

Maniac Mansion



LUCASFILM
GAMES

MANIAC MANSION®

Produit par la Division Lucasfilm Games

Conçu et Réalisé par Ron Gilbert et Gary Winnick

Programmé par Ron Gilbert, David Fox

Graphismes et Dessins Animés de Gary Winnick

Effets Sonores pour IBM de David Hayes et David Warhol

Effets Sonores pour Amiga de Brian Hales

Effets Sonores pour Atari ST de David Warhol et de Dan Filner

Musique Originale de Chris Grigg et David H. Lawrence

Version IBM de Aric Wilmunder et Ron Gilbert

Version Amiga de Aric Wilmunder, Edward Kilhman, et Steve Hales

Version Atari ST de Aric Wilmunder, Dan Filner, et Steve Hales

Aide Créative et Technique de Noah Falstein, Aric Wilmunder, Chip Morningstar,
Rander Farmer, Doug Crockford, et Charlie Kellner

Directeur Général, Steve Arnold

Directeur de Production, Akila J. Redmer

Directeur de Marketing, Doug Glen

Assistante de Marketing, Mary Bihr

Service Administratif, Wendy Bertram, Stacey Lamiero, et Paula Hendricksen

Nos Remerciements à tous nos testeurs Darrell Parker, Tony Hsieh,
Eric Liu, et Jon Gubman

Couverture de Ken Macklin

Emballage et Instructions Conçus par Terri Soo Hoo

Instructions Conçues par Mark Shepard

Instructions Ecrites par Brenda Laurel

Traduction Française de Janine Pitot

Assistante Traductrice, Joëlle Chartier

Nos Remerciements à George Lucas

IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation. Amiga is a registered trademark of Commodore-Amiga, Inc. Atari and ST are registered trademarks of Atari Corporation. Pepsi and Pepsi-Cola are registered trademarks of PepsiCo, Inc. *Maniac Mansion*, character names, and all other elements of the game fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 1987 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

A PROPOS DE MANIAC MANSION:

Les occupants de Maniac Mansion sont très bizarres: Il y a Dr. Fred, un docteur "à la retraite" qui s'est transformé en savant fou; L'infirmière Edna, une ancienne infirmière dont les passes-temps feraient rougir un soldat; Ed le Bizarre, un adolescent qui se prend pour un commando dont le fétiche est un hamster; et bien sûr Ted le cousin défunt, la Tentacule, et qui encore? Et que fait donc Sandy, une jeune fille si gentille dans la cave du docteur Fred?

Le but du jeu est de diriger une équipe de trois adolescents (dont Dave le petit ami de Sandy) à travers le château pour sauver Sandy.

Pendant que vous explorez le château vous rencontrerez d'étranges occupants, et vous découvrirez l'ambition du docteur Fred - conquérir le monde.

Vous vous apercevrez que chaque adolescent a des talents particuliers, ainsi que des qualités et des défauts qui lui sont propres. Les occupants du château ont aussi des caractéristiques qui pourront aider ou handicaper votre équipe d'après la façon dont vous vous conduisez à leur égards. L'histoire change, ainsi que le sauvetage de Sandy en fonction du choix de caractères, et de votre manière de jouer.

Maniac Mansion est un puzzle complexe plein de possibilités et d'énigmes variées. De temps en temps des scènes de coupe viendront interrompre le jeu pour vous révéler d'autres détails et vous permettront de voir ce qui se passe ailleurs dans le château. Au fur et à mesure que vous jouez vous vous apercevrez qu'il y a un ordre à respecter afin de résoudre certaines énigmes. Il y a plusieurs façons de jouer, mais bien sûr une méthode qui l'emporte sur les autres. Bonne chance!

COMMENT DEMARRER

NOTE: *Nous vous conseillons de faire des copies de tous les disques et de mettre les originaux en lieu sûr.*

Amiga: Amenez Workbench sur votre Amiga. Introduisez le Disque 1 de Maniac Mansion dans le lecteur de disques. Ouvrez l'icône du disque et cliquez deux fois sur l'icône de Maniac. Quand on vous le demande, introduisez le Disque 2.

Pour utiliser un système Amiga à deux lecteurs, placez le Disque 2 dans votre deuxième lecteur.

Pour installer Maniac Mansion sur un disque rigide, utilisez d'abord votre menu de Workbench pour créer un tiroir de fichier vide appelé "Maniac". Sans ouvrir le tiroir Maniac, introduisez le Disque 1 dans le lecteur, cliquez deux fois sur son icône et draguez les icônes de Maniac et Rooms dans le nouveau tiroir

du disque rigide. Introduisez ensuite le Disque 2 dans le lecteur, cliquez deux fois sur son icône et draguez son icône de Rooms dans le nouveau tiroir du disque rigide. (**NOTE:** Si vous ouvrez le tiroir du disque rigide avant de déplacer les icônes, prenez soin de ne pas draguer la deuxième icône de Room au-dessus de la première. Si vous le faites par accident, effacez tout simplement le tiroir Rooms du disque rigide et recopier les icônes de Rooms à partir des deux disques. Si vous lancez Maniac du CLI, vous devez d'abord aller au répertoire Maniac).

Atari ST: Introduisez le Disque 1 Maniac dans le lecteur A. Ouvrez l'icône du tiroir du lecteur A et cliquez deux fois sur l'icône de programme Maniac. Quand on vous le demande, introduisez le Disque 2 ou le Disque 3.

Pour utiliser un système Atari ST à deux lecteurs de disques, placez le Disque 2 dans le lecteur B. Quand on vous demande d'introduire le disque 3, vous pouvez le mettre dans l'un des deux lecteurs de disques. Vous pouvez réduire la permutation de disques en laissant le Disque 2 tout le temps dans le lecteur et en permutant les Disques 1 et 3 quand on vous le demande.

Si vous avez des lecteurs à deux faces (720K), vous pouvez combiner les trois disques Maniac comme suit: Formatez deux disquettes de 720K. Copiez le contenu du Disque 1 sur votre première disquette formatée. Ensuite, copiez le contenu du Disque 2 et 3 sur votre deuxième disquette formatée. Pour jouer le jeu avec un système muni d'un seul lecteur de disques, introduisez votre nouveau Disque 2/3 quand on vous demande soit le Disque 2 soit le disque 3. Si vous avez un système à deux lecteurs, maintenez les deux nouveaux disques dans les lecteurs.

Pour installer Maniac sur un disque rigide, créer une chemise appelée "Maniac". Sans ouvrir la chemise "Maniac", introduisez le Disque 1 dans le lecteur et copiez son contenu en draguant son icône dans la nouvelle chemise du disque rigide. Ouvrez ensuite la chemise Maniac du disque rigide. Vous verrez le programme Maniac et une chemise appelée "Rooms". Introduisez le Disque 2 dans le lecteur et draguez son contenu dans la chemise Rooms sur le disque rigide. Introduisez enfin le Disque 3 dans le lecteur et draguez son icône dans la chemise Rooms sur le disque rigide.

IBM, Tandy®, ou compatible: Vous pouvez jouer à partir d'un lecteur rigide ou d'un lecteur floppy. Si vous avez un lecteur floppy, mettez le Disque 1 dans le lecteur A, après l'amorçage, et tapez **A:**

Quand vous voyez l'incitation A:, tapez **Maniac**.

Si vous utilisez les disques 5 1/4", on vous demandera de placer le Disque 2 après quelques instants. Introduisez le Disque 2 dans le lecteur et appuyez sur **ENTER** ou sur le bouton du manche à balai/ de la souris.

Pour installer Maniac sur un disque rigide, copiez tous vos fichiers du

disque Maniac (les deux disques si vous utilisez les disques 5 1/4") sur un répertoire appelé "Maniac" sur le disque rigide. Si votre disque rigide est le lecteur C, vous devez utiliser les commandes suivantes:

C: pour aller à votre lecteur rigide
MKDIR MANIAC pour créer un répertoire pour Maniac
CD MANIAC pour entrer dans le nouveau répertoire
COPY A:*. * pour copier tous les fichiers Maniac dans le nouveau répertoire

Utilisez ces commandes pour charger le jeu de votre disque rigide:

CD MANIAC pour changer et aller au répertoire approprié
MANIAC pour changer le jeu

CONTROLE DE CURSEUR (IBM SEULEMENT)

Pour le contrôle de curseur au clavier, utilisez soit les touches à flèches soit le clavier numérique:

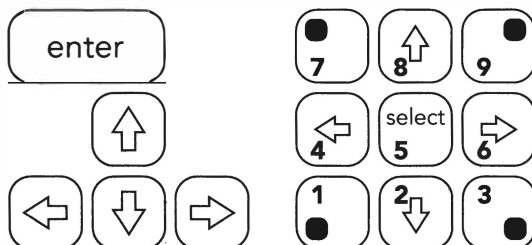
Les chiffres, 1, 3, 7, et 9 déplacent le curseur directement aux coins de l'affichage; Utilisez les touches à chiffres pairs pour une meilleure navigation.

Vous pouvez utiliser une souris si vous avez installé un

conducteur de souris compatible. Le bouton de souris **GAUCHE** correspond à "Enter". Utilisez le bouton de souris **DROIT** (ou le bouton de manche à balai **DROIT** si vous avez un manche à balai à deux boutons) pour annuler les "scènes de coupe" pendant que vous jouez le jeu. Pour sélectionner manche à balai ou souris:

Shift J - permute manche à balai en/hors fonction

Shift M - permute souris en/hors fonction



COMMENT REGLER LES PREFERENCES (IBM SEULEMENT)

Une fois chargé, le programme sélectionnera pour votre machine le meilleur mode. Quand le jeu se déroule, vous pouvez sélectionner d'autres modes de graphisme en utilisant les touches suivantes:

Shift V - mode MCGA

Shift E - mode EGA

Shift C - mode CGA

Shift H - mode Hercules

Shift T - mode Tandy 16 couleurs

Shift B - mode noir et blanc CGA

Après avoir sélectionné les modes que vous voulez, vous pouvez taper

"Shift W" pour écrire vos préférences sur disque. Pour lire les préférences pendant que vous jouez le jeu, tapez **"Shift R"** ou bien taper **"Maniac p"** quand vous commencez un jeu.

NOTE: Le programme ne réagira pas si vous sélectionnez un mode ou un mécanisme d'entrée que votre machine ne peut pas supporter. Si vous avez une carte EGA ou MCGA et que vous voulez échanger la couleur contre la vitesse, vous pouvez alors jouer en mode CGA.

POUR SELECTIONNER VOTRE EQUIPE:

Utilisez votre manche à balai pour diriger le curseur (si vous avez un ordinateur Apple sans manche à balai, utilisez les touches flèches). Positionnez le curseur sur le portrait du caractère et appuyez (cliquez sur le bouton du manche à balai) sur celui qui vous intéresse. Vous verrez un biographie brève du caractère en haut de l'écran. Dave (le petit ami de Sandy) est automatiquement inclu dans votre équipe, donc vous n'avez que deux autres caractères à sélectionner. Les deux premiers portraits que vous choisirez auront une bordure blanche.

Cette bordure vous permet de savoir que ces caractères ont été choisis. Si vous voulez changer de sélection appuyez de nouveau sur le portrait du caractère que vous ne voulez plus. La bordure disparaîtra et vous pourrez alors faire un autre choix. Vous pouvez gagner le jeu quelle que soit l'équipe que vous choisirez, mais l'histoire et les énigmes seront différentes pour chaque jeu. Une fois que vous avez terminé votre sélection, appuyez sur **"Départ"** pour commencer à jouer.

LE JEU

1. Les Lignes de Message sont les deux lignes en haut de l'écran. Les mots prononcés par tout caractère ainsi que les messages se rapportant au jeu apparaissent ici.

2. La Fenêtre d'Animation est la plus grande partie de l'écran et c'est là que se déroule l'action animée. Elle montre une "vue d'oeil d'appareil photo" de la salle ou de l'endroit où se trouve le caractère couramment actif.

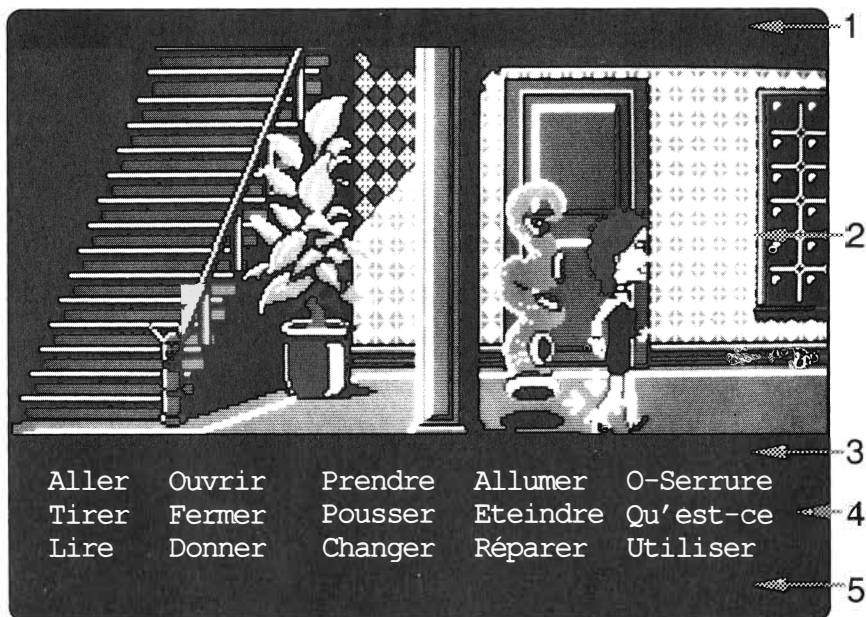
3. La Ligne des Phrases se trouve directement sous la fenêtre d'animation. Vous utilisez cette ligne pour construire des phrases qui disent au caractère ce qu'il doit faire. Une phrase comprend un verbe (mot d'action) et un ou deux noms (objets). Un exemple de phrase que vous pourriez construire est "Utiliser cassette avec magnéto". Les mots de liaison tel que "sur" ou "avec" seront automatiquement insérés par le programme.

4. Les Verbes doivent être sélectionnés à partir des mots se trouvant dans les colonnes sous la ligne des phrases. Tous les verbes qui y sont montrés

peuvent être utilisés. Pour sélectionner un verbe, placez le curseur sur le mot et cliquez.

5. L'Inventaire est la zone se trouvant sous les verbes. Chaque caractère a son propre inventaire. Au début du jeu, les caractères n'ont aucun objet. Quand un caractère ramasse ou reçoit un objet durant le jeu, le nom de l'objet est ajouté à l'inventaire du caractère. Il n'y a pas de limite au nombre d'objets qu'un caractère peut transporter. Quand il y a plus de quatre objets dans un inventaire, des flèches apparaissent au milieu de la liste. Utilisez-les pour faire défiler la liste vers le haut ou vers le bas. Les caractères peuvent se donner les objets en utilisant le verbe "Donner".

Les objets peuvent être sélectionnés en plaçant le curseur sur un verbe (utiliser, prendre), et en cliquant sur l'objet dans la Fenêtre d'Animation. La plupart des objets de l'environnement et tous les objets utilisables dans le jeu ont des noms. Vous pouvez aussi sélectionner les objets en cliquant sur eux dans l'inventaire.



Pour déplacer un caractère, sélectionnez "Aller" parmi les verbes en plaçant votre curseur dessus et en cliquant. Placez ensuite votre curseur dans la Fenêtre d'Animation, pointez-le sur l'endroit où vous voulez que votre caractère aille et cliquez. Si vous pointez sur une porte ouverte et que vous cliquez, le caractère passera par cette porte. Notez que "Aller" apparaît automatiquement

sur la Ligne des Phrases après qu'une phrase ait été exécutée - et ce, parce que vos caractères seront en train de se déplacer la plupart du temps.

Pour ordonner à un caractère d'exécuter les directives que vous avez mises sur la Ligne des Phrases, soit cliquez une fois de plus sur le dernier nom ou verbe sélectionné, soit cliquez une fois sur la Ligne des Phrases elle-même. Si rien ne se produit, vérifiez soigneusement la manière dont vous avez construit la phrase.

Pour remplacer un nom ou un verbe sur la Ligne des Phrases, sans reconstruire la phrase entière, cliquez tout simplement sur le mot de remplacement. Il apparaîtra au bon endroit dans la phrase.

Les "scènes de coupe" sont des séquences courtes et animées - comme les scènes de coupe d'un film - qui peuvent fournir des indices et des informations sur les caractères. Quand vous êtes interrompu par une scène d'exposition vous ne pouvez plus contrôler l'action et vous remarquerez que le texte en bas de l'écran disparaît pendant la durée de la scène.

LES COMMANDES DE CLAVIER

Tous les verbes utilisés dans le jeu peuvent aussi être sélectionnés à l'aide des commandes de clavier. Chaque touche correspond à un verbe. Le fait d'appuyer une seule fois sur la touche appropriée équivaut à déplacer le curseur sur le verbe et à pousser sur le bouton; le fait d'appuyer sur la touche deux fois équivaut à cliquer sur elle deux fois. Les touches sont arrangées selon la disposition des verbes sur l'écran.

Q Aller	W Ouvrir	E Prendre	R Allumer	T O-Serrure (Ouvrir Serrure)
A Tirer	S Fermer	D Pousser	F Eteindre	G Qu'est-ce
Z Lire	X Donner	C Changer	V Réparer	B Utiliser

DES CHOSES A ESSAYER

Lire la pancarte sur la barrière: Sélectionner "Lire" en bas de l'écran, et ensuite cliquez sur la pancarte pour créer la phrase "Lire pancarte." Cliquez de nouveau pour exécuter l'action.

Dave marchera vers la pancarte et vous dira ce qu'il lit via la Ligne de Message en haut de l'écran.

Diriger Dave vers le château en mettant le curseur à gauche de l'écran et en cliquant une fois. Faites-le marcher à gauche de l'écran jusqu'à ce qu'il soit devant le château.

Pour rentrer dans le château, essayez la phrase "O-Serrure (ouvrir serrure) porte avec clef."

D'abord sélectionnez "O-Serrure" en mettant le curseur sur le mot et en cliquant une fois. "O-Serrure" apparaîtra sur la Ligne des Phrases.

Ensuite, sélectionnez la porte d'entrée en mettant le curseur sur la porte et en appuyant une fois. "O-Serrure porte avec" apparaît maintenant sur la ligne des Phrases.

Enfin, mettez le curseur sur le mot "clef" dans la liste des objets en bas de l'écran. En appuyant deux fois sur "clef" vous pouvez compléter la phrase et l'exécuter en même temps.

VERBES SPECIAUX ET TOUCHES DE FONCTION

Pour changer d'un caractère à l'autre, sélectionnez le verbe "changer".

Le nom des trois caractères de votre équipe figurera sur la Ligne de Message. Placez le curseur sur le nom du caractère que vous voulez contrôler et cliquez une fois. Comme raccourci vous pouvez aussi utiliser une touche de fonction pour changer de caractères (voir tableau sur page 11).

Pour savoir ce qu'il y a dans une pièce sélectionnez le verbe "Qu'est-ce" et faites bouger le curseur tout autour de la pièce. Quand le nom de quelque chose apparaît sur la Ligne des Phrases, vous saurez que c'est un objet actif et vous voudrez peut-être l'utiliser dans le jeu. Si vous cliquez sur cet objet, le verbe "Aller" apparaîtra à sa place. Vous pouvez alors cliquer sur l'objet une deuxième fois pour faire marcher votre caractère vers lui ou vous pouvez cliquer sur tout autre verbe que vous voulez utiliser avec cet objet.

Pour garder votre progression dans un jeu de manière à pouvoir continuer le jeu à l'endroit où vous l'aviez laissé en éteignant votre ordinateur, utilisez l'option "garder". Celle-ci ne fonctionnera pas pendant les scènes de coupe. Vous pouvez garder jusqu'à dix jeux sur le disque de programme (Atari St/Amiga)/disque floppy (IBM) ou sur le disque rigide, selon la quantité d'espace libre disponible. Les jeux gardés auparavant seront marqués d'un astérisque par exemple: Jeu B*. Appuyez simplement sur la touche de fonction garder/charger et suivez les instructions d'écran. (Les touches pour cette option sont indiquées sur le panneau des touches de fonction et de commande).

Amiga: Si vous utilisez des disquettes, vous ne pouvez garder des jeux que sur votre Disque 1 Maniac. Si vous avez installé Maniac sur un disque rigide, les "jeux gardés" se trouveront dans le tiroir Maniac.

Atari ST: Si vous utilisez des disquettes, vous pouvez garder sur toute disquette formatée y-compris les disques de jeu s'il y reste de la place. On vous demandera d'introduire une disquette de sauvegarde de jeu dans le lecteur à partir duquel vous aviez fait démarrer Maniac. Si vous avez installé Maniac sur

un disque rigide, les "jeux gardés" se trouveront dans le tiroir Maniac.

Pour charger un jeu que vous avez gardé, utilisez la touche de fonction garder/charger jeu à tout moment, une fois Maniac chargé. Vous pouvez le faire pendant la séquence d'ouverture, mais pas pendant les scènes de coupe. Suivez les directions du menu charger/garder.

Pour contourner une coupure de scène, utilisez la touche de fonction et de commande appropriée. Après avoir joué Maniac plusieurs fois, vous voudrez peut-être utiliser cette fonction pour sauter des scènes que vous avez déjà vues y-compris la séquence de titres.

Pour recommencer le jeu du début, appuyez sur la touche appropriée.

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Appuyez sur celle-ci de nouveau pour continuer. Le jeu se mettra en pause automatiquement si vous ne réagissez pas pendant cinq minutes et vous devrez appuyer sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour continuer le jeu.

Le curseur change quand vous êtes en train d'accéder au disque ou si le jeu est en pause; Un dessin d'escargot remplace alors le curseur.

Pour régler la vitesse de la Ligne de Message, selon votre vitesse de lecture, appuyez sur les touches indiquées.

Atari ST/Amiga: Pour terminer un jeu, appuyez sur CTRL-C.

QUELQUES CONSEILS UTILES

- Ramassez tout ce que vous pouvez. En fin de compte, toutes ces choses étranges serviront à quelque chose à un certain moment.
- Lisez bien le poster. Il contient des tas de tuyaux.
- Si vous êtes coincé et ne savez plus comment avancer, essayez de réfléchir sur l'utilisation de chacun des objets que vous avez trouvés. Il y a de fortes chances qu'un indice vous remette sur le bon chemin.
- Il y a plus d'une façon de résoudre la plupart des puzzles.
- Beaucoup de puzzles exigent une coordination entre deux caractères.
- Si vous voulez augmenter la vitesse du jeu, commandez un livre de conseils.

TOUCHES DE FONCTION ET DE COMMANDE

	IBM	AMIGA	ATARI
Permutation de caractères*			
Dave	F1	F1	F1
Caractère numéro 2	F2	F2	F2
Caractère numéro 3	F3	F3	F3
Charger/Garder un jeu	F5	F5	F5
Contourner coupure de scène	ESC ou 2ème bouton de souris	ESC ou bouton de souris droit	
Recommencez un jeu	F8	F8	F8
Mettez jeu en pause	ESPACEMENT	ESPACEMENT	ESPACEMENT
Vitesse de la ligne de Message:			
Plus rapide	>	>	>
Plus lente	<	<	<
son en/hors fonction	F6		F6

*Le numéro du caractère variera en fonction de l'ordre de votre sélection au début du jeu.

Note: Le son sur Amiga peut être réglé avec le bouton de contrôle de volume sur le moniteur ou la stéréo.

IMPORTANT

Ne perdez pas votre carte de codes. Sans elle vous ne pouvez pas accéder aux étages supérieurs. Quand vous vous trouvez en face de la porte blindée, sélectionnez "Utiliser tablette de codes". Quand le tableau numérique apparaîtra, dirigez votre attention sur la section, colonne et rangée indiquées et trouvez les symboles sur la carte de codes. Cliquez ces symboles dans l'ordre. Une fois que vous avez sélectionné le code correct, la porte s'ouvrira et vous pourrez continuer le jeu. Si vous entrez des codes incorrects plusieurs fois de suite, vous aurez un petit problème!

Notification: Lucasfilm Ltd. se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans information.

Le logiciel et le manuel ci-joints sont exclusifs et tous droits sont réservés à Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce manuel ou des matériaux ci-joints ne peuvent être copiés, reproduits, ou traduits sous quelque forme ou moyen que ce soit sans l'autorisation préalable et écrite de Lucasfilm Ltd.

Pour les Etats-Unis et le Canada:

Lucasfilm Ltd. garantit à l'acheteur que les disquettes ne sont pas défectueuses pour un emploi normal et ce, pendant quatre-vingt-dix jours (90) à partir de la date d'achat (avec reçu). Si une disquette présente un défaut de fabrication et si l'acheteur la renvoie à Lucasfilm en respectant les instructions ci-dessous, Lucasfilm remplacera tout produit défectueux : (a) gratuitement, si le produit est défectueux pendant la période de quatre-vingt-dix jours (90) après achat, et (b) remplacera le produit défectueux après quatre-vingt-dix jours pour la somme de \$7.50 (U.S \$).

Pour obtenir un remplacement envoyez seulement la disquette défectueuse à Lucasfilm à l'adresse ci-dessous, avec votre reçu, une explication du problème, votre nom et adresse. Pour obtenir un remplacement après la période de garantie, envoyez la disquette poste payée à Lucasfilm ainsi que votre preuve d'achat, une explication du problème, votre nom et adresse à l'adresse ci-dessous, et un chèque de \$7.50 (U.S.\$) Lucasfilm vous enverra un remplacement.

Il n'y a pas de garantie de vente, pas de garantie pour un usage particulier, et aucune garantie à part les garanties fournies dans le paragraphe ci-dessus pour le logiciel, les disquettes, et la documentation. L'usage de ces produits est à vos propres risques, ainsi que les résultats et la performance du logiciel. Lucasfilm n'est pas responsable pour tout usage dérivé indirectement par l'emploi de ces produits y-compris des dégâts matériels, et personnels, même dans le cas où Lucasfilm a été averti de la possibilité de ces problèmes. Certains états n'autorisent pas les clauses légales ci-dessus et dans ce cas là ces restrictions ne peuvent pas s'appliquer. Cette garantie vous donne des droits spécifiques et vous avez peut-être d'autres droits dictés par les lois propres à votre état. Par cette garantie vous acceptez que la responsabilité de Lucasfilm dans le cas d'un problème légal ne dépassera pas le prix d'achat de ce produit.