

**vincent**  
éditions

Vincent Bernat

*LE*  
*MANOIR*  
*HANTE*

LIVRET

compatibles  
P - C

## LE MANOIR HANTE II ☺

□ L'AUTEUR

Vincent BERNAT

□ FICHE TECHNIQUE

**COMPATIBLE P-C**

Fonctionnement sous DOS 3.2 et suivants.  
 Carte graphique autorisée :

CGA

Disquette 3" 1/2

Formatée : 720 Ko

Libres : 460 Ko

Nombre de fichiers : 14.

□ INRODUCTION

Vous allez entrer dans le sinistre manoir hanté. Si vous voulez en sortir vivant, soyez plein d'astuce et n'hésitez pas à profiter d'un défaut du jeu mais sans tricher. Dans cet univers, un fantôme, bien taquinier, ira vous reprendre un de vos objets pour le remettre à sa place. Beaucoup disent avoir traverser le manoir mais aucun n'a rapporté les preuves dites. A vous de trouver ces preuves et de sortir de cet infernal manoir. Il ne vous faudra pas seulement les preuves mais aussi d'autres objets nécessaires à la réussite de votre aventure. Le dernier à avoir soi-disant traversé le manoir à dit avant de mourir :

Le point faible du fantôme est aussi celui de la saleté sur les vitres...

Maintenant suivez les instructions de ce livret avant de commencer votre AVVENTURE.

□ INSTALLATION

Pour installer ce jeu, suivre ces indications :  
 Tapez INSTALL n1 n2 n3.

n1 correspond aux unités à utiliser pour installer.

- 1 : Source A:, Destination B:
- 2 : Source A:, Destination C:
- 3 : Source A:, Destination D:
- 4 : Source A:, Destination E:
- 5 : Source B:, Destination A:
- 6 : Source B:, Destination C:
- 7 : Source B:, Destination D:
- 8 : Source B:, Destination E:.

n2 = 1 si vous possédez une imprimante.

LE MANOIR HANTE II ☺

n2 = 2 si vous n'en possédez pas.

n3 = 1 si vous voulez formater la disquette destination avant d'y écrire les données.  
 n3 = 2 si vous ne voulez pas formater la disquette avant d'y écrire les données.

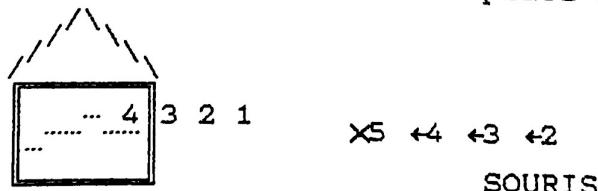
EX: Si vous voulez faire l'installation de B: à D: et que vous possédez une imprimante et que vous voulez formater la disquette avant l'installation INSTALL 7 1 1. Puis ajoutez votre COMMAND.COM à la disquette qui vient d'être installée.

## 1. REGLES GENERALES POUR L'UTILISATION.

- MISE EN ROUTE Tapez MH2, le programme se charge. Après la "Marche Funèbre" appuyez UNE SEULE FOIS sur une touche quelconque. Ensuite le fantôme apparaît. Il vous explique l'ensemble de la règle du jeu. Les preuves nécessaires sont le BOUGEOIR, la CLEF, le PARCHEMIN et le TRESOR.
- Pour les débuteants de la souris. Suivez le schéma explicatif :
 

[ Prendre ]	↔3	4	3	×4
[ Poser ]	↔2		↑	
[ Ouvrir ]	↔1		2	
[ ..... ]			↑	SOURIS

La position initiale de la souris est sur le menu déroulant aussi. On monte la souris (sans la soulever) (2) la barre du menu vient sur POSER. On monte encore la souris (3) la barre vient alors sur PRENDRE, on clique; le menu déroulant s'enlève et laisse place à la pièce...



ORDRE = PRENDRE TABLEAU

On déplace la souris sur le tableau et on clique. L'ordre est PRENDRE TABLEAU.

ATTENTION ! : On clique avec le bouton gauche de la souris.

- COMMANDES RAPIDES Si vous voulez être plus rapide dans les menus verticaux, tapez au clavier la lettre majuscule que vous remarquerez dans le mot.

## □ LE FANTOME

Il est rapide mais il n'est pas discret. A chaque fois qu'il est là, il jouera une petite musique qui vous pourrez écouter au début du jeu. Il vous prendra un de vos objets mais pas les preuves. Il a un point faible (voir □ Introduction (le message laissé par le dernier survivant). Mais il vous prendra la cause de cette faiblesse. Vérifiez le bilan de vos biens (voir □ Option) après chaque apparition.

## □ La mort Si par malheur vous mourrez, un message de cause s'affiche en gothique à l'écran.

Ex: Vous avez pris un objet (je ne vais quand même pas vous dire lequel) celui-ci était piégé vous verrez s'inscrire (en plus gros) :

Il explosa avec vous...  
et la "Marche Funèbre" entammera votre fin.  
Ensuite on vous propose 1. de rejouer 2. votre bilan et 3. Arrêter. Faites votre choix.

## 2. ORGANISATION DU JEU.

Le menu principal est constitué de 3 menus :

- Fichier,
- Action,
- Option.

**Vous trouverez ci-dessous l'explication de chacune des commandes proposées.**

## □ MENU FICHIER Ce menu vous permet de sauver, charger et quitter.

## Charger

permet de charger un fichier sauvé. Pour l'utiliser sélectionnez cette commande et tapez le nom du fichier que vous aviez sauvé.

## Sauver

permet de sauver un fichier. Pour l'utiliser sélectionnez cette commande et tapez un nom de fichier. Vérifiez qu'il n'existe pas. On quitte ensuite le jeu. (Sauver toutes les cinq minutes n'est pas une manière noble de gagner.)

**ATTENTION ! NE PAS METTRE DE SUFFIXE (.EXE,.COM ect.)**

## Quitter

Quitte le jeu.

## □ MENU ACTION

Ce menu vous permet de faire une action.

## Prendre

permet de prendre un objet dans la pièce.  
Il vous faudra pointer cet objet.

**pOser**

permet de poser un objet en votre possession. L'ordinateur vous demandera de choisir l'objet que vous voulez poser dans une liste.

**Aller**

permet d'aller dans un endroit. Il vous faudra alors pointer votre destination. La plupart du temps, c'est une porte ouverte.

**Détruire**

permet de détruire un objet ou une grille. Il vous faudra pointer ce que vous voulez détruire.

**OUvrir**

permet d'ouvrir quelque chose, il vous faudra le pointer.

**Monter (dans)**

permet de monter dans quelque chose. Il vous faudra pointer ce quelque chose.

**Eclairer la pièce**

permet d'éclairer la pièce où vous vous trouvez. ATTENTION si vous n'avez pas de lampe vous serez mort par la recherche de cet objet.

**Baisser**

permet de baisser un Va et Vient. Il vous faudra pointer ce va et vient.

**eXaminer**

permet d'examiner un objet quelconque. Il vous faudra le pointer. Si vous n'obtenez aucun résultat, cela voudra dire qu'il n'y a rien d'interessant.

**deScendre l'escalier**

permet de descendre l'escalier qui est devant vous.

**pRendre la porte de d.**

permet de prendre la porte qui est derrière vous, bref d'aller à la pièce précédente.

**□ MENU OPTION**

Ce menu contient quelques options.

**Changer le mode graphique**

permet de changer le mode graphique. L'ordinateur vous demandera le mode (de 0 à 5).

**Video inverse**

permet de mettre l'écran en video inverse.

**bIlan**

permet d'avoir le bilan de vos biens.

**FIN DU MANUEL DE  
LE MANOIR HANTEE II ☺**