DARKSEED™

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
Brummbèr

DIRECTEUR ARTISTIQUE ET ANIMATION ADJOINT
Paul Drezewiecki

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 aerographe!"
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 d'un [illegible]. Enfin, tous ont travaillé sur les entrées, 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"), constant 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 Ginger 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 par l'interrupteur. Il nous fit part de quelques suggestions fort judicieuses au sujet des dimensions, du placement, et d'autres remarques très détaillées. De plus, il émiera plusieurs autres idées pour de futurs jeux informatiques.

Pendant la phase finale du développement, pour ne proposer qu'un produit irréprochable, nous avons consacré à 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 ou 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.

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

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 du 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 trînait 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 ou 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 PLAINTE 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 [illegible] 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