

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS

FULL THROTTLE



L'AVENTURE
ROCK 'N ROLL



FULL THROTTLE... C'EST QUOI AU JUSTE?

Nous, dans le coin, on connaît une belle légende... celle du plus gros avaleur de bitume, croqueur de graviers et écraseur de blaireaux de la région, la légende du motard le plus costaud, le plus intrépide, le plus coriace de tous: le grand Ben! Il était une fois Adrian Ripburger, un sale yuppie grand buveur de Chablis et amateur de belles limousines, qui voulait faire main basse sur Corley Motors, le dernier constructeur au monde de bécane vraiment faites "maison". Et, dans son plan machiavélique, il avait même prévu de faire emprisonner notre vaillant héros en lui faisant endosser un meurtre. La bécane de Ben fut complètement bousillée, il fut pourchassé sans relâche par des keufs sadiques, sa bande fut emprisonnée, et sa photo fut même diffusée dans l'émission de télé qui faisait un malheur à Corville...

Mais tous ces obstacles ne furent pas suffisants pour arrêter Ben... ni vous, d'ailleurs, qui allez maintenant l'aider à survivre dans sa plus incroyable aventure... Les parties sauvages de baston contre les Pourraves, les Charognards ou les Caverneux, les bandes rivales de motards du coin... Les sauts impensables au-dessus de crevasses béantes... les conversations haineuses avec des pseudo-routards plutôt chelous... Allez hop, enfourchez la bête, arrachez-vous avec une roue arrière d'enfer, la poignée dans le coin, et grattez-moi ces mauviettes au premier démarrage! Ils resteront cloués sur place, avec de la poussière plein les yeux et des moustiques plein les dents...

Mais la maîtrise du guidon et de la baston ne sont pas les seuls talents qui font de Ben le plus grand motard de tous: il a aussi un cerveau! Et vous vous retrouverez donc parfois dans des situations où la force brutale ne servira absolument à rien. Alors, dans ces cas-là, un peu de patience... apprenez à ruser et à chouer les trucs au bon moment... oups... désolé... en fait, je voulais dire... euh... "négocier" et, euh... "emprunter" des trucs... hein... et vous pourrez vous sortir des situations les plus délicates! Et si rien ne marche, lattez-moi tous ces #%&\$*!



BEN. Notre anti-héros adoré. Chef de la bande des Putois. Né pour être désagréable. Affreux jusqu'à la moelle.



MAUREEN (alias Mo). Elle est sûrement née avec une tétine en forme de clef à molette entre les dents. Elle ne se laisse embobiner par personne.



ADRIAN RIPBURGER. Un lèche-bottes de première, en costume rituel bien craignos. On pourrait presque parler d'un magouilleur dans l'âme, mais encore faudrait-il qu'il ait une âme, et ce serait carrément une insulte pour les vrais magouilleurs. Il se consacre entièrement à... Adrian Ripburger.



LE VIEUX CORLEY. Ne vous fiez pas à son costard. C'est un vrai motard, un pur, un dur. Un jour, il a décidé de construire les meilleures bécanes du monde, et aussi les plus puissantes!



NESTOR. Un autre lèche-bottes notoire, intelligent et rusé.



BOLUS. Le primitif servile typique.



MIRANDA. Elle se prend pour une journaliste-enquêtrice. Elle a fait une croix sur toutes ses grandes idées au bout de deux courts trimestres dans une école de journalisme. Elle est toujours vaguement gênée quand elle manifeste un semblant d'humanité.



SUZI. Elle règne sur la bande des Vautours. Une brillante stratège, avec la carrure d'un 35 tonnes en béton armé. Elle porte un tatouage sur le corps: "J'♥les punitions cruelles et surprenantes".



EMMET. Un routier longue distance au caractère de chien, et qui démarre au quart de tour. Il considère les motards comme du vulgaire gibier à roulettes.



HORRACE. Il s'est mangé un peu trop de gamelles sans casque. Le vieux Corley l'a pris en pitié, et lui a même confié une concession.



TODD. Il vit dans une caravane. Propriétaire d'une casse. Son meilleur ami: son chien. Son seul ami: son chien. Il aime les émissions de télé intellectuelles, genre la Boue de la Fortune et Questions pour un Camion.



QUOHOG. Barman au Quickstand, et froussard jusqu'au bout des ongles. Il cède facilement à la corruption, à l'intimidation et aux injures. Son hobby: le macramé.

LE JEU

Pour lancer le jeu, suivez les instructions de la carte de référence.

Au début de l'histoire, Ben évoque le bon vieux temps, et vous voyez la splendide limousine/aéroglisser de Corley Motors filer sur l'autoroute... Ces scènes animées, dans lesquelles le joueur n'intervient pas, sont des "séquences intermédiaires", des transitions assez courtes comparables aux scènes d'un film. Elles peuvent contenir des indices pour le jeu ou des informations importantes sur certains personnages. Ces séquences de transition, comme celle où Ben se réveille après son petit roupillon involontaire dans la benne à ordures, vous permettent aussi de suivre l'évolution du jeu.

Vous prenez le contrôle de Ben dès qu'il émerge de sa "sieste". Vous verrez alors un pointeur en forme de croix sur l'écran. Ce pointeur aura parfois la forme d'une flèche rouge (si Ben est à pied) ou d'un panneau d'autoroute (s'il est en bécane), et il indique dans ces deux cas une direction dans laquelle Ben peut se diriger, comme pour passer par exemple à un autre écran.

Une remarque à propos de la souris: si elle a deux boutons, le bouton gauche vous permettra de contrôler pratiquement toutes les actions du jeu, et le bouton droit de gérer votre inventaire. Si votre souris n'a qu'un seul bouton, il fonctionne comme le bouton gauche d'une souris à deux boutons, et la touche "i" du clavier remplace le bouton droit. Consultez votre carte de référence pour de plus amples informations.

Si vous voulez que Ben se déplace vers un endroit précis, cliquez simplement à cet endroit avec le bouton gauche de la souris. Si vous avez déjà joué à des jeux d'aventure, vous devez certainement vous



* * * * *
Déplacez le pointeur sur les différentes icônes d'action de l'interface et cliquez avec le bouton gauche pour valider.

FONCTIONS DES ICONES



Regarder/
Examiner



Parler/
Utiliser la
bouche



Prendre/
Frapper/
Utiliser



Coup de
latte

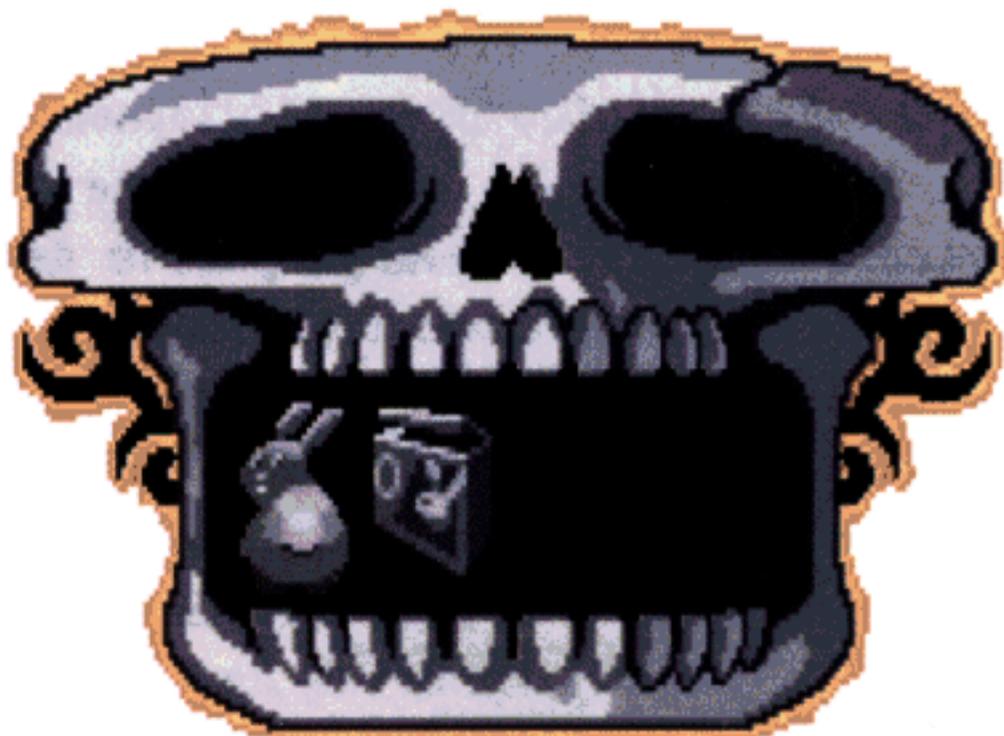
demander

"Mais où est
l'interface?

Et mon inventaire?". Non, ne vous inquiétez pas, personne ne vous les a volés pendant que Ben était coincé dans sa benne à ordures...

* Pour activer l'interface, déplacez
* le pointeur sur l'écran. Si vous
* voyez un carré rouge apparaître
* autour de la croix, cliquez sur le
* bouton gauche et maintenez-le
* enfoncé pour faire apparaître
* l'interface. Exemple: Pour pouvoir
* utiliser la moto de Ben, vous
* devez placer le pointeur de la
* souris sur la moto, cliquer sur le
* bouton gauche sans le relâcher,
* amener le pointeur sur la main,
* attendre qu'elle se transforme en
* poing, et relâcher ensuite le
* bouton.

Pour voir votre inventaire, appuyez sur la touche "i" ou cliquez sur le bouton droit de la souris. Vous pouvez voir quatre objets simultanément sur l'écran. Pour voir les autres (si vous en avez d'autres), cliquez sur la flèche de droite ou de gauche (si elles sont visibles. Si elles ne sont pas là, c'est que vous n'avez rien d'autre à examiner, tout est déjà sur l'écran). Pour examiner un objet dans votre inventaire, placez simplement le pointeur de la souris dessus et cliquez avec le bouton droit. Si vous voulez utiliser un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche. Le crâne de l'inventaire disparaîtra et le pointeur prendra la forme de l'objet que vous avez sélectionné. Pour l'utiliser avec un autre objet sur l'écran de jeu, amenez le pointeur de la souris sur cet objet et cliquez sur le bouton gauche quand le pointeur vire au jaune. Dès que vous déplacerez le pointeur de la souris en dehors du crâne de l'inventaire, il disparaîtra. Si vous changez d'avis et que vous ne voulez plus utiliser un objet, cliquez avec le bouton gauche dans le crâne pour le remettre dans l'inventaire, ou à l'extérieur si l'objet n'est pas affiché en jaune.



LES DIALOGUES

Les motards les plus lugubres et les moins bavards de la planète sont parfois obligés de parler à d'autres êtres humains, pour leur lancer quelques phrases concises du genre "Un demi bien frais!" ou "C'est par où les cagouinces?". Si vous voulez parler à un autre personnage, activez l'interface et placez le pointeur sur la bouche, puis attendez que la langue sorte. Parfois, plusieurs possibilités de dialogue seront affichées. Cliquez simplement sur celle qui vous semble la plus appropriée, ou la plus intéressante pour Ben. Contrairement aux vrais motards, les purs et durs, vous ne risquez jamais de vous faire trucider si vous dites exactement ce qu'il ne faut pas dire, et vous pourrez toujours revenir plus tard pour essayer une autre possibilité.

EN BECANE

Une fois que Ben a enfourché sa bécane, vous entrez dans une séquence interactive sur l'autoroute. Vous pouvez pencher à droite ou à gauche en déplaçant la souris dans la direction correspondante. Pour sélectionner une arme, cliquez sur le bouton droit de la souris. Pour utiliser cette arme, cliquez sur le bouton gauche. Si vous ne réussissez pas du premier coup, frappez, tabassez, cognez... et cognez encore. Dans certains cas, vous pouvez aussi choisir une arme plus puissante si c'est vraiment nécessaire.

Pour prendre une sortie d'autoroute, cliquez sur le bouton gauche de la souris quand vous passez devant un panneau EXIT.

COMMANDES GENERALES

Pour en savoir plus sur les commandes permettant de contrôler les actions de Ben et de ses machines infernales sur l'autoroute, dans la course de démolition et dans l'arène, consultez votre carte de référence.

ECONOMISEURS D'ECRAN

Pour votre plus grand plaisir, nous avons intégré des économiseurs d'écran dans le jeu, qui afficheront des images en 3D des engins géniaux que vous trouverez dans Full Throttle. Pour connaître nos prix et nos conditions de leasing, contactez le concessionnaire Corley le plus proche de chez vous.

10

NOTRE PHILOSOPHIE POUR LES JEUX

Nous sommes convaincus que vous achetez des jeux pour vous amuser, et sûrement pas pour vous faire taper sur la tête (ni pour vous faire balancer au fond d'une benne à ordures!) dès que vous faites la moindre erreur. Donc, si jamais vous fourrez par hasard votre nez dans un endroit où vous n'avez encore jamais mis les pieds, le jeu ne s'arrêtera pas brusquement, et vous ne risquez pas de prendre une gamelle imprévisible et inattendue. Contrairement aux aventures classiques, vous ne pourrez jamais quitter accidentellement la route, ou risquer une mort subite si vous ramassez par erreur un objet très tranchant... Toutes les catastrophes qui vont affreusement compliquer la vie de Ben sont prévues, et doivent lui tomber dessus. Car pour Ben, la vie d'un motard n'est pas un long fleuve tranquille...

QUELQUES CONSEILS UTILES

Récupérez tout ce que vous pouvez. Il y a de fortes chances pour que les objets les plus bizarres finissent par avoir une utilité quelconque dans le jeu.

Si vous ne pouvez plus avancer et que vous ne savez vraiment pas comment, ni quoi faire pour vous en sortir, essayez d'examiner tous les objets de votre inventaire, et réfléchissez aux différentes manières de les utiliser (parfois même avec d'autres objets de l'inventaire). Parlez à tous les personnages que vous rencontrerez (le barman, par exemple), et essayez de leur soutirer quelques indices. Repensez aux lieux et aux personnages que vous connaissez déjà. Souvent, vous découvrirez qu'il existe un lien entre certains éléments du jeu, et vous pourrez en général revenir sur la bonne piste.

Si vous avez besoin d'assistance technique, consultez votre carte de référence pour connaître les solutions aux problèmes techniques les plus courants.

Et si jamais votre bécane refuse de démarrer, réparez-la vous-même, comme un vrai motard, les mains pleines de cambouis, et arrêtez de vous plaindre!

* * *

Découvrez l'intégralité de la bande sonore de FULL THROTTLE sur le dernier album des Gone Jackals!

BONE TO PICK

Distribué par Blue/Black Records

Blue Black Records, P.O Box 426847, San Francisco, CA 94142-6847

CREDITS

Avec les Voix de: Roy Conrad, Mark Hamill & Kath Soucie

Auteur, Créateur & Chef de Projet: Tim Schafer

Graphiste Principal: Peter Chan

Animateur Principal: Larry Ahern

Programmeur Principal: Stephen R. Shaw

Programmeurs: Mark Crowley, Hwei-Li Tsao, Tim Schafer,

Jonathan Ackley & Dave Grossman

Programmeur Système: Aric Wilmunder

Responsables de la Production: Casey Donahue Ackley & Tamlynn Barra

Animations: Pete Tsacle, Anson Jew & Charlie Ramos

Graphismes des Décors: Peter Chan & Brian Rich

Modélisation 3D des Véhicules: Richard Green

Conception des Personnages: Larry Ahern

Conception des Véhicules: Peter Chan

Graphistes 3D: David Vallone, Dan Colon & Richard Green

Techniciens Graphistes: Lleslie Aclaro, Michele Harrell & Kim Balestreri

Responsables des Tests: Chris Purvis, Jo "Captain Tripps"

Ashburn & Dana Fong

Testeurs: Reed Derleth, Leyton Chew, John Hannon, Albert Chen, Darren

Johnson, Ryan Kaufman, Tabitha Tosti & William W. Burns

Tests de Compatibilité: Chip Hinnenberg & Doyle Gilstrap

Programmation SCUMM™: Aric Wilmunder, Ron Gilbert,

Brad P. Taylor & Aaron Giles

Programmation iMUSE™: Michael Z. Land, Peter McConnell & Michael McMahon

Programmation INSANE™: Vince Lee

Programmation Additionnelle: Paul D. LeFevre & Matthew Russell

Musique: The Gone Jackals

Titres Supplémentaires: Chitlins, Whiskey & Skirt

Orchestration et Production Musicale: Peter McConnell

Ingénieur du Son en Chef: Clint Bajakian

Ingénieurs du Son: Jonathan Hoffberg & Mark Crowley

Production et Direction Artistique des Voix: Tamlynn Barra

Edition des Voix et Coordination de la Production: Khris Brown

Avec les Voix de (version US): Alex Bennett, Hamilton Camp, Tress MacNeille, Pat Musick, Bill Farmer, Maurice LaMarche, Nick Jameson, Mal Friedman, Jack Angel, Scott Bullock, Steve Blum, Denny Delk & Zachery

Barton

Responsable du Marketing Produit: Barbara Gleason

Assistance Produit: Mara Kaehn (Responsable), Jason Deadrich (Superviseur), Tabitha Tosti & toute l'équipe du service Assistance

Produit

Relations Publiques: Sue Seserman

Partenaire Relations Publiques: Tom Sarris

Responsable Financier: Meredith Cahill

Responsable International: Lisa Star

Responsable de la Fabrication: Jason Horstman

Conception de l'Emballage: Richard Green, Peter Chan & Terri Soo Hoo

Illustration de Couverture: Richard Green, Anson Jew & Peter Tsacle

Auteurs du Manuel: Jo Ashburn & Mark Cartwright

Conception du Manuel: Mark Shepard

Adaptation Française: Art Of Words France

Remerciements Spéciaux à: George Lucas & Bob Roden

GARANTIE EURO-MAINTENANCE

Si votre CD s'avérait défectueux,

APPELEZ NOTRE HOT-LINE AU:

(1 6) 9 9 0 8 9 0 7 7

Demandez le numéro d'accord obligatoire et envoyez pour échange le logiciel défectueux accompagné de ce bon sans sa boîte à:

EURO-MAINTENANCE, BP2

56200 LA GACILLY

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre vos nom, prénom et adresse ainsi que le no d'accord, la date d'achat et le magasin.

L'échange reste possible chez votre revendeur.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

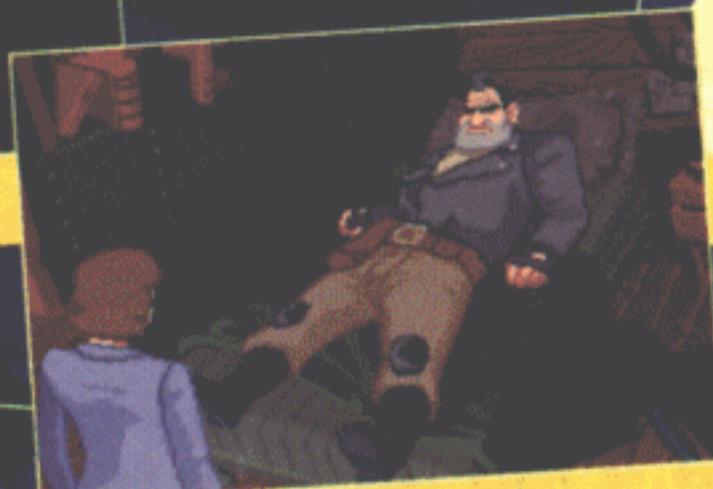
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



VOYEURISME



SEDUCTION



INSOMNIES



BOITES DE NUIT



SYMPATHIE

LIMITED WARRANTY

Notice: LucasArts Entertainment Company ("LEC") reserves the right to make changes in the product described in this manual at any time and without notice.

The enclosed software product and this manual are copyrighted and all rights are reserved by LEC. No part of this manual or any of the accompanying materials may be copied, reproduced, or translated in any form or medium without the prior written consent of LEC.

LEC warrants to the original consumer purchaser that the media furnished in this product will be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase (as evidenced by your receipt). If the media supplied as part of this product prove to be defective, and provided that the consumer purchaser returns the media to LEC in accordance with the instructions in the following paragraph, LEC will replace the defective media: (a) free of charge to the consumer purchaser, if the media proves to be defective within the ninety (90) day period following the date of purchase, and (b) if the media proves to be defective after the expiration of the ninety (90) day warranty period, LEC will replace the defective media for a fee of \$7.50 per floppy disk or \$5.00 per Compact Disc (as applicable).

To obtain a replacement floppy disk or CD, please return the floppy disk or CD only, postage prepaid, to LEC, at the address below, accompanied by

proof of date of purchase, a description of the defect, and your name and return address. To replace defective media after expiration of the warranty period, send the floppy disk or CD only, postage prepaid, to LEC at the address below, enclosing proof of purchase, a description of the defect, your name and return address, and a check for \$7.50 per floppy disk or \$5.00 per Compact Disc (as applicable). LEC will mail a replacement to you.

THE ENCLOSED SOFTWARE, MEDIA AND DOCUMENTATION ARE PROVIDED "AS IS," EXCEPT FOR THE NINETY (90) DAY WARRANTY REGARDING DEFECTIVE MEDIA SET FORTH ABOVE. LEC MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER REGARDING THE ENCLOSED SOFTWARE, MEDIA AND DOCUMENTATION, WHETHER WRITTEN OR ORAL, EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITING THE GENERALITY OF THE FOREGOING, WARRANTIES AND CONDITIONS OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, EVEN IF LEC HAS BEEN INFORMED OF SUCH A PURPOSE. ACCORDINGLY, THE ENTIRE RISK AS TO THE USE, RESULTS AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE, MEDIA AND DOCUMENTATION IS ASSUMED BY YOU. IN NO EVENT WILL LEC BE LIABLE TO YOU OR ANYONE ELSE FOR ANY CONSEQUENTIAL, SPECIAL, OR INDIRECT DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE, OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DAMAGE

TO PROPERTY AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, EVEN IF LEC HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF ANY SUCH DAMAGES OR LOSS. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON THE DURATION OF IMPLIED WARRANTIES AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, AND THUS THE PRECEDING LIMITATION AND/OR EXCLUSIONS AND LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS DEPENDING ON THE LAWS IN YOUR STATE. YOU AGREE THAT THE LIABILITY OF LEC ARISING OUT OF ANY KIND OF LEGAL CLAIM (WHETHER IN CONTRACT, TORT, OR OTHERWISE) WILL NOT EXCEED THE AMOUNT YOU ORIGINALLY PAID FOR THE USE OF THIS PRODUCT.

Full Throttle TM et ©1994 LucasArts Entertainment Company. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Le logo LucasArts est une marque déposée de LucasArts Entertainment Company. LucasArts, INSANE, SCUMM et iMUSE sont des marques déposées de LucasArts Entertainment Company. Brevet US iMUSE No 5.315.057. Toutes les autres marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. LucasArts Entertainment Company, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912