

BRIDE OF FRANKENSTEIN

DEUTSCH
FRANÇAIS
NEDERLANDS



INDICATIONS ENIGMATIQUES!

C'est le milieu de la nuit; dehors, une tempête électrique fait rage et vous êtes tout seul dans le château de Frankenstein. Votre tâche est de faire revivre Frankie, le monstre qui vous veut en haut de la tour alors que vous cherchez partout les organes vitaux qui rendront sa vis complète. Vous devez trouver une paire de poumons, une paire de reins, un foie, un coeur et bien sûr un cerveau si vous voulez en faire un homme. Mais veuillez à n'utiliser que des organes de qualité car certains des organes usagés peuvent entraîner une défaillance.

Cela ne sera pas facile. Le château comporte de nombreuses salles, donjons, couloirs sombres, cryptes, cimetières et laboratoires à explorer (soixante écrans en tout). Et qui sait qui peut se cacher derrière ces portes fermées à clé?

Certains endroits sont certainement plus accueillants que d'autres, c'est pourquoi il faut surveiller votre rythme cardiaque car tout choc soudain causé par des fantômes ou des vampires pourrait entraîner une crise cardiaque fatale. Si vous trouvez que votre vieux coeur palpite trop, vous pouvez toujours chercher refuge à travers une des trois arches et vous détendre un petit peu – mais quelle arche? Gardez tous vos esprits car des choses mystérieuses peuvent se produire – est-ce que le château tout entier change tandis que vous êtes au refuge ou n'est-ce qu'une illusion? Tous ces efforts signifient que vous devez maintenir le niveau de votre élixir de vie avec le liquide vert vivifiant. Mesurez vos pas avec précaution car il n'en existe que quelques sources. Souvenez-vous que vous n'avez qu'une vie et qu'elle est en jeu.

Pour trouver Frankie, vous aurez besoin de rassembler les outils corrects. Vous trouverez que vous avez un choix de sept clés différentes mais quelle clé ouvre quelle porte? Dans les donjons, vous trouverez des prisonniers enchaînés désirant ardemment s'évader mais vous seront-ils reconnaissants de les avoir libérés ou vous sont ils plus utiles d'autres façons? Une pelle sera utile pour crauser des tombes, mais une

pioche pourra aussi s'avérer utile si vous heurtez des os ou si vous vous sentez soudain le besoin de frapper un coup. Vous pourrez aussi trouver que vous passez des moments frappants dans les cryptes avec la pioche. Une lampe sera extrêmement utile pour explorer certains des endroits moins bien éclairés du château et quand vous parviendrez finalement en haut de la tour de Frankie, vous pourrez trouver que vous devez faire quelques réparations électriques. Bonne chance, mais si vous allez vite, vous n'en aurez peut-être pas besoin!

COMMANDES

Vous pouvez utiliser soit

LE MANCHE A BALAI

en arrière
↑
à gauche ← → à droite
↓
en avant

tir pour ramasser/changer/
utiliser des objets
tir et à gauche ou
tir et à droite pour
bêcher/piocher

LE CLAVIER

z - à gauche
× - à droite
+ - en arrière
? - en avant

espace pour ramasser/changer/
utiliser des objets
espace et z où
espace et × pour
bêcher/piocher

Les touches du curseur permettent de choisir l'objet à utiliser, par ex. pelle, pioche, clé. Appuyer sur **Éscape** pour arrêter momentanément/reprendre le jeu.

SEULEMENT UNE VIE PAR JEU!

POUR CHARGER

CASSETTE: Maintenir la touche **CTRL** enfoncée et appuyer sur la petite touche.

ENTER.

DISQUETTE: Taper **RUN"AS.**

GEHEIMTIPS

Es ist tiefste Mitternacht, ein Gewittersturm tobt, und Sie sind völlig allein auf Schloß Frankenstein. Es gilt, Frankie, dem Monster, Leben einzuhauchen. Er erwartet Sie schon voll Ungeduld in der Spitze des Turms, während Sie noch versuchen, die lebenswichtigen Organe für ihn zusammenzuklauben. Und das ist nicht gerade leicht. Das Schloß hat viele Räume, dunkle Gänge und Verliese, einige Gruften und manchen Totenacker (insgesamt 60 screens). Und wer weiß schon, was sich hinter den verschlossenen Türen verbirgt? Frankie braucht dringend ein Paar Lungenflügel, Nieren, Leber ein Herz und natürlich ein Gehirn, um zu einem "Menschen" zu werden. Damit Sie keine üble Überraschung erleben, sollten Sie sich jedoch nach wirklich gut erhaltenen Teilen umsehen.

Mit Sicherheit gibt es weniger aufregende Orte als das Schloß. Achten Sie also auf Ihren Puls: Die plötzliche Begegnung mit einer Spukgestalt oder einem Untoten kann Ihrem Herz ernste Probleme bereiten. Wenn die alte Pumpe zu schnell pocht, können Sie Schutz finden, indem Sie sich durch einen der drei Bogengänge davonmachen und sich erstmal etwas verschlafen. Aber welcher der drei ist der richtige? Behalten Sie die Nerven, auch wenn unheimliche Dinge vorfallen: Hat sich das gespenstische Schloß nicht irgendwie verändert, während Sie gerade um Atem ringen, oder ist das alles nur Ausdruck einer überspannten Phantasie? Bei all diesem Horror wird es das beste sein, wenn Sie Ihre Lebensgeister mit ein wenig kräftigenendem, grünen Elixier auf Trab bringen. Aber aufgepaßt – das Stärkungselixier sprudelt nicht so reichlich wie Wasser. Und denken Sie daran: Das ist hier ist kein Kinderspiel, Sie haben nur ein Leben.

Um Frankie zu finden, brauchen Sie das richtige Werkzeug. Sieben unterschiedliche Schlüssel sind versteckt, aber nur einer öffnet auch die Tür. In den Verliesen warten gefesselt bedauernswerte Gefangene auf ihre Befreiung, aber werden sie sich als dankbar erweisen? Oder können

Sie auf andere Art von Nutzen sein? Der Nutzen eines Spatens ist weniger zweifelhaft. Ein Standardwerkzeug für einen Leichendieb. Aber auch eine Spitzhacke kommt gerade recht, wenn man auf Knochen stößt oder plötzlich Schläge verteilen muß. Auch in der Gruft kann der Besitz einer Hacke zu durchschlagendem Erfolg verhelfen. Eine Lampe macht sich nicht schlecht, um in den düsteren Ecken des Schlosses zurechtzukommen, und wenn Sie endlich bis in die Spitze von Frankies Turm vorgedrungen sind, werden Sie feststellen, daß hier Kenntnisse des Elektrohandwerks nicht unbedingt fehl am Platze sind. Viel Glück, obwohl Sie's kaum brauchen, wenn Sie von der fixen Sorte sind.

STEUERUNG

Wahlweise über

oder

JOYSTICK

zurück



links ← → rechts



vorwärts

Feuerknopf zum Aufnehmen/
Tauschen/Benutzen von
Gegenständen

Feuerknopf und links oder
rechts für Hacke und Spaten

TASTATUR

z – links

× – rechts

+ – zurück

? – vorwärts

Leertaste zum Aufnehmen/
Tauschen/Benutzen von
Gegenständen

Leertaste und z oder ×
für Hacke und Spaten

Mit den Cursortasten wählen Sie die Zeichen der Gegenstände an, die Sie benutzen wollen (Spaten, Hacke, Schlüssel usw.).

Escape dient zur Spielunterbrechung und Wiederaufnahme des Spiels.

LADEANWEISUNG

CASSETTE: Halten Sie CTRL gedrückt und drücken Sie die kleine
ENTER-Taste

DISKETTE: Geben Sie RUN"AS ein.

OCCULTE ONTHULLINGEN

't Is middernacht buiten woedt het onweer en u bent helemaal alleen in het kasteel van Frankenstein. U dient Frankie weer tot leven te wekken. U rent dus van hot naar her om de organen te verzamelen voor dit monster, dat bovenop de toren op u wacht. Het kasteel heeft vele kamers, kelders, donkere gangen, graven, cryptes en laboratoria (60 verschillende beelden!) die u allemaal zult moeten onderzoeken. En wie weet wat er verder nog allemaal loert achter die gesloten deuren!

U dient een paar longen te vinden, een stel nieren, een lever, een hart en natuurlijk hersens als u er een echt mens van wilt maken. Zorg er wel voor dat u alleen topkwaliteit kiest want tweedehands spul kan hem weer het leven kosten.

Op sommige plaatsen is het aanmerkelijk aangenamer dan op andere. Hou uw hartslag dus in de gaten want een plotselinge ontmoeting met een spook of een demon zou u een fatale hartaanval kunnen bezorgen. Gaat uw rikketik wat te snel zoek dan een rustplaats achter één van de drie bogen – maar welke?

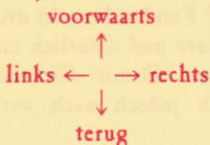
Blijf op uw hoede want er kunnen vreemde dingen gebeuren – verandert het hele kasteel terwijl u rust, of lijkt dat maar zo? Al deze inspanningen betekenen dat u uw levens-elixer bij moet vullen met de versterkende groene drank. Plan uw weg dus zorgvuldig want er zijn slechts een paar bronnen. Denk er om dat dit geen kinderspel is en u heeft slechts één leven.

Om Frankie te vinden moet u het juiste gereedschap voor de klus bij elkaar zoeken. U zult zien dat u de keus hebt uit zeven verschillende sleutels, maar welke sleutel past op welke deur? In de kerkers vindt u geketende gevangenen, verlangend om te ontsnappen. Maar zullen zij u bedanken voor hun vrijheid, of kunnen ze op een andere manier van meer nut voor u zijn? Een schop is handig bij het grafgraven maar ook een pikhouweel kan van pas komen als u botten raakt of plotseling uit moet halen. Ook in de cryptes kunt u veel plezier aan een houweel beleven.

Een lamp kan van onschatbare waarde blijken in de minder verlichte gedeeltes van het kasteel. En als u uiteindelijk Frankie, boven op de toren, hebt gevonden kan het zijn dat u nog voor elektriciën moet spelen. Veel geluk, alhoewel als u vlug bent heeft u dat misschien niet nodig.

BEDIENING

JOYSTICK



vuurknop om dingen
op te pakken, te
verwisselen, te gebruiken
vuurknop en links of
rechts om schep
of houweel te gebruiken

TOETSENBOARD

z – links
× – rechts
+ – terug
? – voorwaarts

Spatiebalk om dingen op te
pakken, te
verwisselen, te gebruiken
spatiebalk en z of ×
om schep of
houweel te gebruiken

Met de cursor-toetsen kiest u de icon voor schep, houweel of sleutel.
Escape om te pauzeren (en weer verder te gaan)

SLECHTS EEN LEVEN PER SPEL

HET LADEN

CASSETTE: Hou CTRL ingedrukt en druk op de kleine ENTER toets
DISKETTE: Tik RUN"AS.

AS 54715/74715

COMMANDES

Vous pouvez obtenir soit

LE MANOCHÉ A SALAI

en 1987

à gauche — à droite

en 1987

le pour l'ensemble/le pour

l'ensemble des objets

sur et à gauche de

sur et à droite pour

l'ensemble/le pour

LE CLAVIER

à — à gauche

à — à droite

à — en 1987

à — en 1987

l'ensemble pour l'ensemble/le pour

l'ensemble des objets

l'ensemble et à gauche

l'ensemble et à droite

l'ensemble/le pour

Les numéros de catalogue permettent de choisir l'objet à acheter, par ex.

celle, pioche, etc. Appuyez sur l'écran pour acheter l'objet.

l'ensemble/le pour

SEULEMENT UNE VIE

POUR CHANGER

CASSETTE

pour l'ensemble

ENTER

