

Hola de

**GRIM
FANDANGO™**

Le Pays des Morts

Grim Fandango
Cast
July 26, 1997

Itinéraire de Voyage

et

MANUEL D'INSTRUCTION





Buenos Días.

Je m'appelle Manny

Calavera et je suis

votre agent de

voyage



**Etes-vous prêt à
faire un long voyage?**



GRIM FANDANGO™

Itinéraire de voyage

BIENVENUE AU PAYS DES MORTS.....	5
DES DESTINATIONS DE RÊVE.....	6
VOS COMPAGNONS DE VOYAGE	8
LANCEMENT DU JEU	10
Installation	10
Des problèmes pour installer le jeu?.....	11
CHARGEMENT DU JEU	12
Le programme de lancement.....	12
EN ROUTE	12
Modes de déplacement.....	12
Conduite des véhicules	14
L'interface du jeu.....	14



Dialoguer avec les autres personnages	16
Sauvegarder et charger une partie	16
Le menu principal	17
L'écran des options	18
Configuration 3D avancée	19
QUITTER LE JEU	19
COMMANDES AU CLAVIER	20
COMMANDES AU JOYSTICK/GAMEPAD	22
SOLUTION DE LA PREMIÈRE SÉRIE D'ÉNIGMES	24
CRÉDITS	31
GARANTIE LIMITÉE	34





Bienvenue au Pays des Morts

Le Pays des Morts, tel que vous allez le découvrir dans **Grim Fandango™**, s'inspire de l'art maya et aztèque, du folklore mexicain, ou encore des films noirs des années 30 à 50. Pour ceux qui ne connaissent pas les films noirs, il s'agit d'un genre cinématographique qui met en scène des détectives aux gros bras, des femmes infidèles au cœur gros, de gros flingues, de grosses voitures, dans une intrigue grossière, où tout s'enchaîne rapidement.

Les hommes portent de grands chapeaux, tout le monde fume cigarette sur cigarette* et ingurgite régulièrement un petit remontant. Les Aztèques concevaient le Pays des Morts comme un lieu bien vivant, où les âmes voyageaient quatre années durant, jusqu'à atteindre le Neuvième Monde. Pour aider les âmes dans ce long et périlleux voyage, on enterrait les corps avec de l'argent, de la nourriture, et parfois même, des chiens.

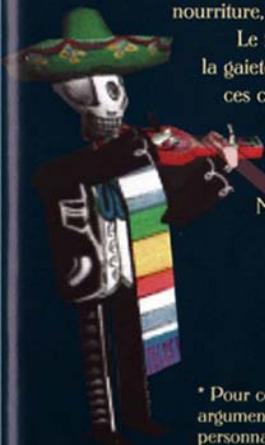
Le folklore mexicain a apporté de la gaieté et une ambiance de fête à ces croyances, en particulier un certain jour où l'on fête le retour des défunts auprès des leurs : c'est la Fête des Morts.

A cette occasion, on réalise quelques squelettes en papier mâché, que l'on habille avec des costumes traditionnels et contemporains. Le personnage de Manny, notre héros, comme les autres habitants du Pays des Morts de **Grim Fandango**, a été imaginé d'après ces marionnettes colorées, également appelées «calaveras».

Et Manny, qui est-il? Eh bien, il n'a pas vraiment les gros bras. Disons qu'il a mené une vie presque parfaite et qu'il essaie de s'acquitter d'une dette en travaillant pour le compte du Département des Morts. En quoi consiste son travail, au juste? Manny est agent de voyages mortuaires, il va faucher des âmes dans le Pays des Vivants (le Département des Morts fournit en effet une faux à ses agents), pour ensuite leur revendre le forfait le plus avantageux, qui leur permettra de traverser le Pays des Morts.

Mais les choses se compliquent un peu lorsqu'une charmante dame se présente. Le voilà obligé de battre le pavé, contraint malgré lui de déjouer un complot qui permettra aux âmes égarées de trouver enfin le repos éternel.

* Pour ceux qui seraient choqués par l'omniprésence de nicotine dans Grim Fandango, nous avons deux arguments : 1) nous voulions recréer le plus fidèlement possible l'ambiance des films noirs 2) tous les personnages que vous verrez allumer une cigarette sont déjà MORTS. Pensez-y





Des destinations de rêve !

Découvrez quelques-unes de vos escales

La formule de voyage qui vous est offerte par *Grim Fandango* va vous permettre de vous déplacer en voiture, d'embarquer à bord d'un bateau, ou encore de prendre place dans un train. Vous découvrirez ainsi plus de 90 destinations intrigantes sur plus de quatre années palpitantes, dans le Pays des Morts.

El Alamoual

Porte du Pays des Morts, il s'agit de votre première escale. El Alamoual est la destination prisée de tous les antiquaires, qui aiment ce mélange pittoresque d'architecture aztèque et d'Art Déco. C'est ici que



LA FÊTE DES MORTS D'EL ALAMOUAL

vous rencontrerez votre agent de voyages mortuaires, au Département des Morts (DDM). Celui-ci vous proposera plusieurs forfaits, en vue d'écourter la durée de votre voyage. Et lors de la semaine de la Fête des Morts, la plupart des défunts qui ne rendent pas visite aux leurs dans le Pays des Vivants, se rendent à El Alamoual, attirés par les couleurs du festival de rue, les ballons piñata géants et les marchands de foire dont la sympathie est légendaire l'endroit rêvé pour tous les angelitos!

La Forêt Pétrifiée

Jadis la destination incontournable de tout voyageur qui se respecte, la Forêt Pétrifiée n'est à ce jour recommandable qu'aux âmes courageuses et aventurières.

Malgré l'appel irrésistible de cette

**Neuf Express,
départ immédiat !**





région désolée et de ses paysages naturels d'une incroyable beauté, le DDM se voit contraint d'informer les voyageurs d'éviter ce site, ou tout au moins de ne s'y rendre qu'en étant accompagné d'un guide expérimenté. La faune qui habite cette forêt peut en effet se montrer menaçante. Si vous vous perdez, fiez-vous aux panneaux indicateurs pour regagner rapidement la lisière.

Rubacava

«La Ville qui ne meurt jamais». Lorsque la nuit tombe, aucune autre ville ne peut rivaliser avec les lumières de Rubacava. Ici, les voyageurs des neuf coins du Pays des Morts passent une nuit blanche assis aux tables de jeu, avant d'embarquer pour le bord du monde, profitant des croisières luxueuses de la ligne Nada Mañana. Peut-être aurez-vous envie de miser sur un chat au félinodrome, ou d'écouter de la poésie avant-gardiste au Caveau Bleu. Peu importe vos envies, votre plaisir est



LA FORÊT PÉTRIFIÉE

assurément ici. Lorsque vous serez prêt à embarquer, votre navire saura vous attendre, grâce aux Syndicat des Abeilles, qui n'appelle jamais à la grève



LA SILHOUETTE NOCTURNE DE RUBACAVA



LE CAVEAU BLEU. UNE ÉTAPE OBLIGÉE



Rencontrez vos compagnons de voyage

Manny Calavera

Tout au long de *Grim Fandango*, vous incarnerez Manny Calavera. C'est un gars de métier, qui fait son temps au Pays des Morts, en tant qu'agent de voyages pour le compte du Département des Morts. Manny fournissait autrefois des forfaits luxueux aux âmes qui avaient eu une vie droite, leur permettant de se rendre rapidement dans le Neuvième Monde. Malheureusement, ses clients sont de plus en plus souvent des ratés, l'empêchant d'avoir droit à la commission qu'il mérite pourtant, et de trouver à son tour le repos éternel. Il commence à suspecter quelques malversations au sein du Département des Morts. Qui pourrait en vouloir à ce point à Manny? Pourquoi ne parvient-il plus à trouver de bons clients?



homme dans la vie d'Eva? Aurait-elle des informations compromettantes concernant Don Copal?

Don Copal

Voici le patron peu scrupuleux de Manny. Vous pourriez dire qu'il fait de la vie de Manny un enfer, mais Manny est mort. Vous ne pouvez donc pas le dire. Les rares fois où l'on peut voir Don Copal, c'est lorsqu'il crie après Manny. Don Copal a-t-il un os contre lui?



Domino Hurley

Le principal rival de notre héros - un autre agent de voyages mortuaires - qui a lui la chance de tomber sur des clients de premier choix. Quels rapports entretient-il avec Don Copal? Quelle est la clé de son succès?



Eva

Eva est la secrétaire de Don Copal, le patron de Manny. C'est une personne intelligente et sensée qui, quoique sincèrement désolée pour Manny, tient absolument à ne pas perdre son emploi. Eva paraît pourtant jouer sur deux tableaux : c'est à se demander si elle ne travaillerait pas pour le compte de quelqu'un d'autre. Quel est donc ce mystérieux

Mercedes Colomar (Meché)

Une femme mystérieuse qui débarque un beau jour dans le bureau de Manny, comme un souffle d'air frais, qui ne laisse d'ailleurs pas notre agent de voyages indifférent. Qu'est-il advenu du repos éternel auquel





Meché prétendait pourtant? Où a-t-elle bien pu disparaître? Manny a-t-il la moindre petite chance de la retrouver?



Salvador Limones

Chef révolutionnaire de l'Alliance des Ames Perdues, un groupe paramilitaire qui agit dans l'ombre. Quels sont ses plans secrets? Comment Manny va-t-il bien pouvoir lui être utile? Et d'où lui vient cette obsession pour les œufs de pigeon?

Glottis

Cet énorme monstre grotesque est le chauffeur et compagnon de Manny, un monstre qui a un cœur et qui a appris à aimer : aimer conduire, aimer les voitures, aimer tout ce qui a un moteur et qui file à plus de cent à l'heure. C'est un esprit

élémentaire du Pays des Morts, conçu dans un seul but, une seule spécialité : conduire. Ou vider les cendriers et faire une vidange, s'il n'y a rien d'autre pour lui. Avertissement : ne laissez jamais Glottis entrer dans une salle de jeux, ou vous n'arriverez plus à l'en faire sortir !



Hector Lemans

Derrière chaque ennemi auquel Manny doit faire face, il y a un visage sombre et sinistre qui tire les ficelles, et ce visage, c'est celui d'Hector Lemans ! Cet impitoyable gangster bâtit un véritable empire pour satisfaire son avidité mais ses projets sont bien plus diaboliques encore, et le mystère restera entier jusqu'à la fin!



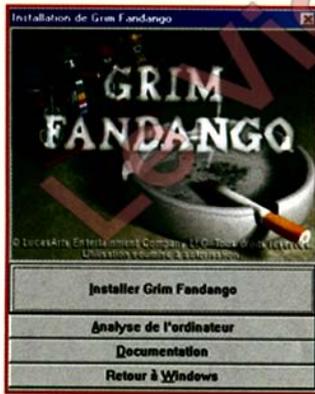
Lancement du Jeu

INSTALLATION

1 Fermez toutes les fenêtres ouvertes sur le bureau et quittez toutes les applications encore actives.

2 Insérez le Disque A de *Grim Fandango* dans votre lecteur de CD-ROM.

3 Le Programme d'installation de *Grim Fandango* apparaît automatiquement après quelques instants. Si la notification d'insertion automatique est désactivée et que le Programme d'installation du jeu n'apparaît pas lorsque vous insérez le CD, vous devez dans ce cas le charger manuellement. Pour ce faire : double-cliquez sur l'icône du Poste de travail puis, dans la fenêtre qui apparaît, sur l'icône du CD-ROM. Double-cliquez maintenant sur l'icône du fichier Grim.exe pour exécuter le Programme d'installation. Les options disponibles sont les suivantes :



L'ÉCRAN D'INSTALLATION

* Installer *Grim Fandango*. Installe le jeu sur votre disque dur.

* Analyse de l'ordinateur. Vérifie que votre système correspond effectivement à la configuration minimale requise.

* Readme et Guide de dépannage. Nous vous recommandons vivement de consulter le Readme et le Guide de dépannage en ligne. Le Readme contient des informations de dernière minute sur le jeu, tandis que le Guide de dépannage fournit des instructions supplémentaires qui vous aideront à installer ce jeu.

* Retour à Windows. Cliquez sur ce bouton pour revenir au bureau de Windows.

4 Pour installer le jeu, cliquez sur le bouton Installer *Grim Fandango* et suivez les instructions qui apparaissent sur votre écran.

5 Choisissez le dossier de destination où les fichiers de *Grim Fandango* seront copiés. Par défaut, il s'agit du dossier **C: Program files LucasArts Grim**. Si vous souhaitez installer le jeu dans un autre répertoire ou sur un autre disque, spécifiez le nouveau chemin.

6 Vous avez maintenant la possibilité de créer une série de raccourcis. La création d'un raccourci vous permettra de lancer le jeu plus facilement. Pour empêcher la création d'un raccourci particulier, supprimez la coche dans la case correspondante.

7 Le programme d'installation crée ensuite un groupe de programmes *Grim Fandango* dans lequel les raccourcis du jeu seront ajoutés. Pour valider le nom du groupe qui est proposé par défaut (Démarrer Programmes LucasArts *Grim Fandango*), cliquez sur Suivant. Vous avez également la possibilité de sélectionner un groupe existant ou de créer un nouveau groupe. Cliquez ensuite sur Suivant.



8 Le programme vous demande maintenant si vous souhaitez qu'un raccourci vers le jeu soit ajouté sur votre bureau. Vous avez ensuite la possibilité de consulter le fichier Readme.

9 Si vous souhaitez utiliser un joystick, nous vous recommandons de calibrer votre manette avant de lancer le jeu.

10 Une fois l'installation du jeu terminée, un message vous indique que l'installation s'est déroulée avec succès.

11 Le programme vous propose maintenant d'installer DirectX, si vous n'avez pas encore installé ces pilotes sur votre système. DirectX est une composante nécessaire au bon fonctionnement de *Grim Fandango*. Si DirectX 6.0 (ou une version plus récente) est détecté sur votre disque dur, l'option Installer DirectX 6.0 sera automatiquement désactivée. Cliquez sur Terminer.

DES PROBLÈMES POUR INSTALLER LE JEU ?

Si vous rencontrez des difficultés pour installer le jeu, reportez-vous au Guide de dépannage en ligne, afin d'obtenir des instructions complémentaires.

Pour consulter le Guide de dépannage :

- 1** Insérez l'un des deux disques de *Grim Fandango* dans votre lecteur de CD-ROM. Double-cliquez ensuite sur l'icône Poste de travail.
- 2** Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur l'icône du CD-ROM. L'écran d'installation apparaît automatiquement. S'il n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône du fichier **Grim.exe**.
- 3** Dans l'écran d'installation, cliquez sur le bouton Readme et Guide de dépannage, puis sur Guide de dépannage.

Notes





Chargement du Jeu

1 Pour lancer le jeu, insérez le Disque A de **Grim Fandango** dans votre lecteur de CD-ROM. Si la notification d'insertion automatique est activée, le Programme de lancement apparaît automatiquement après quelques secondes.

2 Si la notification d'insertion automatique est désactivée, allez dans le répertoire où est installé **Grim Fandango** sur votre disque dur et double-cliquez sur l'icône de l'application Grim. Vous pouvez aussi double-cliquer sur l'icône Poste de travail, sur l'icône du CD-ROM, puis sur l'icône du fichier **Grim.exe**. Le Programme de lancement apparaît automatiquement chaque fois que vous insérez l'un des deux CD de **Grim Fandango**, double-cliquez sur l'icône du CD-ROM, ou sélectionnez le raccourci **Grim Fandango** depuis le menu Démarrer, ou encore double-cliquez sur l'icône du fichier **Grim.exe**.

3 Choisissez Jouer à **Grim Fandango** dans le Programme de lancement.

LE PROGRAMME DE LANCEMENT

Les options du Programme de lancement de **Grim Fandango** sont les suivantes :



PROGRAMME DE LANCEMENT

* **Jouer à Grim Fandango** Cliquez sur ce bouton pour lancer le jeu.

* **Charger la dernière sauvegarde** Si vous avez déjà effectué une sauvegarde, cliquez sur ce bouton pour reprendre la partie.

* **Readme et Guide de dépannage** Nous vous recommandons vivement de consulter le Readme et le Guide de dépannage en ligne. Le Readme contient des informations de dernière minute sur le jeu, tandis que le Guide de dépannage fournit des instructions complémentaires qui vous aideront à installer ce jeu. Vous avez également la possibilité de consulter l'accord de licence.

* **Autres Options** Cliquez sur ce bouton pour lancer une analyse du système et vérifier que votre ordinateur correspond à la configuration minimale requise, réinstaller DirectX 6.0, calibrer votre manette ou désinstaller le jeu.

* **Retour à Windows** Cliquez ici pour revenir au bureau de Windows.

En Route!

MODES DE DEPLACEMENT

Contrairement aux autres jeux d'aventures de LucasArts, **Grim Fandango** ne fait pas appel à la souris pour le déplacement de votre personnage. Pour faire avancer Manny, vous pouvez utiliser les flèches de votre clavier, votre manette de jeu ou un gamepad. Reportez-vous aux pages 19-21 de ce manuel pour obtenir la liste des commandes de jeu.

Deux modes de déplacement vous sont proposés dans ce jeu : un mode absolu et un mode relatif. Dans le mode absolu, vous déplacez Manny



comme si vous étiez réellement Manny, voyant ce que Manny verrait. Ce mode est généralement recommandé si vous jouez avec le clavier.

En mode relatif, en revanche, tout repose sur la position de la caméra. Ce mode convient plus pour le joystick ou le gamepad. En fait, le mode qui vous convient le mieux dépendra des habitudes que vous avez peut-être dans d'autres jeux vidéo.

Au début du jeu, Manny se déplace en mode absolu.

- * Pour avancer (qu'il s'éloigne ou se rapproche de vous), utilisez la **flèche Haut** ou poussez le manche du joystick vers le haut.
- * Pour reculer, utiliser la **flèche Bas** ou tirez le manche du joystick vers vous.
- * Pour tourner vers la **gauche** ou vers la **droite**, utilisez respectivement les flèches Gauche et Droite, ou amenez le manche du joystick vers la gauche/la droite.

Vous pouvez choisir de sélectionner le **mode relatif**. Utilisez dans ce cas la combinaison de touches **Ctrl-M**. Les déplacements de Manny seront alors fonction de la position de la caméra.

* Pour diriger Manny vers le nord, de telle sorte qu'il s'éloigne de la caméra, **utilisez la flèche Haut** (ou poussez le manche du joystick vers le haut).

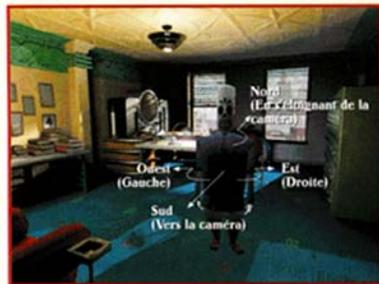
* Pour diriger Manny vers le sud, de telle sorte qu'il se dirige vers la caméra, utilisez la **flèche Bas** (ou tirez le manche du joystick vers vous).

* Pour diriger Manny vers l'est ou vers l'ouest par rapport au champ de la caméra, utilisez respectivement **les flèches Droite et Gauche** (ou amenez le manche du joystick vers la droite/la gauche). Vous pouvez également déplacer Manny en diagonale, à l'aide des touches **1, 3, 7 et 9** du pavé numérique, ou avec le joystick et le gamepad.

En mode relatif, vous ne reculez jamais, et chaque fois que l'angle de la caméra change, il y a de fortes chances pour que vous soyez obligé de réajuster votre orientation. En d'autres termes : si Manny se trouve dans un long couloir et qu'il se dirige vers le nord en s'éloignant de la caméra, lorsque l'angle de la caméra change et que Manny se dirige maintenant vers le sud, en direction de la caméra, vous devrez abandonner la **flèche Haut** et



CAMÉRA RELATIVE NORD

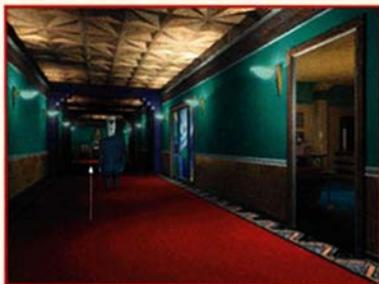


CAMÉRA RELATIVE SUD



adopter la **flèche bas** pour que Manny aille dans la même direction.

Vous pouvez basculer vers l'un ou l'autre de ces deux modes à l'aide de la combinaison de touches **Ctrl-M**.



CAMÉRA RELATIVE NORD



CAMÉRA RELATIVE SUD

CONDUITE DES VÉHICULES

En voyageant dans le Pays des Morts, Manny sera parfois amené à utiliser divers véhicules, lesquels fonctionneront différemment. Si vous vous retrouvez dans une telle situation, sachez que les véhicules se déplacent selon les règles du mode

absolu (**Haut** pour avancer, **Bas** pour reculer, **Droite** et **Gauche** pour pivoter.) À noter que certains véhicules peuvent se trouver sur une piste n'autorisant que deux directions.

Pour lever et baisser la grue, utilisez respectivement les **flèches Haut et Bas**. Dès lors que Manny cesse d'utiliser un véhicule, il retrouve automatiquement son mode de déplacement initial.

L'INTERFACE

Dans un jeu d'aventures, l'interface vous permet en quelque sorte de communiquer avec le personnage que vous incarnez, c'est-à-dire de lui indiquer ce qu'il doit faire. Dans *Grim Fandango*, l'interface est invisible. En fait, Manny lui-même constitue l'interface.



MANNY, VOTRE INTERFACE

Lorsque le jeu commence, Manny se tient à côté de son bureau. À l'aide des flèches curseur, faites-le traverser la pièce pour qu'il se retrouve devant la pile de livres, posée à droite sur la table. À présent, faites pivoter Manny légèrement sur la gauche, puis faites-le reculer légèrement, afin qu'il se trouve en face des livres. Vous remarquerez que Manny baisse la tête lorsqu'il passe devant les livres, et qu'il la



MANNY REMARQUE QUELQUE CHOSE

relève lorsqu'il s'en éloigne. D'une manière générale, chaque fois que l'intérêt de Manny est captivé par quelque chose, il tourne la tête en direction de l'objet qui entraîne une interaction : vers le haut si cet objet est en hauteur, ou vers le bas si cet objet est plus bas que lui.

Assurez-vous que Manny regarde bien la pile de livres, tête baissée, et appuyez sur la touche 5 du pavé numérique. Il s'agit de la touche «Regarder», ou «Examiner». Manny devrait maintenant commenter ce qu'il voit. Si vous demandez à Manny de longer la table jusqu'à l'autre bout, sa tête devrait à nouveau se baisser, en direction d'un jeu de cartes. Si vous appuyez sur Entrée (touche permettant d'utiliser un objet) ou la touche + (la touche qui permet de prendre un objet), il va saisir le jeu de cartes et le garder dans sa main. Appuyez à nouveau sur la touche + pour que le jeu de cartes soit ajouté à l'inventaire. Le jeu de cartes se retrouve dans l'inventaire de Manny.

Si vous appuyez sur la touche 0 du pavé numérique, vous accédez à l'inventaire, et vous voyez Manny se saisir de sa faux. Appuyez sur la touche 6 du pavé numérique, l'objet suivant dans



MANNY RÉGARDE LE JEU DE CARTES

l'inventaire est affiché, c'est-à-dire le jeu de cartes. Appuyez maintenant sur la touche 4 du pavé numérique, pour visualiser les objets de l'inventaire dans le sens inverse. La faux est affichée de nouveau. Appuyez sur la touche + et Manny va se saisir de la faux. Appuyez à nouveau sur la touche + , et Manny va ranger cet objet dans son veston. Vous avez également la possibilité d'accéder aux différents objets de l'inventaire à l'aide des touches 1-0 du clavier.

Appuyez sur ECHAP pour quitter l'inventaire. Vous pouvez examiner un objet de l'inventaire lorsque celui-ci s'y trouve, mais aussi lorsqu'il est placé entre les mains de Manny. Pour utiliser un objet de l'inventaire sur un personnage ou un autre objet apparaissant à l'écran, commencez par sortir cet objet de votre inventaire, puis déplacez Manny jusqu'à ce que celui-ci «remarque» le personnage ou l'objet en question. Appuyez ensuite sur la touche Entrée pour déclencher l'interaction. Remarque pour les experts des jeux d'aventures : dans **Grim Fandango**, il n'est pas possible de combiner deux objets de l'inventaire.



DIALOGUER AVEC LES AUTRES PERSONNAGES

Pour demander à Manny de dialoguer avec les autres personnages, déplacez-le jusqu'à ce qu'il «remarque» la présence d'un personnage, et appuyez sur **Entrée** pour entamer le dialogue (il vous faudra peut-être un peu d'entraînement. Si Manny ramasse un objet ou vous dit quelque chose qui ne ressemble pas à un début de dialogue, cela signifie probablement qu'il se trouve en face d'un objet et non du personnage avec lequel il était censé avoir une conversation. Dans ce cas, essayez dans une autre position.)

En règle générale, lorsque vous entamez une conversation avec un personnage du jeu, vous avez le choix entre une série de répliques. Utilisez les flèches **Haut** et **Bas** pour sélectionner la ligne que Manny doit prononcer, et appuyez sur **Entrée** pour le faire parler.



CHOIX DES REPLIQUES

SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE

Sauvegarder

Pour sauvegarder une partie, appuyez sur la touche **F1**. Le menu principal de *Grim Fandango* apparaît.



SAUVEGARDE D'UNE PARTIE

Choisissez Sauvegarder une partie afin d'accéder à la fenêtre de sauvegarde. Mettez en surbrillance la sélection intitulée «Vide» à l'écran et appuyez sur **Entrée**. Un curseur de saisie apparaît. Saisissez le nom que vous souhaitez donner à votre sauvegarde et validez en appuyant à nouveau sur la touche **Entrée**. Le nom de votre sauvegarde figurera ainsi dans la liste des sauvegardes disponibles. Par ailleurs, un cliché de l'endroit du jeu où vous avez effectué cette sauvegarde est affiché.

Vous pouvez effacer une sauvegarde. Pour ce faire, choisissez l'option Effacer une sauvegarde du menu principal, sélectionnez dans la liste le nom de la partie à supprimer et appuyez sur la touche **Entrée**.



EFFACEMENT D'UNE PARTIE



CHARGEMENT D'UNE PARTIE

Charger une partie

Si vous souhaitez charger une partie préalablement sauvegardée, appuyez sur la touche **F1** pour ouvrir le menu principal, puis choisissez Charger une partie. Sélectionnez la sauvegarde de votre choix et appuyez sur Entrée.

LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal de *Grim Fandango* vous permet de modifier certains paramètres du jeu. Pour accéder à cet écran, appuyez sur la touche **F1**. Les options disponibles sont les suivantes :



LE MENU PRINCIPAL

* **Aide sur les commandes** Choisissez cette option pour accéder à trois écrans - la liste complète de toutes les commandes au clavier, les paramètres par défaut du joystick et du gamepad, et les commandes de l'inventaire. Appuyez sur la **flèche Droite** pour faire défiler ces différents écrans et appuyez sur **Entrée** pour revenir au menu principal.

* **Options** Ce menu vous permet de modifier un certain nombre d'options du jeu. Appuyez sur les **flèches Gauche et Droite** pour modifier les options. Pour plus de détails concernant ce menu, reportez-vous en page 18 de ce manuel.

* **Sauvegarder une partie** Choisissez cette option pour sauvegarder une partie. Pour plus de détails, reportez-vous en page 16 de ce manuel.

* **Charger une partie** Sélectionnez une partie préalablement sauvegardée dans la liste qui apparaît et appuyez sur **Entrée** pour valider votre choix. Reportez-vous en page 16 de ce manuel pour plus d'informations.

* **Effacer une sauvegarde** Sélectionnez une sauvegarde dans la liste et appuyez sur **Entrée** pour l'effacer. Reportez-vous en page 16 pour plus de détails.

* **Transcription des dialogues** Activez cette option pour mémoriser les dialogues que vous déclenchez en cours de partie. Vous pourrez ainsi relire tous les dialogues. Pour consulter les dialogues en cours de partie, appuyez sur la touche **F1** pour ouvrir le menu principal, puis choisissez Transcription des dialogues, ou choisissez Transcription des dialogues depuis le menu Options. Notez enfin qu'il est possible de consulter la

transcription des dialogues après avoir quitté le jeu, en ouvrant le fichier intitulé **grimlog.hlm.**, à partir de n'importe quel navigateur Web. Par ailleurs, chaque partie sauvegardée conserve une transcription parallèle des dialogues, dans un fichier intitulé **grimlog.hlm.**

* **Visionner les séquences** Cette option vous permet de revoir les séquences cinématiques que vous aurez déjà admirées en cours de partie. Utilisez les **flèches** curseur pour faire votre sélection, et validez en appuyant sur la touche Entrée.

* **Générique** Affiche le nom de tous ceux qui ont participé à la réalisation de **Grim Fandango.**

* **Retour au jeu** Choisissez cette option pour quitter le menu principal et revenir au jeu.

* **Quitter** Permet de quitter le jeu. Utilisez les **flèches** curseur pour confirmer votre choix (Oui ou Non) et appuyez sur Entrée pour **valider.**

L'ECRAN DES OPTIONS

Pour accéder à l'écran des options de **Grim Fandango**, appuyez sur la touche **F1** à tout moment pendant le jeu, et choisissez Options. Le menu qui apparaît vous propose les options suivantes :



L'ECRAN DES OPTIONS

* **Volume de la Musique, des Bruitages et des Voix** Utilisez les **flèches Gauche et Droite** pour modifier ces paramètres.

* **Dialogues** Vous avez le choix entre Texte seulement, Texte et voix, et enfin Voix seulement.

* **Défilement du texte** Ajustez le curseur pour modifier la durée pendant laquelle le texte reste affiché à l'écran.

* **Transcription des dialogues** Cette option vous permet de consulter les répliques que vous avez déjà déclenchées en cours de partie. Reportez-vous en page 17 pour plus de détails.

* **Effets voix** Choisissez cette option pour activer les effets appliqués aux voix, pour les rendre plus réalistes encore. Désactivez cette option si les performances du jeu s'en trouvent affectées.

* **Mouvements** Choisissez le mode d'orientation de Manny : absolu (par défaut) ou relatif. Reportez-vous en page 12 pour plus de détails.

* **Joystick/Gamepad** Si vous possédez l'un de ces deux périphériques, choisissez Oui pour l'activer.

* **Luminosité** Utilisez les flèches Gauche et Droite pour modifier la luminosité du jeu.

* **Accélération 3D** Activez cette option si votre ordinateur prend en charge l'accélération 3D matérielle. Si vous possédez une carte qui ne gère que la 3D, cette option sélectionnera automatiquement votre carte. Si votre ordinateur est équipé de plusieurs cartes capables de gérer un affichage en 3D et que vous souhaitez choisir vous-même la carte qui sera prise en charge par Direct3D, sélectionnez l'option Configuration 3D avancée dans l'écran des Options.

Commandes au clavier

Certaines touches peuvent correspondre au clavier ou au pavé numérique, selon la mention.



Mode de mouvement

Bascule du mode absolu vers le mode relatif et inversement.



Courir

Appuyez brièvement une fois, puis une seconde fois sans relâcher.

* Mode Absolu



(Pavé Numérique)

Avancer



(Pavé Numérique)

Gauche



(Pavé Numérique)

Droite



(Pavé Numérique)

Reculer



Lever et baisser la grue



(Pavé Numérique)

Examiner un Objet



(Pavé Numérique)

**Ramasser/
Ranger un objet dans l'inventaire**



Utiliser un objet/Parler ou Quitter l'inventaire avec l'objet sélectionné

* Mode Relatif



Déplacer Manny



dans les huit directions possibles



(Pavé Numérique)



(Pavé Numérique)

Ouvrir/Fermer l'inventaire

**Saisir la faux**

(Clavier)

**Prendre un objet dans l'ordre de l'inventaire**

(Clavier)

**Voir l'objet précédent de l'inventaire**

(Clavier)

**Voir l'objet suivant de l'inventaire**

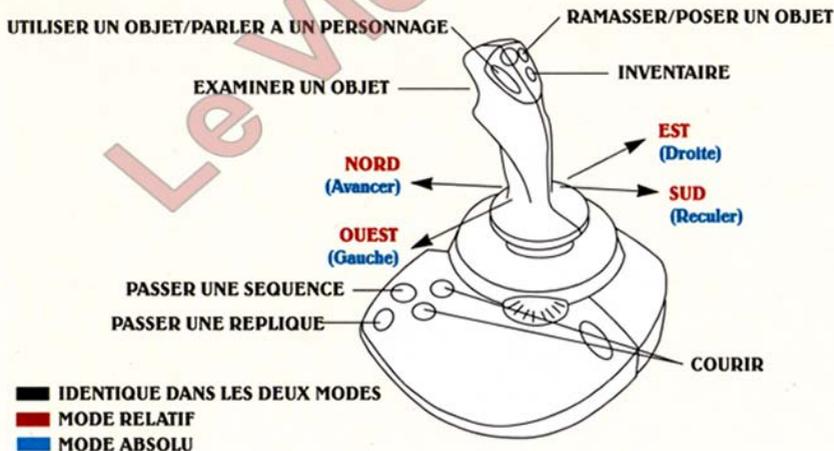
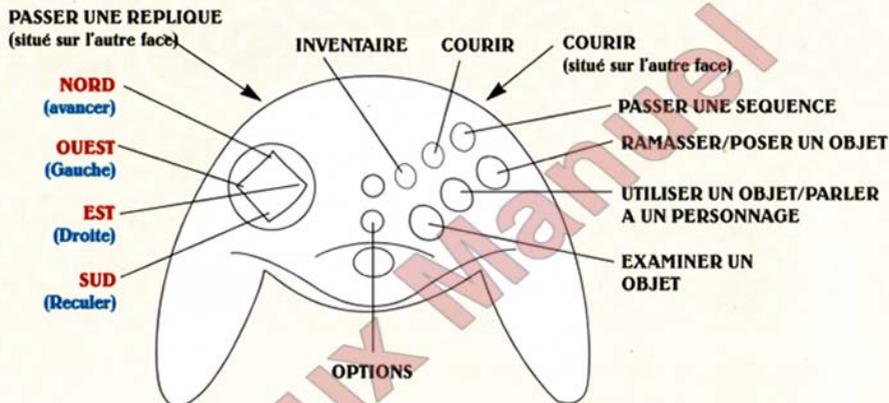
(Clavier)

**Défilement des objets dans l'inventaire****Sélection d'une réplique****Valider une réplique****Dialogues :** Voix seulement, Texte seulement, ou Texte et Voix**Ajuster la luminosité****Activer/Désactiver le joystick/gamepad****Passer une séquence/Quitter l'inventaire sans prendre d'objet****Mettre le jeu en pause****Menu principal**

(Pavé Numérique)

Passer une réplique
Appuyez sur une touche pour accélérer le défilement des répliques lors d'une conversation. Ailleurs, Manny remuera la tête à la recherche d'une interaction.**Quitter le jeu**

Commandes au joystick/gamepad





UTILISER UN OBJET/PARLER A
UN PERSONNAGE

EXAMINER UN OBJET

RAMASSER/POSER UN OBJET

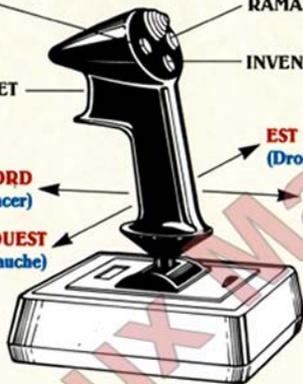
INVENTAIRE

NORD
(Avancer)

OUEST
(Gauche)

EST
(Droite)

SUD
(Reculer)



UTILISER UN OBJET/PARLER A UN
PERSONNAGE

EXAMINER UN OBJET

NORD
(Avancer)

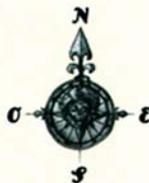
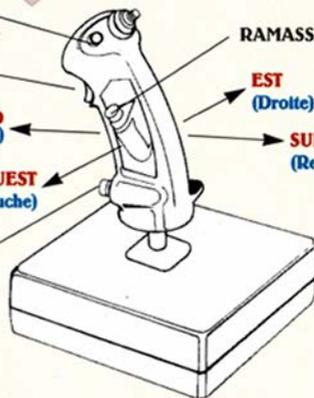
OUEST
(Gauche)

RAMASSER/POSER UN OBJET

EST
(Droite)

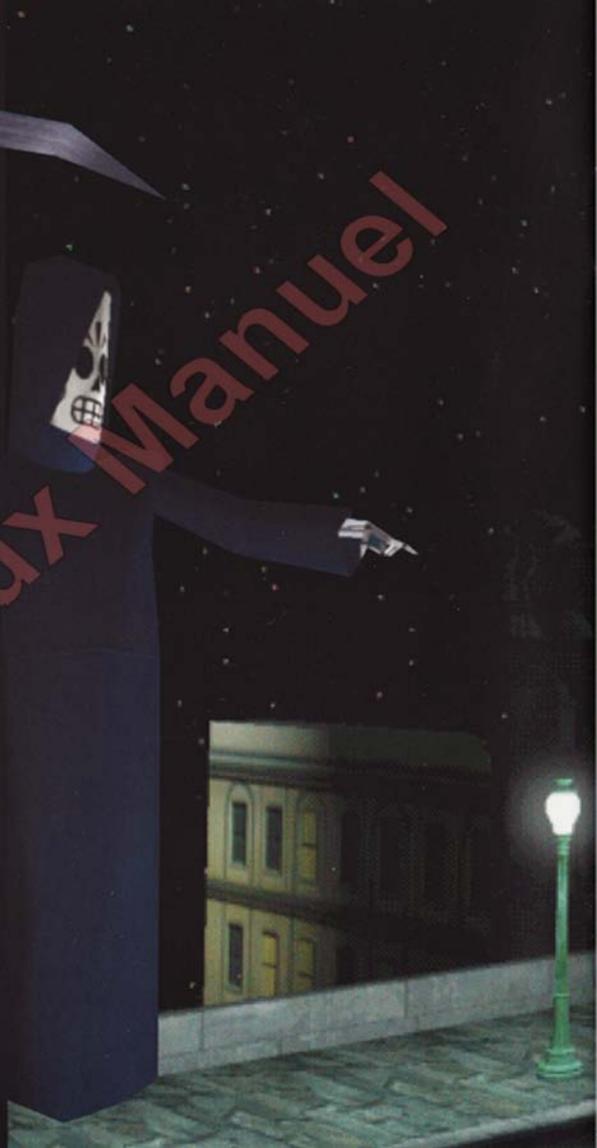
SUD
(Reculer)

INVENTAIRE



ATTENTION !

Les pages qui suivent contiennent des astuces pour vous aider à résoudre la première série d'énigmes de Grim Fandango, pour le cas où vous fonderiez sur un os. Si vous souhaitez trouver la solution sans ces indications, passez directement à la section suivante. Par ailleurs, le Département des Morts vous informe que le fait de tricher peut sérieusement compromettre le bon déroulement de votre séjour dans le Pays des Morts...





Le Vieux Manuel





Solution de la première série d'énigmes

Utilisez les flèches curseur pour déplacer Manny jusqu'à la table, et appuyez sur la touche + pour prendre le jeu de cartes, sur la gauche (si vous avez repris la partie que vous aviez commencée en



lisant les instructions de la section Interface de ce manuel, vous êtes probablement déjà en possession du jeu de cartes.) Appuyez sur la touche + du pavé numérique pour ajouter le jeu de cartes à votre inventaire.

À présent, dirigez-vous au fond de la pièce (vers la fenêtre). Vous apercevez le tube à messages de Manny, avec un petit drapeau rouge. Appuyez sur la touche Entrée pour utiliser le tube et lire un message envoyé par Don Copal, le patron de Manny. Don Copal demande à tous les employés de se rendre rapidement sur les lieux d'une intoxication de masse (le travail de Manny consiste en effet à faucher les âmes dans le Pays des Vivants, pour leur offrir le forfait de voyage le plus avantageux dans le Pays des Morts en fonction de la vie qu'ils ont menée).



À présent, faites sortir Manny de son bureau, pour qu'il aille chercher un client.



Mais avant de descendre, Manny va évidemment faire la conversation à Eva, la secrétaire de Don Copal. Approchez-vous d'Eva, jusqu'à ce que Manny la «remarque». Appuyez ensuite sur la touche U ou sur Entrée pour entamer le dialogue. Posez-lui des questions sur cette fameuse «grande intox». Pour choisir une réplique, utilisez les flèches Haut et Bas. Appuyez sur Entrée pour valider la réplique. Lorsque



Eva mentionne le chauffeur de Manny, interrogez-la sur ce chauffeur, vous aurez alors toutes les informations nécessaires pour continuer le jeu.

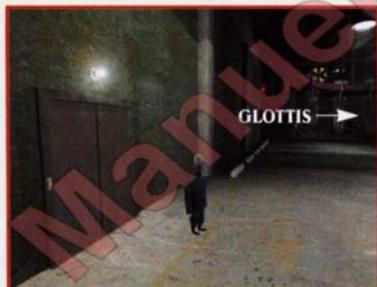


Vous devez maintenant faire descendre Manny dans le garage. Empruntez le premier ascenseur, sur la gauche il suffit d'avancer, les portes sont automatiques!



Bon, Manny est dans le garage, mais apparemment, la seule voiture qui était disponible vient de partir et il n'y a aucun chauffeur en vue. Il

ne reste plus qu'à trouver Glottis, le mécanicien de service. Vous le trouverez dans une petite cabine, au fond du garage.



Notre héros se présente à Glottis. Choisissez chaque fois la première réplique, jusqu'à ce que le sympathique monstre déclare qu'il est trop gros pour conduire Manny rétorque que ce sont les voitures qui sont trop petites. Il récupère un ordre de mission, qu'il lui faut maintenant faire signer par son patron.

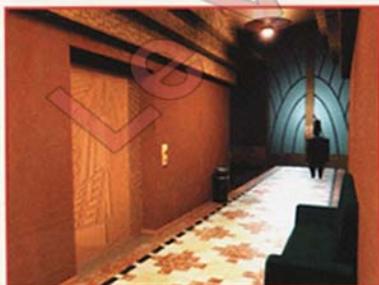




Malheureusement, si vous remontez voir Eva, à l'étage, celle-ci vous expliquera que le patron ne veut pas être dérangé, et qu'il ne signera rien pour le moment. Manny est un agent de valeur, il serait sûrement capable de convaincre son patron de la nécessité de signer son ordre de mission. Mais comment entrer dans le bureau ?



Empruntez l'autre ascenseur au fond du couloir, celui qui mène au rez-de-chaussée de l'immeuble.

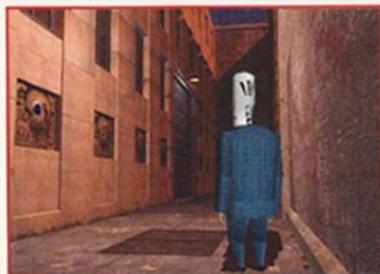


Traversez le hall et sortez.

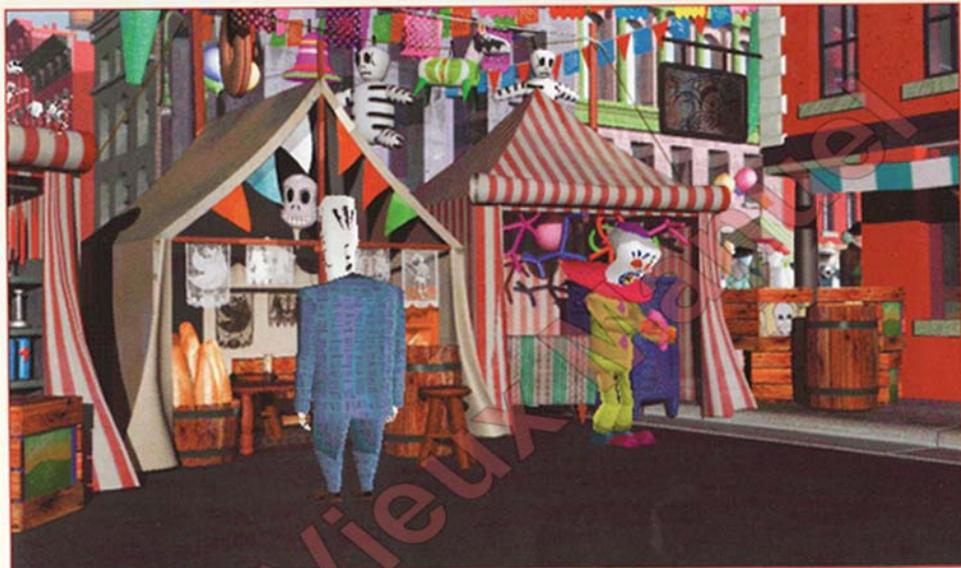
Manny est maintenant en haut des marches de l'immeuble du Département des Morts. Descendez les marches et longez le trottoir, sur la gauche de Manny. Admirez la vue sur la Fête des Morts. Enfin, pas trop longtemps tout de même : vous avez un ordre de mission à faire signer, ne l'oubliez pas !



A présent, faufilez-vous dans la petite allée, sur la gauche. Peut-être y a-t-il un escalier de secours, ou quelque chose qui vous permettrait d'atteindre la



fenêtre, là-haut. Rien de très prometteur, mais essayez quand même de faire courir Manny jusqu'au fond de l'allée (maintenez la touche Maj enfoncée et utilisez les flèches curseur). Tiens, une corde de nœuds. Appuyez



MANNY À LA FÊTE DES MORTS



sur la touche Entrée pour que Manny grimpe à la corde. Vous voilà en haut. Une corniche qui donne



directement sur la fenêtre de Don Copal, et ce même Don Copal n'est pas dans son bureau !



Manny est convaincu qu'il peut profiter de l'absence de son patron pour faire signer son ordre de mission. Qui ne tente rien n'a rien, alors passez par la fenêtre.



Hé, l'ordinateur de Copal est exactement comme celui de Manny ! Connectez-vous (touche Entrée), peut-être allez-vous apprendre quelque chose d'intéressant sur le patron ?

Tiens, tiens il a programmé son ordinateur pour répondre automatiquement aux appels. Utilisez la flèche Bas pour amener le curseur de sélection sur le cinquième message, celui qui dit à Eva qu'elle

peut signer elle-même. Appuyez maintenant sur Entrée.



Sortez du bureau de Copal - par la fenêtre - descendez par la corde, revenez sur vos pas jusqu'aux marches de l'immeuble du Département de la Mort, entrez dans l'immeuble, empruntez l'ascenseur pour retourner au bureau d'Eva, et tendez-lui l'ordre de mission.

Elle vous le signera sur-le-champ. Manny est enfin prêt pour une petite excursion dans le Pays des Vivants !





Crédits

Chef de projet

Tim Schafer

Graphiste principal

Peter Tsacle

Programmation

principale

Bret Mogilefsky

Conception graphique

Peter Chan

Musique composée et

produite par

Peter McConnell

Assistants de conception

Peter Tsacle

Eric Ingerson

Bret Mogilefsky

Peter Chan

Chargée de production

Lleslie Aclaro

Coordination de la

production

Linda Villalobos Grisanti

Programmeurs

Kevin Bruner

Chuck Jordan

Chris Purvis

Animation des

personnages

Eric Ingerson

Mark Hamer

Chris Schultz

David Bogan

Vamberto Maduro

Chris Miles

Suzanne House

Simon Allen

Graphistes des décors

Paul Zinnes

Paul Topolos

John McLaughlin

Ralph Gerth

Adam Schnitzer

Gaurav Mathur

Graphistes des textures

Japeth Pieper

Sara Simon

Techniciens artistiques

Troy Molander

Albert Chen

Rebecca Perez

Josef Richardson

Lleslie Aclaro

Responsable de la pré-

production

Casey Donahue Ackley

Production sonore

et musicale

Musique enregistrée et

mixée par

Jeff Kliment

Production musicale

supplémentaire

Hans Christian

Reumschüssel

Concepteur sonore

principal

Jeff Kliment

Concepteurs sonores

Nick Peck

Andy Martin

Julian Kwasneski

Clint Bajakian

Supervision de la

production sonore

Michael Land

Jeff Kliment

Clint Bajakian

Traitement des voix

Clint Bajakian

Système musical iMUSE

Michael McMahon

Michael Land

Peter McConnell

Responsable du

département Son

Michael Land

Coordination du

département Son

Kristen Becht

Production des

voix

Producteur/Directeur

des voix

Darragh O'Farrell

Edition des voix senior

Khris Brown

Edition des voix

Coya Elliott

Will Beckman

Assistant à l'édition des

voix

Cindy Wong

Responsable du

département Voix

Tamlynn Niglio

Coordination de la

production des voix

Peggy Bartlett

Voix enregistrées à

ScreenMusic Studios,

Studio City, California

Ingénieur du son

Gordon Suffield

Assistant de l'ingénieur

du son

Lisa Carlon

Crédits pour les

voix originales

Manuel Calavera

Tony Plana

Mercedes Colomar

Maria Canals

Glottis

Alan Blumenfeld

Hector LeMans

Jim Ward

Domino Hurley

Patrick Dollaghan

Olivia Ofrenda

Paula Killen

Salvador Limones

Sal Lopez

Eva

Rachel Reenstra

Clown

Joe Nipote

Don Copal

Michael Sorich

Celso Flores

Peter Lurie

Bruno Martinez

Jack Angel

Raoul

Tom Kane

Maximino

Bill Capizzi

Nick Virago

Daragh O'Malley

Membrillo

Milton James

Dockmaster Velasco

Kay Kuter

Toto Santos

Morgan Hunter



Terry Malloy
Raphael Sbarge

Carla
Pamela Segall

Commissaire Bogen
Barry Dennen

Lupe
Terri Ivens

Bowlsley
Keith Szarabajka

Lola
Barbara Goodson

Puágy
Pamela Segall

Bibi
Katie Leigh

Aitor
David Jeremiah

Chepito
Jack Angel

Brennis
Michael Sorch

Chinchilla Charlie
Joe Nipote

Alexi
David Jeremiah

Gunnar
Jim Ward

Slisko
Peter Lurie

Doug
Jim Ward

Serveur beatnik
Barry Dennen

Croupier
Kay Kuter

Grand tueur à gages
Jack Angel

Petit tueur à gages
Milton James

Mécanicien maya 1
Raphael Sbarge

Mécanicien maya 2
Tom Kane

Garde-barrière
Tom Kane

Unijambiste
Keith Szarabajka

Thunder Boy 1
Barry Dennen

Thunder Boy 2
David Jeremiah

Maquilleuse
Katie Leigh

Enseigne Arnold
Raphael Sbarge

Marin Naranja
Jack Angel

Commentateur des courses de chat
Tom Kane

Assurance Qualité

Testeur principal
Theresa O'Connor

Testeurs pour l'assurance qualité
Karsten Agler
Deedee Anderson
Jo Ashburn
John Buzolich
Leland Chee
John Drake
Bhagavat Farmer
Derek Flippo
Brad Grantham
Catherine Haigler
Brent Jalipa
Jesse Moore
Steve McManus
Orion Nemeth
Alex Neuse

June Park
Jeff Sanders
Chris Snyder
Todd Stritter

Superviseur de compatibilité
Chip Hinnenberg

Techniciens de compatibilité
Lynn Taylor
Jim Davison
Doyle Gilstrap
Dan Mihoerck
Jason Lauborough
Charlie W. Smith
Darren Brown
Scott Tingley

Responsable de l'assurance qualité
Mark Cartwright

Superviseurs de l'assurance qualité
Dan Pettit
Dan Connors

Moteur Renderdroid et outils
Ray Gresko
Robert Huebner
Che-Yuan Wang
Winston Wolff

Compression vidéo Insane
Vince Lee

Programme d'installation/de lancement
Nolan Erck
Darren Johnson

Rasterizers 16 bits
Stephen Ash

Editeur de niveaux adapté par
Amit Shalev

Programmation supplémentaire
Amit Shalev
Hwei-Li Tsao
Mark Cooke
Aric Wilmunder

Modélisation 3D supplémentaire
Steve Chen
Kyle Balda
Greg Gladstone
Marc Benoit

Techniciens artistiques supplémentaires
Jillian Moffett
C. Andrew Nelson

Rédacteurs techniques
Lynn Taylor
Chip Hinnenberg

Burning Goddesses
Wendy "Cupcake" Kaplan

Gravure
Kellie "Twinky" Walker

Production internationale
Responsable du département
Localisation
Carole Degoulet

Coordination de la production internationale
Leon Susen

Spécialiste du développement international
Gwen Musengwa

Spécialiste du développement international
Aric Wilmunder



Test des versions internationales
Matthew Azeveda
Dana Fong

Marketing

Responsable marketing
Tom Byron

Responsable des relations publiques
Tom Sarris

Spécialiste des relations publiques
Heather Twist

Coordination des relations publiques
Josh Moore

Coordination du marketing
Anne Barson

Documentation

Manuel
Jo Ashburn
Mollie Boero

Conception du manuel
Patty Hill

Conception de la boîte
Soo Hoo Design

Affaires

Jeremy Salesin
Jocelyn Lamm

Support produit

Responsable du support produit
Dan Gossett

Superviseur du support produit
Dave Harris

Superviseur de la hot line
Tabitha Tosti

Remerciements

spéciaux à
George Lucas

Version française réalisée par Ubi Soft

Marketing
Karine Kaiser
Isabelle Antraygue
Mamy Ramanamisata
Julien Brun

Coordination de la localisation
Bruno Porret

Budget
Coralie Martin

Traduction
Francis Grembert
Bruno Porret

Adaptation
Francis Grembert
Dub-Club

Direction des voix
Nathalie Homs

Avec les voix de
Mario Santini
Philippe Cariou
Michel Elias

Brigitte Guedje
Nathalie Homs
Anne Jolivet
Hugues Martel
Christian Pelissier

Gérard Surrugues
Michel Vigné
Marie Vincent

Ingénieurs du son

Alexis Leverage
Olivier Mortier

Responsable de la post-production
Sylvain Brunet

Post-production
Olivier Germain
Matthieu Janson

Département graphique
Julie Rault-Le-Liard
Sébastien Bocquillon
Corinne Angot

Responsable des tests
Chadi Lebbois

Testeur principal
Jean-François Dupuis

Testeurs
Stéphane Barbin
Yannick Beaudet
Louis-Philippe Brissette
Sébastien Robillard

Remerciements particuliers à
Alain Corre, Francis Grembert, Nathalie Homs, Leon Susen, ainsi qu'à tous les comédiens.

Licence et Garantie Limitée

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER NI UTILISER CE LOGICIEL. VOUS DEVREZ DANS CE CAS EFFACER LE LOGICIEL ET LES FICHIERS QUI L'ACCOMPAGNENT DE VOTRE ORDINATEUR ET RETOURNER CE LOGICIEL DANS SA BOITE A VOTRE REVENDEUR, QUI POURRA VOUS LE REMBOURSER.

Ce logiciel, ses graphismes, musiques et tout autre élément inclus avec le programme, sont protégés par les lois sur les copyrights et restent la propriété de LucasArts Entertainment Company ("LEC"). Vous avez le droit d'utiliser ce logiciel mais LEC en conserve les droits et le secret de fabrication. Vous n'êtes autorisé à utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas : (1) copier (sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde), distribuer, louer, céder ou octroyer une licence de tout ou partie de ce logiciel ; (2) modifier ou créer un produit dérivé de ce logiciel ; (3) transférer ce logiciel sur un réseau, sur une ligne téléphonique, ou par tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une partie multijoueurs sur un réseau ; (4) décompiler ou désassembler ce logiciel ; (5) ou en aucun cas modifier un fichier COM, EXE, DLL ou tout autre fichier. Vous pouvez transmettre ce logiciel, à condition que le destinataire accepte les termes et conditions de cet accord de licence.

Si vous transmettez ce logiciel, vous devez transférer tous ses composants, y compris sa documentation, et effacer toutes les copies qui restent sur votre équipement informatique. Votre licence prend fin automatiquement dès lors que vous transmettez ce logiciel.

Vous reconnaissez expressément et acceptez d'utiliser ce logiciel à vos propres risques. Ce logiciel et sa documentation sont fournis en l'état et sans garantie d'aucune sorte. LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION, ECRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRECEDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE À DES FINS SPECIFIQUES, MEME SI LA SOCIETE A ETE INFORMEE D'UN TEL USAGE. DE LA MEME MANIERE, LES RISQUES LIES À L'UTILISATION, AUX RESULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSES À VOTRE ENTIERE RESPONSABILITE, LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MEME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSECUTIFS



OU SPECIFIQUES LIÉS À LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES.

EN AUCUN CAS LEC, SES DIRECTEURS, RESPONSABLES, SALARIÉS OU AGENTS, NE POURRONT ÊTRE POURSUIVIS POUR DES DOMMAGES DIRECTS, SPÉCIAUX OU CONSÉCUTIFS (Y COMPRIS POUR LA PERTE DE BÉNÉFICES, L'INTERRUPTION COMMERCIALE OU LA PERTE D'INFORMATIONS) POUVANT RÉSULTER DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA MAUVAISE UTILISATION DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE LA RESPONSABILITÉ POUR DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU CONSÉCUTIFS, AUSSI LA LIMITATION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS OCTROIE DES DROITS SPÉCIFIQUES QUI PEUVENT DÉPENDRE DE VOTRE ÉTAT D'ORIGINE.

VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LEC EN CAS DE PLAINTÉ LÉGALE (CONTRACTUELLE, PRÉJUDICE OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCÉDER LE MONTANT PAYÉ À L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.



Si le CD fourni avec ce produit s'avérait défectueux, appelez notre Hot Line au : 02.99.08.90.77.
Demandez le n° d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa
boîte à :

EURO-MAINTENANCE

BP2 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que :
le n° d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

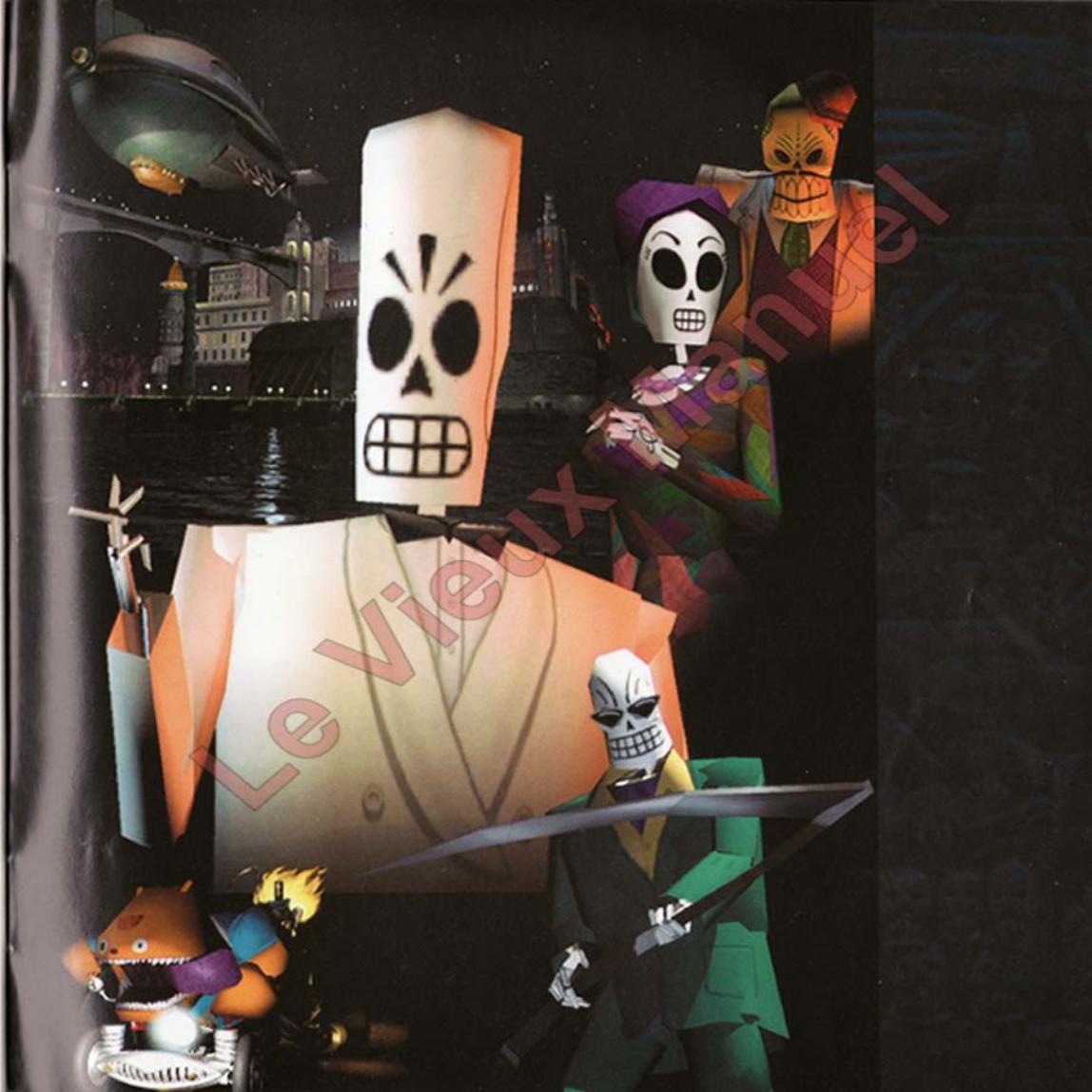
© LucasArts Entertainment Company LLC. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. iMUSE
Patent No. 5,315,057.

Cette œuvre est une fiction. Tous les personnages et événements décrits dans ce jeu sont fictifs. Toute
ressemblance avec des personnages existants ou ayant existé serait purement fortuite.



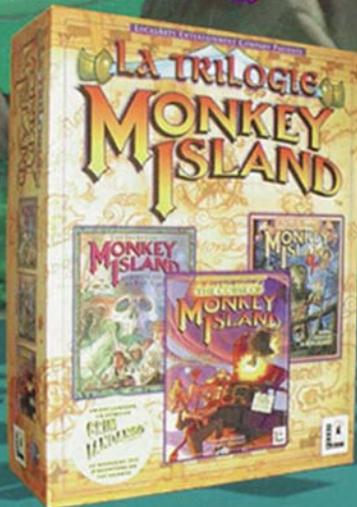
LucasArts Entertainment Company LLC

P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912



**ALORS MOUSSAILLON, ON VEUT
DEVENIR UN HÉROS ?
POUR LA PREMIÈRE FOIS, LES 3 AVENTURES
L'Île aux Singes réunies.**

La Trilogie Monkey Island™



Déjà disponible.

