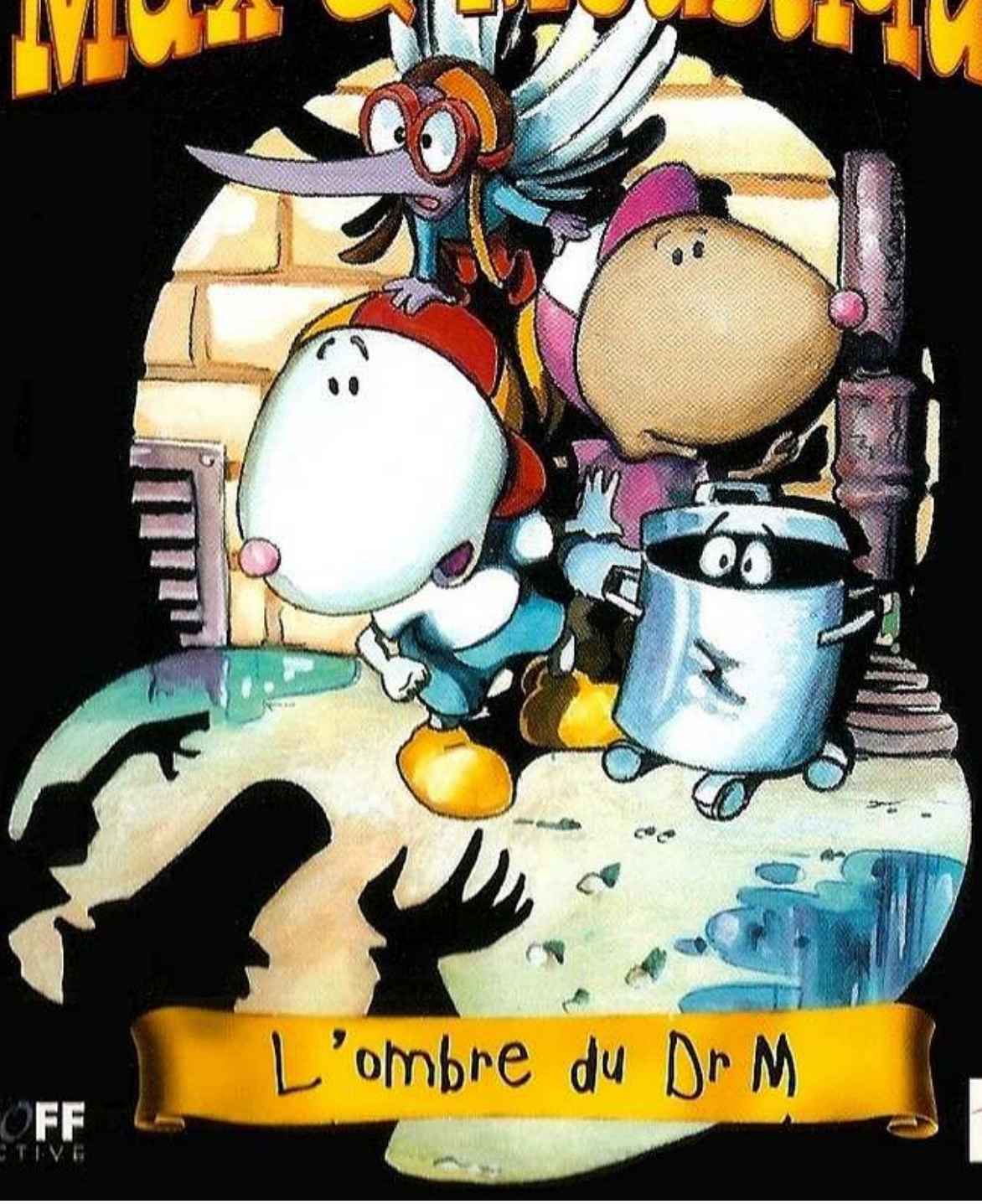
Max & Moustique



L'ombre du Dr M

IVANOFF INTERACTIVE

Ubi Soft

SOMMAIRE

Installation du jeu 2
Bienvenue ! 3
Comment progresser dans l'usine du Dr M 4
Déplacer les personnages 4
Mouvements spéciaux 5
La valise 6
Le livre 7
Description des personnages 9
Trucs et astuces 11
Tableau des raccourcis clavier 15
Licence et garantie limitée 16

Avertissement sur l'épilepsie

L'exposition à certains motifs lumineux, lumières clignotantes ou arrière-plans sur un écran risque de provoquer des crises épileptiques chez un petit nombre de personnes. L'utilisation d'un jeu vidéo peut entraîner des symptômes épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent entraîner une crise d'épilepsie même chez des personnes n'ayant jamais fait de crise auparavant. Si vous êtes épileptique ou s'il y a des épileptiques dans votre famille, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vue, clignotements des yeux ou contractions musculaires, pertes de conscience, déséquilibre, mouvements involontaires ou convulsions durant une partie, arrêtez de jouer IMMEDIATEMENT et consultez votre médecin.

INSTALLATION DU JEU

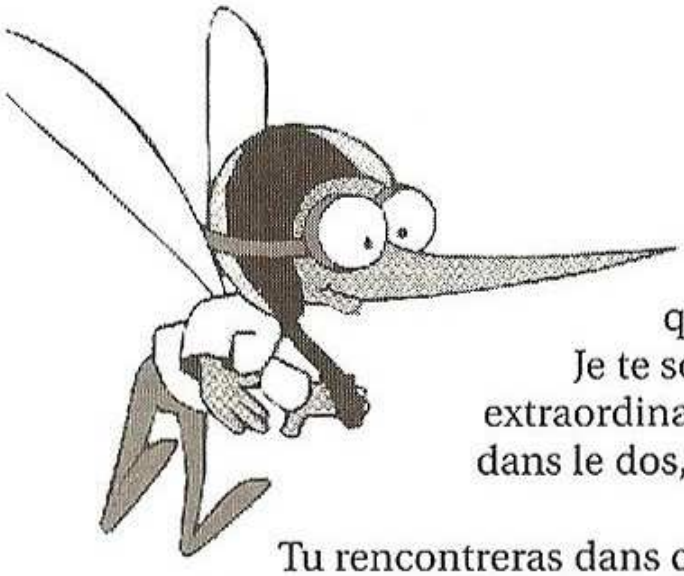
Installer le jeu :
Si l'autorun de votre ordinateur est activé, le programme d'installation de Max et Moustique se lance tout seul à l'insertion du CD-Rom dans le lecteur. Cliquer alors sur "Installer" et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Si l'autorun est désactivé :
1) Insérez le CD-Rom de Max et Moustique dans le lecteur.
2) Sélectionnez, dans le menu "Démarrer" de Windows la fonction "Exécuter..."
3) Tapez D:\ Setup.exe (si D désigne votre lecteur de CD-Rom) et cliquez sur OK.
4) Windows va rechercher le programme d'installation sur le CD-Rom et va le lancer.

Démarrer le jeu :
Si l'autorun de votre ordinateur est activé, le jeu se lance automatiquement à l'insertion du CD-Rom dans le lecteur. Cliquez alors sur " Commencer ".

Si l'autorun est désactivé, sélectionnez " Programmes " dans le menu " Démarrer ", puis " Ivanoff Interactive ", et enfin " L'ombre du Dr M ".

Voilà ! C'est maintenant à votre enfant de pénétrer dans le jeu et de le découvrir. Nous espérons qu'il y prendra beaucoup de plaisir. Pour l'aider un peu, nous allons céder la place à Moustique, l'un des personnages de cette aventure. Il se présentera aussi bien lui-même. Vous verrez, il a son caractère...



Bienvenue !

Salut, je suis Moustique et c'est moi qui te guiderai ici et dans le livre du jeu !
Je te souhaite la bienvenue dans cette aventure extraordinaire que je n'évoque qu'avec un frisson dans le dos, juste entre les deux ailes...

Tu rencontreras dans cette aventure de nombreux personnages. Certains sont des amis, d'autres non ! A toi de découvrir qui est qui. Ce manuel t'expliquera tout ce qui est nécessaire pour démarrer l'aventure facilement. Reviens le consulter s'il y a quelque chose que tu ne comprends pas, une fois que tu nous auras retrouvés dans l'usine du Dr M ...

C'est là-bas que nous sommes, pour le moment. Le Dr M est un personnage étrange, et très méchant. Nous l'avons rencontré plusieurs fois avec mes amis Max et Margot, mais je sais qu'aucune aventure ne fut plus étonnante que celle que nous allons vivre ensemble. Au fait, je ne t'ai pas parlé de Max et Margot. Ce sont deux de mes amis. Je m'efforce de les aider lorsqu'ils sont embêtés. Il faut dire qu'ils ont du mal à se passer de moi ! Toi aussi, tu peux les aider à présent.

Lis attentivement ce manuel et ne tarde pas trop à nous rejoindre...
J'ai entendu dire qu'il se préparait quelque chose dans l'usine du Dr M .
On évoque déjà un terrible secret qu'il aurait caché à tous depuis longtemps.
Je ne suis pas inquiet : avec toi, nous arriverons à le découvrir !

COMMENT PROGRESSER DANS L'USINE DU DR M

Voilà, voilà... Je sais que tu es impatient de commencer à jouer, alors je vais d'abord t'expliquer rapidement comment te déplacer dans le jeu. Ce serait un peu bête que tu sois coincé dès le début ! Tu verras, c'est très simple.

DEPLACER LES PERSONNAGES

Dans le jeu, tu incarneras tour à tour Max et Margot, mes deux amis ; alors sois prudent : il ne faudrait pas que tu me les abîmes ! Aux niveaux 1 et 3, tu seras Margot ; aux niveaux 2 et 4, tu seras Max. Ils se déplacent tous les deux de la même manière. Pour chaque action il y a un raccourci clavier. Ces raccourcis sont regroupés dans un petit tableau à la fin du livre, mais je te conseille de jouer avec la souris, pour commencer.

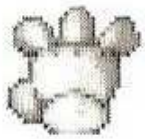
Lorsque tu arrives dans une nouvelle pièce, passe ta souris un peu partout et le curseur changera de forme :



Des traces de pas : Max ou Margot peuvent se déplacer jusque là. Clique avec le bouton gauche de la souris et ils y iront tous seuls.



Une flèche : tu peux te déplacer et changer de pièce. Clique gauche de la souris et Max et Margot le feront tous seuls.



Une main ouverte : si tu passes le curseur sur un objet et qu'il se transforme en main ouverte, ça signifie que tu peux prendre l'objet.



Une main pointée : si le curseur ressemble à un doigt pointé quand tu passes sur un objet, tu peux agir sur cet objet (en le mettant en marche, par exemple).



Une bulle de BD : Max ou Margot peuvent te dire quelque chose sur un objet ou bien parler avec un autre personnage.



Un sablier : comme toujours, ça veut dire qu'il faut que tu patientes un peu !

MOUVEMENTS SPECIAUX

Max et Margot sont capables de faire bien des choses ! Pour les utiliser, clique sur les marques pages colorés en haut de ton écran (ou utilise les raccourcis clavier correspondants). Attention ! Tu ne peux utiliser un mouvement spécial que si le marque-page est illuminé. S'il est gris, tu ne peux pas le faire.



Pousser : en te mettant en face d'un objet et en cliquant sur le marque page bleu, tu pourras voir Max et Margot pousser l'objet. Bien sûr, il faut qu'il soit suffisamment léger!



Tirer : dans la même situation, si tu cliques sur le marque-page rouge, tu verras Max ou Margot tirer un objet.



Sauter : en appuyant sur le marque-page jaune, Max ou Margot feront un bon en avant. Rien de tel si tu es coincé par un objet ou une crevasse.



Ramper : parfois, si les passages sont étroits, Max ou Margot devront se mettre à plat ventre pour avancer ! Clique sur le marque-page violet.

LA VALISE



La valise est l'un des éléments les plus utiles. Elle te permet de conserver les objets que tu trouveras, mais aussi de les combiner et de les utiliser.

Ouvrir la valise : clique sur elle (en bas à droite de ton écran) ou bien n'importe où avec le bouton droit de la souris : elle s'ouvrira toute seule !

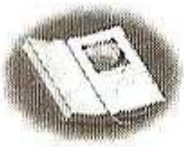
Ramasser un objet : lorsque le curseur se transforme en main ouverte, tu peux ramasser l'objet. Clique dessus, il sera automatiquement mis dans la valise.

Prendre un objet dans la valise : ouvre la valise et clique gauche sur l'objet désiré avec le curseur. Tu verras alors que l'objet reste collé au curseur. Déplace-le alors en dehors de la valise, et elle se fermera toute seule (si tu veux remettre l'objet dans la valise après l'avoir sorti, clique à nouveau sur la valise, ou bien sur le bouton droit de la souris).

Utiliser un objet : Une fois l'objet sorti de la valise, il est toujours collé à ton curseur. Clique alors sur l'endroit où tu veux utiliser l'objet et regarde si ça fonctionne ! Par exemple, si une porte est fermée à clef et que tu as trouvé une clef par terre, essaie d'utiliser la clef sur la serrure de la porte.

Combiner des objets : Il te faudra parfois combiner deux objets pour en faire un troisième, surtout s'il manque quelque chose à un de ces objets ! Pour combiner deux objets (ou plus), c'est très simple : ouvre la valise, clique sur l'un des objets que tu veux combiner. Il reste collé à ton curseur. A présent, clique sur l'objet que tu veux combiner avec celui qui est attaché à ton curseur. Tu obtiendras un nouvel objet... s'ils peuvent être combinés bien sûr !

LE LIVRE



Le livre te sera utile pour obtenir de nombreuses informations, ainsi que pour quitter, sauvegarder ou charger une partie. Pour l'ouvrir, clique dessus (en bas à gauche de ton écran). Il contient les rubriques suivantes :

Le manuel : tu pourras y entendre des explications sur le déplacement de Max et Margot, sur les différents curseurs et sur les sauvegardes. Sur tout ce que je suis en train de t'expliquer, quoi !

Chapitres 1 à 4 : ces 4 rubriques te permettent de découvrir des informations sur des éléments de l'histoire. Ces informations sont accessibles au fur et à mesure de ton avancée dans le jeu. De temps en temps, pendant le jeu, tu verras le livre s'illuminer brièvement. Cela signifie que tu peux aller consulter une nouvelle information dans le livre. Ecoute-les bien : elles pourraient t'être utiles pour la suite.

Les personnages principaux : dans cette section, tu peux lire un portrait de tous les personnages que Max et Margot rencontrent. Clique sur les images pour entendre mes commentaires sur ces personnages.

Episodes précédents : cette section te sera utile si tu veux comprendre le contexte de cette aventure. J'y ai rassemblé les récits de quelques unes de nos précédentes rencontres avec le terrible Dr M ...

Sauvegarder, charger ou quitter une partie : cette section permet de gérer ton aventure comme tu le veux.

Tu peux d'abord **sauvegarder** ta partie au fur et à mesure de ta progression. Pour cela, tu as deux choix : si tu coche la sauvegarde automatique, ta partie se sauvegardera toute seule toutes les 5, 10 ou 15 minutes (c'est à toi de choisir) ; en cliquant sur l'un des cadres de la page de droite, tu pourras faire une sauvegarde manuelle : clique sur un cadre, l'image de la pièce où tu te trouves au moment de la sauvegarde apparaît : entre alors un nom pour la sauvegarde et clique sur " **Sauvegarder la partie** ", et c'est fait !

Pour **charger**, clique sur l'image de la partie que tu veux reprendre, et clique ensuite sur " **Charger une partie** ".

Enfin pour **quitter**, sélectionne tout simplement le bouton " **Quitter le jeu** " et tu reviendras sur le bureau de ton ordinateur. N'oublie pas de sauvegarder avant de quitter, si tu ne veux pas perdre définitivement ta partie !

DESCRIPTION DES PERSONNAGES

Juste quelques mots pour t'expliquer qui sont les personnages que tu rencontreras. Bien sûr, il faut aussi que tu apprennes à les connaître au travers du jeu !



Max : c'est mon meilleur ami. Ça fait un petit moment qu'on se connaît tous les deux. On vit dans le Parc Paradis, mais on n'y est pas retourné depuis longtemps. La faute au Dr M ! Il nous en veut, et veut faire de nous les pièces maîtresses de sa collection d'animaux empaillés ! Max est généreux et intelligent. Il est aussi courageux. Parfois un peu maladroit, il ne peut pas faire un pas sans moi !



Margot : elle nous a rejoint assez récemment, mais elle est vite devenue indispensable dans notre petit groupe. Courageuse et têtue, elle a décidé de nous débarrasser du Dr M... En tous cas, son aide nous sera sûrement plus qu'utile ! Attention : elle a son caractère, parfois...



Alpha : c'est Margot qui le rencontre pour la première fois dans cette aventure. Alpha est le premier robot construit par le Dr M, il y a bien longtemps : il a été fabriqué à partir d'une friteuse ! Mais sa gentillesse lui a joué des tours : le Dr M l'a privé de la parole. Margot devra la lui rendre, et il ne fait aucun doute qu'il lui sera d'une aide précieuse.



Moustique : c'est moi ! Je suis un peu l'intellectuel de la bande. C'est moi qui répertorie les exploits de mes amis contre le Dr M . Dans cette aventure, j'accompagne et j'aide Max. Quand je vous disais qu'il ne pouvait pas faire un pas sans moi ! Beaucoup disent que j'ai mauvais caractère, ce qui est totalement faux, comme tu as pu le remarquer...

Observons maintenant un peu les autres personnages de cette histoire. Certains t'aideront en échange de cadeaux, d'autres sont définitivement méchants. Alors attention !

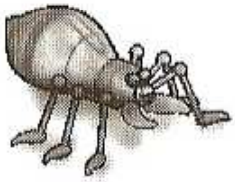
Les robots : tu en rencontreras beaucoup. Certains n'ont pas un mauvais fond, d'autres sont plus difficiles à apprivoiser et restent fidèles à leur créateur, le Dr M ...



Les robots-alarme : ils sont là pour donner l'alarme au cas où tu essaies de t'échapper de l'usine. Ils sont un peu bêtes et donc pas très difficiles à amadouer : un " cadorobot " suffira souvent (ce que nous appelons couramment des "piles"). Ils en raffolent : si tu leur en donnes assez vite, ils te laisseront passer. Parfois il faut que tu les laisses sur le sol, pour qu'ils aillent les chercher et que tu puisses passer.



Les robots de chasse : ils ont pour fonction de t'attraper lorsque tu essaies de t'échapper. Certains acceptent les cadeaux, d'autres non. Il te faut jouer pour le découvrir...



Les robots araignées : ce sont les plus dangereux et les plus bornés. Ils sont entièrement faits de métal et refusent les cadeaux. Il faut absolument les éviter !

Tu rencontreras également d'autres robots. Certains ont une histoire à te raconter, d'autres un service à te demander. Essaie de les aider, ils pourront te fournir des renseignements utiles.



Le Dr M : même moi, je ne sais pas d'où il vient ni qui il est exactement. C'est un personnage mystérieux et très dangereux, qui adore fabriquer des robots et empailler des animaux. Ils nous en veut beaucoup ! Méfie toi de lui : ses réactions sont difficiles à prévoir. Quelque chose me dit qu'il cache un terrible secret... et que nous sommes bien près de le découvrir !

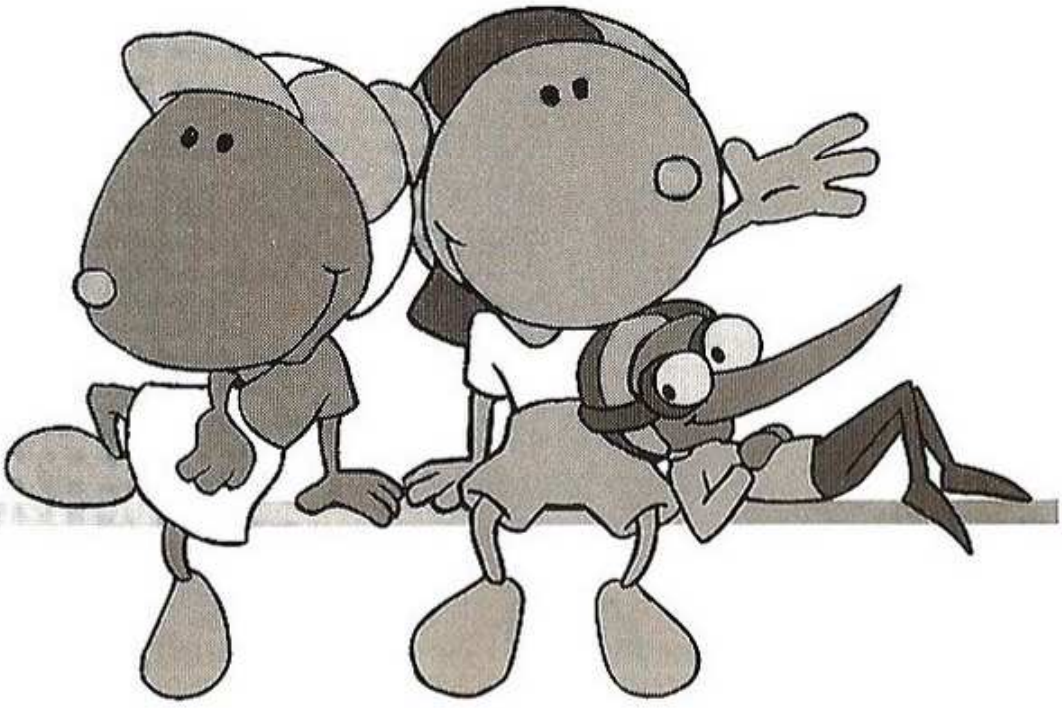
Utilise tous les objets : comme je te l'ai déjà dit, tous les objets sont utiles. Si tu es coincé, tu as sûrement un objet dans ta valise qui te permettra de te sortir de là. Un objet lourd peut te servir à te frayer un chemin, une clé à ouvrir une porte, une puce à mettre en marche une machine, etc. De même si une machine ou autre chose ne marche pas, c'est qu'il lui manque sûrement un élément.

Combine les objets : en général, quand il manque quelque chose à un objet pour l'utiliser, Max et Margot te le diront, et ils t'aiguilleront ainsi sur la bonne voie. Si tu ne trouves pas l'élément manquant, n'hésite pas à essayer toutes les combinaisons possibles entre les objets de ta valise : tu pourrais être agréablement surpris !

Parle aux personnages et écoute ce qu'ils te disent : ceux qui accepteront de te parler te fourniront sûrement de bons renseignements. Certains te demanderont un cadeau, ou de leur donner un coup de main, mais ils n'en seront que plus reconnaissants après…

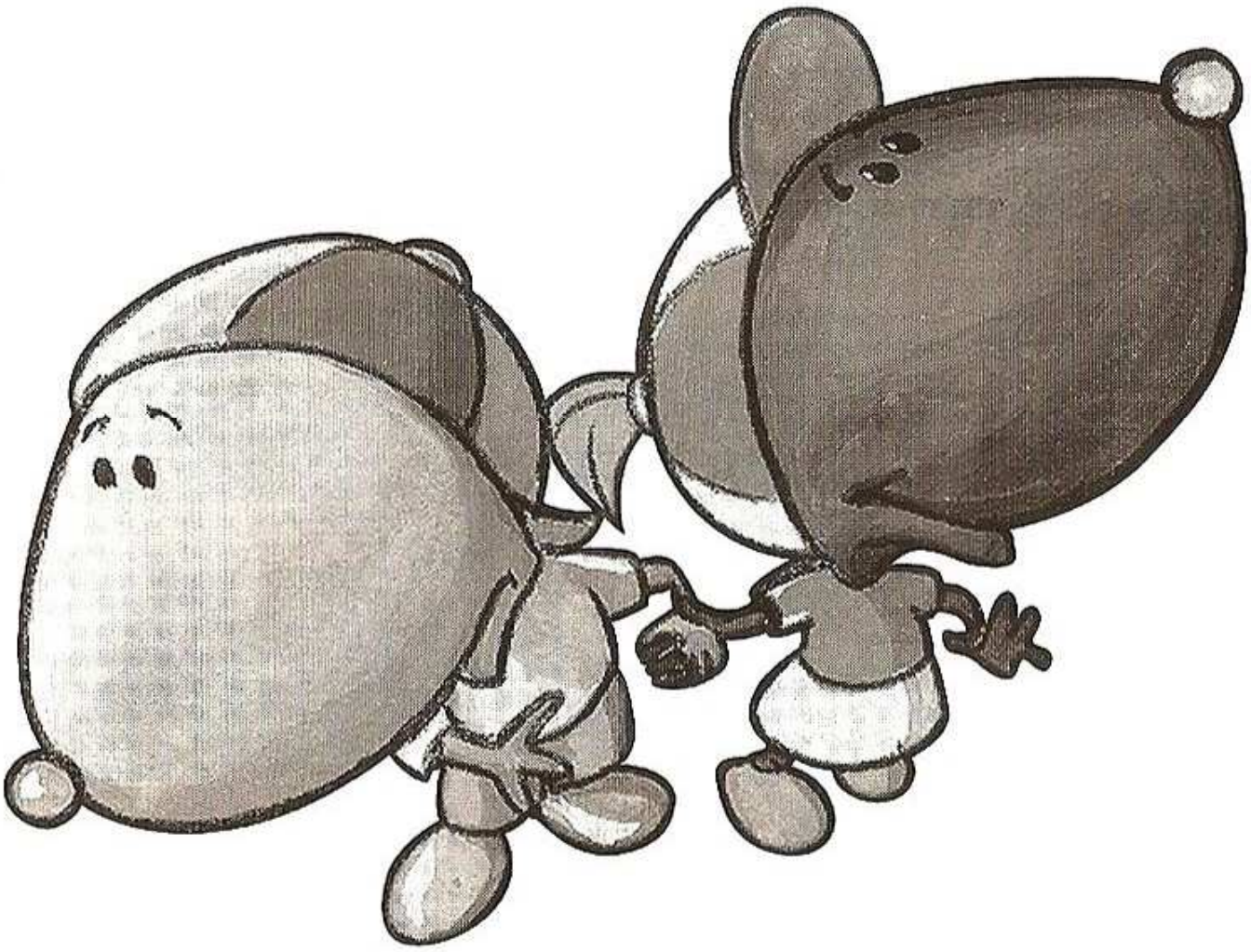
Sauvegarde souvent tes parties ou laisse la sauvegarde automatique le faire : il te sera toujours plus facile de reprendre une partie juste avant une grosse difficulté qu'au tout début d'un niveau.

Bon ! Nous y voilà ! Si tu as lu attentivement le manuel, tu ne devrais pas avoir trop de problème. Certaines situations du jeu sont difficiles, mais tu pourras toujours contacter mes assistants au **08 36 68 46 32*** si tu es vraiment coincé et que tu crois avoir essayé toutes les solutions. Le plus important est que tu te rappelles qu'aucune énigme n'a jamais été facile, surtout quand elle concerne le Dr M ! Sois persévérant, et essaie de toujours tenter toutes les possibilités. Si tu es vraiment coincé, reviens en arrière : tu as sûrement oublié un objet important au passage.
Pour l'instant, il est temps que tu nous rejoignes, Max, Margot, Alpha et moi. Lance le jeu et tend l'oreille. Ce sera encore moi, mais en réel, cette fois ci : je vais te raconter le début d'une histoire étonnante. A toi de l'achever...



* 2,23 F/min

TABLEAU DES RACCOURCIS CLAVIER



Avancer	Flèche du haut
Tourner à gauche	Flèche de gauche
Tourner à droite	Flèche de droite
Pousser un objet	Touche Inser
Tirer un objet	Touche Suppr
Sauter	Touche page précédente
Ramper	Touche page suivante
Sauter un dialogue	Barre d'espace
Ouvrir / Fermer la valise	Touche Entrée
Ouvrir / Fermer le livre	Touche Echap
Ouvrir la page Charger	Touche F5
Ouvrir la page Sauvegarder	Touche F6
Baisser le volume des voix	Touche F9
Augmenter le volume des voix	Touche F10
Baisser le volume des sons	Touche F11
Augmenter le volume des sons	Touche F12
Quitter le jeu immédiatement	Touches Alt+F4

LICENCE ET GARANTIE LIMITEE

Le " Produit " ci-après mentionné, comportant l'emballage, le logiciel, ses graphismes, ses musiques et tout autre élément inclus avec le programme, est protégé par les lois sur les copyrights et reste la propriété d' IVANOFF INTERACTIVE A/S et de ses licenciés.

CE PRODUIT EST DESTINE A VOTRE SEUL USAGE PERSONNEL. Vous ne pouvez le copier, reproduire, traduire, utiliser à des fins commerciales, louer à un tiers, ni en faire une démonstration publique, en transférer des reproductions sous quelque forme que ce soit, totalement ou partiellement. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce Produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce Produit en réseau, ni l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur, à moins que ceci ne soit expressément autorisé par IVANOFF INTERACTIVE A/S. Toute utilisation sous cette forme est interdite.

UBI SOFT garantit pour une période de 90 jours à partir de la date d'achat que le Produit ne comporte aucun vice matériel ni de fabrication. Si le CD fournit avec ce produit s'avérait défectueux, dans ce délai, 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. 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.

En dehors des cas prohibés par la loi , toute garantie implicite liée à l'adéquation de ce produit à une utilisation particulière est limitée à la durée de la présente garantie.

IVANOFF INTERACTIVE A/S NE SAURAIT ETRE TENU RESPONSABLE, ENVERS VOUS-MÊME OU UN TIERS, DE TOUT DOMMAGE DIRECT OU INDIRECT, FORTUIT OU CONSECUTIF AU NON-RESPECT D'UNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. La responsabilité de IVANOFF Interactive A/S ne saurait être engagée au titre des dommages, coûts, pertes de profit ou de revenus, résultant d'une perte de temps ou de données, de l'utilisation de ce Produit ou de tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité ne pourra être engagée au delà du prix d'achat de ce Produit.



IVANOFF INTERACTIVE

Ubi Soft

Copyright © 2000 IVANOFF INTERACTIVE A/S. Published by Ubi Soft Entertainment under licence from IVANOFF INTERACTIVE A/S