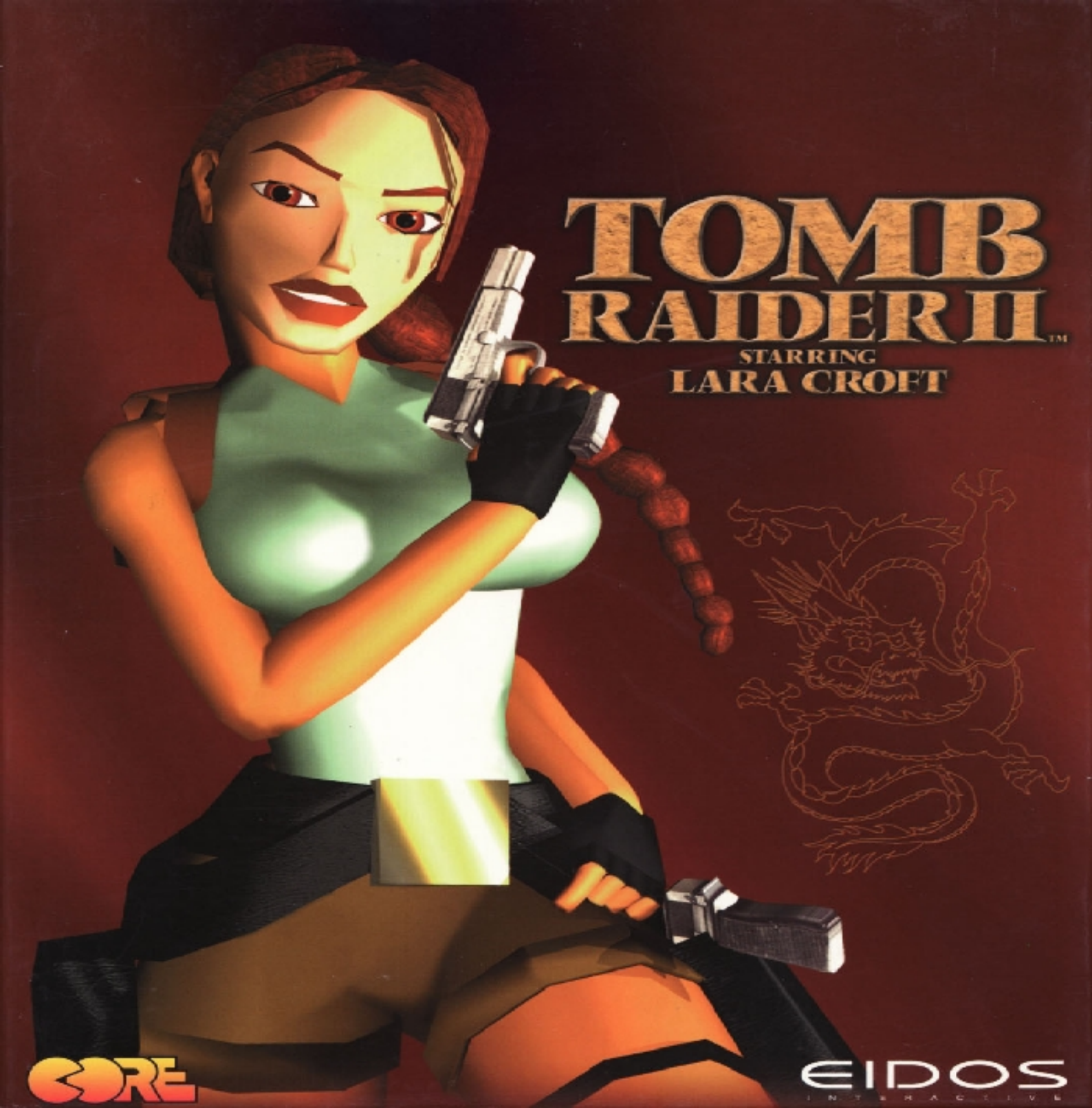

TOMB RAIDER II™
STARRING
LARA CROFT
CORE
EIDOS
INTERACTIVE

## Installation

Quitter toutes les applications en cours et les fenêtres de votre bureau.

Placez le CD de Tomb Raider II dans vore lecteur de CD-ROM.

Une fois votre lecteur refermé, le menu d'installation de Tomb Raider II apparaîtra. Si l'AutoPlay est désactivé, le menu n'apparaîtra pas. pour y accéder manuellement, suivez ces instructions :

Double-cliquez sur l'icone 'Poste de Travail' du bureau de votre PC, puis double-cliquez sur l'icone de votre CD-ROM qui est affiché dans la nouvelle fenêtre ouverte. A ce stade, suivez les indications à l'écran pour vous guider dans l'installation du jeu.

## Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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 préserce de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

# Introduction

Selon la légende, c'est en plantant la dague de Xian en plein milieu de son cœur que l'on obtient le pouvoir du Dragon.
Dans la Chine ancestrale, l'Empereur détenait ce pouvoir. Il possédait également une gigantesque armée qui faisait de lui l'un des hommes les plus puissants du monde. Ce cruel Empereur entreprit d'unifier la Chine par la force. Mais après une série de violents combats, il se heurta à un peuple qui refusa de se plier à son joug. Il s'agissait des moines guerriers du Tibet. Ceux-ci connaissaient l'existence de la dague de Xian et ils parvinrent à l'arracher du cœur du tyran mégalomaniaque. L'Empereur et ses hommes furent anéantis par les moines guerriers, et ceux-ci replacèrent la dague magique dans son tombeau, au milieu de la grande muraille de Chine.



Aujourd'hui, trois personnes s'intéressent à cette dague ancestrale... mais pour des raisons bien différentes.

Lara, la perpétuelle aventurière, est l'une ce ces personnes. Au cours de son long voyage, elle rencontrera les deux autres explorateurs...

# Commandes de Jeu

## Pavé Directionnel

| | |
|---|---|
| **Haut** | Courir en avant |
| **Bas** | Sauter en arrière |
| **Droite** | Tourner à droite |
| **Gauche** | Tourner à gauche |

| | |
|---|---|
| **Ctrl** | Action |
| **Alt** | Sauter |
| **Barre d'espace** | Dégainer une arme |
| **Touche !** | Prendre puis jeter torche |
| **Touche 0 (Ins)** | Regarder |

| | |
|---|---|
| **Tab** | Marcher |
| **Suppr** | Pas de côté à gauche |
| **Fin** | Rouler |
| **Page Bas** | Pas de côté à droite |

| | |
|---|---|
| **Echap** | Afficher l'anneau des menus |

# L'anneau Des Menus

Utilisez les touches Haut et Bas de la croix directionnelle et le bouton action pour naviguer dans les menus et faire vos sélections.

Utilisez les touches Gauche et Droite pour faire votre choix dans une option particulière.



# Raccourcis Clavier

## Touches

| | |
|---|---|
| 1 ~ 6 | Choisir directement les armes disponibles |
| 8 | Utiliser la petite trousse de secours |
| 9 | Utiliser la grande trousse de secours |
| 0 | Allumer la torche |
| | |
| F1 | Diminuer la résolution de l'écran |
| F2 | Augmenter la résolution de l'écran |
| F3 | Réduire la fenêtre de jeu |
| F4 | Augmenter la fenêtre de jeu |
| | |
| F5 | Raccourcis vers la page de sauvegarde et l'écran de sauvegarde du Passeport |
| F6 | Raccourcis vers l'écran de chargement du Passeport |
| F7 | Sélection de la perspective (niveau de détail) |
| F12 | Mode plein écran ou mode d'affichage par fenêtre |

# Raccourcis Pour Cartes Acceleratrices 3d

| | |
|---|---|
| Shift F1 | Réduire la profondeur des couleurs |
| Shift F2 | Augmenter la profondeur des couleurs |
| F7 | Activation du tampon Z : marche/arrêt |
| F8 | Filtrage bi-linéaire : marche / arrêt |
| Shift F8 | Correction de perspective : marche / arrêt |
| F9 | Effet de brouillard : marche / arrêt |
| F10 | Mip-mapping : marche / arrêt |
| F11 | Effet de lissage : marche / arrêt |



# Commencer Le Jeu

Après une courte séquence d'introduction, vous accédez au:

## Passeport - options de la partie

Ce passeport vous permet de lancer une nouvelle partie, de charger une partie sauvegardée ou de quitter le jeu. Appuyez sur Action (Ctrl) pour ouvrir le passeport. Utilisez les flèches Gauche et Droite pour tourner les pages du passeport. La première page permet de choisir et de charger une partie sauvegardée. Les pages centrales vous donnent la possibilité de commencer une nouvelle partie. La dernière page permet de quitter le jeu.

## Polaroïd - la maison de Lara

Le polaroïd vous permet d'accéder au niveau d'entraînement interactif et de vous familiariser aux commandes du jeu. C'est Lara en personne qui vous donnera cette leçon. Pour quitter la salle d'entraînement, appuyez sur la touche Echap puis utilisez l'option Quitter du passeport.

## Baladeur CD - musique et effets sonores

Après avoir sélectionné le Baladeur, appuyez sur Action (Ctrl) pour faire apparaître deux curseurs. Celui du haut permet de régler le volume des effets sonores, le curseur du bas permet de modifier le niveau de la musique. Sélectionnez l'option musique ou son avec les flèches Haut et Bas. Utilisez les flèches Gauche et Droite pour régler le volume.

## Configuration des commandes

Appuyez sur la touche Action dans le menu des options du Clavier et vous verrez s'afficher une liste des touches de commande par défaut. Utilisez les touches fléchées Gauche et Droite pour choisir les touches du clavier à paramétrer. Utilisez alors les touches directionnelles pour mettre les touches que vous désirez modifier en surbrillance. Une fois la touche à modifier en surbrillance, appuyez sur la touche Action (Ctrl), puis sur la nouvelle touche que vous souhaitez, afin de procéder au changement.





# Actions

## Bouger

### Courir

En appuyant sur la flèche Haut, Lara court en avant.
En appuyant sur la flèche Bas; Lara fait un petit saut en arrière.
Les flèches Droite et Gauche font tourner Lara dans cette direction.

### Marcher

En appuyant en même temps sur la touche Marcher et sur une des flèches directionnelles, vous ferez avancer ou reculer Lara pas à pas. Quand la touche Marche est enfoncée, Lara ne peut pas tomber d'un rebord. En effet, lorsque vous vous approchez d'un précipice en mode Marche, Lara s'arrête automatiquement près du bord.

### Faire un pas de côté

En utilisant ces touches (Suppr et Page Bas), Lara fait un pas de côté à gauche ou à droite.

### Rouler sur soi-même

En choisissant la touche Rouler (Fin), Lara fait une roulade en avant et se retrouve face à la direction opposée. Cela fonctionne aussi quand Lara est sous l'eau. La roulade peut également être activée en appuyant simultanément sur les flèches Haut et Bas.

### Sauter

Lara peut sauter dans n'importe quelle direction pour échapper à ses ennemis.
Appuyez sur la touche Sauter (Alt) pour que Lara fasse un bond vertical.
Si vous utilisez une touche directionnelle juste après avoir appuyé sur Sauter, Lara bondira dans la direction choisie. Vous pouvez également appuyer sur la flèche Bas ou sur Rouler, juste après avoir utilisé l'option Sauter, pour que Lara effectue un saut périlleux et atterrisse face à la direction opposée. Cela fonctionne aussi si vous sautez en arrière en appuyant sur la flèche Haut (ou sur la touche Rouler) quand Lara commence à s'élever dans les airs

# Nager

## Sous l'eau



Lorsque Lara se retrouve devant un profond bassin, elle peut plonger dedans et rester sous l'eau pendant une minute. Au-delà de cette période, Lara risque de se noyer.

En appuyant sur les quatre touches directionnelles, vous pouvez faire tourner Lara dans le sens choisi. Lara nage lorsque vous appuyez sur la touche Sauter
Lara peut actionner des leviers et ramasser des objets sous l'eau. Approchez-vous le plus possible de l'objet qui vous intéresse et appuyez sur Action.

## En surface



Quand Lara nage à la surface de l'eau, les flèches Gauche et Droite permettent de tourner, et les flèches Haut et Bas font avancer Lara dans cette direction. Vous pouvez aussi utiliser les touches pour faire un pas de côté pour que Lara nage dans cette direction. La touche Sauter fait plonger Lara dans les profondeurs, et la touche Action en combinaison avec la flèche Haut lui permet de sortir de l'eau lorsqu'elle est près du bord.

## Traverser un bassin peu profond

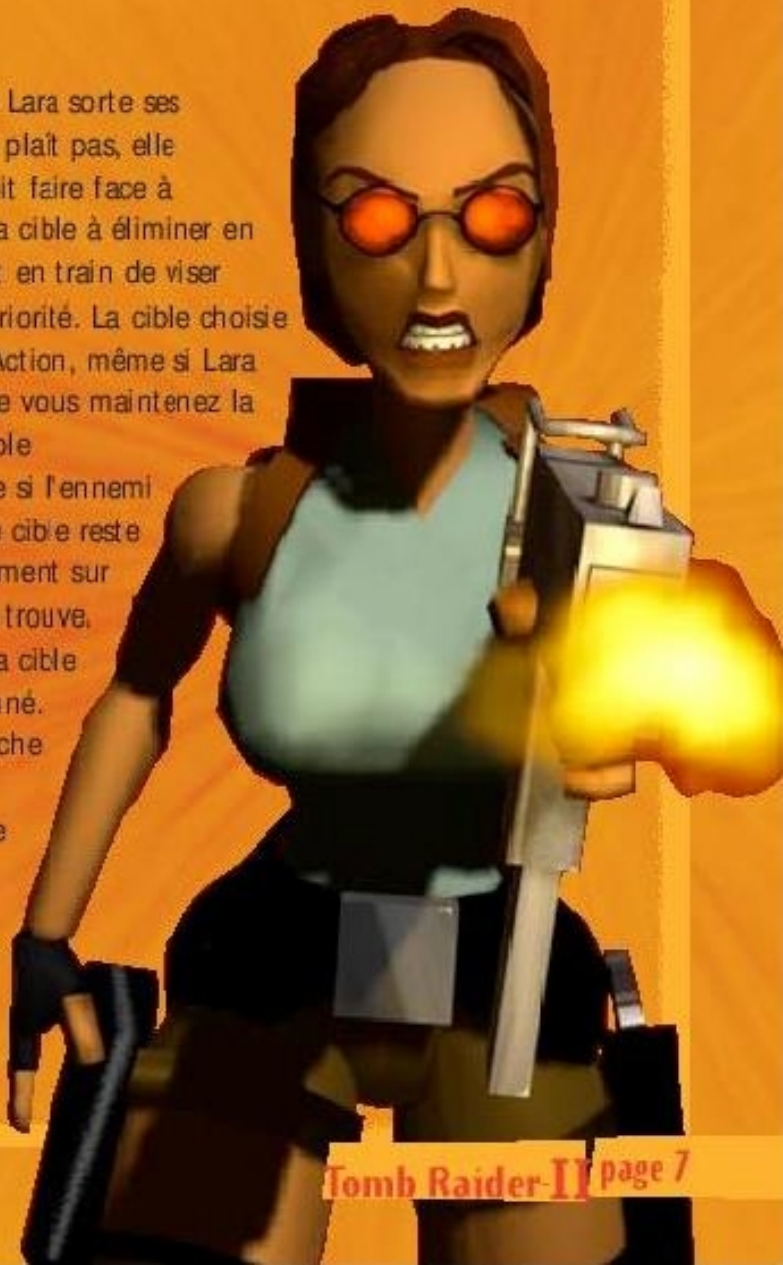
Lara ne se met pas à nager si l'eau lui arrive seulement à la taille. Les commandes fonctionnent comme pour ses déplacements sur la terre ferme. Toutefois, ses mouvements sont plus lents et elle peut seulement sauter en l'air (et non dans une direction précise).

# Attaquer

Au début du jeu, Lara possède deux pistolets et un fusil. Au cours de la partie, elle trouvera sans doute d'autres armes. Attention: les pistolets ont un nombre illimité de munitions mais pour utiliser le fusil vous devez trouver des balles.

## Tirer

Appuyez sur la touche Utiliser une arme pour que Lara sorte ses revolvers. Si elle aperçoit quelque chose qui ne lui plaît pas, elle pointera ses armes dans cette direction. Si Lara doit faire face à plusieurs ennemis à la fois, c'est elle qui choisira la cible à éliminer en premier. En appuyant sur Action alors que Lara est en train de viser quelque chose, vous sélectionnez cet ennemi en priorité. La cible choisie reste active tant que vous appuyez sur la touche Action, même si Lara ne la maintient plus directement en joue. Tant que vous maintenez la touche Action enfoncée, Lara ne tire que sur la cible sélectionnée et ignore les autres adversaires. Même si l'ennemi sélectionné sort du champ de vision de Lara, cette cible reste active. L'image de l'écran se recentre automatiquement sur la cible, pour que vous sachiez toujours où elle se trouve. Il vous suffit d'orienter Lara dans la direction de la cible pour qu'elle continue à tirer sur l'ennemi sélectionné. Pour changer de cible, relâchez simplement la touche Action et Lara visera un autre ennemi.
Lara ne peut pas se servir de ses mains, quand elle utilise ses revolvers. Les actions de Lara sont décrites ci-dessous:



# Autres actions

## Enjamber

Si Lara se retrouve face à un obstacle sur lequel elle peut grimper, vous devez appuyer sur Action, tout en la faisant avancer. Lara enjambera alors l'obstacle.

## Grimper



Vous pouvez grimper sur certaines parois. Si Lara est devant un mur qu'il est possible d'escalader, appuyez sur Action et Haut. Lara fera alors un saut (si l'espace est assez grand) et s'agrippera au mur. Lara ne reste accrochée à la paroi que si vous maintenez la touche Action enfoncée. A l'aide des touches directionnelles, vous pouvez déplacer Lara dans le sens souhaité. Si vous appuyez sur Sauter, Lara fera un bond en arrière pour se libérer de la paroi.

## S'agripper

En sautant, Lara peut attraper le rebord d'une plate-forme (et s'y accrocher) si vous appuyez sur la touche Action et que vous la maintenez enfoncée. Quand il est possible d'escalader une paroi, Lara peut en agripper n'importe quel endroit (pas seulement les rebords). Quand vous appuyez sur les flèches Gauche ou Droite, Lara se balance sur le côté. La flèche Haut permet de faire monter Lara sur la plate-forme. Si vous relâchez la touche Action, Lara lâche le rebord.

## Ramasser des objets

Lara peut prendre des objets et les mettre dans son inventaire. Placez Lara de façon à ce que l'objet qu'elle doit ramasser soit juste à ses pieds. Appuyez sur Action et elle s'en empara. Bien souvent, lorsque vous éliminez des ennemis , ils laissent tomber des objets. N'hésitez donc pas à aller fouiller leurs corps au cas où...

## Utiliser des leviers

Placez Lara devant un levier et appuyez sur la touche Action pour qu'elle l'actionne.

## Utiliser une clef ou un objet

Placez Lara devant l'élément sur lequel vous voulez utiliser un objet. Appuyez sur Action et l'anneau d'inventaire apparaîtra. Les flèches Droite et Gauche vous permettent de sélectionner l'objet que vous souhaitez employer. En appuyant une nouvelle fois sur Action, vous pourrez l'utiliser.

## Utiliser des torches

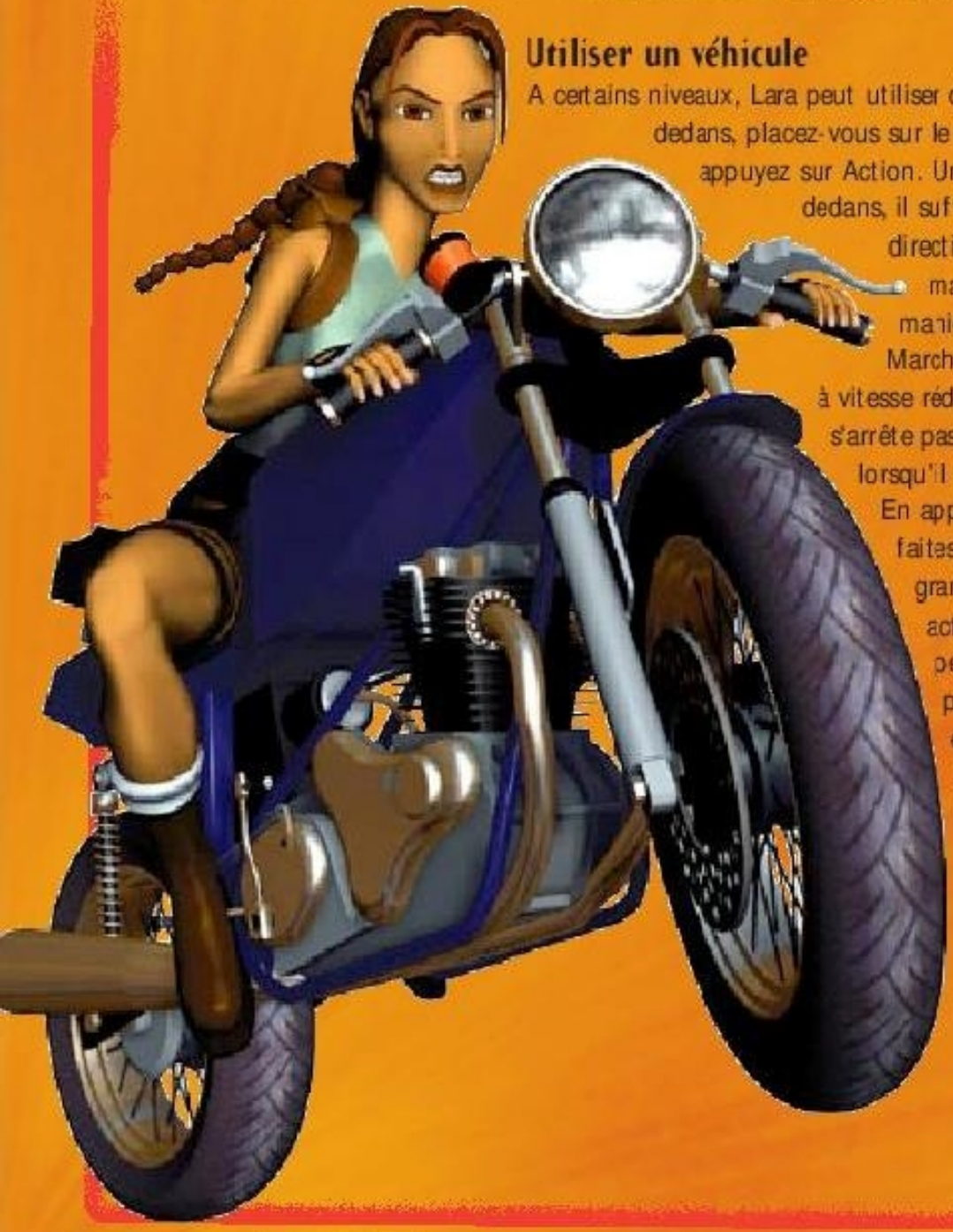
Si Lara est plongée dans le noir et qu'elle possède une torche dans son inventaire, elle peut la prendre une et l'allumer en appuyant sur la touche Torche . Cela lui permettra d'inspecter les lieux pendant à peu près une minute. Lara peut se déplacer, enjamber ou grimper en tenant une torche à la main. Les fumigènes fonctionnent même sous l'eau. Si vous souhaitez vous débarrasser d'une torche, vous pouvez la jeter un peu plus loin en appuyant de nouveau sur la touche Torche. Lorsque le fumigène s'éteint, Lara s'en débarrasse automatiquement (elle le jette aussi quand elle doit utiliser ses pistolets).

## Pousser et tirer des blocs

Lara peut déplacer les rochers et d'autres éléments pour grimper dessus. Placez Lara en face d'un bloc que vous voulez faire bouger, appuyez sur Action et maintenez cette touche enfoncée. Lara se met en position d'attaque. Pressez alors la flèche Bas pour tirer le bloc vers vous, ou la flèche Haut pour le pousser. Si vous ne voulez pas déplacer d'autres éléments, relâchez la touche Action.

## Inspecter les lieux

En appuyant sur la touche Regarder, la "caméra" du jeu se place immédiatement derrière Lara. Quand la touche Regarder est enfoncée, les touches directionnelles permettent à Lara d'examiner le décor autour d'elle. Le champ de vision redevient normal lorsque vous relâchez la touche (un conseil : si vous essayez de placer Lara pour qu'elle effectue un saut et que la caméra est dans une mauvaise position, vous pouvez connaître l'orientation de Lara en appuyant simplement sur la touche Regarder).



## Utiliser un véhicule

A certains niveaux, Lara peut utiliser des véhicules. Pour monter dedans, placez-vous sur le côté du véhicule et appuyez sur Action. Une fois que Lara est dedans, il suffit d'utiliser les flèches directionnelles comme si elle marchait (mais d'une manière plus rapide). La touche Marcher fait avancer le véhicule à vitesse réduite (mais attention, il ne s'arrête pas automatiquement lorsqu'il s'approche d'un précipice). En appuyant sur Action vous faites évoluer le véhicule à grande vitesse ou vous actionnez les armes dont il peut être equipé. Mais prenez garde à ne pas endommager le véhicule et sa conductrice...

Pour sortir d'un véhicule, appuyez sur Sauter et sur la flèche Droite ou Gauche pour indiquer de quel côté vous voulez sortir.

# L'anneau des Menus pendant la partie

Au cours d'une partie, si vous appuyez sur la touche Echap l'anneau des Menus apparaît.

Utilisez les flèches Droite et Gauche pour faire tourner l'anneau.
Appuyez sur Action pour utiliser l'objet sur le devant de l'écran.
Utilisez les flèches Haut et Bas pour passer de l'anneau de l'Inventaire, à celui des Objets ou des Options (voir le chapitre sur l'anneau des Menus pour connaître les options disponibles).

Appuyez sur Echap pour dé-sélectionner un objet et appuyez sur Echap à nouveau pour quitter les anneaux des Menus.

# Anneau de l'inventaire



## Chronomètre

Sélectionnez le chrono pour afficher le temps passé sur le niveau actuel, ainsi que d'autres statistiques.

## Armes

Dans cet écran, vous pouvez voir combien de munitions il vous reste. Les revolvers sont les armes par défaut. Si vous voulez que Lara utilise une autre arme (le fusil ou une arme que vous avez trouvée), choisissez-la et appuyez sur Action.

## Petite trousse de secours

En utilisant une petite trousse de secours (que vous avez trouvée), Lara récupère la moitié de sa forme initiale.

## Grande trousse de secours

En utilisant la grande trousse de secours (lorsque vous en avez une), la santé de Lara est totalement restaurée.

# Anneau des options

## Passeport

Dans cet écran, vous pouvez charger une sauvegarde, enregistrer une partie ou retourner à l'écran principal.

## Lunettes et Baladeur CD

Pour connaître les options disponibles dans ces deux écrans, reportez-vous au chapitre Commencer Une Partie.

# Sauvegarder une partie

Pour sauvegarder une partie à n'importe quel moment, faite apparaître le Passeport et sélectionnez Sauvegarde d'une partie. Sélectionnez un espace et appuyez sur Action, votre sauvegarde sera automatiquement nommée.

Vous pouvez aussi utiliser la touche F5 pour accéder à la page de Sauvegarde dans le passeport.

# Charger une sauvegarde

Pour poursuivre une partie sauvegardée, accédez à l'anneau des Menus, choisissez le passeport et sélectionnez la partie que vous souhaitez continuer.

Vous pouvez aussi utiliser la touche F5 pour accéder à la page de Chargement dans le passeport.



# Ecran des statistiques

Lorsque un niveau est achevé, l'écran ces statistiques apparaît. Ces données vous permettent de vérifier vos performances.

Lorsque vous réussissez un niveau, votre santé esl restaurée à 100%.

Si Lara est tuée, le passeport apparaît. Il permet de charger une sauvegarde ou de quitter vers l'écran principal.

# Credits

| | |
|---|---|
| **Programmeur en chef** | Gavin Rummery |
| **Programmation** | Andrew Howe |
| | Jason Goslirg |
| **Animations** | Stewart Atkinson |
| | Jcss Charmet |
| **Conception des niveaux** | Neal Boyd |
| | Heather Gibson |
| **Séquences animées** | Peter Barnard |
| | David Reading |
| **Dessins supplémentaires** | Peter Duncan |
| | Richard Morton |
| | Lee Pullen |
| | Andy Sandham |
| | Christian Russel |
| **Musique & effets sonores** | Nathan McCree |
| **Producteur exécutif** | Jeremy H. Smith |

# Garantie Limitée

Core Design Ltd.™ garantit à l'acheteur initial de ce produit Core Design Ltd.™ que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Core Design Ltd.™ est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou limitée, et Core Design Ltd.™ n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Core Design Ltd.™ accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel Core Design Ltd.™, qui aura été retourné au Service Consommateurs, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat.

Le remplacement gratuit du CD à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

Core Design Ltd.™, 55 Ashbourne Rd., Derby DE22 3FS, Angleterre.

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions le CD.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Core Design Ltd.™ résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA CORE DESIGN LTD.™. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, CORE DESIGN LTD.™ NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT CORE DESIGN LTD.™, CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIÈRE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent, sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright.

Tous droits réservés. Core Design Ltd., 55 Ashbourne Rd., Derby DE22 3FS, Angleterre

Tomb Raider II © & ™ 1997 Core Design Ltd. © & Ⓟ 1997 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés



Concours, Astuces et Solutions
Support Technique

**08 36 68 19 22***
**3615 TOMBRAIDER***
**www.eidos-france.fr**

*2,23FF/minute

## Eidos France

6 Bd du General Leclerc
92115
Clichy Cedex
Fax: 01 47 56 14 66