

LBA²

little big adventureTM



Manuel en français



AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME 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 lumière clignotante ou de sources lumineuses de 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 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.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

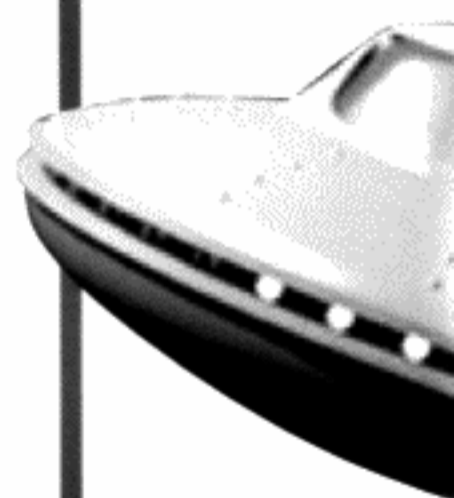
- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



MENU

PAGE

BIENVENUE DANS L.B.A.2 !	3
CONFIGURATION NÉCESSAIRE	4
INSTALLATION DU JEU SOUS WINDOWS® 95 ...	4
LANCEMENT DU JEU SOUS WINDOWS® 95	5
INSTALLATION DU JEU SOUS MS-DOS®	5
LANCEMENT DU JEU SOUS MS-DOS®	7
DÉPLACEMENTS DANS LE MONDE.....	7
COMPORTEMENTS.....	8
LES COMMANDES D'ACTION.....	9
DIALOGUER AVEC LES PERSONNAGES	10
LES COMMANDES AU CLAVIER.....	10
DES BONUS POUR RESTER EN FORME	11
VOTRE INVENTAIRE	13
MENU PRINCIPAL	15
MENU DES OPTIONS.....	17
TRUCS ET ASTUCES	19
GENÉRIQUE.....	20
DES PROBLÈMES AVEC LE JEU ?	21
VERSION MS-DOS®	22
ASSISTANCE TECHNIQUE.....	22
CHER CLIENT !	24



BIENVENUE DANS L.B.A.2 !

Lors de la conception et la création de ce jeu, comme lors du précédent volet, nous avons essayé d'appliquer une certaine philosophie, qui repose sur les points suivants :

- Une interface facile à utiliser, qui permet au joueur de se concentrer pleinement sur le jeu et non sur les commandes, mais qui permet également de vivre une expérience riche et profonde.
- Une interactivité maximale avec l'environnement, qui comprend les décors du jeu et les différents personnages. Le joueur n'est pas obligé de suivre une seule voie, et ses choix affectent réellement l'environnement et le déroulement du jeu.
- En clair, nous avons cherché à créer un environnement réaliste, mais dans un style " dessin animé ". Nous espérons que vous prendrez ainsi encore plus de plaisir à jouer et à découvrir L.B.A. 2

Little Big Adventure™ 2 est un voyage mystérieux à travers un monde irréel et dangereux. Vous incarnez Twinsen, un jeune Quetch héros de la planète Twinsun. Sur Twinsun, il existe quatre espèces principales : les Quetchs (Twinsen en est un, ils ont une queue de cheval), les Grobos (ils ressemblent à des éléphants), les Bouboules (des petits gros), et les Lapichons. Sur les autres planètes, vous rencontrerez quatre nouvelles espèces : les Knartas (on dirait des saucisses), les Sups (ils ont une tête triangulaire), les Mosquibees (ils ressemblent à des gros moustiques) et les Blafards (le peuple des tristos).

Vous devez rétablir la paix et l'harmonie sur toutes les planètes en sauvant vos amis, les mages et les enfants de Twinsun. Pour cela, vous devez non seulement trouver les objets et éléments qui vous aideront, mais aussi vous mettre à la recherche de personnes pouvant vous apporter leur concours.

Il vous faudra parcourir de grandes distances pour tenter de sauver le monde et neutraliser le maléfique Dark Monk. Vos ennemis peuvent à tout moment prendre le dessus et mettre fin à votre quête pour la paix. Soyez prudent, et surtout, malin !





CONFIGURATION NÉCESSAIRE

Windows® 95 :

PC Pentium™

16 Mo de mémoire RAM

Lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse

Carte son compatible Windows® 95

MS-DOS® :

PC Pentium™

8 Mo de mémoire RAM (16 Mo conseillés)

Carte PCI/Local bus SVGA

Lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse

Carte son Sound Blaster™ ou compatible conseillée (Miles sound system)

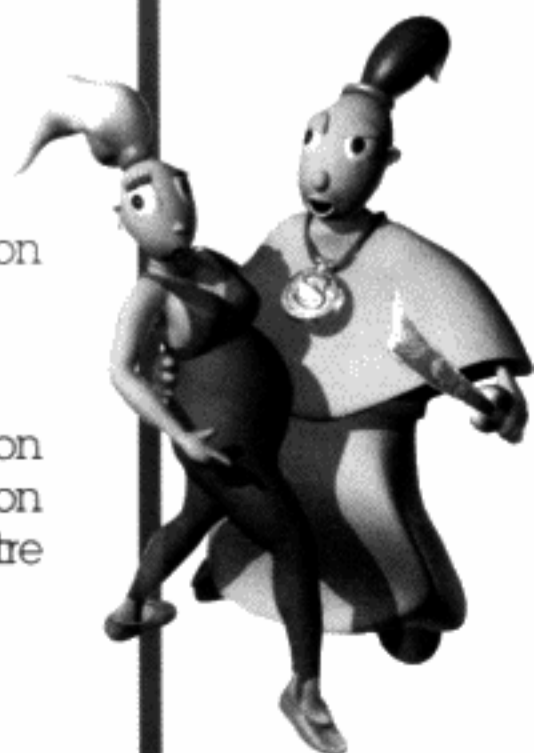
INSTALLATION DU JEU SOUS WINDOWS95

1. Allumez votre ordinateur, attendez que Windows95 soit chargé et insérez le CD-ROM de L.B.A.2 dans votre lecteur de CD-ROM. Le CD-ROM est nécessaire pour jouer. Si au bout d'une minute rien ne se passe, double-cliquez sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM, puis, une fois la fenêtre ouverte, cliquez sur **SETUP**.
2. Suivez les instructions présentes à l'écran.
3. Choisissez votre langue pour le programme d'installation. Cette langue sera celle utilisée pour les textes écrits dans le jeu.
4. Choisissez la langue des dialogues parlés.
5. Lorsque le programme vous demande de choisir les options de jeu :

GARDER LES VOIX SUR DISQUE DUR : Validez cette option pour que les fichiers des voix des personnages soient stockés sur votre disque dur (environ 80 Mo d'espace supplémentaire), permettant un accès plus rapide durant le jeu.

AFFICHER LES DIALOGUES : Validez cette option pour définir si les dialogues seront affichés à l'écran. (Si la langue parlée est la même que celle écrite vous pouvez vous passer des sous-titrages)

6. Validez le chemin du menu "**Démarrer**" et le répertoire d'installation des fichiers du jeu.
7. Après la copie des fichiers du jeu sur votre disque dur, l'ordinateur vous demande si vous voulez installer DirectX. S'il détecte une version déjà installée, il vous conseillera de répondre **NON**. Si aucune version de DirectX n'a été installée auparavant ou si vous choisissez de mettre à jour votre version de DirectX, l'ordinateur redémarrera quand il aura fini.





LANCEMENT DU JEU SOUS WINDOWS® 95

Si vous venez d'allumer votre machine, insérez le CD-ROM de LBA2, attendez que l'écran de bienvenue s'affiche et cliquez sur **JOUER**.

Vous pouvez également lancer le jeu en passant par le menu "**Démarrer**" de Windows95.

Le CD-ROM de LBA2 doit être dans le lecteur pour que le jeu puisse fonctionner.

INSTALLATION DU JEU SOUS MS-DOS®

1. Allumez votre ordinateur et insérez le CD-ROM de L.B.A.2 dans votre lecteur de CD-ROM. Le CD-ROM est nécessaire pour jouer.
2. Au message d'attente du DOS, ouvrez le répertoire de votre lecteur de CD-ROM (généralement D :).
3. Au message d'attente D:\>, entrez **install** et appuyez sur **ENTREE**. Le menu des langues apparaît à l'écran.
4. Utilisez les flèches **haut/bas** pour choisir la langue du programme d'installation. Appuyez ensuite sur **ENTREE** pour passer au menu d'installation.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Validez ce choix en tapant **ENTREE** pour commencer l'installation des fichiers sur votre ordinateur.

Une première fenêtre s'ouvre vous proposant le répertoire dans lequel sera installé LBA2. Par défaut celui-ci est "C:\LBA2". Si vous désirez changer ce répertoire, cliquez sur la zone de saisie où est écrit "C:\LBA2", entrez le nouveau répertoire et appuyez sur **ENTREE**.

La deuxième fenêtre vous permet de choisir en quelle langue seront les dialogues parlés et écrits du jeu ainsi que certaines options :

AFFICHER LES TEXTES DANS LE JEU

Validez cette option pour définir si les dialogues seront affichés à l'écran. (Si la langue parlée est la même que celle écrite vous pouvez vous passer des sous-titres).

GARDER LES FICHIERS VOIX SUR DISQUE DUR : Validez cette option pour que les fichiers des voix des personnages soient stockés sur votre disque dur (environ 80 Mo d'espace supplémentaire), permettant un



accès plus rapide durant le jeu.

Remarque: Au cours du jeu, vous visiterez plusieurs îles. A chaque île correspond un fichier de voix qui est chargé à partir de votre disque dur lorsque vous arrivez sur l'île. Quand vous allez sur une autre île, le système efface automatiquement le fichier le plus ancien, si vous n'avez pas assez d'espace en mémoire pour le nouveau. Si vous n'avez toujours pas assez d'espace, le système chargera le fichier de voix à partir du CD-ROM, et non à partir du disque dur. Lorsque vous quittez le jeu, le système efface automatiquement tous les fichiers de voix sur disque dur, sauf si vous avez activé l'option **GARDER FICHIERS DES VOIX SUR DISQUE DUR**. Cette opération libère de la place sur votre disque dur, mais le programme doit charger les fichiers nécessaires pendant le jeu à chaque changement d'île.

La progression de la copie des fichiers est affichée. Pendant ce temps vous pouvez lire le fichier "Readme.txt" qui est affiché sur l'écran. Il contient les dernières informations sur LBA2 (éventuellement des solutions à des problèmes rencontrés sur certains matériels).

Une fois l'installation finie, une dernière fenêtre s'ouvre vous proposant de configurer votre carte de son :

TENTATIVE DE CONFIGURATION AUTOMATIQUE DE VOTRE CARTE SON

Validez votre choix en appuyant sur la touche **ENTREE**. Le programme recherche votre carte son. Dès qu'il la trouve, une fenêtre s'ouvre et un son doit se faire entendre. Tapez **ENTREE** pour valider le choix YES (OUI) si vous entendez le son. (Vérifiez bien que vos haut-parleurs soit allumés...).

Il se peut que la machine se bloque pendant cette phase. Si cela arrive, appuyez sur le bouton Reset de votre machine, positionnez-vous dans le répertoire où vous avez installé LBA2 (ex : C:\LBA2), lancez le programme SETUP et sélectionnez "Configuration du son" à nouveau. Le processus de recherche de votre carte son continuera automatiquement.

CHOISIR ET CONFIGURER LE GESTIONNAIRE DES EFFETS SONORES

Si la détection automatique de votre carte son n'a pas fonctionné, vous pouvez grâce à ce choix sélectionner manuellement le type de carte que vous possédez.

TESTER LES EFFETS SONORES

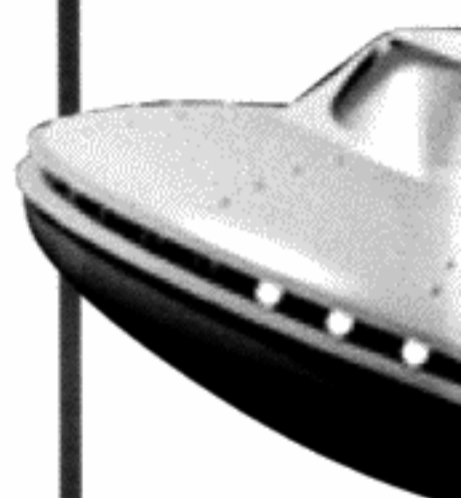
Permet de tester le bon fonctionnement de votre carte son.

QUITTER

Une fois votre carte son sélectionnée, cliquez sur ce choix pour revenir au menu principal et sauvegarder la configuration.

Si la fenêtre contenant les informations de dernières minutes est affichée, appuyez sur **ECHAP** pour la fermer.

Puis choisissez **QUITTER** pour retourner au DOS.





LANCEMENT DU JEU SOUS MS-DOS®

Après avoir terminé l'installation et choisi la configuration adéquate pour le jeu,

revenez directement au DOS.

Pour lancer le jeu, tapez LBA2 au message d'attente C : \LBA2>. Le logo, le titre et la séquence d'introduction défileront sur votre écran. Le jeu commencera automatiquement si c'est votre première partie.

Le CD-ROM de LBA2 doit être dans le lecteur pour que le jeu puisse fonctionner.

Si vous désirez changer certaines options de votre configuration comme la langue des dialogues, leurs sous-titres affichés sur l'écran ou non ou optimisez la gestion de certains fichiers, lancez le programme SETUP dans le répertoire du jeu (C : \LBA2).

DÉPLACEMENTS DANS LE MONDE

Utilisez les touches fléchées pour déplacer Twinsen sur l'écran de jeu.

Haut:	Twinsen avance
Gauche:	Il tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
Bas:	Il recule
Droite:	Il tourne dans le sens des aiguilles d'une montre

CHANGEMENT DE VUE

Si Twinsen arrive au bord de l'écran de jeu, vous pouvez replacer le point de vue, afin d'avoir une vue dégagée des environs.

- En décors intérieurs, le point de vue se recentre sur Twinsen.
- En décors extérieurs, le point de vue se replace derrière Twinsen et montre son champ de vision, c'est à dire ce qui se trouve devant ses yeux.

Appuyez sur **ENTREE** pour centrer la scène sur Twinsen en décors intérieurs ou pour voir son champ de vision en décors extérieurs.

Remarque: Si le scénario implique un certain point de vue, vous ne pourrez pas centrer l'écran sur Twinsen, ni replacer la caméra derrière lui. Ce mode est paramétrable dans le menu des options.



COMPOTEMENTS

Chaque situation du jeu peut être abordée différemment. C'est à vous de décider et de choisir le comportement de Twinsen parmi les 4 attitudes possibles. Le mode par défaut est le mode NORMAL, mais vous pouvez changer d'attitude à tout moment.

En plus de ces quatre modes, vous gagnerez de nouveaux types de comportements au cours du jeu, en trouvant des véhicules que vous pourrez utiliser.

Barre de santé (rouge): indique l'état de santé de Twinsen

Barre de magie (bleue): indique le niveau de puissance magique de Twinsen

Boîtes à trèfles : Boîtes à trèfles et trèfles que vous possédez. Chaque Trèfle représente une vie supplémentaire et vous ne pouvez pas en stocker plus que le nombre de boîtes.



Ecran de comportement

Mode de comportement

Pièces: Argent collecté

Clés: Clés stockées

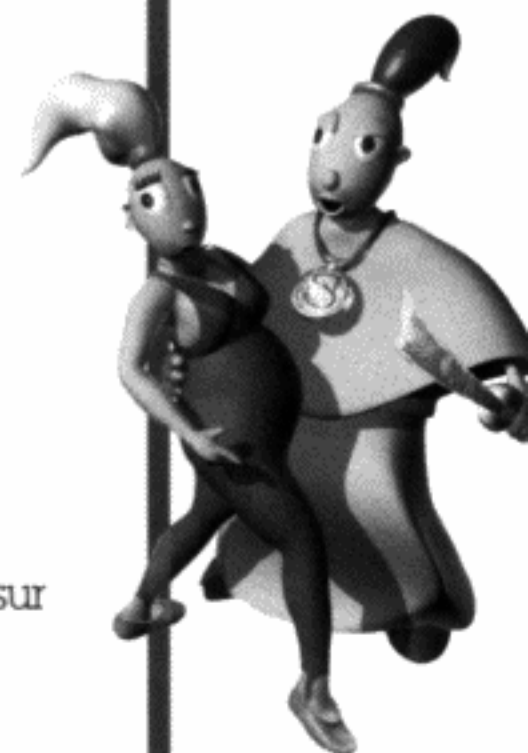
CHANGER DE COMPORTEMENT :

1. Appuyez sur **CTRL** et maintenez la touche enfoncée. Le jeu est interrompu momentanément et l'écran des comportements apparaît. Il y a quatre fenêtres, chacune correspondant à un mode de comportement.
2. Utilisez les flèches **gauche/droite** pour sélectionner le mode choisi.
3. Utilisez les flèches **haut/bas** pour accéder à d'autres types de comportements (quand vous les aurez trouvés dans le jeu)
4. Une fois que vous avez fait votre choix, relâchez la touche **CTRL**. Vous reviendrez à l'écran du jeu et continuerez dans le nouveau mode.

Vous pouvez changer de comportement rapidement en appuyant simplement sur une touche. Chaque mode peut ainsi être activé par une touche :

Normal

Dans ce mode, Twinsen se déplace à une allure normale. Appuyez sur **F5** pour sélectionner ce mode.





Sportif

Si vous devez vous sortir rapidement d'une situation délicate, optez pour ce mode : Twinsen court alors comme si sa vie en dépendait. Appuyez sur **F6** pour sélectionner ce mode.

Agressif

Dans ce mode, Twinsen est sur ses gardes, vigilant et prêt au combat. Appuyez sur **F7** pour sélectionner ce mode.

Discret

Si vous devez éviter un adversaire, vous approcher de lui discrètement ou éviter certains projectiles, optez pour ce mode. Twinsen avancera alors à pas de loup. Appuyez sur **F8** pour sélectionner ce mode.

LES COMMANDES D'ACTION

Dans chaque mode de comportement, vous pouvez effectuer différentes actions. Si vous êtes par exemple en mode **NORMAL**, vous pouvez discuter avec des personnages, utiliser des objets, manoeuvrer des leviers et des grilles, reconnaître des zones, ouvrir des armoires et des placards, etc.

- Pour effectuer une action, appuyez sur la **BARRE ESPACE**. Selon le mode dans lequel vous vous trouvez, Twinsen réagira en conséquence.

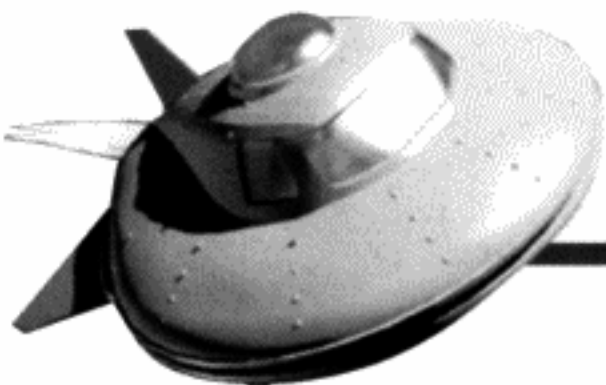
En mode **NORMAL**, la commande d'action vous permet de parler à quelqu'un (à condition de vous trouver à côté), de fouiller (meubles, pots de fleurs, etc.) ou d'actionner divers mécanismes.

(La touche **W** est un raccourci permanent sur l'action du mode **NORMAL** même lorsque vous êtes dans un autre mode)

En mode **SPORTIF**, la commande d'action vous fait sauter. Vous pouvez interrompre un saut en appuyant sur la **touche fléchée bas**.

En mode **AGRESSIF**, la commande d'action vous fait combattre. Twinsen utilise trois mouvements de combat : un coup de pied et deux coups de poing. Si Twinsen réussit à atteindre un autre niveau de magie, la force de ses coups augmente.

Si le mode **DISCRET** est activé, Twinsen s'accroupit et devient, à certains moments, invisible pour ses ennemis.



Mais Twinsen est également capable d'effectuer des esquives pour éviter des projectiles lors des combats.

- Pour effectuer une esquive, appuyez sur **X** et sur la **touche fléchée** correspondant à la direction que vous voulez lui donner : flèche gauche pour esquive gauche, flèche droite pour esquive droite, flèche en haut pour un petit saut en avant, flèche arrière pour un petit saut en arrière.

DIALOGUER AVEC LES PERSONNAGES

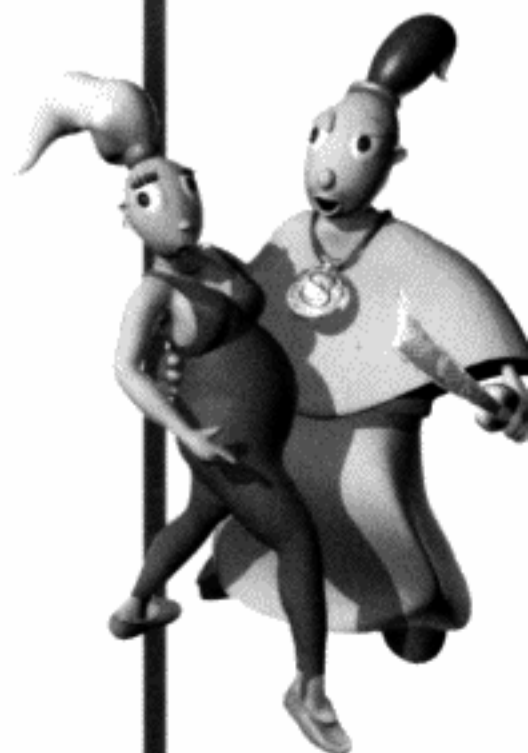
Vous devez, pour trouver les informations qui vous permettront de venir à bout de votre quête, parler aux différentes créatures et personnages du jeu. Ceux-ci peuvent être serviables ou parfois vraiment méchants.


- Pour parler à un personnage, approchez-vous de lui en mode Normal et appuyez sur la **BARRE ESPACE**. Si vous n'êtes pas en comportement **NORMAL** vous n'êtes pas obligé de changer de comportement utilisez la touche **W** pour faire une "action NORMALE
- Pour avancer dans le texte, appuyez sur les touches **BARRE ESPACE** ou **ENTREE**.
- Pour mettre fin à la conversation (car vous avez peut-être déjà entendu cette histoire), appuyez sur la touche **ECHAP**.

LES COMMANDES AU CLAVIER

Toutes les touches du jeu sont redéfinissables. C'est à dire que vous pouvez changer la configuration par défaut pour une ergonomie différente. Les touches utilisées dans les explications de ce manuel sont celles par défaut.

- | | |
|----------------------------------|--|
| ▪ F1 (pendant Jeu) | Résumé Commandes Clavier
(Redéfinition des touches) |
| ▪ F1 (pendant Inventaire) | Explications supplémentaires sur l'objet en cours. |
| ▪ Touches fléchées | Déplacement de Twinsen |
| ▪ ALT | Utilise l'arme en cours (Balle magique, sarbacane,...) |





▪ CTRL	Menu choix comportement
▪ SHIFT	Inventaire
▪ BARRE ESPACE / Pavé num 5	Action du comportement en cours
▪ W / Fin	Action Comportement Normal
▪ ENTREE / Pavé num ENTREE	Recentrage Caméra
▪ ECHAP / F10	Retour Menu Principal
▪ TAB / H	Holomap
▪ P	Pause
▪ X (+Flèches)	Esquives
▪ F2	Sauvegarde de la partie en cours
▪ F3	Chargement d'une partie
▪ F4	Menu Options
▪ F5	Comportement Normal
▪ F6	Comportement Sportif
▪ F7	Comportement Agressif
▪ F8	Comportement Discret
▪ Retour Arrière	Rotation Caméra (mode extérieur)
▪ Pavé num + / Page précédente	Caméra éloignée
▪ Pavé num - / Page suivante	Caméra rapprochée
▪ 1,2,3,4,5,6,7	Sélection arme. (1 ^{ère} ligne de l'inventaire)
▪ N	Utilise un Nitro-Méca-Pingouin
▪ J	Utilise le JetPack (ON/OFF)
▪ C	Utilise le sort de Protection (ON/OFF)
▪ F	Utilise le sort de Foudre

DES BONUS POUR RESTER EN FORME

Tout au long de L.B.A.2 vous pouvez trouver des cœurs, des trèfles, des boîtes, des fioles magiques, de l'argent et des clés un peu partout, qui vous seront utiles pendant votre voyage. Sans l'aide de ces bonus, Twinsen ne pourra pas traverser tous les niveaux du jeu. Des personnages ennemis gardent certains de ces objets, mais vous pouvez les récupérer après avoir les avoir vaincus en combattant. Un inventaire graphique des objets récupérés est affiché dans l'écran des comportements.



COEURS

Donnent des points de vie supplémentaires. Dès que vous ramassez un cœur, la barre de santé augmente ; si vous encaissez un coup, la barre diminue. A chaque coup encaissé, une étoile apparaît au-dessus de la tête de Twinsen pour indiquer qu'il a perdu des points de vie. Lorsque la barre est entièrement rouge, vous êtes au maximum des points de vie. Si vous n'avez plus de points de vie et de vie supplémentaire, le jeu est terminé.

TREFLES PORTE-BONHEUR

Ces trèfles à quatre feuilles sont de véritables porte-bonheur, car ils donnent à Twinsen une vie supplémentaire. Si vous possédez un trèfle, lorsque vous perdrez une vie, le trèfle se consommera en rétablissant votre santé et vos pouvoirs magiques.

Si vous disposez d'un trèfle, celui-ci sera affiché dans l'écran des comportements.

BOÎTES DE TREFLES

Ces boîtes servent à conserver les trèfles que vous trouverez dans le jeu. Au début de la partie, vous disposez de deux boîtes dont une vide, affichées dans l'écran des comportements. Si vous trouvez un troisième trèfle, vous ne pourrez pas le conserver tant que vous n'aurez pas trouvé une autre boîte. Le nombre de ces boîtes dans le jeu est limité, elles sont rares et très précieuses.

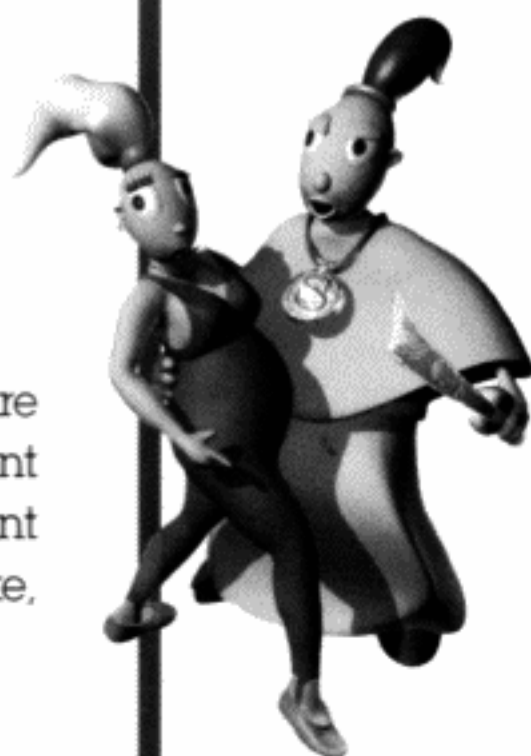
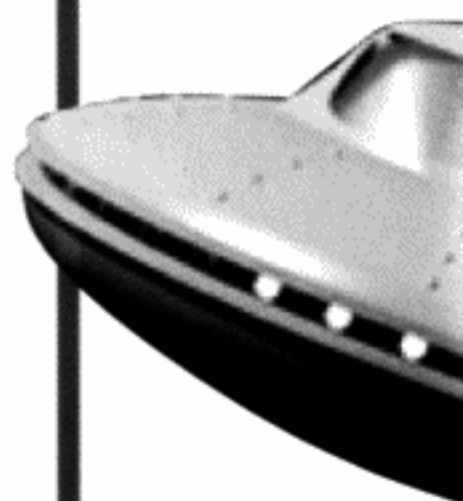
Cherchez-les !

FIOLES MAGIQUES

Chaque fiole bleue contient de la magie pour aider Twinsen à combattre Dark Monk et ses cohortes. La barre magique bleue augmente si vous ramassez une fiole, et diminue lorsque vous utilisez la balle magique ou un autre sort qui consomme de la magie. La balle magique ne fera plus de rebond si vous n'avez plus de magie. Le sort de foudre ne fonctionne que si vous êtes plein de magie. Votre capacité de stockage de la magie augmente lorsque vous atteignez un nouveau niveau de magie. Il faut au moins 1 niveau de magie (Tunique Ancestrale) pour pouvoir prendre de la magie.

KASHES / ZLITOS (Argent)

Vous aurez besoin d'argent pour acheter des objets tout au long de votre voyage. Comme dans notre monde, tout a un prix. Certains objets sont indispensables pour pouvoir continuer, récupérez donc autant d'argent que vous pouvez. Les Kashes sont la monnaie de Twinsun, votre planète, et les Zlitos sont la monnaie officielle de Zeelich.





CLEFS

Elles ouvrent des portes verrouillées (serrure visible). Servez-vous des clefs dans la zone où vous les trouverez, car vous les perdrez en quittant cette zone. Dans ce cas, vous devrez retourner dans cet endroit, retrouver la clef et l'utiliser avant de partir. Lorsque vous utilisez une clef, celle-ci disparaît. Les portes s'ouvrent quand vous les touchez si elles ne sont pas verrouillées. N'essayez pas de défoncer une porte verrouillée, ce serait peine perdue. Revenez plus tard pour voir si vous arrivez à passer.

- Pour trouver des bonus, placez Twinsen en mode **NORMAL** devant un meuble ou un objet (ex.: un placard), et appuyez sur la **BARRE ESPACE** ou **W** si vous êtes dans un autre comportement. Si quelque chose est caché, le bonus sera éjecté dès que vous activerez cette commande. Surtout fouillez le maximum de placards et de poubelles.
- Pour récupérer un bonus, faites avancer Twinsen par-dessus celui-ci. Certains viendront remplir automatiquement les barres correspondantes (vie, magie)(Le bonus ramassé s'affichera pendant quelques instants dans le coin supérieur gauche de l'écran), les autres apparaîtront dans l'inventaire de l'écran des comportements. Si le bonus rebondit sur lui-même, c'est que vous n'en avez pas besoin.

VOTRE INVENTAIRE

Vous trouverez, achèterez, etc., des objets au cours de votre voyage. Ceux-ci seront rajoutés à votre inventaire.

- Pour ouvrir votre inventaire, appuyez sur la touche **SHIFT**.
- Pour sélectionner un objet dans votre inventaire, utilisez les touches fléchées.
- Pour utiliser un objet de l'inventaire, appuyez sur la touche **ENTREE**. Si l'objet n'est pas adapté à une certaine situation ou barré, vous ne pourrez pas l'utiliser.
- Pour obtenir des explications plus précises sur un objet de l'inventaire, placez-vous sur l'objet et appuyez sur **F1**.
- Vous ne pouvez pas utiliser les objets barrés d'une croix rouge. Ils ne sont pas utilisables car soit vous ne possédez pas assez de magie, soit ils ne sont pas complets et il vous faudra trouver un autre objet pour les compléter et les rendre utilisables.

- Pour quitter l'inventaire sans sélectionner d'objet, appuyez sur **SHIFT** ou **ECHAP**.
- La ligne du haut contiendra les armes (ou objet qui s'utilisent comme tel, c'est à dire avec la touche **ALT**) que vous trouverez au cours du jeu. Celle en cours d'utilisation est encadrée en rouge. Vous pouvez sélectionner directement celle que vous voulez utiliser sans passer par l'inventaire en appuyant sur les touches **1,2,3,4,5,6** et **7**.
- Certains objets de l'inventaire possèdent comme les armes des touches de raccourci. Reportez-vous à la description des touches par défaut.

EXEMPLES D'OBJETS CONTENUS DANS L'INVENTAIRE

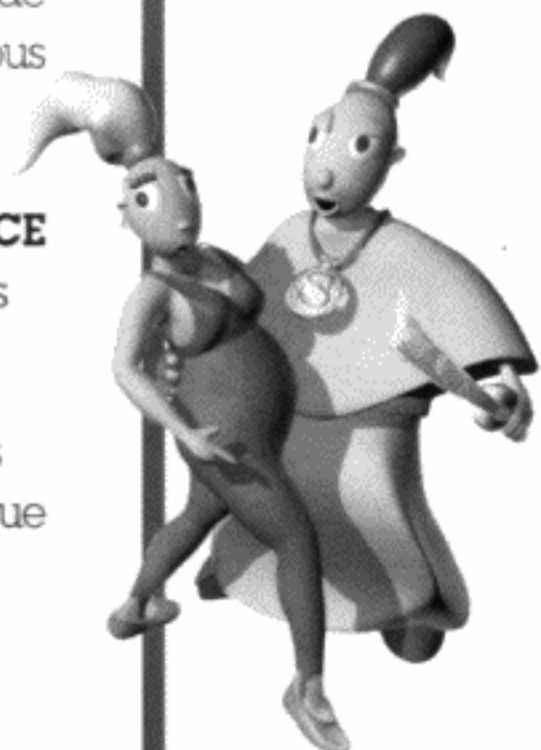
Holomap

L'Holomap indique l'endroit où se trouve Twinsen sur la planète, et vous indique les endroits à examiner de près. Lorsque vous parlez à quelqu'un et obtenez un nouvel objectif, un petit holomap apparaît et tourne dans l'angle en haut à gauche de votre écran. Sur la carte, de grosses flèches rouges indiquent les endroits à visiter pour accomplir les tâches qui vous ont été confiées. Une fois que vous avez accompli votre tâche, la flèche disparaît du site en question. Si Twinsen se trouve exactement sur une flèche, vous êtes au bon endroit ! Vous pouvez consulter l'Holomap à partir de votre inventaire, ou y accéder en appuyant sur la touche **TAB**.



Il existe deux modes de représentation dans l'holomap. Le mode **PLANETE** qui vous montre la planète sur laquelle vous êtes. Le mode **CARTE** vous permet d'accéder à la carte précise de l'île sur laquelle vous vous trouvez.

- Pour passer du mode planète au mode **CARTE**, appuyez sur **ESPACE** ou **ENTREE**. (Vous ne pouvez zoomer que sur l'île sur laquelle vous êtes).
- Pour voir différents endroits sur l'Holomap, servez-vous des touches fléchées. La fenêtre de texte donne des renseignements sur chaque endroit.
- Pour quitter l'holomap, appuyez sur **ECHAP** ou sur **TAB**





Balle magique

La balle magique est votre meilleure arme contre certains ennemis. Vous pouvez également l'utiliser pour récupérer des clés éjectées et pour activer des déclencheurs.

- Pour lancer la balle magique, appuyez sur **ALT**. Elle revient toujours et vous n'aurez pas besoin d'aller la récupérer. Quand vous utilisez la balle, votre pouvoir magique diminue. Vous pouvez la lancer même si votre pouvoir est assez faible, mais vous la lancerez beaucoup moins loin.

Remarque: La trajectoire de la balle change selon le mode de comportement dans lequel vous vous trouvez. Essayez chacun de ces modes pour déterminer celui qui vous convient le mieux dans les combats contre certains ennemis. Vous pouvez aussi récupérer la balle avant la fin de son lancer en lâchant puis appuyant à nouveau sur ALT

Nitro-Méca-Pingouin

Le Nitro-Méca-Pingouin peut servir à distraire ou détruire certains ennemis, ou déclencher des mécanismes. Une fois posé sur le sol un Méca-Pingouin avance et explose au bout de quelques secondes. Mais n'oubliez pas que cela ne marchera qu'à certains endroits. Ils ne peuvent être utilisés que sur une surface plane et complètement dégagée. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Nitro-Méca-Pingouin à la fois.

MENU PRINCIPAL

Au sommet de l'écran vous pouvez voir une vignette montrant le dernier endroit où vous vous êtes arrêté (si vous avez déjà joué).

Utilisez les flèches haut/bas pour vous déplacer dans ce menu. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** ou **ENTREE** pour sélectionner un choix.

REPRENDRE UNE PARTIE EN COURS

Reprend le jeu là où vous l'avez laissé (que se soit après avoir appuyé sur **ECHAP** juste avant ou que vous relancez le jeu pour continuer votre partie de la veille).

NOUVELLE PARTIE

Commence une nouvelle partie.



CHARGER UNE PARTIE

En validant ce choix, vous passez dans l'écran vous présentant toutes les parties que vous avez sauvegardées précédemment. Utilisez les flèches haut/bas pour vous déplacer et **ENTREE** pour reprendre une partie depuis l'endroit montré dans la vignette.

Vous pouvez accéder à cet écran à n'importe quel moment pendant que vous jouez en appuyant sur **F3**.

La touche **ECHAP** quitte cet écran sans charger de partie.

Il y a une sauvegarde qui s'appelle AUTOSAVE à la fin de la liste. Pendant que vous jouez, à chaque changement de lieu, la partie en cours est sauvegardée sous ce nom là. Si vous mourrez à un endroit inattendu ou que vous avez oublié de sauvegarder depuis un long moment, cette sauvegarde pourra vous être utile.

Si vous désirez effacer une sauvegarde devenue inutile, positionnez le curseur sur cette partie et appuyez sur **SUPPR**.

SAUVEGARDER UNE PARTIE

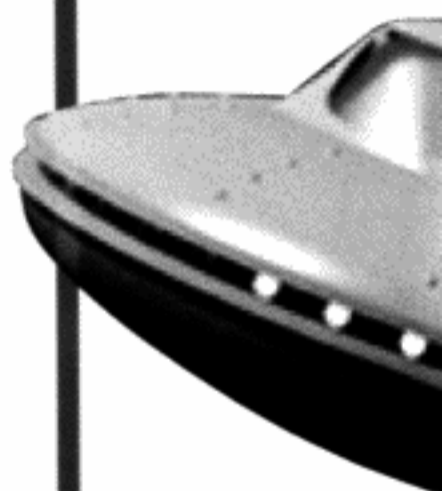
En validant ce choix, vous passez dans l'écran vous présentant toutes les parties que vous avez sauvegardées précédemment et c'est ici que vous pouvez sauvegarder votre position (spatiale et temporelle) afin de repartir de cette endroit si vous mourrez plus loin.

Pour créer une nouvelle sauvegarde, utilisez la flèche Bas pour vous déplacer jusqu'à ce que le curseur soit sur " NOUVELLE PARTIE " et appuyez sur **ENTREE**. Tapez alors le nom de cette sauvegarde puis **ENTREE**.

Vous pouvez également remplacer une sauvegarde par une nouvelle. Dans ce cas, utilisez les flèches haut/bas pour choisir la sauvegarde à remplacer et appuyez sur **ENTREE**. Modifier l'ancien nom si vous le voulez et appuyez à nouveau sur **ENTREE**.

Vous pouvez accéder à cet écran à n'importe quel moment pendant que vous jouez en appuyant sur **F2**.

La touche **ECHAP** quitte cet écran sans sauvegarder de partie.



OPTIONS

Vous permet d'accéder au menu des options. (voir ci-après)

QUITTER

Validez ce choix pour quitter le programme et revenir à votre système d'exploitation.

MENU DES OPTIONS

Ce menu contient des options qui vous permettent de contrôler le volume sonore et de modifier l'aspect et la vitesse du jeu.

Utilisez les flèches **haut/bas** pour vous déplacer dans ce menu. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** ou **ENTREE** pour sélectionner un choix.

Lorsque que la couleur de la barre de sélection est rouge, cela signifie que vous pouvez utiliser les flèches droite et gauche pour régler ce paramètre.

Réglage des volumes sonores

Cette option vous permet d'ajuster le niveau sonore du jeu.

Vous disposez des options suivantes:

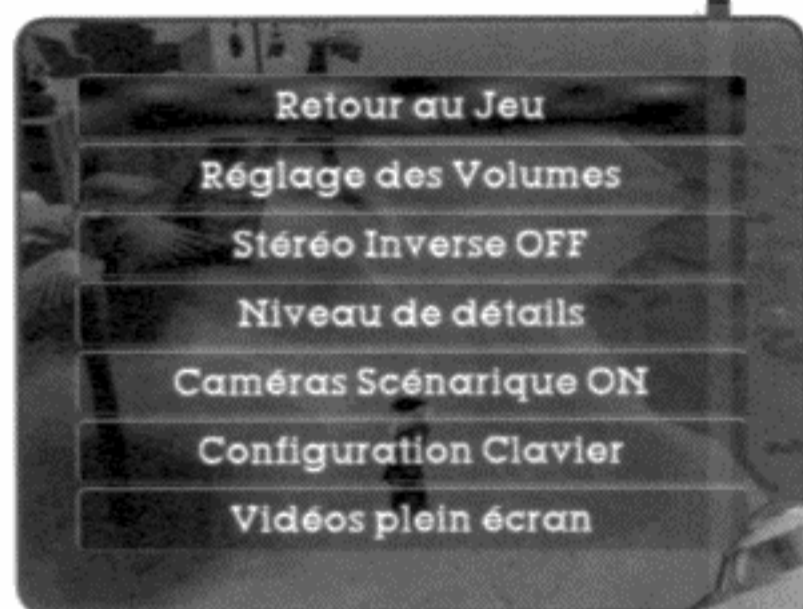
RETOUR AU MENU PRECEDENT : Sélectionnez cette option pour revenir au menu des options.

VOLUME DES BRUITAGES : Cette option permet de modifier le volume des effets sonores.

VOLUME DES VOIX : Cette option permet de modifier le volume des dialogues parlés.

VOLUME DES MUSIQUES : Cette option permet de modifier le volume des musiques.

VOLUME DU CD : Cette option concerne uniquement ceux qui disposent d'un lecteur CD-ROM interne avec une connexion audio directe sur leur carte son. Elle permet de régler le volume des musiques lues directement depuis le CD.





VOLUME GÉNÉRAL:

Cette option permet d'augmenter ou de diminuer le volume général, c'est-à-dire celui de la musique et des effets sonores.

Remarque : Les options énoncées plus haut n'apparaîtront peut-être pas, selon le type de carte son ou des options que vous utilisez. Nous vous conseillons vivement de profiter des multiples possibilités de réglage pour trouver la meilleure qualité sonore en fonction de votre système.

Stéréo Inverse ON/OFF

Si vos enceintes sont inversées, utilisez cette option pour permuter les voies droite et gauche.

Niveau de détails

Le réglage du niveau de détail influe sur la qualité des images du jeu mais surtout sur sa vitesse. Si le jeu vous paraît trop lent, baissez ce niveau. Il y a 4 positions:

- 3: La pluie tombe, l'eau est animée, toutes les ombres sont affichées, le champ de vision est profond.
- 2: L'eau n'est plus animée.
- 1: Les ombres des petits objets ne sont plus affichées.
- 0: La pluie ne tombe plus (on l'entends quand même), le champ de vision est réduit au lieu en cours.

Caméra Scénarique ON/OFF

Lorsque vous vous déplacez dans le monde de LBA2, une assistance vous est proposée en sélectionnant automatiquement certaines caméras qui filment les endroits importants. Vous pouvez désactiver cette aide.


Configuration Clavier

Entre dans le menu de configuration des commandes clavier. Pendant le jeu vous pouvez accéder à ce menu en appuyant sur **F1**.

Utilisez les flèches haut, bas, droite et gauche pour déplacer le curseur. Positionnez-vous sur la touche que vous voulez changer. Appuyez sur **ENTREE**, puis sur la touche que vous désirez utiliser. Recommencez l'opération si vous voulez modifier plusieurs touches.

- **Configuration par défaut.** Redéfinition de toutes les commandes clavier comme elles étaient d'origine. (Le manuel considère que le clavier est défini comme tel).



- 
- **Restaurer configuration précédente.** Si vous vous êtes trompé, la validation de ce choix repositionnera les commandes telles qu'elles étaient en rentrant dans cet écran.
 - **Accepter configuration** Validez ce choix pour installer votre nouvelle configuration des commandes et retourner au menu des options.


Vidéo plein écran / Vidéo réduites

Si la vitesse des séquences vidéo n'est pas satisfaisante, vous pouvez visualiser celles-ci dans une vignette (Vidéos réduites). Si cela ne suffit toujours pas reportez-vous à la section problème avec le jeu.

Afficher les textes / Ne pas afficher les textes

Sélectionne l'affichage ou non des sous-titres. Si vous comprenez aisément la langue des dialogues parlés que vous avez choisie, nous vous conseillons de ne pas les afficher.

TRUCS ET ASTUCES

- 
- Si Twinsen est frappé par quelqu'un ou par un projectile, de petites étoiles apparaissent à l'écran. Elles indiquent la perte de points de vie. Ces points ne correspondent pas nécessairement à la somme de points gagnés par la récolte d'un cœur : les pertes infligées varient selon les armes et les ennemis !
 - Si aucune étoile n'apparaît quand Twinsen frappe quelqu'un, soit il n'a pas assez de force (c'est-à-dire qu'il n'a pas atteint un niveau de magie suffisant), soit sa méthode de combat n'est pas adaptée.
 - Fouillez toutes les armoires, poubelles, caisses et pots de fleurs pour trouver de l'argent, de la magie, des clés, etc. Pensez aussi à parler à tous les personnages, et à lire les panneaux et les affiches.
 - Vous pourrez trouver des petites clés assez souvent. Si l'une d'elle a été éjectée et que vous n'arrivez pas à la retrouver, lancez la balle magique pour la récupérer.
 - Dès que Twinsen est frappé, il est repoussé en arrière. Si vous êtes attaqué ou pris sous le feu ennemi et que vous n'arrivez pas à éliminer vos adversaires, essayez de reculer pour vous enfuir.
 - N'hésitez pas à dépenser de l'argent, achetez des objets et entrez en contact avec les personnages et les choses qui vous entourent. Vous ne serez pas pénalisé et vous trouverez dans le jeu tous les objets dont vous avez besoin pour achever votre quête.

- Si vous n'avez pas de succès avec un comportement, essayez-en un autre. Ceci est valable aussi bien pour les conversations avec les personnages que pour les mouvements et les combats.
 - Vous pouvez à tout moment retourner dans un lieu si vous n'avez pas trouvé les objets dont vous avez besoin, ou si vous n'avez pas achevé toutes les tâches que vous devez accomplir.
 - La touche W est un raccourci permanent sur l'action du mode NORMAL. Cela vous permet de Parler, Fouiller et Actionner des mécanismes, tout en restant dans un autre comportement.
- Le sort de protection est très gourmand en magie. Plutôt que de l'activer en passant par l'inventaire, utiliser le raccourci clavier "C" pour activer et désactiver le sort en fonction des attaques.

GENÉRIQUE

Adeline Software International

Création et développement du jeu: Adeline Software International

Idée Originale: Frédérick Raynal

Directeur Artistique: Didier Chanfray

Directeur Technique: Serge Plagnol

Programmeurs : Sébastien Viannay, Laurent Salmeron, Cédric Bermond, Frantz Cournil, Marc Bureau du Colombier

Objets 3D & Animations: Paul-Henri Michaud, Amaud Lhomme

Décors: Yaël Barroz, Sabine Morlat, Didier Quentin

Scénario & Design: Frédérick Raynal, Didier Chanfray, Yaël Barroz, Laurent Salmeron, Marc Albinet

Dialogues, Direction d'acteurs: Marc Albinet

Traductions, Enregistrements des voix: Laurent Salmeron

Codage Scénarique: Frantz Cournil, Lionel Chaze, Pascal Dubois

Séquences vidéo: Frédéric Taquet, Benoit Boucher, Ludovic Rubir, Merlin Pardot

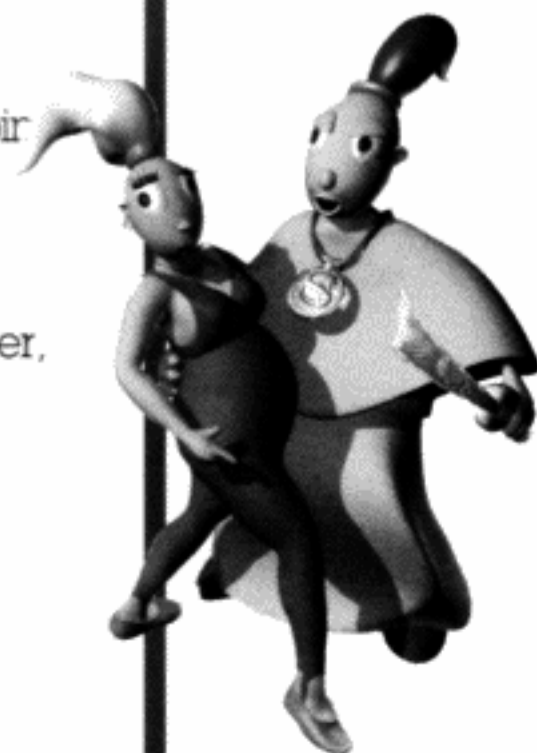
Musique et bruitages: Philippe Vachey

Tests internes: Bruno Marion, Thomas Ferraz, Alexis Madinier, Christopher Horwood, Bertrand Fillardet

Contrôle qualité: Emmanuel Oualid

Contrôle qualité Electronic Arts: JP Monié, Lionel Berrodier

Gestion Editorial: Marie-Pierre Meyrignac.



Production audio " Voix ": Knockin' Boots Productions

Casting - français, anglais, allemand: Dimitri Bodiansky

Ingénieurs du son: Nicolas Varley, Rémi Alexandre

Ingénieur post-production: Pierre Cazenave

Assistante de production: Isabelle Rovélas

Comédiens - version française: Sylvain Caruso, Dolly Van Den, Marc Moro, Catherine Margaillan, Xavier Morineau, Sam Chouéka, Françoise Cadol

Comédiens - version US: David Gasman, Gay Marshall, Karen Strassman, Doug Rand, Jerry Di Giacomo, Joe Sheridan, Christian Erickson, Jodi Forrest

Relecture / Correction des textes: Nicolas Varley

Comédiens - version allemande: Werner Kolk, Florian Schneider, Andréa Schieffer, Yürgen Zwingle, Paula Klein, Jörg Stickan, Jörg Schnass, Doris Streibl,

Relecture / Correction des textes: Paula Klein

Direction des comédiens: Dimitri Bodiansky, Marc Albinet, Laurent Salmeron

Titres des musiques de LBA2 : 1: Song for Gabriel, 2: The Empire, 3: Honey Bee, 4: Emerald Moon, 5: Zeelich, 6: Purple, 7 : LBA's Theme.

Musiques composées par Philippe Vachey, Editions Delphine

Réalisé avec la technologie Smacker Video Technology et Miles Sound System Copyright © 1994-1997 by RAD Game Tools, Inc.

DES PROBLEMES AVEC LE JEU ?

Si vous avez des problèmes ou que vous recevez des messages d'erreur pendant l'installation ou au cours du jeu, nous sommes à votre disposition pour tout renseignement.

Tout d'abord, assurez-vous d'avoir lu attentivement les parties Installation du jeu et Matériel nécessaire de votre manuel.

Les animations sont saccadées pendant le jeu :

Selon le matériel présent sur votre machine il peut se produire des saccades dans les animations lorsque la musique est en train de jouer. Dans ce cas, lancez le programme SETUP dans le répertoire de LBA2 et choisissez la copie des fichiers de musique sur votre disque dur.

Les vidéos se jouent trop lentement et les images et le son sont brouillés :

Essayez l'option "Vidéo réduite" dans le menu d'option du jeu.



VERSION MS-DOS®

Compatibilité avec les cartes vidéo :

Les graphismes en haute résolution de LBA nécessitent d'installer une carte vidéo SVGA compatible VESA.

Si, lorsque vous essayez de lancer le jeu vous obtenez, soit un écran vide, soit des graphismes brouillés, c'est probablement que votre carte vidéo nécessite le chargement préalable d'un pilote VESA. Consultez la documentation et les logiciels qui vous ont été fournis avec la carte ou contactez son fabricant.

Programmes résidents (TSR) / Gestionnaires de périphériques / Shells DOS

TSR veut dire "programme résident". Un TSR est un programme qui est automatiquement lancé lorsque vous démarrez votre ordinateur à partir d'un disque dur. Ces programmes sont généralement lancés à partir du fichier AUTOEXEC.BAT (sur le répertoire racine de votre disque dur, généralement C:). Les gestionnaires de périphériques et les shells DOS sont également chargés automatiquement. Ceux-ci sont généralement lancés à partir du fichier CONFIG.SYS (également sur le répertoire racine, généralement C:).

Ces programmes résidents et gestionnaire de périphériques peuvent parfois provoquer des conflits avec votre logiciel ou mobiliser la mémoire dont notre jeu a peut-être besoin. Nous vous conseillons de ne pas utiliser ce genre de programmes, de gestionnaire ou de shells lorsque vous utilisez notre jeu.

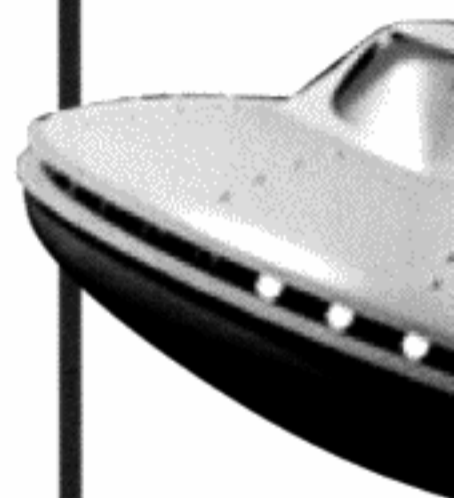
CONTROLE DE LA MEMOIRE DISPONIBLE :


L.B.A. nécessite de la mémoire étendue (XMS). Il est parfois possible de libérer de la mémoire XMS en chargeant les gestionnaires et TSR dans la mémoire conventionnelle. Vous devrez peut-être désactiver les gestionnaires de mémoire utilisés pour qu'ils ne soient pas chargés en mémoire haute.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez toujours des problèmes avec ce logiciel après avoir lu TOUTE la documentation, lisez ce qui suit et appelez notre service technique.

Notre équipe de techniciens sera prête à vous aider si vous avez le moindre problème avec le jeu. Vous pouvez contacter le service consommateurs de Electronic Arts du lundi au vendredi aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.





Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et périphériques. Vous aurez peut-être besoin de contacter votre revendeur ou le fabricant de votre matériel pour configurer votre système de manière à ce qu'il fonctionne avec notre jeu.

Si vous nous appelez, essayez de vous tenir près de votre ordinateur. Si c'est impossible, préparez les informations suivantes :

- Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché au moment où a eu lieu le problème.
- La liste du type de votre machine ainsi que le contenu de votre matériel, y compris l'unité centrale, les détails de vos cartes son et vidéo.
- Le numéro de la version du DOS que vous utilisez.
- Le type de souris et de gestionnaire de périphérique.
- Le contenu de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
- Le type de votre lecteur CD-ROM et la version des extensions du CD-ROM.
- Le résultat des instructions CHKDSK et MEM/C.

Vous pouvez également nous écrire en précisant les informations mentionnées ci-dessus, à l'adresse suivante

ELECTRONIC ARTS

Service consommateurs

Centre d'affaires Télébase

3, rue Claude Chappe

69371 St Didier au Mont d'Or cedex

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, P.O. BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI NAFFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.



Garantie limitée

L'acheteur de ce logiciel bénéficie de la garantie de Electronic Arts. Le support utilisé pour l'enregistrement des programmes est garanti sans défaut, vice de fabrication ou intervention d'aucune sorte, pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout matériel s'avérant défectueux au cours de cette période sera remplacé si le produit est renvoyé à Electronic Arts, à l'adresse indiquée au verso de ce document (Envoyez uniquement le CD défectueux original ; n'envoyez ni l'emballage ni le manuel). Il est également nécessaire de joindre à l'équipement défectueux une preuve d'achat datée, un descriptif de la panne et l'adresse à laquelle toute correspondance doit être envoyée.

Cette garantie est en sus des droits légitimes de l'acheteur et ne les affecte d'aucune manière. Cette garantie ne concerne pas les programmes proprement dits ni les équipements qui auraient été soumis à de mauvaises conditions d'utilisation, provoquant une usure excessive.

Remplacement

Electronic Arts s'engage à remplacer le matériel défectueux à condition que ce dernier lui soit renvoyé, accompagné d'un chèque d'un montant de FF 100 et libellé à l'ordre de Electronic Arts Ltd.

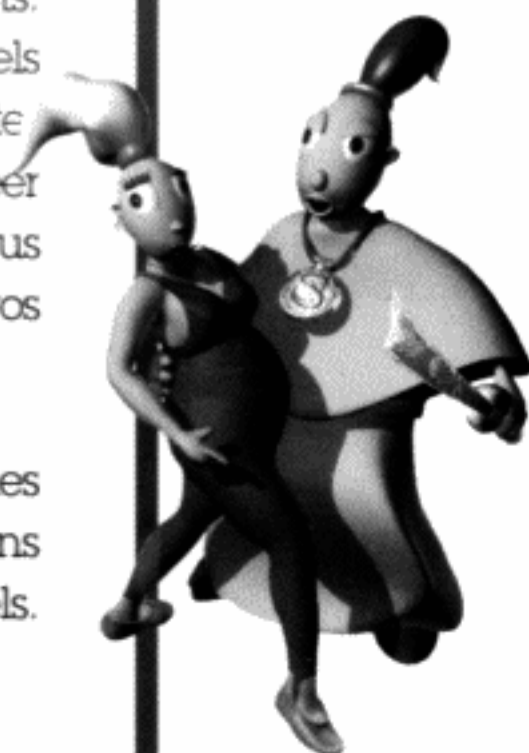
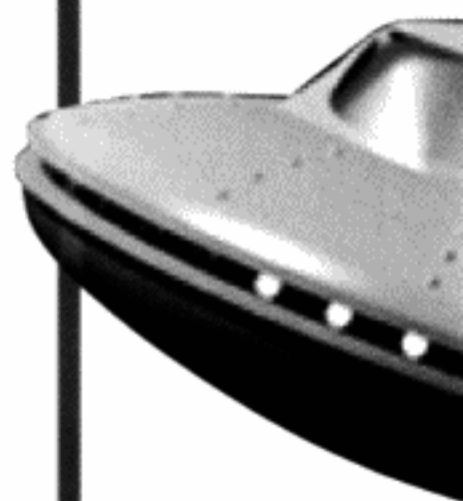
CHER CLIENT !


PAYEZ POUR JOUER OU TOUT LE MONDE SERA PERDANT

Les développeurs de programmes informatiques peuvent survivre grâce à l'argent obtenu par la vente de leurs produits. Si des clients potentiels volent leurs biens et leurs services, il faudra compenser ces pertes par une augmentation des prix. Les clients honnêtes ne pourront et ne voudront pas payer le prix fort, et tout le monde sera perdant.

L.B.A., Little Big Adventure, a été développé pour votre plus grand plaisir par Adeline Software International, pour le compte de Electronic Arts. Nous, les concepteurs, graphistes, programmeurs et autres professionnels impliqués dans cette aventure, nous comptons sur vous pour acheter notre programme à un prix raisonnable, pour que nous puissions créer d'autres logiciels de jeu qui seront encore meilleurs. Nous vous encourageons vivement à jouer à L.B.A., Little Big Adventure avec vos amis, mais ne faites pas de copies illégales pour eux.

Electronic Arts soutient l'industrie dans son combat contre les copies illégales de logiciels. Nous vous remercions pour votre contribution dans le cadre du maintien des coûts en éliminant le piratage des logiciels.





N'oubliez jamais que la copie d'un logiciel en dehors de la création d'une copie de sauvegarde représente une infraction aux yeux de la loi. Les personnes qui auront créé des copies illégales de ce logiciel seront passibles de poursuites judiciaires.

DES PROBLEMES AVEC LE JEU ?

Si vous éprouvez des difficultés pour installer le jeu ou pour jouer, nous sommes là pour vous aider.

En premier lieu, assurez-vous que vous avez lu soigneusement les instructions d'installation et de démarrage dans votre manuel. Si vous avez suivi les instructions fournies par la documentation et continuez à avoir des difficultés, voici quelques conseils qui peuvent vous aider à résoudre le problème. Avant de tenter l'une des solutions proposées, soyez sûr que vous savez utiliser les commandes du DOS. Pour toute information sur celles-ci, consultez votre manuel DOS.

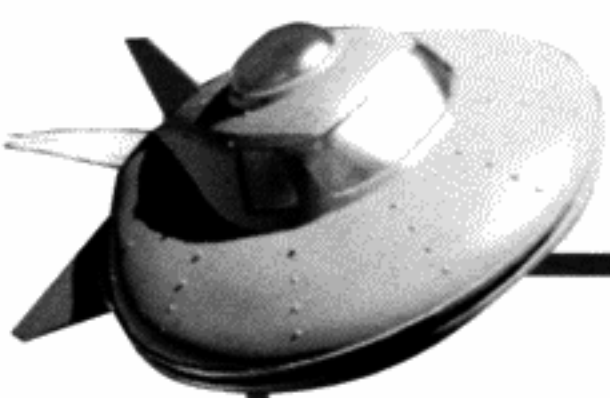
TSR/Gestionnaires de périphériques/shells DOS

TSR est l'abréviation de *Terminate Stay Resident*. Le TSR est un programme qui s'exécute automatiquement lorsque vous faites démarrer votre ordinateur à partir d'un disque dur. Ces programmes sont généralement installés dans le fichier **AUTOEXEC.BAT**. Les gestionnaires de périphériques et les shells DOS se chargent également automatiquement. Ils se trouvent habituellement dans le fichier **CONFIG.SYS**.

Ces TSR ou gestionnaires de périphériques interfèrent parfois avec les jeux, ou consomment une mémoire précieuse dont le jeu peut avoir besoin. Il est généralement recommandé de ne pas faire fonctionner de tels programmes, gestionnaires de périphériques ou shells lorsque vous êtes en train d'essayer d'installer un jeu ou d'y jouer.

DISQUETTE DE DÉMARRAGE DOS

Si l'installation du jeu vous pose des problèmes, si des blocages inhabituels se produisent ou d'autres phénomènes qui ne vous semblent pas normaux se manifestent, nous vous suggérons d'essayer de faire démarrer votre système avec une disquette d'initialisation DOS. Ce mode de démarrage vous permet de libérer plus de mémoire et d'éviter des conflits sans modifier les fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT**. Ceci ne vous empêche pas d'accéder à votre disque dur : c'est essentiellement une façon différente de configurer la mémoire. Après avoir créé cette disquette de démarrage, vous copierez dessus les fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT** de votre disque dur et modifierez ces copies. Nous vous recommandons d'utiliser ces procédures pour éviter d'altérer les fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT** de votre disque dur, ce qui pourrait



affecter la configuration de la mémoire lors de l'utilisation d'autres applications.

Remarque : pour créer une disquette de démarrage vous devez utiliser une disquette au format du lecteur A car votre ordinateur ne démarrera pas si la disquette est dans le lecteur B.

Voici les instructions, étape par étape, de création d'une disquette d'initialisation DOS.

1. A l'invite du DOS, tapez C: et appuyez sur **<ENTREE>**.
2. Introduisez la disquette vierge dans l'unité A:
3. Tapez **FORMAT A:/s** et appuyez sur **<ENTREE>**. Respectez bien les espaces.

Il vous sera demandé d'insérer une disquette vierge dans l'unité A. Faites-le si vous ne l'avez pas encore fait. Appuyez ensuite sur la touche **<ENTREE>** quand vous êtes prêt.

4. Quand le formatage de la disquette est terminé, il vous est demandé de taper un nom pour la disquette. Tapez un nom puis appuyez sur **<ENTREE>** ou, si vous ne voulez pas taper de nom, appuyez seulement sur **<ENTREE>**.
5. Si vous voulez en formater une autre ou non. Répondez N et appuyez sur **<ENTREE>**.

Vous disposez maintenant d'une disquette de démarrage DOS. Plutôt que de modifier la configuration de votre système, vous pouvez utiliser cette disquette et le gestionnaire de mémoire HIMEM du MS-DOS 5.0 (ou version ultérieure) pour libérer temporairement de la mémoire conventionnelle et installer de la mémoire étendue XMS.

Remarque : si vous ne disposez pas du fichier **HIMEM.SYS**, consultez le manuel du fabricant de votre ordinateur pour connaître la meilleure façon de charger le programme par le fichier **CONFIG.SYS**.

LISEZ COMPLETEMENT CETTE RUBRIQUE AVANT DE COMMENCER

Pour configurer votre disquette de démarrage pour libérer de la mémoire conventionnelle ou activer de la mémoire étendue XMS :

Pour configurer votre disquette de démarrage DOS afin de libérer de la mémoire conventionnelle et activer la mémoire étendue (XMS) :

1. Faites une copie de sauvegarde, sur votre disque dur, des fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT** avant de les utiliser afin de retrouver les fichiers d'origine si vous rencontrez des problèmes :
 - a. A l'invite C:\, tapez **copy c:\config.sys c:\config.bak** puis validez avec la touche **<ENTREE>**.
 - b. Tapez **copy c:\autoexec.bat c:\autoexec.bak** puis validez avec la touche **<ENTREE>**.

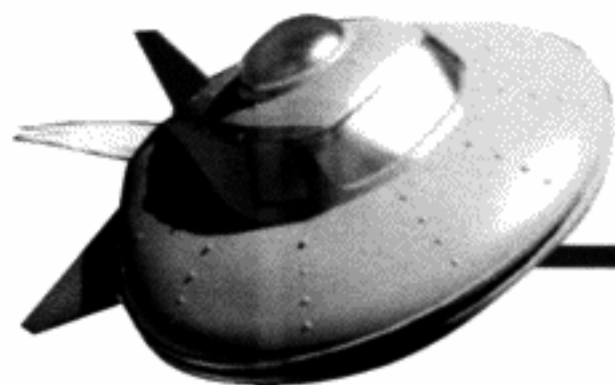


2. Copiez les fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT** du répertoire racine dans le disque dur (C:\) au répertoire racine de la disquette de démarrage que vous venez de créer (A:\):
 - a. A l'invite C:\, tapez **copy c:\config.sys a:** puis validez avec la touche **<ENTREE>**.
 - b. Tapez **copy c:\autoexec.bat a:** puis validez avec la touche **<ENTREE>**.
3. Ouvrez le fichier **AUTOEXEC.BAT** de la disquette de démarrage (sur A:) à l'aide du programme EDIT de MS DOS 5.0 (ou version ultérieure)
 - a. A l'invite C:, tapez **cd \dos** puis validez avec la touche **<ENTREE>**.
 - b. Tapez **edit a:\autoexec.bat** puis validez avec la touche **<ENTREE>**.
4. Dans le fichier **AUTOEXEC.BAT** de la disquette de démarrage, effacez toutes les lignes sauf les suivantes (les termes entre crochets sont des variables spécifiques au système):

Ligne	Remarques
PATH=Chemin	Chemin variable selon votre système
PROMPT \$P\$G	
Votre gestionnaire de carte son	Par exemple : SET SOUND = C:\SBPRO SET BLASTER = A220 I7 D1 T4
Votre lecteur de CD	Par exemple : C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:Nom du lecteur de CD /L:D
C:\répertoire\MOUSE.COM	(ou le nom de votre gestionnaire de souris)

Remarque : si la ligne de votre souris paraît différente des exemples ci-dessus, c'est que vous n'utilisez peut-être pas le gestionnaire de souris MOUSE.COM. Ne changez pas cette ligne si elle paraît différente des exemples ci-dessus. Les gestionnaires avec une extension.SYS seront chargés par le fichier CONFIG.SYS et doivent être laissés à l'endroit où vous modifiez ce fichier. Si vous avez d'autres questions à propos du chargement de votre gestionnaire de souris particulier, consultez le manuel de votre souris ou le manuel du DOS.

5. Sauvegardez le fichier **AUTOEXEC.BAT** modifié puis ouvrez le fichier **CONFIG.SYS** de la disquette de démarrage à l'aide du programme EDIT.
 - Pour sauvegarder, appuyez sur **Alt-F** pour accéder au menu Fichier puis tapez **E**.
 - Pour ouvrir, appuyez sur **Alt-F**, tapez **O** puis tapez **a:\config.sys** et validez avec la touche **<ENTREE>**.



6. Effacez toutes les lignes du fichier **CONFIG.SYS** de la disquette de démarrage SAUF les suivantes :

Ligne Remarques

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS (ou C:\WINDOWS\HIMEM.SYS)

DOS=HIGH

BUFFERS=30

FILES=30

Votre gestionnaire de lecteur de CD Par exemple : C:\DEV\SLCD.SYS
/DSOY_000 /B:340 /M:P /V /C

Votre fichier **CONFIG.SYS** devrait maintenant ressembler à l'exemple ci-dessus. S'il ne l'est pas, modifiez-le maintenant afin qu'il y ressemble.

7. Sauvegardez le fichier **CONFIG.SYS** modifié puis quittez le programme EDIT.

- Pour sauvegarder, appuyez sur **Alt-F** pour accéder au menu Fichier puis tapez **E**.
- Pour sortir du programme EDIT, appuyez sur **Alt-F** puis tapez **Q**.

Vous avez maintenant une disquette de démarrage qui devrait libérer suffisamment de mémoire conventionnelle et de mémoire étendue pour faire tourner le jeu sans conflit de configuration. La disquette de démarrage contourne les fichiers **AUTOEXEC.BAT** et **CONFIG.SYS** de votre disque dur pour configurer la mémoire selon ses propres fichiers **AUTOEXEC.BAT** et **CONFIG.SYS**.

POUR LANCER VOTRE MACHINE AVEC LA DISQUETTE SYSTEME :

1. Insérez la disquette système dans le lecteur A: puis relancez l'ordinateur. Celui-ci s'amorce et affiche l'invite A:\.
2. Tapez **C:** et validez par **<ENTREE>** pour revenir sur le disque dur.

Remarque : Si vous voulez rétablir la configuration mémoire par défaut de votre système, retirez simplement la disquette système du lecteur A: et relancez votre ordinateur.

Pour de plus amples informations sur l'optimisation des fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT** ou sur la modification de la configuration de départ, consultez votre MANUEL DE L'UTILISATEUR MS-DOS.

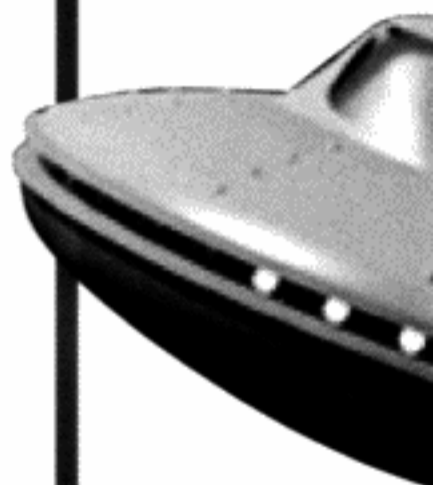
Documentation ©1997 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Logiciel ©1997 Adeline International Software. Tous droits réservés.

Adeline Software International et son logo sont des marques déposées de Adeline Software International, S.A.

Little Big Adventure est une marque de Adeline Software International.
Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.
Tous droits réservés.

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



**Electronic Arts France S.A.
Centre d'Affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 Saint Didier au Mont d'Or Cedex
France**

