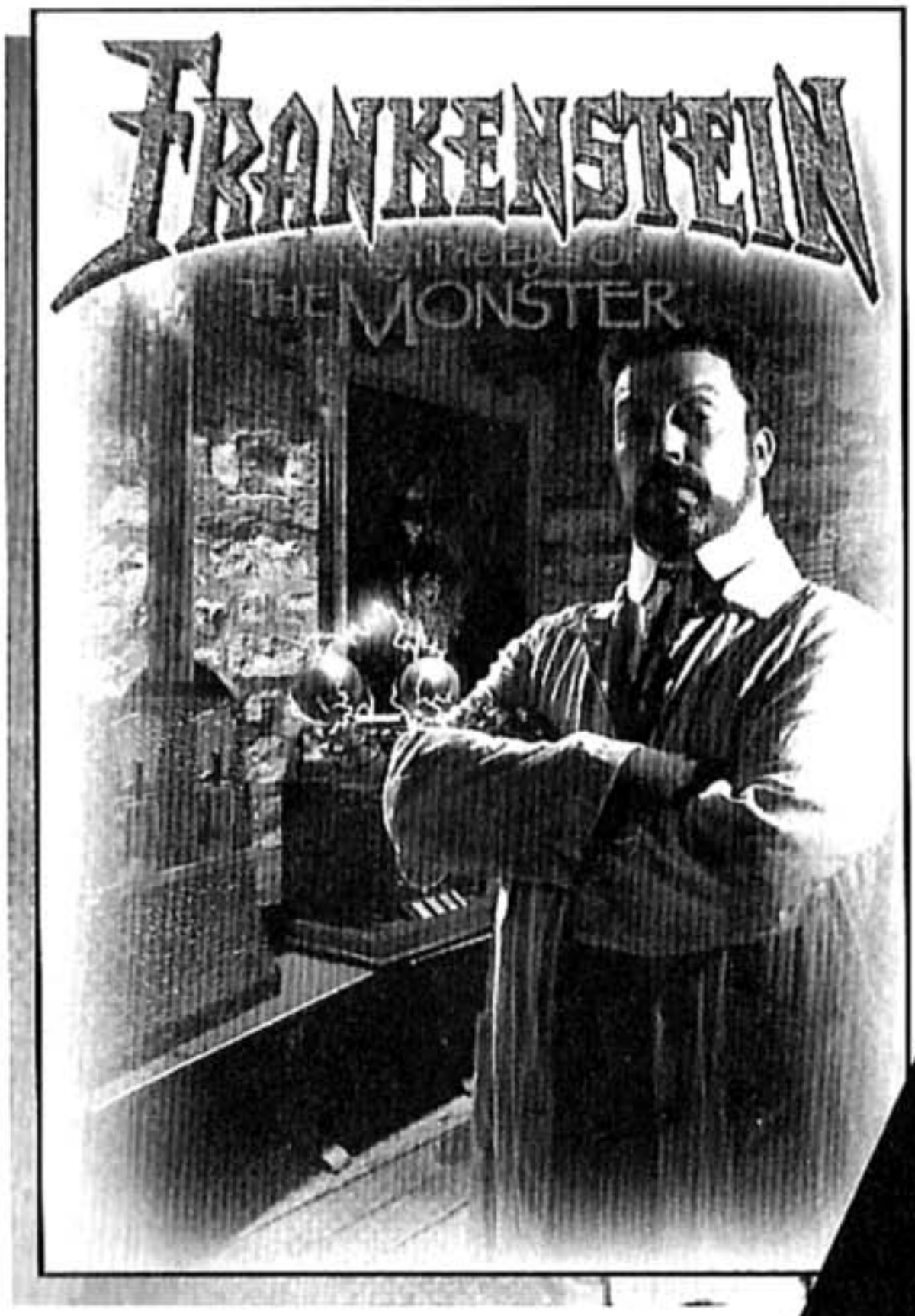
№9 blackmArket

Frankenstein

THE MONSTER



pc cd-rom

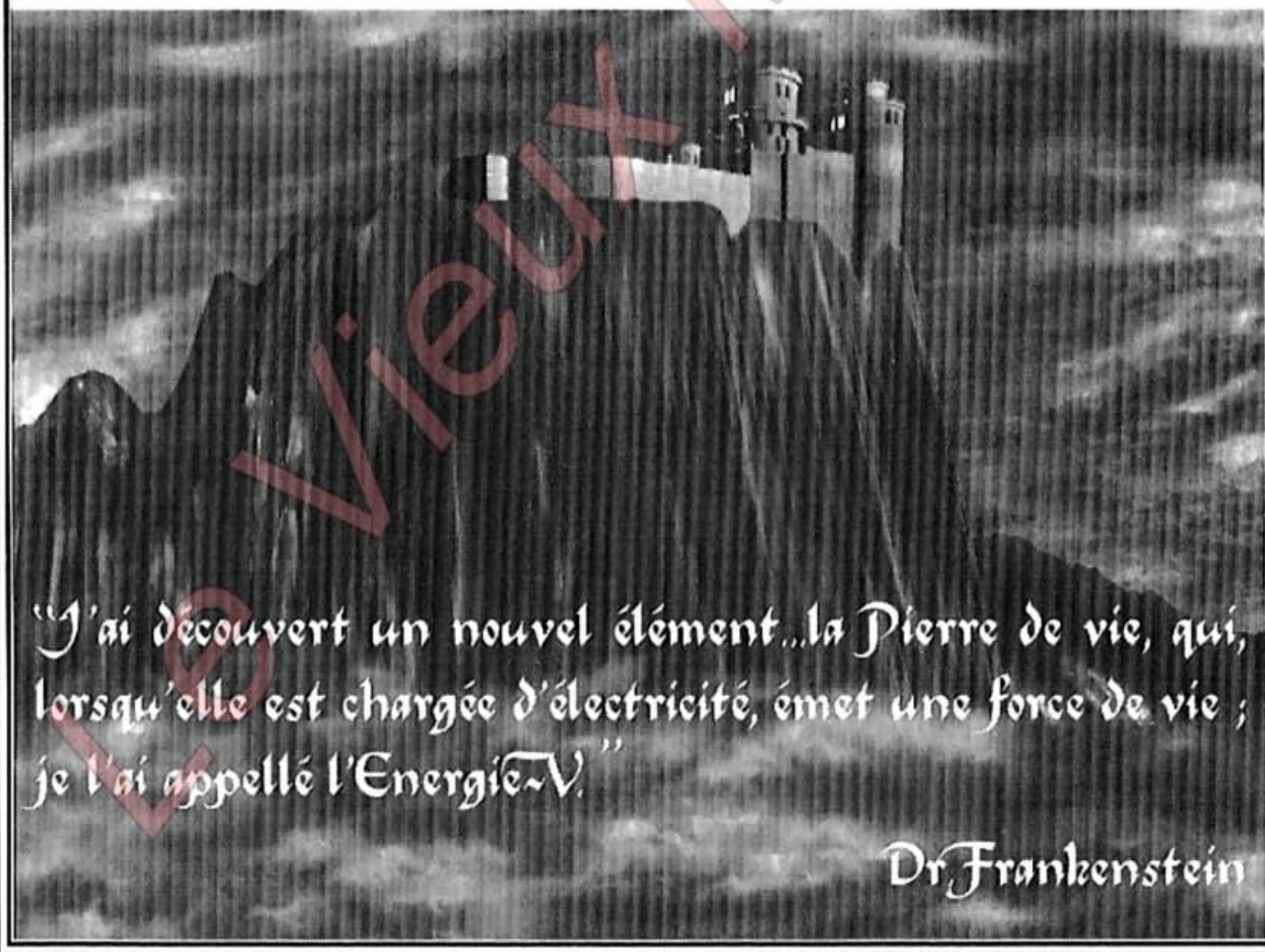
blackmArket

Interplay™

FRANKENSTEIN

Through The Eyes Of THE MONSTER™

Manuel d'instructions



©1995 par Amazing Media, Inc., 55 San Anselmo Ave., San Anselmo, CA 94960, USA.
Interplay Productions est le concessionnaire et distributeur exclusif de
Frankenstein, à travers les yeux du monstre

SOMMAIRE

Introduction 19
Configuration système 21
Instructions d'installation 22
Instructions de jeu 23
Exemple de partie 27
Remerciements 31



Advertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécéent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

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

INTRODUCTION

CRÉER LA VIE...

Un problème séculaire.

A la veille de l'âge de la manipulation génétique, tout penseur social se pose la question suivante : « Avons-nous le droit de manipuler la vie humaine sous prétexte que nous en sommes capables ? » Possédons-nous la sagesse suffisante pour exploiter ce que nous pouvons créer ?

Telle est la métaphore de Frankenstein : le créateur qui perd le contrôle de sa création. La quête de la connaissance à tout prix. Chaque découverte est un pas en avant dans le processus de la connaissance.

L'obsession engendre l'autodestruction.

C'est un avertissement universel répété de génération en génération. De nombreux écrivains se sont inspirés de l'histoire du monstre de Frankenstein et ont créé leur propre docteur fou et leur propre créature ignoble.

L'histoire, et le message qu'elle contient, a vu le jour à l'aube dela naissance de l'électricité. Elle s'est ensuite révélée avec l'ère atomique. Et aujourd'hui, alors que les scientifiques altèrent le code génétique de simples tomates ou d'hormones bovines, on entend de toute part le cri d'alerte : prenez garde de ne pas lâcher dans la nature un monstre
abominable issu de votre création.

Frankenstein, à travers les yeux du monstre, avec Tim Curry dans le rôle du Dr. Frankenstein, raconte ce mythe moderne avec une légère nuance : vous êtes la créature de Frankenstein ! Vous vous réveillez sur la « table de résurrection » du Dr. Frankenstein, l'esprit encombré de vagues souvenirs. Vous êtes déboussolé, vous ne comprenez pas pourquoi vous avez été réanimé.

Hormis –

Il semble que vous ne soyez rien d'autre qu'un sujet d'expérience scientifique ! Ce qui vous amène à vous demander qui est le véritable monstre dans cette histoire ?

Attention, vous allez entré petit à petit dans la peau du monstre de Frankenstein.

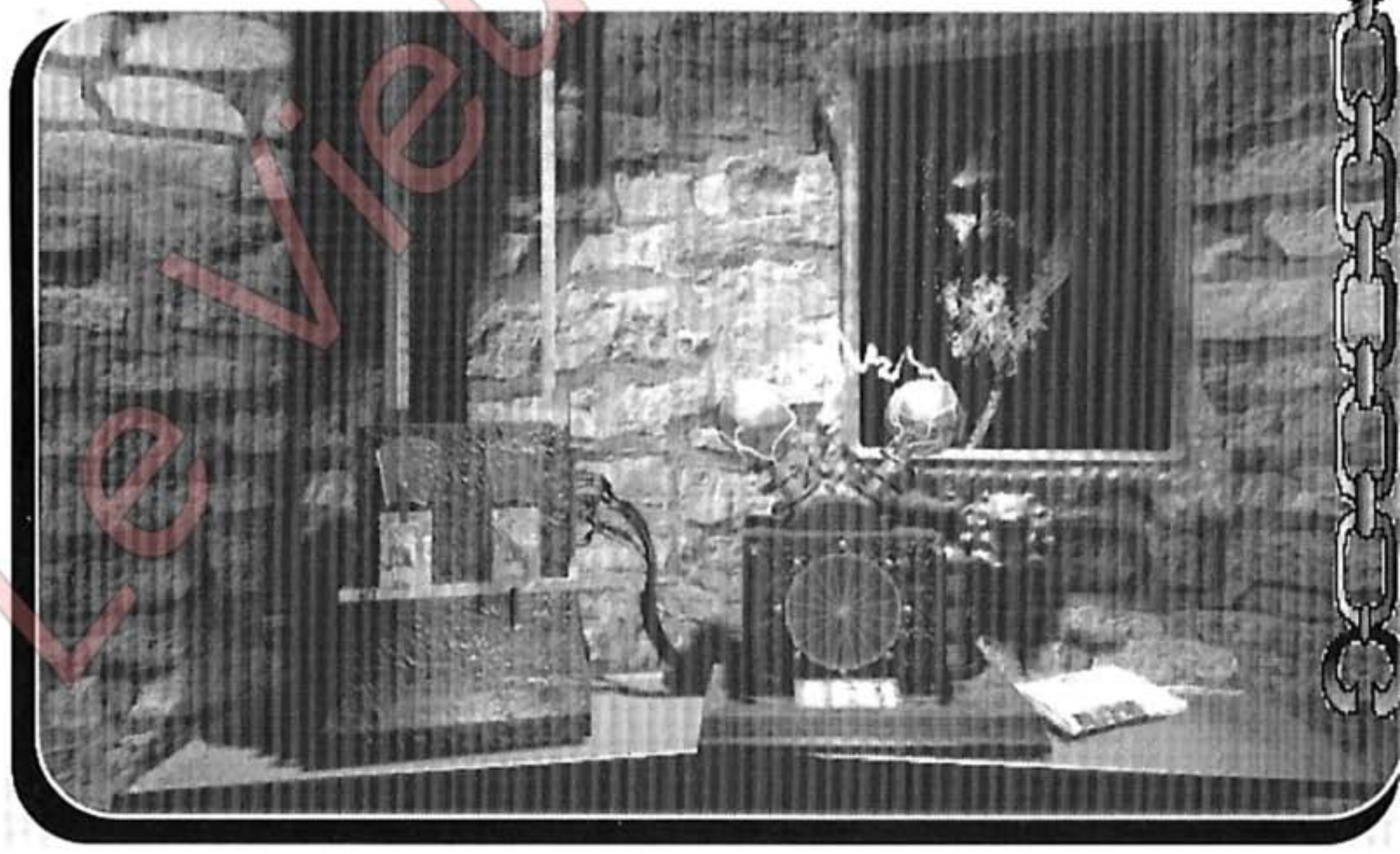
Alors – prenez garde...



CONFIGURATION SYSTÈME

La configuration minimale requise pour jouer à **Frankenstein, à travers les yeux du monstre** est un **PC avec une unité centrale de 486 DX 23, 4 Mo de mémoire (560 Ko de mémoire de base libre), un mode d'affichage SVGA, un CD-ROM à double vitesse, une carte son conforme MPC2, une souris Microsoft ou compatible, DOS 5.0 ou supérieur, Windows 3.1 ou supérieur, Apple QuickTime pour Windows 2.01 ou supérieur et 8 Mo d'espace disque dur.** (Les utilisateurs de Windows95 devront posséder au moins 8 Mo de mémoire.)

Le programme d'INSTALLATION vous permet d'installer Apple QuickTimeTM 2.03. Il vous est recommandé de toujours installer la dernière version de QuickTime disponible. (QuickTime est une marque déposée d'Apple Computer.)



INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

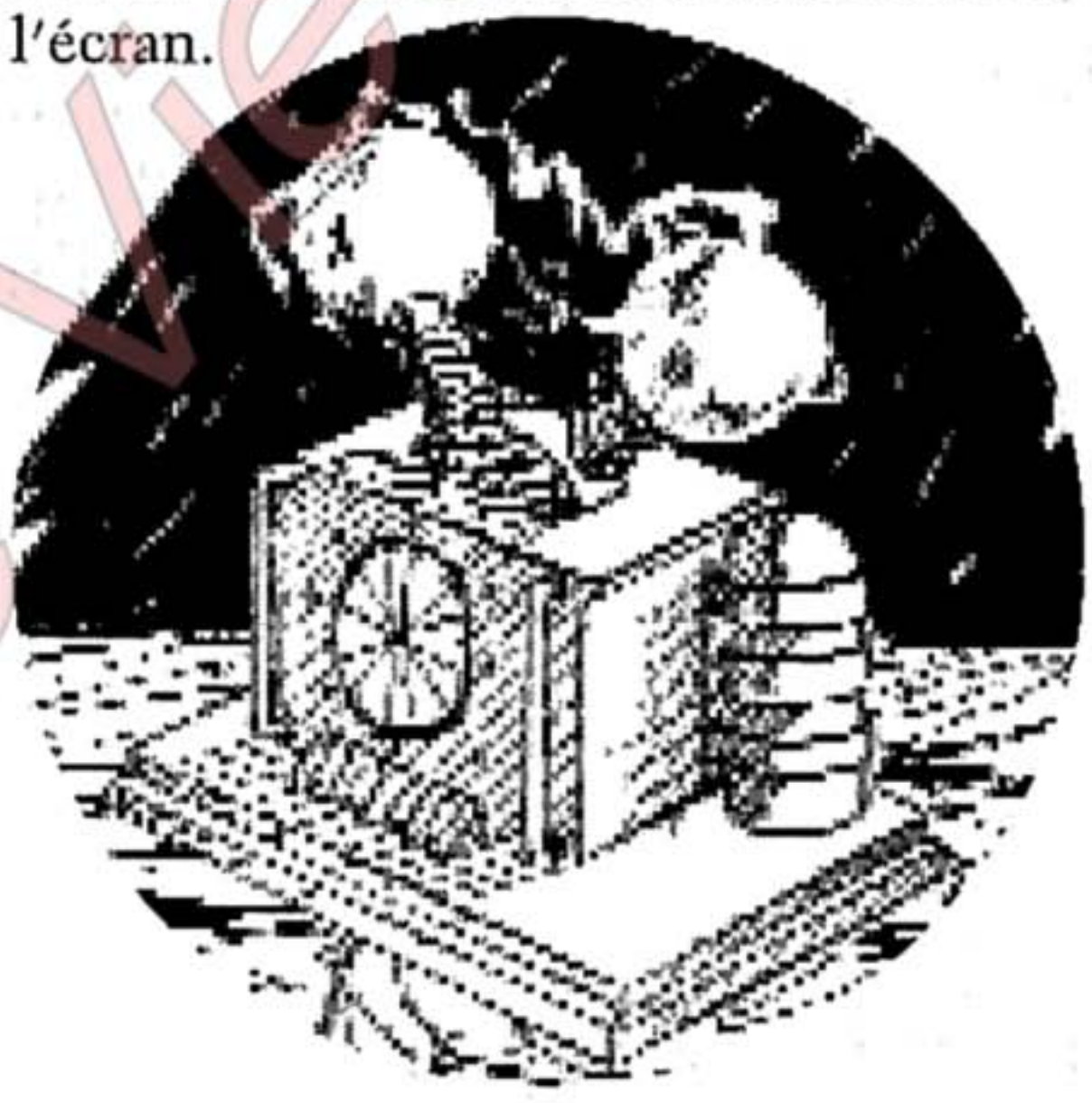
Insérez le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.

Lorsque l'icône du CD-ROM intitulée **Frankenstein** apparaît sur le bureau, cliquez deux fois sur cette dernière pour ouvrir la fenêtre qui affiche le contenu du CD-ROM. Cliquez deux fois sur l'icône **Installateur de Frankenstein** et suivez les instructions affichées à l'écran.

Depuis le Gestionnaire de programmes, déroulez le menu « Fichier » et sélectionnez « Exécuter ». Dans le champ de la ligne de commande, tapez :
D:\INSTALL
(Remarque : remplacez « D » par la lettre de l'unité de votre lecteur de CD-ROM.)

Les utilisateurs de Windows 95 peuvent installer le jeu depuis la fenêtre de lancement automatique qui apparaît une fois que vous avez insérez le CD-ROM dans le lecteur.

Cliquez maintenant sur le bouton « OK » pour lancer le processus d'installation. Suivez les instructions d'installations qui apparaissent à l'écran.



Le Vieux Manuel

INSTRUCTIONS DE JEU

POINT DE VUE

Frankenstein, à travers les yeux du monstre se joue à la première personne ; en d'autres termes, l'écran affiche le point de vue du personnage que vous jouez.



De temps en temps, des notes manuscrites ou des commandes apparaissent en gros plan à l'écran. Pour faire disparaître ces commandes, déplacez simplement la souris sur le bord gauche ou droit de l'écran et cliquez. Lorsque vous visualisez un document en gros plan, cliquez n'importe où pour le quitter. Les documents peuvent être constitués de plusieurs pages. Dans ce cas, une marque apparaît en haut à droite de la page du document. Cliquez sur cette marque pour passer d'une page à l'autre. Pour consulter les pages précédentes d'un document, cliquez sur le côté gauche de la marque.

UTILISATION DE LA SOURIS



La souris vous permet de parcourir le jeu et d'agir directement sur l'environnement ou les personnages. La souris change de forme pour vous indiquer la direction à suivre.

CURSEUR D'AIDE



Des curseurs d'aide sont à votre disposition en cas de besoin. Si vous avez activé les curseurs d'aide dans le menu Préférences, vous pouvez recherchez les objets d'une scène et les manipuler ou les ajouter à l'inventaire en déplaçant simplement le curseur. Lorsque la main qui représente le curseur change de forme et semble s'emparer de quelque chose, cliquez avec la souris pour utiliser l'élément que vous venez de localiser. Pour activer et désactiver les curseurs d'aide, déroulez le menu Préférences et sélectionnez Curseurs d'aide. (Reportez-vous à la section « Le menu Préférences ».)

INVENTAIRE

Une fois que vous avez sélectionné un élément, vous pouvez le déplacer jusqu'à ce que vous lui trouviez une utilisation. Cependant, vous remarquerez que vous ne pouvez déplacer qu'un élément à la fois jusqu'à ce que vous trouviez un conteneur. Prenez garde de ne pas vous faire prendre en train de transporter un élément important. Le Dr. Frankenstein ne supporte pas que quiconque s'approche de près ou de loin de ses notes, son matériel et ses réserves.

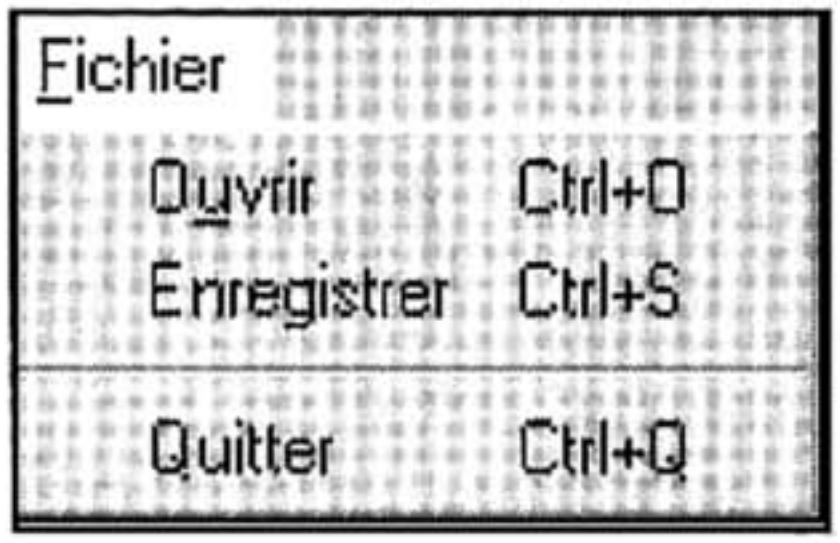
Bien qu'au début de la partie le docteur ne constitue pas une réelle menace, il se contrarie assez vite au point de devenir hostile. Faîtes preuve de jugement et utilisez à bon escient les éléments que vous découvrez à travers le château.

BARRE DE MENUS

La barre de menus ne s'affiche pas pendant que vous jouez à Frankenstein. Pour l'activer, appuyez sur la barre d'espace. Elle apparaît alors en haut de l'écran et vous permet de modifier vos paramètres ou d'enregistrer et de charger une partie. Lorsqu'une coche est affichée en regard d'une commande de menu, cela signifie que l'option correspondante est activée.

Le menu Fichier

Enregistrer et charger une partie



Vous pouvez enregistrer votre position à tout moment de la partie. Si vous effectuez une opération qui ne vous convient pas ou si vous souhaitez simplement interrompre une partie,vous pourrez restaurer cette partie à l'endroit où vous l'avez laissée, à condition que vous l'ayez enregistrée au préalable.

Pour enregistrer une partie, cliquez sur la commande **Enregistrer** depuis le menu Fichier. Une boîte de dialogue apparaît alors vous invitant à entrer le nom sous lequel vous souhaitez enregistrer la partie.

Pour charger une partie enregistrée, cliquez sur la commande **Ouvrir** depuis le menu Fichier. Une zone contenant le nom de tous les fichiers enregistrés s'affiche vous permettant de sélectionner le fichier désiré.

Quitter Frankenstein

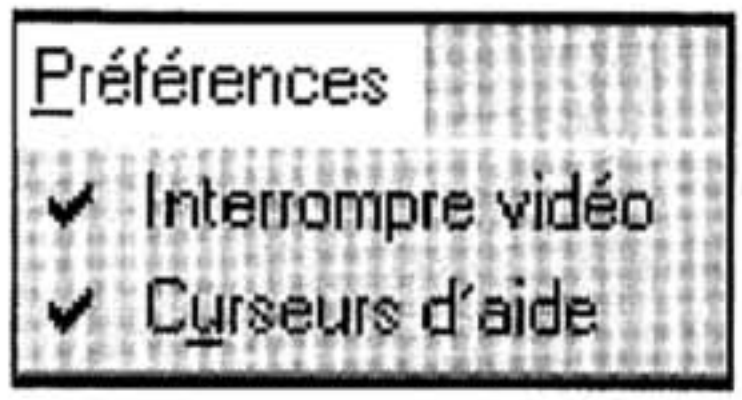
Cliquez sur la commande **Quitter** du menu Fichier depuis la barre de menus. Vous pouvez également quitter en composant la combinaison de touches **CTRL–Q.**

Le menu Transitions



Afin d'assurer une exécution optimale de Frankenstein sur votre système, vous pouvez régler la vitesse des transitions. Appuyez sur la barre d'espace et sélectionnez le menu Transitions ; sélectionnez ensuite la vitesse qui convient le mieux à votre ordinateur. La vitesse courante est indiquée par la coche. Ce menu vous permet également de désactiver les transitions.

Le menu Préférences



Par défaut, vous ne pouvez interrompre le déplacement des personnages ou des objets dans Frankenstein et vous ne pouvez reprendre le jeu tant que l'animation n'est pas terminée. Vous pouvez modifier ce paramètre en activant la commande Interrompre vidéo depuis le menu Préférences. Vous pouvez alors cliquer sur le bouton de la souris pour atteindre la fin de l'animation en mode avance rapide et reprendre le jeu.

Vous pouvez également activer ou désactiver les curseurs d'aide depuis le menu Préférences.

EXEMPLE DE PARTIE

Ne vous découragez pas si vous ne saisissez pas immédiatement le rôle que vous devez jouer en tant que monstre du Dr.Frankenstein découvrant son nouvel environnement. C'est exactement le sentiment que le monstre doit ressentir après avoir été ramené à la vie. Au fur et à mesure que vous découvrirez de nouveaux éléments et explorerez le château, vous comprendrez mieux le sens de votre nouvelle existence. Soyez patient et le monde passionnant de Frankenstein, à travers les yeux du monstre s'ouvrira à vous.

Les paragraphes qui suivent sont extraits du livre des indices et devraient vous aider à démarrer le jeu.

Cette douleur ! C'était comme si j'avais été traîné par une horde de chevaux sauvages. Finalement, je réussis à ouvrir les yeux sans être étourdi par le terrible vertige que me procurait cette vue déconcertante. Une silhouette floue se tenait au dessus de moi, qui, petit à petit, devenait de plus en plus claire. Le Dr. Frankenstein ! Sa voix sinistre résonnait dans mes oreilles. C'est tout juste si je sentis la douleur fulgurante provoquée, entre autre, par la dose de morphine qu'il m'injecta. Mais la douleur se dissipait, peu à peu...

Plus tard, enfin capable de bouger les bras et les jambes, je réussis à me lever ! Mon corps m'était étranger. Le docteur parlait sans cesse en des termes bizarres. J'ai peut-être perdu ma langue ? Que voulait-il dire ? Je n'essayais même pas de répondre ; j'avais la gorge en feu à cause de la fièvre.

Après de nombreuses tentatives, je réussis finalement à marcher sans perdre l'équilibre. Je n'avais jamais visité le domaine de Frankenstein. C'était un homme « excentrique » de notoriété publique. La plupart des villageois disaient qu'il était fou et l'évitaient. D'autres étaient fascinés par ce personnage qui prétendait avoir découvert une « nouvelle » science. Quoiqu'il en

soit, j'étais désormais son EXPÉRIENCE ! Je me souvenais de mon exécution par pendaison...et maintenant j'étais vivant ! Mais comment était-ce possible...?

La pièce était encombrée d'appareils qui ressemblaient à des dispositifs servant à manipuler l'électricité. J'ai lu quelques livres sur l'électricité ; une force surnaturelle, mais qui a un tel pouvoir!

L'étagère, qui coulissait facilement, cachait une cheminée qui elle-même renfermait une bouche d'aération. Je trouvai une autre ouverture dans l'un des murs ; ah, je me souviens ! C'était pour le monte-plats !

Pendant un moment, je manipulai les commandes de la " table de résurrection ". C'est alors que je compris que c'était là que je m'étais réveillé de la mort ; on m'avait amené dans cette pièce, sur cette plate-forme mobile. Mais amené d'où ?

Toit de la tour

Je trouvai une échelle attachée à l'un des murs et je grimpai jusqu'au sommet de la tour. Le jour se levait ! Le vent caressait mon visage. Etrange. Tout ce que je voyais de là-haut, c'était un cerf-volant et des poteaux métalliques. Hmm. Que signifiait cette plaque de bronze en haut de l'échelle ? Elle portait le chiffre romain " II " et une série de cercles concentriques avec des points de taille différente, dont l'un était entouré d'un anneau...

Partie haute de la tour, « Pièce de la résurrection »

J'utilisai l'échelle pour redescendre, et j'étais déterminé à découvrir l'explication et la raison de mon retour du royaume des morts ! Devrais-je interroger le Dr. Frankenstein ? Je me le demandais. Près de lui, se trouvait une étagère sur laquelle reposait un cristal à l'aspect étrange. Alors que je m'en emparai pour l'examiner de plus près, le docteur me surprit. Il me parla du « cristal de vie » et je décidai de le reposer, pour le moment.

L'étagère inférieure était couverte de documents. C'est en examinant ces notes que je compris en quoi consistaient les recherches de ce professeur diabolique. Pour qui se prenait ce docteur pour imiter Dieu ? Les forces du paradis ont peut-être permis ma renaissance pour que je mette fin aux activités de ce démon !

Derrière la classification périodique des éléments accrochée au mur, je trouvai une trappe qui menait à l'étage inférieur. Le Dr. Frankenstein m'avait prévenu : il ne fallait pas que je m'endorme. Il me semblait faussement sincère.

Pièce du générateur électrique

Je descendai les escaliers qui menaient dans une autre pièce sombre ; elle renfermait un générateur électrique Tesla. Le docteur aurait-il appris à attirer la foudre et emmagasiner l'électricité pour ses activités funestes ? Je ne devrais peut-être pas trop manipuler toutes ces commandes...pas encore.

Je découvris ensuite un autre escalier qui menait encore à un étage inférieur. Je cherchai le moyen de descendre, mais il manquait la plupart des marches...

A côté des escaliers se trouvait une caisse qui contenait d'autres notes du Dr. Frankenstein. Il y avait tout un tas d'annotations sur les rayons X et les tubes à vide. Mais surtout, il y avait une planche adossée à l'escalier. Exactement ce qu'il me fallait pour combler les marches manquantes !

Laboratoire

A l'étage inférieur, je découvris un petit laboratoire équipé d'un congélateur, d'un bureau et d'une table couverte de récipients contenant des spécimens près pour une expérience. Je me dirigeai vers la table et c'est alors que je remarquai que les fils de l'interrupteur à couteau le plus à gauche étaient reliés au

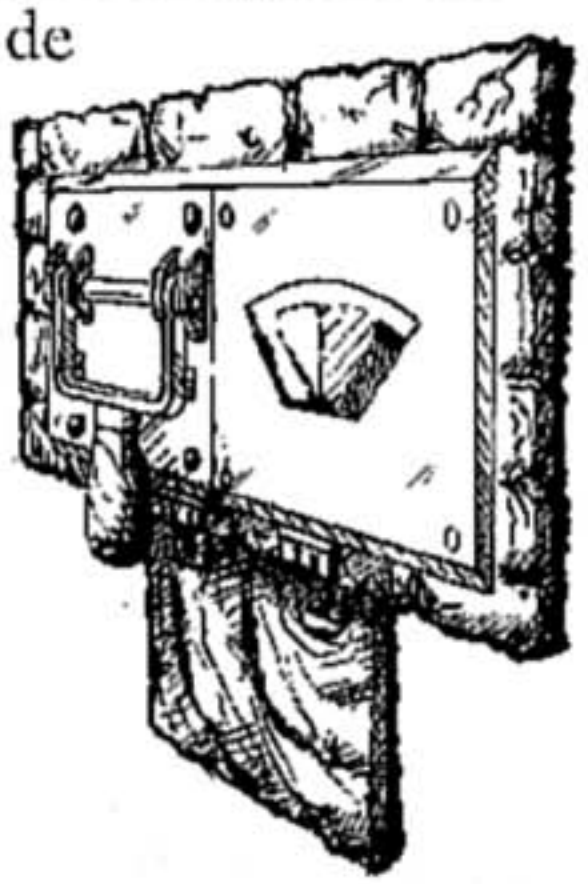
congélateur. Il me parut évident que si j'éteignais le congélateur, la glace qui condamnait la porte fondrait.

Je branchai successivement le fil qui reliait le rhéostat à la borne de raccordement des trois autres interrupteurs à couteaux. L'électricité produisait une réaction étrange sur les muscles de chacun des spécimens. Une tête humaine semblait prononcer le mot " bibliothèque ". Généralement, lorsqu'un muscle reçoit une charge électrique, il ne se produit rien de plus qu'une légère convulsion ; cependant, la réaction de la tête de chat et de la tête humaine laisserait à penser qu'une partie de leur mémoire est restée intacte. Y avait-il un rapport quelconque avec la mystérieuse Energie-V du Dr. Frankenstein ?

La batterie et la bobine de fils auraient certainement pu me servir. Malheureusement, comme j'étais encore faible à la suite de ma renaissance, je ne pouvais transporter qu'un élément à la fois. J'ai dû les laisser derrière moi.

Chambre

Le tiroir du bureau du laboratoire renfermait une clé et toujours plus de notes sur les expériences du Dr. Frankenstein. La clé correspondait à la porte située dans le coin du laboratoire. La pièce, ma chambre, était petite et claustrophobique comparée au reste de la tour ; je n'étais pas fatigué et, au lieu de partir, je décidai de rester. Je sursautai à la vue du docteur ; ce dernier se tenait sur le seuil de la porte et m'observait. Il était visiblement satisfait en constatant que j'avais trouvé la chambre qui m'était attribuée. Est-ce-qu'il me testait ?



Ses sarcasmes confirmaient ce que je pensais -- J'avais été pendu !

REMERCIEMENTS

Producteurs exécutifs	**Loring Casartelli et Keith Metzger**
Producteur et Directeur créatif	**Keith Metzger**
Direction artistique	**Keith Metzger et Paul Taylor**
Conception du jeu	**Phil Mikkelson, Norm Badillo, Keith Metzger, Paul Taylor et Ian Brown**
Programmation	**Ian Brown, John Parker, Peter Young, Caroline Sloan, Alan Maldonado, Christopher Paulicka, Nataline Chew et Brendon Gormley**
Direction du projet	**Don Souza, Helen Grove et Anne Marquis**
Artistes	**Paul Taylor, David Parsons, Kevin Byall, Barrett Fox,Jose Scarpita, Peter Davis, Eva Gaskin, Ben deLeeuw, Sean McKee, Michael Lucas, Geoff Brandenburg, Shane Keeble, Michael F. Lawrence, Jeri Johnston, Robert Dougherty et Janine Kuber**
Adaptation de l'histoire et des personnages	**Phil Mikkelson, Keith Metzger et Reed Rahlman,**
Inspirés des personnages créés par	**Mary Shelley**
Dialogues	**Phil Mikkelson, Keith Metzger et Andy Valvur**
Direction de la vidéo	**Keith Metzger, Loring Casartelli et Phil Mikkelson**
Digitalisation, montage et traitement vidéo	**Claudio Fernandes, Alex Bohn, Alan Maldonado et Brian Unflat**
Costumes	**Victoria Moreno**
Maquillage et coiffure	**Nancy Marsalis et Loring Casartelli**
Professeur	**Jewell Ashby**
Traitement audio	**Claudio Fernandes, Alex Bohn, Kirk Austin Kathleen Abing, Bill Dierssen et Craig Duman**
Ingénieurs du son	**Craig Duman and Sergio Bustamente de Interplay Productions**
Musique	**David Dvorin REBEAT@NETCOM. COM**
Support administratif	**Eric Platt, Tina Storey et Dean Sitton**
Directeur du système d'informations	**Bob Wolcott**
Manuel	**S. Lee White**
Supervision de la production	**Ken Allen de Interplay Productions**
Conception graphique	**Salma Asadi**
Illustration	**Vance Kovacs**
Distribution	**Tim Curry dans le rôle du Dr. Frankenstein e Philippe Smolikovski pour la voix du monstre**
Avec	**Rebecca Wink: «Sarah», Amanda Fuller: «Gabrielle et Brian Narelle», le jardinier, Butler, Vladimir et le bouc émissaire**

Le Vieux Manuel

MNB - ICD - 039 - M17

INTERPLAY PRODUCTIONS LTD, HARLEYFORD MANOR, HARLEYFORD,
HENLEY ROAD, MARLOW, BUCKINGHAMSHIRE. SL7 2DX. ENGLAND.
TEL; +44 (0) 1628 423666. FAX: +44 (0) 1628 423777.