

# DARKSEED

TM

LE MANUEL

**CYBERDREAMS™**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

## CREDITS

### PRODUCTEURS EXECUTIFS

Patrick Ketchum, Rolf Klug &  
Jean Klug

### PRODUCTEURS

Harald Seeley & Mike Dawson

### CONCEPTION

Mike Dawson, John Krause &  
Patrick Ketchum

### DESIGNERS

Mike Cranford & Mike Dawson

### DESIGNERS ADDITIONNELS

Harald Seeley & Lennard Feddersen

### DIRECTEUR TECHNIQUE

John Krause

### PROGRAMMATION

Lennard Feddersen & John Krause

### PARTITION MUSICALE

Gregory Alper

### MUSIQUE ET EFFETS SONORES

David A.Bean

### PROGRAMMATION MUSIQUE & EFFETS SONORES

David A.Bean & Lennard Feddersen

### DIRECTEUR ARTISTIQUE ET ANIMATION

Brummbär

### DIRECTEUR ARTISTIQUE ET ANIMATION ADJOINT

Paul Drzewiecki

### GRAPHISMES DU "DARK WORLD"

Illustrations fantastiques de H.R.Giger

### GRAPHISMES ORDINATEUR

Julia Ulano, Joby Rome-Otero &  
Paul Ryan

### ACTEURS

Mike Dawson (lui-même),  
John Krause (Delbert  
& l'employé de la poste),  
Paul Drzewiecki (le policier),  
Heidi Marendi (la bibliothécaire),  
Jim Murdoch (scène de la douche), et  
Maddeline of Hidden Hills (le chien).

### VOIX DIGITALISEES ANGLAISES

David A.Bean, Lennard Feddersen  
and Kitty Gunn

### TEXTES DU JEU

Michel Horvat

### MARKETING U.S.A

James Lamorticelli & Avery Krut

### MARKETING EUROPE

Andy Wood, Beverley Wood

### CONCEPTION DE L'EMBALLAGE

Mark Verlander, Tanya Horner &  
Keith Bright - Bright & Associates

### CONCEPTION DU POSTER ET DE LA PUBLICITE

Todd Waite

### PHOTOGRAPHE

Harald Seeley

### CONCEPTION DU MANUEL

Bill Simpson & Julia Ulano

### TRADUCTION FRANCAISE:

Art Of Words

### AVOCAT EN LIBERTE

Matthew Hostomsky, Esq.

### NOUS REMERCIONS EGALEMENT TOUT SPECIALEMENT:

H.R.Giger pour ses visions incroyables  
Rolf et Jean Klug pour leur active participation  
Mia pour son hospitalité et son soutien  
Jim Cowan & Leslie Barany pour leur aide

## **TABLE DES MATIERES**

CREDITS.....	2
AU SUJET DE H.R.GIGER.....	4
CREATION DE DARK SEED.....	6
LA NAISSANCE.....	8
TRUCS ET ASTUCES.....	12
CONDITIONS DE GARANTIE.....	13
SERVICE CLIENTELE.....	15

## AU SUJET DE H.R.GIGER

H.R.Giger est né à Chur, en Suisse, en 1940. Pendant son enfance, il développa une étrange fascination pour tout ce qui était irréel et macabre. Le besoin de s'exprimer et de faire partager les visions uniques nées de son imagination délirante le conduisirent tout naturellement vers les arts visuels. Les rêves de Giger et l'imagination brillante de génies du fantastique tels que Gustav Merink, Jean Cocteau, Alfred Kubin et H.P Lovecraft, se combinèrent pour former une source inépuisable où Giger allait puiser ses images saisissantes. Ses créations, du vaste canon de femmes exotiques aux paysages chaotiques et à ses créatures effrayantes, ont fasciné des millions de fans dans le monde entier.

Fourmillant de détails méticuleux, les oeuvres de Giger sont créées sur de grandes toiles, puis travaillées encore et encore par ce maître de l'aérographe. C'est le livre d'art très populaire de Giger, *Necronomicon*, qui attira l'attention du réalisateur Ridley Scott, lorsqu'il cherchait la créature qui allait apparaître dans son prochain film. Cette créature, bien sûr, fut le célèbre Alien, et les créations magistrales de Giger pour le film lui valurent un "Academy Award".

Le style biomécanique fascinant de Giger, cette synthèse brillante de chair et d'acier, ne s'est pas exprimé seulement dans la peinture, mais il a aussi créé des sculptures, des meubles élégants, et des projets d'architecture et de décoration intérieure. Ses peintures ont été exposées dans les galeries et les musées du monde entier. H.R Giger a largement mérité la place qu'il tient aujourd'hui dans le monde de l'art international.

"Giger est le Maître de  
l'art fantastique."  
OMNI MAGAZINE

"Le travail de Giger sur  
ALIEN, qui lui a valu un  
oscar, a changé la face de  
la science-fiction."  
CINEFANTASTIQUE

"Giger sait de quoi nous avons peur."  
HARLAN ELLISON

"Son silence est aussi  
profond que son génie."  
CLIVE BARKER

"L'un des meilleurs  
artistes de l'imaginaire  
européens."  
PENTHOUSE

"Brillamment pervers."  
NEWSWEEK

"Le génie de  
l'évolutionnisme."  
TIMOTHY LEARY

"H.R Giger donne  
vie à ses fantasmes surnaturels  
et érotiques avec l'aide d'une  
imagination effrayante, et d'un  
aérographe."  
PEOPLE MAGAZINE

## LA CREATION DE DARK SEED

Pour concevoir un jeu révolutionnaire comme Dark Seed, une équipe d'experts créatifs doit y consacrer beaucoup de temps et y mettre tout son talent. Ces talents couvrent de nombreux domaines, des programmeurs aux artistes, en passant par les créateurs et les producteurs, sans oublier les Éditeurs comme Cyberdreams, qui sont prêts à financer le processus de production jusqu'à ce que la qualité du produit soit irréprochable.

La conception originale de Dark Seed est née de la collaboration de Mike Dawson, John Krause et Patrick Ketchum. Plus tard, Michael Cranford et Mike Dawson travaillèrent ensemble sur le jeu actuel. Le nom de Mike a même été donné au personnage principal de Dark Seed (à la demande du créateur).

Etant tous fans de l'oeuvre de H.R Giger, les membres de l'équipe étudièrent les diverses possibilités permettant d'inclure ses peintures dans leur jeu. Après avoir réglé les détails de la conception et des spécifications techniques, ils contactèrent Giger. Au bout de longues négociations, de deux voyages en Suisse, de douzaines de fax et de conférences téléphoniques, avec l'aide de l'éditeur américain de Giger, Jim Cowan, celui-ci accepta enfin de nous laisser utiliser ses oeuvres.

Mais à la seule condition que Cyberdreams n'utilise que des graphismes haute résolution, pour éviter les graphismes "carrés et irréguliers" des graphismes en basse résolution.

Le développement de Dark Seed, de sa conception à son aboutissement, a fait appel aux talents et à l'expérience de l'ensemble de l'équipe de Cyberdreams. En tête du groupe, Harald Seeley, producteur, et Mike Dawson, assistant à la production. La programmation a nécessité deux programmeurs, Lennard Fedderson, qui avait commencé à développer un source pour ce genre de programme en Septembre 1990, et John Krause, qui a programmé la disquette de promotion, ainsi que la séquence du cauchemar, et celle du début du jeu. Au département artistique, composé de Brummbär, Paul Drzewiecki, Joby-Rome Otero, Paul Ryan et Julia Ulano, chacun a contribué dans son domaine et son expérience à l'aboutissement du projet. Enfin, tous ont travaillé sur les endroits, les personnages, les objets et l'animation du programme.

Michael Cranford rejoignit l'équipe vers la fin, pour travailler avec Harald Seeley sur les dernières mises au point du jeu.

Dark Seed est composé de deux univers distincts: le "Normal World" (Monde Normal), pour lequel nous avons utilisé une combinaison d'illustrations de divers styles d'architecture et de créations originales, pour obtenir ces paysages uniques, et le "Dark World" ("Monde de l'Ombre"), construit d'après l'oeuvre de Giger. L'une des étapes les plus importantes de la création graphique fut de créer des palettes de couleurs personnalisées pour les différents endroits du Dark World, et



de finaliser la sélection des couleurs pour le monde normal. Les créatures biomécaniques faisant partie intégrante de l'oeuvre de Giger, les couleurs du Dark World ont été conçues pour rendre l'atmosphère menaçante qui plane sur les peintures cauchemardesques de Giger.

Le choix des oeuvres de Giger à intégrer dans Dark Seed ont nécessité de longues recherches dans les oeuvres originales de l'auteur - qui valent une fortune -, et auxquelles Cyberdreams avait accès. Parmi les oeuvres qui illustrent Dark Seed, figurent "N.Y City III" (Work N° 453), "Hommage a Bocklin (1977)" (Work N° 350, et "Li II (1974)" (Work N° 251). Les divers endroits du jeu ont été créés en sélectionnant tout d'abord une partie d'un tableau de Giger. Puis, à l'aide d'un scanner, nous avons capturé et sauvegardé les images. Ensuite, nous avons travaillé de longues heures pour couper, nettoyer et dimensionner les décors du jeu. Nous avons principalement utilisé Deluxe Paint IIe (Electronic Arts) et Digiview 5.0 (Newtek). En utilisant la perspective, les images pouvaient être manipulées pour créer des portes, des murs, des sols, et même de nombreux personnages qui apparaissent dans le Dark World. Nous avons ensuite rajouté des effets d'éclairage, d'ombres et de transparence pour rehausser chaque image. Pour les animations de tous les personnages du monde normal, nous avons utilisé une caméra vidéo pour filmer, image par image, les mouvements spécifiques qui composent les séquences animées du jeu.

Des acteurs en chair et en os ont été filmés dans toutes les situations rencontrées au cours du jeu. Ces images vidéo ont été ensuite importées sur l'ordinateur et nettoyées, puis dimensionnées selon les situations particulières de Dark Seed.

Au cours de la production, nous nous sommes rendus spécialement en Suisse pour permettre à Giger de voir le jeu, et de nous faire part de ses suggestions. Son premier commentaire, lorsqu'il s'assit devant l'ordinateur et alluma la machine, fut: "C'est magnifique!". Giger, qui a déjà une certaine expérience des graphismes sur ordinateur, fut impressionné, et intéressé. Il nous fit part de quelques suggestions fort judicieuses au sujet des dimensions, du placement, et d'autres remarques très détaillées. De plus, il élaborera plusieurs autres idées pour de futurs jeux informatiques.

Pendant la phase finale du développement, pour ne proposer qu'un produit irréprochable, nous avons consacré 6 autres mois à créer de nouveaux endroits, d'autres objets, et à programmer pour améliorer encore plus la jouabilité et l'aspect général du jeu. L'équipe de Cyberdreams n'a pas seulement consacré tout son temps au développement de Dark Seed, elle a travaillé dans un esprit d'étroite collaboration, et sa constante énergie créatrice a permis de créer un jeu qui correspond à nos plus hauts critères de qualité. Notre seul but: le plaisir que vous éprouverez à jouer.

## LA NAISSANCE

Gregg Cameron et moi venions de signer l'un de nos plus gros contrats, après avoir à nous deux passé 21 ans dans l'agence, et devenions Cameron, Dawson et Tillich, une perspective encore plus lucrative. Je m'appelle Mike Dawson. Non seulement j'ai réclamé un tiers des parts de la société, mais j'en suis aussi le président. Il est difficile de renoncer à ces avantages, surtout lorsqu'on travaille dans l'une des plus grosses agences de publicité de San Francisco.

Mais j'avais envie d'écrire. Et, pour écrire, il me fallait un coin tranquille où je pourrais concentrer mes pensées et être réceptif à l'insaisissable grâce de l'inspiration.

L'annonce dans le journal fit s'envoler tous mes doutes: une grande maison meublée de style victorien à Woodland Hills, en Californie. "Solitude" fut le premier mot qui attira mon attention. Pas de bruit, pas de compétition, pas de système. "Affaire" fut le second. En fait, elle ne valait pas grand chose. Je ne comprenais pas comment le propriétaire pourrait faire le moindre bénéfice à ce prix là. Apparemment, la propriété venait d'être mise en vente et c'était une véritable affaire. Une occasion en or. L'endroit idéal pour écrire des nouvelles.

Lors d'un récent voyage d'affaires, je pris un jet vers un petit aéroport privé tout près de Woodland Hills. Je fus, à cause d'événements embarrassants, retardé à l'aéroport. Une fois arrivé sur place, il ne me restait plus que le temps de jeter un rapide coup d'oeil à cette fameuse maison. La seule impression que j'aie eu de la maison de nuit était qu'elle était très grande, et extrêmement calme. C'était, dans mon esprit, le seul critère à vérifier. Je continuais mon voyage, sachant que très bientôt cette maison serait la mienne.

Mon impatience était visible, comme le fit remarquer l'agent immobilier, Beverley, au téléphone. Si visible, en fait, que les vendeurs offrirent même de payer le déménagement. Quand? Dans une semaine. Pas même assez de temps pour redonner un bon coup à la maison. Elle m'offrit même de s'occuper des formalités et du téléphone, ce qui rendait l'offre presque irrésistible. Mais j'avais encore quelques doutes.

Franchement, l'agent immobilier en faisait un peu trop. Je lui demandais pourquoi le propriétaire voulait vendre sa maison. Après une longue pause, pendant laquelle sa respiration était devenue à peine audible, elle me répondit, comme pour trouver une bonne raison: "Euh, il avait des obligations familiales". Puis elle me cita une liste de factures de réparations, certainement afin de dissiper le moindre doute qui aurait pu subsister en moi sur la qualité de la maison. Je lui demandais ensuite qui était le propriétaire. Elle me répondit qu'il habitait en dehors de l'état, qu'il désirait conserver l'anonymat, et qu'il avait fixé un prix assez bas pour ne pas avoir à



traîner dans de longues transactions immobilières. Elle me suggéra ensuite de la laisser s'occuper de toutes les formalités, pour pouvoir signer rapidement la vente. J'étais naturellement curieux, mais la maison était située dans un endroit superbe, et j'avais un pressentiment à son sujet. C'était celle qu'il me fallait.

J'expédiais rapidement les affaires en cours et mis mes partenaires au courant de mes projets. Ils finirent par accepter de mauvaise grâce une année sabbatique. L'augmentation exorbitante de leurs salaires contribua à éliminer toute objection de leur part. Les quelques biens que j'avais prévu d'emporter et quelques-uns de mes meubles favoris seraient chargés dans un camion de déménagement, et livrés le jour même ou j'avais prévu d'arriver. J'étais prêt pour Woodland Hills.

Après avoir atterri sur le petit aéroport, j'appelais un taxi pour me conduire jusqu'à ma nouvelle demeure. Le paysage rural, vu de la position imprenable de mon siège arrière, était calme et rafraîchissant.

Le chauffeur du taxi et son véhicule, malgré tout, étaient des vestiges d'une époque révolue. Les portes du taxi portaient la mention "Andy's Taxi Service".

Il devait avoir connu son heure de gloire dans les années 50, avec ses pare-chocs autrefois chromés tordus et écaillés, et ses garnitures en mohair effilochées, imprégnées d'une odeur antique et tenace. Si le taxi était vieux, le chauffeur, lui, était un ancêtre. Mince, voûté, avec sa calvitie naissante et ses pantalons crasseux en coton gaufré trop grands pour lui, et maintenus par des bretelles épinglées sur son tee-shirt.

Il eut l'air nettement apeuré quand je lui demandais de me conduire dans ma nouvelle demeure, la vieille maison victorienne de Ventura Drive. Je lui demandais ce qui n'allait pas. Il me répondit faiblement, en essayant de maîtriser son émotion: "Oh, c'est juste un peu de migraine". J'espérais que les autres habitants de la ville étaient plus doués pour l'hospitalité que ne l'était Andy.

J'avais tort. Alors que nous roulions dans les allées étroites du "centre ville" de Woodland Hills, je fus accueilli par des regards fuyants et des mines soupçonneuses à chaque coin de rue. Etrange ville... Je me dis que j'avais de la chance d'habiter dans un coin isolé, car j'étais plutôt désappointé par la mentalité de petite bourgade qui semblait régner sur le coeur de Woodland Hills. Je demandais à Andy d'accélérer. J'avais hâte d'arriver dans ma nouvelle maison.

A mon grand regret, je pus constater que ma nouvelle demeure n'était pas aussi loin que je le pensais du centre ville. Elle était, malgré tout, pratiquement entourée d'arbres, ce qui permettait de préserver une certaine intimité. Je n'eus plus le moindre doute sur l'extérieur lorsque je vis la maison en plein jour, et pour la première fois. Elle avait l'air solitaire, et incongrue dans cet environnement. Elle

était presque étrangère. Il y avait comme une espèce de vide apparent autour d'elle, une enveloppe de silence, qui l'encadrait, comme un tableau. Pour être isolé, j'étais isolé...

Visuellement, la maison était une énigme. D'étranges mélanges d'éléments d'architecture et quelques traces de peinture écaillée la rendaient misérable au premier coup d'oeil. On aurait dit qu'elle n'avait pas été habitée pendant des années, mais quelqu'un l'avait apparemment entretenu pour éviter sa détérioration. Mais, alors que j'en appréciais la véritable dimension, et bien qu'un peu bricolée, cette maison me parut absolument magnifique avec son aspect antique.

Mon plaisir fut interrompu lorsque je me rendis compte que le camion de déménagement, que je m'attendais à trouver à mon arrivée, n'était nulle part. Aucune trace des déménageurs. Soit ils s'étaient perdus, soit ils étaient vraiment pressés d'en finir.

De plus, je m'attendais également à ce que l'agent immobilier vienne me voir pour me faire visiter les lieux. J'avais déjà acheté la maison, et après une série de transactions très rapides et d'une facilité déconcertante. Je voulais l'en remercier. Elle avait certainement dû être retardée quelque part.

Oh, après tout, pensais-je, pourquoi ne pas aller explorer les lieux moi-même. Je payais le chauffeur de taxi et descendit le long de l'allée, pour ensuite monter les marches de l'entrée.

Je poussais facilement la double porte de chêne massif, qui s'ouvrit sur un grand vestibule. L'une des portes du vestibule donnait sur un salon richement décoré. Au milieu de nombreuses antiquités et des meubles étonnants trônait un portrait irréel. C'était une jeune femme à la beauté obsédante, beauté que les mots ne pourraient de toute manière décrire. Des tons sombres et un fond obscur mettaient en évidence son pâle visage aux yeux perçants. Je me demandais qui elle pouvait bien être.

La lumière du soleil couchant filtrait à travers les rideaux des fenêtres, projetant des zones de lumière où il faisait scintiller des milliers de particules de poussière. Je m'émerveillais sur l'aspect immaculé, mais accueillant de la pièce, lorsque la sensation s'empara de moi.

Ce n'était en fait pas une sensation, plutôt un son. Une plainte aigüe, presque imperceptible, comme si, au loin, quelqu'un soufflait dans un sifflet cassé. Elle était si imperceptible que je la décrirais plus facilement comme une vibration, un bourdonnement qui semblait sortir de l'intérieur de mon crâne. Mes yeux étaient

vitreux et ma bouche pendait, grande ouverte.

J'étais fatigué. Pas seulement fatigué, mais soudainement épuisé. Mes paupières semblaient peser des tonnes, et j'avais l'impression que ma langue était en coton. Je me dis qu'il devait bien y avoir une chambre quelque part. Alors que je tâtonnais pour monter l'escalier, je me demandais si je ne devrais pas attendre l'agent immobilier. Comment s'appelle-t-elle, déjà?

Juste un petit somme, c'est tout.

Voyons, quel était son nom?

Elle n'avait pas de nom - Je ne lui ai jamais demandé.

Non, je lui ai demandé, je ne m'en souviens pas. C'est drôle. Je dois me souvenir de lui demander son nom quand elle arrivera. Mais d'abord, dormir. Je dois trouver un lit. Où sont mes affaires? Où donc les déménageurs ont bien pu les mettre?

Nulle part. Les déménageurs ne sont jamais venus.

Je dois aussi penser à le dire à l'agent immobilier.

Après avoir essayé plusieurs portes, je finis par trouver l'une des chambres. J'avais hâte de soulager mes jambes de l'effort démesuré qu'elles fournissaient pour me soutenir. Je m'écroulais sur le lit, les mains à plat. L'édredon était frais et élastique sous ma joue, mais ne suffisait pas à faire oublier la masse sous-jacente du lit.

Mais pour l'instant, j'avais besoin de sommeil. Je dois penser à me réveiller bientôt pour l'agent, mais d'abord, une petite sieste.

La plainte se transforma soudain en rugissement. On aurait dit qu'une chute d'eau se déversait dans ma tête, accompagnée d'un énorme fracas métallique.

Dormir. Une voix dans ma tête, qui n'était pas la mienne, m'invitait au sommeil. Dormir. Dormir. Dormir...

## TRUCS ET ASTUCES

1. Sauvegardez régulièrement. Ce n'est pas un de ces jeux d'aventure pour poules mouillées ou rien ne peut vous arriver! Si vous faites une erreur et que vous n'avez pas sauvegardé, vous devrez recommencer depuis le début. Nous vous conseillons de sauvegarder tous les soirs, juste au cas où vous pourriez vous apercevoir plus tard que vous deviez faire quelque chose plus tôt, mais que vous avez oublié de le faire!
2. Mettez le jeu en pause si vous quittez votre ordinateur. Sélectionnez l'icône "Disquette" pour accéder à l'écran des options de chargement et de sauvegarde, où le temps n'est plus pris en compte. Si vous oubliez de le faire, le temps s'écoulera normalement, et Dawson n'en a pas beaucoup à perdre!
3. Regardez attentivement tout. Vous n'apprendrez parfois rien sur un objet au premier examen, et vous devrez peut-être l'examiner une seconde fois. N'oubliez pas non plus d'examiner les objets que vous récupérez et qui sont dans votre inventaire. De plus, certains objets n'apparaîtront que si vous avez découvert les indices qui prouvent leur existence. N'oubliez pas que ce n'est pas ce que vous savez qui compte, c'est ce que sait Dawson qui est important.
4. Dawson aura les idées beaucoup plus claires s'il n'a pas une grosse migraine.
5. Notez bien le changement de forme du curseur de la souris lorsque vous le déplacez sur certains objets et sur les décors, ils vous donneront des indices précieux sur votre environnement.
6. Si une action est efficace une fois, n'hésitez pas à la répéter. Les résultats peuvent être différents!
7. Si un personnage semble trop occupé pour vous parler, essayez de lui taper sur l'épaule pour attirer son attention.
8. Faites appel à votre logique. Nous avons essayé de créer des énigmes logiques, même si parfois cette logique peut vous paraître obscure!
9. Si vous êtes bloqué, essayez d'utiliser tous les objets de votre inventaire sur tout ce qui est à votre portée. Vous aurez peut-être de la chance!



## CONDITIONS DE GARANTIE

**CYBERDREAMS INC.** garantit les disquettes contenues dans cet emballage (c'est-à-dire le "logiciel"), en cas de défaut de fabrication ou de reproduction, pendant une durée de 90 jours à compter de la date d'achat indiquée sur la facture.

**CYBERDREAMS,INC.** engage sa responsabilité vis-à-vis de l'acheteur en réparant ou remplaçant tout logiciel défectueux couvert par la garantie **CYBERDREAMS, INC.** Cet échange s'effectue selon les conclusions de **CYBERDREAMS,INC.** Cette garantie ne couvre pas les détériorations provoquées au support, ou une mauvaise utilisation de ceux-ci. Tout logiciel remplacé sera couvert jusqu'à la fin de la garantie originale, ou pendant une période de 30 jours, la garantie la plus longue étant prise en compte.

**CE PRODUIT EST VENDU "EN L'ETAT".** LES DISQUETTES, LA DOCUMENTATION ET AUTRES OBJETS SONT VENDUS "EN L'ETAT". LA GARANTIE NE S'APPLIQUE PAS A LA QUALITE COMMERCIALE DE CE PRODUIT, A L'UTILISATION DES DISQUETTES OU DE LA DOCUMENTATION, EXCEPTE DANS LES CONDITIONS DEFINIES CI-DESSUS. L'UTILISATION, LES RESULTATS ET PERFORMANCES DU LOGICIEL, DES DISQUETTES ET DE LA DOCUMENTATION SONT SOUS L'ENTIERE RESPONSABILITE DE L'UTILISATEUR.

**DOMMAGES INDIRECTS.** **CYBERDREAMS,INC** ET SES DISTRIBUTEURS DEGAGENT TOUTE RESPONSABILITE ENVERS L'UTILISATEUR OU UN TIERS DANS LE CAS DE DOMMAGES PARTICULIERS OU INDIRECTS DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE FONCTIONNEMENT DEFECTUEUX DE CE PRODUIT. CETTE CLAUSE COMPREND LES DOMMAGES SUBIS PAR LA PROPRIETE D'AUTRUI, ET, SELON LES LOIS EN VIGUEUR, LES DOMMAGES CORPORELS, ET CE MEME SI LA SOCIETE **CYBERDREAMS,INC** A ETE INFORMEE DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES OU PERTES. #

**CERTAINES LOIS N'AUTORISENT PAS DE LIMITATIONS SUR LA DUREE DES GARANTIES TACITES ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS.** DANS CE CAS, LES LIMITATIONS ET/OU LES EXCLUSIONS ET LIMITATIONS CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS. DROITS LEGAUX. CETTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES, ET CERTAINS DROITS COMPLEMENTAIRES QUI DEPENDENT DES LOIS EN VIGUEUR. CETTE GARANTIE ENGAGE **CYBERDREAMS,INC.**, EN CAS DE PLAINTÉ LEGALE (CONTRAT, PREJUDICE OU AUTRE), A NE REMBOURSER QUE LA SOMME PAYEE A L'ORIGINE POUR L'UTILISATION DE CE PRODUIT, SANS QUE CE MONTANT EXCEDE LE PRIX DE CELUI-CI.

**DROITS D'AUTEURS.** Ce logiciel et ce manuel sont protégés par les droits d'auteurs, tous les droits étant réservés par CYBERDREAMS, INC. La copie, reproduction ou traduction de tout ou partie de ce manuel et de la documentation l'accompagnant sont interdites, quelle que soit la forme et le moyen utilisé, sans l'autorisation officielle de CYBERDREAMS, INC.

**REMARQUE: CYBERDREAMS, INC.** se réserve le droit de modifier à tout moment le produit décrit dans ce manuel.

**CYBERDREAMS, INC.**  
21243 Ventura Boulevard, Suite 230  
Woodland Hills, California 91364



# DARKSEED™

## GUIDE DE REFERENCE pour la Version Amiga

### CONDITIONS TECHNIQUES

- Amiga 500, 600, 1000, 1500, 2000, 2500, 3000 ou 4000.
- Kickstart 1.2 ou plus récent.
- Mémoire système 1 Mo minimum.
- Souris
- Lecteur(s) de disquette ou disque dur avec au moins 6.5 Mo d'espace disponible.

DARK SEED peut se jouer depuis la (les) lecteur(s) de disquette ou de disque dur.

### DISQUETTE

Pour jouer depuis un lecteur de disquette:

- Initialiser l'ordinateur. Utiliser KICKSTART si nécessaire.
- A l'invite WORKBENCH, introduire la DISQUETTE N 1 dans le lecteur de disquette DFO: (lecteur interne). Vérifier que la DISQUETTE N 1 a une autorisation d'écriture pour que DARK SEED puisse sauvegarder votre partie.
- Au fur et à mesure du jeu, on vous demandera d'introduire les autres disquettes.

*Note: Si vous ne disposez que d'un seul lecteur, il faudra souvent changer la disquette.*

### DISQUE DUR

Pour installer DARK SEED sur le disque dur, il faut au moins 6,5 Mo d'espace disponible. Si c'est le cas, suivre ces instructions:

- Initialiser le système. Utiliser KICKSTART si nécessaire.
- Une fois dans WORKBENCH, introduire la DISQUETTE N 1 dans le lecteur DFO:
  - *Note: Si vous avez l'intention d'installer DARK SEED dans un sous-répertoire précis, celui-ci doit exister avant que vous ne commenciez la procédure d'installation.)*

Choisir un des cas suivants:

Pour CLI...

- Ouvrir une CLI (Interface de Ligne de Commande). Dans la CLI, taper:  
DFO:INSTALL
- Appuyer sur ENTREE.

OU

Pour WORKBENCH...

- Faire un double clic sur l'icône de disque DARK SEED 1.
- Faire un double clic sur l'icône INSTALL.

Pour continuer l'installation sur le disque dur...

- Suivre les invites qui apparaissent à l'écran, et changer de disquette lorsqu'on le demande.
- Lorsque toutes les disquettes ont été bien copiées sur le disque dur, l'invite CLI revient.

Pour jouer, suivre une des ces instructions:

Pour CLI...

- CD au répertoire où DARK SEED a été installé, et taper:  
DS
- Appuyer sur ENTREE.

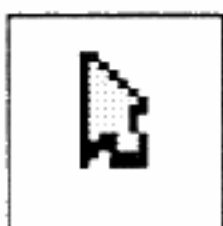
OU

Pour WORKBENCH

- Ouvrir le tiroir voulu et faire un double clic sur l'icône DARK SEED.

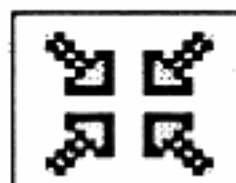
## COMMANDES

DARK SEED se joue de préférence avec une souris. Les commandes correspondantes sur clavier sont la barre d'espacement (bouton gauche de la souris) et la touche d'entrée (bouton droit de la souris). Les touches fléchées du curseur commandent la direction des mouvements. Le pavé numérique peut également servir à la direction des mouvements, et ajoute les mouvements en diagonale. (Il est possible d'utiliser le "0" aussi bien que les touches d'entrée comme dispositifs de sélection).



Sur l'écran, vous verrez un curseur en forme de flèche que vous commandez. Lorsque votre curseur est sur

une porte de communication menant à une autre pièce ou un autre endroit, ce

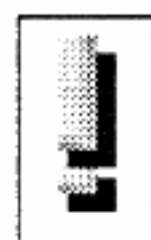
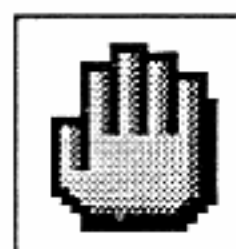


curseur à flèche unique se transforme en quatre flèches dirigées vers le centre. Pour déplacer Mike Dawson, mettez le curseur fléché où vous voulez le faire aller et appuyez sur le bouton de gauche de la souris. Mike se mettra en marche vers cette nouvelle position. S'il y a un obstacle inévitable sur son chemin, il s'arrêtera le plus près possible. Si vous appuyez sur le bouton gauche de la souris lorsque les flèches multiples apparaissent, Mike ira vers la sortie disponible. Le jeu s'arrêtera pendant le chargement du nouvel emplacement depuis le disque, et un curseur en forme de sablier sera affiché en haut de l'écran.

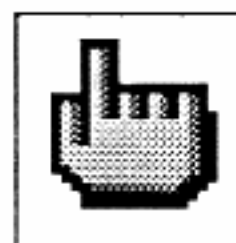


Faire un clic sur le bouton de droite de la souris fait changer la forme du curseur: il devient un point

d'interrogation (regard / recherche), puis une main (toucher / manipulation), puis la flèche (mouvement). Lorsque le point d'interrogation ou la main sont placés sur des objets qui ont davantage d'informations disponibles ou que Mike peut prendre et utiliser, le curseur change de forme. Le "?" devient un "!" et la



main ouverte devient un doigt tendu. Pour examiner ou manipuler un objet, sélectionner l'icône "?" ou "main" avec le bouton droit de la souris, le placer sur l'objet voulu et



appuyer sur le bouton gauche de la souris pour le sélectionner. Si vous utilisez l'icône "main" pour prendre un objet, celui-ci s'ajoute à votre inventaire.

Quelle que soit votre unité d'entrée/sortie (clavier ou souris) la touche "T" peut servir, pendant la partie, à faire avancer l'horloge jusqu'au début de l'heure suivante. Cela est utile si vous vous trouvez coincé dans une situation avec beaucoup de temps à perdre. La touche "P" peut servir à mettre le jeu en mode de pause. Vous pouvez aussi passer l'introduction du début du jeu en appuyant sur le bouton de gauche de la souris.

*Conseil: Regardez bien partout dans toutes les pièces.*

## VOTRE INVENTAIRE

Pour voir l'état actuel de votre inventaire, mettez le curseur en haut de l'écran. Une rangée d'icônes apparaît en haut de la fenêtre du jeu. Le premier icône, une disquette, sert à charger et sauvegarder et à installer les options du jeu (voir OPTIONS DE JEU). Le deuxième



icône est l'icône d'argent, utile (et nécessaire) si vous voulez que Mike Dawson fasse des achats. D'autres

icônes représentant des éléments d'inventaire apparaîtront à mesure que vous les accumulerez. Pour examiner un élément de votre inventaire, placez le curseur "?" sur cet élément et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Pour utiliser un élément de l'inventaire, sélectionnez-le à l'aide du curseur flèche ou main et du bouton gauche.

Vous pouvez alors placer le curseur main sur n'importe quel objet ou n'importe quelle position de l'écran, et appuyer sur le bouton gauche de la souris pour utiliser cet élément. Pour dé-sélectionner un élément de l'inventaire après l'avoir sélectionné, il suffit de recliquer sur lui. Cet élément restera dans votre inventaire. Si vous avez plus d'éléments dans votre inventaire qu'il ne peut en figurer en haut de l'écran d'affichage, des icônes de flèche de défilement apparaîtront de chaque côté de la rangée des icônes d'inventaire. Sélectionner ces icônes vous permettra de visualiser et de sélectionner les icônes dans l'inventaire tout entier.

## OPTIONS DE JEU



Vous pouvez accéder à l'écran des options de jeu en sélectionnant l'icône disquette situé en haut de l'écran.

Sélectionnez-le à l'aide du bouton gauche de la souris. L'écran des options de jeu sert à sauvegarder votre position actuelle dans le jeu, à charger une partie sauvegardée au préalable, à mettre ou couper le son, à sortir du jeu ou à y retourner. Pendant que vous êtes sur cet écran, le compteur de temps de la partie s'arrête. Sélectionnez le bouton d'action voulu à gauche de l'écran en positionnant le curseur sur cet élément et en appuyant sur le bouton gauche de la souris. Lorsque vous voulez sauvegarder une partie, cliquez sur une zone et on vous demandera d'introduire un nom de fichier, de 7 lettres maximum. Si vous voulez, vous pouvez réutiliser une zone existante. Lorsque vous chargez une partie sauvegardée au préalable, la liste des noms de

fichiers apparaît à droite de l'écran.

S'il n'y a pas assez de place pour afficher tous les noms de fichier, sélectionnez la case MORE pour afficher les autres noms. Choisissez le nom du jeu que vous voulez charger dans la liste affichée, et appuyez sur le bouton de gauche de la souris pour le sélectionner. Il y a un nom de fichier spécial: "RESTART", qui recommence le jeu depuis le début. Sélectionnez "RESUME", à gauche, si vous changez d'avis et que vous ne voulez pas charger une partie sauvegardée. Vous pouvez également retourner à la partie sans charger ni sauvegarder de jeu en appuyant sur "RESUME" à n'importe quel moment.

## TECHNICAL SUPPORT

### ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez des problèmes avec DARK SEED et que vous êtes inscrit comme utilisateur, vous pouvez appeler le service d'assistance technique en Angleterre, au numéro +44 71 584 6960, de 10h00 à 17h30 heure anglaise. Veuillez consulter le manuel d'informations pour d'autres détails d'assistance technique aux utilisateurs.

## CONSEILS ET TRUCS

DARK SEED est un monde complexe, qui présente de nombreuses énigmes déroutantes. Certaines de ces énigmes sont en fonction du temps. Il est donc sage de sauvegarder par degrés, et de sauvegarder souvent. Cela vous aidera dans vos explorations et vos expériences.

## LIVRE DE CONSEILS

Pour obtenir davantage de conseils et d'aide pour jouer avec DARK SEED, il y a maintenant un livre, intitulé "DARK SEED HINTS AND TIPS" (disponible en anglais seulement). Pour le commander, envoyez un chèque ou mandat de £6.95 + £1.50 de frais d'envoi à

CYBERDREAMS  
c/o The Producers  
Units A2/A3, Edison Road  
St Ives  
Huntingdon  
CAMBS  
PE17 4LF  
Grande-Bretagne

Nos remerciements vont tout particulièrement à H.R. Giger pour son incroyable vision et à Michael DiMambro pour la programmation Amiga.

DARK SEED et CYBERDREAMS sont des marques de fabrique de CYBERDREAMS, INC.

© 1992, CYBERDREAMS, INC.

Tous les autres produits ayant des marques de fabrique sont les marques de fabrique de leurs sociétés respectives.

