Jeu d'action

Disney PIXAR

a bug's life

CD-ROM

WINDOWS 95

ABANDONWARE MANUELS abandonware France

MANUEL D'UTILISATION

Configuration requise

Reportez-vous aux indications situées au dos de la boîte ou au fichier d'aide contenu sur le CD.

Installation du programme

Avant d'installer Disney Jeu d'Action, Disney/Pixar *A Bug's Life*, quittez tous les autres programmes et applications. Quittez également les économiseurs d'écran, utilitaires et anti-virus, qui risqueraient de gêner l'installation. Une fois tous ces programmes fermés, vérifiez que le CD-ROM n'est pas tâché ou rayé puis insérez-le dans le lecteur.

Si votre lecteur de CD-ROM est compatible avec la fonction d'exécution automatique (AutoPlay), le programme d'installation sera lancé automatiquement lorsque le CD-ROM est inséré dans le lecteur. Suivez les instructions qui s'affichent pour terminer l'installation. Si l'écran d'introduction n'apparaît pas, suivez les instructions ci-dessous :

1. A partir de la barre des tâches, cliquez sur le bouton **Démarrer** et sélectionnez **Paramètres**, puis cliquez sur **Panneau de configuration**.
2. Dans la fenêtre Panneau de configuration, cliquez deux fois sur l'icône **Ajout/Suppression de programmes**.
3. En haut du volet Installation/Désinstallation, cliquez sur le bouton **Installer**.
4. Suivez les instructions qui s'affichent pour terminer l'installation.

Si vous avez des difficultés lors de l'installation du Jeu d'Action Disney/Pixar *A Bug's Life*, consultez le fichier d'aide contenu sur le CD.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Démarrage du programme

Quittez tous les autres programmes et économiseurs d'écran puis insérez le CD Disney Jeu d'Action, Disney/Pixar *A Bug's Life* dans le lecteur de CD-ROM.

Si votre lecteur de CD-ROM est compatible avec la fonction d'exécution automatique (AutoPlay), Disney Jeu d'Action, Disney/Pixar *A Bug's Life* sera lancé automatiquement et vous pourrez commencer à jouer immédiatement. Si le CD Disney Jeu d'Action, Disney/Pixar *A Bug's Life* est déjà dans le lecteur ou que le lecteur n'est pas compatible avec la fonction d'exécution automatique, cliquez sur **Démarrer** et pointez sur **Programmes** puis, dans le sous-menu Programmes, pointez sur **Disney Interactive** et cliquez sur le dossier **Jeu d'Action 1001 Pattes**. Pour finir, cliquez sur l'icône **Jeu d'Action 1001 Pattes**.

A Partir de l'écran suivant, sélectionnez le mode le plus approprié à la configuration de votre ordinateur. Sélectionnez le mode **Accélération matérielle** si votre ordinateur est équipé d'une carte vidéo supportant l'accélération 3D. Sélectionnez le mode **Logiciel** si votre carte vidéo n'est pas compatible avec cette dernière.

Reportez-vous à la rubrique Problèmes d'affichage page 19, avant d'exécuter Disney Jeu d'Action Disney/Pixar *A Bug's Life*, afin d'optimiser les performances de jeu.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Désinstallation du programme

Pour désinstaller le programme, cliquez sur **Démarrer** et pointez sur Programmes. Dans le sous-menu qui apparaît, pointez sur **Disney Interactive** et sélectionnez le dossier intitulé **Jeu d'Action 1001 Pattes**, puis cliquez sur l'icône **Jeu d'Action 1001 Pattes**. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent.

Menu principal

Tilt vit dans un monde organique en perpétuel changement. Le menu principal est représenté par une vigne. Chaque feuille de vigne mène Tilt à un endroit différent.



Choisir un niveau

Pour choisir un niveau :

1. Appuyez sur les touches fléchées <- / -> pour sélectionner une feuille **Niveau**.
2. Appuyez sur **Entrée** pour commencer au niveau choisi.

Options de configuration

Pour modifier les paramètres par défaut :

1. Appuyez sur les touches fléchées <- / -> pour sélectionner la feuille Options.
2. Appuyez sur la touche **Entrée** pour afficher l'écran des **Options**.
3. Sélectionnez **Modifier les commandes** pour changer la configuration de votre clavier.
4. Sélectionnez **Volume musique** pour régler le volume de la musique.
5. Sélectionnez **Volume bruitage** pour régler le volume des effets sonores.
6. Sélectionnez **Options graphiques** pour modifier les paramètres d'affichage.
7. Appuyez sur la touche **Echap** pour revenir au menu principal.

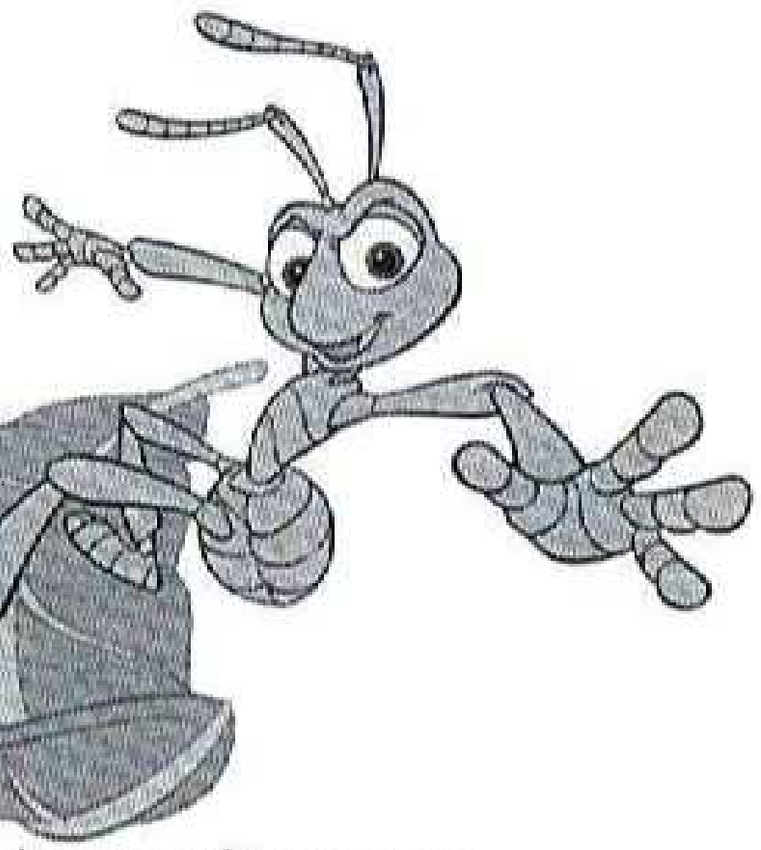
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Enregistrement et chargement du jeu

1. Appuyez sur les touches fléchées <- / -> pour sélectionner la feuille **Enregistrer/Charger**.
2. Sélectionnez **Enregistrer** ou **Charger**, puis appuyez sur **Entrée**.
3. Si vous enregistrez une partie, sélectionnez un emplacement, puis appuyez sur **Entrée**.
4. Si vous chargez une partie, sélectionnez un emplacement, puis appuyez sur **Entrée**.

Commandes du clavier et de la manette de jeu

De la même façon que Tilt peut changer son environnement, vous pouvez modifier les touches et les boutons qui contrôlent les actions de Tilt ! Sélectionnez **Modifier les commandes**, puis appuyez sur **Entrée**. Pour rétablir les paramètres d'origine, sélectionnez l'option **Commandes par défaut**. Pour connaître les paramètres par défaut, reportez-vous aux commandes au dos de ce manuel ou lisez le fichier d'aide de Disney Jeu d'Action, Disney/Pixar *A Bug's Life*, contenu sur le CD.



Tilt

Chaque année sur l'Ile des Fourmis, une colonie de fourmis, sous les ordres de la Reine et de la Princesse Atta - qui fait son apprentissage pour succéder bientôt à sa mère - travaille sans relâche pour stocker suffisamment de nourriture pour l'hiver. Et comme chaque année, Le Borgne, chef d'une horde sans foi ni loi de sauterelles affamées, extorque toute cette nourriture aux timides fourmis.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

C'est une expérience aussi terrifiante qu'humiliante pour les fourmis. Tilt, une fourmi assez maladroite mais très ingénieuse, a construit une machine à récolter pour aider - en principe - à augmenter la capacité de production de la fourmilière. Au lieu de cela, la machine s'emballe et détruit toute la nourriture qui devait être remise aux sauterelles.

Lorsque les sauterelles arrivent, Le Borgne est furieux du manque apparent de progrès. Refusant d'écouter toute explication, Le Borgne réclame le double de nourriture.

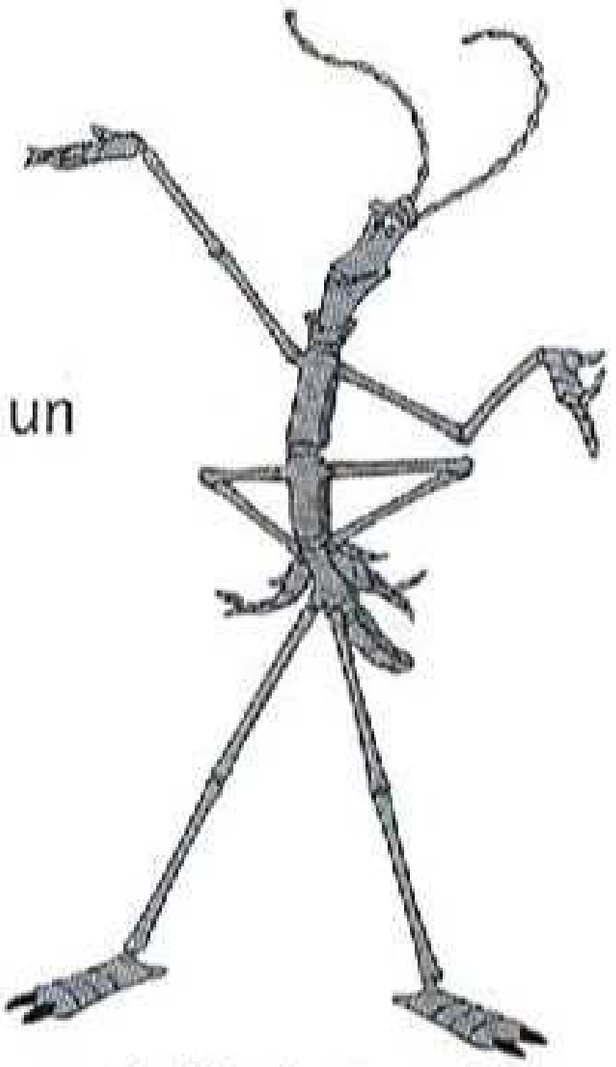
« Nous serons de retour à la fin de la saison » intime Le Borgne, « lorsque la dernière feuille sera tombée ».

Tilt est jugé pour sa terrible faute et comparaît devant la Princesse Atta et le Conseil des Anciens. Pendant les débats, Tilt, incapable de contenir ses pensées et ses idées, leur suggère de trouver des insectes plus imposants pour aider à défendre la fourmilière contre les sauterelles. Tilt se porte même volontaire pour les trouver. A la surprise générale, la Princesse Atta lui donne son accord, espérant en fait éloigner ce porte-guigne de Tilt pour que la colonie puisse travailler sans interruption pour satisfaire les demandes du terrible Le Borgne.

Tilt quitte l'île à la recherche de ses « gros bras » sans se rendre compte que la colonie est bien contente de le voir partir. Une fois Tilt dans le grand monde du dehors, les aventures qui l'attendent changeront à tout jamais le cours de sa vie et de celle de la colonie toute entière !

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Personnages du cirque



Fil, le Phasme
Fil, le clown misanthrope du cirque, se plaint toujours d'être un incompris, tout juste bon à être la risée des autres.



Heimlich, la Chenille
Heimlich adore manger et son estomac se révèle être un bon trampoline. Heimlich se tord de rire lorsque que vous sautez sur son estomac.

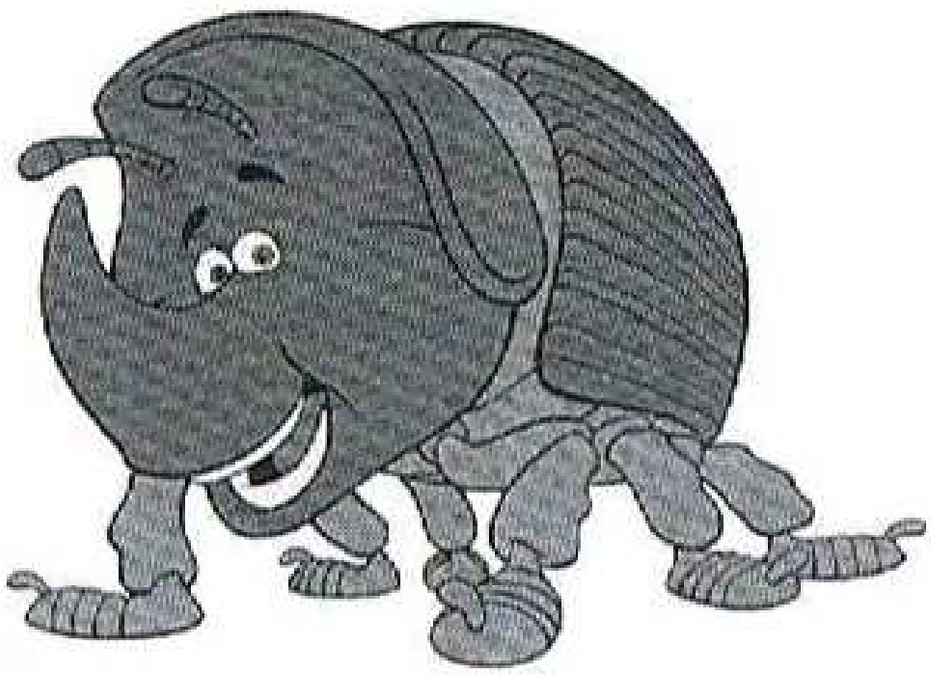


Marcel, la Coccinelle
Marcel est souvent pris pour une dame.
Mais après tout, n'est-ce pas une coccinelle ?
Pour compenser cette impression, Marcel s'arrange pour être de toutes les bagarres.



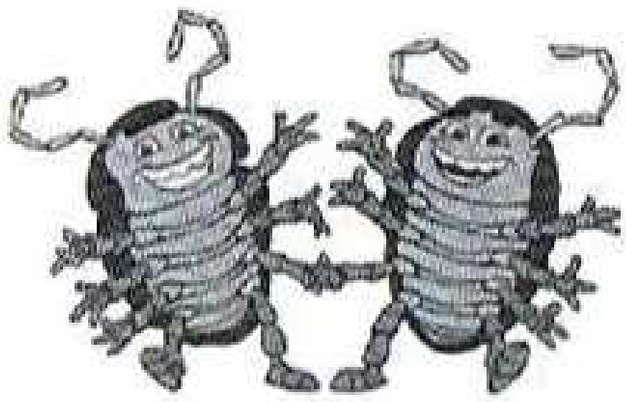
Rosie, la Veuve Noire
Rosie ne file pas la toile la plus solide au monde, mais elle fait de son mieux. Tilt peut surmonter certains obstacles en utilisant les fils de Rosie. Rosie reste alors à proximité pour l'encourager à se dépêcher.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



Cake, le Rhino-Scarabée

Cake n'est qu'un cœur. Tilt l'utilise pour transporter les fourmis-scouts au niveau « L'arbre ». Aussi utile soit-il, Cake a néanmoins tendance à ne parler que par monosyllabes.



Chivap et Chichi, les acrobates

Tilt utilise le talent de ces mini acrobates pour se propulser plus haut. Pendant ce temps, ils parlent d'une façon enthousiaste dans une sorte de charabia hongrois.

Gypsy, le Papillon de Nuit

Gypsy est une beauté fatale qui irradie la confiance en soi et la sensualité. Lorsqu'elle les déploie, ses ailes prennent une merveilleuse apparence.





Manny le Magnifique, la Mante Religieuse

Manny a tendance à prendre ses tours de magie et lui-même très au sérieux. Mais sous cette carapace bat un cœur d'or. La boîte magique de Manny (en réalité un container pour plat chinois à emporter) s'avère bien utile pour Tilt lorsqu'il doit traverser le territoire des sauterelles.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Faites bouger Tilt !



Tilt est une fourmi très agile ! Et très forte avec ça ! Il peut ramasser des objets et les tirer derrière lui. Il peut aussi lancer des baies et asséner un grand coup entre les deux yeux à une guêpe en vol (si elle le mérite, bien sûr). Il peut sauter, donner un coup d'abdomen, tourner sur lui-même, glisser et se balancer de vigne en vigne.

Pour déplacer Tilt dans son univers, appuyez sur les touches fléchées correspondant à la direction choisie.

Lorsque Tilt est devant un obstacle, appuyez sur la barre d'espace pour le faire sauter. Toutefois, de nombreux obstacles sont trop hauts pour que Tilt puisse les franchir sans aide.

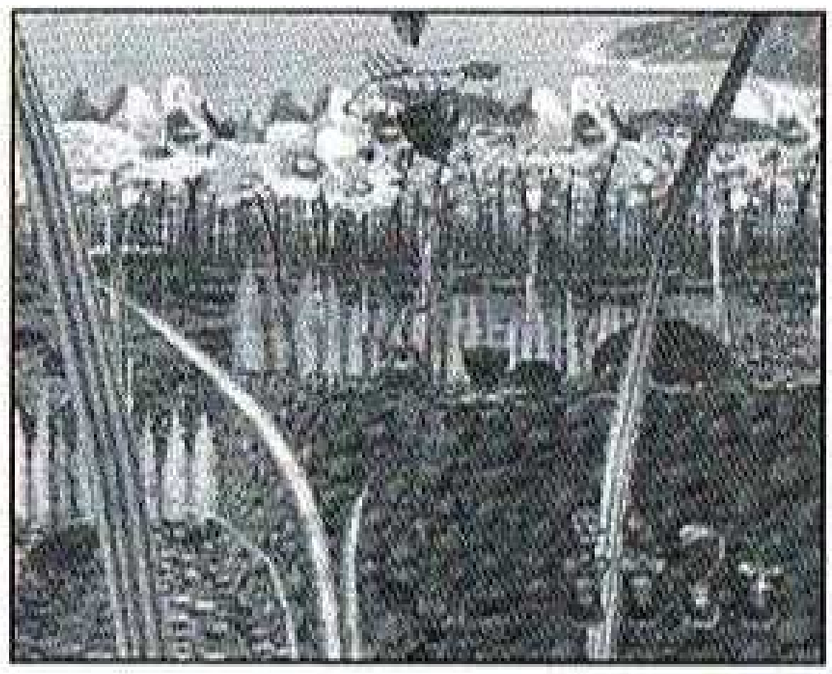
Regardez bien autour de vous pour trouver ce dont vous avez besoin. Mettez-vous à la place de Tilt !

Tilt peut ramasser des objets. Lorsqu'il est tout près d'une graine, appuyez sur la touche **Ctrl**. Si la graine est mobile, Tilt la hisse sur sa tête. Sinon, il fait le poirier.

Astuce : les graines mobiles sont posées à même le sol. Celles qui ne le sont pas sont plantées légèrement dans le sol.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

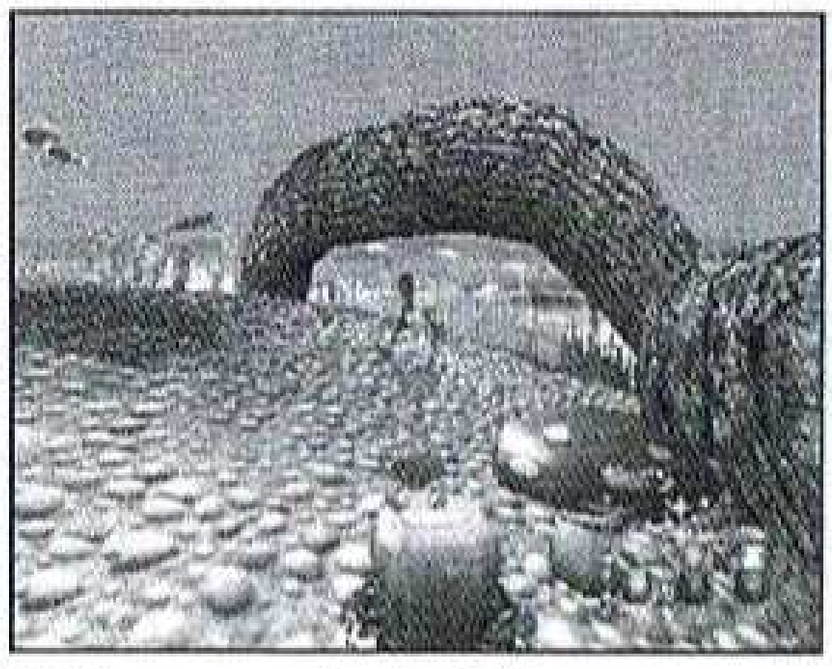
Graines et plantes



Des graines sont disséminées dans le monde de Tilt. Elles sont généralement marron quand vous les voyez pour la première fois. Les plantes qu'elles produisent peuvent accomplir des choses incroyables :

- Améliorer la santé de Tilt
- L'aider à voler
- Faire pousser des plantes qui servent de plates-formes pour sauter
- Le protéger contre les attaques
- Le rendre invincible
- Blesser l'ennemi

Pièces de graines



Vous pouvez modifier la couleur d'une graine et le type de plante qu'elle fait pousser, en rassemblant des pièces.

Lorsque vous récoltez ces pièces, le type de plante que vous pouvez faire pousser et la couleur permettant de l'obtenir apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran. Si vous rassemblez plusieurs pièces de la même couleur, cela donne à Tilt le pouvoir de faire pousser d'autres types de plantes. Par exemple, si Tilt est en possession de quatre pièces marron, il peut faire pousser un choix de quatre plantes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Types de plantes

Graine marron

1 pièce - Un champignon-trampoline.
2 pièces - Une plante à hélice pour vous soulever.
3 pièces - La possibilité de voler en pissenlit.
4 pièces - Une plante-canon pour vous propulser à de nouvelles hauteurs.

Graine verte

Chaque pièce vous aide à faire pousser des plantes avec davantage de feuilles, ce qui vous permet de grimper de plus en plus haut.

Graine bleue

Cette plante crée des produits dérivés susceptibles de vous aider.
Ramassez-les pour assimiler leurs pouvoirs.
1 pièce - Vous devenez temporairement invisible.
2 pièces - Votre santé est en partie restaurée.
3 pièces - Un bouclier-bulle vous protège des coups de vos ennemis.
4 pièces - Vous pouvez effectuer un méga-saut.

Graine violette

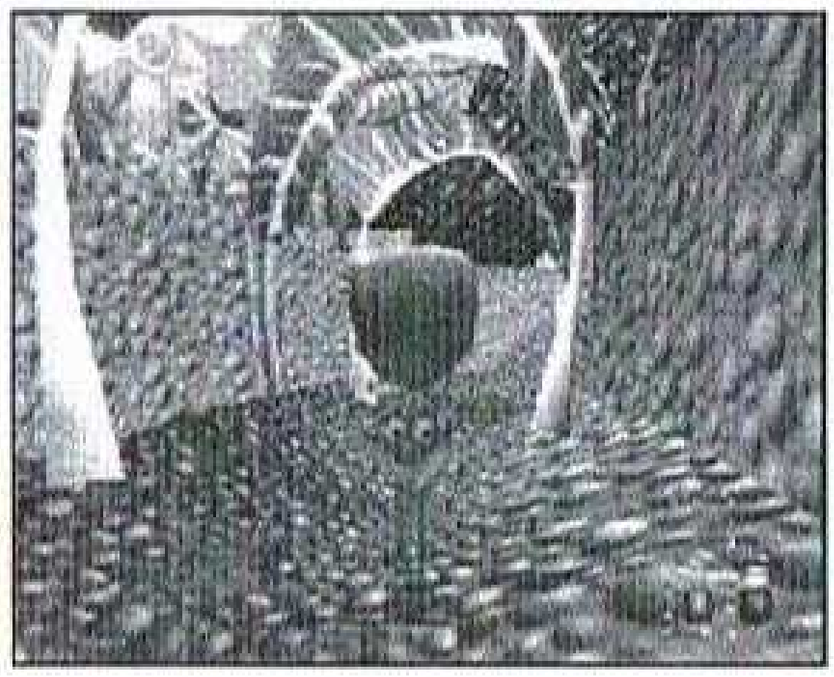
La puissance des baies ! Chaque pièce ramassée augmente la puissance de votre baie d'un niveau.

Graine jaune

1 pièce – Lance-baies bleues - Cette arme peut provoquer des dommages chez les sauterelles.
2 pièces – Lance-baies violettes - Cette arme concentre son tir sur les sauterelles.
3 pièces - Plante explosive - Cette plante élimine définitivement les ennemis.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Manipulation des graines



Pour ramasser une graine : approchez-vous d'elle et appuyez sur la touche **Ctrl**. Appuyez de nouveau sur la touche **Ctrl** pour la lâcher. (Certaines graines plantées sont impossibles à ramasser).

Pour faire le poirier sur une graine : approchez-vous d'elle et appuyez sur la touche **Ctrl**.

Pour changer la couleur d'une graine : appuyez sur la touche **Alt** (vous devez d'abord avoir ramassé une pièce pour pouvoir changer la couleur de la graine).

Pour planter une graine : sautez dessus.

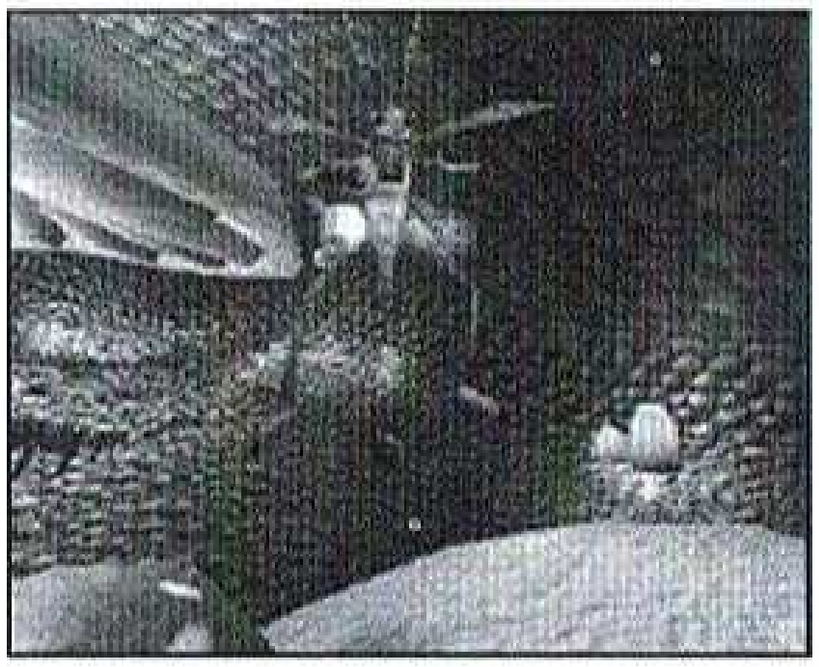
Pour lancer une graine sur un ennemi : appuyez sur la touche **Ctrl** tout en tenant la graine.

Pour prendre une graine d'une plante que vous avez déjà plantée : approchez-vous de la plante et appuyez sur la touche **Ctrl**. Soulevez la plante et reposez-la à un autre endroit. La nouvelle graine se trouve au-dessous. Vous pouvez en changer la couleur.

Pour faire défiler les plantes : lorsque Tilt tient une graine, vous pouvez passer en revue les différentes plantes produites en appuyant sur **Ctrl**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Attaque de baies !



Votre premier moyen de défense est votre aptitude à lancer des baies. Pour cela, faites face à l'ennemi, puis appuyez sur la touche ou le bouton approprié (voir les commandes décrites précédemment). Si l'ennemi est dans la ligne de tir au sol ou dans les airs, vous pouvez l'abattre. Quand l'ennemi a été touché par suffisamment de baies, il disparaît... à condition que vous ayez utilisé la bonne baie.

La puissance des baies est variable. Vous pouvez récolter des baies plus puissantes au cours de votre périple. Tilt a toujours sur lui des baies rouges, qui sont les moins puissantes. Pour pouvoir renverser l'ennemi, Tilt doit le toucher plusieurs fois avec des baies rouges. Si vous regardez bien, vous trouverez des baies plus puissantes autour de vous.

Lorsque vous trouvez une pièce de baie, vous pouvez la ramasser dès que Tilt l'atteint. Vos lancers de baies seront plus puissants et vous aurez besoin de moins de coups pour éliminer l'ennemi.

Puissance des baies



Rouge - Vous pouvez compter sur ces baies tant que vous n'en avez pas trouvé de plus puissantes, mais elles n'impressionnent pas les sauterelles le moins du monde.

Bleue - Bombe fumigène. Si vous touchez un insecte avec cette baie, il s'évanouit dans un nuage de fumée bleue

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Verte – Cette baie à tête chercheuse poursuit sa cible.

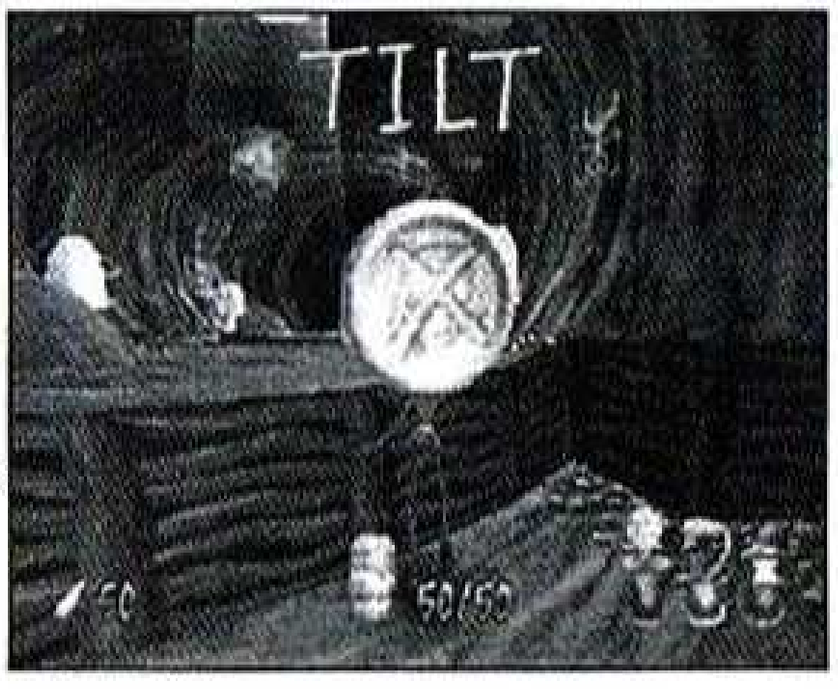
Pourpre – Une autre baie à tête chercheuse, comme la verte, mais, cette fois, les sauterelles ne rient plus. Elle est plus puissante que la baie verte et atteint sa cible plus rapidement.

Dorée – La baie la plus puissante. Elle explose en flammes quand vous la lancez. Les insectes ne reviennent pas après avoir été touchés. Une baie dorée élimine définitivement vos ennemis au premier impact. Avec ces baies, vous savez toujours combien il vous reste d'ennemis à un niveau donné. En effet, chaque fois que vous en frappez un, un décompte apparaît en bas de l'écran.

Faites attention ! Ne ramassez jamais une baie moins puissante que celle que vous possédez déjà !

Pièces de la victoire

A chaque niveau, recherchez les éléments qui pourraient vous être utiles. Beaucoup d'entre eux sont dissimulés. Lorsque vous avez trouvé tous les éléments ou détruit tous les ennemis d'un niveau, l'une des trois pièces de la victoire décrites ci-dessous apparaît. Quand vous obtenez ce type de pièces, celle-ci apparaît brièvement sur l'écran, puis s'envole. Vous devez gagner les trois pièces de la victoire pour terminer complètement le jeu et obtenir un bonus spécial.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pièce Tilt

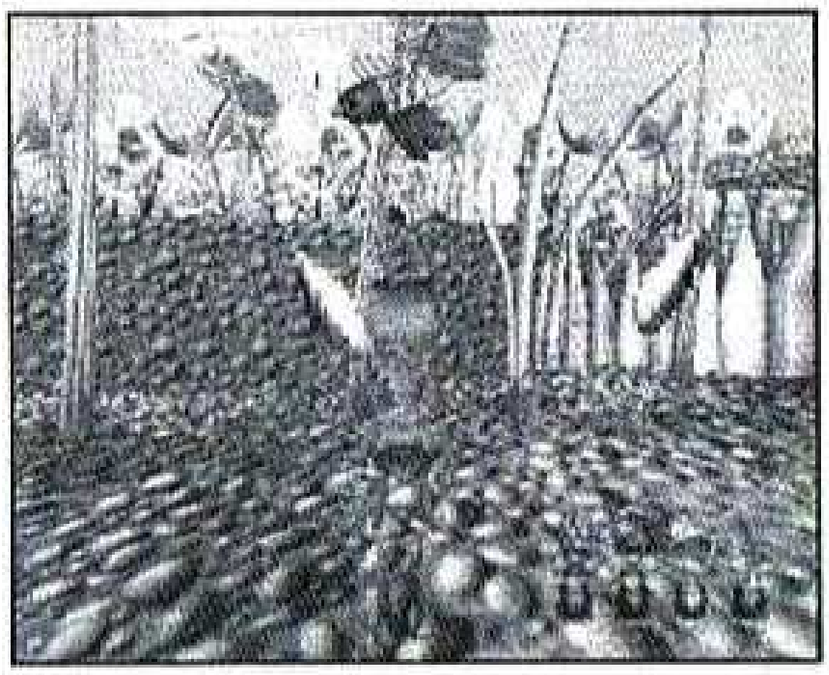
A chaque niveau, les lettres du nom de Tilt sont éparpillées ici ou là. Retrouvez-les et vous recevrez une vie supplémentaire. Quand vous avez rassemblé les quatre lettres, vous recevez la pièce TILT.



Appuyez sur la touche **Tab** pour afficher les panneaux d'état et voir combien de lettres vous avez réunies.

Pièces Grains

Les grains constituent la nourriture de base des fourmis. Ils sont marron, flottent dans l'air et sont souvent regroupés. Quand vous ramassez le dernier, la pièce Grains apparaît pour vous faire savoir que vous avez réussi ! Vous recouvrez également toute votre santé.

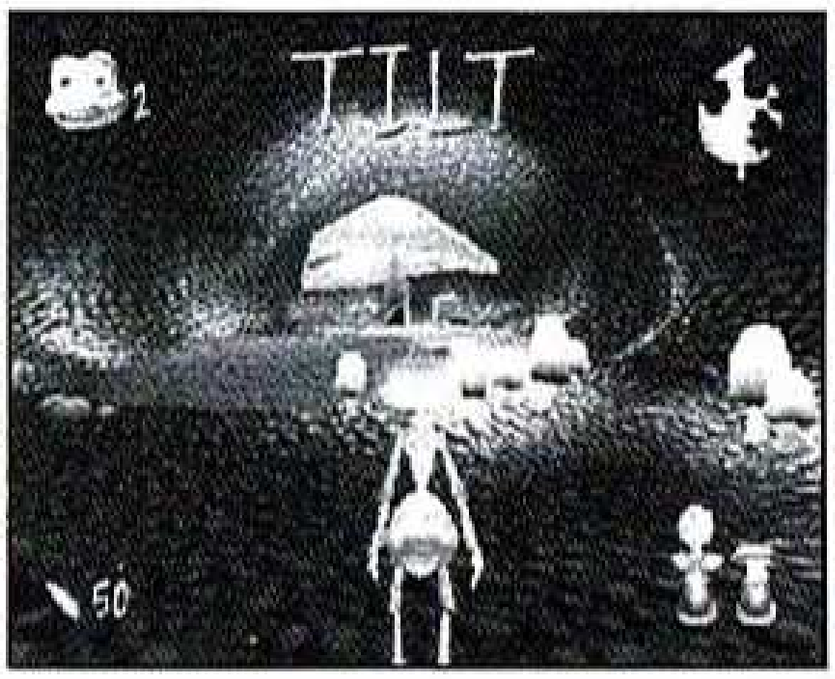


Pièces Baie dorée

Les baies dorées et la machine à moissonner de Tilt sont deux moyens pour détruire vos ennemis définitivement. Eliminez tous vos ennemis à un niveau et vous gagnerez la pièce Baie dorée.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Icônes d'état du jeu



Pour suivre l'état du jeu, appuyez sur la touche **Tab** afin d'afficher les icônes d'état en haut et en bas de l'écran.

Vies - Vous commencez le jeu avec six vies. Si votre santé se détériore et que vous succombez, vous revenez dans le jeu au stade où vous aviez disparu, mais avec une vie en moins. Vérifiez le nombre situé près du visage de Tilt dans les icônes d'état pour voir combien de vies il vous reste. Une fois que vous avez épuisé toutes vos vies, la partie est terminée.

Santé - Ne perdez pas de vue la feuille de santé. Tant que vous êtes en pleine forme, la feuille est parfaite. Mais chaque fois que vous êtes attaqué ou blessé, un morceau de la feuille est grignoté. Lorsqu'une trop grande partie a disparu, la feuille meurt et vous avec. Rétablissez-vous en cueillant des feuilles de santé, identifiables à une croix rouge. Celles-ci sont relâchées par certains ennemis défaits et par des plantes issues de graines bleues.

Grains - Surveillez votre compte de grains. Quand vous en avez ramassé 50 dans un niveau, vous retrouvez votre pleine santé.

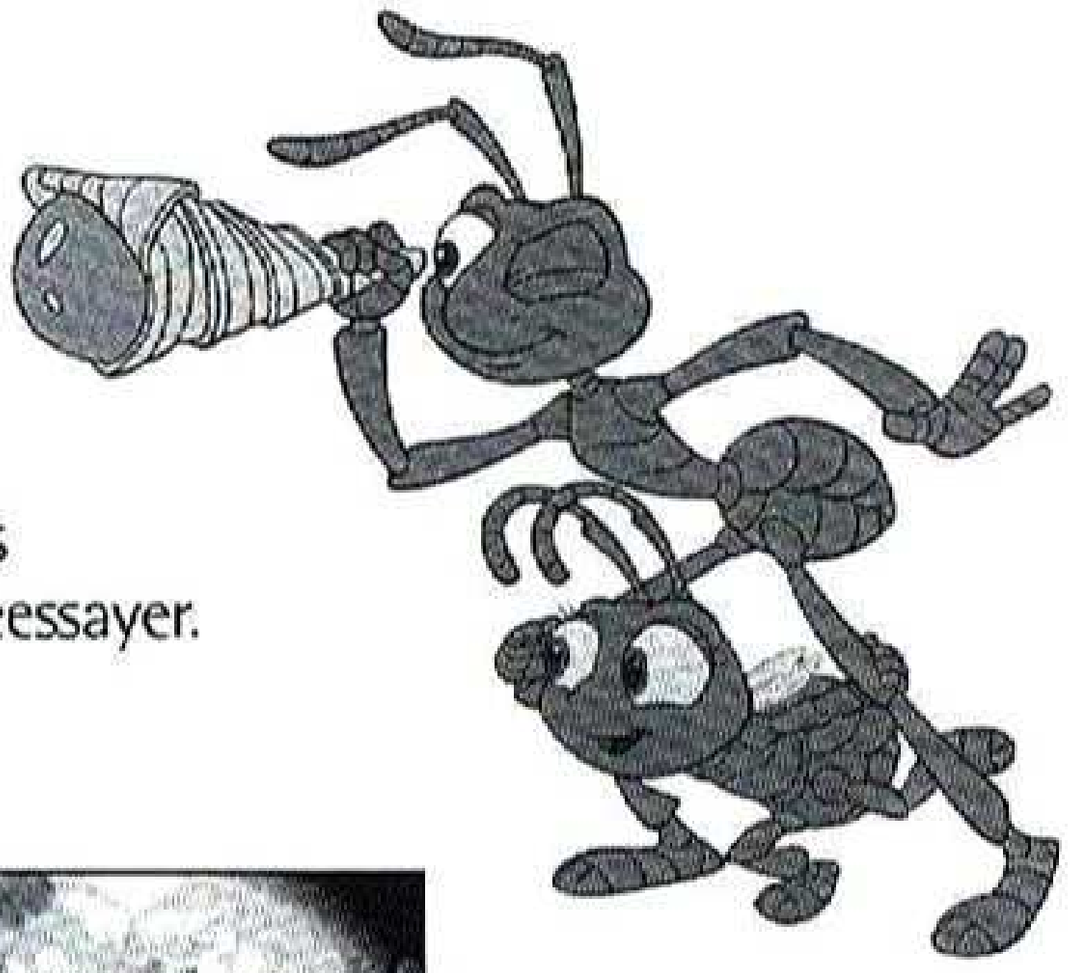
Puissance des graines - Plus vous ramassez de pièces d'une même couleur, plus le nombre de plantes que vous pouvez faire pousser augmente. Les symboles de puissance des graines représentent les plantes qui poussent avec les graines de cette couleur.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Lettres TILT - Rassemblez les quatre lettres du nom de Tilt pour trouver une pièce Tilt et recevoir une vie supplémentaire. Chaque lettre ramassée se place dans les icônes d'état situées en haut de l'écran.

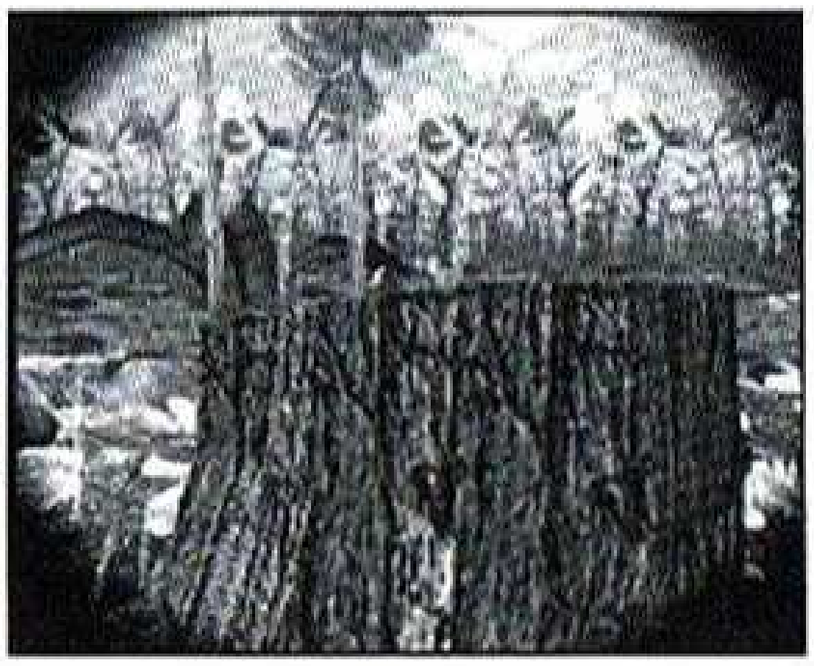
Terminer les niveaux

Pour terminer un niveau, vous n'avez pas besoin d'obtenir toutes les pièces ni d'exterminer tous vos ennemis. Il vous suffit d'atteindre un but, de trouver une sortie et de battre le boss du niveau. Si vous ne réunissez pas toutes les pièces, ne vous inquiétez pas. Vous pourrez revenir plus tard et réessayer.



Télescopes de rosée

Les télescopes ingénieux de Tilt révèlent la sortie des niveaux et les trésors cachés. Touchez un télescope pour voir au travers et avoir une vue circulaire des éléments cachés, ou de l'emplacement de la sortie avec les détails environnants.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Conseils complémentaires

- N'oubliez pas, si vous transportez une graine, vous pouvez la lâcher sur des insectes ennemis, mais faites attention, vous devez pour cela être très près d'eux.
- Certaines graines sont mobiles. Essayez de les placer sous les pièces que vous ne pouvez pas atteindre d'un saut normal.
- Si une pièce est hors de portée, essayez d'en trouver une autre qui vous permette d'atteindre de nouvelles hauteurs.
- Les plantes à hélices sont très pratiques pour déplacer des graines.
- Les plantes à hélices améliorent votre propulsion quand vous volez en pissenlit.
- Parfois, vous pouvez trouver des graines mobiles dans des endroits très étroits d'où il semble impossible de les déloger. Essayez toute sorte de choses pour sortir la graine. Mettez-vous à la place de Tilt !
- Passez chaque endroit au peigne fin pour dénicher des trésors. Des éléments essentiels peuvent être cachés dans des lieux reculés.
- Parfois, la meilleure défense consiste à prendre ses jambes à son cou.
- Les insectes nuisibles ne sont pas les seuls qui soient mauvais pour vous. Soyez attentif à tout ce qui peut vous paraître anodin, mais qui représente un danger pour les fourmis.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Problèmes d'affichage

Si vous rencontrez des problèmes d'affichage, suivez les conseils ci-après pour améliorer les performances du programme. L'exécution de Disney Jeu d'Action Disney / Pixar 1001 Pattes est optimale sur un ordinateur équipé d'une carte vidéo compatible avec une accélération 3D. Cependant, en cas de problèmes d'affichage avec la carte d'accélération 3D, sélectionnez le mode Logiciel dans le menu au démarrage du programme. Ce mode devrait éliminer les éventuelles difficultés d'affichage et il donne accès à des paramètres d'affichage complémentaires permettant d'améliorer encore les performances du programme.

A l'exception des options Dessin complet [F1] et Animation secondaire [F6], les paramètres d'affichage qui suivent sont uniquement accessibles si votre carte vidéo n'est pas compatible avec une accélération 3D ou si vous sélectionnez le mode Logiciel au lancement du programme. Les options [F1] et [F6] sont disponibles sur tout système.

F1 – Dessin complet Oui/Non. Cette option permet d'augmenter la vitesse d'exécution en demandant au programme de ne préciser que les éléments qui se trouvent au premier plan. Les objets plus lointains seront dessinés à mesure que vous vous en approcherez. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour restaurer le tracé des objets distants. Cette option est disponible même si vous utilisez un accélérateur 3D en mode Accélération matérielle.

F2 – Effets de lumière Oui/Non - Cette option permet d'ajouter de l'éclairage et des ombres dans le jeu. Appuyez à nouveau sur ce bouton si les performances se dégradent trop.

F3 – Réduction de la fenêtre - Cette option réduit la zone d'affichage, ce qui améliore la vitesse d'exécution du jeu.

F4 – Agrandissement de la fenêtre - Cette option agrandit la zone d'affichage après sa réduction avec F3.

F5 – Fréquence des images - Cette option augmente la vitesse du jeu en accélérant le défilement des images. Appuyez à nouveau sur ce bouton si les performances se dégradent trop.

F6 – Animation secondaire Oui/Non - Sur certaines cartes vidéo, en mode Accélération matérielle, les performances de jeu peuvent être améliorées en désactivant cette option. Appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour restaurer l'animation secondaire.

Pour de plus amples informations, consultez le fichier d'aide qui se trouve sur le CD-ROM.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Support Technique

Un serveur vocal automatisé est à votre disposition 7/7, 24h/24. Ce système, simple d'utilisation et mis à jour régulièrement par nos services, vous permettra de résoudre les problèmes techniques les plus courants.

Par ailleurs, notre équipe de techniciens est à votre disposition du lundi au jeudi de 10h à 19h et le vendredi de 10h à 18h.

Notre équipe technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour le lancement du jeu,
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel,
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier d'aide qui se trouve sur le CD. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes,
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD-ROM, de la carte vidéo, date de dernière mise à jour des pilotes, mémoire...),
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Support Technique Disney Interactive [00 33] 01 46 01 46 51
Fax : [00 33] 01.46.30.00.65

Un technicien à votre écoute du lundi au jeudi de 10h à 19h et le vendredi de 10h à 18h

Un serveur de dépannage automatisé disponible 7j/7 24h/24

Si vous désirez nous écrire - HAVAS INTERACTIVE EUROPE
Support Technique Disney Interactive
Parc tertiaire de Meudon
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon la Forêt Cédex

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Générique

Disney Interactive

Producteur principal ..... Dan Winters
Producteur associé ..... Peter Wyse
Directeur de production ..... Mary Schuyler
Directeur artistique ..... Christina Vann
Assistant de production ..... Renee Johnson
Artiste principal ..... Thom Ang
Deuxième concepteur ..... Dan Winters, Peter Wyse
Responsable qualité produit ..... Jeff Blattner
Premier testeur ..... Carlos Schulte
Testeur principal ..... Karl Drown, Kevin Cope
Test ..... Andre Aguilar, Pat Larkin, Ernie Gallardo
Localisation ..... Kurt Heli, Scott McCollister

Avec les voix de :

Tilt	Thierry Vermouth
Mr. Sol	Henri Courseau
Princesse Couette	Marie Sambourg
Fil	Bernard Allane
Heimlich	Jean-Loup Horwitz
Marcel	Patrick Poivey
Manny le Magnifique	Pierre Baton
Gipsy	Barbara Tissier
Rosie	Frédérique Tirmont
Cake	Marc Alfos
Chivap/Chichi	Eric Metayer
Chbang	Jack Angel
Fourmis-scouts	Brigitte Redler
	Jessica Lecucq
	Berengère Pivot
	Marie-Christine Le Pommelec

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Plouc .....Henri Guybet
Princesse Atta .....Marie Vincent
Le Borgne .....Philippe Catoire

Traveller's Tales

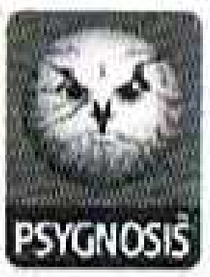
Conception et programmation .....Jon Burton
Artiste principal .....James Cunliffe
Programmation 3D .....Dave Dootson
Conversion PC .....Paul Hobart
Animation des personnages .....Jeremy Pardon, Dave Burton
Dessin des personnages ..Neil Allen, Dave Burton, Bev Bush, Jeremy Pardon, Will Thompson
Dessin d'arrière-plans ..James Cunliffe, Neil Allen, Bev Bush, Jeremy Pardon, Will Thompson
Conception du terrain .....Barry Thompson
Programmation des utilitaires .....Andy Holdroyd, Dave Dootson, Gary Ireland, Paul Hobart
Réalisation .....Jon Burton

Psygnosis

Producteur .....Greg Duddle
Assurance qualité .....Arthur Parson, Gary Spencer, Lee O'Conner

Remerciements particuliers à :

Helen Burton
John Lasseter
Bob Pauley
Kathleen Handy
Equipe d'Animation Disney Interactive
Equipe de jeux vidéo Disney Interactive
Steve Riding
Katherine Sarafian
Francesca Charlesworth
Voix des personnages de Disney





©Disney/Pixar. Tous droits réservés.

Edité par Disney Interactive, (Europe, Middle East & Africa) S.A.,
50, avenue Montaigne, 75008 Paris, France.

Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation
aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Développé par Travellers Tales.
Une production de Psygnosis.
Séquences vidéo numériques par Diva Ltd-London.

Tous les autres noms de produits et/ou de sociétés sont des marques commerciales
de leurs propriétaires respectifs.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation de ce CD-ROM par vous-même ou 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-même ou un membre de votre famille 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 avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un logiciel de jeux par vous-même ou 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 environnemnet quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains logiciels de jeux. 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-même ou un membre de votre famille avez déjà présentés 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 avec des logiciels de jeux. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un logiciel de jeux :

- Evitez 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.

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

- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les logiciels de jeux sur un écran de petite taille.

FR

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Commandes

Clavier

Flèche haut - Courir en avant
Flèche droite - Courir à droite
Flèche gauche - Courir à gauche
Flèche bas - Faire demi-tour et courir
Touche Ctrl - Lancer des baies et ramasser ou lâcher une graine
Touche Maj - Sauter/Ouvrir une graine et passer d'une plante à l'autre parmi celles que vous pouvez faire pousser
Touche Maj (2 fois) - Donner un coup d'abdomen
Touche Maj (2 fois et maintenir) - Glisser sur l'abdomen
Touche W - Donner un coup de pied
Alt - Changer la couleur de la graine
Tab - Afficher l'état du jeu
Touche C - Changer le cadrage
Touche C + Flèches - Regarder en haut, en bas, à gauche ou à droite sans déplacer Tilt
Barre d'espacement + une flèche - Marcher lentement dans la direction choisie
Touche X - Verrouiller le cadrage choisi



Manette de jeu

Pavé directionnel - Courir à gauche, à droite, en avant et en arrière
Bouton 1 - Lancer des baies et ramasser ou lâcher une graine
Bouton 2 - Sauter/Ouvrir une graine et passer d'une plante à l'autre parmi celles que vous pouvez faire pousser
Bouton 2 (2 fois) - Donner un coup d'abdomen
Bouton 2 (2 fois et maintenir) - Glisser sur l'abdomen
Bouton 3 - Changer la couleur de la graine
Bouton 4 - Donner un coup de pied
Bouton 5 - Marcher lentement dans la direction choisie
Bouton 7 - Changer le cadrage
Bouton 7 + Pavé directionnel - Regarder en haut, en bas, à gauche ou à droite sans déplacer Tilt
Bouton 8 + une touche fléchée - Verrouiller le cadrage
Touche Start - Afficher l'état du jeu

Disney INTERACTIVE

Consultez ce manuel d'utilisation pour plus d'informations.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

© Disney/Pixar. Tous droits réservés.
S0014337