie dar.

Durch Klicken mit der rechten Maustaste können Sie bereits bekannte Animationen und Gespräche überspringen.

Fallen (Rätsel mit Zeitbeschränkungen) bedeuten nicht, daß Sie etwas falsch gemacht haben, sondern genau das Gegenteil.

In jeder Falle (Rätsel mit Zeitbeschränkungen) steht Ihnen ein Mittel zur Flucht zur Verfügung.

PROLOG: SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Damit Sie JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS spielen können, muß Ihr Computer folgende Voraussetzungen erfüllen:

Pentium 166 MHz IBM oder kompatibler PC
(Pentium 200 MHz empfohlen)

32 MB RAM-Speicher

Windows® 95 oder 98 - *Hinweis: **Dieses Spiel läuft nicht auf Windows® NT-Systemen.***

Multitasking wird während der Ausführung von JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS nicht empfohlen.

Unkomprimierte Festplatte mit 200 MB freiem Speicherplatz für die Standardinstallation.

8 X CD-ROM-Laufwerk oder schneller (12 X empfohlen).

24 Bit-PCI-Grafikkarte mit 2 MB Speicher und einem mit 24 Bit-Farben kompatiblen Monitor (4 MB Grafikkarte empfohlen)

DirectX 6-kompatible Maus und Tastatur

DirectX 6-kompatible Soundkarte

Außerdem müssen Sie DirectX 6 und Quicktime 3.0 auf Ihrem Computer installiert haben. Diese Programme können Sie während der Installation des Spiels ebenfalls installieren.

Ein Auszug aus . . . „Geschichte der psychiatrischen Heilanstalten in der westlichen Kultur“

Sowohl in der Antike als auch in vielen Volksstämmen in der Geschichte wurden Geistesranke im allgemeinen entweder von ihren Verwandten und ihrer Gemeinschaft in Gewahrsam genommen und versorgt, oder aber sie durften sich frei bewegen. Oft glaubte man, die Verrückten seien mit Geistern oder Göttern beseelt, und daher wurden sie respektvoll behandelt und behutsam versorgt und konnten sogar zu hochrangigen Schamanen oder Mystikern aufsteigen. Die Kranken, die von „bösen“ Geistern befallen waren, mußten sich den unterschiedlichsten Behandlungen unterziehen: Von Fastzeremonien, Bädern und Ritualen bis zur Verabreichung medizinischer Tränke. Hinweise auf Trepanation, eine Form von Gehirnoperation, bei der kleine Löcher in die Schädeldecke gebohrt werden, reichen Tausende von Jahren zurück.

KAPITEL 1: ERSTE SCHRITTE

Lieferumfang des Spiels

Der Karton enthält zwei CDs, JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS Disk 1 und Disk 2, sowie dieses Handbuch.

Verwendung der Maus

In diesem Handbuch bedeutet der Begriff klicken, daß Sie den Mauszeiger auf die entsprechende Stelle bewegen und die linke Maustaste drücken. Klicken mit der rechten Maustaste bedeutet, daß Sie den Mauszeiger auf die entsprechende Stelle bewegen und die rechte Maustaste drücken. Doppelklicken bedeutet, daß Sie den Mauszeiger auf die entsprechende Stelle bewegen und kurz hintereinander zweimal klicken.

Installieren des Spiels

Zum Installieren des Spiels legen Sie die Spiel-Disk 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Sobald das Dialogfeld eingeblendet wird, klicken Sie auf Installieren. Wenn Sie die Autoplay-Funktion von Windows deaktiviert haben, oder die Funktion nicht arbeitet, dann öffnen Sie den Inhalt der CD mit dem Windows-Explorer, und doppelklicken Sie auf das Symbol Setup. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Low-Res- und High-Res-Filme

Beim erstmaligen Starten des Spiels werden Sie gefragt, ob Sie mit Low-Res- oder mit High-Res-Filmen (Res: Abkürzung für **Resolution** = Grafikauflösung) spielen möchten. Alle Low-Res-Filme befinden sich auf Disk 1, alle High-Res-Filme auf Disk 2. High-Res-Filme erhöhen die Qualität des Spiels, benötigen jedoch leistungsstärkere Hardware. Das Programm fordert Sie gegebenenfalls zum Wechseln der Disks auf, wenn Sie diese Option auswählen. Wenn Sie sich für eine Auswahl entschieden haben, werden Sie nicht mehr gefragt, mit welchem Typ von Filmen Sie spielen möchten, es sei denn, Sie starten das Spiel neu und haben eine andere Disk in Ihr CD-ROM-Laufwerk eingelegt.

Hinweis: Auf den beiden Disks von JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS sind keine verschiedenen Teile des Spiels enthalten. Disk 1 enthält lediglich Low-Res-Filme, während sich auf Disk 2 die High-Res-Versionen derselben Filme befinden.

Ein Auszug aus . . . „Geschichte der psychiatrischen Heilanstalten in der westlichen Kultur“

Bei den Griechen und Römern war die Versorgung der Geisteskranken von zwei gegensätzlichen Faktoren bestimmt. Die Ärzte glaubten, daß Geistesstörungen physische Ursachen hätten und deshalb behandelt werden könnten, aber die Mehrheit war der Meinung, es handle sich um einen Fluch der Götter; als Strafe für Fehlverhalten, und sei daher nur von den Göttern zu heilen. Wohlhabende „Wahnsinnige“ erhielten manchmal Therapien, die auf allgemein gültigen Theorien basierten. Die Idee der Körpersäfte, der vier im Körper produzierten Flüssigkeiten, deren Ungleichgewicht geistige und körperliche Krankheiten hervorruft, beherrschte die Behandlungsmethoden von Geisteskrankheiten bis zum 19. Jahrhundert. Die verarmten Verrückten wurden von der Gesellschaft verschmäht und versammelten sich meist um Schreine wohlwollender Götter, aber es gab zu jener Zeit noch keine Heilanstalten im eigentlichen Sinne.

Starten des Spiels

Um das Spiel zu starten, legen Sie entweder Disk 1 oder Disk 2 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie im Dialogfenster auf Spielen. Alternativ dazu können Sie das Spiel auch vom Red Orb Entertainment-Programmordner im Windows-Startmenü aus starten, indem Sie auf das Symbol für JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS klicken. Eine umfassende und genaue „Spielanleitung“ finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch. Manche Programmänderungen wurden erst nach Drucklegung dieses Handbuchs vorgenommen. Lesen Sie bitte die Readme.txt-Datei im Programmordner, um die aktuellsten Informationen zu erhalten.

Deinstallieren des Spiels

Wenn Sie das Spiel deinstallieren wollen, wählen Sie im Windows-Startmenü Einstellungen und anschließend Systemsteuerung. Doppelklicken Sie in der Systemsteuerung auf das Symbol Software, und wählen Sie gegebenenfalls die Registerkarte Installieren/Deinstallieren. Klicken Sie im Listenfeld auf den Eintrag JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS und anschließend auf die Schaltfläche Hinzufügen/Entfernen. Mit Ausnahme Ihrer gespeicherten Spielstände wird dadurch das Spiel mit allen Komponenten von Ihrer Festplatte entfernt.

Speichern von Spielen

JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS benötigt Festplattenspeicher für gespeicherte Spielstände und temporäre Dateien. Jedes gespeicherte Spiel benötigt bis zu 100 KB Festplattenspeicher.

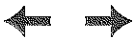
KAPITEL 2: DIE BENUTZEROBERFLÄCHE DES SPIELS

Mauszeiger

Während Sie JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS spielen, kann der Mauszeiger (Cursor) unterschiedliche Formen annehmen.



Wenn Sie den Mauszeiger auf einen Ort bewegen, zu dem Sie gehen können, wird der Bewegungs-Cursor angezeigt. Diese Orte (die sogenannten „Hot-Spots“) befinden sich normalerweise an den Bildschirmrändern. Klicken Sie, wenn der Bewegungs-Cursor angezeigt wird, um zu diesem Ort zu gehen.



Der Cursor zum Umkehren wird angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger an den linken oder rechten Bildschirmrand bewegen. Wenn Sie klicken, während dieser Cursor angezeigt wird, drehen Sie sich in Pfeilrichtung.

Nach jeder Bewegung und jedem Umkehren wird eine kurze Animation abgespielt, die eine Ansicht des jeweiligen Raums zeigt, während Sie gehen oder sich umdrehen. Sie können sich wesentlich schneller durch die Welt des Spiels bewegen, wenn Sie diese Bewegungsszenen deaktivieren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, sobald Sie mit dem Bewegungs-Cursor oder dem Cursor zum Umkehren geklickt haben, und Sie befinden sich ohne die Animationen abzuspielen im nächsten Bild. Klicken mit der rechten Maustaste bricht jede Filmszene ab, nicht nur Bewegungsszenen, und bringt Sie direkt an das Ende der Animation. Gehen Sie aber vorsichtig mit diesen Abkürzungen um. Brechen Sie keine Animationen ab, die Sie noch nicht gesehen haben, sonst könnten Sie wertvolle Hinweise versäumen und können die Animation eventuell nicht wieder abspielen.



Der Mauszeiger, der die meiste Zeit über aktiv ist, ist der Auswahl-Cursor. Wenn Sie mit dem Auswahl-Cursor auf ein interessantes Objekt oder eine Option zeigen, leuchtet der Cursor auf. Klicken Sie, um entweder die Option auszuwählen oder das Objekt näher zu betrachten.



Der Hand-Cursor wird nur für bestimmte Schaltflächen und nur in bestimmten Rätseln angezeigt. Klicken Sie mit dem Hand-Cursor, um eine bestimmte Aktion auszuführen.



Der Abwärts-Cursor wird nur in bestimmten Bildern angezeigt. Mit ihm können Sie die Ansicht wieder verkleinern, nachdem Sie ein Objekt vergrößert haben. Bewegen Sie den Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand, und klicken Sie mit dem Abwärts-Cursor, um zurückzugehen.



Wenn Sie auf ein Objekt in Ihrem Inventar klicken und den Mauszeiger vom Inventar wegbewegen, dann „hängt“ das Objekt am Mauszeiger, so daß ein Objekt-Cursor entsteht. Sie können diesen Objekt-Cursor über den Bildschirm bewegen, und wenn das Objekt verwendet werden kann, dann werden an den entsprechenden Hot-Spots Optionen eingeblendet. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Objekt wieder vom Mauszeiger zu trennen. Eine ausführlichere Beschreibung des **Objekt-Cursors** finden Sie auf Seite 7.

Inventar



Im Inventar werden alle Objekte abgelegt, die Sie im Verlauf des Spiels erhalten. Sie wählen ein Objekt aus dem Inventar aus, indem Sie mit der Maus darauf zeigen und anschließend klicken. Nun wird außer der Option zum Ansehen des Objekts auch jede weitere Aktion angezeigt, die Sie an diesem Objekt ausführen können. Klicken Sie auf die gewünschte Aktion, um diese an dem Objekt auszuführen. Wenn Sie den Mauszeiger vom Feld mit den Aktionen wegbewegen und ein Objekt ausgewählt haben, wird dieses Objekt zum Objekt-Cursor. Weitere Informationen zum Umgang mit Objekten finden Sie auf der folgenden Seite. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Auswahl des Objekts aufzuheben.

Ein Auszug aus . . . „Geschichte der psychiatrischen Heilanstalten in der westlichen Kultur“

Im Mittelalter kamen erstmals Vorläufer von Unterbringungsstätten für Geistesgestörte auf. Entsprechend den christlichen Werten der Nächstenliebe für die vom Schicksal weniger begünstigten Menschen fanden einige Arme und Geisteskranke neben Leprakranken, Waisen und anderen Bettlern Zuflucht in Klöstern. Dennoch betrachtete man Geisteskrankheit als Besessenheit vom Teufel oder als Strafe Gottes für begangene Sünden. Daher wurden die meisten Geisteskranken übel behandelt und zu einem Leben auf der Straße gezwungen, wo sie von Ganoven und Bettlern geduldet wurden, wenn man sie für harmlos hielt, oder sie wurden in Kerker gesperrt und verprügelt, wenn man sie für gewalttätig oder gefährlich hielt. Die einzigen Heilungsversuche basierten auf Glauben: Pilgermärsche, Eintauchen der Erkrankten in heilige Brunnen und Exorzismus.

Objekte erhalten

In JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS erhalten Sie Objekte, indem Sie mit Ihrer Umgebung interagieren. Sie werden oft Objekte finden, vielleicht liegt etwas auf einem Tisch, und wenn Sie mit dem Auswahl-Cursor darauf zeigen, erhalten Sie die Möglichkeit, dieses Objekt zu nehmen. Andere Objekte werden Ihnen im Spielverlauf einfach gegeben, oder sie entstehen durch Kombination von zwei anderen Objekten. Alle Objekte, die Sie erhalten, werden in Ihrem Inventar angezeigt. Sie können bestimmte Objekte an bestimmten Stellen plazieren oder Sie zu bestimmten Zeitpunkten zerstören, doch Sie können Sie nicht willkürlich aus Ihrem Inventar entfernen. Nachdem Sie sie erhalten haben, bleiben die Objekte so lange im Inventar, bis sie an einer bestimmten Stelle plaziert oder benötigt werden. In Ihrem Inventar können sich beliebig viele Objekte befinden.

Objekt-Cursor

Sie wählen Objekte aus Ihrem Inventar aus, indem Sie darauf klicken. Wenn Sie ein Objekt ausgewählt haben und den Mauszeiger bewegen, „hängt“ dieses Objekt am Mauszeiger, so daß ein Objekt-Cursor entsteht. Sie können den Objekt-Cursor sowohl über den Spielbildschirm als auch durch das Inventar bewegen. Wenn Sie mit dem Objekt-Cursor auf ein anderes Objekt oder einen Ort auf dem Bildschirm zeigen und keine Aktionen eingeblendet werden, kann das Objekt zu diesem Zeitpunkt oder auf diese Weise nicht benutzt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Objekt wieder vom Mauszeiger zu trennen und zum normalen Auswahl-Cursor zurückzukehren.

Objekte benutzen

Sie können Objekte auf vielerlei Arten benutzen. Sie können Aktionen an einem Objekt ausführen, indem Sie es aus Ihrem Inventar auswählen und auf eine der daraufhin eingeblendeten Aktionen klicken. Um das Objekt mit einem anderen Objekt oder an einem anderen Ort zu benutzen, wählen Sie das entsprechende Objekt aus Ihrem Inventar. Bewegen Sie den Mauszeiger aus dem Inventar heraus, um den Objekt-Cursor anzuzeigen. Nun können Sie den Objekt-Cursor zurück in Ihr Inventar bewegen und damit auf ein weiteres Objekt zeigen, oder Sie können den Objekt-Cursor auf eine beliebige Stelle auf dem Spielbildschirm bewegen. Wenn die beiden Objekte zusammen benutzt werden können, oder wenn das Objekt an der entsprechenden Stelle auf dem Bildschirm benutzt werden kann, wird ein Feld mit Aktionen eingeblendet. Klicken Sie auf die gewünschte Aktion, um das Objekt zu benutzen.

Ein Auszug aus . . . „Geschichte der psychiatrischen Heilanstalten in der westlichen Kultur“

In der Renaissance wurde der große Wissensschatz der Antike wiederentdeckt. Darunter waren auch medizinische Texte, die sich mit Geisteskrankheiten befaßten. Doch trotz dieser Erkenntnisse litten die Geistesgestörten niemals in der Geschichte unter schlimmeren Qualen als zu jener Zeit. Die Inquisition konzentrierte sich bei ihrer Suche nach Ketzern natürlich auf diejenigen, die Selbstgespräche führten, sich vor unerklärbaren Schmerzen wanden oder andere anomale Verhaltensweisen an den Tag legten. Wenn „Hexen“ gefunden wurden, wurden sie meist so lange systematisch gefoltert, bis sie eingestanden, mit dem Teufel im Bunde zu sein, und anschließend wurden sie getötet. Natürlich waren in diesen hysterischen Zeiten nur wenige Menschen bereit, die Geisteskranken aufzunehmen, aber dennoch gab es ein paar Armenhäuser und Kerker, in denen sie eine Unterkunft fanden.

KAPITEL 3: MENÜLEISTE



Wenn Sie den Auswahl-Cursor an den oberen Bildschirmrand bewegen, wird die Menüleiste eingeblendet. In der Menüleiste finden Sie die wichtigsten Optionen zur Spielsteuerung. Sie können eine Option aktivieren, indem Sie mit dem Auswahl-Cursor darauf zeigen, bis die Option hervorgehoben ist, und dann auf die Option klicken. Die Menüleiste enthält folgende Optionen:

Intro

Klicken Sie auf **Intro**, um die Eröffnungssequenz von JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS noch einmal abzuspielen, die die Hintergrundinformationen zum Spiel enthält. Mit einer der beiden Maustasten oder einer beliebigen Taste auf der Tastatur können Sie die Filmsequenz beenden und das Spiel fortsetzen.

Speichern

Wenn Sie Ihr Spiel speichern wollen, klicken Sie auf diese Option in der Menüleiste. Das Dialogfeld „Spiel speichern“ wird eingeblendet. Der Name des zuletzt gespeicherten Spiels wird im Namensfeld links oben im Dialogfeld angezeigt. Klicken Sie in der Liste auf ein anderes gespeichertes Spiel, um Ihr Spiel statt dessen unter dem entsprechenden Namen zu speichern, oder geben Sie einen neuen Namen in das Namensfeld ein, um ein neues gespeichertes Spiel hinzuzufügen. Sobald Sie einen Speicherspielstand auswählen, wird rechts im Dialogfeld ein Bild des Ortes angezeigt, an dem Sie sich in diesem Spielstand gerade befinden. Wenn Sie Ihrem Spiel einen Namen gegeben haben, können Sie es speichern, indem Sie auf die Schaltfläche **OK** klicken oder die Eingabetaste drücken. Jedes gespeicherte Spiel benötigt bis zu 100 KB Festplattenspeicher. Sie können ein gespeichertes Spiel löschen, indem Sie zunächst auf den entsprechenden Namen in der Liste und anschließend auf die Schaltfläche **Löschen** klicken. Wenn Sie das Dialogfeld „Spiel speichern“ verlassen wollen, ohne ein Spiel zu speichern, klicken Sie auf **Abbrechen**, oder drücken Sie die **Esc**-Taste.



Laden

Klicken Sie auf Laden, um das Dialogfeld „Spiel laden“ anzuzeigen. Der Name des zuletzt gespeicherten Spiels wird im Namensfeld links oben im Dialogfeld angezeigt. Um ein anderes Spiel zu laden, klicken Sie auf ein anderes gespeichertes Spiel in der Liste. Sobald Sie einen Speicherspielstand auswählen, wird rechts im Dialogfeld ein Bild des Orts angezeigt, an dem Sie sich in diesem Spielstand gerade befinden. Wenn Sie einen Spielstand ausgewählt haben, dann laden Sie ihn, indem Sie auf die Schaltfläche OK klicken oder die Eingabetaste drücken. Einen Spielstand, den Sie nicht länger benötigen, können Sie löschen, indem Sie den betreffenden Spielstand auswählen und anschließend auf die Schaltfläche Löschen klicken. Wenn Sie das Dialogfeld „Spiel laden“ verlassen wollen, ohne ein Spiel zu laden, klicken Sie auf Abbrechen, oder drücken Sie die Esc-Taste.

Neustart

Um ein neues Spiel zu beginnen, klicken Sie auf Neustart.

Rückgängig

Mit dieser Funktion können Sie das Spiel an die Stelle vor der letzten bedeutungsvollen Aktion zurücksetzen. Diese Funktion verlangsamt jedoch das Programm und kann selbst bei High-End-Computern wiederholt zu Geschwindigkeitsproblemen führen. Wenn Sie das Spiel starten, ist diese Funktion standardmäßig deaktiviert; im Menü „Einstellungen“ können Sie sie jedoch beliebig ein- und ausschalten.

Einstellungen

Klicken Sie auf Einstellungen, um das Dialogfeld „Einstellungen“ anzuzeigen. Hier können Sie die Lautstärke für Musik, Sound-Effekte und Sprache einstellen. Klicken Sie auf die Pfeile, um die Lautstärke einzustellen. Wenn Sie den Lautstärkeregler nach links ziehen, wird die Lautstärke verringert, wenn Sie ihn nach rechts ziehen, wird sie erhöht. Sie können auch die Funktion Kamerabewegung ein- und ausschalten, indem Sie auf

Ein Auszug aus . . . „Geschichte der psychiatrischen Heilanstalten in der westlichen Kultur“

Während der Aufklärung im frühen 19. Jahrhundert kamen die ersten Irrenanstalten auf, aber von einer Behandlung der Insassen konnte keine Rede sein. Die ersten psychiatrischen Stationen waren reine Haftanstalten, oft nichts weiter als Zellen im Keller eines Gefängnisses oder eines Krankenhauses. Geistesgestörte wurden in dieser Zeit zumeist nicht nur für unheilbar sondern auch für nicht entwicklungsfähig gehalten. Daher erhielten sie kaum Nahrung, Wärme, Licht oder Bewegung. Die Zustände in Anstalten wie zum Beispiel Bedlam (Bethlehem Hospital) in London waren furchtbar, doch trotz gelegentlicher Proteste der aufgebrachten Bevölkerung änderte sich kaum etwas. Im weiteren Verlauf des 19. Jahrhunderts aber war die allgemeine optimistische Grundstimmung ein Nährboden für eine Reformbewegung in psychiatrischen Anstalten.

das Kontrollkästchen neben dieser Funktion klicken. Mit dieser Funktion schalten Sie die Bewegungsanimationen ein und aus, die immer dann abgespielt werden, wenn Sie sich umdrehen. Das Spiel wird beschleunigt, wenn Sie diese Funktion ausschalten. Klicken Sie auf OK, um Ihre Einstellungen zu speichern und zum Spiel zurückzukehren. Um das Dialogfeld „Einstellungen“ ohne Änderungen zu verlassen, klicken Sie auf Abbrechen.

Credits

Klicken Sie auf Credits, um eine Liste der Mitarbeiter an JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS anzuzeigen. Daraufhin wird ein Bildschirm mit John Saul, dem Autor der Reihe **Blackstone Chroniken** eingeblendet, und nach einigen Sekunden folgt die Liste der Mitarbeiter. Mit einer der beiden Maustasten oder einer beliebigen Taste auf der Tastatur kehren Sie zum Spiel zurück.

Hilfe

Klicken Sie auf Hilfe, um ein Menü anzuzeigen, aus dem Sie kurze Beschreibungen zu den verschiedenen Funktionen des Spiels auswählen können. Um genauere Informationen zum Spiel und der Benutzeroberfläche zu erhalten, lesen Sie bitte die entsprechenden Abschnitte in diesem Handbuch.

Beenden

Um JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS zu beenden, klicken Sie auf Beenden. Anschließend werden Sie aufgefordert, Ihre Entscheidung zu bestätigen. Klicken Sie auf Ja, um das Spiel zu beenden und zu Windows zurückzukehren, oder klicken Sie auf Nein, um zum Spiel zurückzukehren und weiterzuspielen. Ihr Spiel wird beim Beenden automatisch gespeichert. Wenn Sie JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS das nächste Mal starten, kehren Sie automatisch zu dem Ort zurück, an dem Sie das Spiel verlassen haben.

KAPITEL 4: GESPRÄCHE



In JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS dreht sich alles um die Gespräche, die Sie mit den früheren Anstaltsopfen führen. Manchmal müssen Sie diese verlorenen Seelen suchen und mit ihnen sprechen, manchmal werden Sie direkt von ihnen angesprochen. In jedem Fall werden links oben auf dem Bildschirm Dialogoptionen eingeblendet, wenn Sie sich mit einem Geist unterhalten können. Klicken Sie auf die gewünschte Option, und folgen Sie dem Gesprächsverlauf. Der Geist wird Ihnen antworten, und möglicherweise werden weitere Dialogoptionen eingeblendet. Optionen, die Sie bereits gewählt haben, erscheinen in Kursivschrift. Sie können sich die Antworten noch einmal anhören, indem Sie erneut auf die Optionen klicken. Wenn Sie das Gespräch beenden wollen, klicken Sie außerhalb des Felds mit den Dialogoptionen. Wenn Sie ein weiteres Mal mit derselben Person sprechen, sind je nachdem entweder dieselben oder andere Dialogoptionen verfügbar, also sollten Sie jede Option zumindest einmal wählen, bevor Sie das Gespräch beenden.

Durch Klicken mit der rechten Maustaste können Sie die Gespräche abkürzen. Wenn Sie mit jemandem sprechen und die rechte Maustaste drücken, springt das Gespräch ans Ende des gerade gesprochenen Satzes oder Gedankens. Wenn eine Dialogoption zu einem Austausch mehrerer Sätze zwischen Oliver und dem Gesprächspartner führt, müssen Sie möglicherweise mehrmals die rechte Maustaste drücken, um dieses Gespräch vollständig zu überspringen. Wir empfehlen Ihnen, die Gespräche nicht zu überspringen, es sei denn, Sie kennen den Inhalt bereits. Sie könnten sonst entscheidende Informationen verpassen.

KAPITEL 5: ERGRÜNDEN DES GEHEIMNISSES

Hinweise sammeln

Der Schlüssel zur Lösung von JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS liegt im Sammeln möglichst vieler Informationen über alles und jeden. Sprechen Sie mit allen Personen, wählen Sie sämtliche möglichen Gesprächsverläufe. Wenn Sie nicht weiterkommen, sprechen Sie ein zweites Mal mit Personen, mit denen Sie bereits gesprochen haben. Vielleicht wissen Sie inzwischen genug, um diesmal die richtigen Fragen zu stellen.

Neben den Bewohnern der Welt von JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS gibt es noch weitere Informationsquellen. Sehen Sie sich in jedem Raum alle Objekte genau an, auch die Dinge, die Ihnen vielleicht unwichtig erscheinen mögen. Nutzen Sie die vielen Bildschirme, die die Historische Gesellschaft installiert hat. Sie bieten Informationen über Behandlungsmethoden von Geistesstörungen während der Zeit der Blackstone-Anstalt sowie über die Patienten, die früher dort lebten. Wenn all dies nicht weiterhilft, dann versuchen Sie, Objekte miteinander oder mit verschiedenen Gegenständen im Raum zu verwenden. Vielleicht entdecken Sie auf diese Weise einen neuen Verwendungszweck für ein Objekt, durch den Sie weitere Informationen erhalten.

Rätsel mit Zeitbeschränkungen

An manchen Stellen in JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS müssen Sie Rätsel innerhalb einer begrenzten Zeit lösen, damit Oliver nicht stirbt. Wenn Sie beim ersten Versuch scheitern, werden Ihnen mehrere Möglichkeiten angeboten:

Sie können an einen Punkt unmittelbar vor Beginn des Rätsels zurückkehren.

Sie können sich einen Tip zur Lösung des Rätsels geben lassen.

Sie können sich die Lösung des Rätsels geben lassen.

Ein Auszug aus . . . „Geschichte der psychiatrischen Heilanstalten in der westlichen Kultur“

Von Mitte des 19. Jahrhunderts bis ins frühe 20. Jahrhundert vollzog sich ein vollständiger Wandel in der Behandlung von Geisteskranken. Der Glaube, daß Geisteskrankheit heilbar sei, führte zu einer Reform der erbärmlichen Zustände in Heilanstalten. Grausame aber gutgemeinte Therapien wurden entwickelt, darunter Versuche, den Patienten durch Schock zu heilen, starke „Arzneimittel“ und Aderlaß. Angenehmere Therapieversuche sollten die Erkrankten mit besänftigender Musik, leichten Arbeiten und Diskussionen über ihre Probleme heilen. Diese sanfteren Methoden erforderten besondere Aufmerksamkeit für jeden einzelnen Patienten und wurden wieder abgeschafft, als die Anstalten überfüllt waren. Daraufhin sanken die Heilungsquoten, der alte Pessimismus erlebte eine Renaissance, und die Behandlung von Geisteskranken fiel wieder auf das Niveau bloßer Einkerkering zurück.

KAPITEL 6: PROBLEMLÖSUNGEN

Sound- und Grafikkarten

Manche Sound- und/oder Grafikkarten werden von Windows und DirectX nicht unterstützt. Wenn Sie nicht über eine der folgenden Sound- oder Grafikkarten verfügen, funktioniert das Spiel möglicherweise nicht.

Von DirectX unterstützte Soundkarten: **Sound Blaster 16** und **Awe 64**, **Vibra 16**, **Intel Virtual Audio**, **Yamaha OPC3 Audio Drive** und **Sax,ES 1887 Audio Drive** und **TBS Montego PCI**

Von DirectX unterstützte Grafikkarten: **Diamond 3D-** und **Diamond Stealth**-Familie, **ATI 264-VT3**, **Mach 64** und **Rage Pro**, **Paradise Pipeline** und **Canopus 3D**

Installation von DirectX 6

Dieses Spiel benötigt DirectX 6. Wenn Sie nicht über DirectX 6 verfügen, können Sie es von der CD installieren. Starten Sie den Windows-Explorer, und öffnen Sie den Ordner REDIST auf der CD. Doppelklicken Sie auf Setup, um die Installation von DirectX 6 zu starten.

DirectX-Haftungsausschluss

JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS verwendet die DirectX-Audio- und Bildschirmtreiber der Firma Microsoft. DirectX ist ein von Microsoft entwickeltes Programmierwerkzeug, und die Installation von DirectX kann möglicherweise zu Grafikproblemen und Systemstörungen führen, wenn Ihre Bildschirmtreiber nicht mit DirectX kompatibel sind. DirectX ist ein Produkt von Microsoft, und daher übernimmt Mindscape keinerlei Haftung für etwaige Änderungen an Ihrem System im Zusammenhang mit der Installation von DirectX. Wenn in Verbindung mit DirectX Probleme auftreten und Sie diese nicht durch Installation der neuesten Windows-Treiber für Ihre Grafikkarte beheben können, setzen Sie sich entweder mit Microsoft oder dem Hersteller Ihrer Grafikkarte in Verbindung, um weitere technische Unterstützung oder Hilfe zu erhalten.

Sämtliche Urheberrechte an DirectX sind im Besitz von Microsoft. Als Benutzer wird Ihnen eine eingeschränkte Lizenz für die Verwendung von DirectX auf Microsoft-Betriebssystemen eingeräumt.

Ein Auszug aus . . . „Geschichte der psychiatrischen Heilanstalten in der westlichen Kultur“

Im frühen 20. Jahrhundert ließen mehrere Kriegsgenerationen die Zahl der staatlichen Anstalten in die Höhe schnellen, und der Hauptzweck der Anstalten bestand mehr und mehr in der Kontrolle der Geisteskranken an Stelle ihrer Heilung. Auf der einen Seite wurde die Psychoanalyse entwickelt und an der glücklichen (wohlhabenden) Minderheit praktiziert, auf der anderen Seite war die Mehrheit allen möglichen radikalen Methoden ausgeliefert, die die Ärzte zu jener Zeit entwickelten, um Geisteskrankheiten mit physischen Behandlungen zu heilen. Künstliches Koma und Fieber, Herzstillstand durch Elektroschock, absolute Dunkelhaft oder stundenlanges Eintauchen in kaltes Wasser und sogar Gehirnoperationen wurden an Tausenden von hilflosen Geisteskranken erprobt. Einige wenige Patienten wurden nach einer Lobotomie als vollständig geheilt eingestuft. Die Mehrheit aber war nicht so leicht zu heilen.

Überprüfen der DirectX-Treiber für Grafik- / Soundkarten

Wenn Sie überprüfen wollen, ob Ihre Audio- und Bildschirmtreiber DirectX 6-kompatibel sind, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der Windows-Task-Leiste auf die Schaltfläche Start (normalerweise links unten auf dem Bildschirm).
2. Klicken Sie auf Ausführen...
3. Geben Sie folgende Zeile im Feld „Öffnen:“ ein:
C:\progra-1\directx\setup\dxdiag.exe
Klicken Sie dann auf OK.
4. Überprüfen Sie, ob für jeden Treiber „Yes“ in der Spalte Certified (Zertifiziert) angegeben wird.

Sollte einer der Treiber nicht von DirectX zertifiziert sein, dann fragen Sie den Hersteller Ihrer Hardware nach zertifizierten DirectX 6-Treibern.

Wiederherstellen der Windows-Bildschirmtreiber

Sollten Sie nach der Installation von DirectX 6 Probleme mit der Anzeige haben, können Sie Ihre alten Bildschirmtreiber folgendermaßen wiederherstellen.

1. Klicken Sie in der Windows-Task-Leiste auf die Schaltfläche Start (normalerweise links unten auf dem Bildschirm).
2. Klicken Sie auf Ausführen...
3. Geben Sie folgende Zeile im Feld „Öffnen:“ ein: C:\progra-1\directx\setup\dxsetup.
Klicken Sie dann auf OK.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Bildschirmtreiber wiederherstellen.

Anschließend benötigen Sie gegebenenfalls einen Datenträger, auf dem sich Ihre Originaltreiber befinden.

Alt + Tab

Multitasking wird während der Ausführung von JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS nicht empfohlen. Vermeiden Sie das Wechseln zu anderen Anwendungen mit Alt + Tab, da dies zu Programmfehlern führen kann.

Technische Unterstützung

Sollten Sie Probleme mit dem Spiel haben, lesen Sie bitte zunächst den Abschnitt **Prolog: Systemvoraussetzungen** und **Kapitel 6: Problemlösungen**, bevor Sie sich mit dem technischen Kundendienst in Verbindung setzen. In diesen Abschnitten finden Sie viele der Lösungen für die häufigsten Probleme. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr System die Anforderungen von JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS erfüllt, und Sie das Spiel dennoch nicht ausführen können, dann überprüfen Sie bitte, ob die neuesten Treiber auf Ihrem System installiert sind.

Unser Expertenteam im technischen Kundendienst hilft Ihnen gerne bei allen Ihren Problemen mit einem unserer Spiele. Sollte Ihr Problem mit Ihrer Systemkonfiguration zusammenhängen, können Ihnen unsere Experten Lösungsvorschläge bieten.

Aufgrund der unendlichen Zahl verschiedener Hardware- und Softwarekonfigurationen, die auf modernen Computern möglich sind, müssen Sie sich möglicherweise trotz allem mit Ihrem Computerhändler, Hardware- oder Softwarehersteller in Verbindung setzen, um Ihr System so zu konfigurieren, daß dieses Spiel funktioniert. Außerdem benötigen Sie eventuell die neuesten Treiber für Audio, Video, Maus oder CD-ROM-Laufwerk, damit das Spiel einwandfrei läuft. **Wenn Sie eine Grafikkarte vom Typ Diamond Stealth 3D 2000 und/oder 3000 haben, müssen Sie die neuesten Treiber für diese Karten installieren.**

Wir empfehlen Ihnen, sich mit dem technischen Kundendienst möglichst per Fax oder E-Mail in Verbindung zu setzen. Senden Sie bitte Ihre Systemkonfiguration und Treiberversionen sowie eine vollständige Beschreibung des Problems. Geben Sie bitte ferner an, welches Betriebssystem Sie benutzen und welche Fehlermeldungen angezeigt werden, die auf ein Problem hindeuten.

Falls Sie beim Gebrauch der Software auf Probleme stoßen oder sie sich nicht starten läßt, wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst:

Adresse: Mindscape GmbH, Technischer Support,
Zeppelinstr. 321,45470 Mülheim a.d. Ruhr

Telefon: 0208 / 9924114

Fax: 0208 / 9924129

E-Mail: Dsupport@mindscape.com

Geschäftszeiten: Montag, Mittwoch, Freitag von 15:00 bis 18:00 Uhr

Dieser Kundendienst ist ausschließlich für technische Probleme zuständig und kann Ihnen daher leider keine Spieltips geben.

Wenn Sie Fragen zu einem Spiel haben, das länger als 90 Tage auf dem Markt ist, dann sehen Sie zunächst auf unserer Web-Site nach, ob Sie die neueste Version des Spiels besitzen, bevor Sie sich mit dem technischen Kundendienst in Verbindung setzen. Die Web-Site von JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS finden Sie unter www.blackstone-chronicles.com.

Ein Auszug aus . . . „Geschichte der psychiatrischen Heilanstalten in der westlichen Kultur“

Moderne Heilanstalten bieten ihren Patienten im allgemeinen eine gute psychiatrische Behandlung, aber in kleinen Privatkliniken ist die Versorgung besser und vielfältiger. Die Behandlung besteht einerseits aus einer Kombination von Medikamenten oder anderen physischen Eingriffen, um die Symptome unter Kontrolle zu bringen, und andererseits aus Psychotherapie und Einflußnahme auf das Verhalten, um die Ursachen der Probleme des Patienten zu ergründen und ihm eine Rückkehr in ein normales Leben zu ermöglichen. Als die staatliche Förderung für Anstalten in Amerika in den 80er Jahren gekürzt wurde, mußte eine ganze Flut von geisteskranken Menschen entlassen werden, die nun das Beste aus ihrem Leben machen sollten. Ein beträchtlicher Teil davon wurde obdachlos. Heute gibt es eine Tendenz hin zu einer Versorgung auf kommunaler Ebene, in der die Kranken eher in kleinen Häusern in normalen Wohngebieten behandelt werden, als daß sie in Großeinrichtungen abgeschoben werden.

EPILOG: CREDITS

Mindscape

Produktion	Scott Evans
Co-Produktion	Sam Clifford
Marketing-Manager	Karen Conroe
Produktionsassistentz	George Chastain Jr.
Haupttester	Chris Cates
Mindscape Tester	Cyrus Harris, Alex Marcelo, Eric David Ribner
Zusätzliche Testers	Trev Markle, Erik Johannessen, Jonah Rosestone, Jeremy Campbell, Alana Gilbert, Aaron Addleman, David Yen, Joel Lehman
Testleitung	Jeff Franks
Koordination der Lokalisierung	Jeff Groteboer
Lokalisierung	Patrick Baroni, Olivier Fackeure
Autor des Handbuchs	Anathea Lopez
Grafikdesign und Layout	Mark Gallarno, Andrew French
Künstlerische Unterstützung	Maria Fernandez, Justyna Cielecki, Annette Rauber
Medientechnik	Mario Alves
Tontechnik	Steve Lam
Installations-Programmierer	Philip Wang
Entwurf der Web-Site	Eric Wayne Key
Ausführender Produzent	Bret Berry
Besonderen Dank an	Jan Lindner, Maria Murnane

Legend Entertainment

Entwurf und Umsetzung, Co-Produzent	Bob Bates
Technische Leitung	Jim Montanus
Ausführender Produzent	Mike Verdu
Programmierung	Duane Beck, Jim Montanus
Systementwurf und -programmierung	Duane Beck, Chip Kerchner, Jim Montanus, Mark Poesch, Steve Riley, Dave Townsend, Mike Young
Tester	Rosie Freeman, Joven Malazo, Sam Brown, Dave Chladon, Darrin West, Mark Zelesky
Künstlerische Gestaltung, Musik und Soundeffekte	Presto Studios
Entwurf und Gestaltung der Benutzeroberfläche	Forge Interactive
Sprachregie und -produktion	Kathleen Bober
Sprachaufnahmen	Cue Recording Studios
Tontechnik	Andy Frazier
Animation Intro	Kathleen Bober, Paul Mock, Forge Interactive, Presto Studios, Advance Concepts, Inc.
Fotos	Fil Hunter, Robin Reid, Kathleen Bober
Fotomodelle	Rebecca Metcalf - Peggy Yates; Joshua Metcalf - Christopher Field
Intro	Mark Redfield, Frank Pine, Kathleen Bober
3D	Joan Corcoran, Jimi Kinstle, Josh Mandel
3D-Regie und Produktion	Kathleen Bober
Hausmeisterin der Legend-Anstalten	Rosie Freeman
Stimmen	Malcom Metcalf - Henry Strozier; Oliver Metcalf - Marty McDonough; Joshua Metcalf - Andre Bulkin; Historical Society - Kathleen Bober; Marilyn - Angela Calo; Jane - Francie Glick; Seamus - Jarlath Conroy; Lavinia - Lisa Newman Williams; Nick - Bob Supan; Merle - Marie McKenzie; Jack - Lance Lewman; Abraham - Tae Huor; Paul - Lance Carter; Organist - Bob Supan; Rebecca - Lisa Newman Williams; ECT Elektroschocktherapie-Schwester - Kathleen Bober
Besonderen Dank an	John Saul und Mike Sack

John Sauls Blackstone Chroniken: Ein Abenteuer des Schreckens.

JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONIKEN: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS: EIN ABENTEUER DES SCHRECKENS ©1998 Mindscape, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert durch Mindscape, Inc. in Zusammenarbeit mit Legend Entertainment. Der Name und die Gestalt von John Saul sind Eigentum von John Saul. Titel des Originalromans: „The Blackstone Chronicles“ ©1997 John Saul.

QuickTime und das QuickTime-Logo sind Warenzeichen und werden mit einer Lizenzvereinbarung verwendet. QuickTime ist in den Vereinigten Staaten von Amerika und in anderen Ländern eingetragen.

Microsoft, Windows, DOS und Windows NT sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder in anderen Ländern.

Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.