KRAZY



IWAM

FOR WINDOWS® 95

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

SUJET:	**IVAN POPOVICH** ***00298964735***
CODE DE LA DESCRIPTION:	***5312677451236423***
STATUT:	***Priorité absolue***
FORME DE VIE:	***Humaine***
VIE PRÉCÉDENTE:	***Inconnue***
FAMILLE PROCHE:	***Inconnue***
DATE	***12 mai 2018***
DESCRIPTION	***Dr Dimitri Mialosvic***

Sep 2008 Présente des symptômes de schizophrénie paranoïde. Boit de la vodka Red Diesel en grande quantité.

Sep 2010 Patient interne hôpital psychiatrique. Informel, réadmit une semaine, son électroencéphalogramme montrant des signes de bouillonnement du lobe temporal.

Mar 2012 Dans un état d'hyper-agressivité verbale et mentale avancée ; probablement sur le point de rechuter et de retomber dans un état psychotique explosif - recommandé pour la section 5 de la loi sur la santé mentale.

Mar 2012 Méd. patient interne, OD (chlorpromazine)

Mai 2014 Patient interne hôpital psychiatrique, psychose paranoïde - refuse toujours de se faire traiter par injections.

Sep 2016 Prescription de chlorpromazine 500mg trois fois par jour. Patient externe, rendez-vous urgent fixé.

Avril 2018 Comportement de plus en plus anormal et impulsif. A accepté d'aller à l'hôpital pour y suivre un traitement. Continue à boire. A attaqué et blessé deux infirmiers avec un instrument chirurgical. Le traitement a atténué ses attaques.

Mai 2018 DOMI. est retombé dans un état psychotique, et refuse de suivre son traitement. Réadmission urgente, section 45 de la loi sur la santé mentale.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Ivan est schizophrénique depuis longtemps et m'a été amené cette fois-ci sous la direction du Général Georgy Rashanikov. Je l'ai admis dans notre clinique en vertu de la section 5 de la loi sur la santé mentale.

J'ai rencontré Ivan pour la première fois il y a environ dix ans, suite à l'épisode Steel Cossack Mark 1 qui eut lieu la semaine du 2 août 2008. Le Général Georgy Rashanikov me l'avait envoyé à l'époque pour que je lui fasse suivre un traitement et une thérapie. On m'avait suggéré que la claustrophobie dont Ivan avait souffert au cours des trois jours pendant lesquels il avait été enterré sous une tonne de gravats aurait pu être le catalyseur qui a déclenché cette psychose latente. Personnellement, je ne connais pas une seule histoire de cas où de telles conditions ont mené à une maladie, bien que personne ne puisse écarter cette hypothèse. D'après ce que j'ai entendu dire au sujet de cet épisode, je serais plus enclin à penser que c'est l'incarcération à l'asile militaire de Donetsk qui a été à l'origine de ses troubles. Il est fort possible que le fait de vivre et de travailler avec des malades mentaux pendant une longue période ait pu provoquer des dégâts incalculables chez cet esprit déjà fragile.

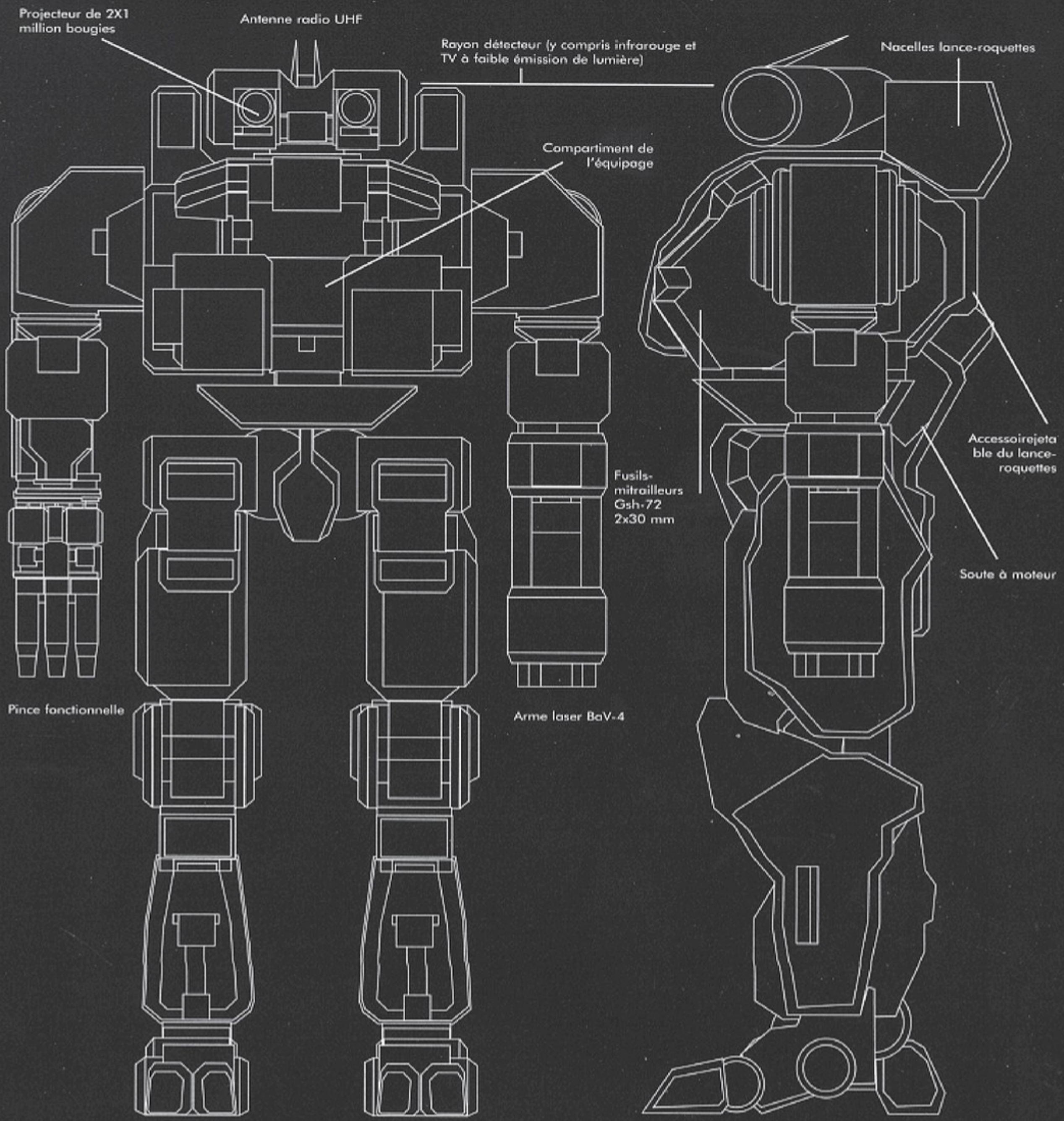
Il souffre d'une psychose paranoïde très vive et est convaincu que les hommes de l'"Escadron Etrange" de l'Armée rouge sont à sa poursuite. Il fait souvent allusion au Chevalier Noir dans ses conversations. Il a l'air convaincu que les formes de vie aliènes sont son seul espoir de salut. Quand je développe cette idée, Ivan devient agité et agressif. Il dit qu'il doit les détruire et prendre la place qui lui revient, au sein des révolutionnaires de Russie. Des cauchemars extrêmement réalistes et souvent répétés de l'épisode de Steel Cossack Mark 1 reviennent dans toutes ses conversations à l'asile militaire de Donestk. Ivan voit les visages en larmes des dizaines d'otages qu'il a sauvés, puis le choc des décombres qui lui sont tombés dessus et son corps immobilisé dans l'obscurité. Il se réveille alors dans ce rêve pour se retrouver interné et lié à un robinet d'eau de l'asile. Sachant qu'il est un héros et un soldat efficace, Ivan a beaucoup de difficultés à concilier cela avec le traitement, abusif d'après lui, qu'il recevait à l'asile, qu'il considère comme une punition. Désespéré, il veut absolument savoir pourquoi il est incarcéré et n'a plus le droit de faire son travail de la seule manière qu'il connaisse, ce qui provoque souvent chez lui d'incontrôlables crises de rage psychotique dont la seule cause est cette terrible frustration. Il a aussi raconté que les prises de courant de sa chambre déversent de la ouate.

Après examen de son état mental, Ivan est absolument surexcité et manifeste une certaine pression dans sa manière de parler. Il n'aime pas qu'on lui pose des questions et est toujours sur la défensive.

Ma première impression est qu'il souffre d'une rechute de schizophrénie paranoïde imputable à l'arrêt du traitement. Je suis persuadé que si on arrête son traitement, ce sujet retombera dans un état psychotique dangereux. Des accès de violence seront inévitables. En résumé, Ivan Popovich est un sujet idéal. C'est donc sans hésitation que je recommande qu'on le choisisse pour sauver la Terre contre la menace aliène.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

INSTRUCTIONS TECHNIQUES KRAZY IVAN



ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

L'armure Steel Cossack

Détails techniques Sur l'armure Steel Cossack Miachov MV-58A

Cette actualisation: 19(B) le 7 janvier 2018

Type: Armure d'assaut lourde monoplace

Dimensions: Hauteur 14 mètres; largeur d'épaule 6 mètres

Poids opérationnel maximum: 42 048 kg

Centrale électrique:
Deux turbomoteurs Lotarev D-28V, chacun de 15 400 shp

Centrale électrique de vol:
Une fusée de surpuissance à poudre Tumanskii S-12 largable, configurée pour une mise à feu de 40 secondes à 63 200 kg

Armement:
Configurable et améliorable durant le combat, le système d'analyse des interfaces des armes MV-58 (AWID) détecte automatiquement les armes ennemies et reproduit leurs supériorités techniques, permettant à l'armement existant d'être rapidement modifié et/ou amélioré. Malheureusement, le processus AWID occasionne une grande perte d'énergie et n'a été essayé qu'en laboratoire jusqu'à aujourd'hui. Toutefois, le MV-58 rassemblera et utilisera automatiquement les réserves d'énergie détectées. Nous pensons qu'il y a des chances que les unités de combat aliènes disposent de suffisamment de puissance pour utiliser le système AWID.

Equipement spécial:
L'adaptation de cet Ecran de Transfert de Matière MV-58 (ou MTS) à cette mission est maintenant complète. Il y a deux ans, l'équipement MTS, composé d'un Modulateur de flux antimatière (à droite du compartiment de l'équipage) et d'un Rayon de convergence directionnelle (à gauche), fut intégré au MV-58 pour améliorer le système d'armure.

Pour cette mission, nous avons modifié le MTS pour lui permettre d'exécuter deux nouvelles fonctions. Tout d'abord, il générera un écran puissant totalement antimatière qui permettra au MV-58 de pénétrer dans le champ énergétique alien. Malheureusement, les éléments de l'écran haute tension du MTS brûlent également au cours de cette manœuvre. Ce qui veut dire qu'une fois que vous êtes à l'intérieur du champ énergétique des aliens, vous ne pouvez pas vous échapper. Vous devrez aussi vous fier entièrement à l'armure MV-58 pour vous protéger. Toutefois, la seconde modification du MTS vous aidera quand vous serez dans le champ. Elle consiste en une optimisation subtile du Rayon de convergence directionnelle qui vous permettra de déplacer les objets de petite taille à distance. Pour cette mission, le système est réglé de manière à détecter et à transporter les prisonniers humains hors des limites du champ et aussi à ramasser et utiliser tous les débris utiles des épaves des ennemis morts. Le système informatique MV-58 vous signalera quand le cas se présentera.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Comment activer votre armure

Pour charger et exécuter Krazy Ivan sur votre PC, suivez les instructions suivantes :

1 Insérez le CD-ROM Krazy Ivan dans votre lecteur CD. Etant donné que le jeu est compatible avec Windows 95, le programme d'installation s'exécutera tout seul si c'est la première fois que vous jouez à ce jeu, ou lancera automatiquement le jeu si celui-ci est déjà installé.

2 Suivez les instructions à l'écran. A ce stade, vous avez le choix entre une installation minimum et une installation complète. L'installation complète vous permettra d'obtenir de meilleures performances, avec un temps de chargement des données de votre CD sur votre PC plus court. Il vous faut 25 Mo pour une installation complète et 3Mo pour une installation minimum.

3 Pour commencer à jouer, choisissez DEMARRER, PROGRAMME dans votre barre de menu. Une icône Krazy Ivan apparaîtra et vous devrez la sélectionner pour lancer le jeu.

POUR LANCER LE JEU APRES L'INSTALLATION

1 Choisissez DEMARRER, PROGRAMME, KRAZY IVAN dans la barre de menu de Windows 95.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Commandes

	Clavier	Joystick standard	Autre (c'est-à-dire Thrustmaster, Sidewinder)
Marcher en avant	touche curseur haut	haut	haut
Marcher en arrière	touche curseur bas	bas	bas
Tourner à droite	touche curseur droit	droit	droit
Tourner à gauche	Touche curseur gauche	gauche	gauche
Pas sur le côté vers la droite	ALT+droite	flèche vers la droite	bouton supérieur du joystick vers la droite
Pas sur le côté vers la gauche	ALT+gauche	flèche vers la gauche	bouton supérieur du joystick vers la gauche
Regarder vers le haut	Q	flèche vers le haut	bouton supérieur du joystick vers le haut
Regarder vers le bas	W	flèche vers le bas	bouton supérieur du joystick vers le bas
Sélectionner une arme	Maj.	Maj.	bouton 3 du joystick
Tirer avec une arme	Ctrl	bouton 1 du joystick	bouton 1 du joystick
Tirer un missile	Entr.	bouton 2 du joystick	bouton 2 du joystick
Tirer avec arme spéciale	Espace	Espace	bouton 4 du joystick
Mettre en pause	Echap.	Echap.	Echap

Vous pouvez configurer ces commandes. Pour cela, sélectionnez OPTIONS, CONFIGURER LES PERIPHERIQUES (CONFIGURE INPUT DEVICE) dans le menu déroulant et l'écran qui apparaîtra vous permettra de donner à telle ou telle touche la fonction que vous voulez.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Configuration de l'armure Steel Cossack

Une fois lancé, le jeu commencera par un écran affichant le logo Psygnosis.

Si vous voulez jouer à Krazy Ivan en mode plein écran, appuyez sur F4.

Après cet écran vous verrez une séquence d'introduction qui durera quelques minutes. Vous pouvez la sauter en appuyant sur la barre espace à tout moment, ce qui vous permettra d'accéder à l'écran de sélection du jeu (GAME SELECT).

Dans cet écran, sélectionnez COMMENCER UNE PARTIE (START GAME) pour commencer une nouvelle partie à un joueur ou sélectionnez DEUX JOUEURS EN RESEAU (TWO PLAYER LINK) pour jouer une partie en réseau face à face. Sélectionnez CHARGER UNE PARTIE (LOAD GAME) pour charger une partie sauvegardée précédemment ou sélectionnez OPTIONS DE JEU (GAME OPTIONS) pour accéder à l'écran d'options de jeu. Sélectionnez MEILLEURS SCORES (HIGH SCORES) pour voir les meilleurs scores et joueurs ou bien sélectionnez QUITTER (QUIT) pour quitter le programme.

En plus de celles figurant dans l'écran d'options de jeu, vous pourrez accéder à un certain nombre d'options dans la barre de menu Windows (à moins que vous ayez déjà sélectionné le mode plein écran). A partir de ce moment-là, vous commencez une partie, et vous changez le mode d'écran dans lequel vous allez jouer. Cliquez sur le bouton gauche de la souris sur le menu déroulant et vous verrez apparaître les différents modes d'écran disponibles. De plus, vous pouvez faire glisser la fenêtre du jeu comme vous le feriez avec les applications Windows 95.

Avant que votre mission ne commence, il est possible que vous vouliez configurer le jeu à votre goût. Utilisez un joystick ou les touches pour modifier les effets d'éclairage et appuyez sur la touche Tirer (Fire) ou Espace (Space) pour sélectionner ou basculer d'une option à une autre.

NB. La partie sera automatiquement configurée pour le clavier. Pour utiliser un joystick vous devrez modifier la configuration. Nous vous recommandons d'utiliser un joystick pour avoir le contrôle optimal de votre armure.

Pour configurer votre armure, sélectionnez les options de jeu dans l'écran de sélection d'écran. Vous pourrez ensuite modifier une grande partie des paramètres du jeu, comme ceux-ci :

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Vidéo du jeu (In game video)

Cette option vous permet d'activer (on) ou de désactiver (off) les séquences FMV (Full Motion Video) du jeu.

Détails graphiques (Graphical Detail)

Cette option permet d'ajuster la qualité des graphismes du jeu. Celle-ci peut être de qualité Elevée (High), Moyenne (Medium) et Basse (Low). Avec la qualité Basse, le ciel ne sera pas texturé et les sprites ne seront pas translucides. Avec la qualité Moyenne, les sprites ne seront pas translucides. Avec la qualité élevée, le détail graphique sera normal. Si vous utilisez un PC peu performant nous vous recommandons de sélectionner l'option basse ou moyenne. Vous améliorerez ainsi les performances du jeu.

Son (Sound)

Choisissez "Eteint" (Off), "Normal" ou "Amélioré"(Enhanced). Si vous sélectionnez "Eteint"(Off), le jeu s'exécutera sans aucun effet sonore ; "normal" avec tous les effets sonores et "amélioré" fera figurer des bruits supplémentaires de vrombissements de moteur.

Qualité du son (Sound Quality)

Sur certains ordinateurs, la réduction de la qualité du son accélérera la vitesse du jeu.

Difficulté (Difficulty)

Choisissez "Facile" (Easy) ou "Difficile" (Hard) pour modifier l'agressivité des ennemis.

Musique (Music Track)

Vous pouvez choisir la musique parmi huit bandes musicales différentes ou la sélectionner au hasard (random). Cette caractéristique peut également vous permettre de réécouter des morceaux individuels. Vous trouverez la liste des morceaux à la fin du manuel.

Volume de la musique (Music Volume)

Cette option permet de régler le volume de la musique du CD.

Quitter (Exit)

Cette option vous renvoie au menu principal (Main menu).

Quand vous aurez configuré le jeu comme bon vous semble, sélectionnez Quitter (Exit). Ceci vous renverra au menu principal. Si vous sélectionnez l'option "Charger une partie" (Load game) vous pourrez charger une partie sauvegardée précédemment. Sinon, vous pouvez sélectionner l'option "Commencer une partie"(Start game) qui

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

vous permettra de choisir entre des parties à un ou deux joueurs comme expliqué ci-dessous.

Commencer une partie (Start game)

Sélectionnez cette option et vous irez directement au cœur de la zone russe. Tenez-vous prêt à vivre l'enfer de la folie !

Deux joueurs en réseau (Two player Link)

Choisissez cette option pour affronter votre adversaire en réseau.

1 Pour utiliser le mode Multijoueurs (Multi-player), commencez la partie et choisissez l'option "Connexion deux joueurs" (Two player connect) dans le menu déroulant.

2 Choisissez le type de connexion que vous voulez. Vous pouvez choisir entre une partie en réseau IPX, TCP/IP ou modem à modem. Toutes les parties en cours sur le réseau seront alors recherchées. Vous pouvez soit participer à l'une d'entre elles, soit en créer une nouvelle. Pour une partie de modem à modem, on vous demandera d'entrer le numéro de téléphone de votre correspondant pour vous connecter.

3 Créer une nouvelle partie. Elle s'appellera automatiquement "Krazy Ivan", suivi de votre nom (que vous avez toute liberté de choisir)

4 Quand la partie est lancée, le second joueur doit suivre les étapes expliquées ci-dessus. Quand l'option "Connexion deux joueurs" est sélectionnée, les deux joueurs peuvent choisir de créer leur propre partie ou de participer à la première. La liste des parties en cours sera affichée et ils pourront choisir d'y participer en cliquant deux fois dessus.

5 Une fois que ceci est fait, il vous faudra utiliser l'option DEUX JOUEURS (TWO PLAYER) du menu principal du jeu pour commencer la partie.

Charger une partie (Load Game)

Après avoir réussi à nettoyer une zone, on vous demandera de sauvegarder votre partie en cours. Une fois que vous l'aurez fait, vous pourrez la recharger à tout moment et la reprendre là où vous l'avez laissée.

Options

Ceci vous ramènera à l'écran d'options du jeu, comme expliqué auparavant.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

BRIEFING 1:
Objectifs de la mission

Comme vous le savez maintenant, des champs énergétiques situés dans cinq régions de la planète sont en train de détruire la terre. Ces champs sont situés en Russie, au Japon, au Moyen Orient, aux Etats-Unis et en Europe. Nos sondes ont détecté au sein de ceux-ci des formes de vie humaines et mécanoïdes, que nos scientifiques ont appelées Drones et Sentients. Les rassemblements dont nous recevons les signaux sous forme d'images thermiques nous portent à croire que les formes de vie humaines sont emprisonnées à l'intérieur même des robots. Votre premier objectif est de rechercher chacun de ces champs, de pénétrer dans leur enceinte et de détruire les ennemis qui y vivent. Nous espérons que les formes de vie humaine pourront être relâchées, saines et sauves. Si tel est le cas, votre seconde mission sera alors de sauver le maximum de prisonniers possible. Les rayons télétransporteurs adaptés au Steel Cossack sortiront instantanément les formes de vie humaines. Ramassez les noyaux d'énergie (Cores) et les pickups spéciaux que vous trouverez sur les agresseurs que vous aurez retirés de la circulation afin de pouvoir les utiliser pour améliorer votre armure, quand vous atteindrez une zone tranquille et sans danger. Si nos renseignements sont bons, les générateurs de ces boucliers énergétiques se trouvent au cœur de chacun de ces cinq champs. L'ULTIME OBJECTIF DE VOTRE MISSION est de détruire ces cinq structures ce qui, nous l'espérons, mettra un terme à ce carnage. Voici enfin deux avertissements. Nous pensons qu'il existe une réplique mutante de Steel Cossack en cavale. Nous avons donné à cette entité le nom de code de "Chevalier Noir" (Black Knight). Il est armé jusqu'aux dents et extrêmement dangereux ; traînez un peu trop dans n'importe quelle zone et vous risquez de le trouver sur votre chemin. Une telle rencontre serait tout à fait indésirable et aurait des conséquences catastrophiques. Pour vous, et non pas pour le Chevalier Noir ! Le deuxième avertissement concerne votre armure, car l'explosion provoquée par la mort de vos ennemis peut lui être fatale. Vous risquez par conséquent de subir de graves dégâts, si vous vous trouvez à l'intérieur à ce moment-là. Essayez de ne pas tester cette théorie.

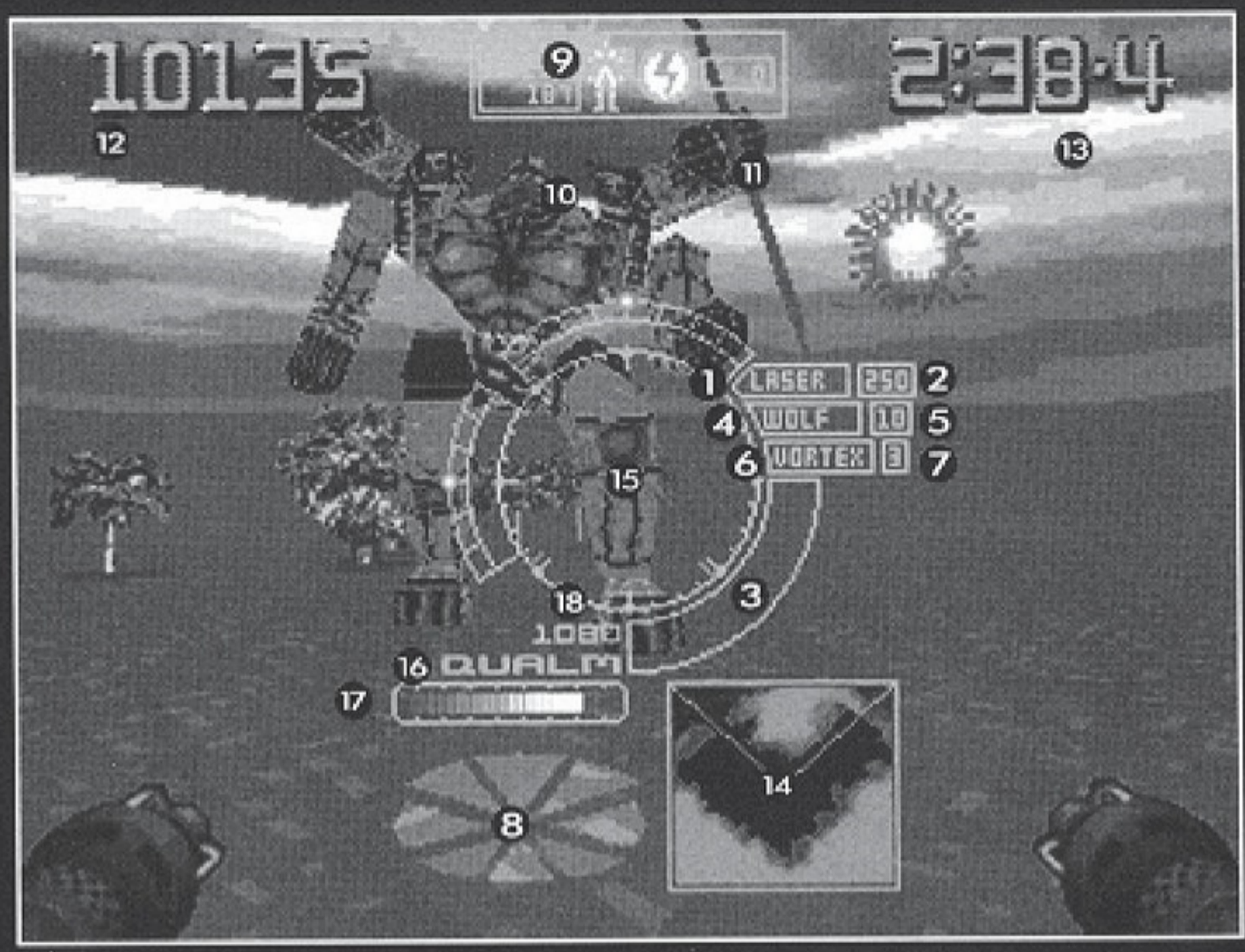
C'est tout. Battez-vous pour la bonne cause. L'avenir est entre vos mains...

BRIEFING 2:
Caractéristiques des armes.

Vous avez à votre disposition une énorme gamme d'armes toutes plus puissantes les unes que les autres, allant du fusil 30 mm aux armes spéciales extrêmement destructrices. Au fur et à mesure que vous progressez dans les zones, vous devez apprendre à utiliser ces armes au maximum de leur capacité. Mais faites attention : étant donné le potentiel des armes les plus lourdes, il est peu recommandé de tirer à bout portant.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

BRIEFING 3:
Le système de viseur tête haute de l'armure Steel Cossack.



Sur le viseur tête haute, vous trouverez les informations suivantes :

Info. sur les armes

1 Fusil actuellement sélectionné
2 Nombre de cartouches de fusil restantes
3 Température du fusil
4 Missile actuellement chargé
5 Nombre de missiles restants
6 Arme spéciale actuellement chargée
7 Nombre de cartouches d'armes spéciales restantes

Statut des progrès

8 Statut des dégâts (vert = maximum, rouge , clignotant = critique)
9 Nombre d'humains sauvés
10 Nombre total d'humains dans l'arène
11 Nombre de noyaux d'énergie ramassés
12 Score
13 Sablier - durée du sursis avant l'apparition du Chevalier Noir. La destruction d'un robot Sentient remet ce compteur à zéro

Données sur les ennemis

14 Radar
- Points verts — Drones
- Points rouges — Sentients
- Points jaunes — humains
- Points blancs — pickups/noyaux d'énergie

15 Symbole de verrouillage
16 Nom de l'ennemi verrouillé
17 Statut des dégâts de l'ennemi verrouillé
18 Portée de l'ennemi (en mètres)

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

BRIEFING 4:
Ennemis et Stratégie

Nos chercheurs scientifiques ont décrypté les informations suivantes recueillies par nos sondes situées au cœur des cinq champs d'énergie. Chaque zone contient plusieurs arènes qui abritent chacune un robot Sentient. Souvenez-vous que les Drones et les Sentients peuvent contenir des humains qu'il vous faudra sauver. Mais n'oubliez pas qu'ils contiennent aussi des noyaux d'énergie et autres restes qui pourront améliorer votre maîtrise des techniques et vos armes. Plus vous détruirez de Sentients, plus les défenses du générateur d'Ecran de Protection des Zones (Zonal Shield Generator) s'affaibliront. Quand tous les Sentients seront morts, vous pourrez accéder au générateur d'Ecran de Protection des Zones.

Noyaux d'énergie
Ramassez-les quand vous détruisez des ennemis. Quand vous avez réussi à détruire un Sentient et à sortir de l'arène, vous pourrez accéder à l'écran d'améliorations. Mettez en surbrillance et sélectionnez les améliorations que vous avez choisies. Vous pouvez améliorer les éléments suivants :

Armes
Vous pouvez améliorer n'importe lequel de vos trois systèmes d'armes: les fusils, les missiles ou les armes spéciales.

Dégâts
Allouer des noyaux d'énergie à ce domaine améliore les systèmes d'armement et de détection et répare jusqu'à 25% des dégât infligés à votre armure de protection.

Puissance
Allouer des noyaux d'énergie à ce domaine améliore légèrement la production énergétique des générateurs de Steel Cossack, permettant des mouvements plus rapides.

Sélectionnez REINITIALISER (RESET) si vous n'êtes pas satisfait de vos améliorations et si vous voulez recommencer le processus d'amélioration. Sélectionnez QUITTER (EXIT) quand vous avez fini d'améliorer votre armure.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pickups spéciaux

Il arrive de temps en temps qu'un ennemi abandonne un pickup spécial que vous pouvez ramasser et utiliser instantanément. Ils se divisent en six catégories différentes :

★ Réarmer les fusils

★ Réarmer les missiles

★ Réarmer les armes spéciales

★ "Mode Energia" : invincibilité plus accélération de vitesse

★ "Mode Schizo" : invincibilité plus commandes inversées

★ "Mode Zombie" : invincibilité plus mouvement lent

Sauvegarder une partie

Après avoir réussi un niveau en détruisant un générateur d'écran, vous passerez par le processus d'amélioration. Une fois ce processus terminé, la partie enchaînera automatiquement sur l'écran "Sauvegarder une partie" (Save game). A cette étape, vous pouvez sauvegarder votre situation du moment. Si vous voulez la sauvegarder, mettez-la en surbrillance et sélectionnez un emplacement. La partie sera alors sauvegardée dans cet emplacement et on vous demandera de donner un nom à la partie sauvegardée. Utilisez le même système de surbrillance et de sélection pour donner un nom à l'emplacement. Après cela, déplacez le curseur, toujours de la même manière, vers "Quitter" (Exit). Cela déclenchera la séquence d'introduction du niveau suivant.

Résumé

C'est tout, commandant. Nous n'avons plus qu'à espérer et à prier que nous vous avons donné assez d'informations pour que vous puissiez remplir votre mission. Nous pensons, cependant, que vous rencontrerez de nombreuses... surprises sur votre chemin, alors ouvrez l'œil.

Signé : le commandant Tomasov, services des renseignements de l'armée russe...

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

1	Grunge Prayer	(3.09)	CoLD SToRAGE
2	M-Sub Gem	(3.03)	CoLD SToRAGE
3	Impossible Ether	(3.22)	CoLD SToRAGE
4	Quirke	(3.02)	CoLD SToRAGE
5	24 Poles	(3.05)	CoLD SToRAGE
6	Reaper's Knell	(1.46)	CoLD SToRAGE
7	Envisage	(3.14)	CoLD SToRAGE
8	48 Poles	(3.05)	CoLD SToRAGE
9	Power Struggle	(3.11)	CoLD SToRAGE
10	Choose Your Mother	(3.10)	Stasis
11	Rough Scwharz	(2.32)	Stasis

Crédits conversion PC

Producteur
Leon Walters

Responsable de produit
Caroline Dupuy

Responsables des licences
Ian Grieve

Coordinateur des licences
Cassandra Beyer

Assurance qualité
Alan Mowyer
Kevin Reilly

Remerciements à...
Mike Anthony
Marcus Goodey
Craig Duddle
BJ Edwards

Version PC développée par Tantalus Entertainment, une entreprise Perfect Entertainment.

Responsable du développement
Colin Fuidge

Producteur
Arthur Kakouris

Programmation
Greg Douglas

Moteur polygone
Steve Spagnolo

Programmation supplémentaire
Steve Passiouras

Assurance qualité
John Szoke

Graphismes supplémentaires
David Swann

Assurance qualité
Matt Stamps

Remerciements à...
Andrew Bailey
Angela Sutherland

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France