



JALECO™

NES-JM-HOL

Maniac Mansion

MANUEL D'INSTRUCTION
GEBRUIKSAANWIJZING



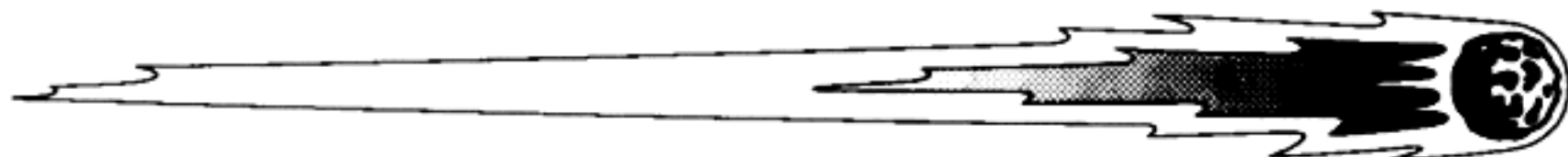


This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

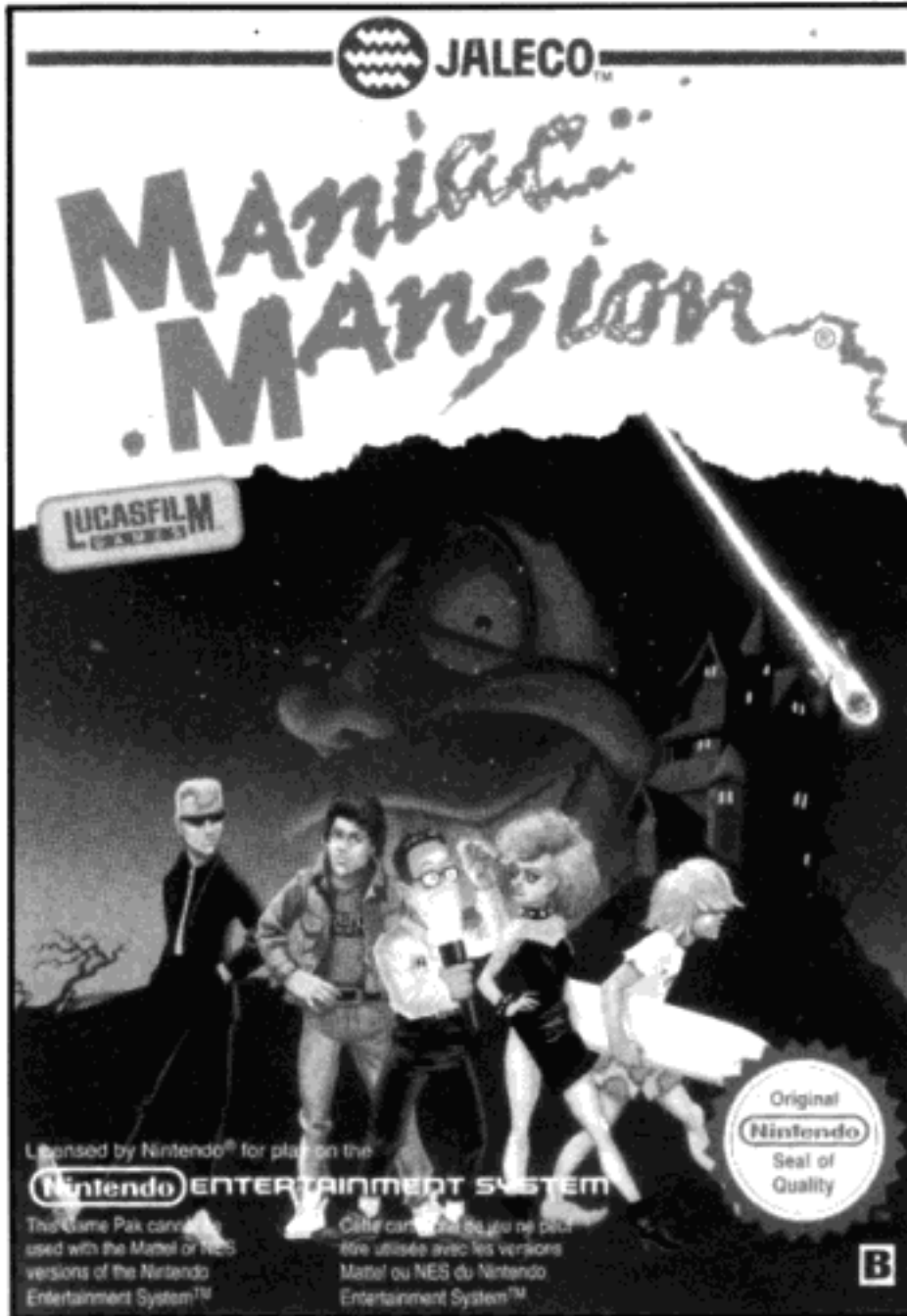
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.



**NOUS VOUS REMERCIONS D'AVOIR ACHETE MANIAC
MANSION DE JALECO. VOUS AVEZ ENTRE LES MAINS L'UN
DES NOUVEAUX JEUX PLEIN D'AVENTURES QUE NOUS
AVONS CREES POUR VOTRE N.E.S.**

| SOMMAIRE | PAGE |
|--|-------------|
| Présentation du manoir "Maniac Mansion" | 3 |
| Commencement du jeu | 7 |
| Choisissez votre équipe | 8 |
| Comment jouer | 9 |
| "Scènes-flash" | 13 |
| Quelques conseils utiles..... | 14 |
| Touches de commande et verbes spécifiques..... | 15 |
| Clefs, clefs, clefs | 16 |
| Indices et remarques diverses | 18 |
| Comment prendre soin de votre jeu Jaleco | 19 |

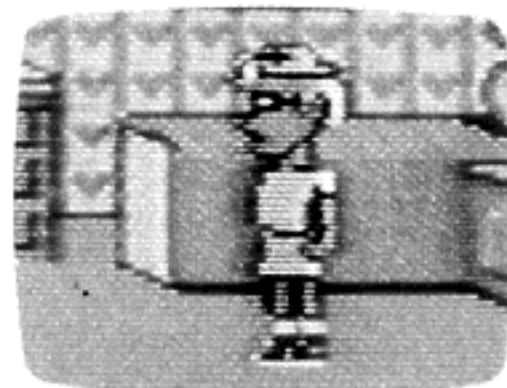
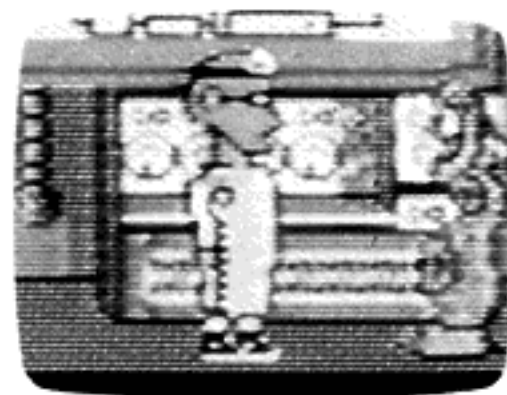


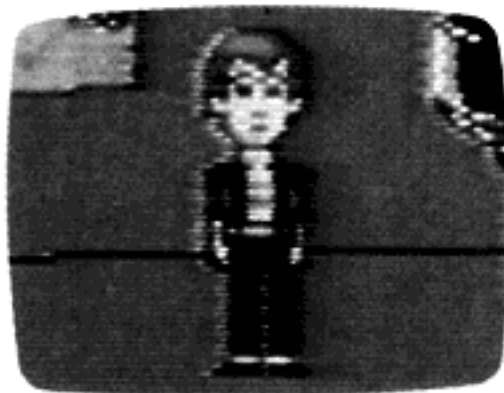
PRESENTATION DU MANOIR "MANIAC MANSION"

Les habitants de Maniac Mansion sont des gens très étranges: Dr. Fred, un docteur "à la retraite" devenu savant fou; Nurse Edna, ancienne infirmière au comportement aussi bizarre que celui du docteur; Weird Ed, un adolescent "commando" toujours accompagné par son hamster fétiche; et puis, il y a Dead Cousin Ted et le Tentacle et quelqu'un – ou peut-être quelque chose – d'autre...Et que fait une jeune meneuse de bande nommée Sandy dans la cave de Dr. Fred?



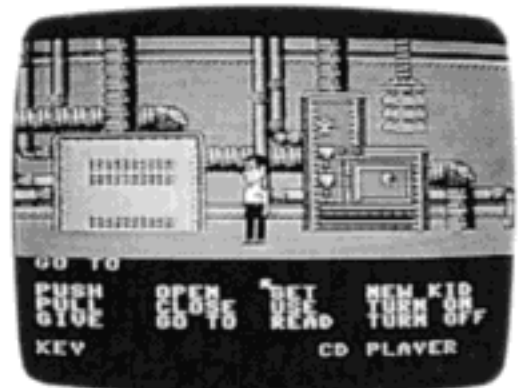
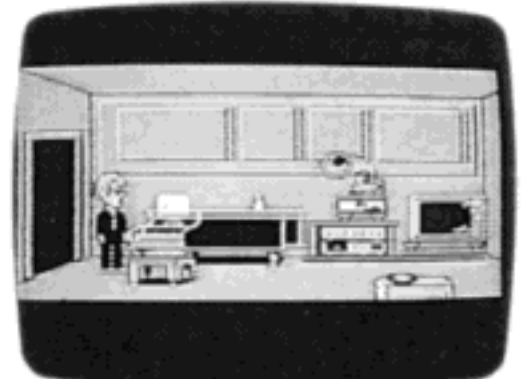
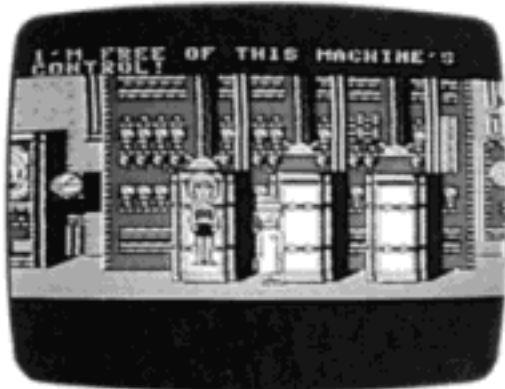
Votre but est de conduire une équipe de trois adolescents (dont le petit ami de Sandy, Dave) dans le manoir afin de sauver Sandy. Au cours de votre exploration, vous allez rencontrer tous les habitants étranges du manoir, et vous allez découvrir l'ambition du Dr. Fred qui est de contrôler le monde entier – un adolescent à la fois.





Vous constaterez rapidement que les sept adolescents que vous pouvez choisir possèdent tous des connaissances, des talents et des faiblesses spécifiques. Et tous les habitants étranges du manoir ont des objectifs et des désirs qui peuvent aider ou représenter des obstacles pour votre équipe. L'histoire et la stratégie que vous utilisez pour secourir Sandy seront différentes suivant les personnages que vous choisirez et suivant la manière dont vous réagissez face aux personnes et aux objets qui se trouvent à l'intérieur du manoir.

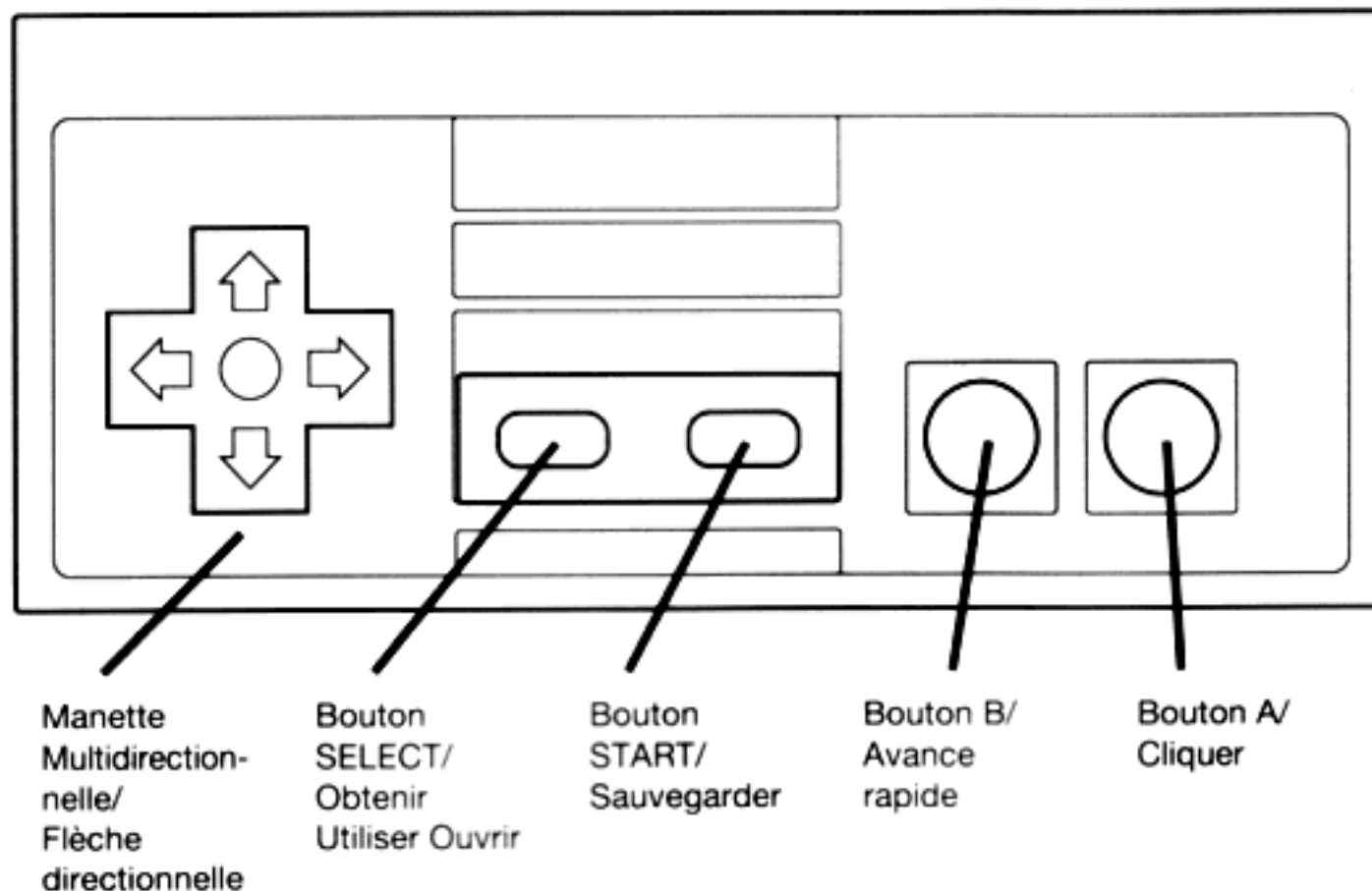
Toutes les histoires possibles dans le cadre de **Maniac Mansion** se présentent comme des puzzles gigantesques et complexes dont les morceaux correspondent à des intrigues. De temps en temps, des "scènes-flash" interviennent comme dans les films pour révéler des indices au sujet de l'histoire et ce qui se passe ailleurs. Au fur et à mesure que vous découvrirez les morceaux du puzzle correspondant à chaque intrigue, vous constaterez rapidement qu'il vous faut résoudre les intrigues dans un ordre spécifique. Vous pouvez toujours utiliser plusieurs stratégies pour obtenir les clefs d'un mystère – mais bien sûr, il y en a toujours une meilleure que les autres. Bonne chance!





COMMENCEMENT DU JEU

Appuyez sur le Bouton B pour passer des écrans Titres à l'écran de sélection des personnages.





CHOISISSEZ VOTRE EQUIPE

Déplacez la flèche directionnelle au dessus des portraits d'adolescents et appuyez sur le Bouton A lorsque la flèche se trouve sur un adolescent qui vous intéresse. Une courte biographie correspondant à ce personnage apparaîtra alors en haut de l'écran. Dave (le petit ami de Sandy) fera obligatoirement partie de votre équipe, donc vous devez sélectionner deux autres adolescents. Les deux premiers portraits que vous avez retenus seront mis en valeur à l'aide d'un cadre blanc, comme celui de Dave. Le cadre blanc signifie que le personnage correspondant au portrait a été sélectionné pour faire partie de votre équipe. Si vous souhaitez modifier votre choix, "cliquez" à nouveau sur le portrait de l'adolescent de votre choix. Le cadre disparaîtra alors et vous pourrez sélectionner un nouveau portrait. Quelle que soit votre équipe, vous pouvez gagner le jeu, mais l'histoire et les intrigues que vous devrez résoudre seront différentes suivant la combinaison retenue. Lorsque vous avez terminé votre sélection, déplacez la flèche sur le symbole qui marque le début du jeu ("start") et appuyez sur le Bouton A.



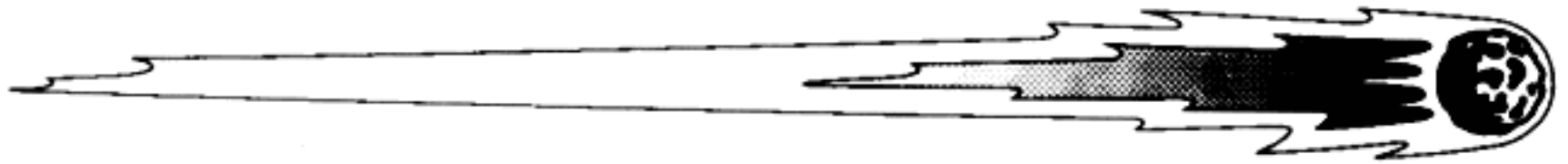


COMMENT JOUER

Après l'écran Titre, vous pourrez apercevoir votre équipe dans l'allée qui se situe juste à côté du manoir. Quand tous les personnages se seront retournés et vous feront face, vous serez responsable des actions de Dave (vous pouvez contrôler un autre adolescent si vous le souhaitez – voir page 15).

1. La ligne de messages est la ligne qui se situe juste en haut de l'écran. Les mots qui apparaissent sur cette ligne peuvent être prononcés par l'un des personnages ou peuvent correspondre à des instructions en rapport avec le jeu (par exemple, "VEUILLEZ CHOISIR DEUX ADOLESCENTS AUTRES QUE DAVE").

2. La fenêtre d'animation occupe la plus grande partie de l'écran et vous montre les événements qui se déroulent à l'intérieur du manoir. Vous pouvez ainsi voir "par l'oeil de la caméra" la pièce à l'intérieur de laquelle se trouve le personnage en action.



3. La ligne de phrases se situe immédiatement en dessous de la fenêtre d'animation. Vous utilisez cette ligne pour construire des phrases qui correspondent aux instructions que vous souhaitez donner aux personnages.

4. Les verbes doivent être sélectionnés parmi les groupes de mots qui se situent dans les colonnes, en dessous de la **ligne de phrases**. Vous serez toujours en mesure de voir les verbes utilisés dans le jeu – ceux-ci resteront identiques pendant toute la durée du jeu. Pour sélectionner un verbe, positionnez le curseur au dessus du mot et appuyez sur le Bouton A. Dans le cas des verbes les plus courants (**c.à.d. Obtenir, Ouvrir et Utiliser**), vous pouvez sélectionner l'un de ces verbes automatiquement en appuyant sur le Bouton SELECT. Chaque fois que vous appuyez sur le Bouton SELECT, vous déclenchez l'action qui correspond à l'un de ces trois verbes.

5. L'inventaire correspond à l'espace qui se situe en dessous des verbes. Chaque personnage de votre équipe possède son propre inventaire. Celui-ci est vide au début du jeu (sauf pour le lecteur de disques compacts de chaque personnage – voir page 18); à chaque fois qu'un personnage ramasse un objet pendant le jeu, le nom de cet objet est ajouté à la liste de l'inventaire. Le nombre d'objets portés par chaque personnage est illimité. Lorsqu'un inventaire contient plus de quatre articles, une flèche apparaît au milieu de la liste. Utilisez-la pour parcourir la liste de haut en bas.



Les noms (d'objets) peuvent être sélectionnés de deux façons. Vous pouvez sélectionner un nom en plaçant la flèche au dessus de l'objet en question dans la fenêtre d'animation puis en appuyant sur le Bouton A. La plupart des objets qui se trouvent dans le manoir et tous les objets que vous pouvez utiliser pendant le jeu ont un nom. Si un objet a un nom, celui-ci apparaîtra sur la ligne de phrases lorsque vous positionnez la flèche sur l'objet et appuyez sur le Bouton A. Vous pouvez aussi sélectionner des noms d'objets en "cliquant" les mots qui se trouvent dans l'inventaire.

Pour déplacer un personnage, avec l'aide de la manette multidirectionnelle, positionnez votre flèche à l'intérieur de la fenêtre d'animation à l'endroit où vous voulez que votre personnage se rende. Appuyez sur le Bouton A lorsque votre flèche est au bon endroit. Votre personnage se déplacera automatiquement à cet endroit, à condition qu'il soit en mesure de le faire.

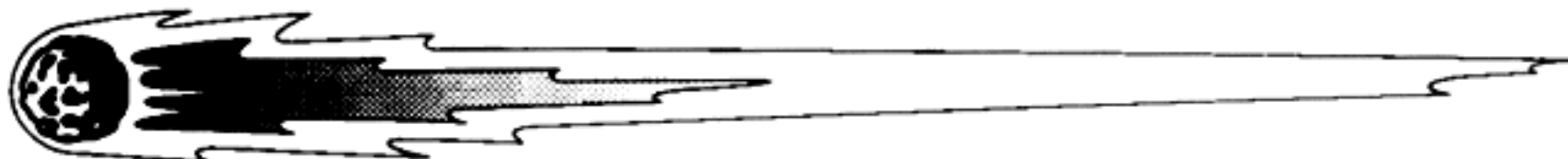


Pour dire à un personnage d'exécuter les instructions que vous avez données dans la ligne de phrases, appuyez sur le Bouton A lorsque la flèche se trouve au dessus du dernier objet de la phrase. Par exemple: vous voulez que Dave utilise une clef sur une porte. Appuyez sur le Bouton A lorsque la flèche est sur le verbe "utiliser". Puis positionnez la flèche sur "clef" dans l'inventaire de Dave et appuyez sur le Bouton A. Enfin, positionnez la flèche sur la porte à l'intérieur de la fenêtre d'animation. Assurez-vous que la ligne de phrases affiche "Utiliser la clef sur la porte" et appuyez sur le Bouton A.

Utilisation des verbes: UTILISER, OUVRIR ou OBTENIR.

Il existe un moyen plus rapide de former une phrase à l'aide des verbes les plus souvent utilisés dans Maniac Mansion: UTILISER, OUVRIR ou OBTENIR. Il vous suffit de déplacer votre flèche sur un objet qui doit faire partie de la phrase (par exemple "radio"). Appuyez sur le Bouton SELECT pour parcourir les verbes UTILISER, OUVRIR et OBTENIR. Appuyez sur le Bouton A lorsque le verbe qui convient a été inséré dans la phrase. Exemple: UTILISER la sonnette.

L'utilisation du Bouton SELECT vous permet d'ouvrir rapidement des portes, de ramasser des articles ou d'utiliser des articles qui n'ont pas besoin d'être d'abord mis en marche (ou des articles qui ont déjà été mis en marche).



"SCENES-FLASH"

Les "scènes-flash" sont des séquences animées et courtes – comme dans les films – qui peuvent fournir des indices et des informations au sujet des personnages. Lorsqu'une "scène-flash" apparaît sur l'écran, vous ne pouvez pas diriger l'action, donc le texte qui se situe en dessous de la fenêtre d'animation disparaît.

Vous pouvez parcourir une "scène-flash" rapidement en appuyant sur le Bouton B.



QUELQUES CONSEILS UTILES

Lisez la pancarte qui se situe sur le portail. Sélectionnez le verbe "lire". Appuyez sur le Bouton A. Sélectionnez la pancarte. Appuyez sur le Bouton A. Dave se dirigera vers la pancarte et vous dira ce qui y est inscrit par l'intermédiaire de la ligne de messages.

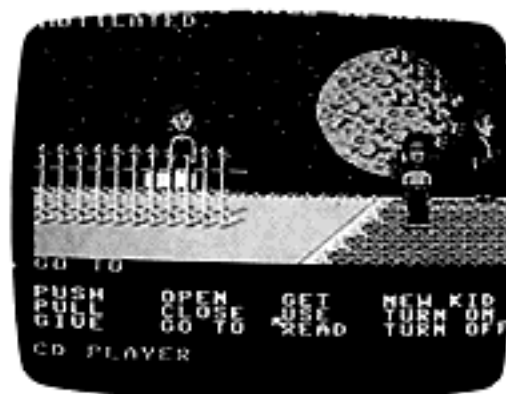
Ordonnez à Dave de marcher en direction du manoir en déplaçant la flèche vers le bord gauche de l'écran et en appuyant sur le Bouton A. Faites-le continuer de marcher vers la gauche jusqu'à ce qu'il arrive devant le manoir.

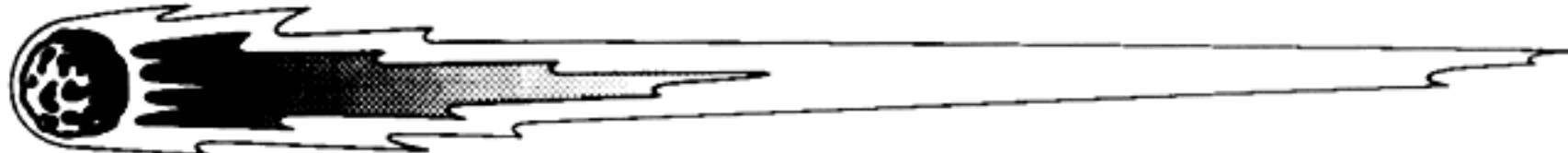
Pour entrer dans le manoir, essayez la phrase "Tirer le paillason".

Tout d'abord, sélectionnez "Tirer" en positionnant la flèche sur ce mot dans la liste des verbes et en appuyant une fois sur le Bouton A. "Tirer" apparaît maintenant sur la ligne de phrases.

Deuxièmement, sélectionnez le paillason en positionnant la flèche au dessus du paillason et en appuyant sur le Bouton A. "Tirer le paillason" apparaît maintenant sur la ligne de phrases et en appuyant de nouveau sur le Bouton A, vous pourrez compléter votre instruction.

Troisièmement, si vous tirez le paillason, vous découvrirez la clef du manoir.





TOUCHES DE COMMANDE ET VERBES SPECIFIQUES

Autre adolescent – Sélectionnez “autre adolescent” à partir du menu pour obtenir la liste des adolescents de votre équipe. Positionnez la flèche sur l’adolescent que vous voulez contrôler et appuyez sur le Bouton A.

Souvenez-vous que votre équipe doit comporter deux membres supplémentaires pour pouvoir sauver Sandy. Chaque personnage joue un rôle important au sein de votre équipe. Votre rôle consiste à découvrir dans quelle mesure ils peuvent aider à secourir Sandy.

Bouton START – Si vous appuyez sur le Bouton START au cours du jeu, vous serez renvoyé à l’écran qui vous permet de sauvegarder le jeu.

Quatre choix s’offrent à vous sur l’écran de sauvegarde:

Retour au manoir – vous renverra à la situation que vous venez de quitter dans le jeu en cours.

Sauvegarde du jeu – vous permet de sauvegarder les progrès que vous avez réalisés dans le jeu en cours.

Restitution du jeu sauvegardé – vous renverra à l’endroit où vous avez sauvegardé votre jeu la dernière fois.

Nouveau jeu – Commence un nouveau jeu.



Clefs, clefs, clefs – Plusieurs clefs se trouvent à l'intérieur du manoir – toutes servent à quelque chose.

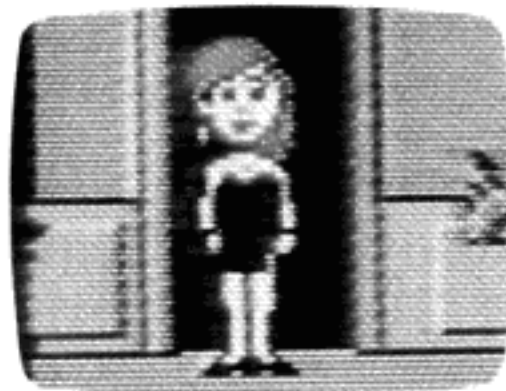
Que peuvent faire les enfants? – Tous les enfants possèdent des talents spécifiques; au moment de choisir les membres de votre équipe, il est important de faire un choix judicieux. Voici un résumé rapide de ce que les enfants peuvent faire:





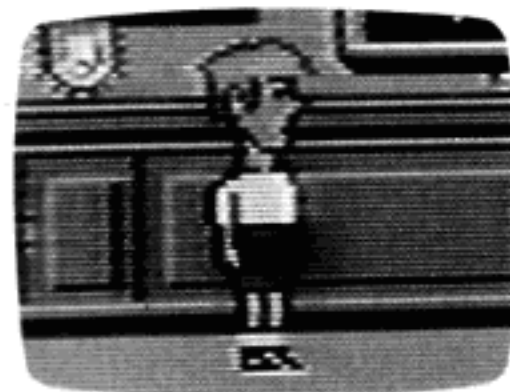
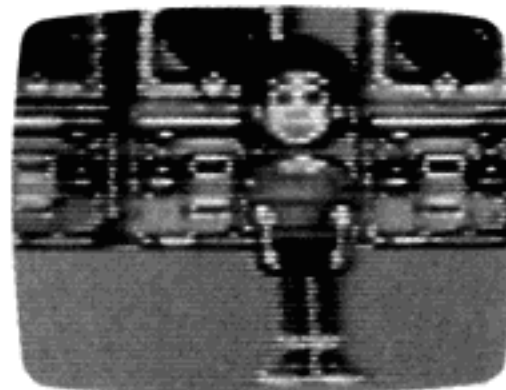
Bernard peut réparer des objets s'il possède les outils appropriés.

Razor a des dons musicaux.



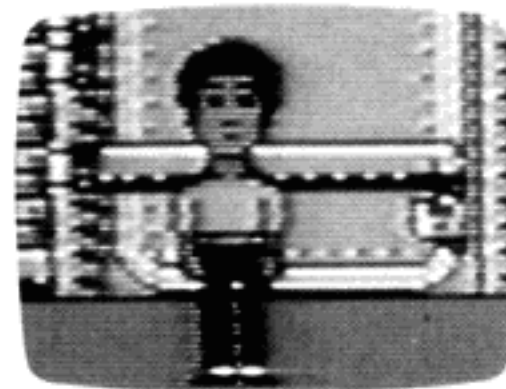
Syd est aussi musicien.

Wendy souhaite devenir romancière.



Jeff peut réparer les téléphones.

Michael est photographe et peut développer des pellicules.





INDICES ET REMARQUES DIVERSES

Lecteurs de disques compacts – chaque enfant possède un lecteur de disques compacts. Lorsque celui-ci est en marche, vous pouvez entendre une musique de fond sur un “thème” spécifique. Si vous éteignez le lecteur de disques, le personnage ne peut plus entendre la musique de fond.

REMARQUE: Chaque enfant possède un lecteur de disques compacts. Pour éliminer tous les fonds musicaux, les trois lecteurs de disques doivent être éteints.

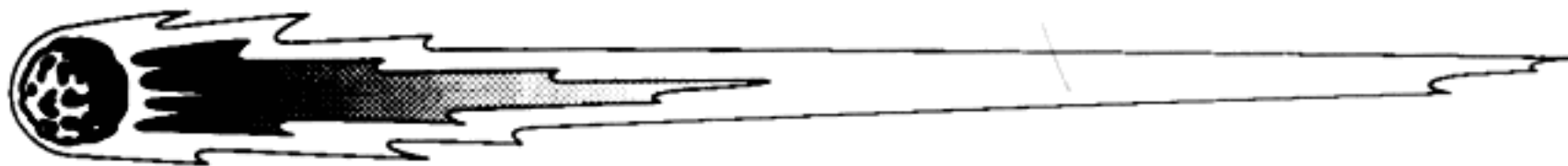
Le colis – Au cours du jeu, un colis sera déposé à côté de la boîte aux lettres, à l’extérieur du manoir. Vous saurez quand le colis arrivera car le facteur sonnera à la porte du manoir. Allez chercher ce colis!!! Ou au moins, empêchez Weird Ed de mettre la main dessus. Vous aurez besoin de quelque chose qui se trouve sur la boîte. Le paquet lui-même s’avérera utile également!

Tableau d’informations – Voici quelques indices supplémentaires:

Voici quelques indices supplémentaires:

- Etre envoyé dans le donjon n’est pas forcément mauvais signe. Au contraire, cela peut s’avérer utile.
- Il y a une pierre qui branle dans le donjon.
- Parfois, vous pouvez éviter quelqu’un en faisant en sorte qu’un enfant soit capturé, ce qui crée une diversion.
- La lampe de poche est utile dans les endroits sombres.





PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU JALECO

- * Cette cartouche de jeu Jaleco est un appareil de précision équipé de circuits électroniques complexes. Evitez de la soumettre à des chocs intempestifs ou à des températures extrêmes. N'essayez jamais d'ouvrir la cartouche ou de la démonter.
- * Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau afin de ne pas endommager les circuits du jeu.
- * Vérifiez que votre console NES soit toujours HORS TENSION quand vous insérez ou retirez la cartouche de jeu.
- * Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans l'extrémité du connecteur d'extension. Des anomalies de fonctionnement ou des dégâts pourraient en résulter.

⚠ ATTENTION ⚠
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU
TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.



**FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat. Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition. Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

**BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.



Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

Jaleco™ is a trademark of Jaleco Ltd.
Maniac Mansion® is a registered trademark of
LucasArts Entertainment Company.

©1990 Jaleco Ltd.

Printed in Japan
Imprimé au Japon

*Téléchargé sur
Le Vieux Manuel*

[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)