D'UTILISATION

MANUEL

Disney · PIXAR

TOY STORY 2

Disney

Jeu d'Action

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Disney · PIXAR

Toy Story 2

Disney

Jeu d'Action

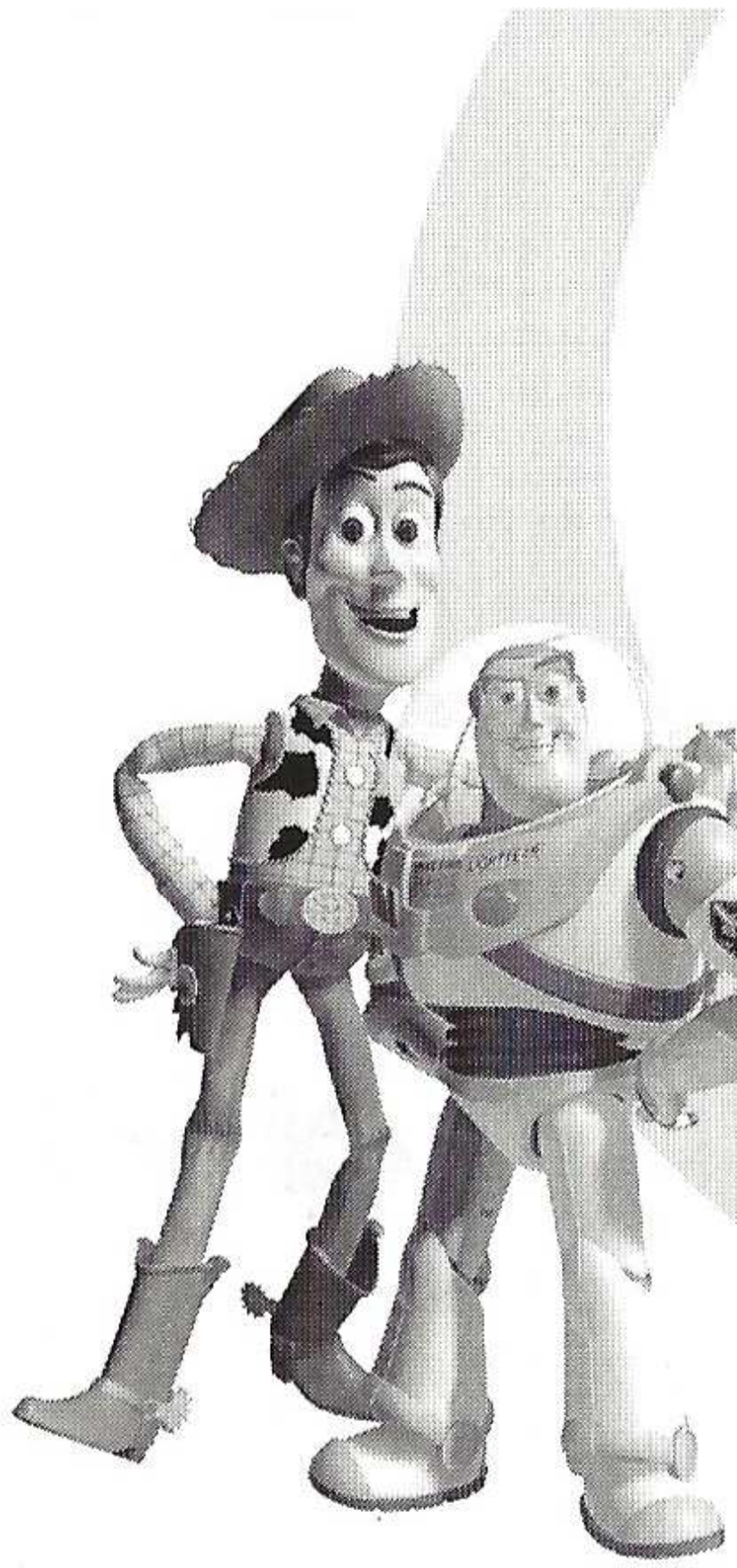
Bienvenue dans Disney Jeu d'Action Disney/Pixar Toy Story 2. Vous êtes Buzz l'Eclair, héros de l'espace. Votre ami Woody le cow boy a été dérobé par un collectionneur de jouets sans scrupules. Enfilez vos jet-boots et volez à son secours dans une aventure en 3D délirante !

Tout a commencé lorsque Woody et Andy se préparaient pour partir au Camp Cow-Boy. Accidentellement, le bras de Woody est complètement arraché. Dans ces conditions, Andy préfère le laisser à la maison. Mais, comble de malchance, en l'absence d'Andy, Woody aboutit par mégarde dans un vide grenier organisé par la mère d'Andy. Bien que celle-ci explique à Al, un collectionneur de jouets, qu'il y a erreur et que Woody n'est pas à vendre, Al profite d'une minute d'inattention pour voler, ni vu ni connu, Woody. Heureusement, le vol n'a pas échappé à Buzz l'Eclair qui décide d'intervenir pour ramener Woody sain et sauf à la maison avant le retour d'Andy.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

TABLE DES MATIERES

Equipement minimum 3
Installation du programme 3
Désinstallation du programme 4
Démarrage du programme 4
Buzz l'Eclair... Notre héros ! 5
Personnages amis 5
Commandes clavier et manette
(Manuel d'utilisation) 6
Mouvements de Buzz 6
Modification des commandes de jeu 7
Commandes de la manette 8
Définition des options 9
Enregistrement et chargement d'une partie .9
Jouer 10
Les niveaux du jeu 10
Sélection d'un niveau 13
Objets à récupérer 13
Accessoires 13
Trucs et astuces 14
Dépannage 15
Support technique 15
Crédits 16



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

EQUIPEMENT MINIMUM

Windows® 95/98

- Windows® 95/98 ou ultérieur
- Processeur de type Pentium™ 166 MHz (processeur 200 MHz MMX ou plus rapide recommandé)
- RAM : 32 Mo
- 60 Mo d'espace disponible sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (4x) ou plus rapide
- Carte vidéo 4 Mo compatible DirectX (carte 3D recommandée)
- Carte son compatible DirectSound
- Joystick compatible Windows
- Cartes vidéo 3D compatibles DirectX et Glide

Configuration recommandée :

- Pentium 200 MHz ou plus rapide
- RAM : 64 Mo
- 180 Mo d'espace libre sur le disque dur pour l'installation complète
- 8 Mo pour la carte vidéo accélératrice 3D compatible DirectX
- Lecteur de CD-ROM huit vitesses (8x)

INSTALLATION DU PROGRAMME

Quittez tous les autres programmes et applications ouverts avant d'installer le CD-ROM. Quittez tout économiseur d'écran, utilitaire, programme anti-virus, ou programme de base (shell) actif, afin de vous assurer que ces programmes n'interfèrent pas avec le processus d'installation. Lorsque toutes les applications sont fermées, vérifiez que le CD-ROM n'est pas taché ou rayé, puis insérez-le dans votre lecteur.

Si votre lecteur de CD-ROM est compatible avec la fonction d'exécution automatique (Autoplay), un écran de présentation s'affiche automatiquement lors de l'insertion du CD-ROM. Suivez les instructions qui s'affichent pour effectuer l'installation. Au cours de l'installation, vous pouvez enregistrer le jeu électroniquement. Si l'écran de présentation ne s'affiche pas, procédez comme suit :

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

1. Dans la Barre des tâches, cliquez sur **Démarrer** puis pointez sur **Paramètres**. Dans le sous-menu Paramètres, cliquez sur **Panneau de configuration** pour ouvrir la fenêtre Panneau de configuration.
2. Dans la fenêtre Panneau de configuration, cliquez deux fois sur l'icône **Ajout/Suppression de programmes**.
3. Dans le volet Installation/Désinstallation, cliquez sur **Installer...** pour lancer l'installation.
4. Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation.

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation du CD-ROM reportez-vous **au Fichier d'Aide** qui se trouve sur le CD.

DESINSTALLATION DU PROGRAMME

Pour désinstaller le programme, cliquez sur **Démarrer** et pointez sur **Programmes**. Dans le sous-menu Programmes, sélectionnez **Disney Interactive**, pointez sur le dossier **Jeu d'Action Toy Story 2**. Dans le sous-menu, cliquez sur l'icône **Désinstaller Toy Story 2 JA**. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer la désinstallation.

DEMARRAGE DU PROGRAMME

Quittez tous les autres programmes ou écrans de veille et insérez le CD-ROM dans le lecteur. Si votre lecteur de CD-ROM est compatible avec la fonction d'exécution automatique (Autoplay), *Disney Jeu d'Action Disney/Pixar Toy Story 2* s'exécute automatiquement. Si le CD est déjà dans le lecteur ou si le lecteur de CD-ROM n'est pas compatible avec la fonction d'exécution automatique, cliquez sur **Démarrer** et sélectionnez **Programmes**. Dans le sous-menu, pointez la souris sur **Disney Interactive**, sélectionnez le dossier **Jeu d'Action Toy Story 2**, puis cliquez sur l'icône **Toy Story 2 JA**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

BUZZ L'ECLAIR... NOTRE HEROS !



Buzz sait qu'il doit secourir Woody et utilise ses super accessoires pour surmonter tous les obstacles. Il lui faudra ainsi garder son sang froid et faire preuve d'un acharnement incroyable pour sauver Woody. Tous les jouets viennent à la rescousse de Buzz dans sa formidable aventure aux quatre coins de la maison d'Andy, du quartier et de la grande ville. Buzz n'a qu'une idée en tête : retrouver Woody dans le magasin de jouets d'Al, ce collectionneur sans scrupules ! Il touche presque au but lorsqu'il se rend compte que Woody n'est pas dans le magasin. Il est retenu captif dans l'appartement du collectionneur… Vous êtes Buzz l'Eclair, héros de l'espace. Vous devrez utiliser ses accessoires spéciaux pour affronter chaque boss, gagner des courses, collectionner des pièces et récupérer le plus d'objets possible... Et tout ça en un temps record et dans pas moins de quinze niveaux ! Tiens bon Woody... Buzz l'Eclair arrive !

LES PERSONNAGES AMIS

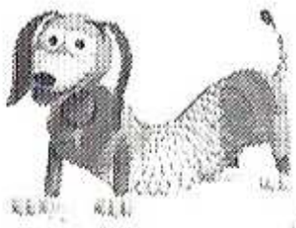
Les personnages amis ne demandent pas mieux que de te rendre service. Il y en a qui sont plus serviables que d'autres... Tu les verras donc plus souvent !



Monsieur Patate : il déverrouille les accessoires de Buzz (reportez-vous à la section Accessoires)

Bayonne : il échange de la monnaie contre des jetons Pizza Planet





Zigzag : il lance des défis à Buzz

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Rex : il s'agit de l'expert en jeu vidéo. Cherchez-le pour obtenir des indices précieux





Bergère : récupérez ses moutons dans la maison d'Andy



Jessie : récupérez ses bébêtes sur la scène du Far West



Sergent : ses soldats sont portés disparus !

COMMANDES CLAVIER ET MANETTE

Reportez-vous au dos de ce Manuel d'utilisation pour obtenir la liste complète des commandes clavier. Vous pouvez également utiliser une manette de jeu. Reportez-vous à la page 8 du manuel. Vous trouverez également la liste de ces commandes dans le Fichier d'Aide.

MOUVEMENTS DE BUZZ

Buzz l'Eclair ne tient pas en place...

- **Courir** : utilisez les **touches directionnelles** de votre clavier ou de la manette pour orienter Buzz dans les différents niveaux (reportez-vous aux commandes de jeu). Il ne se fatigue jamais... C'est un Ranger de l'espace !
- **Sauter** : appuyez sur la **barre d'espacement** du clavier ou sur la touche **A** de la manette pour faire sauter Buzz.
- **Voler** ou « **tomber avec panache** » : lorsque Buzz est en l'air, appuyez sur la **barre d'espacement** du clavier ou sur la touche A de la manette pour déployer ses ailes et effectuer un double saut.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

•**Frappe du pied** : appuyez sur la **barre d'espacement** du clavier ou sur la touche **A** de la manette pour faire sauter Buzz. Lorsqu'il est déjà en l'air, appuyez sur **Maj** ou sur **C** pour qu'il donne une super frappe du pied.

•**Grimper aux poteaux** : si Buzz court ou saute sur un poteau, une chaîne, ou même une plante, il peut s'y agripper et grimper. N'oubliez pas qu'il peut aussi descendre en glissant !

•**Attraper** : si Buzz court ou saute sur un rebord, il peut l'attraper et se hisser.

•**Tirer** : pour tirer au laser, appuyez sur la touche **Ctrl** du clavier ou sur la touche **B** de la manette et maintenez-la enfoncée pour recharger le laser.

•**Attaque tournoyante** : pour que Buzz pivote sur lui-même avec les ailes déployées, appuyez sur la touche **Maj** du clavier ou sur la touche **C** de la manette. Maintenez la touche enfoncée pour recharger l'attaque tournoyante.

•**Viseur** : appuyez sur la touche **Tabulation** du clavier ou sur la touche **X** de la manette pour passer en mode « subjectif ».

•**Verrouillage cible** : appuyez sur la touche **A** du clavier ou sur la touche **Y** de la manette pour verrouiller et passer d'une cible à l'autre

•**Vue gauche** : appuyez sur la touche **Suppr** du clavier ou sur la touche **L** de la manette pour passer à une vue sur la gauche ou pour tourner Buzz vers la gauche.

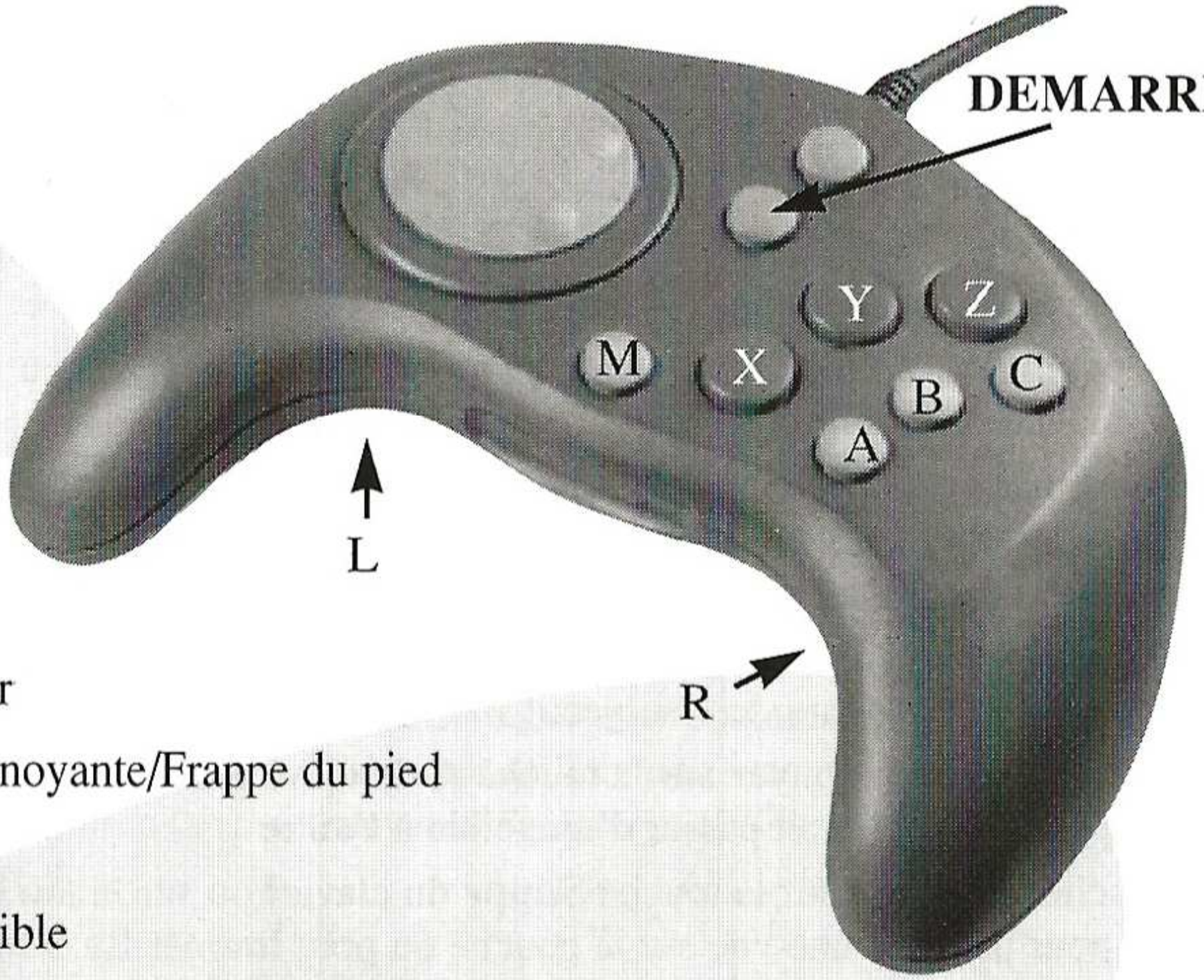
•**Vue droite** : appuyez sur la touche **Pg Suiv.** du clavier ou sur la touche **R** de la manette pour passer à une vue vers la droite ou pour tourner Buzz vers la droite.

MODIFICATION DES COMMANDES DE JEU

De la même manière que Buzz change son plan d'attaque, vous pouvez modifier les touches et boutons commandant ses mouvements ! Dans le menu principal, sélectionnez **Options** et appuyez sur le bouton **Sauter**. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Commandes** et appuyez sur **Sauter**. Dans ce menu, vous pouvez modifier les paramètres par défaut du clavier ou de la manette. Reportez-vous au manuel d'utilisation au dos de ce Manuel d'utilisation ou consultez le **Fichier d'Aide** sur le CD pour prendre connaissance des paramètres par défaut.

ABANDONWARE MANUELS un site abandonware France

COMMANDES DE LA MANETTE



A = Sauter

B = Tirer au laser

C = Attaque tournoyante/Frappe du pied

X = Mode viseur

Y = Verrouiller cible

M =Centrer la vue derrière Buzz

L = Tourner la caméra vers la gauche (caméra passive)

Tourner Buzz vers la gauche (caméra active)

R = Tourner la caméra vers la droite (caméra passive)

Tourner Buzz vers la droite (caméra active)

DEMARRER = Pause

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

DEFINITION DES OPTIONS

Pour modifier les paramètres par défaut, procédez comme suit :

1. Appuyez sur les **touches directionnelles** pour sélectionner l'option que vous souhaitez modifier.
2. Appuyez sur la **barre d'espacement** pour atteindre l'écran approprié.
3. Pour modifier la configuration de votre clavier, sélectionnez **Commandes** dans le menu **Options**.
4. Pour modifier les paramètres de la musique, sélectionnez **Musique**.
5. Pour modifier les paramètres sonores, sélectionnez **Bruitages**.
6. Pour modifier les paramètres d'affichage, choisissez **Graphisme** dans le menu **Options**.
7. Pour sélectionner l'affichage vidéo, choisissez la méthode de rendu et la résolution d'écran dans l'écran d'accueil.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE

Pour enregistrer une partie : Juste après avoir récupéré un jeton, vous pouvez sauvegarder :

1. Choisissez **Quitter le Niveau** et appuyez sur **Sauter**.
2. Pour quitter l'écran des résultats, appuyez sur **Sauter**.
3. Lorsque le message d'enregistrement apparaît, sélectionnez **Oui** (jaune clair) et appuyez sur **Sauter**.
4. Ensuite, sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez enregistrer la partie et appuyez sur **Sauter**.

Pour charger une partie :

1. Dans le menu principal, sélectionnez **Charger/Sauvegarder** et appuyez sur **Sauter**.
2. Sélectionnez **Charger une Partie** et appuyez sur **Sauter**.
3. Dans la liste qui apparaît, choisissez la partie à charger et appuyez sur **Sauter**.
4. Dans le menu principal, sélectionnez **Continuer la Partie** et appuyez sur **Sauter**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

JOUER

L'aventure commence dans la chambre d'Andy. Pour progresser dans le jeu, vous devez récupérer des jetons Pizza Planet en terminant cinq épreuves de taille dans chaque niveau : vous devez ramener des pièces à Bayonne, récupérer des objets, résoudre des casse-tête, gagner une course et vaincre un boss. Les jetons gagnés vous permettent d'accéder aux niveaux supérieurs. Plus vous avancez dans le jeu, plus vous aurez besoin de jetons. Chacune des cinq zones est composée de trois niveaux. Pour sauver Woody, vous devrez passer les quinze niveaux !

LES NIVEAUX DU JEU

Buzz doit affronter les quinze niveaux pour sauver Woody. Heureusement, notre héros est muni de toute une panoplie d'outils, de talents et de votre intelligence bien sûr ! Il n'y a pas de temps à perdre. Voici ce qui vous attend.

ZONE UN

Niveau Un : la maison d'Andy

Fouillez de fond en comble la maison d'Andy. Retrouvez les moutons égarés de Bergère, escaladez les meubles de la cuisine, découvrez l'oreille de Monsieur Patate pour pouvoir utiliser le bouclier magique et venir à bout du casse-tête de la cave ! Attention… votre premier « petit boss » vous attend sous les combles…

Niveau Deux : le quartier d'Andy

Vous vous retrouvez dehors, à courir de jardin en jardin. Repérez les fusées de détresse qu'envoient les 5 petits soldats puis escaladez cet arbre gigantesque où vous attend l'implacable « Cerf-volant Zurg ».

Niveau Trois : bombardement

Un bombardier vous attaque en vrille. Etes-vous suffisamment souple pour éviter ses rafales et le mettre à terre ?

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

ZONE DEUX

Niveau Quatre : le chantier

Essayez d'accéder au toit du bâtiment en construction si vous le pouvez. Et si vous vous sentez une âme d'artiste, résolvez l'énigme de la peinture dans le baraquement du chantier.

Niveau Cinq : ruelles et caniveaux

Buzz est pris au piège dans une ruelle pluvieuse et il doit l'explorer pour trouver la sortie et retrouver son chemin. Dans ce niveau, cherchez le grappin des Rangers de l'espace ; il vous sera bien utile.

Niveau Six : ça glisse !

Ce « big boss » en colère grossit et grossit sous votre laser… Persévérez pour le faire disparaître à jamais !

ZONE TROIS

Niveau Sept : la Ferme aux Jouets d'Al

Sur le rythme d'une musique country endiablée, vous enchaînerez les sauts d'acrobate, les pirouettes, les glissages, le surf et l'escalade pour retrouver 5 petits poussins perdus dans le magasin de jouets.

Niveau Huit : le Spatio-land d'Al

Dans cette partie du magasin gagnez à la course un petit vaisseau volant, jouez au grappin pour gagner un jeton dans la salle d'Arcade, courrez dans les couloirs labyrinthiques du magasin pour retrouver les 5 aliens vertes, et surtout méfiez-vous des costauds à bouclier que votre laser n'impressionnera pas !

Niveau Neuf : rencontre dans la Ferme aux Jouets

Venu de nulle part, ce « big boss » impressionnant déversera sur vous toute son armada d'ennemis spatiaux, qui n'auront qu'un seul but, vous anéantir !

ABANDONWARE MANUELS

ZONE QUATRE

Niveau Dix : on décolle dans l'ascenseur

Votre prochaine étape consiste à retrouver l'appartement d'Al. Le seul moyen, passer par la cage d'ascenseur. Dans votre ascension retrouvez le pied de Monsieur Patate pour récupérer le grappin ainsi que les 5 souriceaux que maman souris cherche désespérément. Et, méfiez-vous du « petit boss » Araignée !

Niveau Onze : le grenier d'Al

Dans le grenier d'Al, vous ferez la connaissance des personnages du « Western de Woody ». Jessie l'écuyère a perdu ses 5 petites bébêtes et le cheval Pil Poil vous met au défi de retrouver, chronomètre en main, cinq de ses fers à cheval.

Niveau Douze : l'infâme empereur Zurg

Votre pire ennemi, l'Infâme Empereur Zurg vous attend dans un combat sans merci.

ZONE CINQ

Niveau Treize : infiltration à l'aéroport

Pour atteindre les plates-formes plus élevées, vous aurez besoin cette fois des aéro-boots. Vous aurez ainsi un meilleur aperçu de l'endroit d'où vous pourrez retrouver les 5 passagers Petits Bonshommes égarés dans l'aéroport.

Niveau Quatorze : rodéo routier

Sous la pluie et les éclairs, retrouvez les 5 valises perdues, essayez-vous au jeu de lumières pour faire atterrir l'hélicoptère qui transporte un jeton. Et si après toutes ses émotions, vous êtes encore d'attaque combattez le « petit boss » Maréchal Ferrant qui a une poigne de fer.

Niveau Quinze : l'affrontement final

Dans cet ultime combat, combattez Papie Pépite, le chercheur d'or et vous aurez réussi votre challenge !

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SELECTION D'UN NIVEAU

Clavier :

1. Pour sélectionner un niveau, appuyez sur les **touches directionnelles** de l'Ecran Carte.
2. Pour commencer le niveau, appuyez sur la **barre d'espacement**.

Manette :

1. Pour sélectionner un niveau, appuyez sur **le pavé directionnel** de l'Ecran Carte.
2. Pour commencer le niveau, appuyez sur **Sauter**.

OBJETS A RECUPERER

Pièces : récupérez des pièces et donnez-les à Bayonne. Dès qu'il aura assez de monnaie, il vous donnera un jeton.

« **petit boss** » : à chaque niveau, vous devrez affronter et battre un ennemi particulier. Si vous gagnez, vous obtiendrez un jeton.

Cinq objets à trouver : à chaque niveau, un personnage demandera à Buzz de trouver cinq objets. Par exemple, Buzz devra trouver les cinq moutons que Bergère a égarés dans la maison d'Andy.

Casse-tête : à chaque niveau se trouve un casse-tête à résoudre. A chaque fois que vous en résolvez un, vous gagnez un jeton.

Courses : à chaque niveau, vous pourrez vous lancer dans un contre-la-montre sur un parcours d'obstacles ou une course pour remporter un jeton.

ACCESSOIRES

Buzz dispose de nombreux pouvoirs intergalactiques, cependant, les petits coups de pouce sont bienvenus ! Et Monsieur Patate ne demande pas mieux que de l'aider. Retrouvez donc les morceaux du corps de Monsieur Patate pour déverrouiller un

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

nouvel accessoire. Si vous voyez un accessoire dans sa boîte et que Monsieur Patate n'est pas là, cela signifie que vous devez déverrouiller cet accessoire dans un autre niveau. Vous pouvez ensuite revenir et utiliser cet accessoire.

Lance-Disques : cet accessoire modifie temporairement le bras laser de Buzz en attaque furtive.

Ceinture-Grappin : cet accessoire permet à Buzz d'atteindre des rebords plus élevés en lançant son grappin qui s'agrippe aux cibles.

Aéro-boots : lorsqu'il porte ces bottes, Buzz peut atteindre ceux qui sont hors de sa portée !

Jet-boots : ces bottes sur roulettes permettent à Buzz d'arriver comme un bolide.

Le Bouclier Cosmique : ce bouclier invincible protège Buzz tout au long des scènes ou combats dangereux (son invulnérabilité est cependant limitée).

TRUCS ET ASTUCES

- Si un accessoire est encore dans sa boîte, vous devez trouver Monsieur Patate pour le déverrouiller. Parfois, Monsieur Patate se trouve dans un autre niveau et vous devrez revenir sur cet accessoire plus tard.
- Si dans un niveau, vous vous posez des questions, vous devez rechercher Rex qui vous fournira une liste d'astuces et d'informations sur la façon de récupérer des jetons Pizza Planet.
- Dans chaque niveau, il y a cinq jetons Pizza Planet. Cependant, le nombre de jetons nécessaire pour passer au niveau suivant peut varier. Ainsi, vous n'aurez besoin que de trois jetons pour aller vous mesurer au premier « Big Boss » alors que vous en aurez besoin de quarante pour combattre le dernier, Papie Pépite ! Donc, faites en sorte de ramasser le plus de jetons possible afin de pouvoir les utiliser ultérieurement !
- De la même manière, soyez sur vos gardes pour ramasser les vies supplémentaires et les power up laser.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

DEPANNAGE

Pour obtenir les dernières informations de dépannage, consultez le **Fichier d'Aide**.

SUPPORT TECHNIQUE

Un serveur vocal automatisé est à votre disposition 7j/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.

Support Technique Disney Interactive
Tél. : [00 33] 01. 46. 01. 46. 51
Fax : [00 33] 01. 46. 30. 00. 65
Si vous désirez nous écrire :
HAVAS INTERACTIVE EUROPE
Support Technique Disney Interactive
Parc tertiaire de Meudon
9-11 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon la Forêt Cédex

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CREDITS

ACTIVISION, INC.

Producteur principal
Rob Letts

Producteur associé
William Oertel

Directeur adjoint des studios européens
Julian Lynn-Evans

Directeur général adjoint des studios Activision
Mitch Lasky

Directeur général adjoint marketing
Kathy Vrabeck

Directeur adjoint marque
Ehtisham Rabbabi

Responsable de marque
Michelle Corrigan

Responsable de marque adjoint
Jenniffer Stornetta

Publicité
Julia Roether

Directeur adjoint communication d'entreprise
Maryanne Lataif

Responsable assurance qualité
Marilena Morini

Chef de projet principal
Marietta Pashayan

Chef de projet
Nadine Theuzillot

Chef compatibilité PC
John Fritts

Testeurs
Richard Kurnadi, Kragen Lum, Russell Shirley, Daniel Ramirez, Christian Biermann, Sion Rodriguez Y Gibson, David Silverman, David Hakim, Keith Harris, Glenn Ige, Chad Bordwell, Hector Garcia, Brian Ulmer, Josh Horowitz, Nicole Dodd and Todd D. Jones, Eric Zimmerman, Jenn Spencier, Peter Muravez

Remerciements particuliers à
Jim Summers, Jason Wong, Eric Zala, Marilena Morini, Matt Powers, Tim Vanlaw, Aaron King, Sam Nouriani, Juan Valdes, Mark Robertshaw, Indra Gunawan, Tanya Langston, Stacey Drellishak, Todd Komesu, Neil Barizo, Matt McClure

DISNEY INTERACTIVE

Producteur principal
Dan Winters

Producteur
Peter Wyse

Concepteur en chef
Joel Goodsell

Concepteur des personnages originaux
Jeff Berting, Tom Barlow

Producteur assistant
Renee Johnson

Chef de production Royaume-Uni
Nick Bridger

Testeur en chef principal
Carlos Schulte

Testeur en chef
Kevin Cope

Testeurs
Patrick Larkin
Andre Aguilar
Amir Firozkar
Bryan Martinez

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Service technique
Scott Torroll
Chi Ngo
Lawrence V. Conley

Liaison service consommateur
A. Dudley Johnson, Jr.

Marketing du produit
Michael Radiloff

Relations publiques
Leslie Oren
Htwe Han

Services de création
Heino Moeller
Nina Harju

Site Web
Claudia Ross

Responsable de la localisation
Catherine Duperron

Remerciements particuliers à
John Lasseter, Ash Brannon, Helene Plotkin, Karen Robert Jackson, Kathleen Handy, Katherine Sarafian, Matthew Labyorteaux, Juillet Rodgers, David Arnspiger

TRAVELLER'S TALES

Conception et programmation
Jon Burton

Conversion PC et moteur 3D
Steve Monks

Rendu logiciel pour PC
Andy Holdroyd

Animation des personnages
Jeremy Pardon

Dessin des personnages
Neil Allen, Dave Burton, Jeremy Pardon, Will Thompson

Dessin des arrière-plans
Neil Allen, Dave Burton, Leon Warren, Jeremy Pardon, Barry Thompson, Bev Bush, James Cunliffe

Conception du terrain
Barry Thompson

Programmation des utilitaires
Stephen Harding, Gary Vine, Andy Holdroyd, Dave Dootson

Réalisation
Jon Burton

Remerciements particuliers à
Wendy Vine, Ko-Shuey Harding, Helen Burton, Arthur Parsons

Musique originale par Swallow Studio, Royaume-Uni
Andy Blythe, Marten Joustra

Musique MIDI et effets sonores par PC Music, Royaume-Uni

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Remarque sur Microsoft Windows 2000 :
Bien que ce produit ait été conçu pour être utilisé avec Microsoft Windows 98 et les versions ultérieures, Disney Interactive ne peut garantir sa compatibilité avec Microsoft Windows 2000. Ce produit peut être installé sur des systèmes utilisant Microsoft Windows 2000, mais il n'a pas encore été parfaitement testé et certifié avec le nouveau système d'exploitation Microsoft. Une fois Microsoft Windows 2000 officiellement sorti, rendez-vous sur le site Internet de Disney Interactive à l'adresse www.disney.fr dans la section Support technique pour de plus amples informations.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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 ou stimuli clignotants fréquents dans notre environnement 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 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 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 supplémentaires à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connecté 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.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Eléments originaux Toy Story © Disney. Eléments Toy Story 2 © Disney/Pixar.
Tous droits réservés.
Mr Potato Head® (Monsieur Patate) et Mrs. Potato Head® (Madame Patate) sont une marque déposée de Hasbro, Inc. Utilisation avec la permission de © 1999 Hasbro, Inc. Tous droits réservés.
Slinky® Dog (Zigzag) © James Industries.
Le nom de produit et la configuration de Etch A Sketch® (Ecran Magique) sont des marques déposées appartenant à The Ohio Art Company. Etch A Sketch® © The Ohio Art Company.
Toddle Tots® Truck de Little Tikes® ou Fire Truck de Little Tikes®. Little Tikes® Toys (Petits Bonshommes) © The Little Tikes Company.
Mattel Toys © Mattel, Inc. Tous droits réservés.

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

Développé par Traveller's Tales.

Edité par Disney Interactive, Inc.
500 S. Buena Vista St., Burbank, CA 91521, Etats-Unis.

Distribué en France par Havas Interactive.

Rendez-vous au www.disney.fr

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

COMMANDES CLAVIER

ESPACE..... Commencer une partie depuis le Menu Principal

F2..... Menu Pause [en cours de jeu]

FLÈCHES..... Déplacer Buzz

ESPACE..... Sauter

CTRL..... Tirer

MAJ..... Attaque tournoyante/Super frappe du pied

TAB..... Mode viseur

A..... Verrouiller cible

SUPPR..... Déplacer la caméra vers la gauche [caméra passive]
Tourner Buzz vers la gauche [caméra active]

PAGE SUIV.... Déplacer la caméra vers la droite [caméra passive]
Tourner Buzz vers la droite [caméra active]

FIN..... Centrer la vue derrière Buzz



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

Eléments originaux Toy Story © Disney.
Eléments Toy Story 2 © Disney/Pixar. Tous droits réservés.

S0016311

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France