La Belle et la Bête



© DISNEY

MANUEL D'INSTRUCTION

Disney SOFTWARE

Distribué par :

INFOGRAMES

la Belle et la Bête

Le Vieux Manuel

TABLES DES MATIERES

COMMENT INSTALLER LE JEU

CONFIGURATION NECESSAIRE 5

INSTALLATION ET LANCEMENT 5

Installation sur disque dur et premier chargement 5

Chargement du jeu une fois le programme installé 6

Détecteur de virus 6

COMMENT UTILISER LE JEU

INTRODUCTION 7

NIVEAU DE DIFFICULTE 8

COMMANDES ET TOUCHES UTILES 8

COMMENT JOUER 9

L'ECRAN PRINCIPAL 10

ENTRAINEMENT OU AVENTURE 17

EN CAS DE PROBLEME TECHNIQUE AVEC LE JEU

GUIDE DE DEPANNAGE 20

LA PIRATERIE INFORMATIQUE 23

Le vieux manuel

COMMENT INSTALLER LE JEU

CONFIGURATION NECESSAIRE

- Ordinateur IBM PC AT 100% compatible.
- 16 Mhz ou plus recommandé.
- RAM 640 Ko - plus de 490 000 octets de mémoire libre requis.
- Mode graphique VGA 256 couleurs.
- Souris et driver correspondant (compatible Microsoft).
- Disque dur obligatoire (3 Mo d'espace libre requis).
- Lecteur de disquettes haute densité.

INSTALLATION ET LANCEMENT

Installation sur votre disque dur et premier chargement

- Allumez l'ordinateur et chargez le DOS.
- Insérez dans votre lecteur A: (ou B:) la disquette 1.
- Tapez A: (ou B:) puis RETURN.
- Tapez BELLE suivi de RETURN.
  Suivez les instructions affichées à l'écran concernant la configuration graphique et sonore de votre matériel. Le curseur indiquera la configuration de votre ordinateur que le programme d'installation va détecter. Validez chaque choix proposé en appuyant sur la touche RETURN.
  Ensuite, choisissez à l'aide des flèches de déplacement "3. INSTALLATION DISQUE DUR" et validez par RETURN.
  Le programme d'installation va créer un répertoire BELLE et copier les fichiers des disquettes sur votre disque dur. Il vous sera demandé de changer de disquettes.
- Lorsque l'installation est terminée, choisissez à l'aide des flèches de déplacement l'option "1. JEU" et validez par RETURN.

Le vieux manuel

Chargement du jeu une fois le programme installé

- Allumez l'ordinateur et chargez le DOS.
- Placez-vous dans le répertoire dans lequel se trouve le jeu par la commande DOS CD (ex : CD BELLE) puis appuyez sur RETURN.
- Tapez BELLE suivi de RETURN.
- Choisissez l'option "1. JEU".

DETECTEUR DE VIRUS

Les disquettes de LA BELLE ET LA BETE sont garanties sans virus.

Pour éviter toute contamination, PROTEGEZ VOS DISQUETTES CONTRE L'ECRITURE. Pour protéger une disquette 3,5 pouces, vous devez faire glisser la languette en plastique de manière à dégager l'ouverture.

Le chargement du jeu sera interrompu si un virus EST DETECTE SUR VOTRE MACHINE. Dans ce cas, un message apparaîtra, bloquant toute installation.

Si vos disquettes étaient protégées lors de l'installation, vos disquettes ne sont pas infestées par le virus. Après avoir neutralisé le virus présent sur votre machine, vous pourrez installer à nouveau le jeu à partir des disquettes.

Le puissant détecteur de virus inclus dans le jeu est efficace contre tous les virus présents et futurs.

Le vieux Manuel

la Belle et la BETE

INTRODUCTION

Ce matin, dans le château de la BETE, il règne une effervescence inhabituelle. En effet, ce soir, un grand bal doit être donné en l'honneur de Belle. Les habitants du château s'emploient à ce que tout soit prêt pour cet évènement grandiose. Tout doit être parfait et surtout terminé à temps, de la robe de Belle à la musique de la première danse de Belle et la BETE.

ZIP, LUMIERE, BIG BEN et les autres personnages enchantés du château réussiront-ils dans leur mission ? Seront-ils prêts à temps ?

Pour être sûr que le grand bal de ce soir soit tout-à-fait réussi, vous devrez aider les objets enchantés à tout préparer en cinq étapes :

- Préparer la robe de soirée de Belle.
- Faire un gâteau pour le dîner.
- Balayer la neige du jardin pour découvrir les fleurs et décorer la salle de bal.
- Aider LUMIERE à répéter son spectacle dans de bonnes conditions.
- Retrouver avec BIG BEN la partition que doivent jouer les instruments pendant le bal.

Le Vieux Manuel

NIVEAU DE DIFFICULTE

Avant d'accéder à l'écran principal, vous devrez choisir le niveau de difficulté du jeu, pour jouer en mode "facile" ou "difficile".
Positionnez le curseur à l'aide de la souris ou des flèches de déplacement sur la zone concernée et cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur la barre d'espacement.

COMMANDES ET TOUCHES UTILES

Toutes les commandes s'effectuent à l'aide de la souris ou du clavier.

Déplacement
Lorsqu'un curseur apparaît à l'écran, vous pouvez le déplacer à l'aide des flèches de direction ou de la souris.

Le Vieux Manuel

Sélection

Pour sélectionner un objet ou faire une action précise une fois le curseur positionné, appuyez sur la barre d'espacement ou cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Pause

Pour interrompre le jeu, appuyez sur la touche P.
Dans la bibliothèque, positionnez le curseur en bas de l'écran et cliquez une fois.
Le jeu est en mode PAUSE et  apparaît.

ZIP

Pour recommencer à jouer, cliquez sur l'écran mais pas sur Zip.

Musique

Appuyez sur la touche M pour activer ou désactiver la musique.

Fin du jeu

Pour quitter le jeu auquel vous êtes en train de jouer, appuyez sur la touche P. (Dans la bibliothèque, positionnez le curseur en bas de l'écran et cliquez une fois). Lorsque Zip apparaît, cliquez sur lui. L'écran principal s'affiche alors.
Pour quitter le jeu et retourner sous DOS à partir de l'écran principal, cliquez sur la zone de menu (voir Le menu) et cliquez ensuite sur LUMIERE.

Le Vieux Manuel

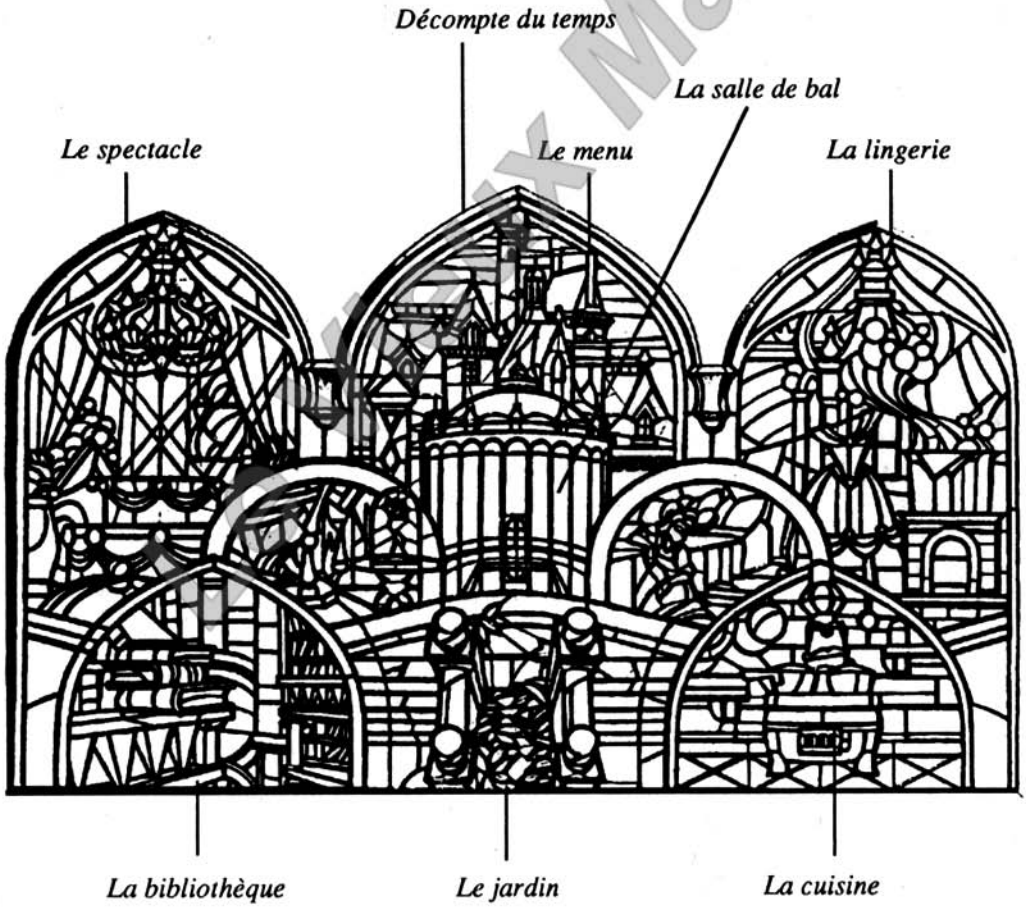
COMMENT JOUER

Après la présentation, l'écran principal apparaît. C'est à partir de celui-ci que vous allez pouvoir jouer.
Les parties sombres du vitrail indiquent les jeux qui n'ont pas été faits ou pas été réussis. Lorsque vous réussissez à terminer un jeu, la partie correspondante du vitrail s'éclaire.

La Belle et la Bête

L'ECRAN PRINCIPAL

Il suffit de cliquer sur la partie du vitrail qui vous intéresse.



Manuel

DECOMPTE DU TEMPS

Si vous sélectionnez le mode aventure, vous jouerez contre le temps. Le temps dont vous disposez est représenté sur le vitrail. Au départ du jeu, le soleil se lève et commence sa course. Au fur et à mesure du jeu, le soleil avance vers le couchant et est donc suivi d'une barre sombre et étoilée. Lorsque le soleil a parcouru sa course et que la nuit remplit la zone entière, le temps dont vous disposiez est arrivé à son terme.

LE MENU

Lorsque vous cliquez sur cette partie du vitrail, BIG BEN, LUMIERE et Madame SAMOVAR vous proposent chacun une option particulière.



Si vous cliquez sur vous pourrez vous entraîner sans contrainte de temps, juste pour le plaisir.

BIG BEN

Le vieux Manuel





Si vous cliquez sur , vous quittez alors le jeu "LA BELLE ET LA BETE" et vous retournez sous DOS.

LUMIERE



Si vous cliquez sur , vous commencerez alors les préparatifs.

Madame SAMOVAR

Il vous faudra réussir les cinq jeux en un temps limité pour que le bal en l'honneur de Belle puisse être donné.

Le Vieux Manuel



C'est là qu'aura lieu le bal. Lorsque vous cliquez sur cette zone avant d'avoir réussi tous les préparatifs, la salle apparaît vide. Par contre, une fois que tout sera prêt, vous pourrez assister au bal.

NB : En mode "facile", il suffit de réussir un jeu pour voir Belle et la Bête danser ensemble en cliquant sur la salle de bal.

LA LINGERIE



ARMOIRE

Le but de ce jeu est d'aider à ranger correctement des étoffes par série de la même couleur pour obtenir la robe de soirée de Belle.

Modifiez la couleur d'une étoffe en l'intervertissant avec celle d'une autre. Pour cela cliquez sur l'étoffe dont vous voulez changer la couleur à l'aide des flèches de déplacement ou de la souris. Elle se met alors à clignoter. Cliquez sur une étoffe ayant la couleur désirée. Les deux couleurs s'intervertissent.

Les séries de même couleur sont à réaliser sur la corde à linge du bas, celle qui arrive jusqu'à ARMOIRE.

En haut à droite de l'écran, des icônes vous indiquent la couleur de l'étoffe qu'il faut ranger. Si vous rangez une série de la couleur demandée, l'icône deviendra gris.

Lorsque les cinq icônes sont grisés, ARMOIRE vous donnera une partie de la robe de BELLE. S'il n'est pas possible de ranger le linge de la couleur demandée, vous pouvez ranger des étoffes d'une couleur différente. Cela vous évitera d'encombrer les trois cordes à linge et donc de perdre.

La couleur peut être unique ou double. En mode difficile, les icônes peuvent contenir deux couleurs. Il faudra alors positionner deux étoffes d'une couleur et deux étoffes d'une autre.

Le Vieux Manuel

La Belle et la Bête

LE JARDIN

Le jardin est recouvert de neige. Aucune fleur n'est visible.
Votre but est d'associer les bouquets de fleurs.
Il faut balayer la neige en découvrant des paires de fleurs identiques, sinon la neige les recouvre à nouveau.
Chaque paire découverte reste visible.



PLUMEAU

Pour indiquer à où épousseter la neige, il faut diriger le curseur à l'aide des flèches de déplacement ou la souris sur le bosquet que vous désirez découvrir et cliquer en appuyant sur le bouton gauche de la souris ou la barre d'espacement.

Si vous "double-cliquez" (cliquez deux fois rapidement) sur un bosquet, la neige disparaît sans l'intervention de Plumeau. Cela permet d'aller un peu plus vite dans la préparation du bal.

LA CUISINE



Madame SAMOVAR

Aidez à confectionner d'excellents gâteaux pour le bal en y ajoutant des oeufs afin qu'ils soient moelleux et bien gonflés.

Le Vieux Manuel

Votre mission consiste à déplacer les objets accrochés au mur de la cuisine (poële, cuillère...) ou posés sur les étagères (bol, éponge...) pour que les oeufs se trouvant dans le panier arrivent jusqu'au plat à gâteau.

Pour ce faire, déplacez le curseur à l'aide des flèches de déplacement ou de la souris et cliquez sur l'objet choisi (en appuyant sur la barre d'espacement ou en cliquant sur le bouton gauche de la souris) pour guider les oeufs.

A droite de l'écran, un certain nombre d'oeufs se trouve sur une étagère. Chaque fois que vous cassez un oeuf, il disparaît de l'étagère. Attention d'en avoir assez pour finir le gâteau...

LE SPECTACLE



Aidez **LUMIERE** à répéter le spectacle qu'il va donner ce soir.

Il doit se déplacer et récupérer toutes les cerises qui apparaissent au fur et à mesure du déroulement du jeu jusqu'à atteindre le sommet du gâteau.

Pour diriger LUMIERE, déplacez la souris dans la direction dans laquelle vous désirez que Lumière se dirige. Si vous maintenez appuyé le bouton gauche, LUMIERE continue à se déplacer sans que vous soyez obligé de bouger la souris.
Au clavier, vous obtiendrez le même résultat en appuyant sur les flèches de direction adéquates et en maintenant appuyée la barre d'espacement.

Le Vieux Manuel

LA BIBLIOTHEQUE

Il vous faut aider  à retrouver les partitions pour la musique du bal de ce soir.

BIG BEN

BIG BEN va vous montrer un signe qu'il va falloir retrouver et désigner sur les livres posés sur les étagères de la bibliothèque. Déplacez le curseur à l'aide des flèches de déplacement ou de la souris et cliquez sur le signe proposé.

BIG BEN ajoute un deuxième signe à désigner. Vous devez alors cliquer, dans l'ordre, sur les deux signes proposés.

BIG BEN vous montre un troisième signe et ainsi de suite jusqu'à ce que vous parveniez à réaliser une série complète.

Le Vieux Manuel

ENTRAINEMENT OU AVENTURE

Lorsque le vitrail apparaît à l'écran, il vous faut choisir entre le mode entraînement et le mode aventure. Ce n'est en effet qu'en sélectionnant l'option aventure que vous pourrez assister, en cas de réussite aux cinq jeux, au bal du soir.
En mode "facile", un seul jeu réussi vous permettra de voir Belle et la Bête danser ensemble.

Pour faire votre choix, cliquez sur la zone MENU (voir le chapitre L'ECRAN PRINCIPAL). Ensuite, cliquez sur BIG BEN si vous désirez vous entraîner ou sur Madame SAMOVAR pour accéder au mode aventure.



Le Vieux Manuel

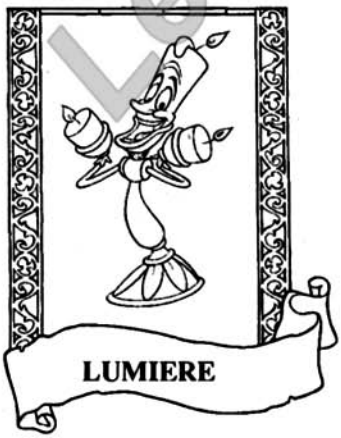
LES PERSONNAGES DU JEU



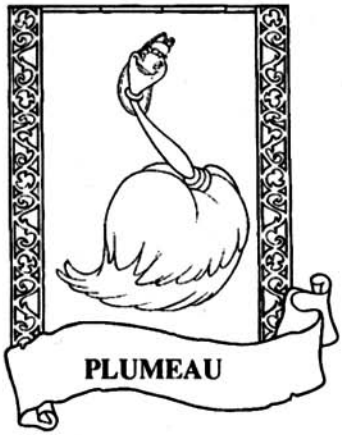
ARMOIRE



BIG BEN



LUMIERE



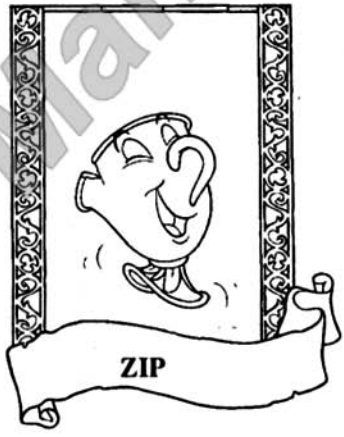
PLUMEAU

Le vieux Manuel

LES PERSONNAGES DU JEU



Madame SAMOVAR



ZIP



LA BELLE ET LA BETE

Le Vieux Manuel

EN CAS DE PROBLEME TECHNIQUE AVEC LE JEU

GUIDE DE DEPANNAGE

PROBLEME :
LE PROGRAMME NE SE CHARGE PAS CORRECTEMENT

- Avez-vous installé LA BELLE ET LA BETE sur votre disque dur ? (Voir chapitre Installation et lancement).
- Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre Configuration nécessaire ?
- Chaque élément de votre système est-il bien allumé (ordinateur, écran...) ?
- Avez-vous bien suivi les instructions d'installation et de chargement?
- Etes-vous équipé de périphériques spéciaux ? Essayez de déconnecter ces périphériques, de réinitialiser l'ordinateur et de recharger le programme.

PROBLEME :
LE MESSAGE "ERREUR DE FICHIER EN OUVERTURE" APPARAIT LORS DE L'INSTALLATION DU JEU.

- Avez-vous inséré la bonne disquette dans le lecteur ? L'ordre des disquettes est important pour une installation correcte.
- Vous pouvez essayer de copier les disquettes sans passer par le programme d'installation. Pour cela, placez-vous dans le répertoire dans lequel vous voulez installer LA BELLE ET LA BETE, insérez la disquette avec laquelle le message d'erreur est apparu, et tapez COPY A:*.* (ou B:*.*) puis RETURN.
  Exemple : Vous voulez copier la disquette 3 dans le répertoire BELLE à partir du lecteur de disquettes A. Insérez la disquette 3 dans votre lecteur de disquettes A. A l'invite du DOS, tapez CD BELLE suivi de RETURN, puis tapez COPY A:*.* et RETURN.

Le vieux manuel

PROBLEME :
LE MESSAGE "NOT ENOUGH MEMORY" APPARAIT A L'ECRAN.

- Avez-vous des programmes résidents en mémoire dans votre RAM? Les calculettes, les horloges, les antémémoires et WINDOWS (de Microsoft) sont autant de programmes résidants en mémoire. Ces programmes sont parfois automatiquement chargés quand vous démarrez votre ordinateur, par le biais du fichier AUTOEXEC.BAT. Si vous utilisez des programmes résidants en mémoire, vous devez démarrer votre ordinateur à partir d'une disquette DOS d'origine, ou bien ôter ces programmes résidants en mémoire de votre fichier AUTOEXEC.BAT.
  Veuillez vous reporter au manuel utilisateur de l'ordinateur pour plus de détails sur les programmes résidants, les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.
- Avez-vous réellement plus de 490 000 octets de mémoire libre ? Pour vérifier, lancez l'utilitaire MEM ou tapez l'instruction CHKDSK. Ces deux petits programmes vous indiqueront le nombre d'octets libres dans la RAM.
- Si vous n'avez pas plus de 490 000 octets libres après chargement du DOS, suivez la procédure ci-dessous pour créer une disquette de BOOT minimal :

  1ère étape :
  - Munissez-vous d'une disquette vierge compatible avec votre lecteur de disquettes.
  - Tapez C: et appuyez sur RETURN.
  - Insérez la disquette vierge dans le lecteur A et tapez FORMAT A:/S suivi de RETURN.
  - Une fois le formatage terminé, l'ordinateur demande si vous désirez formater une autre disquette. Répondez NON et appuyez sur RETURN. Votre disquette est maintenant une disquette de BOOT minimal.

  2ème étape :
  - Copiez les fichiers MOUSE.COM (si vous utilisez une souris), KEYBOARD.SYS et KEYB.COM.

  3ème étape :
  - Créez un fichier AUTOEXEC.BAT. Tapez A: et appuyez sur RETURN.
  - Tapez COPY CON AUTOEXEC.BAT suivi de RETURN.
  - Tapez PROMPT PG suivi de RETURN.
  - Tapez MOUSE suivi de RETURN (si vous utilisez la souris).

Le Vieux Manuel

- Tapez KEYB FR (clavier Français) suivi de RETURN.
  [A NOTER : FR pour clavier Français, GR pour clavier Allemand, SP pour clavier Espagnol, IT pour clavier Italien et UK pour clavier Anglais.]
- Appuyez sur la touche F6 et RETURN.

4ème étape :

- Eteignez alors votre ordinateur puis allumez-le de nouveau en laissant la disquette BOOT minimal dans le lecteur. L'ordinateur va démarrer sur la disquette et libérera le maximum de mémoire possible.
- Essayez d'installer à nouveau le jeu et de le charger selon la procédure mentionnée dans le chapitre Installation et Lancement.

PROBLEME :
LES COULEURS N'ONT PAS LA QUALITE PREVUE

- Les réglages du contraste des couleurs et des nuances de votre écran sont-ils correctement effectués ?
  Il sera peut-être nécessaire d'augmenter le contraste du moniteur pour profiter pleinement des couleurs des graphismes.
- Les câbles de raccordement de votre écran sont-ils correctement ajustés ?

Si vous avez essayé toutes les suggestions proposées dans ce chapitre et que vous ne pouvez toujours pas résoudre votre problème, veuillez contacter notre Service Particuliers :

Par courrier à l'adresse suivante :

INFOGRAMES - SERVICE PARTICULIERS
84 rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE

Par téléphone au numéro ci-dessous :

(33 ou 16) 78 03 18 46

Le vieux Manuel

BELLE 0102