

A HISTÓRIA DE FRANKENSTEIN

MITOLOGIA

Há um mito grego sobre um titã de nome Prometeu [do grego "Premeditação"], que roubou o fogo dos deuses e o deu aos humanos. Ele também concedeu as artes e a civilização à humanidade. Um dos mitos gregos descreve Prometeu como o criador do homem a partir do barro, outro como o primeiro mortal; outro ainda o descreve como defensor da raça humana contra as ameaças de Zeus, que ele provocou com seus feitos. O escritor dos mitos gregos, Hesíodo, escreveu que a punição de Zeus a Prometeu foi a criação de Pandora, a primeira mulher mortal que inadvertidamente desencadeou sobre o mundo todas as calamidades atuais.

A HISTÓRIA

Mary Shelley, uma garota inglesa de 18 anos, deu ao mundo uma história tão assustadora e empolgante que tem sido recontada inúmeras vezes. Há quase dois séculos Frankenstein tem assombrado nossos sonhos. O título dado a seu livro foi **Frankenstein** ou **O Prometeu da Era Moderna**. Trata-se da história de um estudante de ciências alemão, Victor Frankenstein, que descobre como restituir vida a um tecido morto. Sua obsessão o leva a criar, com sucesso, uma pessoa a partir de órgãos de outros humanos mortos. Essa criatura, a quem Frankenstein nunca dá um nome, tem uma aparência de monstro, embora seja gentil e moral. O monstro é, por fim, abandonado por Frankenstein, que se recusara a criar e educar tal criatura, por medo e por um senso de moralidade que passara a demonstrar. Como resultado, a criatura fica enraivecida e incitada a matar a mulher e irmão de Frankenstein. O cientista trava uma grande perseguição ao monstro, que os leva ao polo norte onde ambos são mortos.

Essa é a história resumida de Frankenstein. No entanto, a história por trás da ficção é igualmente fascinante. Muitas forças conspiraram para estimular a imaginação de Mary Shelley: parte mitologia grega e parte história fantasmagórica e ficção científica; e naturalmente, parte fato! Atualmente, o romance é classificado como horror gótico – encenado em edificações medievais de arquitetura gótica, um gênero que comumente apresentava as forças do mal em batalha contra a virtude. Na época de Shelley, não havia tal categoria.

LITERATURA DA ÉPOCA

O romance de Mary Shelley, escrito em 1818 e publicado anonimamente, situava-se entre um grupo de histórias consideradas predecessoras do Romantismo, que incluía histórias de terror e de fantasia — a classe gótica de histórias de dar um "frio na espinha". Os romances da época, como **O Castelo de Otranto** (1764) escrito por Horace Walpole (1717-97), **Os Mistérios de Udolpho** (1794) escrito por Ann Radcliffe (1764-1823) e **O Monge** (1796) escrito por Matthew Gregory Lew, estão repletos de personagens melodramáticos, episódios sobrenaturais e de imaginação extravagante. No entanto, a obra **Frankenstein** de Mary Shelley transcendeu as obras de sua época, com elementos científicos e de terror. Foi a primeira história de ficção científica da literatura.

MARY SHELLEY E CONRAD DIPPLE

Nem tudo o que Mary Shelley escreveu sobre seu Prometeu da Era Moderna foi fruto de sua imaginação ou de seus pesadelos. Dois anos antes de escrever seu famoso romance, Mary Shelley — então Mary Wollstonecraft — com seu futuro marido e poeta, Percy Shelley, visitou o pequeno vilarejo alemão de Gersheim, que ficava apenas algumas milhas ao norte da fortaleza medieval, o Castelo dos Frankenstein. Essa fortaleza é dita como tendo sido o local de nascimento de um brilhante e obcecado

cientista de nome Conrad Dipple, conhecido por roubar túmulos em busca da chave para a imortalidade. Dipple, nascido em 1673, estudou ciências médicas e teologia. Era um alquimista e adivinho. Assumiu o nome Frankensteiner (que significava "o homem da propriedade dos Frankenstein"), para enfatizar o fato de que ele havia nascido em um castelo outrora habitado pela família Frankenstein, que havia fugido durante a invasão do Rei Luís XIV. Conrad Dipple percebeu sua própria inteligência, e sentiu que havia pouco a aprender com seus tutores. Conseqüentemente, ele estava sempre em dificuldades com as autoridades. Ele conduzia experiências médicas macabras utilizando sangue, cadáveres e órgãos retirados de túmulos, buscando a descoberta do funcionamento do corpo humano. Parte de suas pesquisas resultou no que ficou conhecido como o Óleo de Dipple, uma mistura de ingredientes com propriedades para prolongar a vida. Dipple morreu de convulsão, possivelmente após tomar uma dose de seu próprio elixir.

MARY SHELLEY E FRANKENSTEIN

Histórias sobre Dipple eram, sem dúvida, abundantes na época em que Mary e Percy visitaram as estalagens e "pubs" alemães das redondezas do Castelo de Frankenstein, em 1814. Cerca de um ano e meio mais tarde, o casal visitou Lord Byron em sua propriedade inglesa de verão. Em uma noite escura e tempestuosa, após uma tarde de leituras de histórias fantasmagóricas alemãs, Byron desafiou cada um dos visitantes a compor suas próprias histórias de terror. Em resposta, o médico de Lord Byron, John William Polidori, escreveu **O Vampiro; Um Conto**, considerado por alguns historiadores literários como a obra precursora de Drácula, de Bram Stoker. Várias noites mais tarde, Mary Shelley foi acordada por um sonho horrível. Ela afirmou ter visto o "estudante das artes profanas ajoelhado ao lado de sua cama", que lhe contou sua história. Ao começar a escrever, a história de Victor Frankenstein fluía naturalmente de seu âmagô. Após um ano sendo reescrita e editada, a obra **Frankenstein** de Mary Shelley foi publicada. Infelizmente, seus contemporâneos acreditavam que o autor real do romance Frankenstein era seu marido, Percy Shelley. Apesar do sucesso de **Frankenstein**, Mary Shelley sofreu uma série de tragédias pessoais que a atormentaram pelo resto de seus dias. Ela foi abandonada pela maioria de seus amigos de longa data. Três de seus quatro filhos morreram antes da idade de quatro anos. Lord Byron sucumbiu de uma doença febriculosa, e o médico de Byron, John Polidori, acidentalmente envenenou a si próprio. Percy Shelley, seu marido adorado, partiu de barco da Itália durante uma tempestade, morrendo afogado no mar. Em outras palavras, a vida de Mary Shelley foi tão trágica quanto a vida do próprio monstro de Frankenstein.

FRANKENSTEIN ESTÁ ENTRE NÓS

Anos mais tarde, Frankenstein tem sido tema de incontáveis produções teatrais e cinematográficas, uma das quais foi produzida por Thomas Edison, e três delas receberam, ao longo dos anos, indicação para Prêmio da Academia. Frankenstein permeia a cultura pop moderna; você poderá vê-lo ao visitar os Estúdios da Universal, na caixa de cereais da marca Frankenberry, como pai da família na série para televisão "Os Monstros", satirizado em filmes de cinema como o "Jovem Frankenstein" e "Eduardo Mãos-de-Tesoura", e reinventado nos filmes "O Passageiro do Futuro" e "O Exterminador". Da mesma forma que Frankenstein está integrado ao folclore moderno, assim também estão as questões éticas levantadas por Mary Shelley. Ela conheceu a eletricidade à época de sua descoberta, quando se cogitava ser essa a essência da vida. Certamente, essa energia fazia os músculos se contorcem — o principal papel desempenhado em sua história. Shelley, entretanto, expressou uma inegável crítica à ciência moderna, e ao perigo potencial de armazenar a eletricidade, se não se levar a sério a responsabilidade pelo emprego dessa ciência. À medida que a humanidade adquire mais conhecimentos — moldando um homem a partir do barro, como fez Prometeu, — possam os horrores da Caixa de Pandora, imaginados por Mary Shelley na figura do monstro de Frankenstein, assombrar todos nós.

AMAZING MEDIA

Fundada em 1988 por Keith Metzger que posteriormente, em 1990, associou-se a Loring Casartelli, a Amazing Media tornou-se uma produtora premiada na área de software de multimídia educativo e de entretenimento, tanto para computadores Macintosh quanto para a linha de computadores compatíveis ao PC. Seus lançamentos recentes ("Wyatt Earp's Old West", "Space Shuttle" e "Maniac Sports") servem como evidência de que a Amazing Media é uma força pioneira na indústria de multimídia interativa. Alguns prêmios recebidos pela Amazing Media incluem: *Prêmio Invision ao Mérito, o da Publish Magazine Excellence em Desenho por "Clinton": Retrato de uma Vitória*, *O Prêmio de Filme Educativo Nacional, o Prêmio da Maçã de Bronze e para Vídeo, o Prêmio de Supervisão de Software para Crianças, por Capitolã Hill, além do Prêmio de Prata Invision por Esportes Maníacos*.

BARRA DE MENUS

A Barra de Menus não é exibida enquanto você estiver jogando o Frankenstein. Para ativar o menu, pressione a barra de espaço. Um menu de jogo será exibido na parte superior da tela, permitindo que você altere várias definições, ou mesmo salve ou restaure seu jogo. Um comando de menu contendo uma marca de verificação indica a função atualmente definida para o jogo.

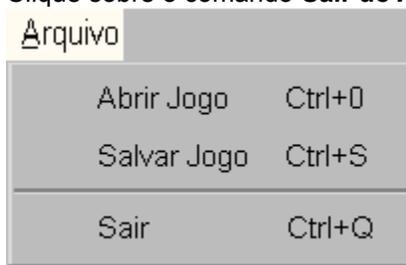
Menu Arquivo

Salvar e Restaurar o Jogo

Em qualquer momento durante o jogo, é possível salvar sua posição. Se uma ação executada resultar em conseqüências indesejáveis, ou se você simplesmente quiser parar de jogar por algum tempo, você poderá restaurar o jogo a partir do momento em que estava quando o salvou. Para salvar o jogo, clique sobre o comando **Salvar Arquivo** da barra de menus. Uma mensagem pedirá o nome do arquivo a ser salvo. Para restaurar um jogo previamente jogado, clique sobre o comando **Abrir Arquivo** da barra de menus. Uma caixa de seleção de arquivos será exibida, permitindo que você selecione o arquivo desejado.

Sair do Frankenstein

Clique sobre o comando **Sair do Arquivo** da barra de menus, ou pressione **CTR-Q**.



Menu Transições

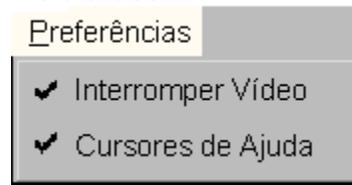
Para permitir que o Frankenstein possa ser executado adequadamente em seu sistema, você pode definir a velocidade na qual as transições ocorrem. Após pressionar a barra de espaço, selecione Transições e escolha a velocidade que você considera mais agradável para o seu tipo de computador. A velocidade escolhida é indicada através de uma marca de verificação. Se preferir, você pode desligar as transições a partir desse mesmo menu.



Menu Preferências

Como padrão, os movimentos das pessoas e objetos no Frankenstein não podem ser interrompidos, e o jogo não pode ser reiniciado até que a animação tenha sido concluída. No entanto, essa condição pode

ser mudada, ao ativar o comando **Interromper Vídeo** no menu Preferências. Com essa função ativada, você poderá pressionar o botão do mouse para avançar rapidamente até o final da animação e reiniciar o jogo. Os Cursores de Ajuda também podem ser ativados como padrão, ou desativados a partir do menu Preferências.



BIBLIOGRAFIA

Dunn, Jane; **Lua em Eclipse: A Vida de Mary Shelley** (1978)

El Shater, Safaa; **As Novelas de Mary Shelley** (1977)

Florescu, Radu; **À Procura de Frankenstein** (1975)

Mellor, Anne; **Mary Shelley, Sua Vida, Sua Ficção, Seus Monstros** (1990)

Nitchie, Elizabeth; **Mary Shelley, Autora de Frankenstein** (1953)

Small, Christopher; **Frankenstein de Mary Shelley: Traçando o Mito** (1973)

Smith, George B; **Shelley: Uma Biografia Crítica** (1974).



Conteúdo

- [Introdução](#)
- [Requisitos de Sistema](#)
- [Instruções de Instalação](#)
- [Instruções de Como Jogar](#)
- [Exemplo de Como Jogar](#)
- [A História de Frankenstein](#)
- [Bibliografia](#)
- [Filmografia Seleccionada](#)
- [Amazing Media: Perfil da Companhia](#)
- [Tim Curry](#)
- [Créditos](#)
- [Versão em Português](#)

CRÉDITOS

Produtores Executivos	Loring Casartelli e Keith Metzger
Produtor e Diretor de Criação	Keith Metzger
Diretor de Arte	Keith Metzger e Paul Taylor
Design do Jogo	Phil Mikkelson, Norm Badillo, Keith Metzger, Paul Taylor e Ian Brown
Programação	Ian Brown, John Parker, Peter Young, Caroline Sloan, Alan Nataline Chew Maldonado, Christopher Paulicka, e Brendon Gormley
Gerência do Projeto	Don Souza, Helen Grove e Anne Marquis
Artistas	Paul Taylor, David Parsons, Kevin Byall, Barrett Fox, Jose Scarpita, Peter Davis, Eva Gaskin, Ben deLeeuw, Sean McKee, Michael Lucas, Geoff Brandenburg, Shane Keeble, Michael F. Lawrence, Jeri Johnston, Robert Dougherty e Janine Kuber
Desenvolvimento do Enredo & Personagens	Phil Mikkelson, Keith Metzger e Reed Rahlman
Baseado em Personagens Criados Por	Mary Shelley
Diálogos dos Personagens	Phil Mikkelson, Keith Metzger e Andy Valvur
Direção de Vídeo	Keith Metzger, Loring Casartelli e Phil Mikkelson
Digitalização, Edição e Processamento de Vídeo	Claudio Fernandes, Alex Bohn, Alan Maldonado e Brian Unflat
Vestuário	Victoria Moreno
Maquiagem e Cabeleireiro	Nancy Marsalis e Loring Casartelli
Estagiário	Jewell Ashby
Processamento de Áudio	Claudio Fernandes, Alex Bohn, Kirk Austin, Kathleen bing, Bill Dierssen e Craig Duman
Masterização de Áudio	Craig Duman e Sergio Bustamente da Interplay Productions
Trilha Musical	David Dvorin REBEAT@NETCOM.COM
Apoio Administrativo	Eric Platt, Tina Storey e Dean Sitton
Gerente de Sistema de Informações	Bob Wolcott
Manual do Jogo	S. Lee White
Produtor de Supervisão	Ken Allen da Interplay Productions

Projeto Gráfico
ilustrações
Estrelando

Co-estrelando

Rothrock

como Gabrielle

Mordomo, Vladimir e o Garoto

Salma Asadi

Vance Kovacs

Tim Curry como Dr. Frankenstein e Robert

como a voz do monstro

Rebecca Wink como Sarah, Amanda Fuller

e Brian Narelle como o Jardineiro,

"paga-o-pato".

EXEMPLO DE COMO JOGAR

Não fique desanimado se você não descobrir logo de início o objetivo do jogo, ao desempenhar o papel do Monstro de Frankenstein durante a exploração das imediações. Na verdade, isso é exatamente o que se espera de um monstro que tenha acabado de retornar à vida. À medida que você explorar e fizer experiências com os objetos encontrados, você irá adquirir conhecimentos sobre sua vida recém recuperada. Com paciência, o magnífico ambiente do jogo **Frankenstein: Através Dos Olhos Do Monstro** se abrirá para você.

Veja a seguir um trecho extraído do livro de dicas do jogo, para ajudá-lo a começar a jogar:

A dor! Parece que fui arrastado por uma parelha de cavalos selvagens. Finalmente consegui abrir meus olhos sem aquela incontrolável tontura de visão atordoante. Uma figura embaçada se debruçava sobre mim, tornando-se mais nítida à medida que meus olhos piscavam. Dr. Frankenstein! Sua voz sinistra ecoou em meus ouvidos. Quase não pude distinguir a picada de injeção de morfina das outras dores intensas que sentia. Por fim todas as dores diminuíram. Diminuíram... Mais tarde, capaz de mover meus braços e pernas, fiquei em pé, embora ainda cambaleante. Tudo ao meu redor parecia totalmente estranho. O doutor falava com excitação, discursando sobre alguma coisa. O gato comeu minha língua? O que isso significa? Nem tentei responder... minha garganta estava em brasas, por febre e inchaço. Foi um grande esforço, mas finalmente consegui andar ao redor sem perder o equilíbrio. Eu nunca havia visto a parte interna da propriedade do Dr. Frankenstein. Ele era uma pessoa excêntrica, de fama curiosa. A maioria das pessoas da comunidade o considerava louco e o mantinha à distância. Outros pareciam atraídos a ele em virtude de suas afirmações sobre uma "nova" ciência. Eu, entretanto, era agora sua COBAIA! Lembro-me de minha execução por enforcamento... e agora estava vivo novamente!

Mas como..?

Os aparelhos instalados por toda a sala pareciam dispositivos de manipulação de eletricidade. Eu já havia lido um pouco sobre eletricidade — uma força sobrenatural de enorme potencial. A prateleira moveu-se facilmente; atrás dela encontrei uma grade cobrindo um duto de ventilação. Encontrei outra passagem em uma das paredes; Ah! Eu reconheço aquilo! É uma abertura para um elevador manual de serviço. Por alguns momentos brinquei com os controles que erguiam e baixavam a prancha. De repente percebi que fora ali que havia acordado de meu sono de morte. Eu havia sido baixado até esta sala, sobre esta plataforma móvel. Mas descido de onde?

Telhado da Torre

Encontrei uma escada fixada a uma das paredes, e subi até o topo da torre. O dia estava nascendo. O vento acariciava meu rosto. Curioso. Tudo o que encontrei lá em cima foi uma pipa e hastes metálicas que apontavam em direção ao céu. Humm. O que poderia significar aquela placa encontrada na parte superior da escada? Ela continha o numeral romano "2" e uma série de círculos concêntricos com pontos de diferentes tamanhos, um com um círculo ao redor, toda gravada em bronze...

Sala de Ressurreição da Torre Superior

Desci pela escada com a intenção de encontrar um propósito... um significado para o fato de eu estar lá, ressuscitado da morte! Será que deveria perguntar ao Dr. Frankenstein? Imaginei. Em uma prateleira perto de onde ele trabalhava havia um cristal de aspecto estranho. Ao apanhar o cristal para examiná-lo com mais cuidado, o doutor me olhou de soslaio. Ele discursou um pouco sobre o "cristal Lifestone", e eu decidi deixá-lo lá, por enquanto. Na prateleira abaixo do cristal havia um maço de documentos soltos. Ao examinar as anotações, percebi as atividades diabólicas que o doutor desenvolvia. Quem era esse

doutor para imitar Deus? Talvez os anjos tenham permitido o meu renascimento para dar um basta a esse mal! Sob a tabela periódica afixada em uma das paredes encontrei uma porta secreta que conduzia para baixo. O Dr. Frankenstein me advertiu para que eu não pegasse no sono. Ele parecia um tanto falso.

Sala da Bobina de Descarga Elétrica

Desci a escada até outra sala cavernosa que continha uma enorme Bobina de Descarga Elétrica do tipo Tesla. Será que o doutor havia aprendido a atrair raios e armazenar eletricidade para as suas atividades abomináveis. Achei melhor não brincar com aqueles controles... ainda. Logo me deparei com uma escada que conduzia a outro nível inferior, abaixo daquele em que estava. Deveria haver uma maneira de unir aqueles degraus... Uma caixa encontrada perto da escada que conduzia ao laboratório continha mais anotações do Dr. Frankenstein. As páginas mostravam anotações desconexas sobre raios-X e tubos de vácuo. Mais importante, havia uma tábua solta encostada na escada ascendente. Exatamente o que eu precisava para unir os degraus da escada descendente.

Laboratório

Ao descer até o próximo pavimento, cheguei a um pequeno laboratório equipado com um freezer, uma escrivaninha e uma mesa com vidros de espécimes preparados para algum tipo de experiência. Caminhei até a mesa e percebi alguns fios que conectavam a chave interruptora da esquerda ao freezer. A mim parecia lógico que, se eu desligasse o freezer, o gelo que selava a porta iria derreter. Decidi conectar o fio do reostato ao terminal aberto das três chaves restantes. A eletricidade tinha um efeito curioso sobre os músculos de cada um dos espécimes. A cabeça de um ser humano parecia dizer a palavra "biblioteca". A reação muscular a uma carga elétrica é geralmente uma simples contração. No entanto, a cabeça do gato e do homem agiam como se ainda tivessem partes de suas memórias intactas. Será que isso tinha algo a ver com a misteriosa Energia L do Dr. Frankenstein? A bateria e a bobina de fio pareciam úteis. Entretanto, como ainda me sentia enfraquecido após aquela reanimação profana, eu só podia carregar um objeto por vez. Fui forçado a deixá-las para trás.

Quarto

A gaveta da escrivaninha do laboratório continha uma chave e mais anotações sobre as experiências do Dr. Frankenstein. A chave servia na porta encontrada no canto do laboratório. O quarto, o meu quarto, era pequeno e claustrofóbico, em comparação com o restante da torre. Eu não precisava dormir e, em vez de ficar, decidi sair. Ao me virar, assustei-me com o doutor parado perto da porta, observando-me. Ele parecia satisfeito pelo fato de eu ter encontrado o meu quarto. Será que ele estava me testando? Seus comentários sarcásticos confirmaram aquilo que eu havia lembrado. Eu HAVIA SIDO enforcado!

FILMOGRAFIA SELECIONADA

FILMES BASEADOS EM FRANKENSTEIN

Apesar de haver mais de quarenta filmes baseados no Frankenstein de Mary Shelley, a relação apresentada a seguir destaca apenas os mais notáveis:

Frankenstein (1910) – Primeiro filme adaptado da história. Cópias recentemente descobertas dessa produção de Thomas Edison estão sendo atualmente preservadas.

Life Without Soul [Vida Sem Alma] (1915) – Outro filme mudo baseado em Frankenstein; entretanto, todas as cópias foram perdidas.

Frankenstein (1931) – Famoso filme da Universal estrelado por Boris Karloff e dirigido por James Whale, que também dirigiu "A Noiva de Frankenstein" (1935) e "O Homem Invisível" (1933).

The Bride Of Frankenstein [A Noiva de Frankenstein] (1935) – Também estrelado por Boris Karloff como o monstro, é considerado o melhor filme de terror já produzido, embora seja apenas vagamente associado ao Frankenstein de Mary Shelley. Os temas visuais usados no filme são considerados clássicos dentro do gênero de terror. Foi indicado ao Prêmio da Academia por "Melhor Trilha Sonora".

Son of Frankenstein [O Filho de Frankenstein] (1939) – Último filme estrelado por Boris Karloff como o monstro. A história do filme faz referências dissimuladas a Hitler, usando um burocrata autoritário como rival de Frankenstein.

The Ghost of Frankenstein [O Fantasma de Frankenstein] (1942) – Bela Lugosi representou o assistente de laboratório, Ygor, que assume o controle do monstro representado por Lon Chaney, Jr.

Frankenstein Meets The Wolf Man [Frankenstein e o Lobisomem] (1943) – Filme medíocre protagonizando um monstro que é praticamente um robô sem cérebro. Nesse filme, o Lobisomem somente aparece graças à sua popularidade em um filme anterior. Isso demonstra que a obsessão de Hollywood por seqüências não é um fenômeno recente.

House of Frankenstein [A Casa de Frankenstein] (1944) – Todos os monstros popularizados pela Universal em seus filmes de terror fazem uma aparição nesse cortejo.

House of Dracula [A Casa de Drácula] (1945) – Último filme de terror produzido pela Universal, protagonizando o monstro de Frankenstein. Trata-se, na verdade, de um bom filme, apesar da presença do diretor Eric C. Kenton, que anteriormente dirigiu "O Fantasma de Frankenstein".

Abbott & Costello Meet Frankenstein [Abbott & Costello Encontram Frankenstein] (1948) – Mais uma tentativa da Universal, só que desta vez o monstro é um rival da popular dupla cômica Abbott & Costello. Apesar da tentativa frívola de criar uma sátira, Lon Chaney Jr. desempenha um papel autêntico como Lobisomem.

I Was A Teenage Frankenstein [Fui um Jovem Frankenstein] (1957) – A questão do adolescente incompreendido popularizada no filme "Rebelde Sem Causa" parece ser o tema central deste filme, facilmente esquecível.

The Curse Of Frankenstein [A Maldição de Frankenstein] (1957) – Produção dos Estúdios Hammer, do Reino Unido; primeiro filme sobre Frankenstein filmado em cores.

The Revenge Of Frankenstein [A Vingança de Frankenstein] (1958) – Apresentação correta com roteiro

inteligente.

Frankenstein 1970 (1959) – Protagonizando uma representação clássica de Victor Frankenstein por Boris Karloff, este filme vislumbra a era atômica. Um nítido paralelo é estabelecido entre a criação do monstro de Frankenstein e o controle da energia atômica.

Frankenstein's Daughter [A Filha de Frankenstein] (1959) – Filme inconseqüente e comercial de produção de baixo custo.

The Evil Of Frankenstein [A Maldade de Frankenstein] (1964) – Filme primoroso dos Estúdios Hammer, representado em um cenário gótico e focado no estado mental do cientista.

Frankenstein Conquers The World [Frankenstein Conquista o Mundo] (1965) – Terror sensacionalista de produção japonesa e de valor altamente questionável.

Frankenstein Meets The Space Monster [Frankenstein e o Monstro Espacial] (1965) – Filme de baixo orçamento e que quase não vale mencionar.

Jesse James Meets Frankenstein's Daughter [Jesse James e a Filha de Frankenstein] (1965) – Vale mencionar por ser, provavelmente, o pior filme de terror já produzido, competindo apenas com a outra produção do diretor William Beaudine, "Billy The Kid vs. Drácula".

Frankenstein Created Woman [Frankenstein Criou a Mulher] (1967) – Festival de risadas, comercial e medíocre, protagonizado pela coelhinha da Playboy Susan Denberg no principal papel feminino.

Frankenstein Must Be Destroyed [Frankenstein Precisa Ser Destruído] (1969) – Um transplante de cérebro é o tema deste filme mal concebido. Foi, provavelmente, produzido em resposta aos recentes avanços da medicina de transplantes.

Horror of Frankenstein [O Terror de Frankenstein] (1970) – Mais exploração dos Estúdios Hammer. Filme praticamente destituído de qualquer valor artístico.

Dracula vs. Frankenstein [Drácula x Frankenstein] (1971) – Vale pela última aparição nas telas do ator Lon Chaney Jr.

Frankenstein And The Monster From Hell [Frankenstein e o Monstro do Inferno] (1972) – Última tentativa dos Estúdios Hammer de faturar em cima da franquia do Frankenstein.

Frankenstein (1973) – Primeira produção feita para a televisão, merecedora de menção por sua fidelidade à história original de Mary Shelley.

Frankenstein: The True Story [A Verdadeira História de Frankenstein] (1974) – Traça paralelos entre o fato histórico de Mary Shelley e de seus colegas, os quais também foram desafiados por Lord Byron a escrever suas próprias histórias de terror, usando os personagens do livro de Mary Shelley. Vale menção pela brilhante performance de James Mason.

Andy Warhol's Frankenstein [O Frankenstein de Andy Warhol] (1974) – Filme confuso mas imperdível; a suprema apreciação do mito de Frankenstein. Escrito e dirigido por Andy Warhol e Paul Morrissey; o filme também foi exibido em 3-D, expondo a depravação sexual, o terror e a irresponsabilidade tecnológica característicos da lenda de Frankenstein.

Young Frankenstein [O Jovem Frankenstein] (1974) – Sátira que homenageia os filmes de Frankenstein e o gênero de terror classe "B". Ao contrário de outros filmes baseados em Frankenstein, Mel Brooks projeta uma imagem da humanidade reconciliando-se com a tecnologia. Indicado para o Prêmio da

Academia na categoria de "Melhor Roteiro Adaptado De Outra Fonte".

Frankenstein Unbound [Frankenstein Está À Solta] (1984) – Produção de Roger Corman sobre um viajante do tempo futurista representado por John Hurt, que não apenas volta ao tempo de Mary Shelley mas também se torna um personagem da história contada pela autora. O monstro é um dos mais compreensivos e solidários entre todos os outros representados na tela.

Gothic [Gótico] (1990) – Não se trata da história de Frankenstein, mas de Mary Shelley — a verdadeira criadora de Frankenstein — e de como a lenda foi criada.

Mary Shelley's Frankenstein [Frankenstein de Mary Shelley] (1994) – Filme definitivo fielmente baseado no romance, dirigido por Kenneth Branagh, que também faz o papel de Victor Frankenstein. Embora a superdependência da técnica de uso da câmera móvel seja um tanto estonteante, este filme é um sucessor notável de uma produção anterior da mesma companhia cinematográfica, o "Drácula de Bram Stoker". A sublime caracterização do monstro de Frankenstein por Robert De Niro promove esta subestimada superprodução à condição de clássico moderno. Indicado para o Prêmio da Academia por "Melhor Maquiagem".

INVENTÁRIO

Uma vez apanhado um objeto ao "clique" sobre ele, você poderá carregá-lo até encontrar uma situação em que ele seja útil. Contudo, você perceberá que somente é possível carregar um objeto por vez, até encontrar um recipiente. Tome cuidado para não ser pego carregando um objeto importante. O Dr. Frankenstein é muito possessivo com suas anotações, seus equipamentos e suprimentos.

Embora o doutor não seja uma ameaça no início do jogo, você poderá hostilizá-lo bastante até que ele se torne inimigo. Decida com prudência como utilizar os objetos encontrados à medida que você caminha pelo castelo.

INSTRUÇÕES DE COMO JOGAR

- PONTO DE VISTA
- USO DO MOUSE
- INVENTÁRIO
- BARRA DE MENUS

INSTRUÇÕES DE INSTALAÇÃO

Coloque o CD-ROM do jogo no drive de CD-ROM de seu computador.

Quando o ícone **Frankenstein** do CD-ROM aparecer na tela, clique duas vezes sobre ele para abrir a janela que exibe o conteúdo do disco. Clique duas vezes sobre o ícone **Frankenstein Installer** e siga as instruções apresentadas na tela.

A partir do Gerenciador de Programas, abra o menu "Arquivo" e selecione o comando "Executar". Na linha de comando, digite:

D:\INSTALL

(Observação: Certifique-se de trocar "D" pela letra apropriada do drive do seu CD-ROM).

Os usuários do Windows 95 podem instalar o jogo a partir da janela "autolaunch" exibida após a colocação do CD-ROM no drive.

Em seguida, clique sobre o botão "OK" para iniciar o processo de instalação. Siga as instruções de instalação apresentadas na tela.

INTRODUÇÃO

CRIAR VIDA...

Essa é uma proposição antiga.

No momento que precede a Era da Engenharia Genética de nossa civilização, uma questão permanece viva na mente de cada filósofo social: "Embora possamos manipular os elementos básicos da vida humana, será que devemos?" Temos a sabedoria necessária para controlar o que criamos?

Esta é a própria metáfora de Frankenstein: o criador perdendo o controle de sua criação. A busca do conhecimento supremo a um custo extremo. Cada passo adiante na busca de conhecimento tem sido acompanhado pelo velho refrão: "Cuidado para que a cruzada insaciável não venha a consumi-lo."

A obsessão gera a autodestruição.

Esse é um presságio universal repetido em todas as épocas. Muitos contadores de histórias tomaram a narrativa do Monstro de Frankenstein e a recontaram com seus próprios médicos loucos e suas próprias criações hediondas.

A história, com seu presságio, tem sido contada desde o princípio da era da eletricidade. Foi proclamada no surgimento da era atômica, e hoje, no momento em que nossos cientistas alteram o código genético de tomates e de hormônios bovinos, seu clamor tão conhecido adverte: CUIDADO!, com um aviso: não deixe à solta o monstro terrível de nossa própria criação.

Frankenstein: Através Dos Olhos Do Monstro, estrelando Tim Curry como o Dr. Frankenstein, reconta esse moderno mito com uma pequena mudança: você é o Monstro de Frankenstein! Você acorda na "mesa de ressurreição" do Dr. Frankenstein com apenas uma tênue lembrança em sua memória, sem noção de propósito, sem saber porque foi reanimado.

Exceção –

Parece que você não é nada além de um experimento científico, o que o faz pensar: "Quem é afinal o verdadeiro monstro dessa história?"

Ao se aventurar por essa história assumindo o papel do monstro de Frankenstein, tome cuidado!

E esteja avisado...

PONTO DE VISTA

O **Frankenstein: Através Dos Olhos Do Monstro** é jogado a partir da perspectiva da primeira pessoa. Em outras palavras, à medida que você joga, a tela do computador exibirá o que seria visto a partir do ponto de vista do personagem que você está representando.

Ocasionalmente serão exibidas imagens em close-up de anotações ou controles manuscritos. Para sair de uma vista em close-up de controles, basta simplesmente mover o mouse para a margem direita ou esquerda da tela e clicar seu botão. Durante a visualização de um documento em close-up, clique sob qualquer lugar para sair. Os documentos encontrados no jogo poderão conter várias páginas. Nesses casos haverá uma indicação através de um dobra ou orelha de livro, localizada no canto superior direito da página do documento. Vire as páginas para a frente clicando sobre a borda direita da orelha do livro; para voltar as páginas, clique sobre a borda esquerda da orelha do livro.

REQUISITOS DE SISTEMA

Os requisitos mínimos necessários para jogar o **Frankenstein: Através Dos Olhos Do Monstro** são: computador PC 486 DX23, 4 MB de memória (560 KB de memória base livre), monitor SVGA, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som compatível com o sistema MPC2, mouse Microsoft ou compatível, DOS 5.0 ou mais recente, Windows 3.1 ou mais recente, Apple QuickTime for Windows 2.01 ou mais recente, e 8 MB de espaço livre no disco rígido. (Os usuários do Windows 95 precisarão de no mínimo 8 MB de memória).

O programa de SETUP também oferecerá a instalação do Apple QuickTime 2.03. Você deve sempre instalar a versão mais recente do QuickTime. (QuickTime é marca registrada da Apple Computer Company).



TIM CURRY

Tim Curry, ator de teatro e cinema, de nacionalidade britânica, criador de um rico conjunto de personagens inesquecíveis, faz sua primeira aparição na tela de um computador em uma aventura interativa, estrelando em **Frankenstein: Através Dos Olhos Do Monstro**.

Recentemente, Tim Curry foi visto em "Congo", um filme da Paramount baseado na obra de Michael Crichton, e no filme "O Sombra" com Alec Baldwin e Penelope Anne Miller. Curry também co-estrelou o filme "Os Três Mosqueteiros", ao lado de Kiefer Sutherland.

Tim Curry é formado pela Universidade de Birmingham, em drama e literatura inglesa. Sua estréia profissional ocorreu na companhia West End Production, na peça "Hair". Mais tarde, participou de uma turnê da Scottish Opera Company com a peça "Sonhos de Uma Noite de Verão", e, em várias outras produções, antes de desempenhar um notório papel na produção teatral altamente aclamada "The Rocky Horror Show". Curry reprisou seu papel de Dr. Frank N. Furter na adaptação para filme. Outros créditos de representação incluem: "Caçada ao Outubro Vermelho", "Os Sete Suspeitos", "Esqueceram de Mim II", "A Lenda" e "Annie".

USO DO MOUSE



O mouse é usado para permitir que você navegue pelo jogo, e para interagir com o ambiente ou personagens do jogo. O mouse muda de formato para indicar a direção que você pode seguir.



CURSOR DE AJUDA

Para as pessoas que consideram o jogo difícil, nós desenvolvemos os Cursores de Ajuda. Quando a preferência por Cursores de Ajuda estiver ativada, você poderá procurar objetos em uma cena, que podem ser manipulados ou adicionados ao Inventário, através da simples movimentação do cursor sobre a cena. Quando o cursor exibir a figura de uma mão, pressione o botão do mouse para usar o objeto localizado. Você pode ativar ou desativar os Cursores de Ajuda através da seleção do menu Preferências e escolha do comando Ajuda. (Veja o item que descreve o Menu Preferências).

VERSÃO EM PORTUGUÊS

NEW WORLD INTERACTIVE

Produção

Adriane Tristán

Encarregado do Software

Octavio Frauca

Técnico do Software

Karime Borja

Telas

Marisín Pino

e Maria Del Carmen Rodriguez

