

Dark Seed II

Configuration minimale exigée

Installation de Dark Seed II

Le scénario

Commandes de jeu

Options de jeu

Conversations

Votre stock

Conseils utiles

Exemple de départ

Dépannage

Assistance technique

A propos de H. R. Giger

Fabrication de Dark Seed II

A propos de Cyberdreams

Remerciements

Configuration minimale exigée

SYSTEME :

PC 100% compatible avec processeur 486 DX2 66Mhz,

MS-DOS 5.0 ou plus, Windows 3.1,

8 Mo de mémoire RAM,

20 Mo d'espace disque dur,

CD-ROM double vitesse et clavier.

(Remarque : si votre système possède 8 Mo de mémoire RAM, vous devez définir le volume du fichier d'échange de Windows à 10.000 Ko minimum).

GRAPHIQUES : carte SVGA 256 couleurs compatible VESA.

MUSIQUE : carte sonore compatible Windows.

[Sommaire](#)

Installation de Dark Seed II

INSTALLATION

Placez-vous sous WINDOWS (95 ou 3.xx).

- 1) Insérez le CD DARK SEED II dans le lecteur de CD-ROM.
- 2) Sous Win 95, allez dans DEMARRER, EXECUTER et tapez D:setup.exe, appuyez sur ENTREE (dans WIN 3.xx, il faut aller dans FICHER du “Gestionnaire de Programmes” et sélectionner EXECUTER...).
- 3) Dans la fenêtre “Installer DARK SEED II”, cliquez sur “CONTINUER”. Sous Win95, après l'écran “MISE EN ROUTE...” cliquez avec votre souris sur l'image de DARK SEED II et suivez les instructions pour finir l'installation.
- 4) Dans l'écran de configuration de Dark Seed II, vous pouvez sélectionner l'unité et le répertoire dans lesquels vous voulez effectuer l'installation. Si votre unité de disque dur dispose d'un espace supplémentaire, vous pouvez sélectionner un niveau d'installation supérieur, ce qui peut accélérer les séquences cinématique du jeu. Lorsque vous avez défini vos choix, cliquez sur le bouton Install, puis cliquez sur Oui lorsque le système vous demande de vérifier vos sélections.
- 5) Lorsque l'installation est terminée et que le message Configuration terminée(Setup Completed) apparaît, cliquez sur OK pour continuer.
- 6) Le système installe ensuite la vidéo pour Windows. Si elle existe déjà dans votre système, elle est remplacée par la dernière version. Cliquez sur Continuer(Continue) pour continuer ou sur Quitter pour annuler l'installation de la vidéo pour Windows. Lorsque l'installation est terminée, cliquez sur l'option Redémarrer(Restart Now) pour que les nouveaux paramètres entrent en vigueur.
- 7) Pour jouer avec Dark Seed II, double-cliquez sur l'icône de Dark Seed II de votre interface.

Fichier d'échange de Windows (pour Windows 3.1 ou 3.11)

Dark Seed II utilise le fichier d'échange de Windows pour accélérer le jeu. Si votre système contient 8 Mo ou moins de mémoire RAM , vous devez vérifier que le volume de votre fichier d'échange est de 10.000 Ko minimum. Si votre système contient 16Mo de mémoire RAM, vous pouvez définir un volume de fichier d'échange allant jusqu'à 4.096 Ko minimum. Nous vous conseillons également de définir un volume de fichier d'échange permanent plutôt que temporaire.

Pour vérifier le volume de mémoire attribué dans les paramètres de votre fichier d'échange et pour apporter des modifications, effectuez les opérations suivantes :

- 1) Activez le Panneau de configuration Windows en cliquant deux fois sur l'icône Panneau de configuration Windows, puis en cliquant deux fois sur l'icône Etendu.
- 2) Dans la fenêtre Etendu, cliques sur le bouton Mémoire virtuelle....
- 3) Vérifiez que le volume de votre fichier d'échange est de 10.000 Ko minimum si votre système contient 8 Mo ou moins de mémoire RAM. Si votre système contient 16 Mo de mémoire RAM, vous pouvez définir un volume de fichier d'échange allant jusqu'à 4.096 Ko minimum.
- 4) Pour apporter des modifications aux paramètres de votre fichier d'échange, cliques sur le bouton Changement>>>.
- 5) Indiquez la nouvelle taille dans la zone Nouvelle taille située dans la partie inférieure de la fenêtre Mémoire virtuelle. Vérifiez également que le type de votre fichier d'échange est permanent dans la zone Type:.
- 6) Cliques sur OK, puis cliques sur Oui pour sauvegarder vos modifications. Cliques ensuite sur le bouton Redémarrer Windows(Restart Windows) pour relancer Windows avec vos nouveaux paramètres.

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou de l'exécution de Dark Seed II, [cliquez ici](#).

[Sommaire](#)

Le scénario

Un an seulement ? J'ai vraiment l'impression qu'il s'est écoulé plus d'un siècle depuis que j'ai quitté mon agence publicitaire. Je recherchais uniquement la tranquillité et le calme, un endroit pour m'installer, contempler... et pour écrire. Tout allait bien dans ma vie de publiciste prospère, mais je désirais davantage. J'obtins davantage. Lorsque j'ai pris ma maison en location -- la maison de mes rêves -- dans la région de Woodland Hills, je n'avais aucune idée des cauchemars qui allaient proliférer dans mon esprit. Il y avait le miroir du séjour... et le morceau manquant qui arriva par la poste. Et ce n'était que le début.

Oh, je préférerais tout effacer de ma mémoire, mais je crains de ne jamais pouvoir oublier. Même ceux qui ont vu le Monde des Ténèbres ne pourraient pas concevoir de telles images. Personne. Je m'effondrai complètement lorsque ce fut terminé, et me retrouve malgré moi dans plusieurs maisons de repos et hôpitaux psychiatriques. Dans des salles stériles et des lits à sangles, tout resurgissait continuellement dans ma mémoire. Le gardien des manuscrits, qui m'avait d'abord parlé des Anciens et de leurs complots malveillants. (Pourquoi moi ? me demandai-je encore et encore.). Et les Anciens, eux. Epouvantables. Horribles. Répugnants...

Je pensais les avoir détruits lorsque j'avais fait exploser leur vaisseau spatial, mais pas les souvenirs... l'horreur... ne me laissait aucun répit. Je pensais m'en être sorti, mais pendant cette année-là, je me suis souvent demandé s'il n'aurait pas été préférable de mourir. Les rêves...

Je suis finalement rentré chez moi dans une sorte d'étourdissement. Maman ma reçu, j'étais brisé, désorienté, et mes rêves étaient devenus sombres et déplaisants. Elle n'a pas vraiment compris ma léthargie et ma distance. Elle pensait que j'étais rêveur, elle ne pouvait pas se douter de mes rêves. On me disait en bonne santé, mais que savait-on de la marque indélébile du Monde des Ténèbres ?

Aidé à la maison, je recommençais même à penser aux choses normales de la vie. Les choses simples. Avoir des amis, sortir avec eux. Et Rita est arrivée. Rita Scanlon, ma petite amie du lycée. Nous ne nous étions pas revus depuis longtemps, mais maintenant que j'étais de retour, nous avons refait connaissance. Rita avait changé, elle était plus distante, mais je ne m'en inquiétais pas -- après tout, j'avais changé moi aussi, et de façon tellement insolite. Nous nous sommes rendus ensemble à la réunion de notre lycée, m'a-t-on dit. Je ne me souviens de rien. Cette nuit-là s'est effacée de ma mémoire, il ne reste qu'un immense trou noir. Je pense que j'étais ivre.

Je suis certain de ne pas avoir tué Rita, pourtant. Comment aurais-je pu ?

C'est le Monde des Ténèbres, je le sais. Ils m'ont retrouvé, et maintenant, ils ont tué Rita. Le shérif Butler pense que c'est moi le coupable. Il ne croirait jamais la vérité. Personne ne me croira.

Et mes maux de tête empirent. Le docteur Sims continue à me prescrire médicament sur médicament. Lui non plus ne comprend pas. Je suis las de toujours prendre des médicaments. J'en ai assez de mes maux de tête. Mais avant tout, j'ai peur. Les Anciens sont de retour...

Sommaire

Commandes de jeu

Une souris compatible Microsoft à deux boutons vous permet de jouer plus facilement avec Dark Seed II. Si votre souris possède trois boutons, seuls les boutons gauche et droit sont à utiliser. Les commandes clavier correspondantes sont la BARRE D'ESPACEMENT (bouton droit de la souris) et la touche ENTREE (bouton gauche de la souris). Les touches de commande du curseur vous servent à diriger les mouvements.

Vous devez commander le pointeur en forme de flèche que vous voyez sur l'écran. Lorsque votre pointeur se trouve sur une porte de communication qui mène à une pièce ou à un endroit différents, le pointeur prend la forme de quatre flèches dont les pointes sont tournées vers l'intérieur.

Pour faire déplacer Mike Dawson, positionnez le pointeur fléché là où vous souhaitez qu'il se rende et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Mike marche alors jusqu'à cet endroit. Si un obstacle inévitable se trouve sur sa trajectoire, il s'arrête à l'endroit le plus près possible. Si vous appuyez sur le bouton gauche de la souris lorsque le curseur aux quatre flèches est affiché, Mike marche jusqu'à la porte et se dirige ensuite dans l'emplacement voisin.

Lorsque vous cliquez sur le bouton droit de la souris, le pointeur prend progressivement la forme d'un ? (regarder), d'une main (utiliser/prendre/parler) et d'une flèche (aller).

Lorsque les pointeurs en forme de ? et de main sont placés sur des éléments qui contiennent davantage d'informations, ou que Mike peut prendre ou utiliser, le pointeur change de forme. La forme ? est remplacée par un !, et la forme de main ouverte est remplacée par un doigt tendu.

Pour examiner ou manipuler un objet, sélectionnez l'icône en forme de ? ou de main en utilisant le bouton droit de la souris, positionnez-la sur l'objet désiré, et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour l'activer. Si vous utilisez l'icône en forme de main pour prendre un objet, celui-ci s'ajoute à votre stock.

Pour plus d'informations sur le stock, [cliquez ici](#).

Pour consulter les commandes clavier, [cliquez ici](#).

[Sommaire](#)

Commande Clavier

Barre d'espace Correspond au bouton droit de la souris

Entrée Correspond au bouton gauche de la souris

Remarque : Vous pouvez utiliser les touches fléchées ou le pavé numérique pour déplacer le pointeur.

D	Marche/arrêt son	M	Marche/arrêt musique
P	Pause jeu	A	A propos de la boîte
F1	Aide	F2	Options
F6	Nouveau jeu	F7	Chargement jeu
F8	Sauvegarde jeu	F9	Marche/arrêt option principale
F11	Vitesse de marche		

Option principale - Pour activer l'option principale, appuyez sur la touche [F9]. Cette option suspend immédiatement votre jeu et votre écran affiche quelque chose qui semble un peu plus productif. Appuyez de nouveau sur la touche [F9] pour revenir dans le jeu. Vous pouvez personnaliser l'écran d'options de Dark Seed II accessible via cette commande avec vos spécifications. Vous pouvez remplacer le fichier actuel BITMAP par n'importe quel autre fichier .BMP 256 couleurs. Vous devez remplacer le fichier actuel BOSSKEY.BMP du répertoire DARKSEED de votre disque dur par le nouveau fichier BOSSKEY.BMP que vous créez.

Par exemple, vous voulez utiliser un fichier XXXXXX.BMP que vous possédez. Renommez le fichier XXXXXX.BMP en l'appelant BOSSKEY.BMP et copiez le nouveau fichier BOSSKEY.BMP dans le répertoire DARKSEED de votre disque dur.

Vitesse de marche - Vous pouvez activer l'option relative à la vitesse de marche en appuyant sur la touche [F11]. Cette option vous permet de contrôler la vitesse à laquelle Mike Dawson se déplace. Chaque appui sur la touche [F11] vous permet de passer alternativement aux vitesses Lente, Moyenne et Rapide.

Sommaire

Options de jeu

Pour accéder aux menus des options de jeu, déplacez le pointeur en haut de l'écran. Les trois menus sont les suivants : Fichier, Option!, et Aide.

Le menu Fichier vous permet de commencer un nouveau jeu, de charger un jeu existant déjà sauvegardé, de sauvegarder le jeu actuel en cours, ou de sortir et retourner au système d'exploitation.

Le menu Option! vous permet d'afficher une boîte de dialogue avec plusieurs paramètres relatifs au réglage des images et du son du jeu. Les options comprennent les bruitages et le volume de la musique, le type de lecture musicale désiré, la vitesse d'affichage du texte, la résolution de l'animation, des options de dialogue et la possibilité d'inclure ou de sauter les animations de transition.

Le menu Aide vous permet de consulter des instructions pour jouer avec Dark Seed II.

Menu Fichier

Pour redémarrer, sauvegarder, charger ou quitter un jeu en cours, déplacez le curseur en haut de l'écran. Une barre de menu Windows apparaît. Positionnez le pointeur sur le menu Fichier et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour afficher les options suivantes :

Nouveau jeu

Pour commencer un nouveau jeu, cliquez sur Nouveau jeu ou appuyez sur la touche F6. Une case d'avertissement apparaît, vous demandant si vous êtes sûr de vouloir commencer un nouveau jeu. Cliquez sur le bouton Oui pour commencer un nouveau jeu. Cliquez sur le bouton Non si vous changez d'avis et si voulez revenir à votre jeu en cours.

Charger jeu

Pour charger un jeu déjà sauvegardé, sélectionnez Charger jeu dans le menu Fichier ou appuyez sur F7. Une fenêtre apparaît avec dix cases contenant des jeux sauvegardés. Cliquez sur le bouton de radio situé à gauche de la case contenant le jeu sauvegardé que vous voulez charger, puis cliquez sur Charger en bas de la fenêtre. Si vous changez d'avis, cliquez sur le bouton Annuler en bas de la fenêtre.

Sauvegarder jeu

Pour sauvegarder un jeu en cours, sélectionnez Sauvegarder jeu dans le menu Fichier ou appuyez sur F8. Une fenêtre apparaît avec dix cases de sauvegarde de jeux. Cliquez sur le bouton de radio situé à gauche de l'une des cases vides, puis saisissez dans la case un texte descriptif pour vous rappeler votre position dans le jeu. Cliquez enfin sur le bouton Sauvegarder en bas de la fenêtre. Si vous changez d'avis, cliquez sur le bouton Annuler en bas de la fenêtre. Si vous voulez réutiliser l'une des cases, sélectionnez simplement la case et saisissez une nouvelle description dedans. Une case d'avertissement apparaît, vous demandant si vous êtes sûr de vouloir écraser le jeu précédent. Cliquez sur Oui ou sur Non.

Quitter

Pour quitter le jeu à tout moment, sélectionnez Quitter dans le menu Fichier ou appuyez sur la touche Echap de votre clavier. Un message vous demande si vous voulez sauvegarder votre jeu en cours. Cliquez sur le bouton Oui ou Non pour que le jeu se termine. Si vous changez d'avis, cliquez sur le bouton Annuler.

Menu Option!

Pour accéder au menu Option!, déplacez le pointeur en haut de l'écran puis cliquez sur le mot Option! pour ouvrir la boîte de dialogue Configuration du jeu. Les options suivantes sont disponibles dans la boîte de dialogue :

Volume bruitages : A l'aide de la souris, déplacez la glissière sur la droite ou sur la gauche pour augmenter ou diminuer respectivement le volume des bruitages et des dialogues du jeu.

Désactiver bruitages : Cliquez ici pour désactiver tous les bruitages et les dialogues.

Volume musique : A l'aide de la souris, déplacez la glissière sur la droite ou sur la gauche pour augmenter ou diminuer respectivement le volume de la musique.

Désactiver musique : Cliquez ici pour désactiver toute la musique.

Type de musique : Sélectionnez Général MIDI ou FM MIDI en fonction du type de carte sonore que vous possédez.

Vitesse affichage texte : Cliquez sur le bouton de radio correspondant à la vitesse d'affichage de texte que vous préférez. Vous pouvez choisir Rapide, Moyenne, ou Lente, ou Cliquer. Si vous sélectionnez Cliquer, le texte ne défile que lorsque vous cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Animations : Cliquez sur la résolution appropriée pour les animations. Si vous n'êtes pas sûr des résolutions que votre carte d'affichage peut supporter, utilisez le paramètre par défaut.

Option de dialogue : Choisissez le bouton de radio correspondant à la présentation du dialogue dans le jeu que vous préférez. Vous pouvez choisir la présentation sonore et/ou textuelle.

Ignorer animations de transition : Cliquez sur la case si vous ne voulez pas visualiser les animations qui apparaissent parfois lorsque vous vous déplacez dans un nouvel emplacement. Même si vous décidez de sauter les animations intermédiaires, vous obtenez quand même toutes les informations nécessaires pour élucider le mystère.

Menu Aide

Pour accéder au menu Aide, déplacez le pointeur en haut de l'écran puis cliquez sur le mot Aide. Une version en ligne de ce manuel apparaît, qui vous permet de rechercher un sujet plus facilement. Vous pouvez également accéder au menu d'aide en appuyant sur la touche [F1].

Sommaire

Conversations

Lorsque Mike parle avec un autre personnage, une fenêtre de conversation apparaît en bas de l'écran. La fenêtre de conversation contient les choix que Mike peut faire lors d'une conversation. Pour que Mike dise quelque chose, déplacez le pointeur sur le texte que vous désirez (le texte sélectionné devient blanc) et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Mike prononce les mots à voix haute et l'autre personnage répond. Lorsque l'autre personnage a fini de parler, vous pouvez sélectionner une autre option si la conversation n'est pas terminée. Si vous cliquez sur le bouton droit de la souris lorsqu'un autre personnage parle, le discours actuel se termine, et votre choix suivant est présenté. Ne cliquez pas trop rapidement, car vous pourriez manquer la réponse d'un personnage. Lorsque la conversation est terminée, la fenêtre de conversation disparaît.

Une icône en forme de tête de mort est située à gauche de la fenêtre de conversation. Lorsque plus de trois options de conversation sont disponibles, des flèches apparaissent, vous permettant de défiler vers le haut ou vers le bas parmi les options supplémentaires de conversation. Vérifiez la présence de ces flèches lorsqu'un autre personnage a parlé. La fenêtre de conversation affiche seulement trois lignes de texte à la fois. Si les flèches apparaissent, vous pouvez consulter davantage d'options de conversation. Utilisez les flèches pour défiler dans toutes les options jusqu'à la fin avant d'en sélectionner une. Choisissez soigneusement les discours que vous voulez faire prononcer par Mike, car ils peuvent modifier radicalement le jeu.

Sommaire

Votre stock

Pour visualiser votre stock actuel, déplacez le pointeur en bas de l'écran. La fenêtre de stock apparaît en bas de la fenêtre de jeu. Au début du jeu, elle ne contient rien, mais lorsque vous récupérez des éléments, ceux-ci apparaissent sous forme d'icônes dans la fenêtre de stock. Pour examiner un élément dans votre stock, positionnez le pointeur en forme de ? sur l'élément du stock et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Pour utiliser un élément de votre stock, servez-vous du pointeur en forme de main. Lorsque vous cliquez sur l'élément, le pointeur prend la forme de l'élément sélectionné. Vous pouvez alors déplacer le pointeur et cliquer à l'endroit où vous voulez utiliser l'élément du stock. Vous pouvez déplacer le pointeur n'importe où dans l'écran de jeu, ou même sur d'autres éléments du stock. Le pointeur apparaît sous la forme d'une main sauf si vous le positionnez sur quelque chose qui peut être manipulé ou affecté par l'élément que vous avez choisi. Pour dé-sélectionner un élément du stock lorsque vous l'avez sélectionné, appuyez sur le bouton droit de la souris. L'élément reste dans votre stock.

Si le nombre d'éléments de votre stock est trop élevé pour entrer dans la fenêtre de stock, des icônes en forme de flèches apparaissent sur les bords gauche et droit de la fenêtre de stock. Cliquez sur ces flèches pour défiler parmi les éléments qui n'apparaissent pas dans la fenêtre.

Sommaire

Conseils utiles

Au début de l'aventure de Mike, vous n'obtenez que de brefs aperçus du Monde des Ténèbres grâce aux rêves de Mike. Au fur et à mesure que vous approfondissez le mystère du meurtre de Rita, Mike a l'occasion de retourner dans le Monde des Ténèbres.

Pour prouver son innocence, Mike doit jouer le rôle de détective. Au fur et à mesure qu'il regroupe des informations, vérifiez à nouveau les suspects et les autres sources d'information. Une nouvelle preuve peut permettre à Mike de remarquer des détails qui lui avaient échappé lors de la première vérification.

Si vous hésitez sur la piste à suivre, installez-vous sur le banc placé sous le porche principal de la maison de Mike pour voir si son ami Jack se trouve dans le quartier. Jack représente une bonne source d'information sur les petits secrets douteux de la ville.

Chaque fois que Mike souffre d'une migraine, rendez-vous au cabinet du docteur Sims pour des séances thérapeutiques. Les rêves de Mike provoqués par l'hypnose peuvent lui permettre de comprendre ce qui s'est passé au cours de la soirée de la réunion du lycée.

Rappelez-vous que le Monde des Ténèbres est parallèle à notre Monde Ordinaire. Les actions se déroulant dans un univers peuvent avoir un impact sur l'autre univers, notamment lorsque la convergence est la plus forte.

Explorez à fond tous les labyrinthes que vous rencontrez. Dans l'un d'eux se trouve un secret que vous devez exploiter pour déjouer les plans des Anciens.

Sauvegardez votre jeu fréquemment, surtout si vous êtes sur le point de tenter quelque chose de dangereux ou de parler à un personnage armé du Monde des Ténèbres. Mike risque de mourir dans le Monde des Ténèbres s'il commet trop d'erreurs.

Faites attention aux différentes formes que prend le pointeur lorsque vous le déplacez sur des objets et sur des arrière-plans. Elles vous fournissent des indications importantes sur votre environnement.

Si vous avez besoin d'un exemple pour démarrer, [cliquez ici](#).

Sommaire

Exemple de départ

Cet exemple bref est destiné à vous familiariser avec le fonctionnement de Dark Seed II. Son objectif ne consiste pas à vous faire progresser très loin dans le jeu, mais simplement à vous montrer comment utiliser la fenêtre de conversation et comment explorer le monde.

La chambre de Mike

Au début du jeu, le shérif Butler apparaît à la porte de Mike et questionne ce dernier sur le crime de Rita. Dans la conversation, les options que vous choisirez importent peu, mais certaines révèlent beaucoup plus d'informations. Quelques unes de ces informations peuvent s'avérer utiles plus loin dans le jeu, bien que des déclarations évidentes, comme le fait d'arriver en retard à un rendez-vous chez le docteur, ou d'avoir une migraine, mettent fin à la conversation.

Lorsque la conversation entre Mike et le shérif est terminée, le shérif s'en va. Vous pouvez explorer maintenant la chambre de Mike. Cela vous donne l'occasion de vous familiariser avec les commandes de jeu.

1. Cliquez plusieurs fois sur le bouton droit de la souris et constatez les différentes formes que prend le pointeur. L'icône en forme de flèche correspond au pointeur servant au Déplacement (Aller). Utilisez le pointeur Aller pour faire déplacer Mike d'un endroit à un autre. L'icône en forme de point d'exclamation correspond au pointeur servant à Regarder. Utilisez-le lorsque vous voulez en savoir plus sur quelque chose que vous voyez à l'écran. L'icône en forme de main correspond au pointeur servant à Utiliser. Utilisez-le lorsque vous voulez prendre ou manipuler quelque chose qui apparaît à l'écran ou dans le stock de Mike.

Lorsque vous utilisez le pointeur Regarder, celui-ci peut apparaître sous la forme d'un point d'interrogation. Déplacez-le dans l'écran jusqu'à ce qu'il se transforme en point d'exclamation, puis cliquez pour obtenir des informations à propos de l'objet positionné au-dessous du pointeur. En outre, vous pouvez faire déplacer Mike non seulement au moyen du pointeur fléché (Aller), mais aussi en cliquant sur un objet avec le pointeur en forme de main (Utiliser) ou de point d'exclamation (Regarder).

Remarque concernant le clavier : si vous préférez jouer à partir d'un clavier, appuyez sur la touche [Barre d'espacement] pour passer d'un pointeur à un autre parmi les trois pointeurs. Appuyez ensuite sur la touche [Entrée] pour utiliser le pointeur sélectionné.

2. Donnez au pointeur la forme des icônes Utiliser ou Regarder et déplacez la souris sur l'écran. Les pointeurs changent de forme pour indiquer si vous pouvez dialoguer ou non avec une partie de la pièce. Par exemple, si vous déplacez l'un des pointeurs du mur blanc à l'affiche de l'homme de cape et d'épée située au-dessus du lit, la forme de l'icône passe du ? au !. Lorsque l'icône se transforme en point d'exclamation, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour obtenir des informations à propos de l'affiche. Vous entendez un commentaire émis par Mike. Écoutez attentivement ce qu'il dit, car ses paroles peuvent contenir un indice.

3. Ensuite, utilisez le pointeur Regarder pour examiner le trophée, en cliquant sur le bouton gauche de la souris lorsque l'icône est positionnée directement sur le trophée. Écoutez ce que Mike dit.

4. Cliquez sur la porte de l'armoire avec le pointeur Regarder, et écoutez à nouveau ce que Mike dit.

5. Vous pouvez maintenant explorer d'autres éléments de la chambre si vous le souhaitez, mais lorsque vous êtes prêt, remplacez le pointeur Regarder par le pointeur Aller (fléché) en cliquant sur le bouton droit de la souris. Déplacez ensuite le pointeur Aller par-dessus la porte de sortie située à l'extrême droite de l'écran. Le pointeur Aller prend la forme de quatre flèches dont les pointes sont tournées vers l'intérieur. Cliquez sur le bouton gauche de la souris. Mike quitte la pièce et pénètre dans la cuisine. Vous êtes maintenant dans la cuisine. Madame Dawson, la mère de Mike, est en train de cuisiner, comme d'habitude. Peut-être a-t-elle quelque chose d'intéressant à dire...

6. Cliquez sur la maman de Mike avec le pointeur Utiliser. Cette première conversation avec la maman de Mike peut vous permettre de découvrir des faits supplémentaires quant aux circonstances, mais rien de crucial. Si Mike se plaint de maux de tête, Madame Dawson lui rappelle qu'il doit prendre ses médicaments. C'est fait pour ça, dit-elle.

7. Lorsque la première conversation avec la maman de Mike est terminée et quelle se remet à cuisiner, cliquez à nouveau sur elle pour obtenir un indice sur le fait de regarder la télévision.

8. Examinez la pièce avec le pointeur Regarder. Vous remarquerez des objets sur le réfrigérateur.

9. Remplacez le pointeur Regarder par le pointeur Utiliser et cliquez sur l'aimant représentant un visage heureux. Mike prendra l'aimant et le mettra dans sa poche.

10. Déplacez maintenant le pointeur en bas de l'écran. La fenêtre de stock apparaît, et vous pouvez constater que l'aimant a été ajouté au stock de Mike.

Si vous cliquez sur l'aimant (ou sur un objet quelconque du stock) avec le pointeur Regarder, Mike fait des commentaires ou des observations à propos de l'objet. Si vous cliquez sur l'aimant (ou sur un objet quelconque du stock) avec le pointeur Utiliser, le pointeur prend une forme qui ressemble à l'objet que vous avez sélectionné. Essayez.

11. Cliquez sur l'aimant avec le pointeur Utiliser, puis déplacez le pointeur dans la pièce.

Le pointeur ressemble à une main jusqu'à ce que vous le positionniez au-dessus du réfrigérateur. Il prend ensuite la forme de l'aimant. Cela vous indique que l'aimant peut être utilisé avec le réfrigérateur. Si vous cliquez maintenant sur le réfrigérateur, Mike replace l'aimant dessus. Pour remettre l'aimant dans le stock de Mike, déplacez à nouveau le pointeur en bas de l'écran, ouvrez la fenêtre de stock et cliquez à nouveau sur l'aimant.

12. Si l'on suppose que l'aimant est toujours en votre possession, il ne reste plus rien à chercher ici. Peut-être trouverez-vous quelque chose dans le séjour. Cliquez sur la porte située à droite avec le pointeur Aller.

A vous de jouer maintenant.
Bonne chance.

Sommaire

Dépannage

Problèmes de vidéo

Vérifiez que la résolution de votre écran est bien 640x480, 256 couleurs (mode 8 bits), et que vous utilisez un gestionnaire très récent pour votre carte vidéo. Pour plus d'informations, contactez le fabricant de votre carte vidéo.

Problèmes d'acoustique

Vérifiez que votre carte sonore est correctement installée, et que tous les gestionnaires de carte sonore nécessaires sont installés dans Windows. Pour plus d'informations, consultez votre manuel Windows ou le manuel de votre carte sonore, ou contactez le fabricant de votre carte sonore.

Problèmes d'affectation de mémoire

Si votre système contient 8 Mo ou moins de mémoire RAM, vous devez vérifier que le volume de votre fichier d'échange est de 10.000 Ko minimum. Si votre système contient 16Mo de mémoire RAM, vous pouvez vous pouvez définir un volume de fichier d'échange allant jusqu'à 4.096 Ko minimum.

Problèmes de souris

Assurez-vous que vous utilisez une souris 100 % compatible Microsoft.

Traitement multitâche

Le jeu nécessite une quantité importante de ressources système. Ne cherchez donc pas à utiliser des fonctions multitâches ou à exécuter d'autres programmes lorsque vous jouez avec Dark Seed II.

Mises en veille de l'écran et clips sonores

Lorsque vous utilisez Dark Seed II, vous devez désactiver le logiciel de clips sonores et toutes les mises en veille de l'écran s'ils sont actifs.

Installation de Dark Seed II

Sommaire

Assistance technique

Si vous rencontrez des difficultés à faire fonctionner ce jeu, consultez le guide de dépannage.

Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème, contactez notre service Hotline aux coordonnées ci-dessous. Pour plus d'efficacité, placez vous si possible devant votre ordinateur allumé.

Infogrames

Service Hotline

84, rue du 1er mars 1943

69628 villeurbanne cedex

France

Tel : (33) 4 72 65 50 65

Fax : (33) 4 72 65 50 01

E-mail : Support@infogrames.fr

Web : <http://www.infogrames.fr>

Sommaire

A propos de H. R. Giger

H.R. Giger est né à Chur (Suisse) en 1940. Lorsqu'il était enfant, toutes les choses surréalistes et macabres exerçaient sur lui une puissante fascination. Son besoin de s'exprimer et de partager les aspects uniques de son imagination très vive le dirigèrent vers les arts plastiques. Les propres rêves de Giger et les images brillantes de génies fantastiques tels que Gustav Meyrink, Jean Cocteau, Alfred Kubin et H.P. Lovecraft, se combinèrent pour former une terre fertile dans laquelle les images stupéfiantes de l'art de Giger finirent par germer, pour se transformer en femmes exotiques, en paysages merveilleusement troublants et en créatures effrayantes, qui ont fasciné des millions de fanatiques dans le monde entier.

Garnies de détails méticuleux, les peintures de Giger sont réalisées sur de grandes toiles, travaillées et retouchées par ce maestro de l'Aérographe. Ce fut le fameux ouvrage d'art de Giger, Necronomicon, qui attira l'attention du réalisateur Ridley Scott, alors qu'il recherchait l'aspect idéal pour une créature de son prochain film. Cette créature fut finalement Alien, bien sûr, et les excellents dessins réalisés par Giger pour le film du même nom lui valurent un prix académique très mérité.

Le style biomécanique fascinant de Giger, cette synthèse brillante de chair et de machines, a été réalisé non seulement dans ses peintures, mais aussi dans des sculptures, des meubles élégants et dans des projets de modèles d'intérieurs et architecturaux. Ses peintures ont été exposées dans des galeries et des musées du monde entier. H.R. Giger a mérité sa place sur la scène de l'art international.

Giger est le maître de l'art fantastique

OMNI MAGAZINE

L'Oscar remporté par Giger pour son travail sur le film ALIEN a changé l'aspect
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 fabulistes en Europe

PENTHOUSE

Brillamment pervers

NEWSWEEK

Le génie évolutionniste... Giger

TIMOTHY LEARY

H.R. Giger crée des fantaisies érotiques sinistres avec une imagination terrifiante
et un Aérographe

PEOPLE MAGAZINE

[Sommaire](#)

Fabrication de Dark Seed II

C'est magnifique!. H. R. Giger a réagi avec enthousiasme en voyant la version initiale de Dark Seed pour la première fois. En tant qu'excellent artiste de renommée mondiale, Giger se montra sceptique lorsque la société Cyberdreams lui parla de la création d'un jeu électronique basé sur ses paysages macabres biomécaniques. Mais lorsque Giger vit que Cyberdreams prenait soin de garder intacts les éléments de son art, il constata avec plaisir que ses images s'adaptaient parfaitement à un environnement interactif. Les utilisateurs du jeu furent également ravis de la qualité de Dark Seed. Le jeu remporta un succès formidable, et reçut le prix d'excellence en 1993 de l'association des éditeurs de logiciels en tant que meilleur jeu de rôle et d'aventures fantastiques.

Les joueurs de Dark Seed désiraient voir davantage de choses sur le voyage cauchemardesque du héros Mike Dawson dans le Monde des Ténèbres de Giger, et Cyberdreams fit donc intervenir le producteur de jeux David Mullich pour la création de la suite. Non seulement Mullich avait déjà réalisé des jeux d'aventures tels que The Prisoner dans un style psychodramatique, mais il avouait aussi être un admirateur de Giger depuis le lycée, lorsqu'il acheta un album d'Emerson, Lake et Palmer, dont la couverture était dessinée par l'auteur surréaliste suisse. Pour surpasser les critères de qualité de la version initiale de Dark Seed, Mullich constitua une équipe de développement avec les esprits les plus talentueux et insensés travaillant dans le divertissement interactif.

Puisque les images troublantes de Giger avaient eu un impact profond sur la littérature et le cinéma de science-fiction -- il dessina des créatures pour les films Alien, Poltergeist II et Species -- la suite fut conçue avec une qualité littéraire destinée à venir en complément du travail de l'artiste. Le créateur Raymond Benson, dont les logiciels déjà existants comprennent Stephen Kings The Mist, Ultima VII -The Black Gate, Return of the Phantom et Are You Afraid Of The Dark?, fut chargé décrire une histoire pour continuer les aventures horribles de Mike Dawson. Ayant été informé que dans la suite, Mike Dawson doit être retiré de notre Monde Ordinaire pour être envoyé dans le Monde des Ténèbres de Giger, Benson élaborait un mystère autour d'un crime psychologique, commençant dans une petite ville étrange, David Lynchian, et nous conduisant dans un autre univers terrifiant, métaphore de la folie. Ceux qui parviennent à la conclusion terrifiante du jeu se rendent compte à quel point l'histoire de Benson symbolise justement les paroles suivantes de Giger à propos de son art : Je chasse ces créatures et leurs souffrances en les peignant sur une surface, en les piégeant pour toujours. Je me libère moi aussi, d'une façon quelque peu symbolique.

Plus tard, Giger voulut que des images qui l'avaient récemment obsédé soient comprises dans la suite, comme par exemple l'image d'un traîneau transportant une cuve et descendant sur la rampe d'un escalier sans fin (inspirée par les oeuvres de Giger). Le créateur du jeu travaillait déjà sur un autre projet, et Cyberdreams consulta donc John Shirley, auteur de science-fiction (auteur de la trilogie Eclipse et du scénario de The Crow) sur la façon d'adapter les supports visuels de Giger dans l'histoire. Ce dernier proposa de nombreuses idées qui vinrent étoffer le Monde des Ténèbres. Pour mettre la dernière main au dialogue du jeu, Cyberdreams fit intervenir Keith Herber, auteur d'épouvante qui avait édité le jeu de rôle intitulé Call of Cthulhu, et qui connaissait bien H. P. Lovecraft -- lune des sources d'inspiration de Giger.

Lorsque la conception fut terminée, Cyberdreams confia la mise en oeuvre du jeu à la société de production de logiciels Destiny de la Colombie britannique (Canada). Pour la version initiale de Dark Seed, Giger avait insisté pour que Cyberdreams utilise un mode graphique VGA à haute résolution (640 x 350 points, 16 couleurs) afin d'éviter l'affichage irrégulier de carrés que l'on trouvait alors dans la plupart des jeux électroniques. Pour que la suite offre également un affichage d'avant-garde, l'équipe de programmeurs de Destiny améliora ses programmes graphiques afin de supporter un mode graphique SVGA encore plus perfectionné (640 x 480 points, 256 couleurs) lors de l'exécution dans un environnement Windows ou Windows 95.

Pour animer Mike Dawson et les autres habitants du Monde Ordinaire, Destiny photographia les mouvements de modèles vivants au moyen d'un appareil ultra-rapide, numérisa les photographies, et repassa les images en tant qu'animations. En plus des acteurs professionnels, certains membres du personnel de Destiny se proposèrent comme modèles de personnages. Par une heureuse coïncidence, l'artiste Chris Gilbert était le sosie du personnage de Mike Dawson dans la version initiale de Dark Seed.

L'équipe artistique de Destiny parvint également à combiner un grand nombre d'images de l'oeuvre d'art fantastique de Giger et à employer des techniques à deux et à trois dimensions pour créer de nouveaux fonds pour le Monde des Ténèbres. Au cours du développement du projet, Mullich, le producteur de jeux, Peter Delgado, le réalisateur artistique de Cyberdreams, et Gregg Haggman, artiste de la société Destiny, se rendirent au domicile de Giger à Zurich pour lui montrer l'avancement de leur travail. Giger fut très impressionné par les améliorations graphiques de la version initiale de Dark Seed, et fit de nombreuses suggestions utiles sur la mise à l'échelle, la disposition et la composition. L'une de ses principales contributions consista à disposer des passerelles métalliques partout dans le Monde des Ténèbres, afin que Mike Dawson se sente toujours en danger, continuellement suspendu au-dessus des enfers.

Pour que le Monde Ordinaire ait également un aspect différent, Cyberdreams fit appel aux talents de l'artiste Jeff Hilbers pour la création des fonds du Monde Ordinaire. Hilbers, qui avait déjà travaillé sur les projets du producteur Mullich en tant que réalisateur artistique lorsqu'ils travaillaient tous deux pour la société Walt Disney, appliqua sa perception unique de l'épouvante à la ville natale de Mike Dawson. Les images originales qui semblaient représenter à première vue une petite ville agréable s'avéraient remplies de perversité lorsqu'on les examinait plus attentivement, symbolisant l'influence croissante du Monde des Ténèbres sur Crowley (Texas).

Il ne manquait plus que le son pour vous immerger dans l'affreux univers de Giger. Cyberdreams chargea Mark Morgan, compositeur de cinéma et de télévision, qui avait réalisé la bande sonore de la mini-série télévisée *The Stand* de Stephen King, de composer plus de 20 morceaux de musique originale MIDI pour l'aventure. Le producteur de musique David B. Schultz de DBS Music arrangea ensuite la musique pour parvenir à une performance optimale sur la carte sonore AWE32. La société Destiny ajouta également des musiques d'ambiance et des bruitages inquiétants dans le jeu.

L'aventure comportait plus de quarante rôles parlants, et Cyberdreams fit appel à Lisa Wasserman de la société Virtual Casting pour distribuer les rôles et diriger les meilleures voix hors champ d'acteurs se produisant dans le domaine du divertissement interactif. Les dialogues furent enregistrés dans les anciennes installations de Lucas Art à Los Angeles par la société Cheshire Multimedia Sound. Les ingénieurs du son Todd Bozung et Greg Chapman améliorèrent de nombreuses voix en les numérisant pour rendre encore plus dramatique le monde de Giger composé de sujets biomécaniques, de déesses et de créatures diaboliques.

Afin de confirmer la réputation de Cyberdreams pour les emballages innovateurs, Andrew Balzer, directeur des ventes et du marketing, fit appel à la société Bright and Associates pour concevoir un étui aussi provocant que l'aventure qu'il contenait. L'étui représente un extrait de l'oeuvre *Illuminatus I*, de Giger (1978), dans lequel la joue d'une femme est transpercée par l'épingle de sûreté de ses lunettes de soleil. Le jeu d'aventures est mis à votre disposition grâce aux efforts associés de l'équipe des ventes et du marketing de Cyberdreams dirigée par Andrew Balzer et de Daniel Pelli, de la société MGM Interactive (responsable de la distribution en Amérique du Nord) et des distributeurs étrangers de Cyberdreams.

L'équipe de production, de développement et de marketing de Dark Seed II a fait surgir une nouvelle horreur dans les cauchemars interminables de Mike Dawson. Nous espérons que, tout comme Giger avec son oeuvre d'art, vous vous libérerez vous-même de certains de vos propres démons en entreprenant ce voyage mystérieux dans les profondeurs de la folie.

Sommaire

A propos de Cyberdreams

La société Cyberdreams fut constituée dans le but de créer des logiciels de divertissement interactif de qualité supérieure pour des ordinateurs familiaux et des systèmes de jeux spécialisés. Chaque produit est conçu, rédigé et adapté par des spécialistes du jeu et des artistes mondialement connus, des créateurs, des auteurs et des cinéastes tels que H.R. Giger (*Alien*, *Species*), Syd Mead (*Blade Runner*, *Tron*, 2010), Harlan Ellison (l'auteur le plus honoré dans le monde de la littérature imaginative) et Wes Craven (créateur de *A Nightmare on Elm Street*). Le public de Cyberdreams est composé de passionnés de science-fiction pour adultes, qui apprécient les intrigues sophistiquées, les animations d'avant-garde et la technologie interactive de pointe.

Sommaire

Remerciements

Edité et créé par

CYBERDREAMS, INC.

Basé sur l'œuvre d'art fantastique de H.R. Giger

Ecrit et créé par

Raymond Benson

Consultant

John Shirley

Dialogue supplémentaire

Keith Herber

Producteur

David Mullich

Réalisateur artistique, Monde des Ténèbres

Peter Delgado

Réalisateur artistique, Monde Ordinaire

Jeff Hilbers

Marketing & Ventes

Andrew Balzer

Daniel Pelli

MGM Interactive

Assurance qualité

John G. Fair, Jr.

Essai principal

Danny Lee

Conseil technique

Michael G. Buscher

Jani Peltonen

Composition musicale

Mark Morgan

Adaptation et production musicale

David B. Schultz

Distribution & Direction des voix

Virtual Casting

Enregistrement & Numérisation des voix

Cheshire Multimedia Sound

Production & Documentation

Michael G. Buscher

Conception de emballage

Bright & Associates

Programmation, art et bruitages par

DESTINY SOFTWARE PRODUCTIONS, INC.

Programmeurs
William C. W. Tsui
Bo Yang

Artiste/animateurs 3 dimensions
Gregg Haggman
JJ. Gonzales
Chris Gilbert

Artistes/animateurs 2 dimensions
Jeff Buchwitz
Patrick Arce
Rolando Espinoza

Nettoyage
Cathy Burton
Emily Lo
Lee Patterson

Producteur du développement
Steve Vestergaard

Réalisateur du développement
Michael Hiebert

Modèles photographiés

Mike Dawson
Chris Gilbert

Carnival Barker n°1
Patrick Arce

Carnival Barker n°2
JJ. Gonzales

Carnival Barker n°3
Gregg Haggman

Shérif adjoint Brown
Jeff Buchwitz

Shérif Butler
Michael Hiebert

Carnival Clown
Manjit Bedi

Paul Cooper
Richard Bradbury

Madame Dawson
Bernice Bull

Mike Dawson enfant
Danny Hiebert

Le maire Irving Fleming
Erik Vestergaard

Melissa Fleming

Cathy Burton

Agent du FBI Gannon
Dan Johnson

Jimmy Gardner
Chaz Green

Gargan le costaud
John Andal

Hank
Abe Hiebert

Jack
Devin Isaak

Doc Larson
John Hiebert

Minnie & Daisy
Beverley Jane Clowes

Pandora
Karla Cummins

Madame Ramirez
Gina Vestergaard

Rita Scanlon
Sarah Stone

Docteur Jethro Sims
Lou Bouthot

Slim
Steve Vestergaard

Edité et créé par

CYBERDREAMS, INC.

Basé sur l'oeuvre d'art fantastique de H.R. Giger

Ecrit et créé par

Raymond Benson

Consultant

John Shirley

Dialogue supplémentaire

Keith Herber

Producteur

David Mullich

Réalisateur artistique, Monde des Ténèbres

Peter Delgado

Réalisateur artistique, Monde Ordinaire

Jeff Hilbers

Marketing & Ventes

Andrew Balzer

Daniel Pelli

MGM Interactive

Assurance qualité

John G. Fair, Jr.

Essai principal

Danny Lee

Conseil technique

Michael G. Buscher

Jani Peltonen

Composition musicale

Mark Morgan

Adaptation et production musicale

David B. Schultz

Distribution & Direction des voix

Virtual Casting

Enregistrement & Numérisation des voix

Cheshire Multimedia Sound

Production & Documentation

Michael G. Buscher

Conception de emballage

Bright & Associates

Programmation, art et bruitages par

DESTINY SOFTWARE PRODUCTIONS, INC.

Programmeurs

William C. W. Tsui

Bo Yang

Artiste/animateurs 3 dimensions

Gregg Haggman

JJ. Gonzales

Chris Gilbert

Artistes/animateurs 2 dimensions

Jeff Buchwitz

Patrick Arce

Rolando Espinoza

Nettoyage

Cathy Burton

Emily Lo

Lee Patterson

Producteur du développement

Steve Vestergaard

Réalisateur du développement

Michael Hiebert

Modèles photographiés

Mike Dawson

Chris Gilbert

Carnival Barker n°1

Patrick Arce

Carnival Barker n°2
JJ. Gonzales

Carnival Barker n°3
Gregg Haggman

Shérif adjoint Brown
Jeff Buchwitz

Shérif Butler
Michael Hiebert

Carnival Clown
Manjit Bedi

Paul Cooper
Richard Bradbury

Madame Dawson
Bernice Bull

Mike Dawson enfant
Danny Hiebert

Le maire Irving Fleming
Erik Vestergaard

Melissa Fleming

Cathy Burton

Agent du FBI Gannon
Dan Johnson

Jimmy Gardner
Chaz Green

Gargan le costaud
John Andal

Hank
Abe Hiebert

Jack
Devin Isaak

Doc Larson
John Hiebert

Minnie & Daisy
Beverley Jane Clowes

Pandora
Karla Cummins

Madame Ramirez
Gina Vestergaard

Rita Scanlon
Sarah Stone

Docteur Jethro Sims
Lou Bouthot

Slim
Steve Vestergaard

Sommaire

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG