

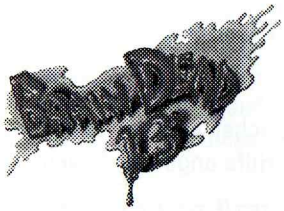
TECHNISCHES BEGLEITHEFT
PC und KOMPATIBLE

SUPPLEMENT TECHNIQUE
PC Compatible

SUPPLEMENTO TECNICO
PC y Compatibile

SUPLEMENTO TÉCNICO
PC e Compatibili

empire®
INTERACTIVE



FRANÇAIS

Vous incarnez Lance, un surdoué qui répare les ordinateurs aussi facilement qu'il avale un sandwich. Un soir, vous êtes appelé à vous rendre dans le mystérieux manoir du Dr. Nero Neurosis. C'est alors que vous découvrez ses plans diaboliques...

Vous entamez une course folle dans le château du savant fou à lier... un vrai labyrinthe! Tentez de réchapper à Fritz, l'acolyte suréquipé du Dr. Neurosis, et déjouez les plans de Neurosis!

Affrontez toutes sortes de créatures, véritables erreurs de la science, et tentez d'atteindre la "Salle du cerveau". Seule une personne habile pourra vaincre le Dr. Neurosis!

Chargement du jeu sur PC et compatibles

Sous DOS :
La première fois que vous lancez Brain Dead 13, vous devez configurer votre carte sonore : insérez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM , tapez "D:" (remplacez D par la lettre désignant votre lecteur de CD-ROM), puis "INSTALL". Suivez les instructions qui apparaissent sur votre écran pour configurer les sorties digitales et MIDI de votre carte (seule la sortie digitale importe vraiment) et pour tester la configuration.

Une fois votre carte sonore configurée, tapez "BD13" pour lancer le jeu.

Windows 95 :

Lorsque Windiows 95 est chargé, insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Le jeu commence automatiquement dès que le CD est inséré. Si ce n'est pas le cas (notamment parce que l'option de lancement automatique a été désactivée), double-cliquez sur l'icône du fichier WSETUP.EXE et BDWIN.EXE à partir de l'exploreur de Windows ou à partir d'une invite MS-DOS.

Performances du jeu sous Windows 95

La version Windows de Brain Dead 13 a été optimisée pour l'interface 32 bits de Microsoft. La quantité de données graphiques transmises à Windows 95 pendant le jeu est considérable; ce traitement peut-être amélioré si une carte graphique accélératrice est installée sur votre système. Il est également recommandé

d'utiliser un lecteur de CD-ROM avec un taux de transfert conséquent (lecteur triple vitesse ou plus) et de disposer d'une mémoire confortable.

Modes graphiques

Si votre bureau sous Windows 95 affiche 256 couleurs, Brain Dead ne fonctionnera qu'en plein écran. Si le nombre de couleurs disponibles est plus important, le jeu pourra alors être lancé en fenêtre. Dans ce cas, étant donné la qualité des animations, le jeu est automatiquement interrompu lorsque vous passez à une autre application (par exemple en cliquant sur une autre fenêtre ou en utilisant la combinaison des touches ALT et TAB). Le jeu est automatiquement relancé lorsqu'il revient au premier plan.

Lorsque vous lancez Brain Dead 13 dans une fenêtre, vous avez le choix entre les options "Image à l'échelle" et "320 x 200". En choisissant "Image à l'échelle", l'image va s'étirer ou se compresser pour remplir intégralement la fenêtre, quelles que soient ses dimensions. Cette option est moins performante que l'option "320 x 200".

Commencer le jeu

Lorsque Brain Dead 13 est lancé, vous assistez tout d'abord à une séquence d'introduction. Pour passer cette scène, appuyez sur la barre d'espace. Si vous utilisez un joystick, n'y touchez pas avant le début de l'introduction.
Une fois la séquence terminée, vous avez le choix entre visionner un certain nombre de démos d'autres jeux et commencer à jouer à Brain Dead 13. Utilisez les flèches curseur pour vous déplacer dans cet écran et validez votre sélection à l'aide de la touche Entrée. Une option "CONTINUER" apparaît dans cet écran si une partie a été commencée au préalable. Vous reprenez alors le jeu à l'endroit exact où vous vous étiez arrêté. Choisissez "NOUVEAU JEU" pour recommencer une partie complète.

Pause et fin du jeu

Appuyez sur la touche P pour mettre le jeu en pause. Appuyez de nouveau sur cette touche pour reprendre le jeu. Pour quitter une partie, appuyez sur Echap. Le programme vous demande alors si vous souhaitez sauvegarder la partie courante. Sélectionnez "SAUVEGARDER" pour sauvegarder le jeu; vous pourrez le reprendre ultérieurement, à l'endroit exact où vous vous étiez arrêté.

Commandes du jeu

Vous pouvez utiliser les touches de votre clavier ou une manette de jeu pour diriger Lance. Au clavier, utilisez les flèches curseur pour déplacer votre personnage dans les quatre directions, ou appuyez sur 8 pour HAUT, 2 pour BAS, 4 pour GAUCHE et 6 pour DROITE. Utilisez la barre d'espace pour effectuer une action (par exemple sauter, jeter quelque chose, etc.).

Le jeu

Dans Brain Dead 13, vous devez diriger Lance et le faire réagir aux différents événements qui se produisent autour de lui. Tout en suivant les animations, vous devez décider de la direction que votre personnage devra emprunter. Le temps qui vous est imparti pour prendre chaque décision est plutôt court. Parfois, vous prendrez la bonne décision mais ce sera trop tard! La plupart des scènes nécessitent plusieurs essais. Ne soyez pas surpris si Lance ne réagit pas immédiatement aux ordres que vous lui donnez. Le "Bip" aigu que vous entendez signifie que votre ordre a été enregistré.

Vous devrez réchapper à tous les personnages que vous rencontrerez au cours de votre mission, y compris Fritz, avant d'arriver jusqu'au Dr. Neurosis en personne pour une ultime affrontement.

Votre nombre de vies est illimité. Qu'on se le dise : ça n'est pas du luxe! Et n'oubliez jamais que vous devez réagir rapidement.

Remarque : les scènes suivantes peuvent apparaître dans un ordre différent.

LE JARDIN

Un labyrinthe qui n'en finit pas, des plantes dévoreuses de chair humaine, des crapauds carnivores et des champignons que même un revenant ne voudrait avoir dans son assiette. Qui plus est, Fritz n'est jamais très loin derrière vous, alors attention à ne pas perdre la tête! Cherchez la "Statue des limitations".

LA CHAMBRE

L'éventreur qui rode vous empêchera certainement de dormir. Si ça ne suffit pas, les draps pourraient bien avoir un effet... fantomatique!

LE SALON FUNERAIRE DE VIVI

Cette vampirella volup-tueuse voudrait bien vous arranger le portrait. Laissez-vous tenter par une manucure : ça va vous fouetter le sang!

LE CONSERVATOIRE

La marionnette vous semble parfaitement inoffensive? Ne vous y fiez pas...

MOOSE

Demandez-lui de vous parler du dernier prix Goncourt pendant que vous esquivez ses attaques. Soyez rapide comme l'éclair!

LES SORCIERES

Les soeurs Iris et Siri pourraient vous faire regretter d'être venu les voir. Elles aimeraient bien vous garder pour dîner. Arrangez-vous pour vous faire inviter ailleurs et surtout, ouvrez l'oeil!

LA CAVE

Gardez la tête froide... le mille-pattes a une main posée sur votre épaule et l'araignée songe sérieusement à tisser une toile particulièrement emmêlée.

LA CUISINE

C'est une chandeleur un peu spéciale aujourd'hui! Avec l'alligator c'est un accueil chaleureux qui vous attend. Un conseil : éloignez-vous du fourneau et des flammes!

LA SALLE DU TROPHEE

Les symboles d'excellence vont vous pourchasser et le Yeti cherchera à se faire une petite place dans votre vie.

LA BIBLIOTHEQUE

Le bibliothécaire va vous jeter sa science en pleine figure et les rats de bibliothèque vont déguster votre visite!

LA CHAMBRE DE FRITZ

Un duel aux poings. Affrontez Fritz et préparez-vous à l'ultime combat... dans la SALLE DU CERVEAU!