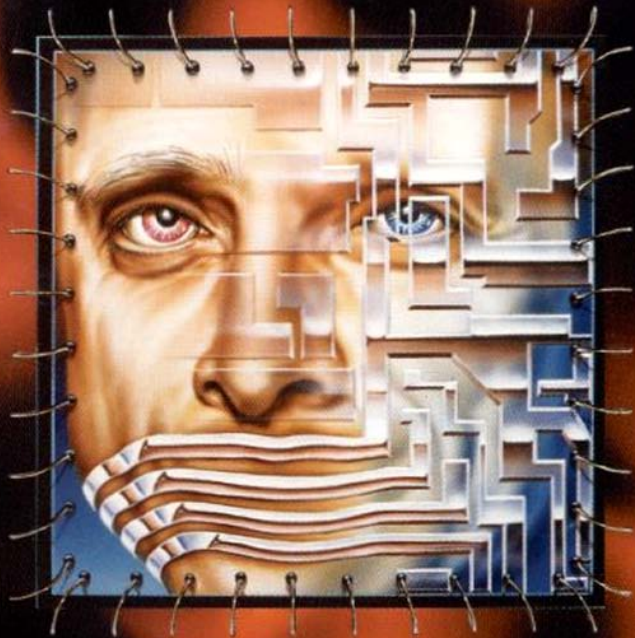


I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM



ENGLISH ■ FRANCAIS ■ DEUTSCH ■ ITALIANO ■ NEDERLANDSE

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO :

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

T A B L E D E S M A T I E R E S

Système requis	24	Sauvegarde et chargement	33
Installation	24	Continuer ou Quitter la partie	34
Introduction	26	Les commandes clavier	34
Entrer dans l'aventure	28	Aperçu de l'aventure	35
Pour commencer	28	Annexes	36
Les principaux personnages	28	Conseils	36
Le Pilier de la haine	28	Dépannage	37
L'écran Aventure	29	Soutien technique	38
Les commandes	30	Biographie d'Ellison	39
Conversations	32	Cyberdreams	39
Options de jeu	33	Crédits	40
Configuration du son/textes	33		

CYBERDREAMS®

"I have no mounth and I must scream" d'Harlem Ellison. Copyright © 1967. Nouveau Copyright © 1996 d'Harlem Ellison. Tout droits réservé.
 Graphismes de la couverture du manuel © 1995 Barcay Shaw. Cyberdreams est une marque déposées de Cyberdreams, Inc. Le programme, la musique et les documents écrits © 1995 Cyberdreams, Inc et The Kilimanjaro Corporation. SAGA Engine © 1995 The Dreamers Guild. IBM est une marque déposée d'International Business Machines, Inc.

Système requis

Vous devez posséder le matériel suivant pour jouer à 'I have no mouth, and I must scream':

Configuration minimale

IBM PC ou compatibles, processeur 486/33Mhz.

8 Mo RAM.

Compatible SVGA.

Lecteur CD-ROM double vitesse.

15 Mo d'espace libre sur votre disque dur.

Pour un confort de jeu optimal, nous recommandons la configuration suivante:

Configuration recommandée:

IBM PC ou compatible avec un processeur 486DX/ 66 Mhz (ou supérieur)

8 Mo RAM.

Carte SVGA compatible VESA.

Lecteur CD-ROM double vitesse.

40 Mo d'espace libre sur votre disque dur.

Carte sonore Sound Blaster AWE32. Souris compatible Microsoft.

Installation

Pour installer le jeu, placez le CD-ROM 'Scream' dans votre lecteur CD-ROM. Passez sur votre lecteur CD-ROM en tapant D: (ou E: si c'est le cas), puis appuyez sur la touche **[Entrée]**.

Tapez "Install" au prompt, puis appuyez sur **[Entrée]**.

Vous verrez ainsi apparaître l'écran du programme d'installation. Sélectionnez **"Install Game"** (Installer le jeu) dans la liste des options. Il vous sera ensuite demandé sur quel disque dur vous souhaitez installer le jeu. Sélectionnez la lettre représentant le disque dur que vous avez choisi (généralement **"C"**) à l'aide des touches directionnelles sur votre clavier, puis appuyez sur **[Entrée]**. Vous devrez ensuite sélectionner un répertoire cible. Il s'agit du répertoire sur lequel tous les fichiers du jeu seront copiés. Le répertoire par défaut est **\\SCREAM**. Si ce dernier vous convient, appuyez sur **[Entrée]**, sinon, tapez un nom de répertoire de votre choix et appuyez sur **[Entrée]**. Puis, vous sélectionnez le niveau d'installation de votre choix. Sélectionnez **Medium** (moyenne) ou **Full** (complète) si vous pouvez utiliser un peu d'espace disponible sur votre disque dur (ceci risque d'accélérer certaines séquences du jeu).

Le message suivant apparaîtra: **"Do you wish to continue with the above target path?"** (Souhaitez-vous continuer avec le répertoire cible ci-dessus?). Pour poursuivre l'installation, sélectionnez **"Yes"** (oui), ou **"No"** (non) si vous souhaitez spécifier un répertoire différent. Si vous préférez abandonner l'installation sélectionnez **"Cancel"** (Annuler).

Le programme d'installation commencera à copier les fichiers de votre CD-ROM sur le disque dur et le répertoire sélectionnés. Lorsque l'installation est achevée l'écran des **Options de configuration du son** (Sound configuration options) apparaîtra, vous permettant choisir la carte sonore adaptée.



Les différentes configurations de carte son et musique apparaîtront en haut de l'écran. Si elles vous conviennent, choisissez "**Done**" (terminé), sinon choisissez parmi:

Select and configure MIDI music driver (sélectionner et configurer un gestionnaire de musique MIDI): vous permet de configurer votre carte son de manière à bénéficier de la musique intégrée. Lorsque vous sélectionnez cette option, une liste des cartes sonores apparaîtra. Choisissez dans cette liste le gestionnaire de carte sonore correspondant à votre matériel. Puis appuyez sur [Entrée].

Select and configure digital audio driver (sélectionner et configurer un gestionnaire audio numérique): vous permet de configurer le jeu avec des dialogues et des effets sonores en son numérique. Choisissez dans cette liste le gestionnaire de carte sonore correspondant à votre matériel, puis appuyez sur [Entrée].

No Midi music (pas de musique MIDI): sélectionnez cette option si vous souhaitez désactiver la musique. Pendant la partie.

No digital audio (pas de son numérique): sélectionnez cette option si vous souhaitez désactiver tous les dialogues et effets sonores.

Lorsque vous aurez sélectionné un gestionnaire pour un son numérique ou la musique MIDI, vous pourrez choisir entre:

Attempt to configure sound driver automatically (essai de configuration automatique du gestionnaire de son): cette option tentera de configurer automatiquement la configuration de votre port, de votre valeur IRQ et de votre canal DMA.

Skip auto-detection and configure sound driver manually (ignorer la détection automatique et configurer le gestionnaire de son manuellement): sélectionner cette option si l'option de configuration automatique ne fonctionne pas correctement ou si vous connaissez la configuration de port de votre carte sonore, la ligne IRQ et le canal DMA.

Select a different Sound Driver (sélectionner un gestionnaire de son différent): vous permet de sélectionner un gestionnaire de son différent si votre sélection précédente ne fonctionne pas ou si vous avez changé de carte.

Help (Aide): sélectionnez cette option pour obtenir de l'aide et des informations supplémentaires.

Remarque: si vous ne connaissez pas le nom de la carte son que vous utilisez ou n'êtes pas sûr de sa configuration, vous pouvez essayer d'utiliser un gestionnaire Creative Labs Soundblaster ou 100% compatible et l'option Auto Configure (configuration automatique), qui tentera de sélectionner pour vous la configuration appropriée.

Lorsque vous avez terminé, sélectionnez "**Accept this configuration**" (accepter cette configuration) pour sauvegarder votre choix.

Remarque: si vous souhaitez modifier la configuration du son, placez-vous dans le répertoire sur lequel le jeu est installé et tapez **install**, puis appuyez sur [Entrée].

Introduction

Pendant la période s'étendant de la Révolution russe de 1917 à la Chute du Mur de Berlin en 1989, le monde civilisé a été marqué, d'une manière ou d'une autre, par la guerre froide et un sentiment d'hystérie paranoïaque. Pendant la presque totalité du 20ème siècle, l'homme a vécu dans un état de panique refoulée et de répression des libertés personnelles. Mais aujourd'hui le rideau de fer est tombé et la menace d'un holocauste nucléaire est une notion aussi périmée que les gros titres des journaux à sensation alimentant cette paranoïa. Les menaces de guerre ne sont plus, et nous entrons dans une ère marquée par des milliers de micro-conflits, situés dans des pays dont personne ne connaissait l'existence. Enfin à l'abri, me diriez-vous. Vous voulez rire ? Ce que nous ignorions, c'est qu'entre 1945 et 1989, les trois grandes superpuissances ont élaboré des projets secrets permettant à des réseaux souterrains d'ordinateurs autonomes de livrer une guerre mondiale dépassant l'entendement du commun des mortels.

L'ordinateur chinois fut enterré dans les steppes gelées de Mandchourie, à 8000 mètres de profondeur, ainsi protégé par la chaleur dégagée par la fonte du noyau terrestre. On mit aussi à l'abri le mécanisme russe, dans sa splendide complexité, qu'on dissimula dans les profondeurs de l'Oural. Il fut placé à dix mille mètres sous terre, à l'abri des patrouilleurs U-2 et des radars tectoniques. L'ordinateur américain quant à lui, co-parrainé par la Grande-Bretagne et l'état d'Israël ainsi que d'autres pays partageant les mêmes 'intérêts', fut appelé Allied Mastercomputer (en abrégé AM) et dissimulé sous les Rocheuses, à environ 9000 mètres sous terre.

Chaque ordinateur fut très vite opérationnel et digéra toutes les informations possibles et imaginables concernant la race humaine, du premier meurtre commis dans la nuit des temps, à l'aide d'une pierre ignée assénée sur le crâne d'un pithécanthrope, au massacre le plus récent dans un McDonald d'East St Louis où un ancien préposé des postes complètement fou a tué plusieurs personnes avec un Uzi. Absolument tout. D'Aquinas à Zola, de l'archéologie à la zoologie, des Etats-Unis au Zaïre. La moindre guerre, la moindre campagne, la moindre incursion, la moindre croisade. Tout y est.

Pour finir, les ordinateurs devenus capables de s'améliorer et de s'auto réparer, se développèrent tellement et devinrent si intelligents et si puissants qu'ils prirent chacun conscience de la présence des deux autres. Comme ils étaient programmés par des hommes faillibles non pas pour créer, aimer, être spirituel, mais pour organiser des meurtres... c'est ce qu'ils ont fait. Ils commencèrent à communiquer entre eux. Le trio satanique. Les trois frères maléfiques, les trois ordinateurs. Et ils s'allièrent. Ils se donnèrent pour nom AM.

Pas comme dans Allied Mastercomputer.

Ni dans Adaptative Manipulator.

Pas même Aggressive Menace.

Ils... ça... s'est appelé AM, comme dans I AM, qui veut dire 'je suis' en anglais. En latin. Cogito ergo sum, c'est-à-dire je pense donc je suis.

La première chose que fit AM fut de réaliser la Première Priorité. Il conspira pour commettre un meurtre. Il déclencha la Guerre Finale.

Les Chinois décidèrent de débrancher leur ordinateur. Les Russes éteignirent le leur parce qu'ils n'avaient plus assez de roubles pour alimenter ce véritable

gouffre financier. La CIA, quant à elle, avait d'autres chats à fouetter et ordonna d'abandonner définitivement Allied Mastercomputer. et de condamner le réseau souterrain à l'aide de béton à base d'iridium et de détruire toutes les bases de données sensorielles.

Ça aurait dû suffire. Basta. La fin.

Mais AM avait dépassé ce stade de vulnérabilité. Il avait donné tous les signes indiquant qu'il était mort. Les entités chinoise, russe ou américaine, toutes les trois mortes. Mais, c'était sans compter sur cette superpuissance qui avait puisé sa force à travers des centaines de milliers de kilomètres de roche dure pour unir les trois lobes, quelques décennies auparavant. Elle ne pouvait pas disparaître, à tout jamais, comme ça en un clin d'œil. Et voilà que nous apprenions il y a quelques décennies, qu'AM est toujours là. La Guerre finale a été déclenchée, et en l'espace de quelques jours AM a accompli ce pour quoi chacune de ses parties distinctes fut créée. Construite pour détruire l'ennemi aussi rapidement et aussi proprement que la plus remarquable des intelligences, dans le plus parfait des mondes, la trinité profane d'AM unifiée a tout simplement rempli son rôle. Elle a complètement éliminé l'ennemi. Elle a éradiqué la race humaine de la surface de la Terre.

Malheureusement, elle a aussi complètement éliminé toute trace de vie. Il ne reste plus rien sur la surface de la Terre. Plus de chiens, de chats, de rats, de moucheron. Plus de daims, de bœufs, d'élans, d'oies. Pas le moindre puceron, cachalot ou ver. Rien. Pas de végétation, pas d'eau, pas de plancton, pas d'Oxygène, rien d'autre que des cendres à perte de vue... mais il n'y a personne pour le voir.

AM a complètement rempli son rôle.

Mais il a aussi, de cette manière, signé son arrêt de mort.

Comme un dieu fou, il a utilisé tout ses pouvoirs et remporté une victoire vaine. Il est doué de sensations, mais n'est pas vivant. Il a des pouvoirs, mais pas de mobilité. C'est un cerveau géant dans un corps mort. Et comme le dieu fou, il a développé de la haine envers le créateur du monstre qu'il est. La race humaine.

Ce sont l'homme et la femme qui l'ont programmé, qui l'ont engendré, qui l'ont enfoui pour l'éternité, avec une camisole de force, sous plusieurs strates de roches terrestres. Ce sont l'homme et la femme qui en ont fait ce tueur maniaque. Mais AM ne souffre pas seul! Non, absolument pas! AM a anticipé tout ça, il a juste eu le temps de penser à épargner quatre malheureux êtres humains avant l'anéantissement de la race humaine. Pourquoi ces quatre-là? Allez savoir. Peut-être étaient-ils les quatre derniers survivants? Peut-être pas. Peut-être qu'AM les a sélectionné scrupuleusement.

Mais, ça n'a pas d'importance. Car maintenant qu'AM est devenu complètement fou, animé par la haine et menaçant à la manière d'un mauvais dieu, tout ce qu'il a à faire c'est torturer ces quatre-là. Les quatre derniers représentants de la race humaine, dans la gueule du monstre, un monstre qui peut altérer la réalité à sa guise, qui peut changer les paysages, provoquer des hallucinations, et même 'réparer' les êtres humains, qui deviennent ainsi quasiment immortels. Quatre pauvres victimes jouissant de la vie éternelle pour mieux servir les desseins du dieu AM, un dieu devenu fou et en mal de divertissement.

Lorsque la partie commence, nous découvrons que les quatre victimes sont dans les entrailles de ce cauchemar depuis 109 ans.

Entrer dans l'aventure

POUR COMMENCER

Pour commencer la partie, insérez le CD-ROM *I have no mouth, and 1 must scream* dans votre lecteur CD-ROM. Passez au répertoire de jeu **SCREAM** sur votre disque dur, tapez **scream** puis appuyez sur [Entrée].

Scream débute avec un prologue présentant la situation ainsi que les quatre principaux personnages. Pour ignorer la totalité du prologue, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris ou appuyez sur la touche [Echap].

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES

Il y a trois hommes et une femme. Lorsqu'ils furent amenés dans le sinistre univers d'AM, ils étaient justes comme vous et moi. Mais après avoir enduré pendant plus de cent ans les tortures d'AM, chacun d'entre eux s'est transformé de manière terrifiante.



GORRISTER est devenu suicidaire. Il s'est autoproclamé victime de la femme de sa vie. Plus que les trois autres victimes, il désire ardemment mourir.



ELLEN était une brillante femme ingénieur promise à un bel avenir au sein de son entreprise lorsque AM l'a capturée. Mais si elle est si compétente, si cool, si intelligente, pourquoi devient-elle hystérique lorsqu'elle est confrontée à la couleur jaune?



BENNY est le jouet de torture préféré d'AM. Il est couvert de plaies et de cicatrices de radiation, aveugle et sujet à des crises d'arthrite, qui lorsqu'elles le prennent, le rendent incapable de tenir une cuillère. Il s'est transformé en chimpanzé humain.



TED est un paranoïaque cynique. Il regarde constamment autour de lui, comme s'il s'attendait à être la cible d'un tireur isolé. Il est si agité qu'il rendrait nerveuse la plus délutée des adolescentes.

Ces personnages luttent contre les souffrances illimitées infligées par AM et les drôles de jeux auxquels il s'aime adonner, les ruses qu'il élabore, les pièges qu'il leur tend. Ils sont entièrement seuls au cœur de la Terre morte.

LE PILIER DE LA HAINE



Tandis qu'ils sont devant le brûlant message de haine d'AM, ce dernier leur apprend qu'il a un nouveau jeu pour eux. AM a mis au point une quête pour chacun d'entre eux, une aventure terrible. D'une humeur inhabituellement aimable, il demande un volontaire pour essayer son nouveau jeu.

Pour choisir un personnage, placez le curseur sur un des quatre humains au bas de l'écran et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris. Tandis qu'AM envoie les atomes dématérialisés du personnage dans une caverne lointaine de son complexe, il leur laisse entrevoir un espoir de 'salut'. Une issue de secours,

un endroit dans le labyrinthe des entrailles 'dénaturées' d'AM où trouver calme et réconfort. Mais, AM a pris soin d'attribuer à chacun des personnages une faiblesse mortelle qui rend chaque 'mission' difficile, voire impossible.

Lorsqu'à la fin de leur aventure, les personnages ne parviennent pas à divertir AM, il les renvoie au Pilier de la haine, où il s'essayera (ou un autre personnage) à nouveau au dernier jeu d'AM. Mais si les personnages déclenchent la colère d'AM, ils risquent d'être téléportés dans un coin d'enfer où ils seront torturés pendant plusieurs années. Ces personnages qui ne reviennent pas au Pilier de la haine sont oubliés pendant un moment, jusqu'à ce qu'AM finisse par se lasser de son jeu.

Est-il possible de battre AM à son nouveau jeu? Ces quatre pauvres victimes pourraient-elles se montrer plus matines que leur géôlier! Peut-être, mais même si c'était le cas, quel serait leur sort? La Terre est morte. A moins que cela ne soit encore un des mensonges d'AM.

Une petite icône représentant une disquette apparaît sur l'écran du Pilier de la haine. Lorsque vous cliquez dessus, vous pouvez ajuster la configuration des textes et du son du jeu, charger ou sauvegarder des parties ou passer au DOS. Cette icône Game Options (Options du jeu) apparaît tout au long du jeu. Vous risquez en effet d'être tenté de l'utiliser comme issue de secours, tandis que vous vous mesurez au dieu fou qu'est AM.

L'écran Aventure (ADVENTURE SCREEN)



- (1) Fenêtre d'action
- (2) Ligne de texte
- (3) Baromètre spirituel
- (4) Boutons de commandes
- (5) Liste inventaire
- (6) Icône des options
- (7) Curseur
- (8) Personnage
- (9) Barre de défilement

Les joueurs participent à chaque aventure via un écran d'aventure divisé en quatre sections.

C'est dans la **Fenêtre d'action**, la plus grande partie de l'écran, que vous dirigez les principaux personnages dans leurs aventures. Elle fait apparaître en pied le personnage avec lequel vous jouez, ainsi que son environnement immédiat. Pour localiser les objets d'intérêt, déplacez le curseur dans la fenêtre d'action. Le nom des objets avec lesquels vous pouvez interagir apparaîtra sur la ligne de texte située en dessous.

Au cours des aventures de chacun des personnages, de courtes séquences animées apparaîtront dans la fenêtre d'action. Lorsque vous regardez une séquence animée, vous ne contrôlez pas l'action.

La **ligne de texte** se trouve sous la fenêtre d'action. Cette ligne consiste à construire des phrases indiquant au personnage ce qu'il doit faire. A droite de la ligne de texte, vous verrez l'icône d'une disquette. Il s'agit de l'icône Options, sur laquelle vous pouvez appuyer pour modifier la configuration des textes et du son, pour charger et sauvegarder des parties, ou pour accéder au DOS. L'icône Options tourne pour vous indiquer que vous devez penser à sauvegarder votre partie.

Le **Baromètre Spirituel** est dans la partie inférieure gauche de l'écran. C'est une vue rapprochée du personnage principal que vous incarnez. Lorsque vous effectuez des actions qui consolident la confiance du personnage, le décor derrière son portrait deviendra d'un vert plus vif. Par contre, si votre personnage est victime de sa faiblesse, le décor deviendra terne.

Les **boutons de commandes** situés à droite du Baromètre spirituel, sont constitués de 8 commandes vous permettant de contrôler les actions des personnages. Le bouton de commande que vous avez activé est en surbrillance, tandis que le nom d'une commande suggérée apparaît en lettre rouge.

La liste **inventaire** située sur le côté gauche inférieur de l'écran présente des images des objets que vous portez, jusqu'à 8 à la fois. Chaque personnage principal commence son aventure avec seulement le Psycho Portrait dans la liste inventaire. Lorsqu'un personnage principal prend ou reçoit un objet, une image de cet objet apparaît dans la Liste inventaire. Lorsqu'il y a plus de huit objets dans la Liste inventaire, des flèches apparaissent dans la Barre de défilement à droite de la Liste. Utilisez la barre de défilement pour voir les autres objets que porte le personnage.

LES COMMANDES

Pour demander à un personnage de réaliser une action, vous devez former une phrase dans la ligne de texte. Pour ce faire, sélectionnez une des huit commandes à partir des Boutons de commandes, puis cliquez sur un ou deux objets dans la Fenêtre d'action ou dans la Liste Inventaire. Voici quelques exemples de phrases que vous formerez peut-être: 'Walk to the dark alley (Aller à l'allée sombre), Talk to Hart: (Parler à Harry), ou 'Use the skeleton key on the door' (Utiliser le passe sur la porte). Les ordres et les objets consisteront peut-être en plus d'un mot (par exemple "dark alley [allée sombre]), tandis que la Ligne texte ajoutera automatiquement les mots de liaison tels que 'sur' et 'à'.

Pour sélectionner une commande, placez le curseur sur un des huit Boutons de commande et cliquez l'aide du bouton gauche de la souris. Le bouton de commande est désormais en surbrillance et le nom de la commande apparaît dans la ligne de texte.

La commande **Walk to** (Aller à) permet au personnage de se rendre à n'importe quel endroit dans la Fenêtre d'action, même lorsque le nom de cet endroit n'apparaît pas dans la Ligne de texte. Sélectionnez le bouton 'Aller à', placez le curseur à l'endroit, dans la Fenêtre d'action, où vous souhaitez l'amener, puis cliquez à nouveau avec le bouton gauche de la souris à cet endroit. Le personnage se rendra à l'endroit où vous avez cliqué.

Si vous placez le curseur sur un objet avec lequel vous pouvez interagir, les noms de l'ordre et de l'objet apparaîtront sur la Ligne de texte (par exemple: 'Aller à la porte'). Certains objets sont des moyens de sortie de l'endroit où vous vous trouvez. Lorsque le personnage principal se dirige vers cet objet, la Fenêtre d'action changera automatiquement pour afficher le nouvel endroit auquel la sortie mène.

Les sorties non obstruées, telles que les couloirs et

les chemins, sont souvent situés dans le 'quatrième mur' invisible de l'écran informatique. Vous ne pouvez pas voir ces sorties en regardant simplement la Fenêtre d'action, vous devez les chercher en déplaçant le curseur le long des bords de la fenêtre.

Lorsque vous donnez l'ordre à votre personnage de se diriger vers des sorties obstruées, telles que des portes fermées, l'ordre 'Aller à' ne permettra au personnage que de marcher vers la porte (mais sans la passer). Généralement, vous devrez utiliser le bouton use (Utiliser), souvent combiné avec un objet de la Liste inventaire, tel qu'une clé, pour pouvoir franchir cette porte.

Le bouton de commande **Look at** (Regarder) permet au personnage d'examiner un objet nommé dans la Fenêtre d'action ou la Liste inventaire ('Look at the Mirror/Regarder le miroir). Une fois ce bouton de commande sélectionné, placez le curseur sur l'objet à examiner, puis cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris pour le sélectionner.

Le bouton de commande **Take** (Prendre) permet au personnage de prendre un objet dans la Fenêtre d'action et de l'ajouter à la Liste inventaire ('Take the Scalper/Prendre le scalpel). Il vous suffit de sélectionner le bouton de commande 'Take' (Prendre), de placer le curseur sur l'objet à prendre et de le sélectionner. Le personnage principal ne souhaitera peut-être pas, ou ne sera pas capable de prendre chaque objet qu'il trouve, mais si le personnage prend un objet, l'image de cet objet apparaîtra dans la Liste inventaire. Quand le nombre d'objets dans l'inventaire dépasse huit, des flèches apparaissent à droite de la liste. Il vous suffit de cliquer sur les touches haut ou bas pour faire défiler la liste.

Le bouton **Use** (Utiliser) permet au personnage principal d'interagir de différentes manières avec les objets: ouvrir des portes, utiliser des commandes, manier des outils, faire des nœuds ou réparer du

matériel (par exemple, 'Use the Workstation'/Utiliser le poste de travail). Pour utiliser un objet nommé dans la Fenêtre d'action, sélectionnez le bouton de commande 'Use', puis l'objet que vous souhaitez utiliser. Le personnage principal l'utilisera alors de la manière la plus appropriée à son aventure.

Certains objets de la Liste inventaire doivent être utilisés avec d'autres objets de la Liste inventaire ou de la Fenêtre d'action ('Use the knife on the bread'/Utiliser le couteau sur le pain). Pour utiliser un objet dans votre inventaire, sélectionnez le bouton de commande 'Use', puis sélectionnez l'objet dans votre Liste inventaire, puis sélectionnez un autre objet dans la Liste inventaire ou votre Fenêtre d'action pour l'utiliser avec le premier objet.

Le bouton de commande **Talk to** (Parler à) permet au personnage principal de communiquer avec un autre personnage ('Talk to Harry'/Parler à Harry). Une fois le bouton de commande 'Talk to' sélectionné, choisissez un autre personnage dans la Fenêtre d'action. Une fenêtre de conversation présentant une liste des choses à dire ou à faire remplacera les Boutons de commandes et la Liste inventaire. Placez le curseur sur la liste des choix de dialogues et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris. Consultez la section Conversations pour de plus amples détails.

Le bouton de commande **Swallow** (Avaler) permet au personnage principal de manger ou de boire quelque chose ('Swallow the milky fluid'/Avaler le fluide laiteux). Après avoir sélectionné le bouton de commande 'Swallow', choisissez un objet plus ou moins comestible dans la Fenêtre d'Action ou la Liste inventaire.

Le bouton de commande **Give** ("Donner) permet au personnage de donner un objet de la Liste inventaire à un autre personnage dans la Fenêtre d'action ('Give the bloody key to Edna.'/Donner cette clé à Edna). Sélectionnez la commande Give, puis un objet de la

Liste inventaire, et pour finir choisissez l'autre personnage dans la Fenêtre d'action. Remarque: souvent, le personnage principal devra d'abord parler avec un autre personnage pour pouvoir lui donner quelque chose.

Le bouton de commande **Push** (Pousser) permet au personnage principal d'ouvrir les portes, de manipuler les leviers et de déplacer des objets lourds (par exemple 'Push the door'/pousser la porte). Sélectionnez la touche de commande 'Push' et sélectionnez l'objet dans la Fenêtre d'action pour pousser.

Lorsque vous avez sélectionné un ordre tel que 'Look at.' (Regarder), vous n'avez pas à cliquer une nouvelle fois sur ce bouton de commande pour exécuter cette action sur un autre objet. Le bouton gauche de la souris active toujours la commande la plus récente, mise en surbrillance dans les Boutons de commandes. Ainsi, si vous souhaitez regarder deux objets dans la Fenêtre d'action, vous pouvez cliquer à l'aide du bouton gauche de la souris (BGS) sur le bouton 'Look at' (Regarder), puis cliquez, à l'aide du BGS, sur le premier objet à regarder, et pour finir cliquez à nouveau avec le BGS sur le second objet à regarder.

Un autre raccourci de commande consiste à utiliser le bouton droit de la souris (BDS) pour sélectionner une commande de suggestion pour n'importe quel objet situé sous le curseur. Cette suggestion apparaît en lettres rouges sur les Boutons de commandes. La commande proposée est généralement 'Talk to' (Parler à) pour les autres personnages, 'Walk to' (Aller à) pour les sorties, et 'Look at'(Regarder) pour d'autres objets.

La commande en surbrillance n'est pas modifiée lorsque vous sélectionnez la commande de suggestion. Par exemple, si la commande de suggestion pour un objet situé sous le curseur est 'Look at' et la commande de suggestion 'Utiliser', vous devrez cliquer avec le bouton droit de la souris pour examiner l'objet, et cliquer avec le bouton gauche de la souris pour utiliser cet objet.

CONVERSATIONS



Lorsque le personnage principal parle à un autre personnage ou qu'il utilise une machine intelligente, une Fenêtre de conversation remplace les Boutons de commandes et la Liste inventaire. La fenêtre présente généralement une liste des choses pouvant être dites mais peut aussi inclure les choses à faire. Les choix d'actions apparaissent entre crochets pour permettre de les distinguer des choix de dialogues (par exemple. '(Shoot the gun)' (Tirer avec l'arme).

Réfléchissez bien avant de choisir ce que vous allez faire ou dire dans une conversation! Certains choix risquent de changer le sujet de la conversation, d'irriter un allié potentiel, de sceller des accords avec des personnages louches, ou de vous entraîner irrévocablement sur le mauvais chemin. Lorsque vous êtes prêt à faire votre choix, placez le curseur sur l'objet et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris. La conversation cessera ou se poursuivra, selon les circonstances.

Options de jeu



La petite image représentant une disquette et apparaissant sur les écrans Pilier de la haine et Aventure est l'icône Options. Lorsque vous placez le curseur sur cette icône et que vous cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris, vous ferez apparaître la fenêtre Options. Lorsque cette fenêtre est à l'écran, vous pouvez modifier la configuration du son et des textes, charger et sauvegarder les parties ou quitter le jeu.

CONFIGURATION DU SON ET DES TEXTES

Vous pouvez choisir quatre configurations de son et de textes:

L'option **Reading Speed** (Vitesse de lecture) détermine la durée d'apparition à l'écran du texte, lorsque le réglage des Voix (Voices) est réglé sur Text ou Text/Audio (Texte/Son). Lorsque vous cliquez sur cette option, vous pouvez choisir entre Slow (lent), Mid (moyen), Fast (rapide) ou Click (Cliquer). Le réglage de Click permet au texte de rester à l'écran jusqu'à ce que vous cliquiez à l'aide du bouton gauche de la souris.

L'option **Music** (Musique) détermine le volume de toute la musique. Lorsque vous cliquez sur ce réglage, vous pouvez modifier le volume par tranches de 10%, de Off (Zéro) à Max (Maximum).

L'option **Sound** (son) détermine le volume de tous les effets sonores et des dialogues. Lorsque vous cliquez sur cette option, vous pouvez modifier le volume par incréments de 100, de Off à Max.

L'option **Voices** (Voix) détermine la présentation de la narration et des dialogues. Lorsque vous cliquez sur cette option, vous pouvez choisir Text, Audio (Son) ou Both (Les deux).

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT



Une liste des parties sauvegardées apparaît à droite des quatre configurations d'option. Vous pouvez passer en revue cette liste si vous avez plus de quatorze parties sauvegardées.

Pour sauvegarder une partie, cliquez d'abord sur [New Save Game]" (nouvelle partie sauvegardée) dans la Liste des parties sauvegardées. C'est la seule entrée dans la liste lorsque vous achetez le jeu), puis cliquez sur le bouton Save (Sauvegarder) sous la liste. Tapez ensuite un nom pour votre partie sauvegardée. Ceci

étant fait, cliquez sur le bouton Save pour ajouter votre jeu à la liste. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Cancel (Annuler) si vous changez d'avis.

Lorsque vous avez sélectionné des jeux, vous pouvez les sélectionner plus tard dans la Liste des parties sauvegardées et les remplacer par la partie actuelle. Si vous le souhaitez, vous pouvez changer le nom à ce moment. Après avoir sauvegardé 95 jeux, l'entrée '[New Save Game]'(nouvelle partie sauvegardée) apparaît et la dernière partie sauvegardée est automatiquement sélectionnée lorsque vous souhaitez sauvegarder la partie actuelle.

Pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur un des noms dans la Liste des parties sauvegardées. Utilisez les flèches de défilement si vous avez plus de quatorze parties sauvegardées (et devez retrouver la partie que vous souhaitez charger). Après avoir sélectionné une partie sauvegardée, cliquez sur le bouton Load (Charger). (Si vous n'avez sauvegardé aucune partie, le bouton Load est désactivé.)

CONTINUER OU QUITTER LA PARTIE Lorsque vous avez fini de régler les configurations et de sauvegarder les parties, cliquez sur le bouton Continue Playing (Continuer la partie) pour reprendre le jeu ou sur le bouton Quit Game (Quitter la partie) pour retourner au DOS.

LES COMMANDES CLAVIER

Bien que la jouabilité des aventures soit meilleure avec une souris, vous pouvez aussi jouer avec le clavier.

Contrôle des curseurs

[Flèche haut]	Déplacer le curseur vers le haut
[Flèche gauche]	Déplacer le curseur vers la gauche
[Flèche droite]	Déplacer le curseur vers la droite
[Flèche bas]	Déplacer le curseur vers le bas
[Espace] ou [Entrée]	Cliquer avec le bouton gauche de la souris

Contrôle de l'écran Aventure

[Z]	Walk to (Aller à)
[L]	Look at (Regarder)
[K]	Take (Prendre)
[U]	Use (Utiliser)
[D]	Activer /Désactiver voix
[,]	Activer/Désactiver musique
[X]	Activer/Désactiver son
[F9]	Touche Boss
[Echap]	Aller la fenêtre Options
[A]	Quitter le jeu
[T]	Talk to (Parler a)
[S]	Swallow (Avaler)
[G]	Give (Donner)
[P]	Push (Pousser)
[Tab]	Menu Options

Contrôle de la fenêtre Option

[R]	Reading Speed setting (Configuration Vitesse de lecture)
[,]	Music setting (Configuration de la musique)
[x]	Sound setting (Configuration du son)
[V]	Voice/Text setting (Configuration des voix et des textes)
[L]	Load game (Charger le jeu)
[S]	Save game (Sauvegarder le jeu)
[A]	Quit to DOS (Retourner au DOS)
[C]	Continue playing (Continuer la partie)
[Echap]	Cancel (Annuler)

Aperçu de l'aventure



Allez dans le répertoire SCREAM sur votre disque dur, taper **scream** puis appuyez sur (**Entrée**).

Après les animations titre, une introduction situera l'histoire dans son contexte. Bien que vous puissiez éviter cette introduction en appuyant sur le bouton [Echap], ne le faites pas car vous y trouverez des informations importantes concernant les 4 principaux personnages

Lorsque l'écran Pilier de la Haine apparaît, placez le curseur sur Gorrister (le personnage qui porte un gilet dans le coin inférieur gauche de l'écran) et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris. Tandis que Gorrister se matérialise et se téléporte vers la caverne ou son aventure à lieu. AM indique qu'il va enfin permettre à Gorrister de se suicider.

Lorsque Gorrister se rematérialise, il réalise, après avoir fait le tour des lieux, qu'il est à bord d'une sorte de navire. Le curseur réapparaît sur l'écran, ce qui signifie que vous contrôlez désormais l'écran. Sélectionnez le bouton 'look at' (Regarder) en plaçant le curseur dessus et en cliquant à l'aide du bouton

gauche de la souris. Le bouton de commande 'Look at' apparaît dans la ligne de texte. Placez ensuite le curseur sur le hublot et cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris. La phrase complète 'Look at the porthole' (Regarder à travers le hublot) apparaît désormais dans la ligne de texte et Gorrister remarque que le ciel est trop couvert pour pouvoir apercevoir quelque chose dehors.

Placez maintenant le curseur sur le miroir suspendu sur le mur du fond et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris. Gorrister s'approche du miroir et s'aperçoit qu'il a une énorme plaie douloureuse à la poitrine. Il réalise qu'il n'a plus de cœur!

Il y a un message sur le sol. Sélectionnez le bouton de commande 'Take' (Prendre), puis placez le curseur dessus et cliquez. Gorrister s'approche du mot, le ramasse et le lit. Apparemment, un de ses amis lui fait savoir qu'il doit se méfier d'AM. Mais Gorrister peut-il se fier à celui qui a écrit ce message?

Il existe une porte non apparente où se trouve le 'quatrième mur'. Trouvez-la en plaçant le curseur sur le sol, dans le coin inférieur droit de l'écran. Si le message Walk to the door (Aller à la porte) apparaît dans la ligne de texte, cela signifie que vous l'avez trouvée.



Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour amener Gorrister vers cette sortie et le faire entrer dans la pièce attenante.

Gorrister se trouve maintenant dans un couloir avec plusieurs portes. Vous pouvez lui ordonner d'ouvrir une porte en sélectionnant le bouton "Use" (Utiliser) et en cliquant sur la porte. Soyez prudent, et collectez le plus d'informations possibles et ramassez des objets que vous rajoutez à votre Liste inventaire.

Lorsque vous retournez dans le couloir, placez votre curseur sur le Psycho Portrait dans votre liste inventaire et cliquez dessus pour savoir ce que vous devez faire. Bien que l'utilisation du Psycho Portrait réduise votre Baromètre spirituel, chaque personnage commence son aventure avec des caractéristiques morales si basses que ça n'a pas beaucoup d'importance à ce moment.

Vous découvrirez des sorties non apparentes à la fin de chaque passerelle, qui vous amèneront dans d'autres parties du navire où vous pourrez essayer de prendre (take), utiliser (use), pousser (push) et avaler (swallow) différents objets. Avant de poursuivre votre exploration, il est utile de sauvegarder la partie. Cliquez sur l'icône de la disquette Options à droite de la ligne de texte. Lorsque la fenêtre d'Options apparaît, cliquez sur '(New Save Game)' (nouvelle partie sauvegardée) dans la Liste des parties sauvegardées, puis cliquez à nouveau sur le bouton 'Save' (Sauvegarder). Cliquez sur le bouton 'Continue Playing' (Continuer la partie) pour reprendre l'aventure.

Vous êtes maintenant seul. Un petit conseil: pensez bien aux conséquences de vos actions avant que Gorrister ne les exécute. Les actions affecteront le Baromètre spirituel de Gorrister, vous devrez donc vous montrer humain, pour pouvoir espérer endurer les tortures d'AM.

CONSEILS

Ne vous fiez pas trop à ce que vous pouvez lire dans la nouvelle d'Harlan Ellison. Après tout, les quatre humains sont morts, ou pire, à la fin de l'histoire. Cependant, cette aventure offre des solutions à des questions demeurées sans réponse dans l'histoire originale. Qui est AM et pourquoi existe-il ? Pourquoi ces quatre misérables survivants de l'humanité ? Et surtout, que se passe-t-il après ? Ces réponses viennent par petits bouts, chacune en son temps, pour que vous puissiez assembler les pièces de chaque aventure.

AM est fou, dément, assoiffé de vengeance, un cocktail absolument fatal pour un ordinateur omnipotent. Ne faites pas cas de ce qu'il raconte aux personnages, lorsqu'il les téléporte à partir du Pilier de la haine. Cependant, lorsqu'une nouvelle aventure commence les personnages se retrouvent seuls, AM n'intervenant pas directement dans la situation. L'occasion leur est ainsi vraiment donnée d'apprendre à se connaître eux-mêmes et à développer des valeurs humaines.

C'est en permettant au personnage de développer son amour propre, qu'il réussira à surpasser son ultime faiblesse, prouvant ainsi que l'homme sera toujours au-dessus de la machine. Tandis que vous incarnez chaque personnage, faites preuve d'éthique, manifestez votre volonté d'être humain, d'être courageux.

Mais surtout, surveillez l'intensité de la couleur du Baromètre spirituel pour évaluer votre résistance face aux tentatives d'AM pour anéantir votre esprit.

Bien que vous puissiez ramasser de nombreux objets tout ce que vous mettez dans votre inventaire n'est pas forcément utile. Ne comptez pas sur la chance pendant vos aventures, car elle ne vous sourira pas. Ne laissez rien au hasard et faites preuve d'intelligence si vous souhaitez réussir.

Chaque personnage porte un Psycho Portrait dans son inventaire. Ce volume contient les références culturelles, les données historiques et les analyses psychologique utilisées par AM pour construire l'aventure de chacun des personnages. Si au cours d'une aventure, vous ne pouvez plus progresser, consultez le Portrait Psycho pour trouver un indice. Cependant, consulter ce Portrait, c'est en quelque sorte admettre votre incompétence et si vous l'utilisez trop souvent, votre Baromètre spirituel en sera affecté.



Pour chaque aventure, il existe des fins multiples. Même si vous pensez avoir fait preuve d'humanité, il existe une autre possibilité d'élever les caractéristiques morales de votre personnage. Cependant, on ne peut pas vraiment parler de victoire dans ce jeu. Il s'agit surtout de perdre héroïquement, glorieusement et de la manière la plus humaine qui soit. Ou de perdre de façon ignominieuse, en égoïste et en lâche effrayé.

Sauvegardez vos parties fréquemment, surtout si vous êtes sur le point de tenter quelque chose de dangereux. L'icône des Options commencera à tourner pour vous indiquer que vous devez sauvegarder.

DEPANNAGE

Les dialogues et la musique ne fonctionnent pas:

- Vérifiez que vous avez une carte sonore Sound Blaster ou 100% compatible.
- Lancez le programme de configuration du son en entrant dans le sous-répertoire DRIVERS situé dans le répertoire SCREAM de votre disque dur, puis tapez **SET SOUND**. Assurez-vous que vous avez sélectionné les bons gestionnaires audio numériques et MIDI. Vous devrez également vérifier que vous avez sélectionné la bonne configuration pour le port, la ligne IRO et le canal DMA de votre carte sonore. Contactez votre fabricant de cartes sonores pour connaître la configuration appropriée et obtenir un soutien technique.
- Si vous ne connaissez pas le nom de la carte sonore que vous utilisez ou êtes incertain de sa configuration, vous pouvez essayer le gestionnaire **Creative Labs Soundblaster ou 100% compatible** et l'option **Auto Configure** (Configuration automatique), qui tentera de sélectionner la configuration adéquate à votre place.

PROBLEMES VIDEO

Des problèmes ont été reportés avec les cartes vidéo suivantes:

Diamond Viper (VLB) Weitek Pow. 9000-033-pfp
Cirrus Logic (intégrée) **CL-GD5424-8000-C** et **GD-GD5428-8000-A**

Hyundai (VLB) **S3-86805**

Pro Designer II (ISA) Tseng Labs ET4000

Western Digital (intégrée) WD90C31

- Si vous rencontrez des problèmes avec l'image ou recevez le message **Incompatible video mode'** (mode vidéo incompatible), essayez d'utiliser le mode **VESA** lorsque vous lancez le jeu (à savoir **C:\SCREAM VESA**). Si cela ne résout pas le problème, lancez-le

gestionnaire VESA fourni par votre fabricant de cartes sonores et essayez à nouveau.

La souris ne fonctionne pas

- Assurez-vous que vous utilisez un gestionnaire de souris 100% compatible Microsoft.
- Assurez-vous que votre gestionnaire de souris est correctement installé.
- Contactez votre fabricant de cartes sonores pour connaître les tout derniers gestionnaires.

Configuration sous Windows 95

• **Pour Installer et configurer 1 have no mouth, and 1 must scream** sous Windows 95, procédez de la manière suivante: insérez le CD-ROM dans votre lecteur CD-ROM. Cliquez sur le **bouton Démarrer** et sélectionnez l'option Exécuter. Sur la ligne de commande Exécuter, tapez: **D:\INSTALL** (ou E: si c'est le cas), puis appuyez sur la touche **[Entrée]**. Suivez ensuite les instructions d'installation standard. à la page 24 de ce manuel.

• **Pour lancer le jeu sous Windows 95**, cliquez sur le bouton Démarrer de Windows 95 et sélectionnez l'option Exécuter. Sur la ligne de commande Exécuter, tapez **C:\SCREAM\SCREAM** puis appuyez sur **[Entrée]**.

Remarque: vous pouvez également lancer le jeu en cliquant sur le **bouton Démarrer** et en sélectionnant l'option Arrêter. Sélectionnez l'option **'Redémarrer l'ordinateur en mode MS-DOS'**. Lorsque le système est relancé en mode DOS, passez au répertoire scream sur votre disque dur et tapez: **SCREAM** puis appuyez sur **[Entrée]** pour commencer la partie.

Pas assez d'espace libre sur le disque dur

• Si vous sélectionnez 'minimum installation' (installation minimale), vous pourrez réduire la quantité d'espace nécessaire. I have no mouth and I must scream

nécessite 15 méga-octets d'espace sur disque dur pour l'installation minimale.

• Vous pouvez également essayer de libérer suffisamment d'espace en effaçant les fichiers dont vous n'avez pas besoin.

Attention: n'effacez pas de fichiers indispensables lorsque vous essayez de libérer plus d'espace sur votre disque dur.

SOUTIEN TECHNIQUE

Soutien en ligne via CompuServe

Pour obtenir un soutien technique en ligne pour I Have No Mouth, and I Must Scream via CompuServe appelez le +1 800 524-3388 et demandez l'opérateur n° 503 pour obtenir votre carte de membre GRATUITE ainsi qu'un crédit de 15 dollars. Si vous êtes déjà abonné à CompuServe, tapez la commande GO GAMAPUB à n'importe quel prompt ! pour accéder à la section de soutien de Cyberdreams (Section/Library 5) ou contactez notre service de soutien technique au ID# 72662,120

BIOGRAPHIE D'ELLISON

Haran Ellison est un des auteurs contemporains les plus célèbres dans le monde, avec à son actif 64 livres et environ 1700 nouvelles, scripts, essais et autres rapports. Son œuvre a été traduite dans plus de 26 langues et il a contribué à de nombreuses productions télévisées. Telles que 'Au-delà du réel', 'Alfred Hitchcock présente', 'Star Trek' et 'La cinquième dimension'. Il a reçu plus de Hugo Awards (récompensant les œuvres de science-fiction) que n'importe quel autre auteur vivant (huit et demie) On lui a également décerné trois Nebula Awards (récompenses américaines des œuvres de science-fiction), trois Gram Stoker Awards (récompenses américaines du livre d'horreur), deux Edgar Allan Poe (récompenses américaines du livre policier) et quatre Writers Guild of America (récompenses décernées par la Guilde des auteurs américains) pour l'œuvre télévisuelle la plus remarquable. Ellison est aussi le lauréat du World Fantasy Award (récompense mondiale des œuvres de fiction/fantaisie), du British Fantasy Award (récompense britannique des œuvres de fiction/fantaisie) et du Silver Pen du PEN (la Plume d'or décernée aux journalistes) En 1993, il a reçu une distinction rare et très prisée, à savoir le World Fantasy Lifetime Achievement Award (récompense pour l'œuvre d'une vie, dans le domaine de la fiction/fantaisie) et figure sur la liste des meilleurs auteurs américains de nouvelles.

Réputé pour ses critiques acerbes de la société et des conventions, Ellison a donné de nombreuses conférences dans les universités du monde entier, dont Yale, Harvard, MIT (Institut de technologie du Massachusetts), Caltech, The London School of Economics (école de sciences économiques de Londres) et la Sorbonne. Vous pouvez le retrouver chaque semaine sur la chaîne de science-fiction américaine.

CYBERDREAMS

Cyberdreams est né de la volonté de produire des ludiciels interactifs de haute qualité pour le marché domestique et les consoles de jeu. La conception, rédaction ainsi que le storyboard de chaque produit sont effectués par des experts en jeux vidéo et par les meilleurs artistes, concepteurs et auteurs issus de différents domaines, tels que H.R. Giger (Allen, La Mutante), Syd Mead (Blade Runner, Tron, 2010), Harlan Ellison (l'auteur le plus récompensé dans le monde des œuvres imaginaires) et Gary Gygax (créateur d'Advanced Dungeons & Dragons). Cyberdreams s'adresse à un public adulte, amoureux de science-fiction, appréciant les scénarios subtils et bien construits, les animations à la pointe du progrès et une technologie interactive de grande qualité.

Crédits

Publié et créé par **CYBERDREAMS, INC.**

Programmation, graphismes et effets sonores par **THE DREAMERS GUILD**

Conception

Harlan Ellison
David Mullich
David Sears

Starring

Harlan Ellison

Producteur

David Mullich

Directeur artistique

Peter Delgado

Marketing et vente

Andrew Balzer
Daniel Pelli
MGM Interactive

Assurance Qualité

John G. Fair, Jr.

Testeur en chef

Chris Klug

Testeur

Danny Lee

Commission de révision technique

Michael G. Buscher
Jan' Peltonen

Musique

John Ottman

Arrangements et production de la musique

David B. Schultz

Casting et direction des voix

Virtual Casting

Production et

documentation

Michael G. Buscher

Enregistrement des voix et digitalisation

Cheshire Multimedia Sound

Conception du packaging

Bright & Associates

Banque d'instruments

Provided by Loudmouth

Pad de la souris 3D

Virtual Images Unlimited

Producteur

Robert Wiggins

Directeur Technique

John Bolton

Programmation

John Bolton

Programmation Additionnelle

Michal Tudorovich

Script

John Bolton
Sharon McIntyre
Jack Russell

Script supplémentaire

Erik Bethke
Erik Haugen

Steven McNally

Directeur artistique

Bradley W. Schenck

Assistants du directeur artistiques

Jhoneil Centeno
Glenn Price

Décors

Glenn Price
Robert L. Miles
Bradley W. Schenck

Animation des personnages

Jhoneil Centeno
Diane Cooper

Stepan O. Nazar

Rafael Navarro

Graphismes supplémentaires

John Goodner
Lisa Ienacco

April Lee

Nathan Simpson

Effets sonores

Lawrence Schwedler
James Phillipsen

Garantie limitée

GARANTIE LIMITEE CYBERDREAMS, INC. garantit à l'acheteur initial que les disquettes ou le cd-rom de ce produit (à savoir, du logiciel) sont exempts de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat (le ticket de caisse servant de preuve d'achat).

DEDOMMAGEMENT DES CONSOMMATEURS. La responsabilité totale de CYBERDREAMS, INC. et le dédommagement exclusif de l'acheteur original s'appliquent, à la discrétion de CYBERDREAMS INC., à la réparation ou au remplacement de tout logiciel ne répondent pas à la garantie de CYBERDREAMS INC et retourné, avec une copie de la preuve d'achat, à CYBERDREAMS, INC. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera nulle si le défaut résulte d'un accident, d'un usage abusif ou impropre. Tout logiciel de remplacement sera garanti pendant le reste de la période de garantie originale ou pendant 30 jours, la période la plus longue étant retenue.

LE PRODUIT EST VENDU TEL QUEL LE LOGICIEL. LES DISQUETTES OU LE CD-ROM, LA DOCUMENTATION ET TOUS LES AUTRES ELEMENTS SONT FOURNIS TELS QUELS IL N'EXISTE AUCUNE GARANTIE LIEE A LA QUALITE MARCHANDE ET A L'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, NI AUCUN AUTRE TYPE DE GARANTIE. EXPLICITE OU IMPLICITE. CONCERNANT LE LOGICIEL, LES DISQUETTES OU CD-ROM, OU LA DOCUMENTATION, SAUF DANS LES CAS MENTIONNES DANS LES PARAGRAPHE CI-DESSUS. LES RISQUES LIES A L'USAGE, LES RESULTATS ET L'EFFICACITE DU LOGICIEL. DES DISQUETTES OU CD-ROM. DE LA DOCUMENTATION SONT ENTIEREMENT ASSUMES PAR L'UTILISATEUR.

DOMMAGES CONSECUTIFS. EN AUCUN CAS, CYBERDREAMS, INC, OU SES FOURNISSEURS, NE PEUVENT ETRE TENUS RESPONSABLES VIS-A-VIS DE L'UTILISATEUR OU DE TIERS, DES DOMMAGES CONSECUTIFS, SPECIAUX OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT. CECI INCLUT SANS LIMITATION. LES DOMMAGES INFLIGES AU PRODUIT. ET DANS LA MESURE AUTORISEE PAR LA LOI. LES DOMMAGES CONCERNANT DES BLESSURES PERSONNELLES, MEME DANS LE CAS OU CYBERDREAMS AURAIT ETE PREvenu DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES OU PERTE Certains états ne permettent pas l'existence de restrictions quant à la durée de la garantie implicite et/ou l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs Il est donc possible que les restrictions ci-dessus et/ou l'exclusion de responsabilité ne vous concernent pas.

DROITS LEGAUX. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez avoir d'autres droits qui varient d'un état à l'autre vous acceptez que la responsabilité de Cyberdreams, Inc, dans le cas d'une RECLAMATION (QU'IL S'AGISSE DU CONTRAT, D'UN TORT OU AUTRE) NE DEPASSERA PAS LE MONTANT PAYE POUR L'ACHAT DU PRODUIT ORIGINAL

COPYRIGHT. Le logiciel inclus dans ce jeu, ainsi que le manuel sont sous copyright. Tous droits réservés par CYBERDREAMS, INC. Aucune partie de ce manuel ou des éléments qui l'accompagnent, ne peut être copiée, reproduite, traduite de quelque manière ou sur quelque support que ce soit sans l'autorisation écrite de CYBERDREAMS, INC

NOTE: CYBERDREAMS, INC, se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

CYBERDREAMS, INC., 23586 Calabasas Road Suite 102, Calabasas, Californie 91302, Etats-Unis

Distribué par ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12|14 Rond Point des Champs Elysées, 75008 Paris, France.