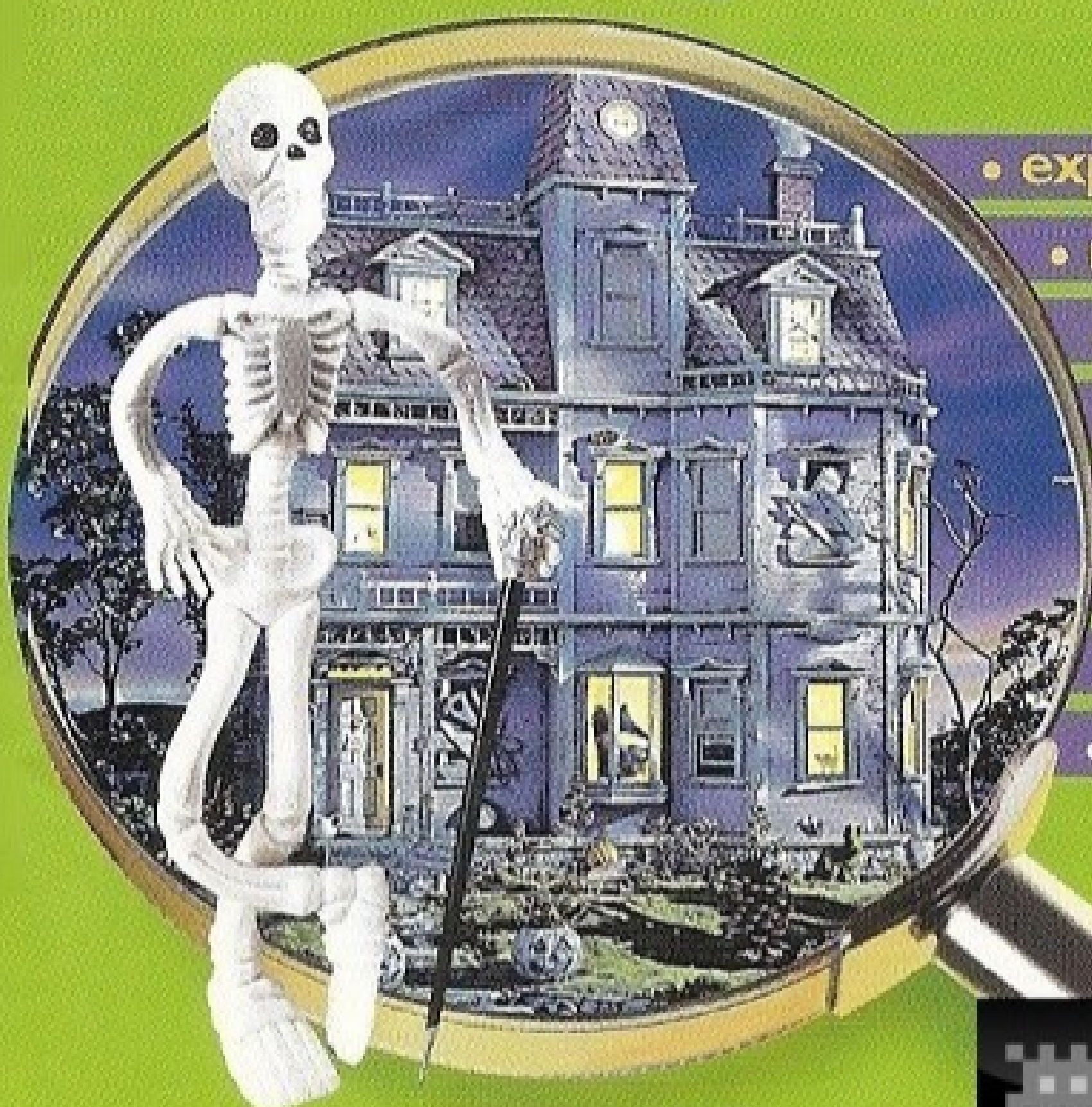


J'AI TROUVÉ!

mac-pc

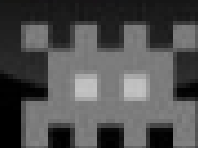
Le Manoir Hanté

5-10 ans



- explorer
- réfléchir
- observer
- jouer
- deviner
- associer
- lire
- créer

Gallimard Jeunesse



ABANDONWARE
MANUELS

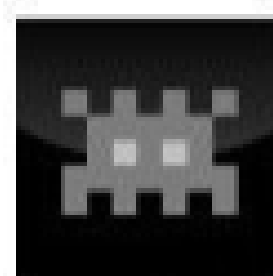
Un site
abandonware France

Gallimard
multimédia



SOMMAIRE

- Installation p 4
- Lancement p 5
- Présentation du CD-Rom p 6/7
- Les énigmes du manoir p 8/9
- Les collections terrifiantes p 10
- Le meuble mystérieux p 11
- La machine à fantômes p 12
- Le message secret p 13
- L'atelier de création p 14/15





INSTALLATION

Sous Windows 95 ou 98

- 1 Insérez le CD-Rom dans le lecteur.
- 2 Si l'écran d'installation apparaît, cliquez sur « Installer Le manoir hanté ». Sinon, choisissez « Exécuter » dans « Démarrer », puis tapez « D:/setup.exe », D étant le lecteur de CD-Rom. Cliquez sur « Suite ».
- 3 Pour terminer l'installation, suivez les instructions des fenêtres de dialogue.

Sur Macintosh

- 1 Insérez le CD-Rom dans le lecteur.
- 2 Double-cliquez sur l'icône du CD-Rom « Le manoir hanté », puis cliquez sur « Installer le manoir hanté ».
- 3 Pour terminer l'installation, suivez les instructions des fenêtres de dialogue.





LANCEMENT

Sous Windows 95 ou 98

- 1 Insérez le CD-Rom dans le lecteur et attendez que l'écran de lancement automatique s'affiche.
- 2 Cliquez sur « Lancer le manoir hanté ».
Note : si le lancement automatique ne s'effectue pas, allez dans « Démarrer », sélectionnez « Programmes », puis « Gallimard », puis enfin « J'ai trouvé - Le manoir hanté ». Cliquez sur l'icône « Le manoir hanté »

Sur Macintosh

- 1 Insérez le CD-Rom dans le lecteur.
- 2 Double-cliquez sur l'icône « Le manoir hanté » située dans le « Dossier Le manoir hanté » situé sur le bureau de votre ordinateur.

Si vous rencontrez des problèmes d'installation ou d'utilisation, reportez-vous au fichier « Lisez-moi ! » ou contactez notre hot-line gratuite au 01-49-54-16-17.



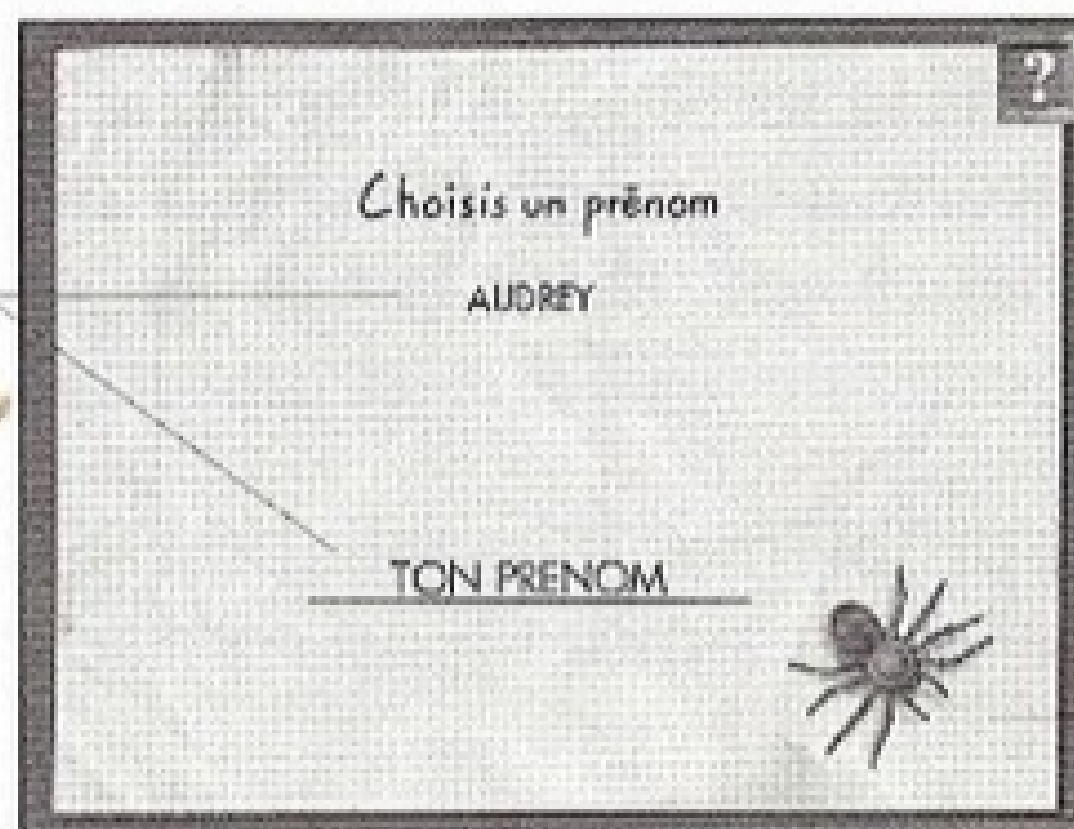


PRÉSENTATION DU CD-ROM

Bonjour, je suis le squelette du manoir hanté et je te souhaite la bienvenue ! Je suis désolé de t'annoncer que tu ne peux pas ressortir par la porte d'entrée. Mais si tu parviens à résoudre toutes les énigmes que j'ai cachées pour toi dans les différentes pièces du manoir, et si tu décodes le message secret qui se trouve près de la porte, alors je te laisserai partir... Ouvre bien tes yeux et n'hésite pas à regarder dans les moindres recoins de ce manoir hanté.

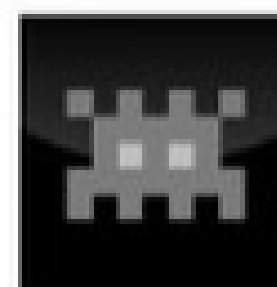
Avant tout, il faut que tu tapes ton prénom. Ta partie sera automatiquement enregistrée et tu pourras même retrouver ton prénom tout au long du jeu, dans de nombreuses énigmes. Si tu as déjà commencé une partie, choisis ton prénom dans la liste.

Tape ton prénom sur la ligne, ou bien choisis-en un dans la liste. Pour supprimer un prénom de la liste, clique sur : Ctrl+Shift+D.



Si tu as besoin d'aide, clique sur le point d'interrogation.

Clique sur l'araignée pour accéder au jeu.



Pour ressortir du manoir hanté, tu dois résoudre toutes les énigmes cachées un peu partout. Pour passer d'une pièce à l'autre, il te suffit de cliquer vers la salle où tu souhaites te rendre. Pour retourner où tu étais avant, clique sur la flèche blanche qui se trouve en bas, à gauche de l'écran. Pour quitter le jeu, retourne à la porte d'entrée et clique sur le " STOP ", et, si tu as besoin d'aide, tu peux cliquer à tout moment sur le point d'interrogation

Pour quitter le jeu, clique ici.

Si tu as besoin d'aide clique sur le point d'interrogation.

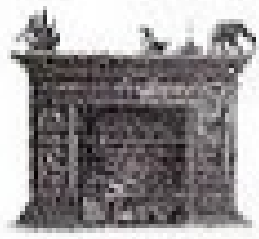
Voici la porte d'entrée, malheureusement, tu ne peux plus passer par ici.



Derrière le cadre se cache le message secret que tu dois déchiffrer.

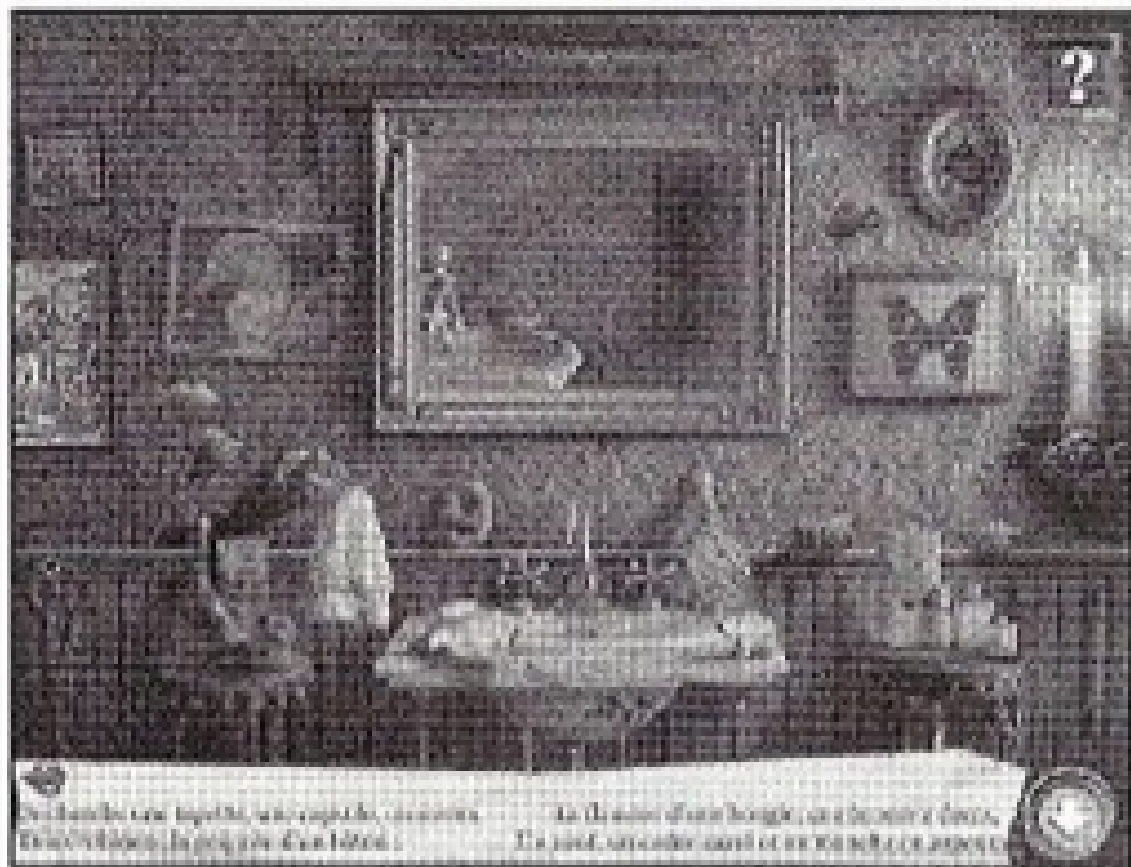
Pour visiter le manoir clique ici.





LES ÉNIGMES DU MANOIR

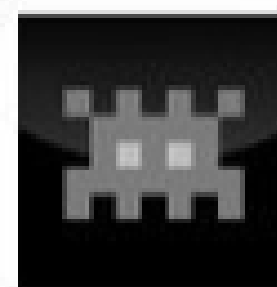
De nombreuses énigmes sont cachées dans toutes les pièces du manoir. Une fois que tu les auras trouvées, recherche sur l'écran les objets qui te sont demandés, clique dessus et découvre les petites animations qui peuvent parfois être terrifiantes ! Quand tu auras résolu l'énigme, je te donnerai un petit morceau de papier... Va derrière le cadre du message secret et je t'expliquerai à quoi il te servira.



La salle de bains



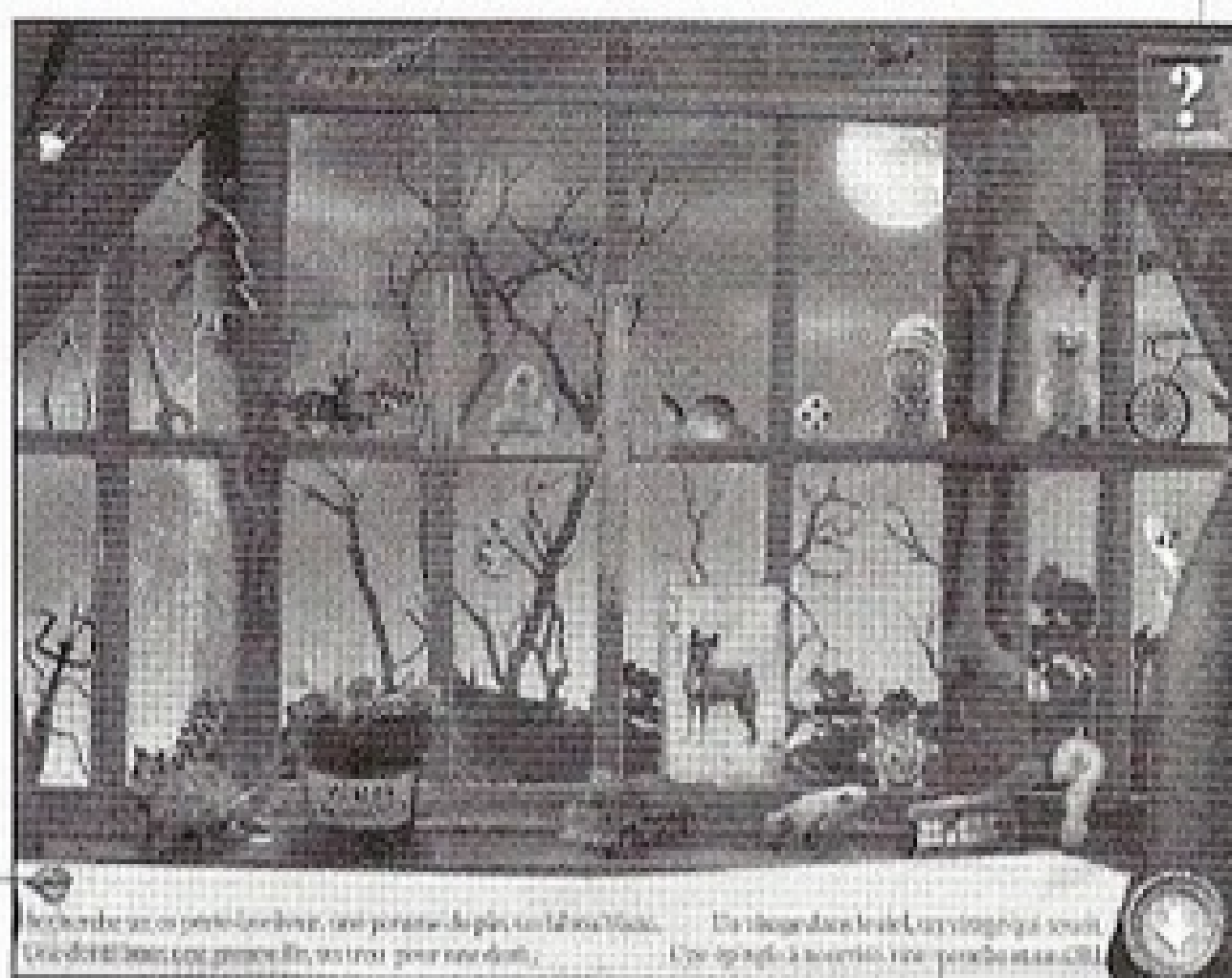
La bibliothèque



Tu peux réécouter chaque mot de l'énigme en cliquant dessus. Si tu cliques sur la bouche, je te relirai toute l'énigme. Lorsque tu auras à replacer correctement des objets dans une autre partie de l'écran, ton curseur se transformera en petite main.

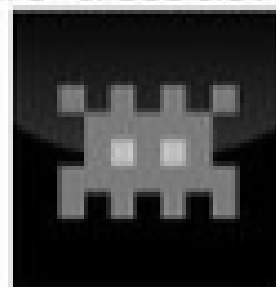
Clique sur le point d'interrogation si tu as besoin d'aide.

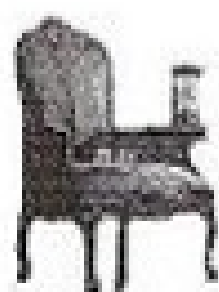
Pour réécouter l'énigme, clique sur cette bouche rouge.



Pour retourner dans le salon, clique sur cette flèche.

Pour réécouter n'importe quel mot de l'énigme, clique dessus.





LES COLLECTIONS TERRIFIANTES

Tu vas voir apparaître et disparaître plein d'objets bizarres sur les petites étagères. Tu dois les regrouper par famille. Pour cela, clique sur ceux qui selon toi font partie de la même famille. Mais attention, tu es chronométré, alors, à toi de battre ton record ! Il y a trois niveaux de difficulté : plus ce sera dur et plus tu devras être rapide !

Si tu as besoin d'aide clique sur le point d'interrogation.

Quand tu penses qu'un objet appartient à la bonne famille, clique dessus.

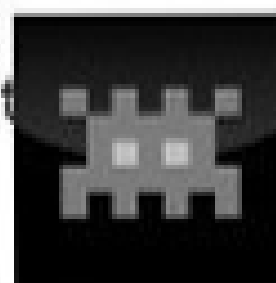
Voici ton record.

Ici s'affiche le temps que tu mets pour jouer.

Si tu veux une nouvelle collection, clique sur ce bouton.

Pour changer de niveau de difficulté, clique sur la flèche.

Pour retourner dans le hall, clique ici.

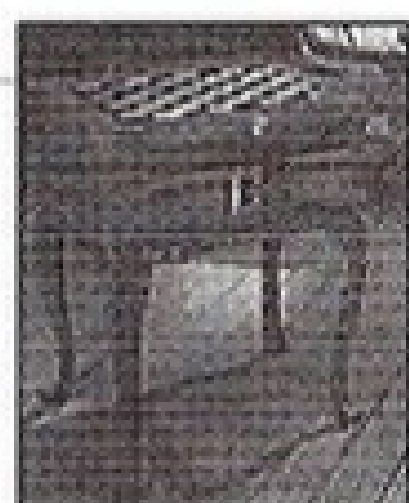


ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France



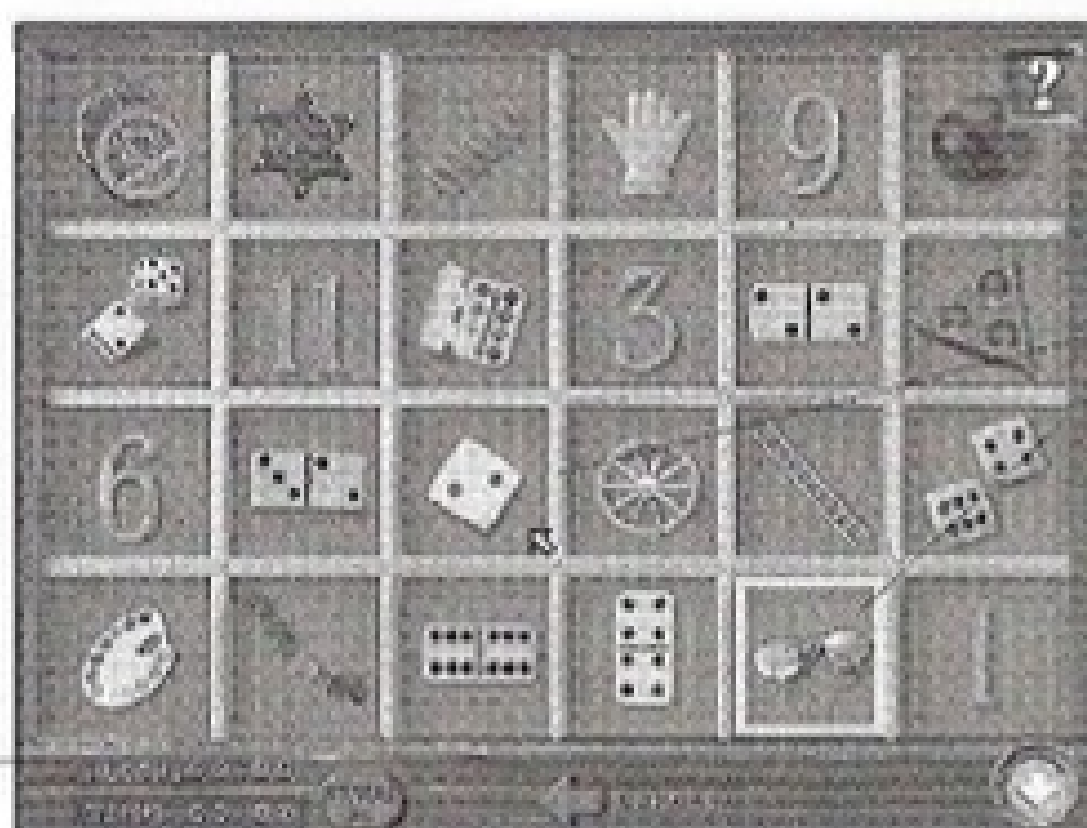
LE MEUBLE MYSTÉRIEUX

Dans le meuble mystérieux, il y a le tiroir mystérieux... tu ne pourras pas l'ouvrir tant que tu n'auras pas résolu toutes les énigmes du manoir... Alors tu découvriras le jeu : il faut que tu associes les objets par paires sachant que la logique de leurs assembléments change chaque fois. Et, là encore, tu dois être rapide, car tu es chronométré !



Pour jouer,
clique ici.

Voici le tiroir mystérieux... tu pourras l'ouvrir lorsque tu auras résolu toutes les énigmes et que tu auras déchiffré le message secret.



Si tu as besoin
d'aide, clique ici.

Clique sur deux
objets pour créer
des paires.

Voici ton record.

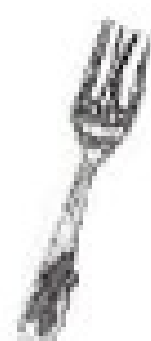
Pour retourner
dans le salon,
clique ici.

Voici le temps
que tu mets pour jouer.

Clique sur la flèche pour
changer de niveau de difficulté.

Si tu veux jouer avec de nouveaux
objets, clique sur ce bouton.





LA MACHINE À FANTÔMES

Voici un laboratoire bien bizarre... tu peux y fabriquer des fantômes ! Pour cela, tu dois d'abord récupérer les différents ingrédients que l'énigme te demande. Le premier vers te décrit l'objet que tu dois rechercher, et le second, l'endroit où tu le trouveras... car ce n'est pas si simple, l'objet en question peut se trouver n'importe où dans le manoir. Quand tu auras trouvé l'objet, retourne au laboratoire et regarde un peu ce qui se passe...

Voici le nom du fantôme que tu fabriques

Clique sur le point d'interrogation si tu as besoin d'aide.

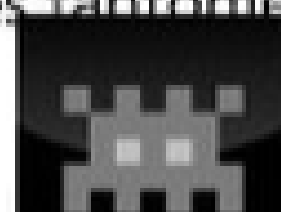
Pour réécouter l'énigme, clique sur cette bouche rouge.

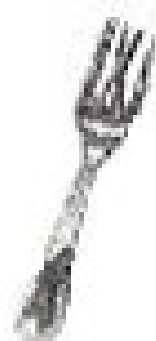


Clique sur un numéro pour fabriquer un fantôme.

Pour retourner dans l'entrée, clique ici.

Si tu veux arrêter de fabriquer des fantômes, clique ici.

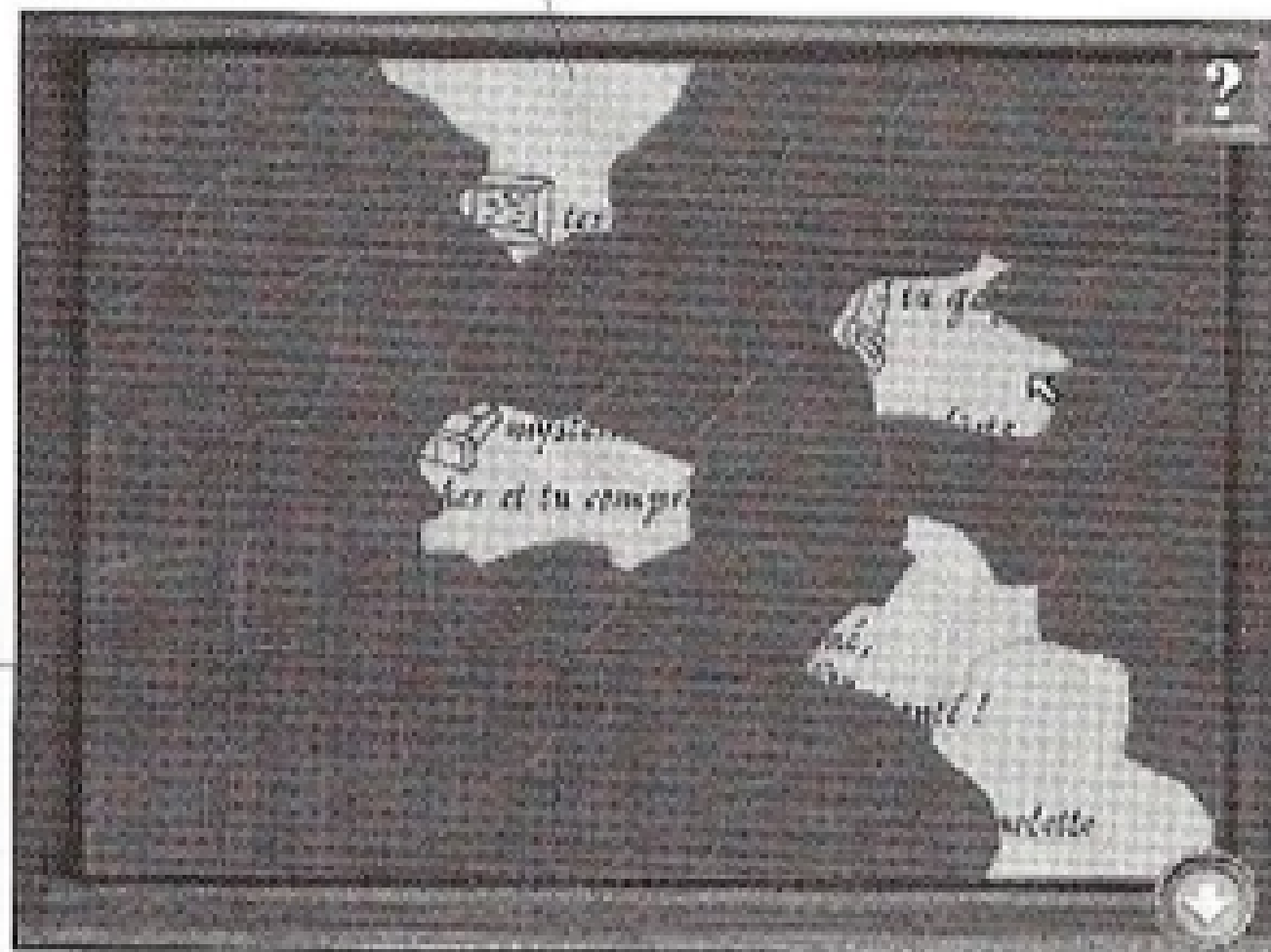




LE MESSAGE SECRET

Chaque fois qu'une énigme sera résolue, je te donnerai un petit morceau de papier. Celui-ci viendra se placer derrière le cadre, dans l'entrée du manoir. Replace ce morceau de papier au bon endroit, et, petit à petit, tu découvriras le texte du message secret. Quand tu auras déchiffré ce message, tu pourras enfin sortir du manoir !

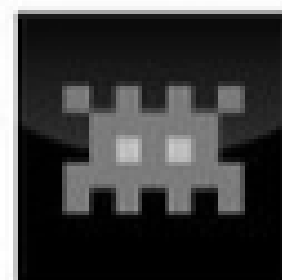
Voici les morceaux de papier que tu gagneras chaque fois que tu résoudras une énigme. Replace-les tous au bon endroit dans le cadre.

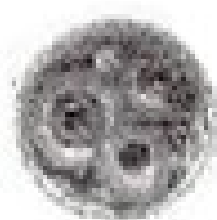


Si tu as besoin d'aide, clique ici.

Si tu veux savoir où tu dois aller pour trouver cette énigme, clique sur l'espace vide.

Pour retourner dans l'entrée, clique ici.





L'ATELIER DE CRÉATION

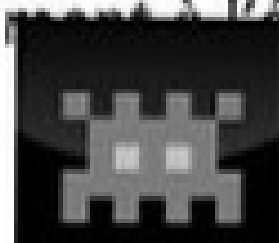
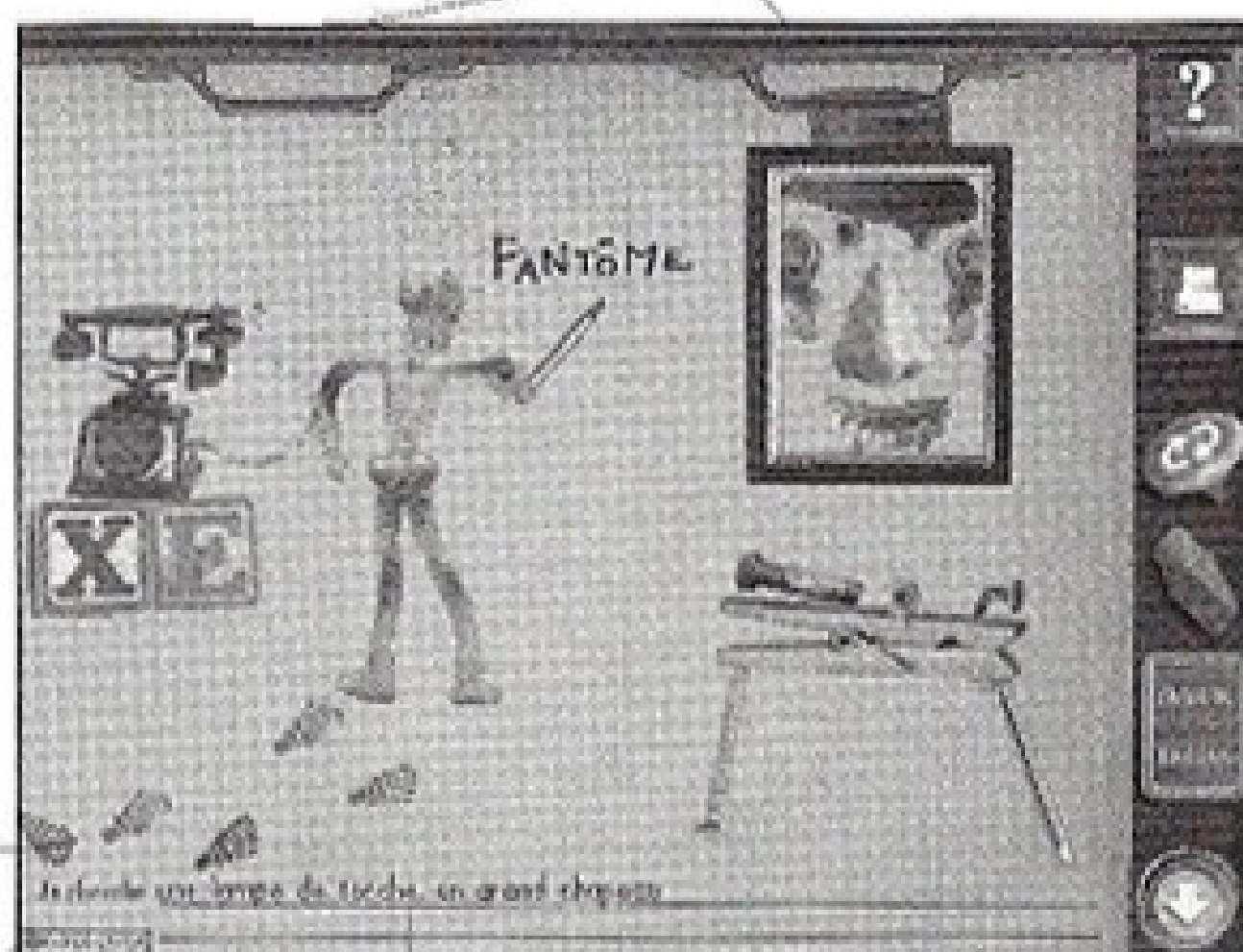
Ici, tu peux créer tes propres énigmes. Dans les deux tiroirs, il y a des centaines d'objets à ta disposition. Prends ces objets et fais-les glisser sur l'écran pour créer autant de dessins que tu le souhaites. Tu peux ensuite taper ton énigme sur les lignes du bas et même t'enregistrer et réécouter ta voix en cliquant sur la petite bouche. Alors, laisse aller ton imagination et amuse-toi bien avec tous tes amis !

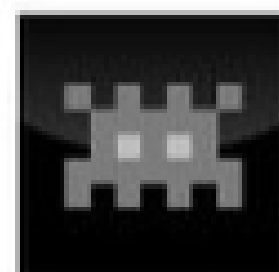
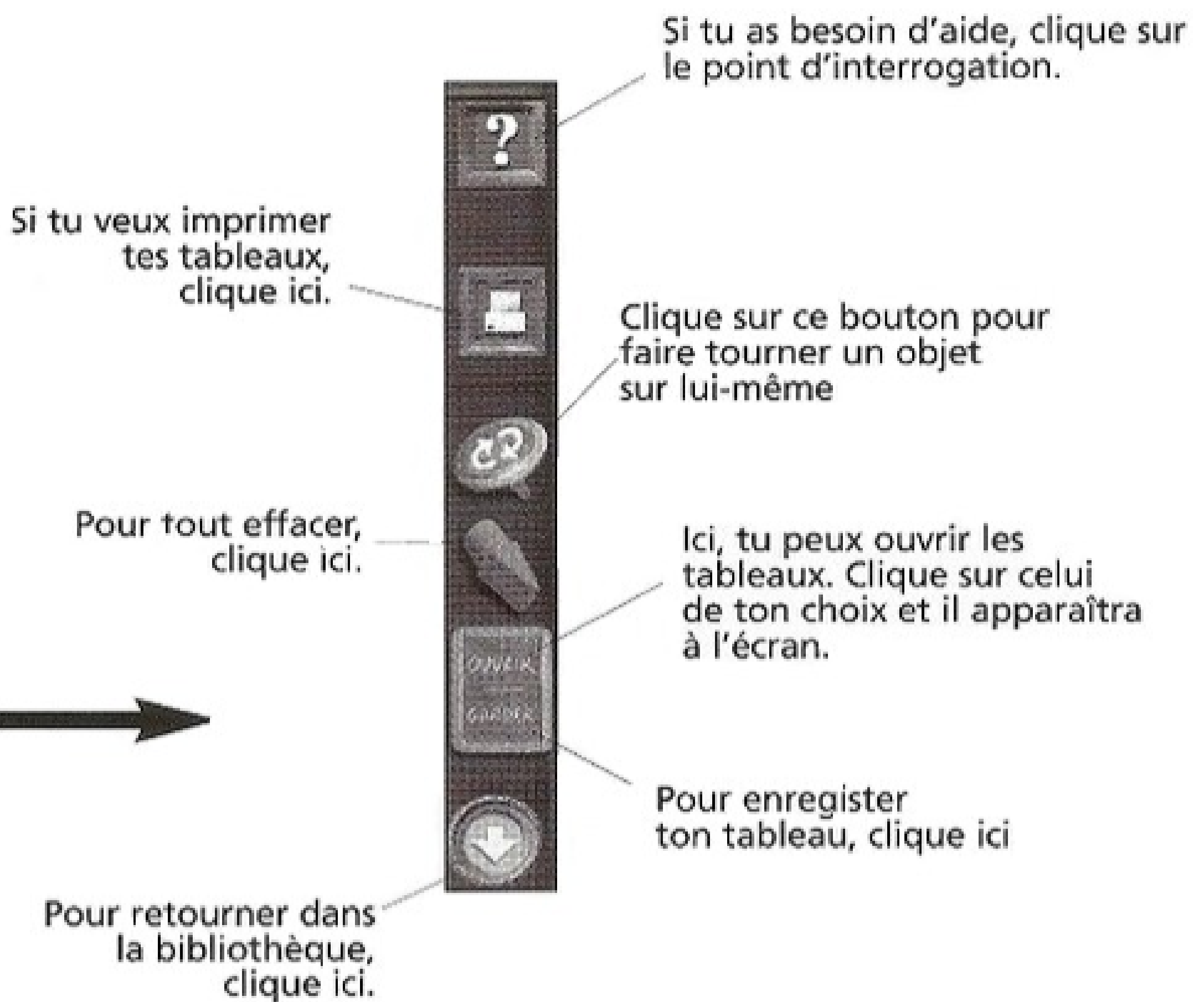
Dans ces tiroirs, tu as des dizaines d'objets qui te serviront pour ta décoration.

Quand tu auras enregistré ta voix, tu pourras t'entendre en cliquant sur cette bouche.

Pour t'enregistrer, branche ton microphone et clique ici.

Tape ton énigme sur le clavier de ton ordinateur, elle apparaîtra directement à l'écran.







Gallimard **Jeunesse**

© 1999 Scholastic Inc. Tous droits réservés. Adaptation
textes © 1996 par Jean Marzollo, photographies © 1996



I SPY SPOOKY NIGHT,
WILL YOU?

ABANDONWARE
MANUELS Un site
Abandonware France