
MASTER OF
DIMENSIONS
EIDOS
INTERACTIVE
MAKH
SHEVET
MAD ENGINE™
MEMBER OF THE MAKH-SHEVET GROUP



Le Vieux Manuel

Manual Contents:

Introductory Note from Writer 4
Installation Instructions 5
Operating Guidelines 6

A Look at:
The Dimensions 8
The Characters 10

The Credits 12
Appendix 12



Le vieux Manuel

Introductory Note from the Writer

Dear Fellow Adventurers,

First of all, thank you for buying the Master Of Dimensions graphic adventure - you did the right thing.
Master Of Dimensions was created back in 1985 as an original role-playing game. My friends and I created it for ourselves since we were getting bored with the typical role-playing games around.
In this role-playing game, each participant played himself, and not some fearless fantasy hero with super powers. The places we visited were the places we always dreamed of seeing: we went into legends, deep into the realms of famous movies, etc.
The principle was simple, if you can imagine a place, however wild and crazy it may be, you can probably visit it. We called these places "dimensions".
Animators, designers, programmers, musicians, actors, directors and producers worked for many months to bring some of these fantastic "dimensions" to your computer screen in this graphic adventure - Master Of Dimensions - and I hope that you will enjoy travelling through them.

Master Of Dimensions is a classic quest which integrates some refreshing innovations: 1) You no longer have to view the interface throughout the game - you can move it anywhere you want on the screen or close it completely, and 2) We have limited the number of functions so there are only three: "look at", "act on" and "talk to".
Master Of Dimensions can be solved in almost any way you choose; there is no single way or a set sequence of moves. As in real life, there are more than two ways to tie a knot.
Do not hurry as you travel along among the places and dimensions in the game. The same point you have already visited may reveal new discoveries when encountered a second or third time; be it a clue, an object or additional details about that location. A great part of the fun in the game is getting to know the world where the story takes place, and not in racing madly to find a resolution to the quest.
All that remains is installing the game in your computer, reading the simple operating instructions and embarking on the wonderful journey across dimensions.

Good luck and enjoy,
Oren Obstblum, Game Creator and Designer

Le Vieux Manuel

Installation Instructions

The Master Of Dimensions is equipped with AutoPlay capabilities (under Windows 95) to simplify installation. If your system is configured to support AutoPlay, just insert the CD and follow the on-screen instructions.

If you run into any problems, follow these instructions:

- Insert the Master Of Dimensions CD into your CD ROM drive.
- A dialog box will appear asking if you wish to install the game
- If a dialog box does not appear, the AutoPlay feature may be disabled on your system. Double click the 'My Computer' icon and then double click the CD-ROM icon.
- If a dialog box still doesn't appear, double click the AUTORUN.EXE program on the CD.
- Click 'Yes' to begin installation.

Playing the Game

The Master Of Dimensions can be started in one of several ways:

- Insert the CD ROM into your drive. A dialog box will ask you if you wish to play the game.

or:

- If the CD ROM is in the drive, double click on the CD ROM icon to start the game.

or:

- Select the M.A.D Engine program group from the Program submenu (in the start menu) and choose the Master Of Dimensions to play.

Le vieux Manuel

Operating Guidelines

The Main Menu

Once you've activated the Master Of Dimensions program, the main menu will appear with the following options:



1. Load game (Open file)
2. Play the game (without viewing the Introduction)
3. View Introduction and start game
4. View Credits
5. Exit
6. Go to Options Screen

The Option Screen

The Option Screen can be found in the Inventory. Just click on the Option Screen icon to get the following options:



1. Turn the sound on/off
1a. Sound Volume
2. Turn music on/off
3. Turn speech on/off
4. Subtitles on/off
4a. Subtitles Speed
5. Brightness
6. Exit Option Screen (back to the game)

Revieux Manuel

General Functions

Function	How to Make it Happen
Look at	Click left mouse button while the cursor is on the point you want to view.
Act on	Double-click left mouse button while the cursor is on the point you want to act upon.
Talk to	Click right mouse button while the cursor is on the character or area you want to speak to.
Open Inventory Window	Click right mouse button while the cursor is on the hero.
Look at Object in inventory.	Click left mouse button while the cursor is on the object you want to look at.
Talk about Object in Inventory	Click left mouse button while the cursor is on the object you want to talk about
Use Object	Double-click left mouse button while the cursor is on the object; the cursor becomes that object and can then be placed anywhere on the screen.
Combining two objects in Inventory	Double-click the left mouse button while the cursor is on the object. The cursor becomes that object and can be placed on another object in the Inventory. If the addition is possible, the object will appear in its new form in the Inventory Window.
Saving the Game	Open Inventory Window, press the icon for saving the game. A WIN'95 Save Document window will appear. Save your document under any name.
Viewing Credits	Open the Inventory Window and select the Credits icon.
Load the Game	Open Inventory Window. Press the icon for loading the game. A Win '95 Load Document window will appear. Select the saved game you want to load.
Option Screen	Open Inventory Window, select the Set Sounds Icon. A Setting Sound and Picture window will appear.
Return to Main Menu	Click the icon (pic of time bomb) to quit the current game and return to the main menu.

Le Vieux Manuel

A Look at the Dimensions

Here is information about some of the places our hero will visit.

Planet Dumloba

Planet Dumloba was never a wonderful place to live in. In fact, it is one of those places everyone's dying to get out of. The creatures inhabiting this planet have green antennae and skin, whose resemblance to humans is kind of discomforting...

Despite their surprising technological abilities, Dumlovians love to buy exorbitantly priced antique items, to set out on long journeys on foot in areas which are particularly difficult for pedestrian travel, and to push themselves in hordes into enormous containers and move strangely to the sound of monotonous music. In the entire planet there is only one television station which transmits only one show - a boring drama series.

But not everything has a 'dark' side in this planet.The inhabitants of Planet Dumloba practice interesting sports such as "throwing spiced gavnuns". (By the way, spiced gavnuns can be served in 835 wonderful ways. This best-selling cookbook , "The Silence of the Gavnun", can be purchased at select stores throughout the planet.)

The inhabitants of Dumloba know how to produce and market large quantities of other products: health-endangering food, air pollution, headache pills, and trash.

Legendworld



This dimension includes characters and landscapes from fairy tales and legends. The characters are dressed as in the Middle Ages and the buildings (castles, huts, underground mazes, etc.) also correspond to the age of kings, queens, knights and princesses. In fact, many of the adventure stories about wizards, dragons, underground mazes and suchlike originated here.

Le Maux Marcel

Rapstone



Rapstone is a large city with all the elements of a typical metropolis. Our hero appears in the downtown area a place ruled by poverty and dirt. Though the city is typical, something about it is different...Rapstone is located in a parallel dimension, very similar to ours: it has the same physics, the same solar system, the same planet, the same continents and even the same countries. And yet this is not our dimension. Every living organism in Rapstone can 'morph' itself into one of two forms: one that resembles the shape of our world and one that's quite different. A popular explanation for this phenomenon is that this dimension is in fact composed of two dimensions occupying the same time and space. Another explanation is that an evil spell caused the situation. In any case, a dimension traveller must be cautious when passing through this city.

The Dimension Vampires Station



Dimension Vampires are creatures which remarkably resemble the vampires we know from horror stories, but are different in one respect - they are nourished from the energy accumulated in the bodies of "Dimension Travellers" as they "skip" from dimension to dimension. The vampires grab the traveller and squeeze this energy out of him.

The Dimension Vampires' Mobile Station is located on half of a huge meteor that is suspended somewhere between dimensions. The Dimension Council have attempted on numerous occasions to eliminate them, but to no avail - the elusive Dimension Vampires change the location of their station and their work methods so that it is almost impossible to predict when they would attack.The meteor on which the Vampire's Station is located is composed entirely of a rare and unique crystalline rock which somewhat resembles diamonds. The Dimension Vampires mine this rock and use it for construction and as a source of energy and fuel, so that their station is independent and does not need any external supplies.

Many stories about Dimensions Vampires pass by word of mouth among Dimension Travellers, especially the story about "The Machine": "The Machine" is the device Dimension Vampires use to suck out the energy they need. In sucking energy from the Dimension Traveller's body, the Vampires also suck out liquids and important proteins. The traveller perishes in the process. A pretty unpleasant place, huh?

A Look at the Characters

This section will introduce you to some of the characters in the game. You may wish to refer back to these descriptions after you've met the characters in the game.



The Hero: A bit cynical and sassy, our hero does not hesitate before saying what he has to say; sometimes he even does things that are not exactly allowed. Yet all in all he is a good guy and you must not forget that it is with his help that you will be able to look at, act, talk to, take objects and most importantly - save the world, of course.



Dimension Machine: The Dimension Machine is a female and speaks with a woman's voice. Thanks to the Dimension Machine our hero can travel between dimensions. The machine was sent to the hero personally by no less than the Master of Dimensions himself. In the course of the game the Dimension Machine will provide data about the hero's surroundings wherever he may be.

Narrator: A good story must have a Narrator. The Narrator's role in this adventure is to describe the atmosphere of the places the Hero reaches. He may also tell you about the history of the place.

Bard: The Bard just returned from a long journey. He decided to rest on the side of the road and play some of the melodies he heard in one of the villages he visited. The Bard departed on this journey by order of King Kore the Second, who sent him to gather news from the other side of the continent.

Fortune Teller: This wrinkled and mysterious old lady spent many years learning the secrets of the occult from her mother, who was a renowned fortune teller.



Alien: This couch potato was once a world-class athlete... well, maybe that's a bit of an exaggeration. He was the neighbourhood champ in spicy gavnuns throw (see description of Planet Dumloba). In any case, now he is good at drinking beer. He doesn't have money to pay the rent, his wife left him, and he doesn't have any idea of how to handle the piles of laundry and dirt around. Truth to tell, he doesn't care.

Vampire Leader: The cruelty of this satanic creature is matched only by the level-headedness with which he carries out evil deeds. As the Leader of the Dimension Vampire Station, he orders the snatching of Dimension Travellers. According to his plans, he will one day seize power over the Dimension Council and become its leader. If these plans come to be, dark times will fall upon the system of known dimensions. One day a great inter-dimensional war will erupt and it is clear who can cause such an event.

Merlin: After many adventures in King Arthur's Court, Merlin turned to studying the riddle of spiral motion occurring in time and space as manifested on the Zaxis, that is, to research about inter-dimensional travel. Merlin's first journeys were not particularly successful. Since nothing happened in his first trials, he tried moving to a different dimension, but found himself unsuccessful. In fact, he did succeed in passing from one dimension to another in these early experiments, but they were so similar to the dimension from which he had departed that he thought that he had remained in the same place without moving dimensions at all. Merlin finally met himself in a dimension where he knew much more about inter-dimensional travel. The Merlin he met had never heard of King Arthur's Court or about the Round Table, but he knew a great deal about the spiral motion occurring in time and space as manifested on the Zaxis. After Merlin learned the discipline of inter-dimensional travel, he set out on many wonderful journeys, but that is a story for another occasion (or dimension).

Many years after making his first inter-dimensional journey, Merlin met the Wizard of the North from Legendworld, who was carrying out an evil deed of one kind or another. This angered Merlin and the two terrifically powerful wizards engaged in a fearsome fight - Great Wizards' Duel - in which they used all their magic and all their magical weapons in trying to defend themselves.



It was only after six days of arduous fighting - during which three forests were burned, two mountains were uprooted and a new species of red toad with a single gold tooth was created -that the duel came to an end. The victor was the Wizard of the North, who as a sign of triumph, smashed Merlin's staff to pieces and banished him to a remote dimension that he created especially for this purpose. The fragments of Merlin's staff scattered through the dimensions.

Level 9 Archive

Credits

Master Of Dimensions ™ Created, Written & Designed by Oren Obstblum

System Programmers
Arik Siegel
Roi Ginat
Amit Zohar

Game Programmers
Nir Michael
Arik Siegel

3D Art Directing, Modeling & Animation
Claude Vuille

Main 2D Artists
Asi Hason
Shay Adar

Original Music & Sound Effects
Aviv Kordich

Music Mixed by Duet Studios

Mix Engineer
Yanir Tevel

Live Guitar Playing
Ori Reuven

Voices Directed and Produced by
Shosh Rotem

Actors/Actresses
Zvika Forhman
Gilya Stern
Jerry Hyman
Bobby Cohen-Lax
Michael Greenspan
Pnina Isseroff
Irv Kaplan
Howard Rytp
Jeff Baras
Amadya Ben-Israel
Avitzur Ben-Israel
Dan Futteman
Reuven David Miler
Elan Monribot
Shuka Bergman
Oren Obstblum
Pete Forhman
Lior Student
Karen Hyman

Sound Engineer
Gili Zimmerman

Assistant Producers
Liora Tanury Kav-Venaki
Chen Picciotto

Recorded in Q Sound

Songs Written & Composed by
Oren Obstblum

Songs Produced by
Aviv Kordich

Graphic Artists
Jagosh Kalezich
Tali Guralneck
Tenno Soster

Head of Technical Support Team
Tzachi Aviv

Technical Support Team
Jason Ross
Ahood Kappon
Dror Lazar

Sound Processing
Ziv Hendel

Executive Producer
Tamir Segal

Project Manager
Miri Lachovitz

Project Coordinator
Lilith Dabush

Publishing Coordinator
Harriet Rubin

Beta Testers
Eran Varona, Head of Team
Tom Feiner
Matan Erez
Uri Rozenblat
Miriam Ridel
Shy Erlich
Omer Markovitch

Additional Puzzle Design
Tom Finer
Vyacheslav (Steve) Driz
Ahood Kappon
Yuda Noiberg

Thanks to:
Merav Siegal, Noam Weissberg, Ilan Weitzman, Boaz Rimer, Gil Yerushalmi, Wiz, Gal Blau, Mirit Leiba, Eyal Ofek, Yirmi Cadury, Ronit Leiba, Eran Erlich, D-corg, my cat "Tulip", Max Gutmore, Ilan Arush, Yaniv Maoz, Merlin, the "Dimensions Vampire's Spokesman" and the "High Counsel of Dimensions"

Appendix A

To re-install DirectX drivers:

1. Open 'My Computer' in Windows '95
2. Right click on the CD MOD Icon
3. Select 'Open'
4. Double click on 'DirectX' directory
5. Double click on 'Dxsetup.exe'
6. Select 'Restore Window Driver'
7. Follow Window Instruction
8. Reboot when done
9. When computer restarts, follow steps 1-5 above
10. Select 'Re-install DirectX'

After performing the above steps, all the items listed in the dialog box should appear as 'Certified'

Le view Manu

IMPORTANT - READ CAREFULLY BEFORE USING THIS PRODUCT
LICENSE AND LIMITED WARRANTY

BY USING THE SOFTWARE INCLUDED WITH THIS LICENSE AND LIMITED WARRANTY YOU WILL INDICATE YOUR ACCEPTANCE OF THE TERMS OF THIS LICENSE AND LIMITED WARRANTY BETWEEN YOU AND U.S. GOLD. THE SOFTWARE AND ACCOMPANYING ITEMS ARE PROVIDED TO YOU ONLY UPON THE CONDITION THAT YOU ACCEPT AND AGREE TO ABIDE BY THE TERMS SET OUT BELOW. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS AND DO NOT WANT YOUR ACT OF USING THE SOFTWARE TO INDICATE YOUR ACCEPTANCE OF THE TERMS, PROMPTLY RETURN THE SOFTWARE TOGETHER WITH ALL ACCOMPANYING ITEMS ("PROGRAM PACKAGE") TO YOUR DEALER FOR A REFUND.

A. TECHNICAL SUPPORT: If you have any problems with the software program(s) ("Program"), contact Eidos Interactive, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX
Tel: 0121 606 1800. If you require technical assistance, call the Helpline on: 0121 356 0831. All telephone charges incurred by you in connection with this facility will be met by you, Eidos Interactive shall pay postage costs in returning to you any Program which is returned to Eidos Interactive by you under this agreement but shall not be responsible for postage costs incurred by you in returning the Program to Eidos Interactive.

B. LIMITED USE LICENSE: The Program is owned by Makh-Shevet. (the Manufacturer), and is protected under copyright laws and international treaties. All rights not expressly granted are reserved.

YOU MAY:

- Either (a) make one copy of the Program solely for backup or archival purposes provided that you reproduce all information (including copyright notices)which appeared on the original disk(s), or (b) transfer the Program to a single hard disk, provided that you keep the original disk(s) solely for backup or archival purposes.
- Transfer the complete Program Package on a permanent basis, provided that you retain no copies and the recipient agrees in writing to the terms of this Agreement.

YOU MAY NOT:

- Use the Program on more than one computer, computer terminal or workstation at the same time.
- Make copies of the materials accompanying the Program, or make copies of the Program except as provided above.
- Use the Program in a network or other multi-user arrangement or on an electronic bulletin board system or other remote access arrangement.
- Rent, lease, license or otherwise transfer the Program without the express written consent of the Manufacturer, except that you may transfer the complete Program Package on a permanent basis as provided above.
- Reverse engineer, decompile, disassemble, or create derivative works of the Program.

Les Fleurs Noires

C. LIMITED WARRANTY: Eidos Interactive warrants, to the original buyer only, that the media upon which the Program is recorded shall be free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of 3 months from the date of purchase.
EXCLUSIVE REMEDY: Subject to the following provisions Eidos Interactive's entire liability and your exclusive remedy under this limited warranty shall be, at Eidos Interactive's option, either (a) the repair or replacement of the Program that does not meet Eidos Interactive's Limited Warranty and which is returned to the dealer or to Eidos Interactive, if sold to you directly by Eidos Interactive, with a copy of your receipt; or (b) a refund of the price, if any, which you paid for the Program and any accompanying items (as defined) as substantiated with proof of purchase. TO MAKE A WARRANTY CLAIM, PLEASE RETURN THE PROGRAM PACKAGE TOGETHER WITH YOUR PROOF OF PURCHASE TO YOUR DEALER. This Limited Warranty is void if the failure of the media upon which the Program is recorded has resulted from; damage caused by your or any third party's act, default, or misuse of the Program or by failure to follow any instructions supplied with the Program; by failure to comply with the instructions supplied with the computer hardware with which the Program is operated; if the Program has been stored, handled or applied in such a way that damage is likely to occur; or if the Program is altered, modified or repaired by persons not expressly nominated or approved in writing by Eidos Interactive.
NO OTHER WARRANTIES. WITH RESPECT TO THE PROGRAM, PROGRAM MEDIA AND THE ACCOMPANYING WRITTEN MATERIALS, EIDOS INTERACTIVE GIVES NO OTHER WARRANTY OR GUARANTEE, OTHER THAN THE ABOVE WARRANTY. EIDOS INTERACTIVE MAKES NO REPRESENTATIONS, WARRANTIES OR CONDITIONS INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE MERCHANTABILITY, QUALITY OR FITNESS FOR PURPOSE OF THE PROGRAM OR ANY ACCOMPANYING ITEMS. EIDOS INTERACTIVE DOES NOT WARRANT THAT THE PROGRAM WILL MEET YOUR REQUIREMENTS OR THAT THE OPERATION OF THE PROGRAM WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR FREE. **THIS LIMITED WARRANTY DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS**.
LIMITATIONS ON DAMAGES. IN NO EVENT SHALL EIDOS INTERACTIVE, BE LIABLE FOR ANY DAMAGE WHATSOEVER (INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF INFORMATION, OR OTHER PECUNIARY LOSS ARISING DIRECTLY OR INDIRECTLY)OUT OF THE USE OF OR INABILITY TO USE THE PROGRAM. EIDOS INTERACTIVE SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL OR OTHER SIMILAR LOSS OR DAMAGE EVEN IF EIDOS INTERACTIVE HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE AND IN NO EVENT WILL THE LIABILITY OF EIDOS INTERACTIVE EXCEED THE PURCHASE PRICE PAID BY YOU FOR THE PROGRAM AND ANY ACCOMPANYING ITEMS.

SAVE THIS LICENSE AND LIMITED WARRANTY FOR FUTURE REFERENCE

THIS LIMITED WARRANTY DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS

Table des matières du manuel:

Note d'introduction de l'auteur	16
Guide d'installation	17
Mode d'emploi	18
Présentation:	
Les dimensions	20
Les personnages	22
Les crédits	24
Appendice	24

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT RELATIF AUX RISQUES D'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont sujettes aux crises d'épilepsie ou aux pertes de connaissance lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumière clignotantes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'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. Précautions à prendre dans tous les cas pour limiter les risques:

Avant l'utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de connaissance) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à au moins 2,5 m de l'écran.
- Si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil, reposez-vous avant de commencer le jeu.
- Veillez à ce que la pièce soit suffisamment éclairée.
- Utilisez le jeu sur un écran aussi petit que possible (14" maximum).

Pendant l'utilisation

- Marquez des pauses de 10 minutes toutes les heures.
- Nous conseillons aux parents de surveiller 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 connaissance, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

Note d'introduction de l'auteur

Chers amis aventuriers,

Tout d'abord, merci d'avoir acheté l'aventure graphique Master Of Dimensions, vous avez fait le bon choix.
Le jeu de rôle original de Master Of Dimensions a été créé en 1985. Mes amis et moi l'avons conçu pour notre propre usage car les jeux de rôle traditionnels que nous pouvions trouver à cette époque finissaient par nous ennuyer.
Dans ce jeu de rôle, chaque participant joue son propre rôle et non pas celui d'un héros imaginaire aux super pouvoirs. Les endroits que nous visitions étaient des lieux que nous avions toujours rêvé de voir: nous plongions dans les légendes, les univers de films célèbres, etc. Le principe était simple: si vous pouvez imaginer un endroit, aussi sauvage ou délirant soit-il, vous pouvez probablement le visiter. Nous appelons ces lieux des "dimensions". Des animateurs, des concepteurs, des programmeurs, des musiciens, des acteurs, des directeurs et des producteurs ont travaillé plusieurs mois pour donner vie à ces fantastiques "dimensions" sur l'écran de votre ordinateur avec cette aventure graphique: Master Of Dimensions, et j'espère que vous vous amuserez bien en les traversant.
Master Of Dimensions est une quête de type classique qui intègre quelques innovations agréables: 1) Vous n'êtes plus obligé de voir l'interface tout au long du jeu, vous pouvez la déplacer n'importe ou la fermer complètement, et 2) vous avez un nombre limité de fonctions: vous en avez seulement trois à votre disposition: "Regarder", "Agir sur" et "Parler".

Master Of Dimensions peut être résolu quasiment de toutes les manières, il n'y a pas une seule manière ni un enchaînement figé. Comme dans la vie réelle, il y a plusieurs solutions à un même problème. Ne vous pressez pas quand vous voyagez à travers les endroits et les dimensions de ce jeu. Un endroit que vous avez déjà visité peut être l'objet de nouvelles découvertes quand on le visite une deuxième et une troisième fois: on peut y trouver un indice, un objet ou des détails supplémentaires sur cet endroit. Une grande partie de l'originalité de ce jeu vient du fait que vous pouvez prendre le temps de découvrir le monde dans lequel vous évoluez, et vous n'êtes pas obligé de courir comme un fou pour achever votre quête. Tout ce qui vous reste à faire est d'installer le jeu sur votre ordinateur à l'aide du guide d'installation et de vous embarquez pour un merveilleux voyage inter-dimensionnel.

Bonne chance et amusez-vous bien,
Oren Obstblum, créateur et concepteur du jeu

Guide d'installation

Master Of Dimensions est équipé d'une option d'exécution automatique (sous Windows 95) qui permet de simplifier l'installation. Si votre système est configuré de manière à pouvoir supporter l'exécution automatique, vous avez juste à insérer le CD et à suivre les instructions apparaissant à l'écran.

Si vous rencontrez quelque problème que ce soit, suivez ces instructions:

- Insérez le disque Master Of Dimensions dans votre lecteur CD ROM
- Une boite de dialogue va apparaître pour vous demander si vous voulez installer le jeu
- Si la boite de dialogue n'apparaît pas, il est possible que l'option exécution automatique ne fonctionne pas sur votre système. Double-cliquez sur l'icône "Poste de travail", puis sur l'icône CD-ROM
- Si la boite de dialogue n'apparaît pas, cliquez deux fois sur le programme AUTORUN.EXE du CD
- Cliquez sur "Oui" pour commencer l'installation.

Pour commencer le jeu:

Master Of Dimensions peut être lancé de plusieurs façons:

- Insérez le CD ROM dans votre lecteur. Une boîte de dialogue vous demandera si vous voulez commencer le jeu.

ou:

- Si le CD ROM est dans le lecteur, cliquez deux fois sur l'icône CD ROM pour commencer le jeu.

ou:

- Sélectionnez le groupe de programme "MAD Engine" du sous-menu du programme (dans le menu démarrer) et choisissez de commencer Master Of Dimensions.

Le vieux manuel

Mode d'emploi

Menu principal

Une fois que vous avez activé le programme Master Of Dimensions, le menu principal apparaît avec les options suivantes:



1. Load game(open file) [Charger le jeu (ouvrir le fichier)]
2. Play the game (without viewing the introduction) [Commencer le jeu (sans visionner l'introduction)]
3. View introduction and start game [Visionner l'introduction et commencer le jeu]
4. View credits [Voir les crédits]
5. Exit [Quitter]
6. Go to Options Screen [Aller à l'écran d'options]

Ecran d'options

L'écran d'options se trouve dans l'inventaire. Il vous suffit de cliquer sur l'icône Ecran d'options pour avoir accès aux options suivantes:



1. Turn the sound on/off [Activer/désactiver le son]
1a. Sound Volume [Volume du son]
2. Turn music on/off [Activer/désactiver la musique]
3. Turn speech on/off [Activer/désactiver les paroles]
4. Turn subtitles on/off [Activer/désactiver les sous-titres]
4a. Subtitles Speed [Vitesse des sous-titres]
5. Brightness [Luminosité]
6. Exit Options Screen [Quitter l'écran d'options]

Vieux Manuel

Fonctions générales

Fonction	Comment la faire marcher
Regarder	Cliquez sur le bouton gauche de la souris quand le curseur est sur l'endroit que vous voulez voir.
Agir sur	Cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris. Le curseur doit être placé sur le point sur lequel vous voulez agir.
Parler	Cliquez sur le bouton droit de la souris quand le curseur est sur le personnage où sur la zone au sujet duquel ou de laquelle vous voulez parler.
Ouvrir la fenêtre Inventaire sur	Cliquez sur le bouton droit de la souris quand le curseur est le héros.
Voir objet de l'inventaire	Cliquez sur le bouton gauche de la souris quand le curseur est sur l'objet que vous voulez voir
Discuter d'un objet de l'inventaire	Cliquez sur le bouton gauche de la souris quand le curseur est sur l'objet dont vous voulez parler.
Utiliser objet	Double-cliquez sur le bouton gauche de la souris quand le curseur est sur l'objet; le curseur prend alors la forme de l'ob jet et peut être placé n'importe où sur l'écran.
Combinaison de deux objets	Cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris quand le curseur est sur l'objet. Le curseur devient cet objet et peut être placé sur un autre objet de l'inventaire. Si ces deux objets peuvent s'additionner, alors un nouvel objet apparaîtra dans la fenêtre Inventaire.
Sauvegarde du jeu	Ouvrez la fenêtre Inventaire, cliquez sur l'icône pour enregistrer la partie. Une fenêtre de sauvegarde WIN 95 apparaîtra; vous pouvez enregistrer votre document sous le nom de votre choix.
Ecran d'option	Ouvrez la fenêtre Inventaire, sélectionnez l'icône de réglage du son (un dessin). Une fenêtre de réglage du son et de l'image apparaîtra.
Voir les crédits	Ouvrez la fenêtre Inventaire et sélectionnez l'icône Credits (Crédits).

Le Vrai Manuel

Présentation des dimensions

Voici quelques informations sur les endroits que notre héros va visiter.

Planète Dumloba

La planète Dumloba n'a jamais été un endroit très agréable à vivre. En fait, c'est un de ces endroits qui n'inspirent qu'une envie: partir. Les créatures qui habitent cette planète ont des antennes, la peau verte et ressemblent aux Humains, ce qui ne manque de créer un sentiment de malaise...

Malgré leurs surprenantes capacités technologiques, les Dumloviens adorent acheter des antiquités aux prix exorbitants, partir en voyage à pied en empruntant des chemins particulièrement difficiles, se jeter en hordes dans d'énormes containers et bouger bizarrement au son d'une musique monotone. Sur la planète entière, il y a seulement une chaîne de télévision qui transmet un seul et unique programme: une série télévisée affreusement ennuyeuse.

Mais tout n'a pas un côté sombre sur cette planète. Les habitants de la planète Dumloba pratiquent des sports intéressants tels que le "Lancer de gavnuns épicés". (A propos, les gavnuns épicés peuvent être cuisinés de 835 façons, toutes plus délicieuses les unes que les autres. Ce livre de cuisine, un best-seller: "Le Silence des Gavnuns", peut être acheté dans les magasins chics de la planète.)
Les habitants de Dumloba savent comment produire et commercialiser de grandes quantités des produits suivants: nourriture malsaine, pollution de l'air, pilule génératrices de maux de tête et détritus.

Monde des légendes



Cette dimension met en scène des personnages et les paysages de contes de fée et de légendes. Les personnages sont habillés comme au Moyen-Age et les bâtiments (châteaux, masures, labyrinthes souterrains, etc.) correspondent aussi à l'époque des rois, des reines, des chevaliers et des princesses. En fait, un grand nombre des aventures sur les sorciers, les dragons et les labyrinthes souterrains ou équivalents en sont tirés.

Le Soleil Hanel

Rapstone



Rapstone est une grande ville avec tous les caractéristiques d'une métropole classique. Notre héros apparaît en ville, dans un endroit où règnent la pauvreté et la saleté. Bien que cette ville soit classique, elle a quelque chose de différent... Rapstone est située dans une dimension parallèle et très semblable à la nôtre: mêmes lois physiques, même système solaire, même planète, même continents et, la ressemblance est frappante, mêmes pays. Et pourtant cette dimension n'est pas la nôtre. Chaque organisme vivant de Rapstone peut se transformer en une de ces deux formes: une forme comparable à celle de notre monde, une autre qui en est très différente. Une des explications les plus répandues de ce phénomène est que cette dimension est en fait composée de deux dimensions occupant le même temps et le même espace. Une autre explication attribue la responsabilité de cette situation à un mauvais sort. Dans tous les cas, le voyageur inter-dimensionnel doit se montrer prudent quand il traverse cette ville.

La station des Vampires inter-dimensionnels



Les Vampires inter-dimensionnels sont des créatures qui ressemblent fort aux vampires qu'on nous décrit dans les histoires d'horreur, mais ils en diffèrent sur un point: ils se nourrissent de l'énergie accumulée dans les corps des "Voyageurs inter-dimensionnels" lorsqu'ils "passent" d'une dimension à une autre. Les Vampires agrippent le voyageur et le vident de toute son énergie.La Station mobile des Vampires inter-dimensionnels est située sur la moitié d'un énorme météore suspendu quelque part entre les dimensions. Le Conseil Inter-dimensionnel a tenté plusieurs fois de les éliminer, mais en vain: les Vampires inter-dimensionnels déplacent leur station et changent leurs méthodes de travail, de telle manière qu'il est quasiment impossible de deviner où ils vont attaquer. Le météore sur lequel la station des Vampires est située est composé exclusivement d'une rare roche cristalline unique en son genre qui ressemble un peu au diamant. Les Vampires inter-dimensionnels exploitent cette roche et l'utilisent comme matériaux de construction, source d'énergie et carburant; ainsi leur station est totalement autonome.De nombreuses histoires sur les Vampires inter-dimensionnels sont transmises oralement entre les voyageurs inter-dimensionnels, notamment l'histoire sur "La Machine". "La Machine" est le système utilisé par les Vampires pour sucer l'énergie dont ils ont besoin. Lorsque les Vampires sucent l'énergie du corps du voyageur inter-dimensionnel, ils le vident aussi des liquides et des protéines essentielles qu'il contient. Le voyageur périt au cours du processus. Cet endroit est plutôt sinistre, non ?

Présentation des personnages

Cette rubrique va vous présenter quelques-uns des personnages du jeu. Il est possible que vous ayez envie de revenir à ces descriptions lorsque vous aurez rencontré les personnages dans le jeu.



Le Héros: Légèrement cynique et impertinent, notre héros ne mâche pas ses mots, il lui arrive même quelquefois de faire des choses qui ne sont pas vraiment autorisées. Pourtant, malgré tout, ce personnage a un bon fond et vous ne devez pas oublier que c'est grâce à son aide que vous pourrez regarder, agir, parler, prendre les objets et, plus important que tout, sauver le monde, bien sûr.



La Machine inter-dimensionnelle: La Machine inter-dimensionnelle parle avec une voix féminine. Grâce à cette machine, notre héros peut voyager entre les dimensions. Elle a été envoyée à notre héros par le Maître des Dimensions lui-même. Tout au long du jeu, la Machine inter-dimensionnelle fournira des données sur les environs, quelque soit l'endroit où le héros se trouve.

Le Narrateur: Une bonne histoire doit avoir un narrateur. Le rôle du narrateur dans cette aventure est de décrire l'ambiance des endroits où le héros arrive. Il arrive aussi qu'il raconte l'histoire de ces endroits.

Le Barde: Le Barde revient juste d'un long voyage. Il a décidé de se reposer sur le bord de la route et de jouer quelques-unes des mélodies qu'il a entendu dans les villages qu'il a visités. Le Barde était parti en voyage par ordre du Roi Kore le Second, qui l'avait envoyé en quête d'informations de l'autre côté du continent.

La Diseuse de bonne aventure: Cette vieille femme mystérieuse et toute ridée a passé de nombreuses années à étudier les secrets du monde de l'occulte que lui enseignait sa mère, qui était une diseuse de bonne aventure de grand renom.



Alien: Ce paresseux fut autrefois un athlète de premier ordre...enfin, j'exagère peut-être un peu. Il était le champion de son quartier au lancer de gavnuns épicés (voir description de la planète Dumloba). En tout cas,c'est un amateur de bière qui a la descente plutôt facile. Il n'a pas d'argent pour payer son loyer, sa femme l'a quitté et il ne sait vraiment pas comment faire pour faire disparaître ces piles de linge sale et la couche de crasse qui l'environnent. A vrai dire, il s'en fiche.

Chef des vampires: La cruauté de cette créature diabolique n'a d'égale que le sang froid avec lequel elle exécute ses épouvantables actions. En tant que chef de la station des Vampires, il ordonne à ses congénères de capturer les voyageurs inter-dimensionnels. Selon ses plans, il s'emparera du pouvoir au Conseil Inter-dimensionnel et en deviendra le leader. S'il réussit à mener ces plans à bien, les forces des ténèbres régneront sur le système des dimensions connues. Un jour une extraordinaire guerre inter-dimensionnelle éclatera et on sait déjà qui peut provoquer un tel désastre.

Merlin: Après de nombreuses aventures à la cour du Roi Arthur, Merlin se consacra à l'étude du mystérieux mouvement en spirale que l'on constate parfois dans le temps et l'espace (comme sur les Zaxis), autrement dit, il se lanca dans des recherches sur le voyage inter-dimensionnel. Les premiers voyages de Merlin ne furent pas très fructueux. Puisque rien ne se passait lors de ces premières tentatives, il essaya de se déplacer vers une dimension différente, mais pensa qu'il avait échoué. En réalité, il avait réussi à passer d'une dimension à une autre au cours de ces premières expériences, mais ces dernières étaient trop similaires à celle qu'il venait de quitter et il crut qu'il était resté au même endroit sans changer de dimension. Finalement, Merlin se rencontra lui-même dans une dimension où il en connaissait beaucoup plus sur les voyages inter-dimensionnels. Le Merlin qu'il rencontra n'avait jamais entendu parler de la cour du Roi Arthur ni de la Table Ronde, mais il connaissait très bien le mouvement en spirale du temps et de l'espace, comme sur les Zaxis. Une fois que Merlin eut appris la discipline du voyage inter-dimensionnel, il partit pour de nombreux et merveilleux voyages, mais c'est une autre histoire (ou une autre dimension).

De nombreuses années après son premier voyage, Merlin rencontra le Sorcier de Nord du Monde des Légendes, fort occupé à réaliser un acte diabolique. Ceci provoqua la colère de Merlin et les deux sorciers terriblement puissants s'engagèrent dans un effroyable combat ,"le Duel des Grands Sorciers", au cours duquel ils utilisèrent toute leur magie et toutes leurs armes magiques pour se défendre. Ce fut seulement au bout de six jours de combat acharné, pendant lesquels trois forêts furent brûlées, deux montagnes furent arrachées et une nouvelle espèce de crapaud rouge à une seule dent en or fut créée, que ce duel prit fin. Le vainqueur fut le Sorcier du Nord, qui, pour marquer son triomphe, brisa le bâton de Merlin et l'exila dans une dimension qu'il avait créée spécialement à cet effet. Les fragments du bâton de Merlin furent dispersés dans toutes les dimensions.



Master Of Dimensions™ créé, écrit & conçu par
Oren Obstblum

Programmeurs du système
Arik Siegel
Roi Ginat
Amit Zohar

Programmeurs du jeu
Nir Michael
Arik Siegel

Direction artistique, modelage et animation 3D
Claude Vuille

Principaux artistes 2D
Asi Hason
Shay Adar

Musique et effets sonores originaux
Aviv Kordich

Mixage de la musique par Duet Studios
Ingénieur mixage
Yanir Tevel
Guitariste
Ori Reuven

Direction et production des voix par
Shosh Rotem

Acteurs/Actrices
Zvika Forhman
Gilya Stern
Jerry Hyman
Bobby Cohen-Lax
Michael Greenspan
Pnina Isseroff
Irv Kaplan
Howard Rytp
Jeff Baras
Amadya Ben-Israel
Avitzur Ben-Israel
Dan Futteman
Reuven David Miler
Elan Monribot
Shuka Bergman
Oren Obstblum
Pete Forhman
Lior Student
Karen Hyman

Ingénieur du son
Gili Zimmermann

Assistants à la production
Liora Tanury Kav-Venaki
Chen Picciotto

Enregistré à Q Sound

Musiques écrites et composées par
Oren Obstblum

Production des chansons
Aviv Kordich

Graphismes
Jagosh Kalezich
Tali Guralneck
Tenno Soster

Chef d'équipe du support technique
Tzachi Aviv

Equipe de support technique
Jason Ross
Ahood Kappon
Dror Lazar

Traitement du son
Ziv Hendel

Producteur exécutif
Tamir Segal

Responsable de projet
Miri Lachovitz

Coordinateur de projet
Lilith Dabush
Coordinateur de publication
Harriet Rubin

Remerciements particuliers à:

Tom Finer
Vyacheslav (Steve) Driz
Ahood Kappon
Yuda Noiberg

Remerciements à:

Merav Siegal, Noam Weissberg, Ilan Weitzman, Boaz Rimer, Gil Yerushalmi, Wiz, Gal Blau, Mirit Leiba, Eyal Ofek, Yirmi Cadury, Ronit Lieba, Eran Erlich, D-corg, mon chat "Tulip", Max Gutmore, Ilan Arush, yaniv Maoz, Merlin, "le porte-parole des Vampires Inter-dimensionnels" et le "Grand Conseil Inter-dimensionnel"

Appendice A

Pour réinstaller les gestionnaires DirectX:

1. Ouvrez "Poste de travail" dans Windows 95
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône CD
3. Sélectionnez "Ouvrir"
4. Cliquez deux fois sur le répertoire "DirectX"
5. Cliquez deux fois sur "Dxsetup.exe"
6. Sélectionnez "Restaurez le gestionnaire Windows"
7. Suivez les instructions à l'écran.
8. Quand vous avez fini, réinitialisez
9. Quand l'ordinateur redémarre, suivez les étapes 1-5 ci-dessus
10. Sélectionnez "Re-install DirectX" (Réinstaller DirectX)

Une fois que vous aurez effectué ceci, tous les articles de la liste de la boîte de dialogue devraient apparaître sous le label "Certified" (Certifié)

Le vieux Manuel

IMPORTANT - À LIRE AVANT D'UTILISER CE PRODUIT
LICENSE ET GARANTIE LIMITÉE

EN UTILISANT LE LOGICIEL ACCOMPAGNANT CETTE LICENSE ET GARANTIE LIMITÉE, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE DERNIÈRE, ÉTABLIS PAR EIDOS INTERACTIVE. LE LOGICIEL ET TOUT CE QUI L'ACCOMPAGNE VOUS EST FOURNI À LA SEULE CONDITION QUE VOUS ACCEPTIEZ LES TERMES ET CONDITIONS DÉFINIS CI-DESSOUS. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC CES TERMES ET QUE VOUS NE DÉSIREZ PAS LES ACCEPTER EN UTILISANT LE LOGICIEL, RENVOYEZ CE DERNIER AVEC TOUT CE QUI L'ACCOMPAGNE À VOTRE DÉTAILLANT AFIN DE VOUS FAIRE REMBOURSER.

A. SOUTIEN TECHNIQUE: si vous rencontrez des problèmes de logiciel, contactez Eidos Interactive, 6 Boulevard du Général Leclerc, 92115 Clichy cedex. Tél: (0033) 1 41 06 96 70. Si vous avez besoin d'un soutien technique, appelez le numéro suivant (16) 1 41 06 96 75. Toutes les communications téléphoniques seront à vos frais, Eidos Interactive réglant seulement les frais de port lors des renvois de logiciels à leur propriétaire. Vous devrez également régler les frais de port si vous renvoyez un logiciel défectueux à Eidos Interactive.

B. LICENSE D'USAGE LIMITÉ: ce programme appartient à Makh-Shevet (le fabricant) et est protégé par les lois et les traités internationaux de copyright. Tous les droits n'étant pas expressément accordés sont réservés.

VOUS POUVEZ:

- (a) Faire une copie du programme à des fins de sauvegarde ou d'archives, à condition que vous reproduisiez toutes les informations (y compris les notices de copyright) qui apparaissent sur les disquettes originales, ou (b) transférer le programme sur un seul disque dur, à condition que vous gardiez la ou les disquettes d'origine à des fins de sauvegarde ou d'archives.
- Transférer tout le programme de façon permanente, à condition que vous ne gardiez aucune copie et que le bénéficiaire accepte par écrit les termes de cet accord.

VOUS NE POUVEZ PAS:

- Utiliser le programme sur plus d'un ordinateur à la fois.
- Faire des copies du matériel accompagnant le programme, ou du programme lui-même, sauf dans les cas expliqués ci-dessus.
- Utiliser le programme sur un réseau, une installation destinée à plusieurs utilisateurs, un micro-serveur télématique ou toute autre installation permettant l'accès à distance.
- Louer, prêter, autoriser ou transférer le programme sans l'autorisation expresse écrite du fabricant, mais vous pouvez transférer la totalité du programme comme indiqué ci-dessus.
- Démonter, décompiler, désassembler ou créer des versions alternatives du programme.
- Utiliser la série de disquettes complémentaires (si le jeu contient des disquettes de 3,5" et de 5,25") sur un autre ordinateur, ou les prêter, louer, donner ou transférer à un autre utilisateur, sauf si vous transférez de façon permanente la totalité du logiciel.

C. GARANTIE LIMITÉE: Eidos Interactive garantit à l'acheteur d'origine uniquement que le support sur lequel est enregistré le programme est dépourvu de défauts de matériel et de fabrication, dans des conditions d'utilisation normales, pendant les 3 mois suivant la date d'achat.
RECOURS EXCLUSIF: selon les clauses suivantes de la garantie limitée, la responsabilité d'Eidos Interactive et votre recours exclusif dépendent entièrement d'Eidos Interactive. Eidos Interactive pourra (a) réparer ou remplacer tout logiciel qui ne correspond pas à la description de la garantie, à condition qu'il ait été retourné au détaillant ou à Eidos Interactive (si acheté directement), accompagné d'une copie de votre reçu. (b) Eidos Interactive pourra également vous rembourser le prix du programme et de tout ce qui l'accompagne, à condition que vous lui fournissiez une preuve d'achat. Pour faire une réclamation sur la garantie, veuillez retourner le programme accompagné d'une preuve d'achat à votre détaillant. Cette garantie limitée est nulle si le support sur lequel est enregistré le programme a été endommagé par vous-même ou un tiers, une défectuosité, une mauvaise utilisation ou un non respect des instructions fournies. La garantie sera également nulle si les conditions d'utilisation du programme sur certains types de hardwares n'ont pas été respectées, si le programme a été stocké, manipulé ou appliqué dans des conditions propices à l'endommagement, ou si le programme est modifié ou réparé par des personnes qui ne disposent pas d'une autorisation expresse écrite d'Eidos Interactive.

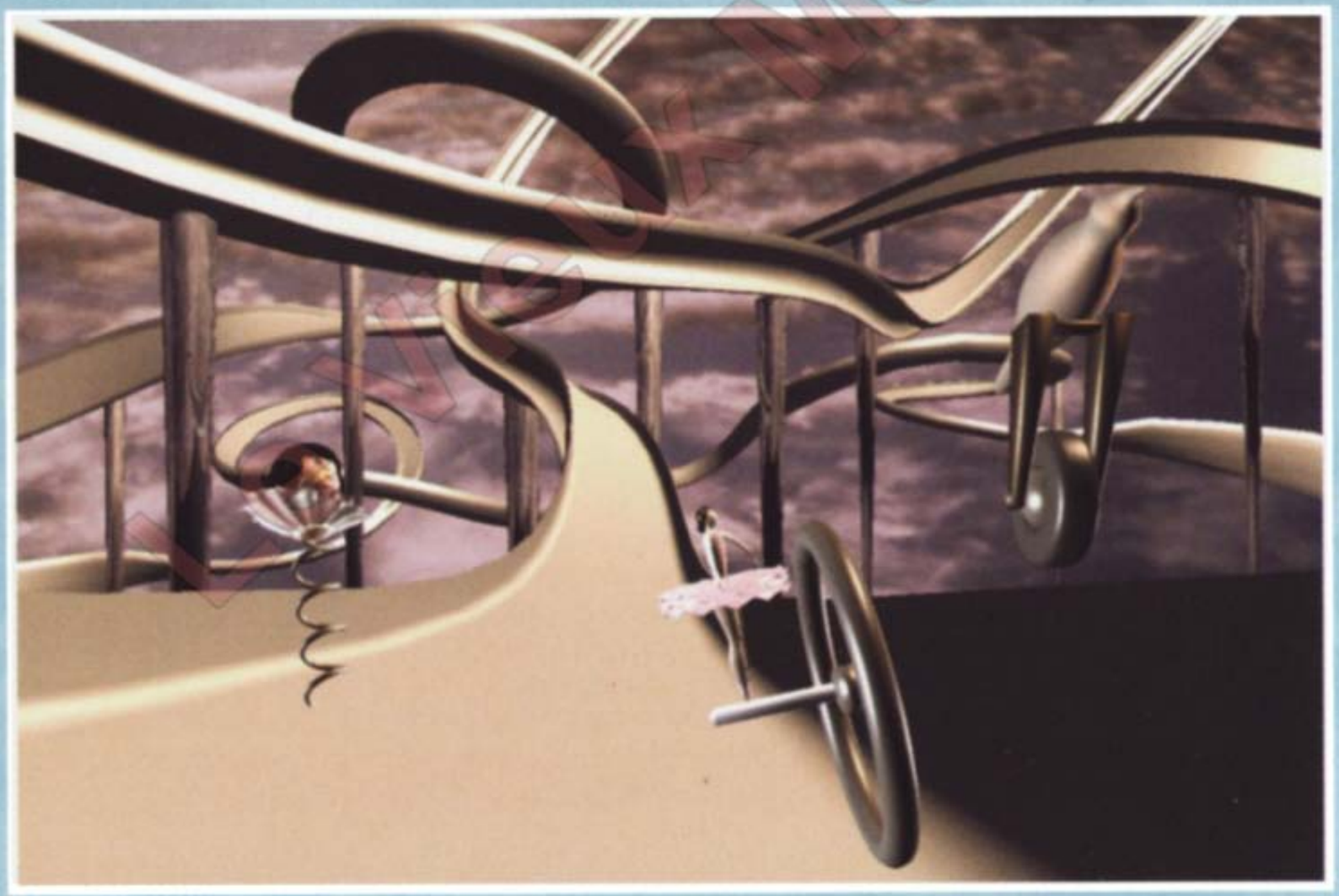
AUCUNE AUTRE GARANTIE EIDOS INTERACTIVE NE FAIT AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT LE PROGRAMME, SON SUPPORT ET LE MATÉRIEL ÉCRIT QUI L'ACCOMPAGNE. EXCEPTÉ LA GARANTIE CI-DESSUS, EIDOS INTERACTIVE NE FAIT AUCUNE REPRÉSENTATION, GARANTIE OU CONDITION INCLUANT, MAIS NE SE LIMITANT PAS, À LA QUALITÉ MARCHANDE, LA QUALITÉ OU L'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER DU PROGRAMME OU DE CE QUI L'ACCOMPAGNE. EIDOS INTERACTIVE NE GARANTIT PAS QUE LE PROGRAMME SATISFERA VOTRE DEMANDE, OU QUE SON FONCTIONNEMENT SERA DÉPOURVU D'INTERRUPTIONS OU D'ERREURS. **CETTE GARANTIE LIMITÉE N'AFFECTE PAS VOS DROITS STATUTAIRES**

PRESCRIPTION DES DOMMAGES. EIDOS INTERACTIVE NE PEUT, EN AUCUN CAS, ÊTRE TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES (DOMMAGES DE PERTES OU DE PROFIT, INTERRUPTION DE COMMERCE, PERTES D'INFORMATIONS OU AUTRES PERTES FINANCIÈRES DIRECTES OU INDIRECTES) RÉSULTANT DE LA POSSIBILITÉ OU L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LE PROGRAMME. EIDOS INTERACTIVE NE SERA PAS NON PLUS RESPONSABLE DE DOMMAGES-INTÉRÊTS ACCESSOIRES OU INDIRECTS, OU DE TOUT AUTRE DOMMAGE OU PERTE, MÊME S'IL A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES, ET EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ D'EIDOS INTERACTIVE NE POURRA DÉPASSER LE PRIX D'ACHAT DU PROGRAMME ET DE CE QUI L'ACCOMPAGNE.

CONSERVEZ CETTE LICENSE ET GARANTIE LIMITÉE À TITRE DE RÉFÉRENCE.
CETTE GARANTIE LIMITÉE N'AFFECTE PAS VOS DROITS STATUTAIRES.

Inhalt:

Vorwort des Autors	28
Installationsanleitung	29
Spielanleitung	30
Ein kurzer Blick auf:	
Dimensionen	32
Figuren	35
Mitarbeiter	37
Anhang	37



Manuel

Vorwort des Autors

Liebe Abenteuersuchende,

zuerst möchte ich Ihnen zur Wahl des Grafik-Abenteuers Master Of Dimensions gratulieren.
Master Of Dimensions wurde 1985 als Rollenspiel entwickelt. Meine Freunde und ich haben dieses Spiel zusammen entworfen, da wir von den bis dahin erhältlichen Rollenspielen gelangweilt waren.
In diesem Rollenspiel war jeder Mitspieler er selbst, kein furchtloser Fantasy-Held mit Super-Kräften. Die Orte, die wir besuchten, waren alles Plätze, die wir schon immer mal sehen wollten: Wir tauchten in die Welt der Legenden ein, erkundeten die Schauplätze berühmter Filme usw. Das Prinzip war denkbar einfach. Kann man sich einen Ort bildlich vorstellen - ganz egal, wie wild oder verrückt er sein mag -, so kann man dort auch sein. Diese Orte nannten wir "Dimensionen".
Zeichner, Designer, Programmierer, Musiker, Schauspieler, Regisseure und Produzenten arbeiteten viele Monate lang daran, einige dieser phantastischen Dimensionen für Ihren Computer-Bildschirm zu realisieren. Jetzt kann ich Ihnen nur noch viel Spaß bei der Reise durch das Grafik-Abenteuer Master Of Dimensions wünschen!

Master Of Dimensions ist ein klassisches Abenteuerspiel mit einigen außergewöhnlichen Innovationen: 1) Sie können während des Spiels das Interface auf dem Bildschirm verschieben bzw. völlig schließen und 2) Wir haben die Zahl der Funktionen auf drei begrenzt: "Look at" (Anschauen), "Act on" (Anwenden) und "Talk to" (Reden).
Master Of Dimensions bietet verschiedene Lösungswege; es gibt nicht nur eine Möglichkeit, ans Ziel zu gelangen. Wie im richtigen Leben gibt es kein Patentrezept. Lassen Sie auf Ihrer Reise durch die verschiedenen Orte und Dimensionen keine Hektik aufkommen. Oft entdecken Sie beim erneuten Besuch eines Ortes vollkommen neue Dinge, sei es nun ein wichtiger Hinweis, ein Gegenstand oder sonstige zusätzliche Informationen. Die Entdeckung der Umgebung, in der die Geschichte spielt, bringt meist mehr Spaß und Unterhaltung, als der Versuch, das Abenteuer möglichst schnell zu Ende zu bringen. Alles, was jetzt noch zu tun bleibt, ist das Spiel auf Ihrem Computer zu installieren, die leicht verständlichen Anweisungen zu lesen und sich auf die wunderbare Reise durch die Dimensionen zu begeben.

Viel Glück und viel Spaß,
Oren Obstblum, Spielautor und -designer

Installationsanleitung

Master Of Dimensions unterstützt die automatische CD-Wiedergabe (unter Windows 95), um die Installation zu vereinfachen. Ist Ihr Computersystem mit dieser Funktion ausgestattet, legen Sie einfach die CD ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollten etwaige Probleme auftreten, folgen Sie bitte dieser Anleitung:

- Legen Sie die Master Of Dimensions-CD ins CD-ROM-Laufwerk.
- Nun erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie gefragt werden, ob Sie das Spiel installieren möchten.
- Erscheint dieses Dialogfeld nicht, könnte die automatische CD-Wiedergabe deaktiviert sein. Klicken Sie das "Arbeitsplatz"-Icon und dann das "CD-ROM"-Icon doppelt an.
- Erscheint das Dialogfeld immer noch nicht, klicken Sie das Programm AUTORUN. EXE auf der CD doppelt an.
- Klicken Sie "Yes" bzw. "Ja" an, um die Installation zu starten.

Spielstart

Master Of Dimensions kann folgendermaßen gestartet werden:

- Legen Sie die CD-ROM in das Laufwerk. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Möglichkeit erhalten, das Spiel zu starten.

oder:

- Befindet sich die CD-ROM bereits im Laufwerk, klicken Sie das CD-ROM-Icon doppelt an.

oder:

- Wählen Sie die Programmgruppe "M.A.D. Engine" aus dem Untermenü (im Startmenü), und klicken Sie "Master Of Dimensions" an.

Le Vieux Manuel

Spielanleitung

Das Hauptmenü (Main Menu)

Sobald das Programm "Master Of Dimensions" aktiviert ist, erscheint das Hauptmenü mit den folgenden Optionen:



1. Load game (Datei öffnen und Spiel laden)
2. Play the game (Spiel ohne Einleitung starten)
3. View Introduction and start game (Spiel nach Ansehen der Einleitungssequenz starten)
4. View Credits (Mitarbeiterverzeichnis ansehen)
5. Exit (Beenden)
6. Go to Options Screen (Zum Optionsbildschirm)

Der Optionsbildschirm

Sie finden den Optionsbildschirm im Inventar. Durch Anklicken des Icons "Options Screen" erhalten Sie folgende Optionen:



1. Turn sound on/off (Sound ein- und ausschalten).
1a. Sound Volume (Sound-Lautstärke)
2. Turn music on/off (Musik ein- und ausschalten).
3. Turn speech on/off (Sprachausgabe ein- und ausschalten).
4. Subtitles on/off (Untertitel ein- und ausschalten).
4a. Subtitles Speed (Geschwindigkeit der Untertitel).
5. Brightness (Helligkeit).
6. Exit Options Screen (Optionsbildschirm verlassen).

Ivo Vieux Manuel

Allgemeine Funktionen

Funktion	Wie man sie ausführt
Anschauen	Mit dem Cursor auf den Gegenstand zeigen, den man anschauen will, und ihn mit der linken Maustaste anklicken.
Anwenden	Mit dem Cursor auf den Gegenstand zeigen, auf den man etwas anwenden will, und ihn mit der linken Maustaste doppelt anklicken.
Reden	Mit dem Cursor auf die Figur zeigen, mit der man reden will, oder auf den Bereich, über den man sich unterhalten will, und sie bzw. ihn mit der rechten Maustaste anklicken
Inventar öffnen	Mit dem Cursor auf den Helden zeigen und ihn mit der rechten Maustaste anklicken.
Gegenstand im Inventar anschauen	Mit dem Cursor auf den gewünschten Gegenstand zeigen und ihn dann mit der linken Maustaste anklicken.
Über Gegenstand im Inventar reden	Mit dem Cursor auf gewünschten Gegenstand zeigen und ihn dann mit der linken Maustaste anklicken.
Gegenstand im Inventar benutzen	Mit dem Cursor auf den gewünschten Gegenstand zeigen und ihn mit der linken Maustaste doppelt anklicken. Daraufhin nimmt der Cursor die Form des jeweiligen Gegenstands an und kann überall auf dem Bildschirm plaziert werden.
Zwei Gegenstände kombinieren	Plazieren Sie den Cursor auf dem gewünschten Gegenstand, und klicken Sie ihn mit der linken Maustaste doppelt an. Der Inventar-Cursor nimmt daraufhin die Form des Gegenstands an, der nun über einem anderen Gegenstand plaziert werden kann. Wenn die Kombination möglich ist, dann erscheint der Gegenstand in seiner neuen Form im Inventar.
Spiel sichern	Rufen Sie das Inventar auf, und klicken Sie das Icon zum Sichern an. Daraufhin erscheint ein WIN95-Sicherungsfenster, in dem Sie Ihr Spiel unter einem beliebigen Namen speichern können.
Optionsbildschirm	Rufen Sie das Inventar auf, und wählen Sie das Icon zur Soundeinstellung (eine Zeichnung). Daraufhin erscheint ein Fenster zur Sound- und Bildeinstellung.
Mitarbeiterverzeichnis ansehen	Rufen Sie das Inventar auf, und klicken Sie das Icon für das Mitarbeiterverzeichnis an.

Le Version Manuel



Ein kurzer Blick auf die Dimensionen

Hier finden Sie Informationen über die Orte, die unser Held besuchen kann.

Planet Dumloba

Der Planet Dumloba war noch nie ein Ort zum Sich-Wohlfühlen. Genauer gesagt ist es einer der Planeten, von denen man gar nicht schnell genug wieder weg kommt. Die dort lebenden Wesen haben grüne Antennen und eine grüne Haut und sehen auf eine beunruhigende Art und Weise menschlich aus...
Trotz fortschrittlicher Technologie haben die Dumlobianer einige überraschende Schwächen: eine Vorliebe für extrem überteuerte Antiquitäten, lange Fußmärsche in Gebieten, die für Fußgänger kaum geeignet sind, und gedrängte Massenversammlungen in riesigen Containern, wo sie sich zu den Klängen monotoner Musik seltsam bewegen. Der gesamte Planet besitzt nur einen Fernsehsender, der ein einziges Programm ausstrahlt: eine langweilige Fernsehserie.

Doch nicht alles auf Dumloba hat eine düstere Seite. Die Bewohner des Planeten praktizieren zum Beispiel so interessante Sportarten wie das "Werfen würziger Gavnuns". (Es gibt übrigens 835 wundervolle Zubereitungsarten für würzige Gavnuns. Der Kochbuch-Bestseller "Das Schweigen des Gavnun" ist in guten Buchhandlungen auf dem gesamten Planeten erhältlich.)
Außerdem können die Dumlobianer auch noch große Mengen anderer Produkte herstellen: gesundheitsgefährdende Nahrungsmittel, Luftverschmutzung, Kopfschmerztabletten und Müll.

Legendworld (Die Welt der Legenden)



In dieser Dimension finden Sie Gestalten und Länder aus Märchen und Legenden. Die Figuren tragen Kleidung aus dem Mittelalter, und auch die Gebäude (Schlösser, Hütten, unterirdische Labyrinthe u.a.) sehen so aus, wie es sich für ein Zeitalter der Könige, Königinnen, Ritter und Prinzessinnen gehört. Übrigens haben viele Abenteuergeschichten über Zauberer, Drachen, unterirdische Labyrinthe und solche Dinge in dieser Dimension ihren Anfang genommen.

Le Vieux Manuel

Rapstone

Rapstone ist eine Großstadt mit allen Merkmalen einer Weltmetropole. Unser Held erscheint in einem Gebiet der Innenstadt, die von Armut und Schmutz gekennzeichnet ist. Obwohl es eine Stadt wie jede andere ist, gibt es einen Unterschied... Rapstone liegt in einer parallelen Dimension, die unserer sehr ähnlich ist: Es besitzt die gleichen physikalischen Eigenschaften, das gleiche Sonnensystem, den gleichen Planeten, die gleichen Kontinente und sogar die gleichen Länder. Und doch ist es nicht unsere Dimension. Jeder lebende Organismus in Rapstone kann sich in zwei unterschiedliche Formen verwandeln: eine, die der in unserer Dimension ähnelt, und eine ganz andere. Eine verbreitete Erklärung dieses Phänomens ist, daß es sich bei dieser Dimension eigentlich um zwei Dimensionen handelt, die im selben Abschnitt von Zeit und Raum liegen. Nach einer anderen Meinung ist ein böser Zauberspruch schuld an der Situation. Wie auch immer, eine Reisender zwischen den Dimensionen sollte bei seinem Ausflug in diese Stadt Vorsicht walten lassen.



Le Vieux Manuel

Die Station der Dimensionsvampire

Dimensionsvampire sind Wesen, die den Vampiren aus unseren Horrorgeschichten erstaunlich ähneln, sich aber in einem bedeutenden Aspekt von ihnen unterscheiden - sie ernähren sich von der Energie, die sich in den Körpern von "Dimensionsreisenden" anstaut, wenn sie von Dimension zu Dimension springen. Die Vampire schnappen sich den Reisenden und pressen diese Energie aus ihm heraus.

Die mobile Station der Dimensionsvampire liegt auf einer Hälfte eines riesigen Meteors, der irgendwo zwischen den Dimensionen hängt. Der Dimensionsrat hat mehrfach den Versuch unternommen, sie auszurotten, doch vergeblich - die schwer faßbaren Dimensionsvampire verlegen den Standort ihrer Station und ihre Arbeitsweisen, so daß es fast unmöglich ist vorauszusagen, wo sie als nächstes angreifen. Der Meteor, auf dem sie ihre Station errichtet haben, besteht fast vollständig aus einem seltenen und einzigartigen Kristallgestein, das irgendwie Diamanten ähnelt. Die Dimensionsvampire bauen dieses Gestein ab und verwenden es als Baustoff sowie als Energie- und Treibstoffquelle, so daß ihre Station unabhängig ist und keinerlei Importe benötigt.
Unter Dimensionsreisenden erzählt man sich viele Geschichten über die Dimensionsvampire, vor allem die von der "Maschine". "Die Maschine" ist das Gerät, mit dem die Vampire ihren Opfern die Energie absaugen. Beim Aussaugen der Energie werden dem Reisenden allerdings auch Körperflüssigkeiten und wichtige Proteine entzogen, so daß der Ausgesaugte während des Vorgangs stirbt. Klingt ziemlich unangenehm, oder?



Le Manuel

Ein kurzer Blick auf die Figuren

In diesem Abschnitt stellen wir Ihnen einige der Spielfiguren vor. Sie können sich die Beschreibungen noch einmal genauer ansehen, wenn Sie die Gestalten im Spiel getroffen haben.



Der Held: Unser Held ist zynisch und frech und nimmt kein Blatt vor den Mund; manchmal tut er auch Dinge, die strenggenommen gar nicht erlaubt sind. Trotzdem ist er alles in allem ein guter Kerl, und Sie sollten immer daran denken, daß Sie nur mit seiner Hilfe Sachen anschauen oder anwenden, reden, Gegenstände aufnehmen - und (das ist die Hauptsache!) die Welt retten können!



Dimensionsmaschine: Die Dimensionsmaschine ist weiblich und hat eine Frauenstimme. Mit ihrer Hilfe reist unser Held von Dimension zu Dimension. Die Maschine wurde ihm von niemand geringerem als dem Herrn der Dimensionen höchstpersönlich geschickt. Im Verlauf des Spiels liefert die Dimensionsmaschine unserer Hauptfigur Daten über seine jeweilige Umgebung.

Erzähler: Eine gute Geschichte braucht einen Erzähler. Er hat in diesem Abenteuer die Aufgabe, die Atmosphäre an den Orten, an denen sich unser Held aufhält, zu beschreiben. Außerdem kann er Ihnen auch etwas über die Geschichte des Ortes erzählen.

Der Barde: Er ist soeben von einer langen Reise zurückgekehrt, rastet am Straßenrand und spielt einige der Melodien, die er während seiner Reise in den Dörfern gehört hat. Er unternahm die Reise auf den Befehl von König Kore II. hin, für den er Neuigkeiten aus den entfernten Ländern des Kontinents sammeln sollte.

Die Wahrsagerin: Diese verrunzelte und geheimnisvolle alte Dame hat über lange Jahre die Geheimnisse des Okkulten von ihrer Mutter erlernt, die eine berühmte Wahrsagerin war.



Alien: Dieser Stubenhocker war einmal ein Athlet der Spitzenklasse... Okay, vielleicht habe ich da ein wenig übertrieben. Er war Stadtmeister im Werfen würziger Gavnuns (siehe "Planet Dumloba"). Egal, jetzt ist er gut im Biertrinken. Er hat kein Geld für die Miete, seine Frau hat ihn verlassen, und er hat keinen Schimmer, wie er mit den Wäsche- und Schmutzhaufen um sich herum fertig werden soll. Und um mal ganz ehrlich zu sein, es ist im auch ganz schnurz.

Atlantis Verlag

Anführer der Vampire: Der Grausamkeit dieses satanischen Wesens kommt nur die Kaltblütigkeit gleich, mit der es seine Verbrechen ausführt. Als Anführer der Dimensionsvampire gibt er den Befehl zur Gefangennahme von Dimensionsreisenden. Nach seinen Plänen wird er eines Tages den Dimensionsrat beherrschen und dessen Vorsitzender werden. Sollten diese Pläne Wirklichkeit werden, dann brächen dunkle Zeiten für die uns bekannten Dimensionen an. Eines Tages wird es zu einem Krieg zwischen den Dimensionen kommen, und es ist ja wohl sonnenklar, wer den dann ausgelöst hat.

Merlin: Nach vielen Abenteuern am Hofe König Arthurs wandte sich Merlin dem Studium der in Zeit und Raum auftretenden Spiralbewegungen zu, wie sie sich auf der Z-Achse manifestieren, d.h. dem Studium der Interdimensionalreisen. Seine ersten Reiseversuche waren nicht sonderlich erfolgreich. Er versuchte, in eine andere Dimension zu reisen, schien es jedoch nicht zu schaffen. Dabei war es ihm tatsächlich gelungen, von einer Dimension in eine andere zu hüpfen, doch die neue Dimension war der alten so ähnlich, daß er dachte, er sei gescheitert. Später schließlich traf Merlin in einer anderen Dimension sich selbst. Der Merlin der anderen Dimension wußte viel mehr über das Interdimensionalreisen, jedoch gar nichts über den Hof König Arthurs oder die Ritter der Tafelrunde. Nachdem unser Merlin sich mit der Disziplin der Interdimensionalreisen vertraut gemacht hatte, brach er zu vielen wundervollen Reisen auf - doch das ist eine andere Geschichte (und eine andere Dimension).



Viele Jahre nach seiner ersten Interdimensionalreise traf Merlin auf den Zauberer des Nordens von Legendworld, der gerade mit der einen oder anderen Übeltat beschäftigt war. Dies erzürnte Merlin gewaltig, und die beiden schrecklich mächtigen Zauberer begannen einen furchtbaren Kampf - ein Großes Zauberduell -, bei dem sie zu ihrer Verteidigung all ihre Magie und all ihre Zauberwaffen einsetzten.
Erst nach einer Schlacht, die sechs lange Tage dauerte - und in deren Verlauf drei Wälder niederbrannten, zwei Berge in sich zusammenfielen und die neue Spezies der roten Kröte mit Goldzahn erschaffen wurde -, fand das Duell ein Ende. Siegreich war der Zauberer des Nordens, der zum Zeichen seines Triumphs Merlins Stab in Stücke schlug und ihn selbst in eine entlegene Dimension verbannte, die eigens zu diesem Zweck geschaffen wurde. Die Bruchstücke von Merlins Stab wurden über die Dimensionen verstreut.

Master of Dimensions™ - Idee, Entwicklung und Gestaltung:
Oren Obstblum

Systemprogrammierung
Arik Siegal
Roi Ginat
Amit Zohar

Spielprogrammierung
Nir Michael
Arik Siegal

Leitung, Modelle & Animation der 3D-Grafik
Claude Vuille

2D-Grafik
Asi Hason
Shay Adar

Originalmusik & Soundeffekte
Aviv Kordich

Musikmischung
Duet Studios

Mischingenieur
Yanir Tevel

Live-Gitarre
Ori Reuven

Sprecherregie und -produktion
Shosh Rotem

Sprecher
Zvika Forhman
Gilya Stern
Jerry Hyman
Bobby Cohen-Lax
Michael Greenspan
Pnina Isseroff
Irv Kaplan
Howard Rytp
Jeff Baras
Amadya Ben-Israel
Avitzur Ben-Israel
Dan Futteman
Reuven David Miler
Elan Monribot
Shuka Bergman
Oren Obstblum
Pete Forhman
Lior Student
Karen Hyman

Toningenieur
Dili Zimmermann

Produktionsassistenz
Liora Tanury Kav-Venaki
Chen Picciotto

Aufgenommen in Q-Sound Songs & Songtexte
Oren Obstblum

Songproduktion
Aviv Kordich

Grafiken
Jagosh Kalezich
Tali Guralneck
Tenno Soster

Leitung des technischen Supports
Tzachi Aviv

Technischer Support
Jason Ross
Ahood Kappon
Dror Lazar

Soundbearbeitung
Ziv Hendel

Produktionsleitung
Tamir Segal

Projektmanagement
Miri Lachovitz

Projektkoordination
Lilith Dabush

Veröffentlichungskoordination
Harriet Rubin

Besonderer Dank an:
Vyacheslav (Steve) Driz
Ahood Kappon
Yuda Noiberg

Dank an:
Merav Siegal, Noam Weissberg, Ilan Weitzman, Boaz Rimer, Gil

Yerushalmi, Wiz, Gal Blau, Mirit Leiba, Eyal Ofek, Yirmi Cadury, Ronit Leiba, Eran Erlich, D-corg, meine Katze "Tulip", Max Gutmore, Ilan Arush, Yaniv Maoz, Merlin, den "Sprecher der Dimensionsvampire" und den "Hohen Dimensionsrat".

Anhang A

Zur erneuten Installation von DirectX-Treibern:

1. Öffnen Sie "Arbeitsplatz" in Windows '95.
2. Klicken Sie das CD-MOD-Icon mit der rechten Maustaste an.
3. Wählen Sie "Öffnen".
4. Klicken Sie das Verzeichnis "DirectX" doppelt an.
5. Klicken Sie "Dxsetup.exe" doppelt an.
6. Wählen Sie die Option zum Wiederherstellen der Windows-Treiber.
7. Folgen Sie den nun erscheinenden Anweisungen.
8. Starten Sie danach den Computer neu.
9. Wiederholen Sie nach dem Neustart die Schritte 1-5 (s. oben).
10. Wählen Sie "DirectX erneut installieren".

Nachdem Sie alle oben beschriebenen Schritte ausgeführt haben, sollten alle Punkte im Dialogfeld bestätigt werden.

Sie view Manual

Feeling Two Dimensional ? - Feeling Too Dimensional ?

If you would like Gameplay Help with
Master Of Dimensions,
please call our Eidos Interactive recorded gameplay line on:

0839 994 440*

*calls to this line are more expensive than a normal telephone call and are currently charged at 39 pence per minute cheap rate and 49 pence per minute at all other times.
You must get permission from the person who pays the telephone bill prior to dialling (maximum call charge is £3.40).

Service operated by: Eidos Interactive, Units 2-3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

Le vieux Manuel



Le Vieux Manuel

©1996 Makh-Shevet Ltd. All Rights Reserved.
Licensed to Eidos Interactive, Units 2-3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 0121 606 1800.
All other trademarks are acknowledged.