

Drôlement  
futés!

6-9  
ans



# MARINE MALICE

le Mystère du Coquillage Volé™

CD-ROM  
PC/MAC

- Une aventure originale et pleine de surprises
- Des personnages drôles et pleins d'humour
- Des activités variées, non linéaires et pédagogiques



## INSTALLATION ET QUESTIONS TECHNIQUES

**Marine Malice et le mystère du coquillage volé** est un programme multimédia qui exploite les ressources de votre ordinateur. Avant de procéder à l'installation, nous vous recommandons de fermer toutes les autres applications encore actives ainsi que les fenêtres.

### INSTALLATION

#### Utilisateurs Windows® 95/98/Me/XP:

Grâce à la fonction d'Exécution automatique de **Windows® 95/98/Me/XP**, aucune installation ne vous sera demandée. Il vous suffit d'insérer le CD-ROM de **Marine Malice et le mystère du coquillage volé** dans le lecteur de CD-ROM et de suivre les instructions à l'écran (Jouer, Démo ou Quitter).

Important : Pour exploiter au mieux le mode 32 bits de votre ordinateur, le programme d'installation va copier quelques fichiers système **Windows®** sur votre disque dur, qui n'occuperont pas plus de 2.5 Mo d'espace. Vous devrez néanmoins insérer le CD-ROM de **Marine Malice et le mystère du coquillage volé** dans votre lecteur de CD-ROM à chaque fois que vous lancerez le jeu.

#### Utilisateurs Macintosh®:

Aucune installation ne vous sera demandée. Il vous suffit d'insérer le CD-ROM de **Marine Malice et le mystère du coquillage volé** dans le lecteur de CD-ROM, puis double-cliquez sur l'icône Marine Malice.

## AIDE

#### Utilisateurs Windows®:

Pour accéder à la documentation en ligne et aux astuces de jeu, il vous suffit d'appuyer sur la touche F1 à tout moment du jeu.

#### Utilisateurs Macintosh®:

Pour accéder aux aides de jeu, astuce et informations relatives aux difficultés, il vous suffit d'ouvrir le CD-ROM et de double-cliquer sur Lisez-moi.

## JOUER

#### Utilisateurs Windows®:

Insérez le CD-ROM de **Marine Malice et le mystère du coquillage volé** dans votre lecteur de CD-ROM, puis cliquez sur le bouton JOUER.

#### Utilisateurs Macintosh®:

Insérez le CD-ROM de **Marine Malice et le mystère du coquillage volé** dans votre lecteur de CD-ROM, puis cliquez sur l'icône Marine Malice.

**IMPORTANT:** afin d'obtenir les meilleures performances sur votre ordinateur, vous devrez peut-être effectuer un test de rapidité de votre carte graphique et de votre lecteur de CD-ROM avant de lancer **Marine Malice et le mystère du coquillage volé** pour la première fois. Ce test ne prendra que 3 à 5 minutes, et ne s'effectuera qu'une seule fois.

De même, en raison des mises à jour **Windows®**, il sera éventuellement nécessaire de mettre à jour vos pilotes d'affichage vidéo pour une performance optimale (se référer au fichier d'aide).

## DEPLACEMENT

#### Comment déplacer MARINE MALICE ?

Il vous suffit de déplacer le curseur de la souris à l'écran dans la direction souhaitée. Lorsqu'il y a une sortie, le curseur prend la forme d'une flèche opaque ; cliquez dessus et **MARINE MALICE** se déplacera dans cette direction jusqu'au lieu suivant. Vous pouvez appuyer sur la touche Echap pour écouter les scènes intermédiaires (séquences d'introduction, conversations entre les personnages, etc).

## QUITTER LE JEU

### Utilisateurs Windows®:

Pour quitter **Marine Malice et la mystère du coquillage volé**, appuyez simultanément sur les touches Alt+F4. Vous pouvez également mettre le jeu en pause en appuyant sur la barre d'espace du clavier, et cliquer sur Quitter.

### Utilisateurs Macintosh®:

Pour quitter **Marine Malice et la mystère du coquillage volé**, utilisez simultanément les touches "pomme" + Q.

## UTILISATION DES OBJETS

Au cours de ses aventures, Marine malice et Luther doivent récupérer des objets qui leur seront très utiles pour progresser dans le jeu. Pour prendre un objet, il suffit de cliquer dessus. Les objets ainsi récupérés apparaissent dans des bulles visibles en amenant le curseur de la souris en bas de l'écran. Pour utiliser l'un d'entre eux, cliquez dessus. Le pointeur de la souris prend alors la forme de l'objet. Déplacez alors celui-ci jusqu'à l'endroit où vous désirez l'utiliser.

**De multiples suspects:** **Marine Malice et le mystère du coquillage volé** est une enquête: il faut découvrir le coupable! Il va donc falloir aider Marine et Luther à trouver des indices pour en déduire qui, des 6 suspects, est le véritable voleur du coquillage.

**Mini-jeux:** vous découvrirez 7 mini-jeux auxquels vous pourrez jouer. Certains seront d'ailleurs obligatoires pour attraper le voleur.

## SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE

### Sauvegarder

Pour sauvegarder la partie en cours, appuyer sur la touche E (ou S) du clavier. Une fenêtre apparaît alors à l'écran. Placez le curseur en forme d'image sur l'une des cases vides pour enregistrer la partie (remarque: vous pouvez également enregistrer sur une case déjà existante, mais cette nouvelle partie effacera la précédente, c'est à dire "écraser une partie déjà enregistrée"). Entrez un nom sur cette case et appuyez sur la touche Entrée pour enregistrer. Pour sortir, cliquez sur la flèche de sortie située en haut à droite de l'écran.

### Charger/reprendre une partie

Pour charger une partie préalablement enregistrée, appuyez sur la touche C (ou L) du clavier. Cliquez sur l'image de la partie que vous désirez charger. Si vous désirez quitter cet écran sans charger, cliquez sur la flèche de sortie située en haut à droite de l'écran.

Vous pouvez également enregistrer ou charger des parties à l'aide de la montre-gadget. Pour cela, cliquez sur la montre, puis sur le bouton Enregistrer (ou Charger) affiché sur le cadran.

## AIDE ET CONSEIL DE JEU

### L'HISTOIRE

Marine et Luther sont invités à passer de paisibles vacances sous les tropiques. Mais à leur arrivée, ils trouvent l'oncle de Luther emprisonné! Quelqu'un a volé le Coquillage Géant, et l'oncle de Luther en étant le gardien, il est le premier suspect! Marine et Luther partent donc à l'aventure, pour démasquer le véritable voleur parmi les 6 suspects de la liste fournie par l'Oncle Berny.

### AIDE EN LIGNE

Lorsque vous jouez avec **Marine Malice**, il peut vous arriver de ne pas savoir quoi faire. Une aide en ligne a été intégrée dans le CD afin de vous aider. Appuyer à n'importe quel moment du jeu sur la touche F1 de votre clavier pour afficher l'Aide **Marine Malice et le mystère du coquillage volé**; et cliquez sur "Besoin de quelques conseils pour le jeu?", ou afficher l'Index et sélectionnez le nom désiré.

**IMPORTANT:** vous remarquerez qu'il existe plusieurs réponses pour chaque énigme. Sachez qu'à chaque fois que vous recommencez l'histoire de **Marine Malice et le mystère du coquillage volé**, les objets sont cachés à des endroits et des lieux différents. Il faudra donc faire preuve d'ingéniosité et d'un bon sens de l'observation pour aider **Marine Malice** à démasquer le véritable voleur!

# MARINE MALICE

## le Mystère du Coquillage Volé

## COMMANDES CLAVIER

Ci-jointe une liste des principales commandes clavier pour **Windows®** et **Macintosh®**:

| FONCTION                         | Windows®                            | Macintosh®             |
|----------------------------------|-------------------------------------|------------------------|
| Aide                             | F1                                  | Voir fichier Lisez-moi |
| Charger une partie               | L ou C                              | L ou command + L       |
| Pause                            | Barre d'espace                      | Barre d'espace         |
| Jouer en mode fenêtre            | Shift + F5                          | F5/Schift + F5         |
| Quitter le jeu                   | Barre d'espace ou Alt + F4          | Pomme + Q              |
| Changer la résolution de l'écran | Shift + F8 (résolution 1280 x 1024) |                        |
| Reprendre le jeu                 | Barre d'espace                      | Barre d'espace         |
| Sauvegarder une partie           | S ou E                              | S ou Pomme + S         |
| Ecouter une scène intermédiaire  | Echap                               | Echap                  |
| Passer un dialogue               | . (point)                           | . (point)              |
| Activer/Désactiver la musique    | Barre d'espace/options              | Pomme + Jeu            |

## LICENCE D'UTILISATION

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

### 1. OBJET

1. EMME accorde au licencié, qui l'accepte, un droit d'utilisation du CD-ROM, en code-objet à titre personnel, non exclusif, non cessible et non-transmissible, dans les conditions prévues par la présente licence.  
2. Ce droit d'utilisation est accordé en contrepartie du paiement de l'exemplaire du CD-ROM.

### 2. UTILISATION DU CD-ROM

1. Le CD-ROM doit être utilisé :  
- conformément à sa destination, telle que décrite dans ce manuel qui accompagne le CD-ROM ;  
- pour les seuls besoins propres du licencié, à l'exclusion de toute activité commerciale ou de nature lucrative qui ne respecterait pas les conditions particulières d'utilisation prévues à l'article " Conditions particulières d'utilisation du CD-ROM " ;  
- conformément aux dispositions de la présente ainsi qu'aux prescriptions et consignes de sécurité, d'utilisation et de bon fonctionnement contenues dans ce manuel d'utilisation ;  
- avec soin, notamment pour ce qui concerne le support physique.  
2. Toute utilisation non autorisée par la licence ou non conforme aux dispositions du Code de la propriété intellectuelle, est illicite ou illégale. Ainsi, le licencié s'interdit de procéder à :  
- toute utilisation du CD-ROM à travers un réseau électronique ou par le biais d'ordinateurs interconnectés au seul ordinateur ou périphériques de stockage, sur lequel l'installation du CD-ROM est autorisée ;  
- toute reproduction par quelque moyen que ce soit du CD-ROM ;  
- toutes représentations, diffusions ou commercialisations du CD-ROM, que ce soit à titre gracieux ou onéreux ;  
- toutes mises à disposition directe ou indirecte du CD-ROM et de ce manuel ou bénéfice d'un tiers, notamment par location, prêt ou cession ;  
- toutes formes d'utilisation du CD-ROM et de ce manuel de quelque façon que ce soit aux fins de conception, réalisation, diffusion ou commercialisation d'un CD-ROM similaire, équivalent ou de substitution ;  
- l'adaptation, la modification, la transformation, l'arrangement du CD-ROM, notamment en vue de la création de fonctionnalités dérivées ou nouvelles, d'un CD-ROM dérivé ou entièrement nouveau ;  
- toute transcription, directe ou indirecte, ou traduction dans d'autres langages du CD-ROM, ainsi que sa modification, même partielle, en vue notamment d'une utilisation sur tous autres matériels que ceux décrits dans ce manuel d'utilisation.

### 3. CONDITIONS PARTICULIERES D'UTILISATION DU CD-ROM

Si le licencié souhaite utiliser le CD-ROM dans le cadre d'une activité commerciale, lucrative, il s'engage à se rapprocher de EMME aux fins que celle-ci lui en accorde l'autorisation de manière spécifique. Pour les activités non lucratives (enseignement, utilisation dans les collectivités territoriales...), seule une consultation sur place est autorisée.

### 4. GARANTIES

1. EMME garantit la conformité du CD-ROM aux spécifications décrites dans ce manuel et sur le packaging du produit.  
2. EMME ne garantit pas l'adéquation du CD-ROM aux besoins du

licencié.

3. Le CD-ROM est fourni " en l'état ". EMME garantit au licencié que le support de ce CD-ROM est exempt de défaut connu, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut le dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du CD-ROM. En aucun cas, la responsabilité de EMME ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.

### 5. PROPRIETE

1. EMME est titulaire des droits de propriété intellectuelle sur le CD-ROM et l'ensemble des éléments contenus dans le CD-ROM, dont la licence est accordée au licencié.  
2. La licence ne constitue aucunement une cession de droits de propriété intellectuelle de EMME au licencié, mais une mise à disposition au profit du licencié du CD-ROM.  
Le licencié n'acquiert aucun droit de propriété sur le CD-ROM. Le licencié s'engage à ne pas porter atteinte directement ou indirectement ou par l'intermédiaire de tiers, aux droits attachés au CD-ROM.  
3. Le licencié s'interdit de commercialiser à titre gratuit ou onéreux, de communiquer à des tiers en tout ou partie, directement ou indirectement, sous quelques formes que ce soit, le CD-ROM et ce manuel.  
4. Le licencié s'interdit de modifier le CD-ROM, de retirer ou d'altérer toutes les mentions de copyright ou de propriété pouvant figurer sur ce manuel ou sur tous autres éléments du CD-ROM.

### 6. RESPONSABILITE

La responsabilité de EMME ne pourra en aucun cas être engagée du fait de l'utilisation du CD-ROM par le licencié.

### AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par 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 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 aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

### PRECAUTION A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran 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.



## EMME éditeur de contenus interactifs

Soucieux de vous proposer une aide efficace et désireux de répondre à vos attentes, nous tenons à votre disposition :

**LE SERVICE HOT LINE**

**LE SERVICE CLIENTELE**

Du lundi au vendredi de 9h à 13h et de 14h à 18h

et le samedi de 14h à 17h

Tél.: (0) 891 022 220

(0,224 Euros T.T.C./minute)

e-mail : [support@emme.fr](mailto:support@emme.fr)

Nos conseillers répondront à toutes vos questions et résoudront tous vos soucis d'installation, de lancement, d'utilisation, etc.

Du lundi au vendredi de 9h à 18h

Tél.: 01 53 04 60 27

Fax: 01 53 04 60 40

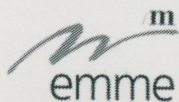
e-mail : [clients@emme.fr](mailto:clients@emme.fr)

Contactez notre équipe pour:

- connaître nos prochaines parutions et nos nouveautés,
- profiter des offres spéciales qui vous sont réservées,
- recevoir des CD-ROM gratuits grâce à notre rubrique "Emme fidélité",
- participer à des jeux-concours.

**Retrouvez nos conseils et astuces sur notre site:**

**[www.emme.com](http://www.emme.com)**



48, boulevard des Batignolles  
75017 Paris  
T/ 33 (0)1 53 04 60 00  
F/ 33 (0)1 53 04 60 40



© 1998, 2001 Humongous Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Humongous Entertainment, le logo Humongous Entertainment, Marine Malice et Le Mystère du Coquillage Volé, et Luther sont des marques déposées de Humongous Entertainment, Inc. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation. Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer, Inc. © 2003 Infogrames. Exclusivement réservé à la vente - Interdit à la location. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.