

GAMEWORLD™

Frankenstein's M O N S T E R



Deactivation Instructions

Objectif : Deactivation

Inaktivierungs-Anweisungen

Istruzioni per la disattivazione

Instrucciones de desactivacion

De-Aktivierungsinstruktionen

A GAMEWORLD™ Video Game

Macabre mission au-delà du tombeau

Dans l'enceinte du lugubre château du docteur Frankenstein, un monstre démoniaque est sur le point de naître. Vous pouvez mettre fin à ce projet diabolique en construisant une barricade autour du monstre de Frankenstein avant qu'il ne s'éveille à la vie. Mais attention aux araignées venimeuses, aux vampires et aux fantômes effrayants.

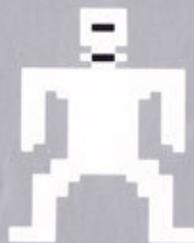
Comment déjouer les plans du châtelain démoniaque:

Vous devez élever une barricade autour du monstre de Frankenstein avant qu'il ne soit complètement activé.



Joueur

Le joueur doit ramasser les pierres du donjon du château du docteur Frankenstein et les transporter jusqu'à la tour pour construire une barricade autour du monstre.



Monstre de Frankenstein

Créature grotesque en phase d'activation. Une fois complètement activé, il s'éveillera à la vie pour se déchaîner avec fureur contre les malheureux villageois sans défense.



Sonde énergétique

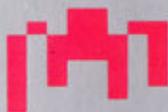
Cet appareil absorbe l'énergie dégagée par l'orage afin d'alimenter le monstre de Frankenstein.

Créatures démoniaques à éviter



Fantôme

Qu'ils soient réels ou pure illusion, ces personnages n'en sont pas moins terrifiants. Au moindre contact, ils vous hypnotiseront pendant un bref instant.



Tarentule géante

Ces créatures grouillent dans tout le château. Esquivez-les, au risque d'être temporairement immobilisé par leur terrible venin.



Araignée

Les donjons du château sont infestés de ces insectes rusés qui se laisseront tomber sur vous des voûtes lézardées, sans crier gare. Ils semblent bien déterminés à vous précipiter au fond du bassin rempli d'acide.



Chauve-souris

Tapis dans les ténèbres du château, des centaines de vampires assoiffés de sang vous guettent, prêts à se jeter sur vous alors que vous êtes si près du but.

Comment arrêter le monstre de Franke

1. Branchez votre système de jeu vidéo conformément aux instructions du fabricant.
2. L'interrupteur marche/arrêt de la console étant sur la position OFF, introduisez la cassette **FRANKENSTEIN'S MONSTER™**.
3. Placez l'interrupteur de la console sur la position ON. L'écran devra afficher la grille de jeu, en mode d'attente. Si aucune image n'apparaît, assurez-vous que la console est bien branchée à votre téléviseur, puis reprenez les étapes 1-2-3.
4. Réglez l'image à l'aide du bouton "Contraste" de votre téléviseur.
5. Raccordez la commande à levier à la prise de gauche de la console. Pour les parties à deux joueurs, utilisez les deux leviers de commande. Le joueur n° 1 utilise le levier de gauche et le joueur n° 2 celui de droite.
6. Sélectionnez le jeu de votre choix (un ou deux joueurs) en appuyant sur la touche de sélection GAME SELECT de la console. Le nombre de joueurs apparaîtra en haut de l'écran.
7. Choisissez votre niveau de difficulté en plaçant le sélecteur de difficulté (DIFFICULTY) sur A (experts) ou B (débutants).
8. Pour commencer à jouer, enfoncez la touche de remise à zéro, GAME RESET, puis le bouton rouge de la commande à levier. Vous verrez de temps en temps des éclairs traverser l'écran en direction de la sonde énergétique qui en retour commencera à activer le monstre. Au fur et à mesure qu'il absorbe cette énergie, le monstre devient progressivement vert. Lorsqu'il est complètement vert, il s'éveille à la vie et s'échappe du château. Votre mission est de déjouer les plans du diabolique châtelain avant qu'il n'arrive à ses fins, en construisant une barricade autour du monstre.

stein

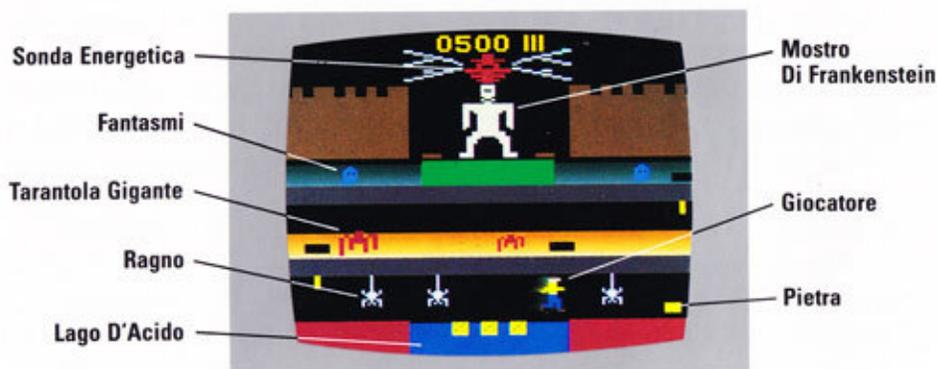
Lorsque votre sélecteur de difficulté est sur B, vous avez 8 minutes $\frac{1}{2}$ pour construire votre mur. Dans les parties pour experts, vous disposez seulement de 5 minutes.

9. A l'aide de votre commande à levier, essayez d'atteindre l'étage inférieur du château pour ramasser la pierre qui apparaît en bas à droite de votre écran. Evitez de tomber dans les trappes ou de vous trouver nez à nez avec les fantômes ou les araignées, ce qui vous ralentirait et nuirait à votre score. Il vous sera possible soit de les esquiver, soit de sauter par dessus en utilisant le bouton rouge de votre commande. **REMARQUE** : il est impossible de sauter par dessus les fantômes.

Une fois en possession de la pierre, il vous faudra retourner en haut du château. Pour monter par une trappe, enfoncez le bouton rouge tout en poussant le levier de commande vers l'avant. Arrivé au sommet du château, vous devrez passer derrière le mur vert. A ce moment précis, l'écran affichera la seconde grille de jeu et vous serez assailli par des centaines de chauve-souris sanguinaires. Continuez d'avancer en direction du monstre. De chaque côté de celui-ci, vous trouverez un petit socle destiné à recevoir votre pierre. Si vous parvenez à votre but, l'écran reviendra à la première grille de jeu et affichera lébauche d'un mur en construction de chaque côté du monstre. Pour terminer ce mur, il vous faudra répéter l'étape 9 six fois de suite, la difficulté allant croissant.

10. Si vous tombez dans le bassin rempli d'acide, vous perdez un tour. Dans les parties à un seul joueur, le jeu passe automatiquement au tour suivant, et **la minuterie ne s'arrête pas**. Dans les parties à deux joueurs, le jeu passe automatiquement au tour du joueur n° 2, dont la minuterie se met en marche. La partie est terminée lorsqu'un joueur a perdu trois tours. Enfoncez la touche de remise à zéro, RESET, et commencez une nouvelle partie.

Score



En début de jeu, vous disposez de **500 points**. Toutes les fois que vous rencontrez un fantôme ou une araignée, vous perdez **20 points**. Tout contact avec une chauve-souris vous coûte **10 points**. Tombez dans une trappe, et votre score diminue de **100 points**. Si vous avez la malchance de tomber dans le bassin rempli d'acide, vous perdez **200 points** et l'une des trois vies qui vous sont allouées.

Chaque pierre posée autour du monstre vous rapporte une prime de **500 points**. Enfin, si vous parvenez à votre but avant que votre temps ne soit écoulé, vous bénéficiez d'une prime de **100 points** par unité de temps épargnée. **REMARQUE** : il faut 30 unités de temps pour activer le monstre.

Conseils stratégiques supplémentaires

L'objectif principal de ce jeu est de barricader le monstre avant que le temps alloué au joueur ne soit complètement écoulé. L'objectif secondaire consiste à réaliser l'objectif principal en accumulant le plus de points possible.

*Lorsque le temps commence à vous faire défaut, vous pouvez prendre un raccourci en sautant à travers les trappes sur la plate-forme qui flotte sur le bain d'acide. Il vous en coûtera **100 points**, mais cela vous permettra d'épargner de précieuses secondes.*

Lorsque vous sautez au-dessus du bassin rempli d'acide, prenez garde aux araignées. Elles vous préviendront environ une seconde à l'avance avant de se laisser tomber en travers de votre chemin. Il est préférable d'attendre que l'araignée ait fini de descendre avant de sauter.

Souvenez-vous! A chaque fois que vous parvenez à ramasser une pierre, la difficulté du jeu augmente. Déplacez-vous le plus rapidement possible pour économiser ces précieuses secondes qui vous seront utiles plus tard pour faire face aux trappes de plus en plus nombreuses, aux tarentules de plus en plus grosses, et aux plate-formes mobiles flottant sur le bain d'acide. Prenez garde! Plus vous vous rapprochez de votre but, plus nombreuses seront les surprises.