

# FROM DUSK TILL DAWN





## SUMMARY

English .....  
04

Français .....  
09

Italiano .....  
14

Español .....  
19

Deutsch .....  
24

Nederland .....  
29

## WARNING TO OWNERS OF WIDE SCREEN PROJECTION TV'S

Fixed or stationary images can do irreversible damage to the cathode tube of your TV by marking definitively with luminophores. This is the reason we recommend that you avoid using video games repeatedly or for extended periods of time on wide screen projection TVs.

## WARNING ON EPILEPSY

Read before a video game is used by you or your child. Certain people may suffer from epileptic fits or lose consciousness after viewing certain types of blinking lights or light sources in our daily environment. These people are exposed to fits when they watch certain televised images or when they play certain video games. These phenomena may appear even if the subject has no such medical history or has never suffered from an epileptic fit beforehand.

If you or a member of your family has already suffered from symptoms linked to epilepsy (fit or loss of consciousness) in the presence of luminous stimulation, please consult your physician before use.

We recommend that parents be attentive to their children when playing video games. If you or your child show the following symptoms: dizziness, vision problems, contraction of the eyes or muscles, loss of consciousness, orientation problems, involuntary movements or convulsion, stop playing immediately and consult a physician.

## PRECAUTIONS TO BE TAKEN IN EVERY CASE WHEN USING A VIDEO GAME.

Do not stay too close to the screen. Play at a good distance from the television screen and as far as allowed by the connection cable.

Use video games preferably on small size screens.

Avoid playing if you are tired or if you lack sleep.

Make sure that you are playing in a well-lighted room.

When playing, take a ten to fifteen minute break every hour.

## INSTALLING THE GAME

Insert From Dusk till Dawn CD in your CD drive and follow the installation instructions. We recommend that you update your drivers to DirectX version 8.0a if you have not already done so, which means that you have to restart your computer before playing the game.

## UNINSTALLING THE GAME

To uninstall From Dusk Till Dawn, click the Start button in the Taskbar, select From Dusk Till Dawn and the option Uninstall From Dusk Till Dawn.

# FROM DUSK TILL DAWN

## 01 INTRODUCTION

If you think for one moment that you are going to escape from the "Rising Sun"... you can just forget it. That's a bloody bad idea. This old tanker, which has been converted into a top security prison run by the US Department of Justice and SEK TEK, a company specialising in security systems, houses onboard the most hardened criminals in the whole country. Unfortunately for you, you are the occupant of a 10-foot by 6 "cabin"... And this delightful accommodation only happens to be located on the ship's death row, the most heavily guarded in the world.



Your name: Seth Gecko

Your reputation: intelligent,  
crafty and violent

Your criminal record: damning

Your future: forget it!

Your lawyer has just told you that you're going to be executed in a couple of days. Too bad! On the ship's deck a helicopter is spilling out the latest consignment of inmates, while Worden (the bizarre governor of this clink) is launching into his usual tough-worded speech, except this time, he won't get to the end of it...

With his brother, Scott, a feckless petty crook involved in the shady trading of human organs, facing execution, Clarence Wilson, leader of the vampire horde, has decided to take matters into his own hands and save what was left of his family. In just a few minutes, he and his bloodthirsty gang manage to turn the "Rising Sun" into the scene of one of the largest mutinies in naval history since the mutiny on the Bounty... And these vampires certainly don't mess about. They definitely know how to get their full quota of human blood, and just let anyone try and stop them!

Fortunately, Seth, who's a real expert in these matters, can't be harmed. He's had plenty of experience with these monsters and knows how to sort any of these creatures of Satan who fancy some of his precious type A blood (1961 vintage, a very good year, incidentally, for reds)... In fact, he's already encountered this lot before in Mexico, in a notorious dive going by the cute name of Titty Twister. All he needs to do is get his hands on as many guns and as much ammo as possible and save the survivors still hiding on the ship. And before I forget...just one little piece of advice, aim for the vampire's heart and get a move on.... If you don't, you'll never see the sun rise again either.

## 02 CHARACTERS



**CLARENCE WILSON:** Chief vampire. You'll cross paths with him on a few occasions before your final showdown, hand-to-hand, which will take place (if everything goes according to plan) in sunlight. I also forgot to mention that our fanged friend is accompanied by his minder who goes by the name of Leroy Dogger. He used to be a lumberjack, but has made a career-move into cutting up people instead...



**SCOTT WILSON:** Clarence's brother. If the word "coward" was coined about anyone, then it was surely about him. This scum won't think twice about shooting you in the back... That's if you have the time to see him coming!



**BRUCE KLEINFELD:** he's apparently your lawyer, but his results so far would make you really wonder. But there is one mystery surrounding him. How come he hasn't suffered a single bite? I suppose it's not really your job to know these things.

**KEVIN BLOCK:** prison chaplain. His job is to provide comfort to the afflicted souls and hear the confession of those heading for the lethal injection chamber. Kevin is a bit of a tough guy. He'll manage to bail you out just in time because he knows inside out all the exorcism rituals to cleanse a man bitten by a creature of Satan.

**HANK TAYLOR:** he's an ace mechanic, a hard worker, but doesn't have anything to show for it. Leading his band of crack troops he can make repairs, sabotage or shoot into the crowd... Hank's a fairly affable guy, but one thing he can't stand is getting bitten in the neck!



**BRAD SINGELTON:** just an hour earlier, Brad was the sworn enemy of every con onboard. That's because he's one of the wardens, in other words, a screw. But during his encounter with the vampires he lost his right arm. But don't worry, you can bet that he'll still manage to give you a hand because he knows all the access codes.

**TITUS BELL:** this giant of man is a real wizard with a monkey wrench. He traded his tools for a flame-thrower. He won't think twice about burning anyone within range to a crisp, especially as he's become a bit cantankerous since he got bitten.

**THE CAPTAIN:** the Rising Sun's former commander has changed his image somewhat since Clarence got hold of him. With his latest crazy idea he's grafted on a circular saw in place of his hand. This means that even the slightest contact with this old sea dog could have "sever" consequences.

**JEZEBEL NICHOLSON:** no relation to the famous actor, especially as she's a sweet nurse. Some malicious gossips (?) will say not to trust her an inch because that apparent sweet demeanour belies a savagery worthy of the Shining!

**SHARON MARVIN:** she's a warden, who is an avid Alfred Hitchcock fan. She's always spotlessly clean because she just loves taking showers. If you want to find out and see more, just go ahead and press the switches... There's a little surprise in store for you.

**COLEEN WINTER:** this computer whiz is a disco fanatic (she loves Donna Summers). She can find a way out of the trickiest of situations and hacks into the computer system to divert the Rising Sun from its course heading straight for New Orleans.



**BETTY LOU RODRIGUEZ:** sergeant in the Marines. Someone in her family who works in Hollywood pulled a few strings for her, at least, so they say. Betty Lou will team up with Seth, who will soon discover that there is indeed a woman's heart beating under that bulky Kevlar body armour, in between bursts of gunfire.

**STAKE:** this is perhaps your best friend, a silent type, who always gets to the point. It's very easy to make one and it will come in handy for stabbing a good few of your enemies mentioned in the list below...



## 03 ENEMIES



**CONVENTIONAL VAMPIRES:** these are prisoners who have been bitten for their blood. If you just fire into the crowd, they will start to drop.

**WARDENS:** these former upholders of law and order have switched sides. Take no prisoners. Make them sorry that they ever came into the world and didn't get out of it.

**MECHANICS:** they put up more resistance than the prisoners or wardens. Their good point is that they are not really nasty. If you shoot them straight in the back that'll sort them out.



**BATS:** Highly dangerous flying vampires, which fly down and bite you suddenly... You have to shoot them in the heart, but keep an eye on your cartridges.

**CLAWED VAMPIRES:** their middle figure has been turned into a sharp, lethal blade. You'll need to do more than give them the finger to get rid of them. You should aim for the heart, head or legs. Then finish them off with a stake! Otherwise...

**GIANT HOUNDS:** these huge, slow creatures can cause enormous damage with their powerful flat heads. Handle them the same way as the clawed vampires and don't dawdle when you need to give them a "steak".

**COBRAS:** they hiss and spit in your face. They easily fall to the ground if you cut off their ankles. Then one blow with a stake and they're finished.

**DOG HANDLERS:** they are always accompanied by their faithful hounds, which loyally obey the outrageous orders of their masters. They should be near the top of the list when it comes to the most dangerous among your many enemies.



**MARINE VAMPIRES:** these crack troops are protected by their Kevlar body armour. The only possible targets to aim at, if you want to do them some damage, are their arms, heads and legs. But don't miss, or they'll fire back at you faster than lightning.

**RIOT WARDENS:** they have the bad habit of being fond of their job and always have their Plexiglas shields and guns ready for every eventuality. Just wait until they have dropped their guard to take a shot at them. Make sure you aim well before you finish them off for good with the stake.



**FANGED PREDATORS:** these creatures' canines are not on display for the world to see, for the simple reason that they are invisible. So, keep your eyes wide open for these creatures to avoid being attacked by them alone or in threes.

**NOSFERATU:** one minute you think he's at the other side of the room, then with the speed of lightning he's already sinking his teeth into your veins. An encounter with this vampire can be fatal. Shoot at him in rapid fire and just pray to God that you hit your target!



**COOK:** He might be slow, but he's as bloodthirsty as the rest... He usually uses just a chopper, but certainly isn't one of your fiercest enemies... He'll just whet your appetite.



**HUMAN BOMB:** H.B, as he is known to his friends (although they don't stay friends with him for very long), is capable of launching grenades at his enemies and of charging straight at them like a kamikaze on foot, blowing everything up in the process. As you can see H.B's psychology is not very sophisticated or well thought-out. Just go on and aim at his head, which is empty, or at the explosives strapped to his belly.

## 04 GAME KEYS

### NORMAL MODE:

Move forward = Up arrow  
Move back = Down arrow  
Move right sideways = Right arrow  
Move left sideways = Left arrow  
Change direction = Move mouse  
Action (context-related) = Right-click  
Use stake = Right-click  
Push back enemy = Right-click  
Reload weapon = Centre-click  
Shoot = Left-click  
Menu = Esc  
Interrupt cinematics = Esc  
Swap camera (1st/ 3rd person) = F1  
Load game = F3  
Inventory = F4  
Save = F2  
Change weapon = Keys 1 - 9  
Pause = P

### INVENTORY

Move cursor = Use arrows  
Direct access to medi-kits = H

### SNIPER MODE

Change direction = Move mouse  
Shoot = Left-click  
Zoom In = Page Up  
Zoom Out = Page Down

### GATLING MODE

Change direction = Move mouse  
Shoot = Left-click

## AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéos de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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 lumière clignotante ou de sources lumineuses de 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 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. 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 poses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## INSTALLER LE JEU

Insérez le CD-ROM de From Dusk till Dawn dans votre lecteur CD-ROM et suivez les instructions d'installation. Il est recommandé de mettre à jour les drivers DirectXTM 8.0a, ce qui vous obligera à redémarrer votre ordinateur avant de lancer une partie.

## DESINSTALLER LE JEU

Pour désinstaller From Dusk till Dawn, cliquez sur le menu Démarrer dans la barre des tâches, sélectionnez From Dusk till Dawn / Une Nuit en Enfer puis l'option Désinstaller From Dusk till Dawn.

# UNE NUIT EN ENFER

## 01 PRÉSENTATION

Si vous pensez vous évader du " Rising Sun "... Oubliez. C'est une satanée mauvaise idée. Lancé par le département de la justice U.S et la SEK TEK, une société spécialisée dans les systèmes de sécurité, cet ancien tanker réaménagé en prison de très haute sécurité compte à son bord les criminels endurcis et les plus vicieux de tout le pays. Pas de chance, vous êtes locataire d'une cellule de 6 m<sup>2</sup> à bord... Et ce duplex de charme est situé dans le couloir de la mort du bateau le mieux gardé au monde.



Votre nom : Seth Gecko.

Votre réputation :  
intelligent, rusé et violent.

Votre casier judiciaire :  
accablant

Votre avenir : néant

Votre avocat vient de vous annoncer que vous alliez être exécuté dans quelques jours. Mauvais Karma ! Sur le pont du navire, un hélicoptère déverse sa cargaison de nouveaux détenus. Comme à l'habitude, Worden (sinistre directeur de la taule) entame un speech musclé ; que jamais il ne finira...

Tandis qu'on allait exécuter Scott Wilson, une pale crapule impliquée dans de sombres trafics d'organes humains, son frère Clarence, à la tête d'une horde de vampires, a décidé de prendre le contrôle des opérations et de sauver ce qui lui restait de famille. En quelques minutes le " Rising Sun " devient le théâtre de la plus importante mutinerie de l'histoire de la marine depuis la révolte du Bounty. Et les vampires ne rigolent pas... Ils savent comment obtenir leur ration de sang humain et n'ont pas l'intention de se laisser faire.

Heureusement que Seth, un vrai spécialiste, est indemne. Il connaît bien ces reptiles et sait guérir les fils de goules qui convoitent son précieux rhésus A (cuvée 1961, une très bonne année pour les rouges). Il les a déjà affrontés au Mexique dans un bouge mal famé répondant au doux nom de Titty Twister. Il ne lui reste plus qu'à trouver un maximum d'armes et de munitions et à sauver les rescapés qui se cachent encore sur le navire. Ah oui, j'oubliais... un petit conseil, visez les vampires au cœur et ne traînez pas en chemin. Sinon, pour vous, le soleil ne se lèvera plus jamais.

## 02 PERSONNAGES



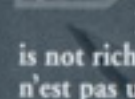
**CLARENCE WILSON** : Le chef des vampires, vous allez le croiser à plusieurs reprises avant de l'affronter mano à mano pour un duel final qui se déroulera (si tout va bien) au soleil. Ah, au fait, ce " cher " Clarence est accompagné de son chien de garde, un prénommé Leroy Dogger, un ancien bûcheron qui s'est reconverti dans l'équarrissage...



**SCOTT WILSON** : Le frère du précédent. Si le mot " lâche " a un sens, il a été aussi créé pour lui. Ce rat n'hésitera pas une seconde à vous tirer dans le dos... Si jamais vous avez le temps de l'apercevoir !



**KEVIN BLOCK** : L'aumônier de la prison. Son rôle : consoler les affligés et confesser ceux qui marchent vers la salle d'injection. Kevin est un dur. Il saura vous sauver la mise au bon moment, car il connaît par cœur les rites d'exorcisme qui peuvent purifier un homme mordu par une créature du diable.



**HANK TAYLOR** : C'est un mécano de choc, travailleur et pourtant pauvre (my taylor is not rich). A la tête de ses troupes de choc, il peut réparer, saboter ou tirer dans le tas... Hank n'est pas un gars contrariant, mais il a horreur qu'on veuille lui mordre la nuque !



**BRAD SINGELTON** : Une heure avant, il était l'ennemi juré de tous les taulards. Il faut dire que Brad est gardien ; maton si vous préférez. Lors de l'affrontement avec les vampires, il y a laissé son bras droit ! Cependant, soyez sûr qu'il saura vous filer un coup de main, car il connaît tous les codes d'accès.

**TITUS BELL** : Ce colosse, champion de la clé anglaise, a troqué ses outils contre un lance flammes. Il n'hésite pas à griller tous ceux qui passent à sa portée, car depuis qu'il a été mordu, il est devenu acariâtre.

**LE PACHA** : Le commandant du Rising Sun a changé de look depuis que Clarence s'est occupé de lui. Sa dernière lubie : il s'est fait greffer une scie circulaire à la place de la main, c'est dire si le moindre contact avec ce fils de Neptune peut être... tranchant.

**JEZEBEL NICHOLSON** : Elle n'a aucun lien de parenté avec l'acteur connu, puisque c'est une douce infirmière. De mauvaises langues vous diront de vous méfier toutefois, car sa douceur apparente cache une sauvagerie digne de Shining !

**SHARON MARVIN** : Cette gardienne fan d'Alfred Hitchcock est toujours d'une propreté irréprochable. Normal, elle adore prendre des douches. Si vous voulez en savoir et en voir plus, n'hésitez pas à actionner les interrupteurs. Une petite surprise vous attend.

**COLEEN WINTER** : Cette informaticienne de choc adore le disco (c'est une fan de Donna Summer), elle saura débloquent les situations les plus périlleuses et piratera des données informatiques afin de dérouter le Rising Sun qui file droit sur la Nouvelle Orléans.



**BETTY LOU RODRIGUEZ** : Sergent chez les Marines, elle a été (enfin c'est ce qu'on dit) pistonnée par un membre de sa famille qui travaille à Hollywood. Betty Lou va faire équipe avec Seth qui découvrira que sous le rugueux Kevlar et entre 2 rafales bat le cœur d'une femme.



**LE PIEU** : C'est peut être votre meilleur ami, silencieux et pointu. Cet instrument facile à fabriquer vous permet de poinçonner bon nombre de vos ennemis dont les noms suivent...

### 03 LES ENNEMIS



**LES VAMPIRES CLASSIQUES** : Ce sont des prisonniers mordus jusqu'au sang. Visez dans le tas, ils finiront bien par succomber.

**LES GARDIENS** : Ces anciens représentants de l'ordre ont tourné casaque. Pas de quartier, faites leur regretter d'être venu au monde et de ne pas en être sorti.

**LES MÉCANOS** : Plus résistants que les prisonniers et gardiens, ils ont l'avantage de ne pas être très malins. Vous pouvez leur tirer dans le dos, ça les redressera.



**LES BAT** : Vampires volants extrêmement dangereux, ils s'approchent à tire d'ailes et mordent soudain... Il faut les shooter au cœur, alors faites gaffe aux cartouches.

**LES GRIFFUS** : Leur majeur s'est transformé en une lame acérée et létale. Pas question de leur "faire un doigt", vous devez viser le cœur, la tête ou les jambes (comme on disait dans un vieux jeu télévisé). Achevez-les d'un coup de pieu ! Sinon...

**LES MOLOSSES** : Lents et massifs, ces crânes plats peuvent causer de par leur puissance d'énormes dégâts. Traitez-les comme les griffus et ne vous endormez pas sur le bifeck.

**LES COBRA** : Ils jurent et crachent sur votre figure. Ils tombent facilement à terre pour peu qu'on leur cisaille les chevilles. Un bon coup de pieu et on n'en parle plus.

**LES MAÎTRES CHIENS** : Accompagnés de leur fidèles cerbères qui obéissent à la patte et au gun aux ordres délirants de leurs maîtres, ils sont à classer parmi les plus dangereux de vos multiples ennemis.



**LES MARINES VAMPIRES** : Ces soldats d'élite sont protégés par leur gilets de Kevlar. Bras, tête et jambes sont les seuls points d'impacts possibles si vous voulez causer des dégâts... mais ne loupez pas votre coup, car ils tirent plus vite que la foudre.

**LES GARDIENS ANTI ÉMEUTES** : Ils ont la mauvaise habitude de tenir à leurs affaires et gardent leur bouclier de plexiglas et leur gun en toutes circonstances. Attendez qu'ils baissent leur garde pour riposter et visez juste, avant le coup de pieu final.



**LE PRÉDATOR DENTU** : Vous ne pourrez pas bénéficier d'une vue imprenable sur les canines de ces créatures pour la bonne raison qu'ils sont invisibles. Alors écarquillez bien les yeux pour les apercevoir avant qu'ils ne vous attaquent seuls ou en trio.

**LE NOSFERAT** : Aussi rapide qu'un jet, vous le croyez à l'autre bout de la pièce alors qu'il est déjà en train de s'occuper de vos artères... Une rencontre avec ce vampire peut s'avérer fatale. Tirez sur lui en rafales et priez dieu de pouvoir toucher la cible !



**LE CUISINIER** : C'est un lent, mais un sanguinaire. Il travaille uniquement au hachoir, mais n'est pas un ennemi redoutable. C'est juste un hors-d'œuvre.



**HUMAN BOMB H.B.** : pour les intimes (ses intimes ne le restent jamais très longtemps) est capable de lancer des grenades sur ses ennemis ou de foncer sur eux, tel un kamikaze à pied, pour tout faire exploser... Comme on le voit, la psychologie du H.B n'est pas très fouillée, ni structurée. Vous pouvez sans crainte viser la tête (elle est vide) ou les charges explosives dont son ventre est bardé.

### 04 TOUCHES DU JEU

#### MODE NORMAL

Avancer = Flèche haut  
Reculer = Flèche bas  
Pas de côté - droite = Flèche droite  
Pas de côté - gauche = Flèche gauche  
Orientation = Déplacement souris  
Action (contextuelle) = Clic droit  
Utilisation du pieu = Clic droit  
Repousser les ennemis = Clic droit  
Recharger son arme = Clic centre  
Tirer = Clic gauche  
Menu = Esc  
Interrompre cinématiques = Esc  
Swap camera (1ère/ 3ème personne) = F1  
Chargement de partie = F3  
Inventaire = F4  
Sauvegarde = F2  
Changement d'arme = Touches 1 à 9  
Pause = P

#### INVENTAIRE

Déplacement du curseur = Avec les flèches  
Accès direct au medi kits = H

#### MODE SNIPER

Orientation = Déplacement souris  
Tirer = Clic Gauche  
Zoom In = Page Up  
Zoom Out = Page Down

#### MODE GATLING

Orientation = Déplacement souris  
Tirer = Clic Gauche

## AVVERTENZA SULL'EPILESSIA

### DA LEGGERE PRIMA DELL'UTILIZZO DI UN VIDEOGIOCO DA PARTE VOSTRA O DEI VOSTRI FIGLI.

Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche che potrebbero eventualmente comportare delle perdite di coscienza, in particolare in seguito alla vista di alcuni tipi di stimoli luminosi forti, alla successione rapida di immagini oppure alla ripetizione di figure geometriche semplici, di lampi o di esplosioni. Queste persone si espongono a crisi quando si cimentano in alcuni videogiochi che comportano stimoli di questo tipo, anche nel caso in cui non abbiano precedenti medici o non siano mai state soggette a crisi epilettiche. Se si sono già verificati (in voi stessi o in uno dei componenti della vostra famiglia) sintomi legati all'epilessia (crisi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, si consiglia vivamente di consultare il medico prima di utilizzare il gioco. I genitori devono prestare particolare attenzione ai loro figli quando questi si cimentano nei videogiochi. In presenza di uno dei seguenti sintomi: vertigini, disturbi della vista, contrazione degli occhi o dei muscoli, problemi di orientamento, movimento involontario o convulsione, perdita momentanea di coscienza, occorre interrompere immediatamente il gioco e consultare un medico.

### PRECAUZIONI DA PRENDERE IN OGNI CASO PER L'UTILIZZO DI UN VIDEOGIOCO

- Giocate alla massima distanza dallo schermo televisivo, prendendo come riferimento la lunghezza del cavo di collegamento.
- Utilizzate i videogiochi preferibilmente su uno schermo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito a sufficienza.
- Assicuratevi di giocare in una stanza ben illuminata.
- Durante l'utilizzo, fate delle pause di 10 - 15 minuti ogni ora.

## INSTALLARE IL GIOCO

Inserisci il disco di Dal Tramonto all' Alba nel lettore e segui le istruzioni sullo schermo. Ti raccomandiamo di aggiornare le DirectX alla versione 8.0a (dopo averlo fatto, dovrai riavviare il PC).

## RIMUOVERE IL GIOCO

Clicca col mouse sul tasto Start di Windows, seleziona Dal Tramonto all' Alba e in seguito l'opzione Rimuovi Dal Tramonto all' Alba.

# DAL TRAMONTO ALL' ALBA

## OI PRESENTAZIONE

Se stai pensando di evadere dalla "Rising Sun"... scordatelo. È veramente una pessima idea. Ristrutturata dal Dipartimento di Giustizia americano e dalla SEK TEK, una società specializzata in sistemi di sicurezza, questa vecchia nave cisterna trasformata in carcere di massima sicurezza ospita i criminali più incalliti di ogni paese. E, per tua sfortuna, ti trovi a bordo della nave, in una lussuosa cella di 6 metri quadrati, in pieno braccio della morte.



Il tuo nome: Seth Gecko

La tua reputazione:  
intelligente, scaltro, violento

La tua situazione giudiziaria:  
colpevolezza schiacciante

Il tuo futuro: nessuno

L'avvocato ti ha appena comunicato che sarai giustiziato fra pochi giorni. Gran brutto karma! Sul ponte, un elicottero sbarca una nuova informata di detenuti. Come sempre, Worden, il sinistro direttore del carcere, inizia il suo autoritario discorso, che però non riuscirà a terminare...

Mentre Scott Wilson, un autentico farabutto coinvolto in grossi traffici di organi umani, avanza verso la forca, suo fratello Clarence, alla guida di un'orda di vampiri, ha deciso di prendere il controllo della situazione e tentare di salvare ciò che resta della sua famiglia. Nel giro di pochi minuti, la "Rising Sun" diviene il teatro del più grande ammutinamento della storia della Marina, dopo quello del Bounty. E i vampiri non scherzano: sanno bene come procurarsi la loro razione di sangue umano e non hanno alcuna intenzione di rinunciarvi.

Per fortuna, Seth, un vero specialista, è ancora vivo; conosce bene queste rapaci creature e sa come sbarazzarsi di chi brama il suo prezioso sangue gruppo A (1961, un'ottima annata per i rossi). Ha già affrontato i vampiri in Messico, in una bettola di pessima reputazione chiamata Titty Twister. Non gli resta che trovare un bel po' di armi e munizioni e salvare i fuggiaschi ancora nascosti sulla nave. Ah, dimenticavo... un piccolo consiglio: colpisci i vampiri al cuore e non perdere tempo, altrimenti... il sole per te non sorgerà mai più.

## 02 PERSONAGGI PRINCIPALI



**CLARENCE WILSON:** il capo dei vampiri. Lo dovrai incontrare più volte, prima di affrontarlo in singolar tenzone per il duello finale, che si svolgerà (se tutto va bene) alla luce del sole. Ah, una cosa importante: il "caro" Clarence è accompagnato dal suo cane da guardia, Leroy Dogger, un vecchio taglialegna convertitosi allo squartamento.



**SCOTT WILSON:** suo fratello. Se la parola "vigliacco" ha un senso, questo senso gli calza a pennello. Questo serpente non esiterà un istante a colpirti alle spalle, se mai avrai il tempo di accorgertene!

**BRUCE KLEINFELD:** dice di essere il tuo avvocato, ma qualche dubbio è legittimo, visti i risultati che ha ottenuto. Un piccolo mistero lo riguarda: come si spiega il fatto che non sia stato morsicato neppure una volta? Ma è anche vero che non sei pagato per saperlo.

**KEVIN BLOCK:** il cappellano della prigione. Il suo ruolo è consolare gli afflitti e confessare chi sta per entrare nella stanza della morte. Kevin è un duro, e saprà salvarti la pelle al momento giusto, perché conosce i riti di esorcismo capaci di curare chi è stato morso da una creatura del diavolo.



**HANK TAYLOR:** un abilissimo meccanico, gran lavoratore ma, nonostante ciò, povero. Alla guida della sua squadra, può riparare mezzi, sabotarli oppure gettarsi nella mischia. Hank non ha un brutto carattere, ma è terrorizzato dall'idea di essere morso sul collo!



**BRAD SINGELTON:** un'ora fa, era nemico giurato di tutti i carcerati. Questo perché lui è un guardiano, o un secondino, se preferisci. Durante lo scontro con i vampiri, ci ha rimesso il braccio destro, ma stai certo che potrà ugualmente darti una mano, perché conosce tutti i codici d'accesso.

**TITUS BELL:** questo colosso, abilissimo nel maneggiare la chiave inglese, ha barattato tutti i suoi utensili con un lanciafiamme e non si fa scrupolo di incenerire chiunque si trovi alla sua portata. Diciamo che da quando è stato morso, è diventato un po' irascibile.

**IL PASCIÀ:** il capitano della "Rising Sun" ha cambiato aspetto dopo che Clarence si è occupato di lui. Il suo ultimo capriccio: si è fatto montare una motosega al posto di una mano, dunque entrare in contatto con questo figlio di Nettuno potrebbe rivelarsi un'esperienza... tagliente.

**JEZEBEL NICHOLSON:** non ha alcun rapporto di parentela con il famoso attore ed è una dolce infermiera. Certe malelingue, però, dicono di non fidarsi, perché sotto la sua dolcezza si nasconde una perfidia degna di Shining!

**SHARON MARVIN:** questa guardiana, appassionata di Alfred Hitchcock, è di una pulizia irreprensibile. Naturale: adora farsi la doccia. Se vuoi sapere e vedere qualcosa di più, non esitare ad azionare l'interruttore: ti attende una piccola sorpresa.

**COLEEN WINTER:** questa esperta di informatica adora la discoteca (è una fan di Donna Summer) e sa cavarsela nelle situazioni più pericolose. Sarà lei a procurarsi abusivamente dei dati informatici per dirottare la "Rising Sun", che procede dritta verso New Orleans.

**BETTY LOU RODRIGUEZ:** sergente dei Marine, è stata raccomandata (o almeno così si dice) da un membro della sua famiglia che lavora a Hollywood. Betty Lou farà squadra con Seth: sarà lui a scoprire che sotto il suo giubbotto di kevlar, e fra una raffica di mitra e l'altra, batte un cuore di donna.



**IL PALETTO:** potrebbe essere il tuo migliore amico, silenzioso e appuntito. È uno strumento facile da fabbricare, che permette di sconfiggere buona parte dei nemici elencati qui sotto.

## 03 I NEMICI



**I VAMPIRI CLASSICI:** sono dei prigionieri morsi a sangue. Colpiscili senza sosta e prima o poi soccomberanno.



**I GUARDIANI:** questi ex-tutori dell'ordine hanno cambiato bandiera. Non dargli tregua, falli pentire di essere venuti al mondo e di non essersene andati.

**I MECCANICI:** sono più resistenti dei prigionieri e dei guardiani, ma in compenso poco astuti. Potrai colpirli anche alle spalle, per dargli la lezione che meritano.



**I PIPPIASTRELLI:** vampiri volanti estremamente pericolosi, che si avvicinano velocemente e colpiscono all'improvviso. Bisogna sparargli al cuore, dunque procurati le cartucce che servono.

**GLI ARTIGLIATI:** il loro dito medio si è trasformato in una lama affilata e micidiale. Con loro non si scherza, devi mirare al cuore, alla testa o alle gambe. E piantagli in corpo un bel paletto, altrimenti...

**I MOLOSSI:** lenti e massicci, questi mostri sono capaci di seminare la loro brava parte di distruzione. Trattali come gli artigliati e tienili lontano dalle bistecche, o rischierai di attirarli.

**I COBRA:** bestemmiano e sputano in faccia, ma cadono facilmente a terra se gli si colpiscono a dovere le caviglie. Quindi, un bel colpo di paletto e non se ne parla più.

**GLI ADDESTRATORI DI CANI:** accompagnati dai loro fedeli cerberi, che obbediscono con le zampe e le armi agli ordini deliranti che ricevono, possono essere considerati fra i più pericolosi dei tuoi numerosi nemici.



**I MARINE VAMPIRI:** questi soldati d'élite sono protetti da giubbotti di kevlar. Se vuoi infliggergli delle ferite, gli unici punti vulnerabili sono le braccia, la testa e le gambe. Ma non sbagliare il colpo, perché a sparare sono più veloci del fulmine.

**I GUARDIANI ANTISOMMOSSA:** hanno la cattiva abitudine di proteggersi con i loro scudi di plexiglas e con le armi. Per attaccare, aspetta che abbassino la guardia e mira bene, poi piazza il colpo finale con il paletto.



**I PREDATORI DENTATI:** non puoi ammirare uno spettacolare panorama dei canini di queste creature, per la semplice ragione che sono invisibili. Quindi, tieni gli occhi ben aperti per scorgerti prima che ti attacchino, da soli o in gruppi di tre.

**IL NOSFERAT:** è incredibilmente veloce. Tu pensi che sia dall'altra parte della stanza e lui ti è già balzato addosso per occuparsi delle tue vene. Un incontro con questo vampiro può esserti fatale. Sparagli contro a raffica e prega di riuscire a colpirlo!



**IL CUOCO:** è lento, ma sanguinario. È armato unicamente di un tritatutto. Comunque, non è un nemico temibile: è solo un antipasto.



**BOMBA UMANA:** B.U. per gli amici (ma i suoi amici non durano mai molto a lungo). È capace di lanciare granate contro i suoi nemici oppure di lanciarsi contro di loro, come un kamikaze appiedato, per far esplodere tutto. Come si può capire, la psicologia di B.U. non è né sottile né sofisticata. Puoi tranquillamente mirare alla testa (che è vuota) oppure alla sua cintura di cariche esplosive.

## 04 COMANDI

### MODALITÀ NORMALE

Avanzare = Freccia su  
Retrocedere = Freccia giù  
Spostarsi a destra = Freccia destra  
Spostarsi a sinistra = Freccia sinistra  
Orientarsi = Mouse  
Azione (contestuale) = Clic destro  
Usare il paletto = Clic destro  
Respingere i nemici = Clic destro  
Ricaricare l'arma = Clic centrale  
Sparare = Clic sinistro  
Menu = Esc  
Interrompere i filmati = Esc  
Cambiare visuale (1a/ 3a persona) = F1  
Caricare la partita = F3  
Inventario = F4  
Salvataggio = F2  
Scegliere un'arma = Tasti da 1 a 9  
Pausa = P

### INVENTARIO

Spostamento del puntatore = Tasti freccia  
Accesso diretto ai kit medici = H

### MODALITÀ TIRATORE SCELTO

Orientarsi = Mouse  
Sparare = Clic sinistro  
Zoom avanti = PagSu  
Zoom indietro = PagGiù

### MODALITÀ GATLING

Orientarsi = Mouse  
Sparare = Clic sinistro

## ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

A leer antes de que usted o su hijo utilicen cualquier videojuego. Determinadas personas son propensas a sufrir ataques epilépticos o pérdida de consciencia ante la presencia de un determinado tipo de luces destellantes o de objetos que están presentes en nuestra vida cotidiana. Dichas personas corren el riesgo de sufrir ataques cada vez que ven determinadas imágenes en televisión o cuando juegan con algunos videojuegos. Este fenómeno puede ocurrir incluso aunque en el historial médico de la persona en cuestión no figuren ataques epilépticos o nunca los haya sufrido. Si usted o algún miembro de su familia ha experimentado en algún momento síntomas parecidos a la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) ante la presencia de estímulos luminosos, rogamos que consulte a su médico antes de cualquier uso. Aconsejamos a los padres que presten atención a sus hijos cuando jueguen con videojuegos. Si usted o alguno de sus hijos presenta uno de los síntomas siguientes: vértigo, problemas en la vista, contracción de los ojos o de los músculos, pérdida de la consciencia, problemas de orientación, movimientos involuntarios o convulsivos, deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico.

## INSTALAR EL JUEGO

Introduce el disco de Abierto Hasta el Almanecer en el lector y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Te aconsejamos que actualices las DirectX a la versión 8.0a (después de hacerlo tendrás que reiniciar el ordenador).

## DESINSTALAR EL JUEGO

Haz clic con el ratón en el botón Inicio de Windows, selecciona Abierto Hasta el Almanecer y, posteriormente, la opción Desinstalar Abierto Hasta el Almanecer.

# ABIERTO ASTA EL AMANECER

## 01 PRESENTACIÓN

Si crees que podrás escaparte del "Sol Naciente"... será mejor que te olvides. No se te podía ocurrir una idea más nefasta. Bajo la supervisión del mismísimo departamento de justicia estadounidense y de la SEK TEK, compañía especializada en sistemas de seguridad, este antiguo petrolero convertido en prisión de altísima seguridad lleva a bordo a los peores y más implacables criminales de todo el país. No hay esperanza, todo el espacio a tu disposición se reduce a esa celda de 6 m2. Y para más inri, situada en pleno corredor de la muerte del barco mejor protegido del mundo.



**Nombre :** Seth Gecko

**Carácter:** inteligente, astuto y violento

**Antecedentes penales:** abrumadores

**Porvenir :** ninguno

Tu abogado te acaba de anunciar que serás ejecutado dentro de pocos días. Tu destino es irremediable. En el puente del navío, un helicóptero deposita un nuevo cargamento de detenidos. Como de costumbre, Worden (el siniestro director del penitenciario) da comienzo a su enérgico discurso de "bienvenida"; discurso que no llegará a completar...

Mientras se procede a la ejecución de Scott Wilson, un canalla cadavérico implicado en una oscura red de tráfico de órganos humanos, su hermano Clarence a la cabeza de una horda de vampiros, decide tomar el control de las operaciones y salvar a su querido hermanito. En pocos minutos el "Sol Naciente" se convierte en escenario del mayor motín en la historia de la Marina después de la rebelión en el Bounty. Y los vampiros no bromean... Saben perfectamente cómo pueden conseguir su ración de sangre humana y no tienen la más mínima intención de quedarse con las manos vacías.

Menos mal que Seth, el único especialista en la materia, está sano y salvo. Conoce bien a estos reptiles y sabe cómo curar a las víctimas de estas sanguijuelas ávidas de su precioso Rh A (cosecha de 1961, una de las mejores para los tintos)... Ya se había enfrentado a ellos anteriormente en México, en un tugurio de mala fama que exhibía el inocente nombre de Titty Twister. Su única esperanza ahora es encontrar el mayor número posible de armas y municiones y salvar a los sobrevivientes que siguen escondidos en el barco. Ah, sí, se me olvidaba... un consejo: apunta a los vampiros al corazón y no te quedes rezagado por el camino. Si no te espabilas, no volverás a ver salir el sol.

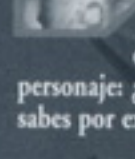
## 02 PERSONAJES PRINCIPALES



**CLARENCE WILSON:** El jefe de los vampiros, te lo vas a encontrar en muchas escenas antes de que llegue la hora de enfrentarte a él cara a cara en el duelo final que tendrá lugar (si todo va bien) a la salida del sol. Ah, por cierto, nuestro "querido" Clarence lleva pegado a los talones a su perro guardián, un tal Leroy Dogger, un ex leñador al que en los últimos tiempos lo que mejor se le da es despellejar...



**SCOTT WILSON:** el hermano del anterior. La perfecta personificación del adjetivo "mezquino", ni que hubiera sido creado específicamente para él. Esta rata no dudará ni un segundo en dispararte por la espalda. ¡Como te descuides, verás!



**BRUCE KLEINFELD:** dice ser tu abogado, pero en vista de los resultados, estás en todo tu derecho a dudar de él. Desde luego, surge una pregunta inevitable en lo que se refiere a este personaje: ¿cómo es que él no ha sido víctima ni de la más mínima mordedura? Aunque, por desgracia, lo sabes por experiencia.



**KEVIN BLOCK:** el capellán de la prisión. Su tarea es la de consolar a los afligidos y recibir en confesión a los que se encaminan a la cámara de ejecución. Kevin es todo un duro. Te sacará las castañas del fuego en el momento justo, ya que conoce de memoria los ritos de exorcismo que pueden purificar a un hombre que haya recibido la mordedura de una de estas criaturas del diablo.

**HANK TAYLOR:** es un mecánico de choque, trabajador y sin embargo pobre (my Taylor is not rich). A la cabeza de sus tropas de choque, puede hacer reparaciones, sabotear o disparar a bulto... A Hank no es que le guste llevar la contraria, pero odia que le quieran morder la nuca.



**BRAD SINGELTON:** una hora antes, era el enemigo jurado de todos enchironados... Hay que decir que Brad es uno de los guardianes; o mejor dicho un verdadero camorrista. En el enfrentamiento con los vampiros perdió el brazo derecho. Sin embargo, puedes estar seguro de que te echará una mano, ya que conoce todos los códigos de acceso.

**TITUS BELL:** este coloso, campeón de llave inglesa, ha cambiado sus herramientas por un lanzallamas. No duda en asar a todos los que se ponen a su alcance: desde que le mordieron, se ha vuelto un desagradable.

**EL PACHÁ:** comandante del Sol Naciente, cambió de look cuando Clarence decidió encargarse de él. Su último antojo: se ha injertado una sierra circular en lugar de la mano, o sea que el menor contacto con este hijo de Neptuno puede resultar... pelín cortante.

**JEZEBEL NICHOLSON:** no tiene ningún lazo de parentesco con el conocido actor, ya que se trata de una inocente enfermera. No obstante, las malas lenguas te sugieren que desconfíes de ella, ya que tras su aparente dulzura se esconde un salvajismo digno de El Resplandor.

**SHARON MARVIN:** esta guardiana, devota de Alfred Hitchcock, es limpia como los chorros del oro. Claro, le encanta ducharse. Si quieres saber más de ella y además verla, no dudes en accionar los interruptores... Te espera una pequeña sorpresa.

**COLEEN WINTER:** esta informática de choque adora la disco (es una fan de Donna Summer), sabrá desbloquear las situaciones más peligrosas y pirateará los datos informáticos para cambiar el rumbo del Sol Naciente que se dirige hacia Nueva Orleans.

**BETTY LOU RODRIGUEZ:** sargento de los Marines, ha sido enchufada (vamos, eso dicen) por un miembro de su familia que trabaja en Hollywood. Betty Lou va a formar equipo con Seth que descubrirá que bajo el rugoso Kevlar y entre una ráfaga y otra late el corazón de una mujer.



**LA ESTACA:** es quizás tu mejor amiga, silenciosa y puntiaguda. Este instrumento, de fácil fabricación, podrás hundirlo en el corazón a gran cantidad de tus enemigos cuyos nombres son los siguientes:



## 03 LOS ENEMIGOS



**LOS VAMPIROS CLÁSICOS:** son los prisioneros a los que les han chupado hasta la última gota de sangre. Apunta al montón, acabarán sucumbiendo.

**LOS GUARDIANES:** estos viejos representantes de la ley y el orden han cambiado de chaqueta. Guerra sin cuartel, procura que se arrepientan de haber venido a este mundo y de no haber salido aún de él.

**LOS MECÁNICOS:** más resistentes que los prisioneros y los guardianes, la ventaja que tienen es que no son demasiado malvados. Puedes dispararles por la espalda, eso les enderezará.

**LOS MURCIÉLAGOS:** vampiros voladores extremadamente peligrosos, se te acercan planeando a toda pastilla para morderte de repente. Hay que dispararles al corazón, ya puedes andar listo con los cartuchos.



**LOS GARRAS:** su superior se ha transformado en una cuchilla acerada y letal. No les harás nada enseñándoles "un dedo"; debes apuntar al corazón, a la cabeza o a las piernas. Acaba con ellos de un estacazo. De lo contrario...

**LOS MOLOSOS:** lentos y macizos, estos cráneos planos pueden causar grandes estragos con su enorme potencia. Trátales como a los garras y no te duermas en los laureles.

**LOS COBRA:** juran y te escupen encima. Caen fácilmente al suelo a poco que se les corten los tobillos. Adelante con la estaca y no se hable más.

**LOS JEFES PERROS:** acompañados por sus fieles cancerberos que obedecen al pie de la letra con garras y armas a las órdenes delirantes de sus jefes, hay que clasificarlos entre los más peligrosos de tus múltiples enemigos.



**LOS MARINOS VAMPIROS:** estos soldados de élite están protegidos por sus chalecos de Kevlar. Brazos, cabeza y piernas, son los únicos puntos donde se les puede alcanzar si quieres causar estragos... pero ten cuidado de no fallar el tiro, pues disparan más deprisa que el rayo.

**LOS GUARDIANES ANTI-MOTINES:** tienen la mala costumbre de ocuparse de sus asuntos y no dejan ni a sol ni a sombra su escudo de plexiglás y sus armas. Espera a que bajen la guardia para contraatacar y apunta con cuidado antes del estacazo final.



**EL DEPREDADOR DENTADO:** no podrás extasiarte contemplando los caninos de estas criaturas por el simple motivo de que son invisibles. Abre los ojos como platos para intentar detectarles antes de que te ataquen solos o en trío.

**EL NOSFERATUS:** Rápido como una bala, te crees que está al otro lado de la habitación y de repente te das cuenta de que ya está dando buena cuenta de tus arterias... Un encuentro con este vampiro puede resultar fatal. Dispara a ráfagas y reza para poder dar en la diana.



**EL COCINERO:** es lento, pero sanguinario. Trabaja únicamente con la picadora, pero no se trata de un enemigo tan temible. Es más que nada para ir abriendo boca.



**BOMBA HUMANA:** B.H. para sus amigos (aunque sus amigos jamás le han durado mucho tiempo) puede lanzar granadas a sus enemigos o arremeter contra ellos, un verdadero kamikaze de a pie, ideal para hacer saltar todo por los aires. Resulta obvio que B.H. no posee una psicología muy rebuscada ni compleja. Puedes apuntarle sin temor a la cabeza (está vacía) o a los explosivos que lleva colocados en la barriga.

## 04 TECLAS DEL JUEGO

### MODO NORMAL

Avanzar = Flecha arriba  
Retroceder = Flecha abajo  
Desplazamiento lateral derecha = Flecha derecha  
Desplazamiento lateral izquierda = Flecha izquierda  
Orientación = Desplazamiento ratón  
Acción (contextual) = Clic derecho  
Utilización de la estaca = Clic derecho  
Eliminar a los enemigos = Clic derecho  
Volver a cargar el arma = Clic centro  
Disparar = Clic izquierdo  
Menú = Esc  
Interrumpir las secuencias animadas = Esc  
Cambio camera (1a/ 3a persona) = F1  
Cargar una partida = F3  
Inventario = F4  
Salvar = F2  
Cambiar de arma = Teclas de 1 a 9  
Pausa = P

### INVENTARIO

Desplazamiento del cursor = Con las flechas  
Acceso directo al botiquín = H

### MODO FRANCO TIRADOR (sniper)

Orientación = Desplazamiento ratón  
Disparar = Clic izquierdo  
Zoom In = Página arriba  
Zoom Out = Página abajo

### MODO AMETRALLADORA GATLING

Orientación = Desplazamiento ratón  
Disparar = Clic izquierdo

## EPILEPSIE – WARNUNG

Vor jeder Verwendung eines Videospiels von Ihnen selbst oder Ihrem Kind aufmerksam zu lesen.

Manche Personen neigen zu epileptischen Anfällen oder verlieren beim Anblick gewisser blinkender Lichtarten oder Lichtquellen unserer täglichen Umgebung das Bewußtsein. Diese Personen setzen sich der Gefahr von Anfällen aus, wenn sie gewisse Fernsehbilder anschauen oder auch gewisse Computerspiele spielen. Solche Phänomene können selbst dann auftreten, wenn die betroffene Person keine diesbezügliche medizinische Vergangenheit hat oder niemals einen epileptischen Anfall hatte. Wenn Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie in Gegenwart von Lichtstimulationen bereits mit Epilepsie verbundene Symptome gezeigt haben, wenden Sie sich vor jeder Verwendung an Ihren Arzt. Wir raten den Eltern, Ihren Kindern gegenüber aufmerksam zu sein, wenn sie Computerspiele spielen. Wenn Sie selbst oder Ihr Kind folgende Symptome aufweisen: Schwindel, Sehstörungen, Anspannung der Augen oder der Muskeln, Bewußtlosigkeit, Orientierungsstörung, ungewollte Bewegung oder Konvulsion, hören Sie sofort mit dem Spiel auf und wenden sich an Ihren Arzt.

## VORSICHTSMAßNAHMEN, DIE BEI VERWENDUNG EINES VIDEOSPIELS AUF JEDEN FALL ZU TREFFEN SIND:

- Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Spielen Sie in ausreichender Entfernung zum Monitor und so weit die Anschlußschnur es erlaubt.
- Computerspiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm spielen. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder es Ihnen an Schlaf mangelt.
- Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Machen Sie während des Spiels einmal stündlich Pausen von zehn bis fünfzehn Minuten.

## INSTALLATION

Legen Sie die CD-ROM von From Dusk Till Dawn in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wir empfehlen Ihnen, DirectX 8.0a zu installieren, sofern es nicht auf Ihrem Rechner vorhanden ist. Fahren Sie Ihren Rechner nach der Installation von DirectX 8.0a neu hoch, bevor Sie From Dusk Till Dawn starten.

## DEINSTALLATION

Um From Dusk Till Dawn zu deinstallieren, öffnen Sie das Startmenü von Windows, klicken Sie auf From Dusk Till Dawn unter Programme an und wählen die Option From Dusk Till Dawn deinstallieren.

# FROM DUSK TILL DAWN

## 01 VORSTELLUNG

Eines sollten Sie auf gar keinen Fall tun ... nämlich an eine Fluchtmöglichkeit von der „Rising Sun“ denken. Das wäre wirklich eine verdammt schlechte Idee. Vom US-Justizministerium und der SEK TEK, einer Firma für Sicherheitssysteme, in Dienst gestellt, befinden sich an Bord dieses zu einem Hochsicherheitsgefängnis umgebauten Tankers die gefährlichsten und unverwundlichsten Verbrecher aller Herren Länder. Sie könnten sich unschwer eine gemütlichere Bleibe vorstellen als diese 6 m² kleine Zelle, deren einzige Extravaganz darin besteht, dass sie sich im Todeskorridor des weltweit bestbewachten Schiffs befindet.



Ihr Name: Seth Gecko

Ihr Ruf: intelligent,  
kaltblütig, gewalttätig

Ihr Vorstrafenregister:  
erdrückend

Ihre Zukunftsaussichten: keine

Ihr Rechtsanwalt hat Ihnen gerade eröffnet, dass Sie in wenigen Tagen hingerichtet werden sollen. Verdammtes Karma! Auf der Brücke des Tankers entledigt sich ein Hubschrauber einer Ladung neuer Häftlinge. Worden, der finstere Knastdirektor, hebt mit markigen Worten zu einer seiner gefürchteten und nie enden wollenden Reden an ...

Die Vorbereitungen zur Hinrichtung von Scott Wilson, einem bleichen Halunken, dem der Handel mit menschlichen Organen nachgewiesen worden war, befanden sich in vollem Gange, als dessen Bruder Clarence mit einer Horde von Vampiren im Gefolge sich entschloss, selbst die Initiative zu ergreifen und von seiner Familie zu retten, was noch übrig war. Innerhalb weniger Augenblicke sollte die „Rising Sun“ Schauplatz der gewaltigsten Meuterei werden, wie sie seit der „Bounty“ in der Geschichte der Seefahrt nicht mehr stattgefunden hatte... und die Vampire verstanden keinen Spaß. Sie wussten, wie sie an ihre Ration Menschenblut kommen würden und hatten nicht die Absicht, sich das entgehen zu lassen.

Seth, ein echter Spezialist mit dem Glück des Tüchtigen, ist wohlauf. Er kennt diese Schlangenbrut nur zu gut und weiß, wie man die Söhne der Ghule heilt, die es auf sein wertvolles Rhesus A abgesehen haben (ein 1961er, ein roter Jahrhundertjahrgang) ... man war doch in Mexiko schon mal aneinander geraten, in einer verruchten Spelunke mit süß klingendem Namen, dem Titty Twister. Jetzt gilt es nur noch, ein Maximum an Schießseisen und Munition aufzutreiben und die Überlebenden zu retten, die sich auf dem Schiff verstecken. Äh, ehe ich's vergesse ... ein kleiner Tipp noch ... Vampire mögen's gar nicht, wenn man auf ihr Herz zielt. Und unterwegs möglichst nicht rumtrödeln, wenn Sie morgen noch in die Sonne blinzeln wollen.

## 02 HAUPTPERSONEN



**CLARENCE WILSON:** Das ist der Boss der Vampire. Sie werden ihm einige Male über den Weg laufen, bevor Sie ihm von Angesicht zu Angesicht beim finalen Duell gegenüberstehen, bei dem, wenn alles klappt, die Sonne vom Himmel brennen wird. Ah, noch eins, dieser „liebe“ Clarence hat auch einen lieben Begleiter mit einem schönen Vornamen, seinen Wachhund Leroy Dogger. Der war früher Holzfäller, hat dann aber zum Abdecker umgeschult ...



**SCOTT WILSON:** der Bruder von Clarence. Er ist ein ausgemachter Schlappschwanz, eine linke Ratte, die nicht eine Sekunde zögern würde, Sie hinterrücks niederzuschießen ... nur für den Fall, dass Sie ihn mal zu Gesicht bekommen!



**BRUCE KLEINFELD:** Er ist, wie er behauptet, Ihr juristischer Beistand. Sie haben aber das Recht, das in Zweifel zu ziehen, nach allem, was er für Sie rausholt ... doch man kommt nicht umhin, sich zu fragen, wie es sein kann, dass er nicht die kleinste Bisswunde davongetragen hat ... aber eigentlich geht Sie das ja gar nichts an.

**KEVIN BLOCK:** der Gefängnisgeistliche. Seine Aufgaben: die Geplagten zu trösten und den Todeskandidaten vor der letzten Injektion die Beichte abzunehmen. Auf Kevin ist Verlass. Er wird für Sie zur rechten Zeit die Kastanien aus dem Feuer holen, denn wie kein Zweiter versteht er sich auf die exorzistischen Riten, mit denen er diejenigen reinigen kann, die den Biss teuflischer Kreaturen davongetragen haben.

**HANK TAYLOR:** Er ist ein Mechaniker mit Rammbockqualitäten, fleißig, aber nicht sehr wohlhabend (my taylor is not rich). An der Spitze seines Stoßtrupps unterwegs, macht er sich immer gern nützlich: Reparaturen, Sabotage oder auch einfach mal so richtig in die Vollen gehen ... Hank ist wirklich gutmütig, und er lässt sich eigentlich kaum aus der Ruhe bringen, aber eines kann er nun mal nicht ausstehen: dass ihm jemand in den Nacken beißt!



**BRAD SINGELTON:** Keine Stunde ist es her, und Brad war der eingefleischteste Feind aller Knastbrüder ... zum besseren Verständnis: Er ist Aufseher, also Gefängniswärter. Bei der Auseinandersetzung mit den Vampiren ist ihm sein rechter Arm abhanden gekommen! Trotzdem dürfen Sie sicher sein, dass er in der Lage sein wird, Ihnen zur Hand zu gehen, denn er kennt die ganzen Zugangsodes.

**TITUS BELL:** Dieser Koloss, dessen virtuoser Umgang mit der Pumpzange verblüffen mag, hat seine Werkzeuge mit einem Flammenwerfer vertauscht. Nun grillt er jeden, der ihm nur nahe genug kommt. Seit er gebissen worden ist, muss man ihn fast als streitsüchtig bezeichnen.

**DER PASCHA:** Der Kommandant der „Rising Sun“ hat sein Aussehen gründlich verändert, seit sich Clarence seiner angenommen hat. Seine letzte Marotte: An Stelle seiner Hand hat er sich eine Kreissäge anbringen lassen. Neptun wäre stolz auf diesen Sohn. Ganz der Papa ... und so schnittig!

**JEZEBEL NICHOLSON:** Diese freundliche und sanfte Krankenschwester ist weder verwandt noch verschwägert mit dem berühmten Schauspieler gleichen Namens. Aber es gibt böse Zungen, die behaupten, Sie sollten sich dennoch in Acht nehmen. Ihre zur Schau gestellte Sanftmut sei nur Shining, tatsächlich schwingt sie sehr gern die Axt im Hause.

**SHARON MARVIN:** Diese Wärterin ist eine glühende Verehrerin von Alfred Hitchcock. Auch die Reinlichkeit liegt ihr am Herzen ... normal, dass sie deshalb für ihr Leben gern duscht. Sind Sie neugierig geworden und wollen noch mehr wissen oder sehen, dann sollten Sie am besten gleich die Buttons betätigen ... eine kleine Überraschung wartet auf Sie.

**COLEEN WINTER:** Diese Extreminformatikerin liebt Discos (sie ist Fan von Donna Summer), kommt mit den festgefahrensten Situationen zurecht und entert Datenbanken, um die „Rising Sun“, die direkt auf New Orleans zusteuert, von ihrem Kurs abzubringen.



**BETTY LOU RODRIGUEZ:** Sie ist Sergeant bei den Marines und hätte von den guten Beziehungen eines Familienmitglieds profitiert (falls man den Gerüchten Glauben schenken will), das in Hollywood arbeitet. Betty Lou wird mit Seth zusammen ein Team bilden. Letzterer wird entdecken, dass unter ihrer kugelsicheren Weste und zwischen zwei Feuerstößen das Herz einer Frau schlägt.



**DER PFAHL:** schweigsam und spitz, aber vielleicht Ihr bester Freund. Er ist gar nicht schwierig herzustellen und gestattet Ihnen, eine ganze Anzahl Ihrer Feinde, die im Folgenden aufgeführt werden, zu durchbohren ...

## 03 DIE GEGNER



**DIE KLASSISCHEN VAMPIRE:** Das sind Gefangene, gebissen und gequält bis aufs Blut. Halten Sie mal ordentlich rein, und Sie werden sehen, diese Vampire werden kaum widerstehen können.

**DIE WÄRTER:** Diese einstigen Vertreter von Recht und Ordnung sind nicht mehr wiederzuerkennen. Gnade wäre hier ganz fehl am Platze. Verfluchen sollen sie den Tag, an dem sie auf die Welt gekommen sind, und dafür büßen, nicht sofort wieder das Weite gesucht zu haben.

**DIE MECHANOS:** Sie sind widerstandsfähiger als die Gefangenen und die Wärter. Aber sie haben den Vorteil, nicht besonders schlau zu sein. Sie können ihnen in den Rücken schießen, dann nehmen sie gleich wieder Haltung an.

**DIE FLEDERMÄUSE:** Äußerst gefährliche Flugvampire, die pfeilschnell herabstoßen und zubeißen ... man muss ihnen ins Herz schießen. Passen Sie auf die Patronen auf.



**DIE KRALLENTRÄGER:** Ihr Mittelfinger hat sich in eine scharfe und todbringende Klinge verwandelt. Halbherziges Vorgehen ist hier völlig verkehrt. Sie müssen auf Herz, Kopf oder Beine zielen. Ein Stoß mit dem Pfahl gibt ihnen den Rest! Sonst ...

**DIE MOLOSSER:** Langsam und wuchtig können diese Flachsädler allein mit ihrer Urgewalt ungeheure Schäden anrichten. Verfahren Sie mit ihnen wie mit den Krallenträgern, und schlafen Sie dabei nicht ein, wenn's geht.

**DIE KOBRAS:** Sie werfen Ihnen Belästigungen an den Kopf und spucken Ihnen ins Gesicht. Ein gezielter Schnitt in die Knöchel, um sie rasch zu Boden zu schicken, kann als zweckmäßig gelten. Ein kräftiger Pfahlstoß hinterher, und die Angelegenheit ist abgehandelt.

**DIE HERRCHEN:** Begleitet von ihrem treuen Zerberus, der es gewohnt ist, jeden noch so wahnsinnigen Befehl von der Pflote oder Waffe seines Herrchens abzulesen, handelt es sich hier um die gefährlichsten Ihrer vielfältigen Feinde.



**DIE VAMPIR-MARINES:** Diese Elitesoldaten genießen den Schutz ihrer kugelsicheren Westen. Arme, Beine und Kopf sind die einzigen Stellen, an denen sich Treffer landen lassen, die bei ihnen auch nachhaltigen Eindruck hinterlassen ... doch wehe, wenn Ihr Schlag misslingt: Die Vampire-Marines schießen schneller als der Blitz.

**DIE REVOLUTIONSBLOCKER:** Sie haben die schlechte Angewohnheit, sich nicht von ihren Sachen trennen zu können und wollen ihren Plexiglasschild und ihre Waffe unter allen Umständen behalten. Um den Gegenschlag zu führen, passen Sie den Augenblick ab, wenn sie in ihrer Wachsamkeit nachlassen. Zielen Sie dann genau, bevor Sie den finalen Pfahlstoß setzen.



**DER TARNZAHN:** Diese Kreaturen mögen ihren Schlund aufsperrten, wie sie mögen. Nie wird Ihnen ein Blick auf ihre Reißzähne vergönnt sein, denn sie sind unsichtbar. Also halten Sie die Augen offen, um ihrer gewahr zu werden - bevor diese allein oder im Trio einen Angriff auf Sie starten.

**DER NOSFERAT:** Seine Schnelligkeit macht ihn so gefährlich. Sie glauben vielleicht, er sei noch recht weit weg, da tut er sich tatsächlich schon an Ihren Arterien gütlich. Nehmen Sie ihn mit kurzen Feuerstößen unter Beschuss, und bitten Sie um himmlische Schützenhilfe!



**DER KOCH:** Er ist langsam, aber blutgierig ... Er arbeitet nur mit dem Hackmesser, doch als Feind ist er nicht sehr Furcht einflößend ... Er ist eher eine Vorspeise.



**MENSCHLICHE BOMBE:** M. B., wie ihn seine engen Freunde nennen (die nie sehr lange enge Freunde bleiben), ist in der Lage, Granaten auf seine Feinde zu schleudern oder in Kamikazemanier zu Fuß auf sie loszustürzen, um alles in die Luft zu jagen. Psychologisch gesehen, gilt M. B. als eher einfach gestrickt. Sie brauchen keine Angst zu haben, wenn Sie auf seinen Kopf zielen (der ist leer) oder auf die Sprengstoffladungen, die auf seinem Bauch sitzen.

## 04 SPIELSTEUERUNG

### NORMALMODUS

Vorwärts = Pfeil aufwärts  
Rückwärts = Pfeil abwärts  
Nach rechts = Pfeil rechts  
Nach links = Pfeil links  
Orientierung = Maus bewegen  
Aktion (abhängig vom Kontext) = Rechtsklick  
Den Pfahl benutzen = Rechtsklick  
Die Feinde zurückdrängen = Rechtsklick  
Waffe neu laden = Mittelklick  
Schießen = Linksklick  
Menü = ESC  
Filmszenen unterbrechen = ESC  
Kameraperspektive wechseln (1. / 3. Person) = F1  
Partie laden = F3  
Inventar = F4  
Speichern = F2  
Waffe wechseln = Tasten 1 bis 9  
Pause = P

### INVENTAR

Mauszeiger bewegen = Mit den Pfeiltasten  
Direkter Zugriff auf Medi-Kits = H

### SCHARFSCHÜTZENMODUS

Orientierung = Maus bewegen  
Schießen = Linksklick  
Heranzoomen = Bild aufwärts  
Wegzoomen = Bild abwärts

### MASCHINENGEWEHR-MODUS

Orientierung = Maus bewegen  
Schießen = Linksklick

## WAARSCHUWING VOOR EIGENAARS VAN EEN TELEVISIEAPPARAAT MET GROOT PROJECTIESCHERM

Niet-bewegende of stationaire beelden kunnen de beeldbuis van uw televisieapparaat onherstelbaar beschadigen door voor altijd de lichtgevende verfstof te fixeren. Om die reden is het af te raden vaak of langdurig videospelletjes op televisieapparaten met groot projectiescherm te spelen.

## WAARSCHUWING BETREFFENDE EPILEPSIE

Lees voor het gebruik van een videospel deze tekst of laat het uw kind lezen. Sommige personen kunnen een epilepsie-aanval krijgen of het bewustzijn verliezen bij het zicht van bepaalde knipperende lichten of vaak voorkomende elementen in onze dagelijkse omgeving. Deze personen kunnen een aanval krijgen wanneer zij bepaalde televisiebeelden zien of bepaalde videospelletjes spelen. Dit verschijnsel kan zich zelfs manifesteren wanneer men geen medische voorgeschiedenis heeft of nimmer een epilepsie-aanval heeft gehad.

Indien uzelf of een lid van uw gezin reeds eerder last heeft gehad van met epilepsie verband houdende symptomen (aanval of bewusteloosheid) bij prikkelingen door licht, raadpleeg dan uw huisarts alvorens dit spel te spelen.

Wij raden de ouders aan hun kinderen goed in de gaten te houden wanneer zij een video-spelletje spelen. Als uw kind of uzelf één van de navolgende symptomen heeft: duizeligheid, problemen met het gezichtsvermogen, samentrekken van de ogen of de spieren, bewusteloosheid, oriënteringsproblemen, ongecontroleerde bewegingen of stuip trekkingen, staak dan onmiddellijk het spel en raadpleeg een arts.

## DE NAVOLGENDE VOORZORGSMATREGELEN DIEN U ALTIJD BIJ HET SPELEN VAN EEN VIDEO-SPELLETJE TE NEMEN.

Zit niet te dicht op het beeldscherm. Blijf zo ver van het televisiescherm af als het verbindingssnoer toelaat. Gebruik de video-spelletjes bij voorkeur op een klein formaat beeldscherm. Speel niet wanneer u vermoeid bent of aan slaapgebrek lijdt. Zorg ervoor dat de ruimte waarin u speelt goed verlicht is. Las tijdens het spelen ieder uur een pauze van tien tot vijftien minuten in.

## HET SPEL INSTALLEREN

Plaats cd-rom van From Dusk Till Dawn in het cd-romstation en volg de aanwijzingen. Je wordt aangeraden de stuurprogramma's DirectX 8.0a te installeren waarna je eerst je pc opnieuw moet opstarten voordat je met een spel kunt beginnen.

## HET SPEL VERWIJDEREN

Om FDTD te verwijderen, ga je in het menu Start naar Programmas en selecteer je From Dusk Till Dawn. Klik vervolgens op From Dusk Till Dawn verwijderen.

# FROM DUSK TILL DAWN

## 01 PRESENTATIE

Denk jij dat je kunt ontsnappen uit de " Rising Sun "? Vergeet het maar!. Dat is een verduiveld slecht idee. Deze oude tanker is omgebouwd tot een extra beveiligde gevangenis, op initiatief van het Amerikaanse Ministerie van Justitie en SEK TEK, een organisatie die gespecialiseerd is in veiligheidssystemen. Aan boord bevindt zich een groep doorgewinterde, keiharde criminelen. Behoorlijk vervelend, jij bent de bewoner van een cel, niet groter dan 6 m<sup>2</sup>, en dit charmante optrekje maakt deel uit van de dodencellen op het best bewaakte schip ter wereld.



Je naam: Seth Gecko

Je reputatie: intelligent, sluw en gewelddadig

Je strafblad: verpletterend

Je toekomst: geen

Je advocaat komt je vertellen dat je over een paar dagen zal worden geëxecuteerd. Het zit je niet mee! Op de brug van het schip landt een helikopter met een nieuwe lading gevangenen. Zoals gewoonlijk begint Worden (de sinistere directeur van deze drijvende nor) met een gespieerde welkomstspeech, maar die zal hij nooit afmaken.....

Scott Wilson is een onguur schepsel, betrokken bij de handel in menselijke organen. Net op het moment dat hij zal worden geëxecuteerd, grijpt zijn broer Clarence in. Clarence, die aan het hoofd staat van een horde vampiers, besluit de macht over te nemen en zijn enige overgebleven familielid te redden. Binnen enkele minuten vindt op de " Rising Sun " de grootste opstand plaats sinds de muiterij op de Bounty. En met vampiers valt niet te spotten. Zij weten heel goed hoe ze hun dagelijkse portie menselijk bloed binnen moeten krijgen en zijn niet van plan om te gaan lanterfanten.

Gelukkig komt Seth, een specialist op het gebied van vampiers, ongedeerd uit de strijd. Hij kent deze onderkruipsels, die uit zijn op zijn dierbare bloedgroep A positief (uit 1961, een heel goed jaar voor dit rode vocht)... Seth kwam ze al eens eerder tegen in Mexico, in een duistere kroeg met de lieflijke naam Titty Twister. Het enige dat Seth nu nog kan doen, is zoveel mogelijk wapens en munitie verzamelen om de overlevenden te redden die zich op de boot verborgen houden. O, voordat ik het vergeet..... richt op de harten van de vampiers en aarzel niet. Anders zul ook jij de zon nooit meer zien opkomen.

## 02 HOOFDPERSONEN



CLARENCE WILSON: De baas van de vampiers; je zult hem herhaaldelijk tegenkomen, voordat uiteindelijk (als alles goed gaat) de ultieme strijd zal worden gestreden bij zonsopgang. O, trouwens: deze "aardige" Clarence wordt vergezeld door zijn waakhond Leroy Dogger, een oude houthakker die zich heeft laten omscholen tot beul...

SCOTT WILSON: broer van bovengenoemd subject. Als het woord "laf" een gezicht zou hebben, dan was het dat van Scott... Deze rat zal geen moment aarzelen voordat hij je in de rug schiet ... Zorg dat je hem op tijd ontdekt!



BRUCE KLEINFELD: hij noemt zich je advocaat, maar gezien de resultaten, is het logisch dat je hieraan twijfelt ... Een vraag komt steeds bij je op.... Hoe is het toch mogelijk dat hij nog nooit is gebeten? Misschien is het veiliger om het antwoord hierop niet te weten.



KEVIN BLOCK: de aalmoezenier van de gevangenis. Zijn rol is het troosten van de diep bedroefden en de biecht afnemen bij degenen die op weg zijn naar de injectieruimte. Kevin is een taaie. Hij kan je op het juiste moment uit de brand helpen, omdat hij de juiste rituelen kent om duivels uit te bannen en mensen kan zuiveren die zijn gebeten door de duivelse schepsels.

HANK TAYLOR: een energieke monteur, een harde werker en toch arm (my taylor is not rich). Hij staat aan het hoofd van de stoottroepen en repareert, saboteert en schiet in het wilde weg... Hank zorgt nooit voor moeilijkheden, maar hij heeft er een gruwelijke hekel aan om in zijn nek te worden gebeten!



BRAD SINGELTON: een uur geleden was hij nog de grootste vijand van alle gevangenen. Brad is bewaker, of cipier zo je wilt. Tijdens het treffen met de vampiers heeft hij zijn rechterhand verloren. Toch kun je erop vertrouwen dat hij je zal helpen, omdat hij alle toegangscodes kent.

**TITUS BELL:** Deze reus, expert op het gebied van de Engelse sleutel, heeft zijn gereedschap ingeruild voor een vlammenwerper. Hij roostert iedereen die hem voor de voeten loopt. Sinds hij is gebeten, is hij wat prikkelbaar geworden.

**DE PASJA:** de commandant van Rising Sun heeft een metamorfose ondergaan, nadat Clarence zich met hem heeft beziggehouden. Zijn laatste modegril: op de plaats van zijn hand bevindt zich nu een cirkelzaag, dus contact met deze zoon van Neptunus kan snijdend zijn.

**JEZEBEL NICHOLSON:** zij is vast geen familie van de beroemde acteur, want ze is een lieve verpleegster. Kwade tongen (?) beweren dat je haar beter niet kunt vertrouwen, want achter haar lieve voorkomen verschuilt zich een wreedheid waar haar naamgenoot in The Shining nog iets van had kunnen leren!

**SHARON MARVIN:** Deze bewaakster is fan van Alfred Hitchcock en hecht veel waarde aan een goede hygiëne. Ze neemt graag een verfrissende douche. Wil je hier meer van weten en zien, aarzel dan niet en zet de schakelaars om..... Je gelooft je ogen niet..

**COLEEN WINTER:** Deze energieke computerdeskundige houdt van disco (ze is fan van Donna Summer). Zij weet raad in de gevaarlijkste situaties en kan inbreken in het computersysteem om de Rising Sun van koers te laten veranderen als hij rechtstreeks op New Orleans afkoerst.



**BETTY LOU RODRIGUEZ:** sergeant bij de Marine. Zij is aan boord geholpen (zo gaat het gerucht) door een familielid dat in Hollywood werkzaam is. Betty Lou vormt een team met Seth, die zal ontdekken dat onder het stugge uniform en tussen twee salvo's door het warme hart van een vrouw klopt.

**DE STAAK:** dit is waarschijnlijk je beste kameraad, zwijgzaam en spits. Met dit gemakkelijk te fabriceren instrument kun je een groot aantal vijanden doorboren ...



## 03 DE VIJANDEN



**DE OUDERWETSE VAMPIERS:** dit zijn tot bloedens toe gebeten gevangenen. Schiet in het wilde weg, dan zullen ze bij bosjes bezwijken.

**DE BEWAKERS:** voor deze voormalige ordehandhavers zijn de rollen nu omgekeerd. Toon geen medelijden; zorg dat ze er spijt van hebben dat ze ooit voet op aarde hebben gezet en er niet op tijd vanaf zijn gestapt.

**DE MONTEURS:** zij hebben meer uithoudingsvermogen dan de gevangenen en de bewakers, en ze hebben het voordeel dat ze niet erg slim zijn... Je kunt ze in de rug schieten, dat brengt ze weer op het rechte pad.

**DE VLEERMUIZEN:** uiterst gevaarlijke, vliegende vampiers. Ze benaderen je vliegensvlug en bijten meteen. Je moet ze in het hart schieten, dus zorg dat je wapen is geladen.



**DE GEKLAUWDEN:** hun middelvinger is veranderd in een scherp en dodelijk steekwapen. Het heeft geen zin om je middelvinger naar hen op te steken, je moet op het hart, het hoofd of de benen richten. Maak ze af door ze met je staak te doorboren! Anders...

**DE WAAKHONDEN:** langzaam en log, met hun krachtige platte koppen kunnen ze enorme schade veroorzaken. Behandel ze op dezelfde manier als de geklauwden.

**DE COBRA'S:** zij vloeken en spugen in je gezicht. Ze vallen snel op de grond en zijn gemakkelijk te verslaan. Een stevige stoot met je wapen en ze zijn verleden tijd.

**DE HONDENBAZEN:** zij worden vergezeld door hun trouwe viervoeters, die elk krankzinnig bevel van hun baasjes opvolgen. Van de vele vijanden die je hebt behoren zij tot de gevaarlijkste.



**DE MARINEVAMPIERS:** deze elitesoldaten worden beschermd door hun kogelvrije vesten. Alleen de armen, het hoofd en de benen van deze wezens zijn kwetsbaar. Maar, zorg dat je ze niet mist, want zij schieten bliksemsnel terug.

**DE OPROERPOLITIE:** zij hebben de slechte gewoonte om vasthoudend te zijn en zullen hun plexiglazen schild en geweer nooit laten zakken. Wacht het goede moment af waarop ze hun waakzaamheid verliezen en ga dan in de aanval. Richt nauwkeurig en doorboor ze met je wapen.



**HET GETANDE ROOFDIER:** Op deze wezens heb je geen zicht, om de eenvoudige reden dat ze onzichtbaar zijn. Dus, sper je ogen wijd open om ze te ontdekken, voordat ze jou met z'n tweeën of drieën aanvallen.

**NOSFERATO:** Sneller dan een straalvliegtuig. Je denkt dat hij nog aan de andere kant is, terwijl hij elk moment een hap uit je slagader kan nemen. Een ontmoeting met deze vampier kan slecht voor je aflopen. Vuur een kogelregen op dit schepsel af en duim maar dat je raak schiet!



**DE KOK:** Hij is een langzaam maar bloeddorstig wezen. Hij werkt met het hakmes, maar is geen geduchte tegenstander. Hij is slechts het voorgerecht.



**HUMAN BOMB:** H.B. voor vrienden (alleen duren zijn vriendschappen nooit zo lang). Hij kan granaten op zijn vijanden afvuren of zich op hen storten, en als een zelfmoordcommando alles en iedereen laten ontploffen ... Zoals je kunt zien is de mentaliteit van H.B. niet erg verrijnd, noch gestructureerd. Aarzel niet om op zijn hoofd te richten (dat is toch leeg) of op de explosieven die hij om zijn buik heeft gewikkeld.

## 04 TOETSEN WAARMEE HET SPEL WORDT GESPEELD

### NORMALE MODUS

Vooruit = Pijl naar boven  
Achteruit = Pijl naar beneden  
Naar rechts slaan = Pijl naar rechts  
Naar links slaan = Pijl naar links  
Richting = Met de muis bewegen  
Actie (afhankelijk van de situatie) = Met de rechtermuisknop klikken  
De staak gebruiken = Met de rechtermuisknop klikken  
Vijanden terugdrijven = Met de rechtermuisknop klikken  
Een wapen herladen = Met de middelste muisknop klikken  
Vuren = Met de linkermuisknop klikken  
Menu = Esc  
Beelden onderbreken = Esc  
Van camera wisselen (1e/ 3e persoon) = F1  
Van spel veranderen = F3  
Overzicht = F4  
Opslaan = F2  
Een ander wapen kiezen = Toetsen 1 tot en met 9  
Pauze = P

### OVERZICHT

Muisaanwijzer verplaatsen = Met de pijltoetsen  
Directe toegang tot de EHBO-set = H

### SLUIPSCHUTTERMODUS

Richting = Met de muis bewegen  
Vuren = Met de linkermuisknop klikken  
Inzoomen = Page Up  
Uitzoomen = Page Down

### MACHINEGEWEERMODUS

Richting = Met de muis bewegen  
Vuren = Met de linkermuisknop klikken

## CRYO TEAM

|                                                                       |                                                                                                            |                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>CHAIRMAN</b><br>Jean-Martial Lefranc                               | <b>LEGAL &amp; LICENSING<br/>MANAGER</b><br>François Breuiller                                             | <b>SALES COORDINATION</b><br>Frédérique Barkoff                                              |
| <b>CREATION DIRECTOR</b><br>Philippe Ulrich                           | <b>PUBLIC RELATIONS</b><br>Mélicha Conté<br>Nicolas Swiatek                                                | <b>PURCHASING &amp; PROCESS<br/>MANAGER</b><br>Carine Lapoumérioulic                         |
| <b>PUBLISHER</b><br>Nicolas Bonvalet                                  | <b>GRAPHIC STUDIO</b><br>Youssef Fouzar Alcala<br>Assisted by<br>Odile Mousseau<br>Thomas Jardini          | <b>MANUFACTURING<br/>MANAGER</b><br>Bastien 'Korto' Lepetit<br>Assisted by<br>Fabien Tanguis |
| <b>PRODUCTION</b><br>Philippe Bayle<br>Christian Péju                 | <b>SALES DIRECTOR</b><br>Alain Briand                                                                      | <b>TEST</b><br>Jean-Luc Hadi<br>Régis 'Daxo' Lenoir<br>Sylvain 'Sylkyl' Pouilly              |
| <b>MARKETING DIRECTOR</b><br>Michel Mimran                            | <b>TERRITORY SALES /<br/>EXPORT MANAGERS</b><br>Gilles Depaigne<br>Ghislain Pages<br>Philippe Rickenberger | <b>LOCALISATION</b><br>Frédérique Faucher<br>Pascal Merckhoffer                              |
| <b>BRAND MANAGER</b><br>Matthieu Saint-Denis                          |                                                                                                            |                                                                                              |
| <b>PRODUCT MANAGER</b><br>Simon Vivien<br>Assisted by<br>Adrien Storp |                                                                                                            |                                                                                              |

## TECHNICAL SUPPORT

|                                                                                                   |                                                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ESPAÑA/ CRYO ESPAÑA</b><br>Tel : 00.34.91.301.34.50<br>E-mail : hotline@cryo-es.com            | <b>FRANCE / CRYO FRANCE</b><br>Hot-line (2,21 F/mn) : 08.36.68.36.82<br>Tech-line : 01.44.65.25.89 |
| <b>DEUTSCHLAND / MODERN GAMES</b><br>Hotline : 02408/959-209<br>E-mail : support@modern-games.com | <b>MICROIDS ITALIA</b><br>C.so Sempione, 9<br>20145 Milano<br>E-mail: assistenza@microids.com      |
| <b>NEDERLAND / HOMESOF</b><br>www.homesoft.nl                                                     |                                                                                                    |

## GAMESQUAD TEAM

|                                                               |                                                                                                                             |                                                                                |
|---------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PUBLIC RELATIONS</b><br>Marina Travesi                     | <b>DIALOGUES RECORDED AT<br/>KNOCKING<br/>BOOTS STUDIOS, PARIS<br/>PHILIPPE CHAMOINAT &amp; H.<br/>THE BALD</b>             | <b>ETRANGE LIBELLULE</b>                                                       |
| <b>SCRIPT</b><br>Hubert Chardot                               | <b>TESTS</b><br>Uldrich Talaia<br>Cedric Degottex                                                                           | <b>ARTISTIC DIRECTOR</b><br>Jean-Christophe Blanc                              |
| <b>EXECUTIVE PRODUCER</b><br>Pierre Charpenet                 | <b>CREDITS CHRYSALIDE<br/>CINEMATICS</b><br>Mathieu Reydellet<br>Loic Barrier                                               | <b>MODELISATION &amp;<br/>TEXTURING</b><br>Catherine Fusier, Sébastien<br>Guth |
| <b>PROJECT MANAGER</b><br>Laurent Salmeron                    | <b>CREDIT NANO-K<br/>BACKGROUND ASSETS</b>                                                                                  | <b>ANIMATION</b><br>Emeline Mazalon                                            |
| <b>TECHNICAL DIRECTOR</b><br>Laurent P. Paret                 | <b>CHAPLAIN</b><br>Etienne Guerry                                                                                           | <b>MODELISATION,<br/>TEXTURING</b><br>Raphaël Gauthy<br>Thomas Girard          |
| <b>DIRECTOR OF<br/>DEVELOPMENT</b><br>Christophe Nazaret      | <b>COOK</b><br>Denis Bohan                                                                                                  | <b>TRIBU</b>                                                                   |
| <b>CODING &amp; ANIMATION</b><br>Stephane Chatellier          | <b>PILOT</b><br>Marc Parlange                                                                                               | <b>GRAPHIK SUPERVISOR</b><br>Gérard Raucoles                                   |
| <b>ADDITIONNAL CODING</b><br>Loïc Lacote                      | <b>PASHA</b><br>Mathieu Wanctin,Stoffy                                                                                      | <b>PRODUCTION DIRECTOR</b><br>Martine Charviez                                 |
| <b>PROGRAMMING &amp; AI</b><br>Jean-Luc " G-Hell " Thomassey  | <b>SHIP'S BOY</b><br>Laurent Lartigue,Kevin<br>Fuhrmann                                                                     | <b>CHARACTER'S TEXTURING</b><br>Cédric Luca, Laurent Soen                      |
| <b>PROGRAMMING &amp; FX</b><br>David " U2 " Toyon             | <b>SAILORMAN</b><br>Cedric Perrin,Yannick<br>Bonnefoy,Jerome Gonsolin<br>Yann Pannetie,Frederic<br>Bousquet,julien Dos Reis | <b>CHARACTER'S TEXTURING</b><br>Julien Maussion                                |
| <b>2D &amp; 3D GRAPHIST</b><br>Luis Albiach<br>Julien Mesenge |                                                                                                                             | <b>CHARACTER'S ANIMATION</b><br>Jérémy Mamo, Patrick Palma                     |
| <b>3D ANIMATOR</b><br>Alain Maindron                          |                                                                                                                             | <b>CHARACTER'S ANIMATION</b><br>Emmanuel Alpe                                  |
| <b>SOUND DESIGNER</b><br>David Greck                          |                                                                                                                             |                                                                                |
| <b>ORIGINAL SCORES</b><br>Christian Sales                     |                                                                                                                             |                                                                                |

## SPECIAL THANX

Translations by O.E.C©  
Manuela Garyo  
Kind Regards & Gratitude to Dimitri, Bruno, & Doug for their help, professionalism & humour.



UNE-MULTIM



Playstation.2



# FRANK HERBERT'S DUNE

COMING SOON  
<http://dune.cryogame.com>

© 2001 Cryo - Developed by Widescreen Games - "Frank Herbert's Dune" mini-series is a New Amsterdam Entertainment, Inc. production in association with Victor Television Productions, Inc. and Betafilm GmbH. "Playstation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment, Inc.