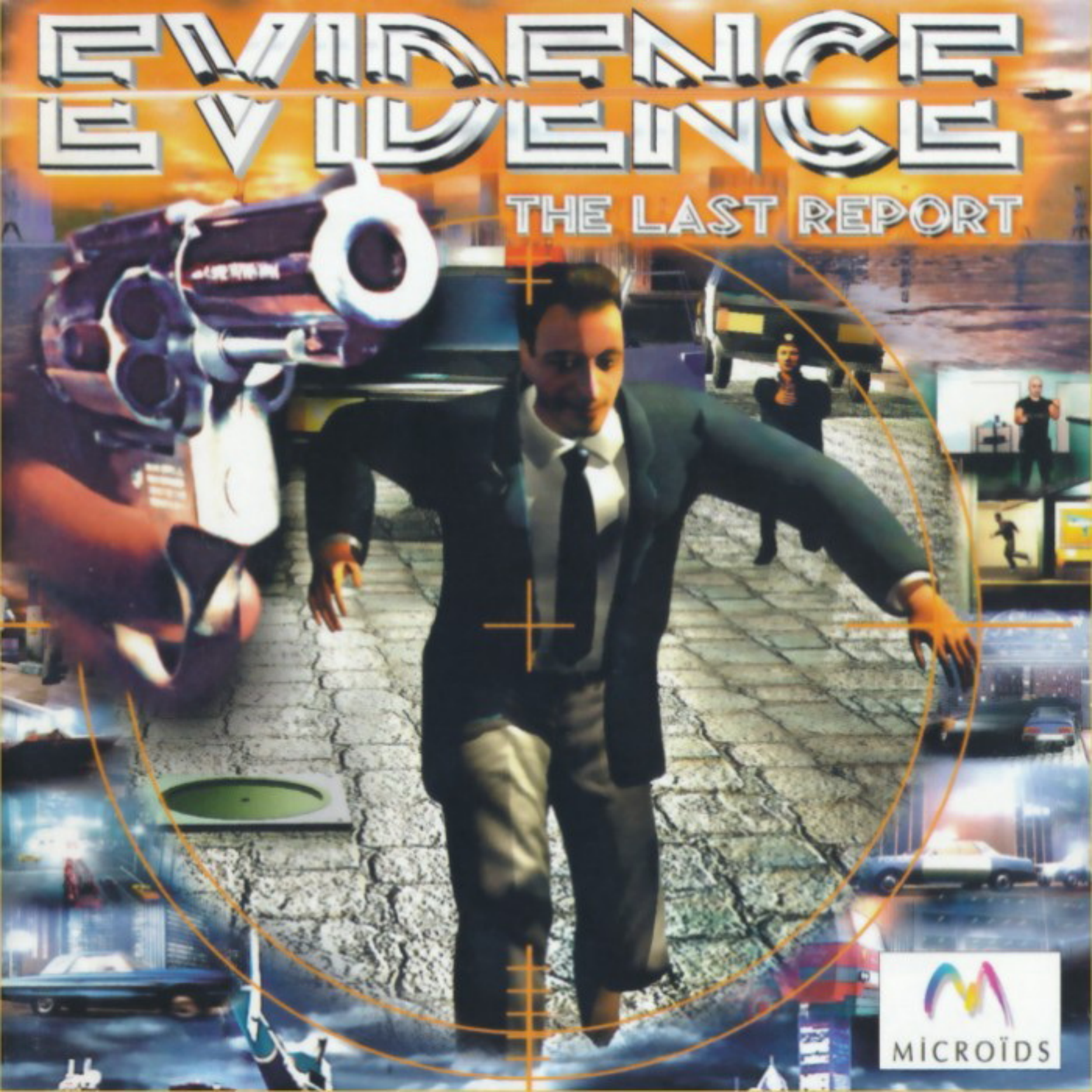
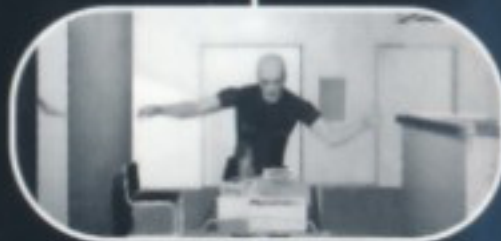


EVIDENCE

EVIDENCE

THE LAST REPORT





EVIDENCE

EVIDENCE

THE LAST REPORT

English

The Story

EVIDENCE is a classic crime story...an intense detective adventure. You play Daniel Singer (friends call him 'Dan'), a reporter for Channel Z. Sarah Hopkins, Dan's ex-girlfriend, has been murdered and Dan, unable to control his anger at her innocent death, finds himself being dragged into the desperate case. He launches his own investigation into the heinous crime but the job isn't going to be easy.... There are people in high places who don't want Dan to uncover information which could implicate them in Sarah's murder and destroy their careers.

The realtime 3D scenes slam Dan right down the barrel of a gun with high-speed pursuits, deadly shootouts and cat-and-mouse boat chases. In stark contrast to the action, a lot of the people Dan meets aren't too interested in helping him out, so he's got to use a bit of tact to get what he's after. It's times like these when a slick tongue and lots of cash go a long way. But Dan knows one fellow he can trust: Peter Rugler, DEA inspector. He's there to back Dan up and supply him with whatever he needs to solve the crime and put the murderer behind bars for good.



The Setting

The action takes place in big city USA. There's a municipal election coming up and anarchy reigns in the streets. Under this dark backdrop Dan must quickly solve the brutal crime of the murder of the woman he once loved....



Installation

The first step is to install EVIDENCE.

Configuration : Computer: 100% PC-compatible ■ Windows 95 or DOS ■ Processor: Pentium 75 (minimum) ■ 4X CD-ROM drive ■ Minimum RAM: 8 MB (16 MB recommended) ■ Minimum hard disk space: 30 MB ■ Sound Card: Sound Blaster 100% compatible and most other cards ■ Graphic display adapter: SVGA 65,000 colors equipped with at least 1 MB supporting VESA 1.2 mode or better.



Easy Installation

Insert CD-ROM into the CD-ROM drive. When installing, follow the on-screen instructions. Note - You must have a sound card. - In DOS, Win 3.1 or Win 3.11 you must test your sound configuration before playing. (Select "Test" during the sound configuration procedure)

1.1/ MS-DOS or PC-DOS Installation:

Type the letter of your CD-ROM drive (D: for example) and press ENTER. Then type Install and press ENTER again.

1.2/ Windows 3.1 or 3.11 Installation:

Select Exit Windows from the File menu and follow procedure 1.1 above. To configure the game correctly, you must quit Windows 3.1 or 3.11.

1.3/ Windows 95 Installation:

Once you are in Windows 95, insert the CD-ROM into your drive. When inserted, a window appears. Two options, Install and Exit, are then displayed. Choose Install.

Note: We recommend disabling the screensaver before starting the game.

Installation procedure

The program asks you which hard disk will be used to copy the files needed to run the game. In configuration, there should be one or more choices (C:,D:,E:,etc...). Choose the hard disk with the mouse cursor. If you want to cancel the installation, click Cancel, then Exit. If you select Install, the game then proposes a directory name ("EVIDENCE" by default) to which you will copy the files. Create another directory if "EVIDENCE" is not suitable. Then press Enter to validate your choice.

You must have at least 30 MB available on your hard disk to install the game. Once the files have been copied, click OK.

The Windows 95 installation procedure is now complete.

Note: The Windows 95 version of Evidence needs the "DIRECTX" program to run properly. To install "DIRECTX", go to the "DIRECTX" directory of the CD-ROM and access the DXSETUP.EXE file.

In DOS, Windows 3.1 or 3.11, the installation procedure continues as follows:

The game will attempt to detect your sound card. If it succeeds, the program will use the configuration corresponding to your sound card. You can test the sound by clicking Test, then OK. Another way is to enter your sound card's parameters in the choices proposed. If your card is not on the list provided select Sound Blaster (or compatible) or Sound Blaster Pro. Check if there is sound by clicking Test; otherwise try other values.

For further information, a Help option is available in the installation procedure.

The documentation referring to the sound card supplied with your computer also provides important information. To modify values, choose the installation program's configure option.



Starting the game

3.1/MS-DOS or PC-DOS:

Go to the directory on your hard disk where the game has been installed (EVIDENCE by default). In your hard disk type (for example): `cd \EVIDENCE` and press Enter. Then type `EVIDENCE` and press Enter.

3.2/ Windows 3.1 or 3.11:

Select Exit Windows in the File menu and follow procedure 3.1 above. The game must be started in MS-DOS to avoid sound interference and to increase the running speed of EVIDENCE.

3.3/ Windows 95:

Once the CD-ROM is loaded, a window appears displaying "PLAY UNINSTALL or QUIT".

If no window appears, double-click on Workstation then on CD-ROM EVIDENCE.

Three options are then available:

PLAY: to start the game

UNINSTALL: to erase the game from your hard disk. NB: Everything else saved will also be erased!

QUIT: to return to Windows 95

Uninstall Evidence

4.1/MS-DOS or PC-DOS:

Type DELTREE (name of the directory where you installed the game).

Example: if you have installed the game in the C:\EVIDENCE directory, type:
`DELTREE C:\EVIDENCE`

4.2/Windows 3.1 or 3.11:

Quit Windows and follow the 4.1 procedure.

4.3/Windows 95:

With the CD-ROM loaded, a window appears displaying "PLAY UNINSTALL" or "QUIT".

If no window appears, double-click Workstation then CD-ROM EVIDENCE.

Three options are then available: **PLAY**, **UNINSTALL** or **QUIT**

Select "UNINSTALL" to start the uninstall procedure.



Installation or loading problems

Please consult the README.TXT file using an editor ("edit" for MS-DOS or "e" for PC-DOS, by typing, for example, `edit d:\README.TXT`) or using a word processor in Windows (Write for Windows 3.1 or 3.11, WordPad for Windows 95).

This file is important as it can help you solve the majority of problems you may encounter.

Check the CD-ROM configuration in Windows 95 by accessing the menu, choosing Start, then selecting Parameter in the configuration panel.

Double-click System. In the tabs, choose Performances, followed by the File System option, then CD-ROM.

Choose the option corresponding to your hardware (e.g. 4 speed) then choose Apply.

Close all the windows. Windows 95 will ask you to start the system again.

Epilepsy Warning

Read before you or your children play a video game.

Some people are susceptible to epileptic fits or a loss of consciousness when subjected to flashing lights or similar elements frequently found in our home environment. These people run the above risks when watching certain televised images or playing video games. These phenomena can occur in a subject with no previous history of this kind or who has never before experienced an epileptic fit. If you or a member of your family have shown any symptoms attributable to epilepsy (seizure or loss of consciousness) due to any form of light-related stimulation, please consult your doctor prior to use.

We advise parents to supervise their children when they are playing video games.

If you or your child should suffer any one of the following symptoms: dizziness, eye trouble, eye or muscle contraction, loss of consciousness, disorientation, involuntary movement or convulsion, please stop playing immediately and consult your doctor.

Precautions to be taken when playing video games:

- Do not sit too close to the screen.
- Play as far as you possibly can from your TV screen, or as far as the connecting cables allow.
- A small-sized screen is always preferable when playing video games.
- Do not play if you are feeling very tired or have not had much sleep.
- Make sure that you play in a well-lighted room.
- When playing, take a ten to fifteen minute break every hour.



The Interface

Game Field:

Every action undertaken during the course of the game will take place in this field.

Action Buttons:

These are selected with the left mouse button and are de-selected with the right mouse button.

Look: look at an object, a person, or place

Take: take an object

Give: give or show an object to someone

Speak: communicate with someone

Use: use, operate, or act on an element in the decor, possibly using an active element from your inventory.

Inventory Field:

This field only appears when you move your mouse over it.

The items you actually possess are stored here.

Click the end arrows to review your items.

Active item : click on an item to highlight it. Highlighted items are activated and ready for use.

Text Field:

This field displays all text from dialogues and voice-overs.

During a dialogue, several texts may be displayed at the bottom of the screen.

Select your reply by clicking the text of your choice.

System Field:

This field only appears when you move your cursor over it.

Quit: quit a game and return to DOS or Windows 95.

Save: save your current game on hard disk.

Load: pick up where you left off in a game already saved.

Options: adjust game elements, such as the volume of music, voices and sound effects.



Note

There are two action modes:

- Movement mode

Move to a new position when the cursor changes to an arrow. To access this mode, click the right mouse button.

- Action mode

Activated by one of the five actions indicated below:

Look; Take; Give; Speak; Use.

Realtime 3D Action Interface

Basic Commands:

P----- Pause

CTRL+Q ----- Quit

S----- Increase sound volume

SHIFT+S----- Decrease sound volume

ESC ----- Restart scene from the beginning

Note: If you die during a 3D scene you start over at the beginning of the scene

Vehicle Commands:

Arrow Up----- Accelerate

Arrow Down----- Brake

Arrow Left----- Turn Left

Arrow Right----- Turn Right

F1----- Activate / Deactivate Rearview Mirror (only in car)

Character Commands:

Arrow Up----- Move Forward

Arrow Down----- Move Back

Arrow Left----- Turn Left

Arrow Right----- Turn Right

SHIFT + Arrow Left----- Quick Turn Left

SHIFT + Arrow Right----- Quick Turn Right

CTRL + Arrow Left----- Sidestep Left

CTRL + Arrow Right----- Sidestep Right

Spacebar----- Pull

F1----- Switch On/Off Light

ENTER ----- Open Door / Use Object



Crédits

Production

Microïds S.A.

Art Director

Loïc Yvart

Development Director

Nicolas Gohin

Graphics Supervisor

Christian Goyon

Project Manager

Nicolas Guérineau

Decor Modeling and Character Animation

Christian Goyon

Julien Schreyer

Graphics

Ludovic Delcroix

Pierre-Emmanuel Génin

Stéphane Niemec

Vincent Pelisson

Loïc Yvart

Programming

Nicolas Gohin

Franck Quéro

Jacques Quidu

Coding

Nicolas Guérineau

Olivier Meimoun

Xavier-Claude Passeri

Testing

Sebastien Berger

Laurent Plu

Original Scenario

Pierre Rival

Scenario Adaptation

Christian Goyon

Nicolas Guérineau

Xavier- Claude Passeri

Text and Dialogue

Pascal Mory

Credits and Outro

Albert Bonnefous

- Mac Guff Line -

Sound Design and

Audio Production

Knockin'Boots Productions

Music

Dimitri Bodiatsky

Nicholas Varley

Actors

Patrick Albenque

Bruno Dubernat

Philippe Dumont

Jean Louis Faure

Eva Goldenberg

Stéphane Guérin

Yann Le Gac

Marc Moreau

Xavier Morineau

Déborah Perret

Gaelle Savary.

Packaging and Manual

Brigitte Cordeau

Donald Simpson Studio

Special thanks to Doug Mealy for
his help.

Video Compression

Smacker Video Technology

© 1994 by Invisible, Inc.d.b.a

Rad Software

A Co-production of
Microïds, Club Investissement
Média, and Interactive
Entertainment Fund

Check our web site:

www.microids.com



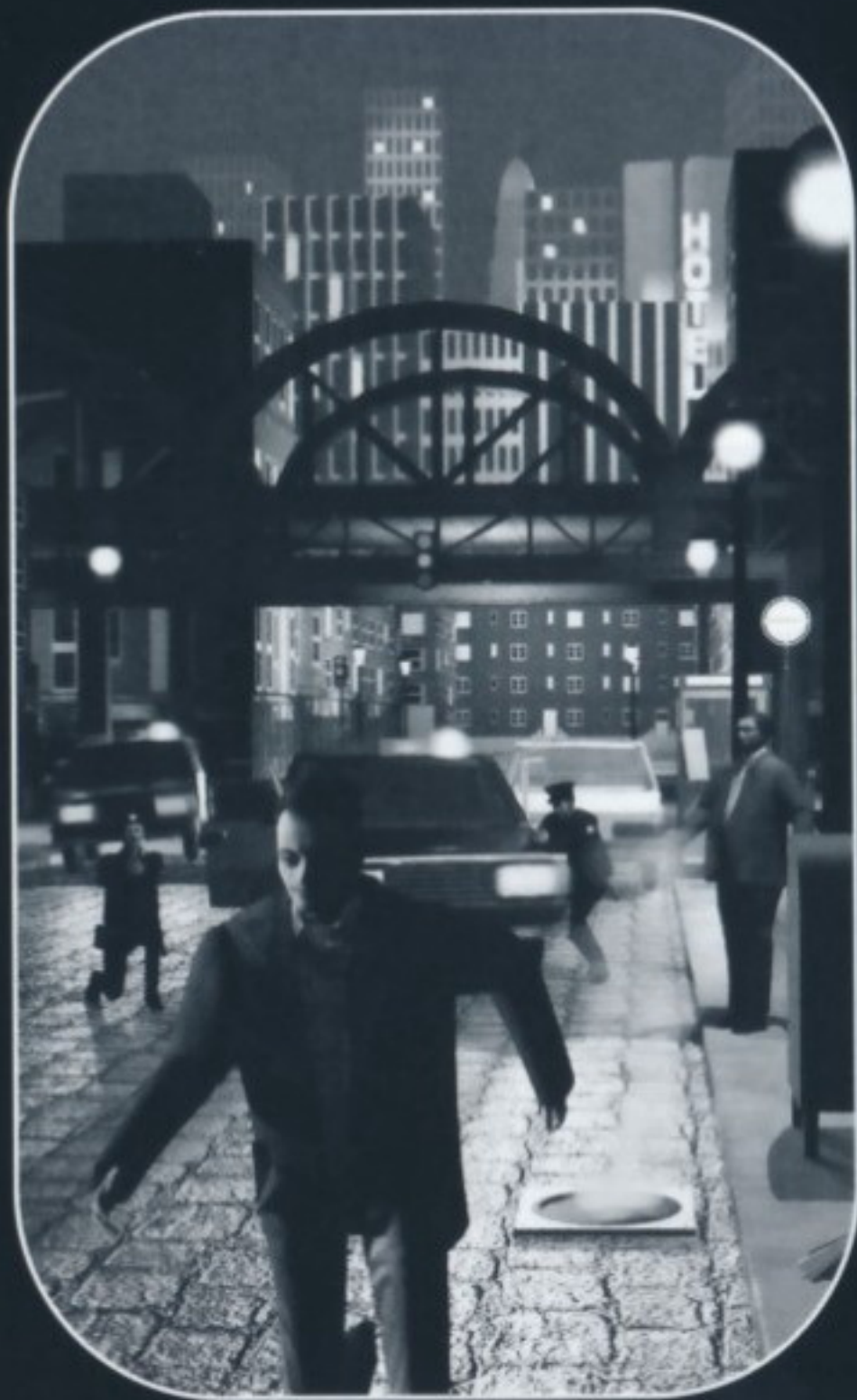


EVIDENCE

EVIDENCE

THE LAST REPORT





EVIDENCE

THE LAST REPORT

Français

Présentation

EVIDENCE est un jeu policier associant des scènes d'aventure et de 3D temps réel. Vous incarnez Daniel Singer (surnommé Dan), Reporter à Channel Z. Suite à la mort de Sarah Hopkins (votre "ex-petite amie"), vous allez mener l'enquête. Vous partirez à la recherche d'indices, à travers la ville, pour démasquer le ou les coupables. Mais tout n'est pas si simple ; vous serez confronté à d'épineux problèmes. Des scènes d'actions en 3D temps réel vont vous permettre de défendre votre vie et de piloter des véhicules lors de folles courses poursuites. Les personnes auxquelles vous vous adresserez ne voudront pas forcément collaborer. Pour accéder aux différents lieux, vous devrez faire preuve de perspicacité et d'audace. Vous avez un atout majeur : votre ami d'enfance, Peter Rugler, inspecteur de police à la DEA (Département anti-drogue) qui pourra vous épauler et vous fournir certains renseignements capitaux.



Contexte

L'action se déroule dans une grande ville des Etats-Unis d'Amérique. La campagne pour l'élection municipale touche à son terme. Menacé de toute part, il vous faudra agir très vite pour vous sortir de cette sombre histoire.



Installation

La première chose à faire est d'installer EVIDENCE.

Configuration : Ordinateur 100 % compatible PC ■ Système d'exploitation : Windows 95 ou DOS ■ Processeur Pentium 75 minimum ■ Lecteur CD-Rom quadruple vitesse ■ Mémoire minimale : 8 Mo RAM ■ Installation minimale requise sur disque dur : 30 Mo ■ Carte sonore : Sound Blaster 100 % compatible et la plupart des autres cartes ■ Carte graphique : SVGA 65 000 couleurs équipée de 1 Mo - minimum supportant le mode VESA 1.2 ou supérieur ■ Souris

Configuration conseillée : pentium 90, CD4X, 16 Mo.



Installation simplifiée

Insérez le CD-Rom dans le lecteur de CD-Rom, en cours d'installation suivez les indications portées à l'écran.

Note : Vous devez avoir une carte son. De plus, sous DOS ou Windows 3.1 ou 3.11 vous devez tester votre configuration sonore (en sélectionnant « tester » durant la procédure d'installation) avant de lancer le jeu.

1.1/Installation sous MS-DOS ou PC-DOS :

Tapez la lettre de l'unité de votre CD-Rom suivi de : (par exemple D :) et pressez la touche Entrée. Ensuite, tapez Install suivi de la touche Entrée, puis suivez les instructions à l'écran. Si vous rencontrez des difficultés, consultez le chapitre « Installation Détaillée ».

1.2/Installation sous Windows 3.1 ou 3.11 :

Sélectionnez Quitter Windows... dans le menu Fichier et suivez la procédure 1.1 ci-dessus. Il est indispensable de quitter Windows 3.1 ou 3.11 pour configurer correctement le jeu.

1.3/Si vous avez Windows 95 :

Insérez le CD-Rom dans le lecteur une fois que vous vous trouvez sous Windows 95. Une fenêtre apparaît dès que le CD est inséré dans le lecteur. Si aucune fenêtre ne s'affiche, double-cliquez sur Poste de travail puis sur le CD-Rom EVIDENCE.

Deux options sont alors disponibles Installer ou Quitter. Choisissez Installer puis suivez les instructions à l'écran.

Si vous rencontrez des difficultés, consultez le chapitre « Installation Détaillée ».

Note : Nous vous conseillons de désactiver l'écran de veille avant de lancer le jeu.

Installation détaillée

Le programme vous demande sur quelle unité de disque dur il doit copier les fichiers nécessaires à l'exécution du jeu. Suivant votre configuration, vous aurez un ou plusieurs choix (C :, D :, E :, etc...). Faites le choix du disque dur avec le pointeur de la souris. Si vous voulez annuler l'installation, cliquez sur Annuler puis Quitter. En sélectionnant Installer, le jeu vous propose ensuite un nom de répertoire, par défaut « EVIDENCE », pour y copier les fichiers. Vous pouvez créer un autre répertoire si « EVIDENCE » ne vous convient pas. Ensuite pressez la touche Entrée pour valider votre choix. Vous devez disposer de 30 Mo libres sur votre disque dur pour installer le jeu. Une fois la copie des fichiers terminée, cliquez sur OK.

Sous Windows 95, l'installation est terminée. Vous pouvez passer au chapitre « lancement du jeu ». **Note :** Sous Windows 95, le logiciel « DIRECTX » doit être installé. Si ce n'est pas le cas, le jeu ne pourra pas fonctionner. Pour installer « DIRECTX », placez-vous sur le répertoire « DIRECTX » du CD-ROM et exécuter le programme DXSETUP.EXE.

Sous DOS ou Windows 3.1 ou 3.11, la procédure d'installation continue.

Le jeu essaie de détecter votre carte sonore. Si la détection est réussie, le programme utilise la configuration correspondant à votre carte sonore.

Vous pouvez alors tester le son en cliquant sur Tester pour entendre une musique, puis OK. Dans le cas contraire, vous devez entrer les paramètres de votre carte sonore selon les choix proposés. Sélectionnez : Sound Blaster (ou compatible) ou Sound Blaster Pro lorsque votre carte n'est pas dans la liste proposée. Vérifiez que le son fonctionne en cliquant sur Tester, sinon essayez d'autres valeurs.

Pour avoir des informations complémentaires, une option d'aide est disponible durant toute la procédure d'installation, n'hésitez donc pas à la consulter. La documentation se référant à la carte sonore fournie avec votre ordinateur peut aussi vous donner des informations importantes. Choisissez l'option Configurer du programme d'installation pour modifier les valeurs.



Lancement du jeu

3.1/Sous MS-DOS ou PC-DOS :

Allez dans le répertoire où le jeu a été installé (EVIDENCE par défaut) sur votre disque dur. Pour cela, une fois que vous êtes sur le disque dur, tapez par exemple : cd \EVIDENCE puis pressez la touche Entrée. Ensuite tapez EVIDENCE et pressez la touche Entrée.

3.2/Sous Windows 3.1 ou 3.11 :

Sélectionnez Quittez Windows dans le menu Fichier et suivez la procédure ci-dessus 3.1/ « Lancement sous MS-DOS ou PC-DOS ». Il est impératif de lancer le jeu sous MS-DOS pour éviter des conflits sonores et pour accroître la vitesse d'exécution de EVIDENCE.

3.3/Sous Windows 95 :

Une fois le CD-Rom dans le lecteur, une fenêtre affiche un écran « JOUER DESINSTALLER ou QUITTER ». Si aucune fenêtre ne s'affiche, double-cliquez sur Poste de travail puis sur le CD-Rom EVIDENCE. Trois options sont alors disponibles :

JOUER permet de lancer le jeu.

DESINSTALLER permet d'effacer le jeu de votre disque dur. (Attention vos sauvegardes seront également effacées !)

QUITTER permet de revenir sous Windows 95.



Désinstaller Evidence

4.1/Sous MS-DOS ou PC-DOS

Tapez « DELTREE » suivi du nom du répertoire où vous avez installé le jeu.

Exemple : Si vous avez installé le jeu sur C:\EVIDENCE, tapez :

DELTREE C:\EVIDENCE

4.2/Sous Windows 3.1, 3.11.

Sélectionnez « Quitter Windows » dans le menu fichiers et suivez la procédure 4.1 ci-dessus.

4.3/Sous Windows 95

Une fois le CD-Rom dans le lecteur, une fenêtre affiche un écran « JOUER DESINSTALLER ou QUITTER ».

Sélectionnez « DESINSTALLER ».

(Si aucune fenêtre ne s'affiche, double-cliquez sur Poste de travail puis sur le CD-Rom EVIDENCE)



Problème d'installation ou de chargement

Veillez consulter le fichier LISEZMOI.TXT avec un éditeur (« edit » pour MS-DOS ou « e » pour PC-DOS, en tapant par exemple edit d:\LISEZMOI.TXT) ou en utilisant un traitement de texte sous windows (Write pour Windows 3.1 ou 3.11, WordPad pour Windows 95).

Ce fichier est important car il peut vous aider à résoudre la majeure partie des problèmes que vous pourriez rencontrer. Vérifiez la configuration du CD-Rom sur Windows 95 en allant dans le menu, choisissez Démarrer, puis sélectionnez Paramètre dans le panneau de configuration.

Double-cliquez sur Système. Dans les onglets, choisissez : Performances puis l'option Système de fichiers puis CD-Rom. Choisissez l'option correspondant à votre matériel (par exemple quadruple vitesse) et choisissez Appliquez. Refermez toutes les fenêtres. Windows 95 vous demandera de redémarrer le système.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Interface jeu d'aventure

● Zone de jeu :

Toutes les actions que vous serez amenées à accomplir au cours du jeu se feront dans cette zone.

● Boutons d'actions :

Ils se sélectionnent avec le bouton gauche de la souris et se désélectionnent avec le bouton droit.

Regarder : permet de regarder un objet, un personnage ou un lieu (et certains objets de l'inventaire).

Prendre : permet de prendre un objet.

Donner : permet de donner ou de montrer un objet à quelqu'un

Parler : permet de communiquer avec quelqu'un

Utiliser : permet d'utiliser, de faire fonctionner ou d'agir sur un élément du décor avec l'aide éventuellement de l'objet actif de votre inventaire.

Dans la majorité des cas, le curseur prend automatiquement la forme d'une action ou d'une flèche de déplacement : A vous de valider ou de sélectionner une autre action.

● Zone d'inventaire :

Cette zone s'affiche seulement quand vous y déplacez la souris.

- C'est là que sont rangés tous les objets actuellement en votre possession.

- Quand vous avez beaucoup d'objets, cliquer sur les flèches permet de les passer en revue.

- **Objet actif** : c'est l'objet que vous avez sélectionné en cliquant dessus. Il est détourné pour signifier que c'est l'objet actuellement entre vos mains.

- Certains objets de l'inventaire peuvent être visualisés en gros plan.

● Zone texte :

C'est dans cette zone que sont affichés tous les textes correspondant aux voix que vous entendez (dialogues et voix off). Lors d'un dialogue, plusieurs textes peuvent s'afficher en bas de l'écran. A vous de sélectionner la réplique que vous souhaitez en cliquant sur le texte de votre choix.

● Zone système :

Cette zone s'affiche seulement quand vous y déplacez la souris :

Quitter : permet d'arrêter une partie et de retourner sur DOS ou windows 95.

Sauver : permet de sauver votre partie en cours en l'enregistrant sur votre disque dur.

Charger : permet de reprendre une partie déjà sauvegardée.

Options : permet de régler plusieurs éléments du jeu, en particulier le volume sonore des musiques, voix et bruitages.



Note

Il y a deux modes d'action :

- Le mode déplacement.

Dans ce mode, le curseur prend la forme d'une flèche. vous pouvez alors vous déplacer. Ce mode est validé en désactivant le mode Action par un clic droit de la souris.

- Le mode Action.

La sélection d'une des 5 actions suivantes permet d'activer ce mode :

Regarder ; Prendre ; Donner ; Parler ; Utiliser.

Interface Jeu d'action 3D temps réel

Commandes générales :

P-----Pause

CTRL+Q ----- Quitter

S-----Augmenter le volume sonore

SHIFT+S----- Diminuer le volume sonore

ESC-----Redémarrer le jeu au début de la scène

Commandes des véhicules :

Flèche haut----- Accélérer (relâcher pour freiner)

Flèche bas----- Freiner

Flèche gauche----- Virer à gauche

Flèche droite----- Virer à droite

F1----- Activer / Désactiver le rétroviseur (en voiture seulement)

Commandes du personnage :

Flèche haut----- Avancer

Flèche bas----- Reculer

Flèche gauche----- Tourner à gauche

Flèche droite----- Tourner à droite

SHIFT + Flèche gauche----- Tourner rapidement à gauche

SHIFT + Flèche droite----- Tourner rapidement à droite

CTRL + Flèche gauche----- Faire un pas chassé vers la gauche

CTRL + Flèche droite----- Faire un pas chassé vers la droite

ESPACE----- Tirer

F1----- Allumer / Eteindre lampe

ENTREE----- Ouvrir porte / Agir sur quelque chose



Crédits

Production

Microïds S.A.

Directeur Artistique

Loïc Yvart

Directeur Développement

Nicolas Gohin

Responsable Graphique

Christian Goyon

Chef de projet

Nicolas Guérineau

Modelisation décors et

Animations personnages

Christian Goyon

Julien Schreyer

Graphismes

Ludovic Delcroix

Pierre -Emmanuel Génin

Stéphane Niemec

Vincent Pelisson

Loïc Yvart

Programmation

Nicolas Gohin

Franck Quéro

Jacques Quidu

Codage

Nicolas Guérineau

Olivier Meimoun

Xavier-Claude Passeri

Tests

Sebastien Berger

Laurent Plu

Scénario Original

Pierre Rival

Adaptation Scénario

Christian Goyon

Nicolas Guérineau

Xavier- Claude Passeri

Textes et Dialogues

Pascal Mory

Générique et

séquences de fin

Albert Bonnefous

- Mac Guff Line -

Design sonore et

production audio

Knockin'Boots Productions

Musique

Dimitri Bodiansky

Nicholas Varley

Comédiens

Patrick Albenque

Bruno Dubernat

Philippe Dumont

Jean Louis Faure

Eva Goldenberg

Stéphane Guérin

Yann Le Gac

Marc Moreau

Xavier Morineau

Déborah Perret

Gaelle Savary.

Marketing et Packaging

Brigitte Cordeau

Donald Simpson Studio

Compression Vidéo

Smacker Vidéo technology

© 1994 by invisible, inc.d.b.a

rad software

Coproduction Microïds,

Club investissement Média,

Interactive Entertainment Fund



