



Games  
for Windows®



# INDIANA JONES™

DIE  
LEGENDÄREN ABENTEUER

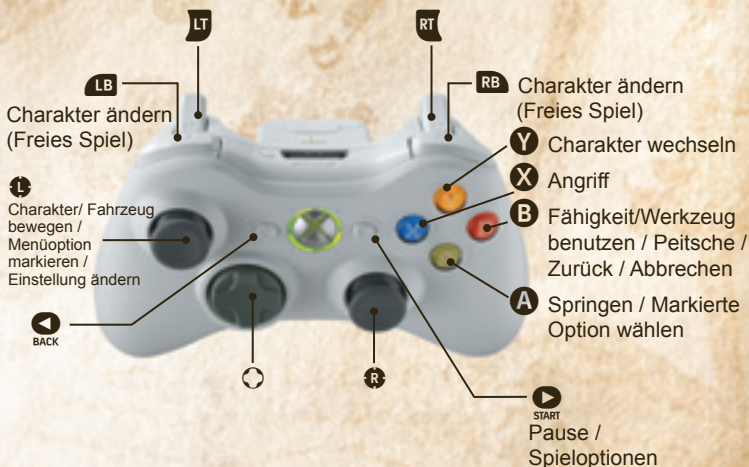


Tt  
games



LUCASARTS™

# XBOX 360 CONTROLLER FOR WINDOWS



## STEUERUNG

Benutze die Pfeiltasten Oben/Unten, um durch das Menü zu steuern, drücke die Eingabetaste, um eine Option zu wählen, und drücke "Escape", um zurückzukehren. Die Maus hat keinerlei Funktion in den Menüs.

Hinweis: Dieses Spiel unterstützt auch den Xbox 360® Controller.

AKTION	SPIELER 1	SPIELER 2	XBOX 360 CONTROLLER
Nach links bewegen	A	Pfeiltaste Links	Steuerkreuz/Stick nach links
Nach rechts bewegen	D	Pfeiltaste Rechts	Steuerkreuz/Stick nach rechts
Nach oben bewegen	W	Pfeiltaste Oben	Steuerkreuz/Stick nach oben
Nach unten bewegen	S	Pfeiltaste Unten	Steuerkreuz/Stick nach unten
Charakter wechseln	K	ZB 3	Y
Spezial (Bauen/Benutzen/Peitsche)	J	ZB 2	B
Springen	U	ZB 5	A
Aktion (Angriff)	H	ZB 1	X
Charakter ändern (hoch)	Leertaste	ZB 0	Linker Bumper
Charakter ändern (runter)	STRG LINKS	STRG RECHTS	Rechter Bumper
Start/Pause	Eingabetaste	ZB ENTER	START



## INHALT

Steuerung.....	1
Installation.....	3
Minimum-Systemanforderungen.....	3
Willkommen.....	4
Barnett-College.....	4
Storymodus und Freies Spiel.....	4
Mehrspieler.....	5
Bildschirmanzeigen.....	5
Fähigkeiten.....	6
Gegenstände.....	8
Sammelobjekte.....	9
Speichern und Laden.....	10
Kundendienst Für Deutschland, Österreich Und Die Deutschsprachige Schweiz.....	10
Credits.....	12
Lizenzvereinbarung.....	18

## VOR DEM START

### Installation

Lege die **LEGO® Indiana Jones™: Die Legendären Abenteuer**-DVD in DVD-ROM-Laufwerk ein. Die Installation wird automatisch gestartet, wenn die Autoplay-Funktion aktiviert ist. Wenn sie deaktiviert ist, öffne entweder über den Desktop oder über das Startmenü den Arbeitsplatz und klicke doppelt auf das CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk, das das Programmsymbol von **LEGO® Indiana Jones: Die legendären Abenteuer** zeigt.

Klicke doppelt auf das Programmsymbol zum Starten der Installation. Die Hinweise auf dem Bildschirm führen dich dann durch die weitere Installation. Sollten während der Installation Probleme auftauchen, wirf einen Blick in den 'Leitfaden zur Fehlerbehebung' auf der CD.

**HINWEIS:** Es ist empfehlenswert, vor dem Beginn der Installation alle anderen Anwendungen zu schließen und Anti-Virus-Software zu deaktivieren.

Einige Informationen in diesem Handbuch haben sich möglicherweise vor der Veröffentlichung des Spiels geändert. Sollte es den Anschein haben, dass das Handbuch nicht auf dem neuesten Stand ist, lies bitte die ReadMe-Datei, die du nach der Installation über das Startmenü von Windows aufrufen kannst.

## MINIMUM-SYSTEMANFORDERUNGEN

### • BETRIEBSYSTEM

**Benötigt:** Windows XP oder Windows Vista

### • COMPUTER

**Benötigt:** 100% DirectX 9.0c-kompatibler Computer

### • PROZESSOR

**Benötigt:** Intel P3 1.0 GHz oder AMD Athlon XP **Empfohlen:** Intel P4 3.0 GHz oder AMD Athlon 64

### • SPEICHER

**Benötigt:** 256 MB RAM. 512 MB RAM für Windows Vista erforderlich  
**Empfohlen:** 512 MB RAM. 1 GB RAM für Windows Vista empfohlen

### • GRAFIKKARTE

**Benötigt:** 128 MB Grafikkarte mit Unterstützung für Shader-Modell 2.0  
**Empfohlen:** 512 MB Grafikkarte mit Unterstützung für Shader-Modell 3.0

### • SOUNDKARTE

**Benötigt:** 100% DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte

### • DVD-ROM

**Benötigt:** DVD-ROM-Laufwerk **Empfohlen:** 8X DVD-ROM-Laufwerk

### • EINGABEGERÄTE

**Benötigt:** Tastatur und Maus. Gamepad und Joystick werden unterstützt.  
**Empfohlen:** Sechs-Tasten-Gamepad mit zwei Analog-Sticks

### • DIRECTX

Microsoft DirectX 9.0c (August 2007) ist auf der DVD enthalten. Du wirst während der Installation des Spieles aufgefordert, DirectX zu installieren, wenn keine neuere Version korrekt auf deinem System installiert ist.

**HINWEIS:** DirectX kann Aktualisierungen deines Betriebssystems erfordern. Dies kann auch aktuelle Treiber für Ihr Mainboard sowie Sound- und Grafikhardware einschließen.



## WILLKOMMEN

Er ist gerissen, er ist wagemutig, er ist kühn, und er ist aus Plastik! Willkommen zu LEGO® Indiana Jones™: Die legendären Abenteuer! Indy ist auf der Suche nach den größten archäologischen Funden aller Zeiten und trifft dabei auf eine bunt zusammengewürfelte Truppe von Freunden und Gegnern. Lass es mit deiner Peitsche richtig krachen und schwing dich in dieses brandneue LEGO® Abenteuer.

## SPIELSTART

### Barnett-College

Beschreite die Hallen, in denen einige der hellsten Köpfe schon über die wichtigsten Funde aller Zeiten diskutiert haben. Zu den legendären gehört Indiana Jones, der berühmteste Professor, den diese Universität je hervorgebracht hat. In diesen Räumlichkeiten bereitet Dr. Jones neben seinen Lehraufgaben auch seine nächsten großen archäologischen Abenteuer vor!



### Spielmodi

Wenn du gleich in die Action einsteigen willst, solltest du dir die drei Karten ansehen, die zu den folgenden drei Indiana Jones-Abenteuern führen: *Jäger des verlorenen Schatzes*, *Der Tempel des Todes* und *Der letzte Kreuzzug*. Auf jeder Karte

sind sechs Orte eingezeichnet, die zu verschiedenen Kapiteln führen. Sobald du das erste Kapitel 'Der verlorene Tempel' von Indys Abenteuer 'Jäger des verlorenen Schatzes' abgeschlossen hast, werden weitere Kapitel freigeschaltet und du kannst parallel in allen drei Indy-Abenteuern spielen.

## STORYMODUS UND FREIES SPIEL

Im Storymodus kannst du Indys aufregendste Erlebnisse nachspielen. Du erlebst die wichtigsten Ereignisse seiner Abenteuer und spielst dabei die Originalcharaktere aus den Filmen. Und denk an den Modus 'Freies Spiel'! Die Originalcharaktere zu spielen macht sicher jede Menge Spaß, aber was wäre, wenn du dieselben fantastischen Abenteuer mit einem beliebigen Charakter spielen könntest? Du musst ein Kapitel jedoch zunächst mit den Originalcharakteren im Storymodus abgeschlossen haben, bevor du es im Modus 'Freies Spiel' mit jedem beliebigen Charakter nochmal spielen kannst.

Bitte beachte, dass der Dekan des Fachbereichs Archäologie die Level im Modus 'Freies Spiel' für zu unterhaltsam erachtet hat und dir deshalb nur ein paar Charaktere zur Verfügung stellt. Wenn du weitere Charaktere im Modus 'Freies Spiel' benutzen möchtest, musst du diese erst freischalten.

## ERKUNDE DAS BARNETT-COLLEGE

### Die Bibliothek

Besuche die Bibliothek, um etwas Geschichte zu erleben! Sprich mit dem Bibliothekar, um deine Sammlung von Charakteren für den Modus 'Freies Spiel' zu vergrößern. Benutze die "Z"-Taste, um andere Charaktere in der Bibliothek auszuwählen und zu steuern.

### Das Kunstzimmer

In einer LEGO® Welt ist alles möglich. Lass deiner Kreativität im Kunstzimmer freien Lauf und erstelle eigene Charaktere, um sie im Modus 'Freies Spiel' zu verwenden!

### Das Postzimmer

Achte während deiner Abenteuer auf verborgene Pakete, in denen sich alte, unglaublich mächtige Artefakte befinden. Sammle diese sofort ein und bring sie zum Briefkasten. Sobald du von deinen Reisen zum College zurückgekehrt bist, kannst du diese Artefakte im Postzimmer abholen und deiner Sammlung hinzufügen - natürlich nur, wenn du zuvor das Porto bezahlt hast! Du kannst diese 'Extra'-Fähigkeiten im Pausemenü über das Menü 'Extras' ein- und ausschalten.

### Der Mathematik-Hörsaal

Du hast einen Geheimcode? Herzlichen Glückwunsch! Schreib ihn hier an die Tafel.

### Entdeckungsreise

Gerüchten zufolge gibt es im College einige versteckte Bereiche, und angeblich soll es sogar ein paar Geheimlevel geben, die nur auf ihre Entdeckung warten. Kannst du die Wahrheit aufdecken?

## MEHRSPIELER

Bei der Archäologie geht es nicht nur um die Entdeckung geheimer Gräber und die Hoffnung, dass ein 'X' die richtige Stelle markiert. Sie ist auch eine gesellschaftliche Wissenschaft! Indys Abenteuer sind meist erst dank einer helfenden Hand erfolgreich.

Drücke die F2-Taste auf der Tastatur, um einen zweiten Spieler ins Geschehen einsteigen zu lassen. Drücke die Eingabetaste und wähle 'Verlassen' aus dem Pausemenü, um auszusteigen.

## BILDSCHIRMANZEIGEN

Spieler 1  
Gesundheit



Gesammelte  
LEGO Steine

Spieler 2

### Charakter wechseln

Das Lösen bestimmter Rätsel verlangt Teamwork. Du kannst deine Charaktere jederzeit mit der "Z"-Taste wechseln.

## FÄHIGKEITEN

### Bauen

In der Welt von LEGO® *Indiana Jones™* wirst du häufig Objekte aus LEGO® Steinen zusammensetzen müssen, um ein Hindernis zu überwinden. Nähere dich einfach einem Haufen von LEGO® Steinen und halte die "J"-Taste zum Bauen gedrückt.

### Die Peitsche

Das Beste daran, Indiana Jones persönlich zu spielen, ist seine Beherrschung der Peitsche! Mit ihr kannst du bestimmte Gebiete erreichen, die du zu Fuß oder durch Springen nie erreichen würdest. Achte auf hölzerne Peitschenplattformen, um die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der Peitsche zu entdecken. Drücke die "J"-Taste, um Objekte hinter dir herzuschleifen, umzuwerfen, zu ziehen, zu aktivieren und mit dieser Technik zu zerstören. Die Peitsche kann auch verwendet werden, um Gegner zu entwerfen. Diese Fähigkeit wird mit der "J"-Taste aktiviert.

### Kampf

Nahezu jeder Charakter des Spiels verfügt über seinen eigenen Kampfstil - such dir deinen Lieblingsstil heraus. Aber beachte, dass bestimmte Waffen über Fähigkeiten verfügen, die dir im Kapitel hilfreich sein können. So kannst du zum Beispiel mit der Schaufel auch Schätze oder zur Lösung eines Rätsels benötigte Teile ausgraben.



### Tragen

Was machst du, wenn du ein Objekt von einem Ort zum anderen transportieren möchtest? Du nimmst es auf! Drücke die "J"-Taste, wenn du einen blauen Pfeil über einem Objekt siehst, um dieses Objekt aufzunehmen. Achte auf spezielle grüne Pads, auf denen du diese Objekte absetzen kannst.



### Klettern/Schwingen an Seilen

Jeder Charakter kann mit Seilen neue Höhen erklimmen. Springe auf ein Seil zu, um es zu greifen, und zu höher gelegenen Plattformen zu gelangen. Springe erneut, um das Seil loszulassen.

### Akademiker

In der Welt von *Indiana Jones* verfügen akademische Charaktere wie Prof. Jones Sr. oder Marcus Brody über die Fähigkeit, bestimmte Bereiche eines Levels durch das Übersetzen spezieller, durcheinandergewürfelter Bilder zu erreichen. Sammle Bücher, um jedem Charakter diese Fähigkeit zu ermöglichen.



### Ausgraben

Ausgrabungs-Charaktere wie Salah oder Satipo verfügen über die Fähigkeit zur Ausgrabung von Gegenständen oder Zugängen zu neuen Levelbereichen. Sammle eine Schaufel ein, um jedem Charakter diese Fähigkeit zu ermöglichen. Achte auf vergrabene Objekte und drücke die "J"-Taste, um mit dem Buddeln zu beginnen und geheime Schätze und Materialien zu bergen.



### Kleine Öffnungen

Manchmal ist der kleinste Charakter der beste! Kleine Charaktere wie Short Round oder der Maharadscha können auch kleine Öffnungen benutzen. Kleine Charaktere können eine kleine Öffnung betreten und aus einer anderen schlüpfen, um so einen anderen Ort zu erreichen.



### Objekte werfen

Keine Munition mehr? Wirf einfach Gegenstände aus deiner Umgebung auf deine Gegner! Die meisten Charaktere können Stühle oder Flaschen nach Gegnern werfen. Drücke die "J"-Taste, um ein Objekt aufzuheben, und dann die "H"-Taste, um das Objekt auf ein Ziel zu werfen.



### Bananen/Affe

Zeit fürs Affentheater. Wenn du einen Affen siehst, der etwas Nützliches in den Händen hält, dann wirf ihm eine Banane zu und er wird es dir geben.





### Mechanik

Einige Charaktere können jede nicht funktionstüchtige Maschine reparieren. Achte auf Funken und drücke die "J"-Taste, wenn dein Charakter einen Schraubenschlüssel in den Händen hält.



### Zugang für Spezialcharaktere

Bestimmte Bereiche können nur von Soldaten oder Thuggees betreten werden, aber du kannst dir einen Weg hinein ermogeln, indem du die passende

Kopfbedeckung trägst. Sammle die Kopfbedeckungen besiegter Gegner und verkleide dich selbst damit. Stelle dich dann vor einen Wachposten oder eine Thuggee-Statue und drücke die "J"-Taste, um Zugang zu erhalten. Es gibt insgesamt zwei Arten von Zugangskonsolen:

- Militär
- Thuggee

## GEGENSTÄNDE

### Zerstörbare Objekte

Zerstörbare Objekte können mit der Peitsche, der Pistole oder einem Nahkampfangriff zertrümmert werden. Zerstörbare Objekte geben LEGO® Steine und/oder zusammensetzbare Objekte frei, wenn sie zertrümmert werden.



### Standardbausätze

Bausätze sind Haufen von LEGO® Steinen, die zu Objekten wie Schaltern, Hebeln oder Treppen zusammengesetzt werden können. Drücke und halte die "J"-Taste, wenn du neben einem wackelnden

Haufen von Steinen stehst, um mit dem Bauen zu beginnen. Einige Bausätze haben besondere Eigenschaften. Um diese Spezialbausätze benutzen zu können, musst du erst die drei blauen Steine finden und diese auf den blauen Spezialbau-Pads platzieren, bevor du mit dem Bau des Spezialobjektes beginnen kannst.

### Silberne LEGO® Objekte

Silberne LEGO® Objekte können nur durch große Explosionen zerstört werden. Suche nach Schießpulverfässern oder einem Raketenwerfer, um diese Objekte zu zerstören.



### Bewegliche Objekte

Einige Objekte im Spiel können verschoben werden, indem man in sie hineinläuft. Ziehblöcke können nach hinten gezogen werden, indem man in den Ziehgriff hineinläuft und sich dann in die entgegengesetzte Richtung bewegt.

### Fackeln

Mit Fackeln kannst du dir Viehzeug vom Leib halten und Gegenstände in die Luft jagen. Stell dich neben ein offenes Feuer, um eine Fackel anzuzünden.

### Phobien

Manche Charaktere haben Ängste, die ihnen ein Weiterlaufen verwehren. So hat Indiana Jones zum Beispiel Angst vor Schlangen, Dr. Jones Sr. fürchtet sich vor Ratten, und Willie hat Angst vor Ungeziefer. Suche eine Fackel, um den Weg von Schlangen, Ratten und Ungeziefer zu befreien, und überwinde die Ängste deines Charakters.

### Dynamit

Mit Dynamit können gewaltige Explosionen hervorgerufen werden, wenn man spezielle Fackeln neben ihnen verwendet. Mit solchen Explosionen lassen sich die meisten silbernen LEGO® Objekte zerstören, die mit normalen Waffen nicht zu zerstören sind.

## SAMMELOBJEKTE



### LEGO® Steine

LEGO® Steine sind die LEGO® Währung und dienen zum Kauf von Charakteren, Fähigkeiten und Tipps. Es gibt drei Arten von LEGO® Steinen mit jeweils unterschiedlichen Werten:

Silber – 10 Credits

Gold – 100 Credits

Blau – 1.000 Credits



### Artefakte

In jedem Kapitel sind zehn Teile eines Artefakts versteckt. Einige davon lassen sich im Storymodus finden, aber der Großteil von ihnen ist nur im Modus 'Freies Spiel' erreichbar. Du musst alle zehn Teile sammeln, um das Artefakt zu vervollständigen.



### Herzen

Manche Objekte und Gegner hinterlassen Herzsymbole, wenn sie zerstört oder geschüttelt werden. Sammle sie ein, um deine Gesundheit wieder aufzufüllen.

## Speichern und Laden

Wenn du zum ersten Mal ein Kapitel abschließt oder einen Gegenstand kaufst, wirst du zur Auswahl einer Speicherdatei aufgefordert. Wähle den gewünschten Spielstand und drücke die "U"-Taste zum Bestätigen.

Du wirst auch gefragt, ob die automatische Speicherfunktion verwendet werden soll (empfohlene Einstellung). Wenn du die automatische Speicherfunktion verwendest, wird LEGO® Indiana Jones: Die Legendären Abenteuer deinen Fortschritt am Ende jedes Kapitels automatisch in dieser Datei speichern.



Die Spielstände werden in der folgenden Reihenfolge gespeichert:  
1. Der aktuelle Spielstand wird gespeichert.  
2. Der Spielstand wird gespeichert.  
3. Der Spielstand wird gespeichert.  
4. Der Spielstand wird gespeichert.  
5. Der Spielstand wird gespeichert.  
6. Der Spielstand wird gespeichert.  
7. Der Spielstand wird gespeichert.  
8. Der Spielstand wird gespeichert.  
9. Der Spielstand wird gespeichert.  
10. Der Spielstand wird gespeichert.



## CREDITS

### Developed by Travellers Tales

**Director**  
Jon Burton

**Head of Production**  
Paul Flanagan

**Producer**  
Steve Wakeman

**Head of Art**  
James Cunliffe

**Head of Animation**  
Jeremy Pardon

**Head of LEGO® Programming**  
John Hodkinson

**VP of Technology**  
Dave Dootson

**Lead Game Programmer**  
Glyn Scragg

**Game Programming**  
John Hodkinson  
Mike Jackson  
Carl Lloyd  
David O'Reilly  
Paul Connor  
Ralph Ferneyhough  
Glyn Scragg  
Luke Giddings  
Mike Spencer  
Nicholas Jablonowski  
Kevin Fairbairn

**Lead Game Systems  
Programming**  
Dave Dootson  
Steve Monks  
Richard Taylor  
Ralph Ferneyhough

**Engine Technology**  
Jon Arden  
Ali Brown  
Julien Champagne  
Steven Craft  
Paul Hunter  
Alan Murta  
Vassilis Pouloupoulos

Hlynur Tryggvason  
Lead Render Tech  
Alistair Crowe  
Lead Console  
Porting  
Dave Connell  
Lead Tools  
Roland Houghs

**Design Direction**  
Jon Burton  
James Cunliffe  
John Hodkinson  
James Kay  
Glyn Scragg

**Lead Designer**  
James Kay

**Designers**  
Wil Evans  
Stephen Sharples

**Front End Artist**  
Mike Snowdon

**Lead Technical Artist**  
Deborah Crook

**Level Setup & Artwork**  
Mike Snowdon  
Barry Thompson  
Dave Burton  
Martin Palmer  
Keith Shankland  
Stuart Deakin-Berry  
Michael Battersby  
Cheng Xiang  
Neil Allen  
David Wollen  
Liam Fleming  
Dimitris Krokidis  
Chris Vaughan  
James Cunliffe  
Deborah Crook

**Lead Environment Artist**  
Robert Dickerson

**Environment Artists**  
Paul McCormack  
Igor Zielinski  
Stuart Niblock  
Richard Walker  
Ezhi Vendan  
Al Dooley  
David Llewelyn

Euan Morrison  
Darren Edwards  
Jonathan Hooper  
Nicola Daly

**Concept Artists**  
Tim Hill  
Paul McCormack

**Lead Cutscene Animator**  
David Brown

**Cutscene Animation**  
Mark Brown  
Duncan Kinnaird  
Charlotte Parker  
Phil Gray  
Andrew Unsworth  
Vineet Chander  
Jo Chalkley  
Chris Woodworth  
John Willmann

**Additional Cutscene Animation**  
Bill Martin

**Additional Storyboard Artwork**  
Justin Exley

**Lead Character Animator**  
Helen Kershaw

**Character Animation**  
Helen Kershaw  
Richard Greene  
John Willman  
James Stuart  
Stuart Wilson

**Additional Character Animation**  
James Dawson  
Annika Barkhouse

**Storyboard Artwork**  
Colm Duggan

**Lead Character Artist**  
Will Thompson

**Character Artists**  
Neil Crofts  
Neil Farmer

**Vehicle Artist**  
Charles McNair

**Head of Music and Sound Effects**  
David Whittaker

**Music & Sound Effects**  
Adam Hay

**QA Tester**  
Jon Mayer

**Special Thanks**  
TT Fusion, Arthur Parsons, Lukasz Migas, Kieran Gaynor, Sam, Ben and Helen Burton, Nicky Bowyer, Fay Briscoe, James and Laurence Brown, Dawn Burton, Phil, Francesca Charlesworth, Samantha Crowe, Helen, Jacob and Sarah Cunliffe, Leah Donahue, Dale Wilson, Dylan Dawson, Emma and George, Stevie G, James Henderson, Mashhuda Glencross, Jane, Max and Charis, Donna Pardon-Gallagher, Sara Gray, Ned Gray, Samantha Lacey, Pervigilo, Alison and Evan Scragg, Stripey and Taylor, Lily-May, Gary Vibealite, Amanda, Charlotte and Heather Edwards, Molly-Rose and Grace, Jayne Stephen, Olivia Wahlen, Sonia Chabouni, Emily Thompson, Kristian Clarke, Ash, Symen, Kathryn Rennie, Barrie and Theresa Crofts, Rhoda Daly, Emma McHarrie, Harley, Marilena Aspioti, Mixalis Krokidis, Maria Lines, Linda Edwards, Amy Clarke, Frank, Cath and Lee Niblock, Sen and Kai, Kieth Greene, Nikos Aspiotis.

### TT Games Publishing

**Managing Director**  
Tom Stone

**VP Publishing**  
Jonathan Smith

**Producer**  
Nick Ricks

**Associate Producer**  
Mike Candy

**Lead Testers**  
Graham Stark  
Shaun Leach

**QA Testers**  
Simon Arnold  
James Beaton  
Harry Dean  
Carl Fell  
Manjit Gill  
Richard Gregory  
Vincent Grogan

Geir Lunde  
Tom Nicholas  
Phillip Ring  
Harjot Sidhu  
Peter Spencer  
Marek Werno  
Nige Wynn  
Jon Mayer

**Compliance Group**

James Beaton  
Manjit Gill  
Vincent Grogan  
Tom Nicholas  
Phillip Ring

**QA Tech**  
Nige Wynn

**Additional Testing**

Toby Smith  
Sam Smith

**Marketing Assistant**  
Richard Earl

**Business Development**

Garry Edwards  
Financial Controller  
Mike Wyre

**LEGO Company**

Michael Boland  
Michael Pratt  
Linda Hegarty  
Jill Wilfert  
Tamara Damarjian  
Henrik Saaby  
Clausen

**LUCASARTS**

a division of Lucasfilm  
Entertainment Company Ltd.

**Producer**  
Shawn Storc

**Associate Producers**  
Kellam Eanes  
David "Rogue" Silverstein

**Assistant Producers**  
Kevin Clement  
Andrew Bell

**Production Assistant**  
Chris Thomas

**Executive Producer**  
Darren Atherton

**VP of Product Development**  
Peter Hirschmann

**Assistant to the VP of  
Product Development**  
Lynda Benoit

**Director of Developer Relations**  
Harry Kinney

**External Production Coordinator**  
Alden Schell

**International Executive  
Producer**  
Joey MacArthur

**Senior Localization Producer**  
Hiromi Okamoto

**Localization Producer**  
Alben Pedroso

**Assistant Localization Producer**  
Jeffrey Eng

**International Production  
Assistant**  
John Stratford

**Director of Audio**  
Darragh O'Farrell

**Music Supervisor**  
Jesse Harlin

**Audio Department Coordinator**  
Meg Crowel

**In-game Sound Design**  
Dave Levison

**Cinematic Sound Design  
and Mixing**  
Erik Foreman  
Skywalker Sound

**Music Editor**  
Peter McConnell

Original *Indiana Jones* music composed by  
John Williams.  
© & © Lucasfilm Ltd. & TM.  
All rights reserved. Used under  
authorization. Published by Bantha  
Music (BMI). Administered by and/or  
co-published with Warner-Tamerlane  
Music Publishing Corp. (BMI).

**QA Lead**  
Jeff Loney

**QA Assistant Lead**  
Chris Morales

**QA Testers**  
Jason Pimentel  
Ben James  
Mark Dominguez  
David Kirk  
Patrick Kouse

**QA Senior Lead**  
Gary Chew

**QA Supervisor**  
Toby Mast

**Lead Compliance Tester**  
Matt Tomczek

**Assistant Lead Compliance Tester**  
Don Berger  
Wilfredo Dimas

**Compliance Testers**  
Travis Fillmore  
Michael Castillo  
Kamel Perez  
Jesse Tavizon  
Sean Haeberman  
Matthew Zenel

**Compliance Manager**  
David Chapman

**Senior Lead Compatibility Technicians**  
Chris Adams  
Tom McFarland

**Lead Compatibility Technicians**  
Matt Bishop  
Jesse Jones

**Compatibility Technician**  
John Shields

**Compatibility Manager**  
Lynn Taylor

**MP Lab QA Lead**  
Seth Benton

**MP Lab QA Testers**  
Matt Boland  
Luis Buenaventura  
Marco Crescenti  
Michael Kolin  
Adam Smith

**Production Services Coordinator**  
Eva Holman

**Production Services Operations Manager**  
Jay Geraci

**Senior Mastering Lab Technicians**  
John Carsey  
Scott Taylor

**Mastering Lab Technician**  
Jonathan Layton

**Console Resource Coordinator**  
Eric Knudson

**Senior Product Support Lead**  
Jason Smith

**Product Marketing Manager**  
Erin English

**Director of Global Marketing**  
Kevin Kurtz

**Integrated Marketing Manager**  
Matt Shell

**Creative Services Manager**  
Hez Chorba

**Director of Marketing Services**  
Ken Epstein

**Marketing Services Coordinator**  
Heather Wagner

**Sr. Public Relations Manager**  
Adam Kahn

**Public Relations Manager**  
Hadley Fitzgerald Mickel

**Director of Public Relations**  
Margaret Grohne

**Channel Marketing Manager**  
Santee Ferrara

**International Sales Manager**  
Chris D'Avanzo

**Global Sales Planning Manager**  
Arnold Lee

**Sales Coordinator**  
Arielle McKee

**Director of Global Sales**  
Dorothy Ferguson

**Consumer Insights Manager**  
Elina Shcop

**Senior Manager of  
Business Development**  
Ada Duan

**Vice President of  
Production Operations**  
Atsuko Matsumoto

**Vice President of Finance**  
Kevin Parker

**Director of Financial  
Planning & Analysis**  
Bill Liu

**Studio Coordinator**  
Elyse Regan

**Global Materials &  
Manufacturing Manager**  
Evelyne Bolling

**Sales Operations Manager**  
Jason Periera

**Operations Materials  
& Manufacturing**  
Myra Villadolid  
John Abinsay  
Carlos Bustillo

**Sales Operations & Credit**  
Chris Dirige  
Helen Dear  
Ed Bitonio  
Raul Varguez  
Phillip He

**Director of Studio Operations**  
Mark Kyle

**Director of Credit &  
Sales Operations**  
Cynthia del Rosario

**Internet Production &  
Design Manager**  
Nicole Love

**Internet Marketing Manager**  
Staci Martin Wolfe

**Internet Production Developer**  
Dennis VonGalle

**Internet Production Developer**  
Mike Young

**Senior Designer**  
Craig Drake

**Associate General Counsel**  
Nell O'Donnell

**Business Affairs**  
Anne Marie Hawkins  
Douglas Reilly  
Carole Vandermeide

**IT Operations Support**  
Victor Tancredi- Ballugera

John von Eichhorn  
Chad Williams  
Brian Wong  
Dylan Coates  
Greg Millies  
Randy Severson  
Daryll Jacobson  
Robert Santos  
Robert Jordan  
Dinesh Katariya  
Fisher Key  
Wes Anderson  
Matt Gallagher  
Brad Grantham  
Lee Mehelis  
Melanie Jacobson  
Brendan Lloyd  
Rich Murrillo

**Sr. HR Manager**  
Blair Chaput

**HR Representative**  
Trisha Buendia

**LUCAS LICENSING**  
a division of Lucasfilm  
Entertainment Company Ltd.  
Howard Roffman  
Chris Gollaher  
Derek Stothard  
Ashley Matheson  
Paul Southern

**Special Thanks**  
Jim Ward  
Erin Haver

**Very Special Thanks**  
George Lucas

## ACTIVISION UK

**SVP-European Publishing**  
Joerg Trouvain

**General Manager**  
Alison Cressey

**EU Senior Brand Manager**  
Amanda Welch

**UK Senior Brand Manager**  
Aruna Sinha

**Director of Production  
Services - Europe**  
Barry Kehoe

**Localisation Project Manager**  
Corinne Callois

**Localisation Co-ordinator**  
Gina Clarke

**European Supply Chain Director**  
Andy Chaplin

**Manager EUP Creative Services**  
Jackie Sutton

**Creative Services Project Manager**  
Mark Lugli

**Creative Services Co-ordinator,  
Box and Docs**  
Amy Hetherington

**PR Executive**  
Ben Lawrence

**Senior Manager-  
Operations &  
Inventory**  
Kevin Smith

**European Operations Manager**  
Heather Clarke

**Production Planner**  
John Connelly

**European Facilities &  
Business Services Manager**  
Nicky Lothian

## ACTIVISION GERMANY

**Marketing Director**  
Stefan Luludes

**PR-Manager**  
Christian Blendl

**PR-Executive**  
Patric Roos

**Senior Brand Manager**  
Markus Neumann

**IT & Web Manager**  
Thorsten Hübschmann

## NOTIZEN