

LA CHOSE

MANUEL D'UTILISATION

MODE D'EMPLOI

- 1 - Étude thématique
- 2 - L'histoire
- 3 - Le but du jeu
- 4 - L'organisation de l'écran du jeu
- 5 - Conseils techniques
- 6 - Quelques trucs et astuces.

I — L'ETUDE THEMATIQUE

a) **Thème** : Fantastique, traité sous la forme d'une parodie de l'horreur (rire et horreur alternent et se confondent).

b) **Époque** : Contemporaine : l'époque est reléguée au second plan, elle n'est pas importante dans l'histoire. Par contre le temps est à prendre en considération : la scène se passe le matin, le joueur découvre le premier le massacre dans le village ; désolation et pleurs s'ensuivent. L'aventure commence...

II — L'HISTOIRE

Vous venez juste de vous installer dans le village où se déroule l'action ; en rentrant d'un voyage d'affaires vous constatez avec horreur la mort de votre jeune femme.

Qui a pu commettre ce meurtre ? Épouvanté, vous décidez de la venger. En partant à la découverte de ce village, vous rencontrerez un clochard qui vous apprend l'existence d'un souterrain non loin de là ; mais, attention, il vous faudra traverser une forêt où vous attendent de nombreuses sueurs froides.

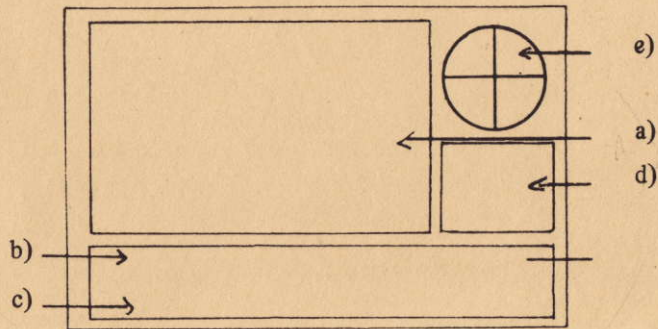
Vous arrivez alors à un manoir et le cauchemard ne fait que commencer. Vous en savez déjà suffisamment pour supposer qu'un monstre est à l'origine de ces massacres. Vous vous retrouvez face à lui mais avant de pouvoir l'éliminer, il vous faudra surmonter 18 pièges mortels.

Bonne chance. Si vous réussissez, vous mériterez la légion de l'horreur.

III — BUT DU JEU

Venger votre femme et sauver les habitants du village de Sadiphinrol (ou du moins ce qu'il en reste...) d'un danger mortel qui, plane au-dessus de leurs têtes.

IV — L'ORGANISATION DE L'ECRAN DE JEU



a) **L'image** : elle permet une visualisation concrète du lieu où vous êtes. Le nord est toujours devant vous.

b) **La description de l'image** : elle comprend un titre et un "clin d'œil" généralement relatif à un ou plusieurs éléments composant l'image...

c) **L'analyseur syntaxique** : il a été conçu dans le souci d'établir un dialogue convivial entre vous et votre micro-ordinateur. Vous pouvez rentrer votre phrase sous différentes formes :

- infinitive "analyse sang"
- affirmative "analyse le sang"
- primitive "moi vouloir analyser le sang"
- courante "je veux analyser le sang"

Un assez vaste répertoire de mots (500 environ) est compris par le micro-ordinateur. Les réponses sont le plus souvent suggestives et quand nécessaire explicites.

d) **La petite fenêtre** : elle met en valeur de façon humoristique certains messages de l'analyseur de syntaxe. De nombreuses petites fenêtres agrémentent aussi votre dialogue avec le micro-ordinateur. Elles jouent aussi souvent le rôle de compréhension des allusions de quelques messages... Bref, elles apportent la bonne humeur indispensable à tout jeu.

e) **La boussole** : comme il se doit indique les directions N, E, S, O... indispensables à tout aventurier.

V — LES CONSEILS TECHNIQUES

a) 10 touches préprogrammées sont à la disposition du

joueur à partir du pavé numérique. Pour les redéfinir, tapez "redéfinir".

- Appuyez sur "r" plutôt que de taper en entier "regarder", c'est plus rapide et tout aussi utile.

b) Le joystick peut être utilisé de même que les touches de direction pour aller d'un endroit à l'autre.

c) Il est possible de cumuler des actions en séparant différents messages par une virgule.

d) "Copy" permet la répétition de votre dernier message.

e) Il est possible de sauvegarder une partie ; pour cela préparez une disquette de sauvegarde et tapez "sauver". Pour reprendre votre partie sauvegardée tapez "charger".

VI — QUELQUES TRUCS ET ASTUCES...

(Merci UBI SOFT !..)

a) Chaque personnage du jeu a sa personnalité. Apprenez tout d'abord à les identifier puis à connaître leur caractère ; ils ne seront utiles qu'une fois bien compris.

b) En apprenant à mieux connaître les personnages, les lieux et les secrets du village, vous arriverez à reconstituer petit à petit un fil conducteur de tous les faits. Ainsi, sachez que la science n'est pas étrangère aux massacres commis ici et là dans le village et à l'extérieur.

"LA CHOSE DE GROTEMBOURG" A ÉTÉ RÉALISÉE

PAR : Olivier MORAZE (scénariste)

Nicolas GOHIN (programmeur)

Didier QUENTIN (graphiste)

Philippe MONTEBAULT (graphiste)

Samuel MORILLON (graphiste)