

# HEART OF DARKNESS



Amazing  
STUDIO

ocean

HEARTFR5521

## **Avertissement sur l'épilepsie**

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

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 notre 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 à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaire ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet 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.

Evitez 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.

# la table des matières

mise en route	3
recommandations	4
commandes	5
choix du joueur	10
options et menus	11
conseils et astuces	14
problèmes	15
assistance technique	16
crédits	17

## configuration minimum

Ordinateur IBM ou 100% compatible.

Windows® 95 avec processeur 486 DX2/66 MHz et 16 Mo de RAM.

Ou Windows® 98 avec processeur Pentium et 16 Mo de RAM.

Ou Windows® NT 4.0 (service pack 3 ou supérieur) avec processeur Pentium 75 MHz et 24 Mo de RAM.

Carte graphique SVGA de 1 Mo PCI ou VLB (compatible DirectX),

Carte sonore (compatible DirectX),

Lecteur CD-ROM double vitesse (avec 300 Ko de débit soutenu)

et 84 Mo d'espace disque dur disponible.

## configuration recommandée

Ordinateur IBM ou 100% compatible avec processeur Pentium 90 MHz ou supérieur.

Windows® 95, Windows® 98 ou Windows® NT 4.0 (service pack 3 ou supérieur) avec 32 Mo de RAM.

Carte graphique SVGA accélératrice de 1 Mo PCI (compatible DirectX),

Carte sonore 16 bits stéréo (compatible DirectX),

Lecteur CD-ROM 4X ou supérieur

et 84 Mo d'espace disque dur disponible.

## installation

Après avoir inséré le CD-ROM Heart of Darkness dans le lecteur, la fenêtre **“Installation de Heart of Darkness”** apparaît. Cliquez sur **“Suite”** puis suivez les instructions en répondant aux questions qui vous sont posées.

Si la fenêtre de dialogue **“Installation de Heart of Darkness”** n'apparaît pas (l' **“Autoplay”** est désactivé ou le CD-ROM Heart of Darkness était déjà dans le lecteur), depuis le bureau, double-cliquez sur le poste de travail, puis sur l'icône Heart of Darkness correspondant à votre CD-ROM ; la fenêtre de dialogue **“Installation de Heart of Darkness”** apparaît. Cliquez sur **“Suite”** puis suivez les instructions en répondant aux questions qui vous sont posées. Ces deux opérations installent un dossier Heart of Darkness sur votre disque dur et ajoutent un raccourci vers Heart of Darkness dans **“Menu Démarrer/Programmes/Heart of Darkness”**.

Au cours de l'installation, il vous est proposé d'installer DirectX5. Choisissez cette option si vous n'avez pas installé préalablement ce composant et redémarrez alors Windows® lorsque l'installation est terminée.

Par défaut, Heart of Darkness est installé dans le répertoire C:\Program Files\Heart of Darkness.

## lancement du jeu

A la fin de l'installation, la fenêtre du menu **“Démarrer/Programmes/Heart of Darkness”** apparaît, vous proposant, parmi plusieurs options, de lancer le programme en double-cliquant sur **“Heart of Darkness - Le jeu”**. Lors des utilisations suivantes, après avoir inséré le CD-ROM Heart of Darkness dans le lecteur, la fenêtre **“Heart of Darkness”** apparaît vous proposant, parmi plusieurs options, de **“Lancer le jeu”**. Si la fenêtre **“Heart of Darkness”** n'apparaît pas (l' **“Autoplay”** est désactivé ou le CD-ROM Heart of Darkness était déjà dans le lecteur), cliquez sur le menu **“Démarrer”** et choisissez **“Heart of Darkness - Le jeu”** dans **“Menu Démarrer/Programmes/Heart of Darkness”**.

## désinstallation

Cliquez sur le menu "Démarrer" de la barre des tâches de Windows®, et choisissez "Pour désinstaller le jeu Heart of Darkness" dans "Menu Démarrer/Programmes/Heart of Darkness".

## recommandations

### Sauvegardes :

Le jeu est sauvegardé automatiquement au fur et à mesure que vous progressez. Aussi, si vous êtes la seule personne à jouer avec Heart of Darkness, il n'est pas nécessaire de passer par le menu "Choix du joueur".

### Accéder aux menus et options :

A partir de l'écran d'entrée, en choisissant "Options" ou, pendant le jeu, en appuyant à tout moment sur la touche Echap, vous pouvez accéder aux menus d'options qui vous permettent de choisir le niveau de difficulté ou le moyen de contrôle, de régler le volume sonore, d'accéder aux niveaux sauvegardés, de commencer une nouvelle partie, de visionner une séquence cinématique et de quitter le jeu. (voir "options et menus").

La touche Echap permet également de mettre le jeu en pause et de le reprendre ensuite à l'endroit exact où vous l'avez quitté.

### Configuration de la manette de jeu :

Connectez la manette de jeu sur le port jeu placé sur le panneau arrière de l'ordinateur. Dans le Poste de Travail, cliquez sur Contrôleurs de jeu dans le menu Panneau de configuration. Pour sélectionner un contrôleur, cliquez sur Ajouter, puis utilisez le bouton Propriétés afin de procéder aux tests de configuration de votre manette de jeu.

Le jeu peut restituer jusqu'à 16 voies audio stéréo. Avec des enceintes de bonne qualité, vous pourrez alors profiter au maximum des effets sonores et de la musique créée spécialement par Bruce Broughton et interprétée par un orchestre symphonique.

# les commandes de base

Vous avez la possibilité de jouer en utilisant le clavier ou la manette de jeu. Les commandes de base sont représentées sur les schémas ci-dessous :

## manette de jeu



A

D

C

B

## clavier

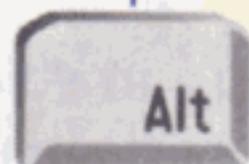
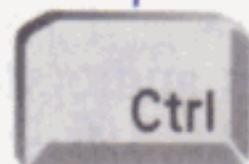


*courir*

*tirer*

*gros pouvoir*

*sauter*



# les déplacements d'Andy

Andy peut se déplacer de plusieurs façons. Il peut marcher, courir, sauter, grimper, ramper. Il peut également sauter en marchant ou en courant.

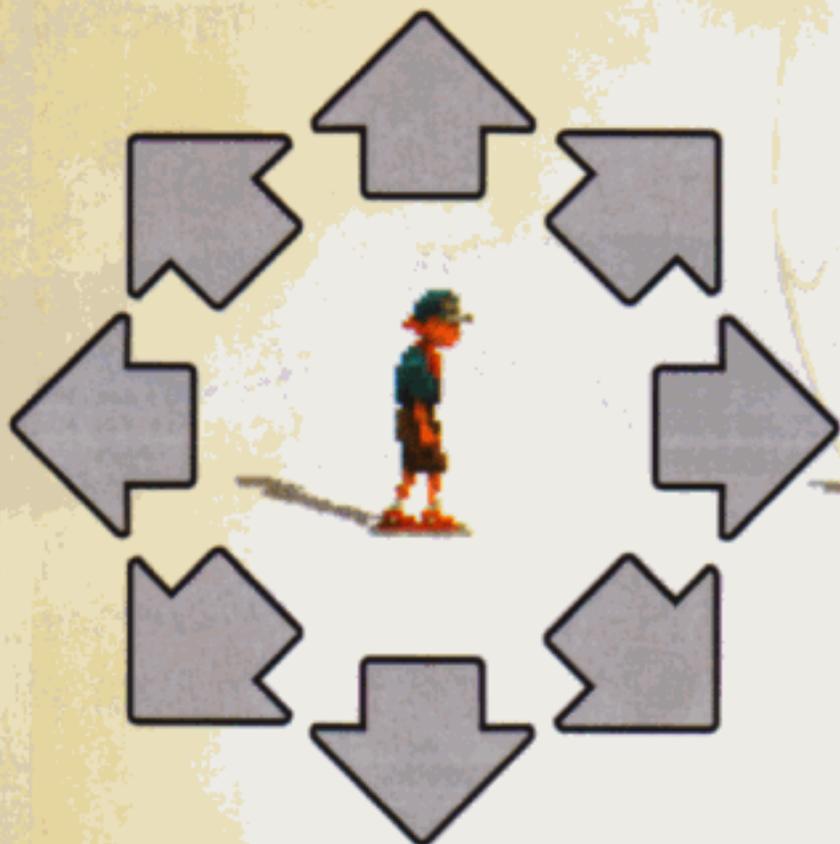


grimper



SAUT

sauter sur place



marcher

SAUT



petit saut



se baisser



COURSE



courir



COURSE

puis

SAUT



grand saut

Les boutons signifiés par la couleur rouge doivent être maintenus enfoncés alors que les boutons de couleur bleue doivent être aussitôt relâchés.

# les tirs et pouvoirs d'Andy

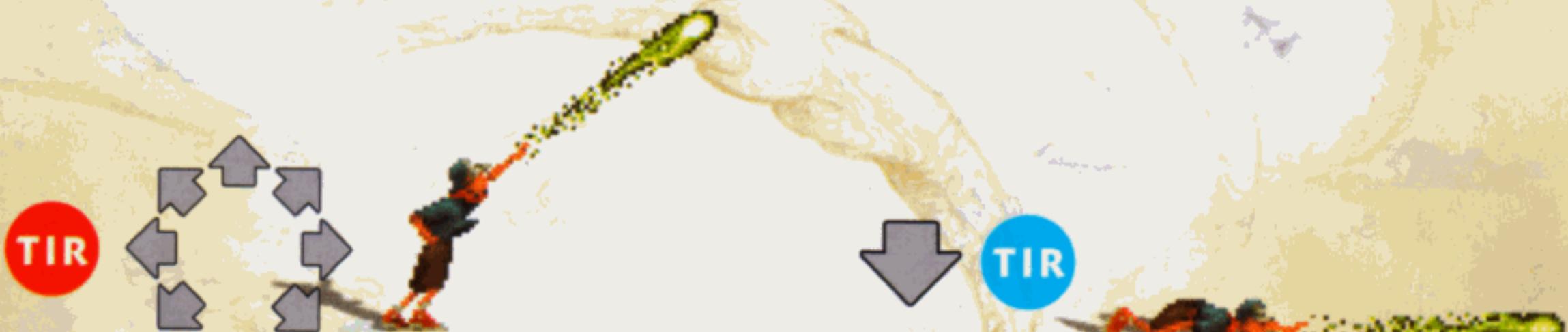
Tout au long de son périple, Andy acquiert différentes façons de tirer. Au début du jeu, il peut tirer en utilisant son canon à plasma. Un peu plus loin dans le jeu, il a recours à des pouvoirs spéciaux : les petits pouvoirs et les gros pouvoirs. Les petits pouvoirs sont rapides mais de faible puissance. Les gros pouvoirs suivent le sol et sont utilisés dans des cas bien précis que vous pourrez découvrir en jouant.

## le canon à plasma



visez en maintenant **TIR** enfoncé

## les petits pouvoirs



maintenez **TIR** enfoncé pour viser  
et relâchez pour tirer

*Les boutons signifiés par la couleur rouge doivent être maintenus enfoncés alors que les boutons de couleur bleue doivent être aussitôt relâchés.*

# les gros pouvoirs

GROS  
POUVOIR

ou

TIR + COURSE

préparation du gros pouvoir

maintenez **TIR** ou **GROS  
POUVOIR** enfoncé pour  
viser et relâchez pour tirer

## l'escalade

Andy traverse des passages au cours desquels il doit escalader. Il peut alors avancer, reculer, monter, descendre le long des parois, mais également tirer avec les pouvoirs, se laisser tomber, sauter et se raccrocher à la paroi.



directions

SAUT

saut

SAUT

accrochage à une prise

*Les boutons signifiés par la couleur rouge doivent être maintenus enfoncés alors que les boutons de couleur bleue doivent être aussitôt relâchés.*

SAUT



chute

SAUT



accrochage à une prise

## les mouvements spéciaux

### se débattre



alternez **lentement** les touches gauche et droite afin de provoquer un mouvement de balancier pour éjecter un ennemi qui ceinture Andy

### pousser / appuyer



pousser un objet

### le saut périlleux "salto"

SAUT SAUT

salto sur place

SAUT SAUT

salto en marche ou en course

*Les boutons signifiés par la couleur rouge doivent être maintenus enfoncés alors que les boutons de couleur bleue doivent être aussitôt relâchés.*

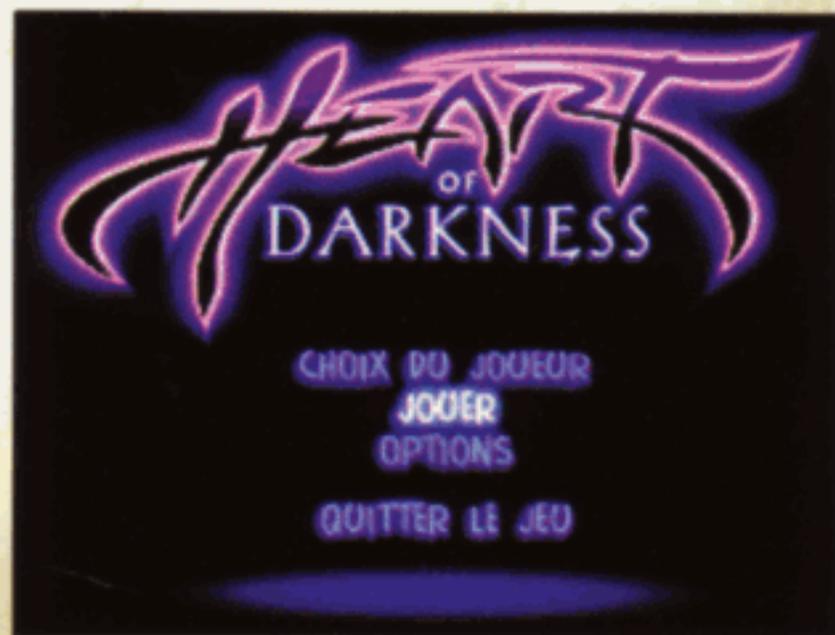
Le menu “Choix du joueur” accessible à partir de l’écran d’entrée permet d’enregistrer dans un tableau récapitulatif les sauvegardes pour 4 joueurs différents.

Lorsque vous souhaitez commencer ou reprendre une partie personnalisée par un numéro de joueur, placez-vous, à l’aide des touches directionnelles, sur le bouton “Sélectionner”, puis validez. Toujours avec les touches directionnelles, vous pouvez alors passer d’un joueur à l’autre. La visualisation du point de redémarrage est présentée en vignette.

Par défaut, le premier utilisateur de Heart of Darkness est enregistré en joueur n°1.

Pour supprimer une sauvegarde, placez-vous sur le bouton “Effacer”, puis validez. Avec les touches directionnelles, sélectionnez la partie que vous souhaitez effacer, validez et confirmez par “Oui” cette suppression.

Il est toujours possible d’annuler vos choix avec le bouton “Annuler”.

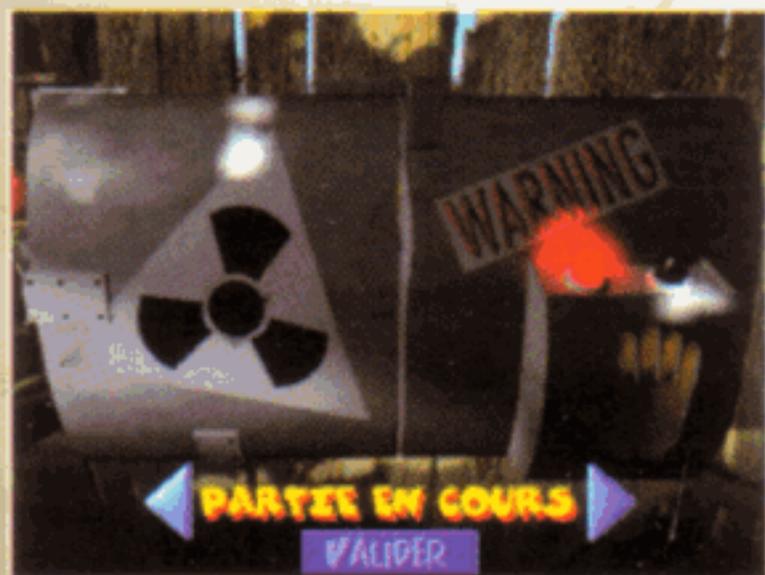


Vous pouvez accéder aux menus d'options à partir de l'écran d'entrée en choisissant "Options" ou, pendant le jeu en appuyant à tout moment sur la touche Echap de votre clavier. Il vous est alors proposé de quitter le jeu pour accéder aux options. Les différents menus d'options sont accessibles en se promenant dans la cabane d'Andy. Sélectionnez les menus que vous désirez en utilisant les touches directionnelles gauche et droite et validez en appuyant sur n'importe quelle touche. Pour retourner dans l'écran d'entrée, appuyez sur la touche Echap.



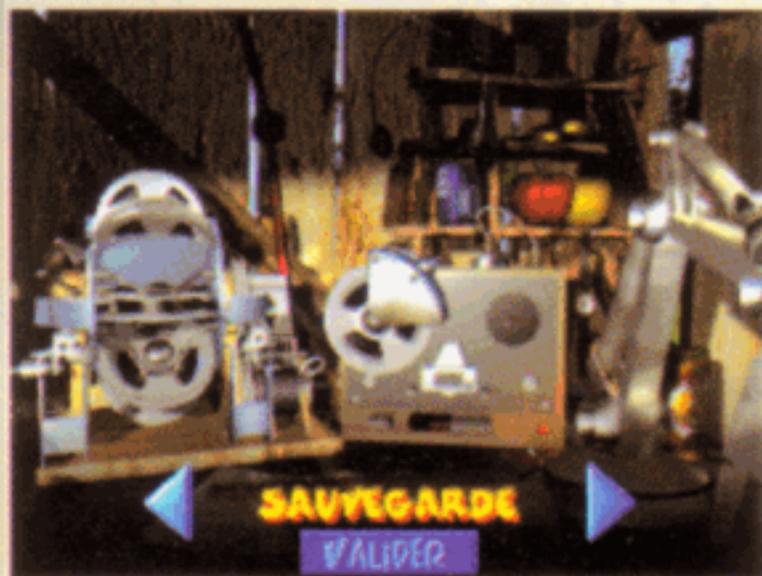
## 1. nouvelle partie

Il vous suffit de valider pour débiter une nouvelle partie.



## 2. partie en cours

Validez pour reprendre une partie en cours au point de redémarrage le plus proche d'où vous vous êtes arrêté (les points de redémarrage sont sauvegardés automatiquement au fur et à mesure du déroulement du jeu).



### 3. sauvegarde

En validant, vous accédez au menu qui vous permet de choisir un niveau puis un écran de redémarrage. Ceux-ci sont accessibles en fonction de votre progression dans le jeu. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner tout d'abord le niveau auquel vous voulez accéder, puis validez. Enfin, choisissez l'écran à partir duquel vous souhaitez redémarrer, puis validez.



### 4. projection

En validant, vous accédez au menu qui vous permet de revoir une séquence cinématique du jeu. Les séquences accessibles sont celles que vous aurez déjà visionnées au cours de votre progression dans le jeu. Choisissez une séquence en utilisant les touches directionnelles et validez.



### 5. quitter le jeu

Validez pour sortir définitivement du programme.



## 6. options

En validant, vous accédez au menu qui vous permet de configurer le clavier ou la manette de jeu, de choisir le niveau de difficulté et de régler le volume sonore.

### contrôles :

Choisissez entre "Clavier" et "Gamepad/Joystick" pour accéder au menu de configuration. Sélectionnez une action d'Andy (course, saut, tir, gros pouvoir) et appuyez sur la touche du clavier ou de la manette de jeu que vous désirez assigner à celle-ci.

Pour tester vos choix, utilisez la fonction "Test". Si vous souhaitez revenir aux touches définies par défaut, utilisez la fonction "Réinitialiser" ou quittez le menu de configuration en effaçant ces réglages par "Annuler".

### niveau de difficulté :

Vous avez le choix entre "Facile", "Normal" et "Difficile". Le comportement des ennemis, leur agressivité et leur nombre varient en fonction du niveau sélectionné.

### options sonores :

Vous pouvez régler le volume sonore en utilisant les touches gauche et droite. Pour tester vos choix, utilisez la fonction "Test". Si vous souhaitez revenir au volume défini par défaut, utilisez la fonction "Réinitialiser" ou quittez le menu de configuration en effaçant ces réglages par "Annuler".

## Quelques astuces pour progresser plus facilement dans le jeu

Méfiez-vous des ombres...

Entraînez-vous au saut périlleux, vous en aurez besoin au cours du jeu.

Certains monstres tenaces s'agrippent parfois à Andy et il est alors impossible de se servir d'une arme. Pour s'en débarrasser, il est nécessaire de provoquer un lent mouvement de balancier en utilisant les touches directionnelles gauche et droite afin que Andy retrouve sa liberté d'action.

Observez attentivement le décor à la recherche de prises pour grimper et progresser dans le jeu. Vous découvrirez des objets que vous pouvez déplacer en les poussant ou en tirant dessus.

Évitez les sécrétions des monstres grimpants : elles vous feront perdre prise pendant les phases d'escalade. Néanmoins, vous aurez la possibilité de vous raccrocher à la roche, pendant votre chute, en appuyant sur le bouton de saut.

Les pouvoirs d'Andy ont des effets particuliers sur certains objets.

Dans les phases de jeu comportant un nombre important de monstres, pensez à bien observer leur comportement : vous aurez alors plus de facilité à anticiper leurs attaques.

## problèmes techniques

### Fonctionnement sous Windows® 95 / Windows® 98 :

Pour que le jeu Heart of Darkness fonctionne dans les conditions optimales, il est nécessaire que les pilotes de vos différents périphériques soient certifiés par DirectX5 ou supérieur. Pour vous en assurer, allez dans le répertoire "program files\directx\setup" de votre disque dur, et double-cliquez sur le fichier "Dxsetup.exe". Un tableau résumera la compatibilité de vos pilotes. Toutes les lignes doivent être annotées "certifié". Si ce n'est pas le cas, vous devez vous procurer la dernière version du pilote en cause, puis réinstaller DirectX5 à partir du CD-Rom Heart of Darkness. Faute de cette certification, des problèmes graphiques (petits "flashes de couleurs" au passage d'un menu à l'autre, modification de la palette graphique,...) ou sonores (son haché, son en boucle,...) peuvent apparaître.

### Fonctionnement sous Windows® NT 4.0 Service Pack 3 :

Heart of Darkness est un programme conçu pour Windows® 95 et Windows® 98. Il fonctionne aussi sous Windows® NT 4.0 service pack 3 avec la réserve suivante : la compatibilité de DirectX avec Windows® NT 4.0 service pack 3 n'étant pas assurée dans son intégralité, des défauts graphiques ou sonores peuvent apparaître en fonction de votre configuration matérielle.

### Fonctionnement avec lecteur de CD-ROM lent :

Si votre lecteur de CD-Rom a un taux de transfert inférieur ou égal à celui d'un lecteur double-vitesse standard, de petits défauts sonores et graphiques (image fixe et son en boucle pendant deux secondes) peuvent apparaître de manière temporaire et chronique durant la lecture des scènes cinématiques.

### Configuration du clavier :

Si certaines touches du clavier, configurées par défaut ou par vous-même, ne vous permettent pas d'effectuer toutes les actions proposées dans la notice (par exemple, si vous ne pouvez pas tirer en haut à gauche), changez la configuration de ces touches dans le menu options/contrôle/clavier.

## Précision concernant les cartes vidéo Matrox Mystique :

Si vous disposez d'une carte vidéo Matrox Mystique et que vous constatez des défauts graphiques intermittents au passage d'un menu à l'autre, cliquez avec le bouton droit de votre souris sur le bureau de Windows® 95 ou de Windows® 98, puis cliquez sur "Propriétés" dans le menu contextuel qui est apparu. Ensuite, cliquez sur l'onglet "Configuration MGA", puis sur le bouton "Avancé" ou "PowerDesk", puis sur l'onglet "Performances", puis cochez l'option "Commutation entre les pages durant le balayage vertical". Redémarrez votre ordinateur et relancez le jeu Heart of Darkness.

## assistance technique – service hotline France

Si vous rencontrez des difficultés dans l'installation du jeu ou tout autre problème, vous pouvez joindre notre Service Hotline en ayant pris soin de répondre aux questions ci-dessous :

Type de machine (Nom, Microprocesseur...)

Mémoire vive (RAM)

Marque, type de lecteur CD-Rom, de carte graphique et de carte son

Avant de nous contacter, pensez à consulter les chapitres dédiés à l'installation et aux problèmes techniques dans le présent manuel ainsi que le fichier d'information accessible à partir de l'Autoplay ou dans **Menu Démarrer/Programmes/Heart of Darkness/lire le fichier d'information** ; ils apporteront peut-être une réponse à votre question.

**Courrier : Infogrames France - Service Hotline**

**4, rue des Draperies - 69532 ST CYR AU MONT D'OR Cedex  
France**

**Téléphone : Hotline (33) 04 72 53 32 00** - Afin de faciliter le travail de la Hotline, lorsque vous l'appellez, faites-le de préférence à proximité de votre ordinateur.

**Fax : (33) 04 72 53 32 50**

**E-mail : [support@infogrames.com](mailto:support@infogrames.com)**

Pour plus d'information et pour les mises à jour de Heart of Darkness, consultez le site web officiel : <http://www.heartofdarksness.com>

Et pour toute information sur les jeux Ocean, consultez le site web : <http://www.infogrames.com>

## créateurs

Eric Chahi  
Frédéric Savoir  
Fabrice Visserot  
Christian Robert  
Daniel Morais

## histoire

### Idée initiale

Eric Chahi & Frédéric Savoir

### Scénario

Eric Chahi  
Frédéric Savoir  
Fabrice Visserot  
Christian Robert

### Storyboard

Eric Chahi  
Jérôme Combe  
Fabrice Visserot

## design graphique

### Personnages

Christian Robert

### Décors

Christian Robert  
Jérôme Combe

### Ecrans de jeu

Christian Robert

## conception des niveaux

Eric Chahi & Fabrice Visserot

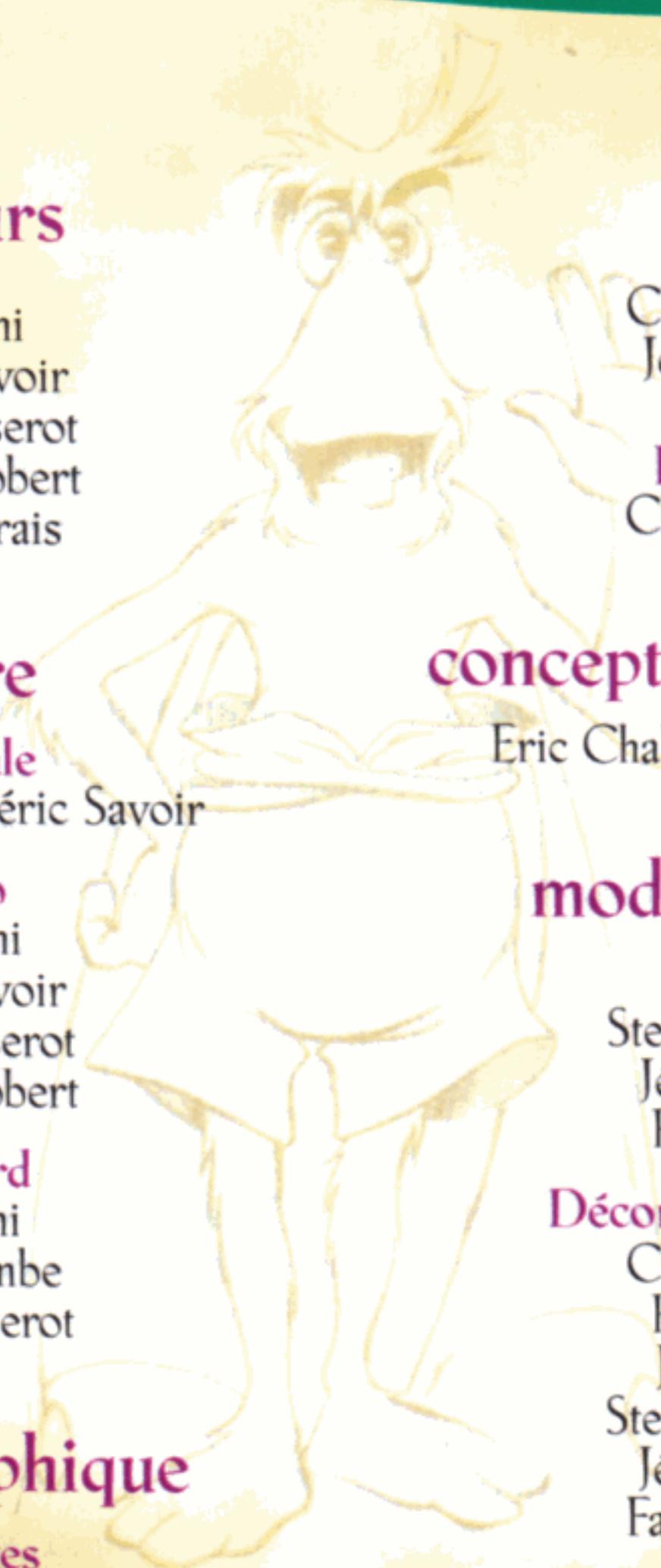
## modélisation 3D

### Personnages

Stephane Hamache  
Jérôme Combe  
Patrick Daher

### Décors et écrans de jeu

Chris Delaporte  
Patrick Daher  
Jean Frechina  
Stephane Hamache  
Jérôme Combe  
Fabrice Visserot



## textures & lumières

Dirigées par Eric Chahi

**Créées par**

Eric Chahi

Chris Delaporte

Stephane Hamache

Fabrice Visserot

Jérôme Combe

Patrick Daher

## animations 3D

Dirigées par Fabrice Visserot

**Personnages & cinématiques**

Fabrice Visserot

Jérôme Combe

Patrick Daher

Stephane Hamache

## Décors et écrans de jeu

Patrick Daher

Chris Delaporte

Jean Frechina

Stephane Hamache

Fabrice Visserot

Eric Chahi

Jérôme Combe

## animations des sprites

**Sprites 2D**

Christian Robert

**Sprites 3D**

Fabrice Visserot

Jérôme Combe

## programmation

Dirigée par

Frédéric Savoir & Daniel Morais

**Moteur du jeu, librairies & outils**

Frédéric Savoir &

Daniel Morais

**Outils et compression cinématique**

Daniel "magic" Morais

**Outil d'animation "Sprite Animator"**

Frédéric Savoir

**Codage des niveaux**

Frédéric Savoir

**Moteur des monstres**

Daniel Morais

**Scripts des monstres**

Eric Chahi & Fabrice Visserot

**Moteur son**

Daniel Morais

**Outil sonore**

Martin Cook

**Générateur d'ombres & peinture 3D**

Pascal de France

## musique

**Compositeur – Chef d'orchestre – Producteur**  
Bruce Broughton

### Superviseur

Patricia Carlin

### Assistant superviseur

Thomas Lavin

### Ingénieur du son

Mike Ross Trevor

### Assistant ingénieur du son

Toby Wood

Caroline Daniel

### Studio

CTS, Wembley, London

### Montage

Peter Willison

### Copiste

Vic Fraser

## bruitage

### Créateurs sons

Eric Mauer & Isabelle Mauer

### Montage son

Patrice Grisolet

### Bruiteur

Alain Levy

### Studio

Idenek, Paris

## Sinfonia of London

### Violon

A. Levin

P. Manning

D. Ogden

M. Rakowski

B. O'Reilly

J. Bradbury

D. Cummings

P. Benson

D. Emanuel

D. Weekes

C. Staveley

J. McLeod

D. Turitz

P. Lowbury

M. McMenemy

G. Solodchin

R. Simmons

G. Robertson

### Alto

J. Williams

A. Parker

B. Kosteki

W. Benham

E. Scott

J. Underwood

### Violoncelle

P. Willison

B. Kennard

R. Smith

K. Harvey

### Contrebasse

R. McGee

M. Lea

J. Williams

M. Brittain

### Hautbois

G. Salte

R. Morgan

### Clarinete

R. Addison

R. Jowitt

### Flûte

E. Beckett

J. Snowden

### Trompette

P. Archibald

M. Murphy

### Trombone

C. Sheen

### B. Trombone

D. Stewart

### Tuba

J. Anderson

### Basson

I. Cuthill

J. Orford

### Cor

D. Lea

J. Pigneguy

F. Lloyd

J. Bryant

P. Gardham

### Piano

D. Firman

### Percussion

F. Ricotti

S. Henderson

W. Lockhart

G. Kettel

## bruitages du jeu

**Créateur son**

Eric Mauer

**Montage son**

Fabrice Visserot

## mixage

**Ingénieur du son**

Thierry Rogen

J.P. Bonichon

**Assistant**

Fabrice Leyni

Frédéric Perrinet

**Superviseur**

Fabrice Visserot

**Studio**

Studio Mega, Paris

## production

**Producteur pour Virgin Angleterre**

Jon Norledge

**Producteur pour Virgin France**

Bertrand Gibert

**Producteurs pour INFOGRAMMES**

Catherine Simon & Norbert Cellier

**Editions Amazing Studio**

Jacques Geандаud

## voix françaises

**Direction** Jacques Barclay

Fabrice Visserot

## distribution

**Andy** Romain Redler

**Le professeur** François Jaubert

**Le faire-valoir** Luc Hamet

**Maître des ténèbres** Michel Vigne

**L'ami** William Coryn

**Le grand sage** Christian Pelissier

**Les amis** Jacques Ciron

Chris Benard

Patrice Dozier

Fabrice Visserot

Odile Schmidt

**La mère d'Andy** Marie-Martine

## tests

INFOGRAMMES MULTIMEDIA

Vincent Laloy et son équipe

## marketing

Anne-Cécile Bénita

## publication

Patrick Chouzenoux

Sylvie Combet

## packaging - notice

Amazing Studio

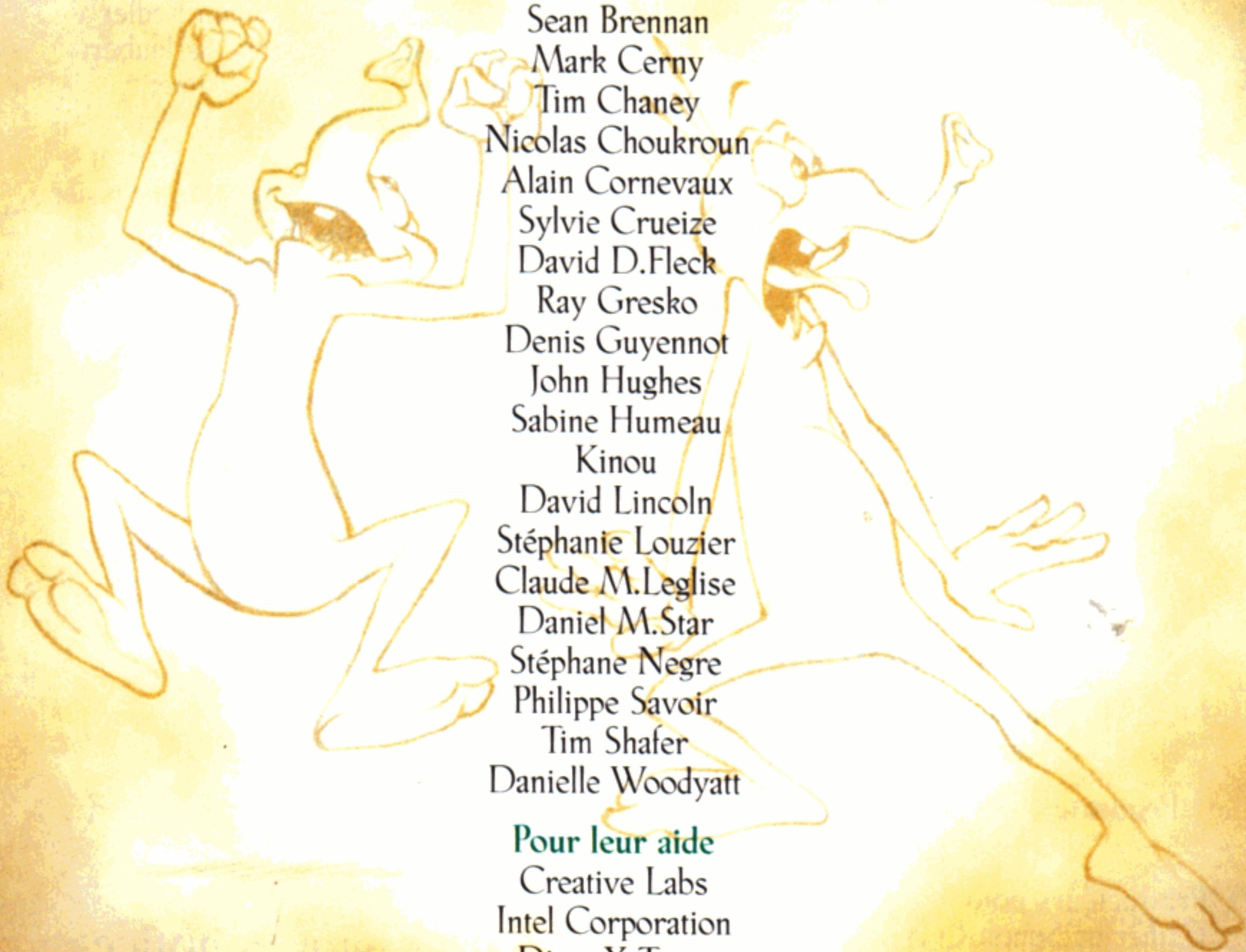
Jérôme Combe

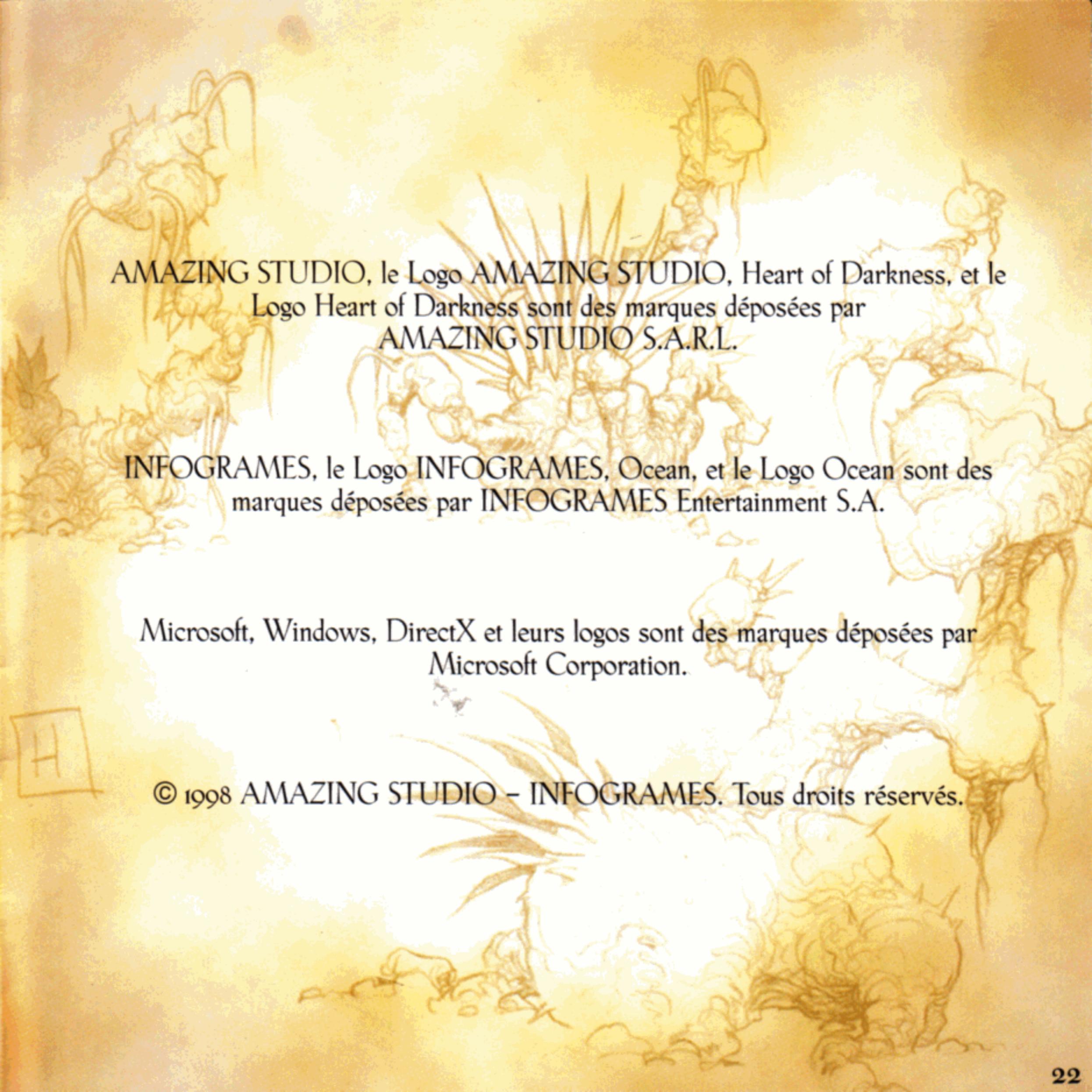
## merci à

Martin Alper  
Alain Behar  
Sean Brennan  
Mark Cerny  
Tim Chaney  
Nicolas Choukroun  
Alain Cornevaux  
Sylvie Crueize  
David D.Fleck  
Ray Gresko  
Denis Guyennot  
John Hughes  
Sabine Humeau  
Kinou  
David Lincoln  
Stéphanie Louzier  
Claude M.Leglise  
Daniel M.Star  
Stéphane Negre  
Philippe Savoir  
Tim Shafer  
Danielle Woodyatt

## Pour leur aide

Creative Labs  
Intel Corporation  
DirectX Team





AMAZING STUDIO, le Logo AMAZING STUDIO, Heart of Darkness, et le  
Logo Heart of Darkness sont des marques déposées par  
AMAZING STUDIO S.A.R.L.

INFOGRAMES, le Logo INFOGRAMES, Ocean, et le Logo Ocean sont des  
marques déposées par INFOGRAMES Entertainment S.A.

Microsoft, Windows, DirectX et leurs logos sont des marques déposées par  
Microsoft Corporation.

© 1998 AMAZING STUDIO – INFOGRAMES. Tous droits réservés.

