

Maniac
Mansion.

Days of the TENTACLE™



MANUAL

Maniac Mansion 2: Day Of The Tentacle

Les problèmes ont commencé lorsque la **Tentacule Pourpre** a bu cette maudite boue toxique. Elle a toujours eu un mauvais fond, mais elle était plutôt impotente. Elle s'est transformée en super génie, avec des penchants soudains pour la DOMINATION DU MONDE! Son créateur, le fébrile **Docteur Fred Edison**, a réalisé la menace qu'elle représente pour l'humanité, et il a capturé la Tentacule Pourpre et son frère beaucoup plus sociable, la **Tentacule Verte**. Il a l'intention de les endormir.

Bernard, le fou d'informatique au coeur d'or, doit délivrer son vieil ami la Tentacule Verte! Mais à quel prix? Cette fois-ci, il risque d'avoir fort à faire. Ses camarades **Hoagie**, roadie d'un groupe de heavy metal, et **Laverne**, une étudiante en médecine légèrement dérangée, vont lui donner un coup de main, sans vraiment savoir ce qui les attend: voyage dans le temps, trafic de contrat, chevaux qui parlent, concours de beauté, lancer de putois, et même un peu de "clown-fu"... le tout en une seule nuit fatale. Ils se reposent tranquillement chez eux, lorsqu'un hamster frappe à la porte...

A vous de mettre fin à cette menace! Vous dirigez les actions des trois adolescents, remontant le temps pour revenir à la veille et stopper la tyrannique Tentacule avant même qu'elle ne puisse avoir l'idée d'envahir le monde, afin d'éviter... *Le Jour des Tentacules!*

Si vous jouez pour la première fois sur un ordinateur, attendez-vous à un challenge passionnant. Faites preuve de patience, même s'il vous faut du temps pour trouver la clef de certaines énigmes. Si vous ne trouvez pas la solution, vous devez peut-être résoudre une autre énigme ou trouver un objet avant de pouvoir continuer. Ne vous découragez pas et faites appel à votre imagination... avec votre équipe, vous gagnerez peut-être!

Protection

Si vous jouez avec une version CD-ROM, ignorez ce paragraphe. Il n'a pas lieu d'être. Il n'existe même pas. Ceci ne vous concerne absolument pas. Continuez.

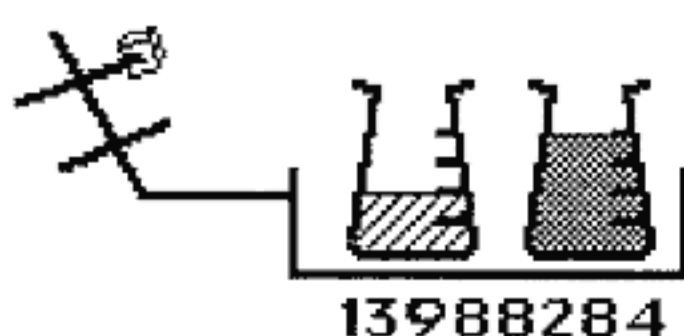
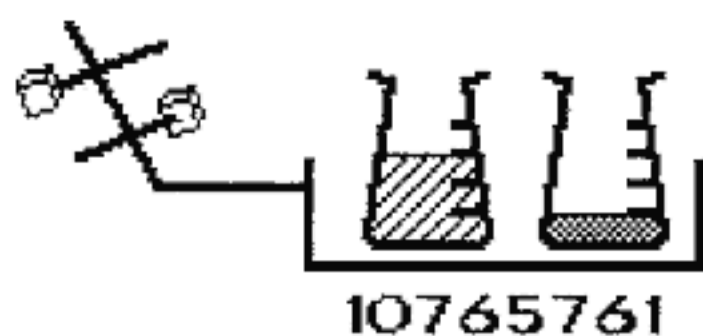
Après avoir rapidement exploré une partie de la maison, le Docteur Fred vous demandera d'achever le plan de sa super-batterie en ajoutant les bonnes proportions d'ingrédients. Trouvez d'abord le numéro de brevet correspondant dans ce manuel (pour les scientifiques, nous signalons qu'ils sont classés par ordre de grandeur), puis ajustez les niveaux de liquides et la position des croûtons. Cliquez sur les graduations des récipients pour doser l'huile et le vinaigre, et cliquez sur les extrémités des cure-dents pour ajouter ou enlever un croûton.

Ne perdez pas votre manuel! Sans lui, vous ne pourrez pas jouer.

Le Jeu

Pour lancer le jeu, consultez la carte de référence fournie avec le jeu. Elle contient toutes les instructions spécifiques pour votre ordinateur.

Au début du jeu, vous verrez Bernard et ses amis chez eux, et un hamster leur apportera un message. Ces séquences intermédiaires





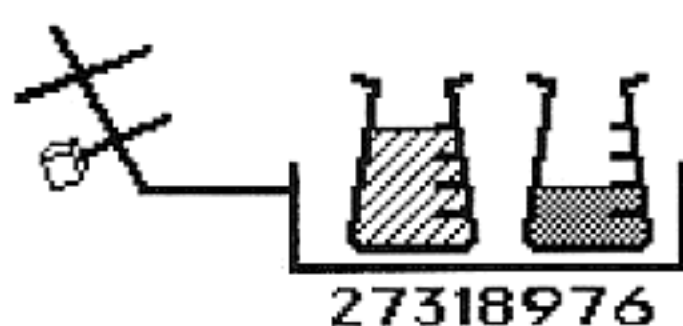
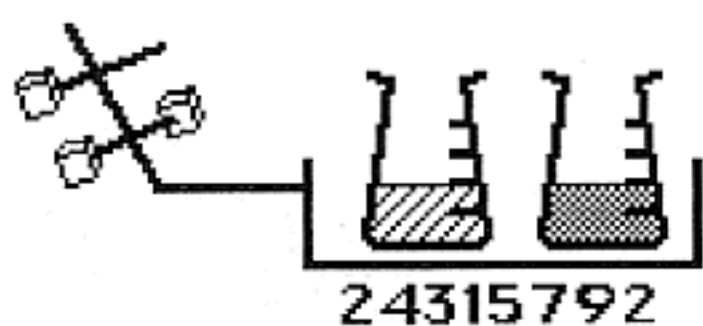
animées, comme dans un film, peuvent vous donner des indices ou des informations sur les personnages. Certaines séquences spéciales sont également animées, comme lorsque Bernard donne un coup de poing à Oozo le Clown. Lors de ces séquences, vous n'intervenez pas dans l'action.

Vous commencerez à contrôler Bernard dès qu'il aura envoyé Hoagie et Laverne surveiller le reste de la maison. L'écran est divisé en plusieurs parties:

La fenêtre graphique occupe la plus grande partie de l'écran, et c'est là que l'action se déroule. Les dialogues des autres personnages et les messages relatifs au jeu apparaissent également dans cette fenêtre.

Les verbes disponibles sont affichés dans le coin inférieur gauche de l'écran. Pour choisir un verbe, cliquez sur le verbe avec le bouton gauche de la souris (ou du joystick), ou appuyez sur la touche ENTER. Vous pouvez également utiliser les touches de commande correspondant aux verbes (voir la carte de référence). L'interface comporte une option de "sélection automatique" qui sélectionnera un verbe approprié lorsque vous activeriez un objet intéressant sur l'écran. Par exemple, si Bernard se trouve près d'une porte qui peut être ouverte, placez le pointeur sur la porte et le verbe **Ouvrir** sera automatiquement sélectionné. Cliquez sur le bouton droit de la souris (ou du joystick) ou utilisez la touche TAB pour utiliser l'objet avec le verbe sélectionné. Dans notre exemple, la porte s'ouvrira (mais ne vous inquiétez pas, cette option ne vous permettra pas de résoudre toutes les énigmes). N'oubliez pas que même si un verbe est automatiquement sélectionné, vous pouvez souvent utiliser l'objet de plusieurs manières. Essayez aussi les autres verbes!

La ligne des commandes est affichée sous la fenêtre graphique. C'est là que vous "construisez" vos commandes pour contrôler les personnages. Une phrase est composée d'un verbe (action) et d'un ou deux noms (objets). Vous pouvez par exemple construire des commandes du type "Utiliser le livre avec le téléphone" ou "Utiliser le prospectus avec Chuck la Plante". Les mots de type "sur" ou "avec"



seront insérés automatiquement par le programme.

Une fois le verbe choisi, vous pouvez sélectionner les objets de deux manières. Pour sélectionner un objet, déplacez le pointeur sur la fenêtre graphique et cliquez sur cet objet. De nombreux objets, ainsi que tous ceux qui sont utilisables dans le jeu, ont des noms précis. Si un objet porte un nom, il apparaîtra sur la ligne de commande lorsque vous placez le pointeur dessus. Si aucun nom n'apparaît lorsque vous placez le pointeur sur un objet, il s'agit uniquement d'un élément du décor et il n'a aucune importance dans le jeu. Vous pouvez également sélectionner des objets dans votre inventaire (voir le paragraphe suivant). Lorsqu'un objet peut être utilisé avec un autre objet (dans la fenêtre graphique ou dans l'inventaire), le pointeur prendra la forme de cet objet. Pour utiliser deux objets ensemble, placez simplement l'objet "cible" sur l'objet "destination" et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Par exemple, pour utiliser le livre avec un levier, cliquez sur le verbe UTILISER, puis cliquez sur le livre dans votre inventaire. Le curseur prendra alors la forme du livre. Placez le livre sur le levier et cliquez. Pour vous faciliter encore plus les choses, il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur n'importe quel objet de votre inventaire pour que le verbe UTILISER soit automatiquement sélectionné. Bien pensé, non?

Les icônes de l'inventaire sont affichées à droite des verbes. Au début du jeu, l'inventaire des trois personnages est plutôt réduit. Lorsqu'ils récupèrent ou reçoivent un objet pendant le jeu, l'icône correspondante est rajoutée à leur inventaire. Le nombre d'objets transportables est illimité. Si vous avez plus de 6 objets dans votre inventaire, des flèches apparaissent à gauche des icônes. Cliquez sur ces flèches pour faire défiler les différents objets de votre inventaire.

Pour déplacer les personnages, cliquez simplement sur l'endroit où ils doivent se rendre. Vous remarquerez que le verbe "**Marcher vers**" est le verbe sélectionné par défaut dans la ligne de commande, car les personnages devront beaucoup se déplacer dans le jeu.

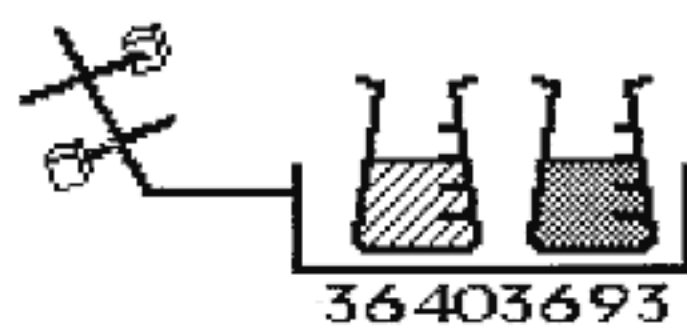
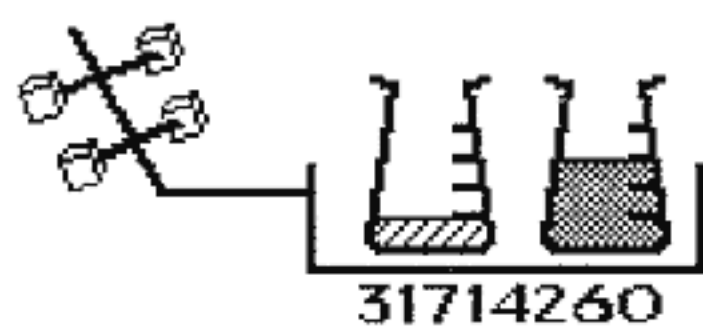
Contrôle des personnages

Au début du jeu, vous ne contrôlerez que Bernard, mais vous pourrez ensuite diriger les deux autres personnages, d'abord Hoagie, puis Laverne. Vous saurez à quel moment car leur visage apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran, à côté de votre inventaire. Lorsque le visage d'un autre personnage est affiché, vous pouvez à tout moment en prendre le contrôle en cliquant simplement sur son visage.

Pour donner un objet à un autre personnage, vous devez le "transférer" dans le temps en utilisant le Chrono-WC. Vous pouvez le faire de deux manières. La première consiste à aller jusqu'au Chrono-WC et y placer l'objet, et cliquer ensuite sur le visage du personnage qui reçoit l'objet, l'amener à son tour près de son Chrono-WC, et récupérer l'objet "transféré". Fastidieux, me direz-vous? Pas de problème! La manière la plus rapide de donner un objet à un autre personnage est de cliquer sur l'objet, puis sur le visage du personnage. Transfert rapide! Plutôt futé, hein?

Choses à faire dans la maison

Pendant que Hoagie et Laverne fouillent le reste de la maison, examinons les environs. Hmm... ce truc rose sur le sol a l'air



intéressant. Placez le curseur dessus. Vous remarquerez que le verbe **REGARDER** (ou **EXAMINER**) est sélectionné. Cliquez sur le bouton *droit* de la souris (ou du joystick) ou appuyez sur la touche **TAB**: Bernard ira jusqu'au truc rose et vous dira ce qu'il voit. Un génie comme Bernard sait bien que tout ce qui lui tombe sous la main pourrait lui être utile: essayez de prendre le chewing-gum avec une pièce. Choisissez le verbe **Prendre** avec le bouton gauche de la souris ou du joystick ou la touche **ENTER**. Vous remarquerez que le verbe "Prendre" apparaît sur la ligne de commande. Placez le pointeur sur le chewing-gum et cliquez sur le bouton *gauche* de la souris (ou du joystick) ou appuyez sur la touche **ENTER**. La ligne de commande sera ainsi complétée et deviendra "Prendre le chewing-gum avec une pièce". Si Bernard n'est pas à côté du chewing-gum, il se déplacera et essaiera de le récupérer. S'il réussit, l'icône correspondante sera rajoutée à votre inventaire.

Pour commencer votre exploration de la maison, marchez vers la droite de l'écran. Si l'endroit ne manque pas de coins à explorer, commençons par le bureau du Docteur Fred: allez vers la porte qui se trouve vers la droite de l'écran, à côté du téléphone.

Examinez les environs avec le pointeur pour remarquer les différents objets de la pièce. Récupérez tout ce que vous pouvez. Essayez tous les verbes avec tous les objets.

Essayez de regarder derrière le portrait. C'est un des nombreux obstacles qui seront dressés sur le chemin de nos trois héros...

Dialogue avec les personnages

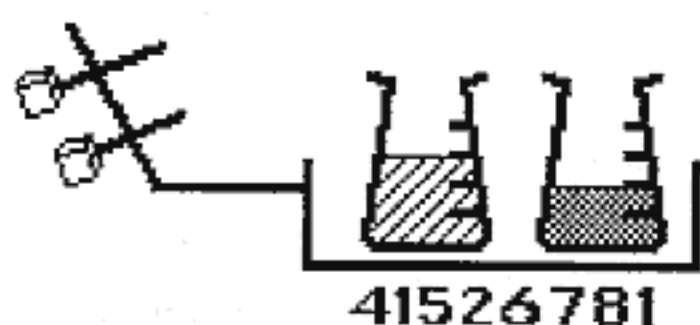
Au cours du jeu, vous pourrez discuter avec de nombreux personnages. Tous ceux que vous rencontrerez auront quelque chose à dire, ils seront amicaux ou antipathiques... coopératifs, ou inutiles! Très souvent, vous pourrez dialoguer avec un personnage, puis revenir le voir plus tard pour obtenir d'autres informations. Ce que vous découvrirez dans un autre endroit du jeu pourra vous servir pour aborder de nouveaux sujets de conversation avec un personnage que vous avez déjà rencontré. Pour parler à un personnage, placez le pointeur dessus et cliquez sur le bouton droit de la souris (ou du joystick) ou appuyez sur la touche **TAB** pour sélectionner automatiquement le verbe **Parler à**. Vous pouvez également sélectionner d'abord le verbe "**Parler à**", puis le personnage avec qui vous voulez dialoguer.

Au cours d'une conversation, vous pouvez choisir la phrase en bas de l'écran. Cliquez simplement sur celle de votre choix. Ce choix influera bien évidemment sur les réponses de vos interlocuteurs. Si la conversation se poursuit, vous aurez le choix entre de nouvelles phrases. Ne vous inquiétez pas: vous ne serez pas pénalisés si vous choisissez les réponses "fausses" ou drôles lors des dialogues. Après tout, vous jouez pour le plaisir, pas vrai? Hein, pas vrai!?!?

Touches de fonction

Pour sauvegarder une partie en cours, ce qui vous permet d'éteindre votre ordinateur et de la reprendre à tout moment, utilisez l'option de sauvegarde. Appuyez simplement sur les touches de fonction correspondantes (F1 ou F5 sur la plupart des ordinateurs. Consultez votre carte de référence pour de plus amples informations).

Pour charger une partie sauvegardée, utilisez la touche de



fonction pour la sauvegarde et le chargement à tout moment après le lancement de *Day of The Tentacle*.

Pour passer les séquences intermédiaires, appuyez sur la touche ESC ou appuyez simultanément sur les deux boutons de la souris ou du joystick. Consultez votre carte de référence pour de plus amples renseignements. Après avoir joué plusieurs fois à *Day of the Tentacle* (qui ne le ferait pas?), vous pourrez utiliser cette option pour passer les scènes que vous connaissez déjà.

Pour recommencer le jeu au début, appuyez sur la touche de fonction indiquée sur votre carte de référence (F8 sur la plupart des ordinateurs).

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la BARRE ESPACE. Appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.

Pour ajuster la vitesse d'affichage de la ligne des messages selon vos besoins, utilisez les touches indiquées sur votre carte de référence (+ et - sur la plupart des ordinateurs). Lorsque vous avez fini de lire un message, vous pouvez utiliser la touche Done (le point (.)) sur la plupart des ordinateurs) pour passer au message suivant.

Utilisez les touches indiquées sur votre carte de référence pour régler le volume sonore ([et] sur la plupart des ordinateurs). Si votre carte sonore est équipée d'un contrôle de volume, assurez-vous que celui-ci n'est pas au minimum avant d'utiliser les contrôles au clavier pour ajuster le son. Le volume des effets sonores et des voix digitalisées ne peut pas être contrôlé au clavier, il vous faudra utiliser le contrôle de volume de votre carte sonore.

Pour quitter le jeu, appuyez sur la combinaison de touches indiquée sur votre carte de référence (Alt + X sur la plupart des ordinateurs). Si vous voulez reprendre plus tard la partie en cours, n'oubliez pas de la sauvegarder.

Notre philosophie au sujet des jeux

Nous pensons que vous achetez des jeux pour vous amuser, et non pas pour vous faire éliminer à la moindre erreur. C'est pourquoi vous ne serez pas bloqué dans le jeu lorsque vous explorerez un nouvel endroit. Contrairement aux aventures micro-informatiques traditionnelles, vous ne vous retrouverez pas coincé, et vous ne mourrez pas bêtement en ramassant un objet trop pointu.

Nous pensons que vous préférerez résoudre les énigmes du jeu par l'exploration et la découverte, pas en succombant à chaque faux pas.

Notre politique d'exactitude historique

Nous n'en avons pas. Ce jeu n'a pas été conçu pour vous raconter l'histoire des Etats-Unis, ni pour envisager le futur. Evitez de faire référence à ce jeu à l'école ou chez des amis en disant: "Mais LucasArts prétend que John Hancock signait en gros pour impressionner les filles". Nous aurions, tout comme vous, l'air vraiment ridicules!

Quelques conseils utiles

Récupérez tout ce que vous pouvez. Il y a des chances que les



objets les plus étranges puissent vous servir dans le jeu.

Si vous êtes coincé et que vous ne savez pas quoi faire, essayez d'examiner tous les objets que vous avez trouvés, et voyez comment chacun d'entre eux pourrait être utilisé (peut-être avec un autre objet de votre inventaire). Pensez aux lieux que vous avez visités, et aux personnages rencontrés. Vous découvrirez certainement des liens entre les divers éléments du jeu, et vous finirez par progresser.

N'oubliez pas que les objets trouvés à une certaine époque peuvent servir dans le passé ou le futur.

Si vous voulez terminer plus rapidement le jeu, un livre d'astuces sera distribué par Ubi Soft à partir de Septembre 93.

Si vous avez besoin d'assistance technique, appelez le (16) 99. 08. 90. 77. Aucune astuce pour le jeu ne sera donnée à ce numéro.

Mais attendez! Ce n'est pas tout... Vous pourrez également jouer à la version originale de **Maniac Mansion!**

Pour vous faire un cadeau royal, nous avons inclus la version originale du célèbre jeu *Maniac Mansion*.[®] Vous pourrez y jouer lorsque vous contrôlerez Bernard, dans la chambre d'Ed Edison, au premier étage. Utilisez simplement l'ordinateur qui se trouve sur le bureau. Rassurez-vous, cela n'affecte en rien ce qui se passe dans *Day of the Tentacle*. Nous avons inclus ce jeu pour votre plaisir, et pour tous ceux qui voudraient en savoir plus sur Bernard et la famille Edison. Lorsque vous quittez *Maniac Mansion*, vous revenez à *Day of the Tentacle*, et non pas au DOS.

Il existe quelques différences entre la version originale de *Maniac Mansion* et cette version. Après tout, l'original a déjà 5 ans, et nous avons eu beaucoup d'idées nouvelles depuis!

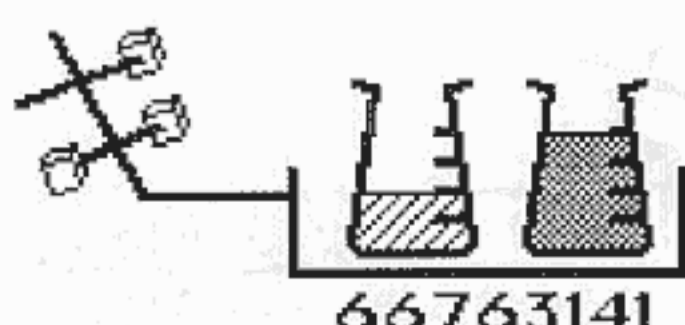
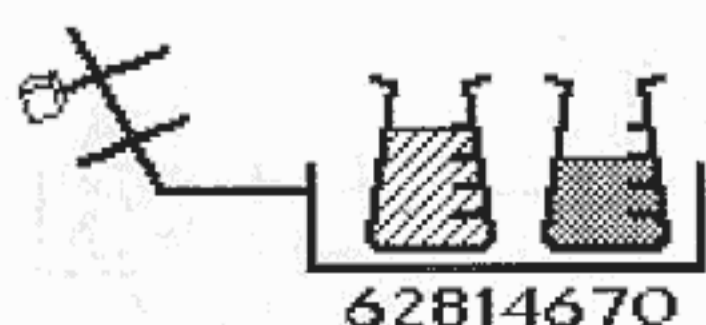
Pour effectuer une action, vous devez cliquer sur l'objet ou la ligne de commande lorsque cette dernière est complète. Par exemple, pour prendre le buisson, vous devez cliquer sur le verbe **Prendre**, puis sur le buisson, puis cliquer à nouveau sur le buisson (ou la ligne de commande). Les verbes correspondent également à d'autres touches de commande (voir votre carte de référence).

Les objets ne sont pas activés automatiquement. Vous devez d'abord cliquer sur l'option "**Qu'est-ce que**" (What is?), puis déplacer le pointeur sur l'écran. Tous les objets importants apparaîtront alors.

Vous ne pouvez sauvegarder qu'une seule partie. Pour appeler le menu des chargements/sauvegardes, appuyez sur la touche F5. Cliquez sur l'option **SAVE THIS GAME** pour sauvegarder la partie en cours. Pour recharger la dernière partie sauvegardée, cliquez sur l'option **LOAD THIS GAME**. La partie sauvegardée est indépendante de *Day of the Tentacle*, et n'affectera en rien le jeu.

Pour changer de personnage, cliquez sur l'option **New Kid**, puis sur le personnage que vous voulez contrôler.

Pour passer les séquences intermédiaires, appuyez sur la touche F4.



Note du traducteur:

Pour la bonne compréhension des dialogues et d'un indice pour résoudre le jeu, vous devez savoir deux choses importantes:

Le "Hoagie" sandwich: Il est apparu dans les années 50 sur la côte Est des Etats-Unis. Il s'agit d'un long pain mou garni de viande (jambon, salami, rosbif et/ou dinde), de fromage, d'oignons, de salade et de tomates, le tout arrosé d'une sauce italienne. Certains les font même griller...

George Washington et le cerisier: Il s'agit d'une fable racontée à l'origine par Parson Reems, un professeur qui utilisait cette histoire pour faire comprendre à ses jeunes élèves ce qu'était l'honnêteté:

Le jeune George, tout content de sa nouvelle hache, abattit un jour joyeusement un cerisier que son père aimait beaucoup. Ce dernier lui demanda alors: "George, qui a bien pu abattre le cerisier?" George, faisant preuve d'une honnêteté remarquable pour son âge, lui répondit: "Père, je ne peux vous mentir. C'est moi."

Son père fut très fier de son fils, qui devint ensuite le premier président des Etats-Unis, et cette histoire se raconte encore de nos jours pour exalter les vertus de l'honnêteté...

Crédits

Création et conception: Dave Grossman et Tim Schafer

Programmation: Gwen Musengwa, Judith Lucero, Jonathan Ackley,

Ron Baldwin, Dave Grossman et Tim Schafer

Artiste principal, styliste et conception des décors: Peter Chan

Responsable de l'animation et conception des personnages: Larry Ahern

Animation: Larry Ahern, Lela Dowling, Kyle Balda, Sean Turner et Jesse Clark

Techniciens graphiques: Jesse Clark et Ron Lussier

Musique et effets sonores: Clint Bakajian, Peter Mc Connell et Michael Z.Land

Edition des effets sonores: Ron Baldwin

Responsable des tests: Jo "Captain Tripps" Ashburn

Tests: Leyton CHew, Chip Hinnenberg, Brett Tosti, Mark A.Nadeau, Dan Connors, Wayne Cline, Mark Cartwright, Matt Forbush, Dana Fong et Doyle Gilstrap Jr.

Système SCUMM: Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P.Taylor et Vince Lee

Système !MUSE (TM): Michael Z.Land et Peter Mc Connell

Production et direction des voix: Tamlynn Barra

Technologie vocale: Aric Wilmunder

Scénario: Dave Grossman, Tim Schafer, Ron Gilbert et Gary Winnick

Histoire basée sur les personnages créés par Ron Gilbert et Gary Winnick

Marketing produit: Robin Parker et Mary Bihr.

Relations publiques: Sue Seserman

Responsable de la distribution: Meredith Cahill

Responsable du support produit: Khris Brown

Conception de l'emballage: Terry Soo Hoo

Conception et illustration: Peter Chan

Rédaction du manuel: Wayne Cline

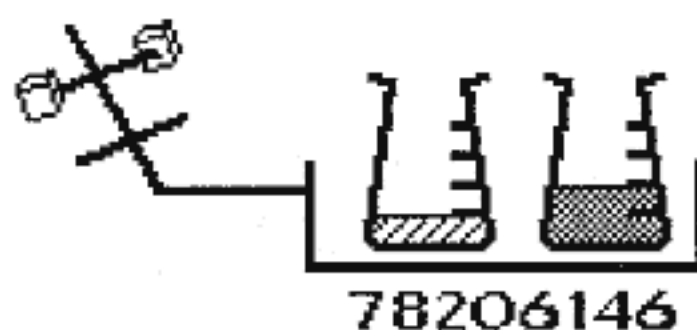
Conception du manuel: Mark Shepard

Production: Carolyn Knutson

Adaptation française intégrale: Art Of Words

Remerciements spéciaux à George Lucas

Ce manuel fait référence à l'utilisation d'un joystick ou d'une souris. Consultez votre carte de référence pour connaître les commandes au clavier.



Remarque: LucasArts Entertainment Company se réserve le droit de modifier le produit décrit dans ce manuel à tout moment, et sans indication préalable.

Ce logiciel et ce manuel sont copyright et tous droits réservés LucasArts Entertainment Company. Ce manuel et les éléments l'accompagnant ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transférés sur un autre support, même partiellement, sans l'accord préalable écrit de LucasArts Entertainment Company.

LucasArts Entertainment Company garantit à l'acheteur du produit original que les disquettes fournies avec ce produit ne présenteront normalement aucun défaut pendant une période d'utilisation de 90 jours, preuve d'achat à l'appui.

CE LOGICIEL, LES DISQUETTES ET LA DOCUMENTATION SONT FOURNIS "TELS QUELS". NOUS NE GARANTISSONS AUCUNEMENT LA POTENTIALITE COMMERCIALE DU PRODUIT, SON UTILISATION DANS UN BUT PRECIS OU TOUT AUTRE GARANTIE, DIRECTE OU INDIRECTE, CONCERNANT LE LOGICIEL, LES DISQUETTES OU LA DOCUMENTATION, A L'EXCEPTION DES POINTS STIPULES DANS LE PARAGRAPHE PRECEDENT. EN CONSEQUENCE, L'UTILISATION, LES RESULTATS ET LES PERFORMANCES DU LOGICIEL SONT LAISSES A VOTRE APPRECIATION PERSONNELLE. LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS L'ACHETEUR OU UN TIERS DES DOMMAGES CONSECUTIFS, PARTICULIERS OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT. CECI INCLUT SANS LIMITATION LES DOMMAGES A LA PROPRIETE D'AUTRUI, ET, DANS LES LIMITES FIXEES PAR LA LOI, LES DOMMAGES POUR BLESSURES PERSONNELLES, MEME SI LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY A ETE AVISE DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES OU PERTES. CERTAINS ETATS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION DE LA PERIODE DE GARANTIES IMPLICITES, ET DONC LES LIMITATIONS CI-DESSUS ET/OU EXCLUSIONS NE S'APPLIQUENT PEUT-ETRE PAS A VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES, ET VOUS POUVEZ AVOIR D'AUTRES DROITS SELON LES LOIS EN VIGUEUR DANS VOTRE ETAT. L'ACHETEUR RECONNAIT TACITEMENT QUE LA RESPONSABILITE DE LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY EN CAS DE PLAINTES LEGALES (CONTRAT, PREJUDICE OU AUTRES) NE POURRA ETRE ENGAGEE AU-DELA DU MONTANT DU PRIX PAYE A L'ORIGINE POUR L'UTILISATION DE CE PRODUIT.

Day of the Tentacle (TM) et (C) 1993 LucasArts Entertainment Company. Utilisation soumise à autorisation. Tous droits réservés. Maniac Mansion est une marque déposée de Lucasfilm, Ltd. Le logo LucasArts est une marque commerciale déposée de LucasArts Entertainment Company. LucasArts est une marque déposée de LucasArts Entertainment Company. Utilisation soumise à autorisation. IBM est une marque déposée de International Business Machines. LucasArts Entertainment Company, P.O Box 10307, San Rafael, CA 94912, USA

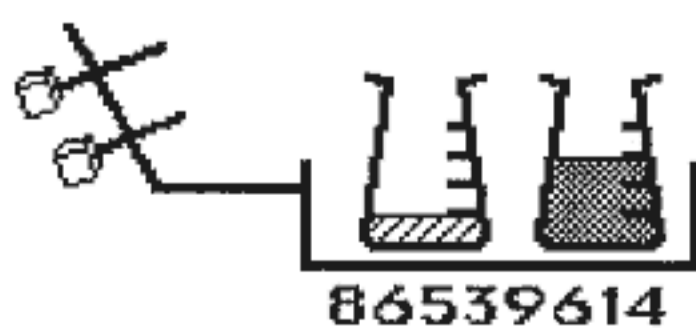
Si les disquettes fournies avec ce produit s'avéraient défectueuses, appelez notre Hot Line au (16) 99. 08. 90. 77

Demandez le No. 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 No. d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.





Day of the Tentacle™ and ©1993 LucasArts Entertainment Company. Used under authorization. All rights reserved. Maniac Mansion is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered service mark of LucasArts Entertainment Company. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company. Les Nessman of WKRP is the copyrighted property of MTM Enterprises, Inc. Used under authorization. IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. 631802