



MANUEL D'UTILISATION

CONFIGURATION REQUISE

Système d'exploitation :	Windows 95
Processeur :	486 DX2 66 MHz
Mémoire :	8 Mo de RAM
Espace libre sur le disque dur :	20 Mo
Graphisme :	256 couleurs
Vidéo :	carte vidéo compatible Direct-X
Carte son :	Soundblaster ou 100 % compatible
CD-ROM :	lecteur de CD-ROM double vitesse



INSTALLATION ET CONFIGURATION

Windows 95

1. Insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM.
2. Si votre CD-ROM est compatible avec l'Exécution automatique (AutoPlay), l'écran « Disney's Classic Video Games » s'affiche automatiquement lorsque le CD-ROM est inséré dans le lecteur.
Cliquez sur **Mowgli**, **Simba** ou **Aladdin** pour commencer l'installation puis suivez les instructions apparaissant à l'écran. Consultez ensuite la section Démarrage, page 3.

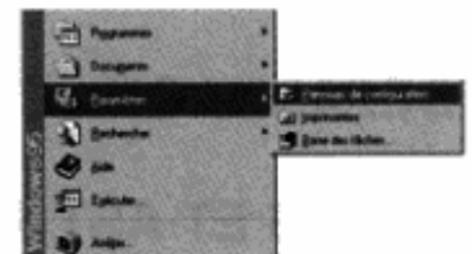


Si l'écran « Disney's Classic Video Games » ne s'affiche pas automatiquement, effectuez les opérations suivantes.

3. Cliquez sur le bouton **Démarrer** dans la barre des tâches pour dérouler le menu.
Remarque : si vous ne parvenez pas à trouver le bouton Démarrer, appuyez d'abord sur la touche Ctrl puis sur la touche Echap de votre clavier.



4. Sélectionnez **Paramètres** et cliquez sur **Panneau de configuration**.



5. Dans le Panneau de configuration, cliquez deux fois sur l'icône **Ajout/Suppression de programmes**.



6. En haut du volet Installation/Désinstallation, cliquez sur le bouton **Installer**.

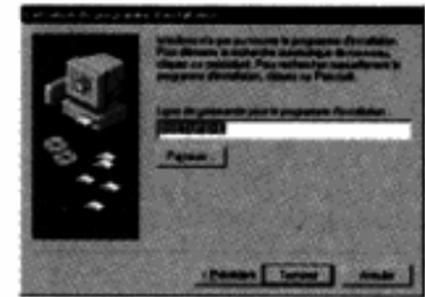


7. Le disque étant déjà inséré dans le lecteur de CD-ROM, il vous suffit de cliquer sur **Suivant** et de lire les instructions qui s'affichent à l'écran.

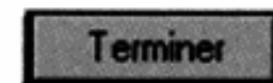


8. Windows 95 recherche SETUP.EXE sur le disque.

La boîte de dialogue « Exécution du programme d'installation » s'affiche et vous demande de vérifier l'exactitude des informations de la Ligne de commande. Si le lecteur de CD-ROM correspond à la lettre D, cette zone doit contenir : D:\SETUP.EXE.



9. Cliquez sur le bouton **Terminer** pour lancer l'installation.



10. Cliquez sur **Mowgli**, **Simba** ou **Aladdin** pour commencer l'installation, puis suivez les instructions qui s'affichent.

DÉMARRAGE

Vérifiez que vous avez correctement installé le jeu vidéo de votre choix. Reportez-vous à la section précédente pour obtenir les conseils d'installation.

Une fois le programme installé, quittez tous les autres programmes et économiseurs d'écran.

Si votre lecteur est compatible avec l'Exécution automatique (AutoPlay), un écran d'introduction s'affiche automatiquement lorsque le CD-ROM est inséré. Cliquez sur **Mowgli**, **Simba** ou **Aladdin** pour commencer. Si l'écran d'introduction ne s'affiche pas, cliquez sur **Démarrer**, pointez sur **Programmes** puis sur **Disney Interactive** et cliquez sur « Disney's Classic Video Games ».

The background of the page is a detailed illustration in a classic Disney style. At the top, the word "Disney" is written in its signature font, followed by "Aladdin" in a large, stylized, cursive script. Below the title, the scene depicts Aladdin in a dark, cavernous setting. He is shown in a dynamic, athletic pose, holding a sword aloft. In the foreground, a large, glowing, circular object, possibly a magic lamp or a gem, is the focus. To the right, a large, menacing snake with its mouth open and fangs bared looms over the scene. In the background, a woman (Jasmine) is visible, and the overall atmosphere is one of action and danger.

Disney Aladdin

Résumé de l'histoire...

Le diabolique Jafar prépare un mauvais coup... Il retient la Princesse Jasmine prisonnière dans le Palais du Sultan et seul Aladdin peut empêcher une catastrophe inévitable ! Utilisez les nombreux déplacements athlétiques d'Aladdin, ainsi que son habileté à manier son sabre étincelant et son impressionnante capacité d'adaptation, pour lui faire traverser sain et sauf les 11 niveaux de ce jeu d'action trépidant inspiré des scènes-clés du dessin animé de Disney.

Table des matières

Résumé de l'histoire...	4
Ecran de présentation d'Aladdin de Disney	6
Les écrans d'options	6
Ce qui vous attend dans le jeu	8
Les nombreux mouvements d'Aladdin	9
J'ai dit pause !	10
Le Monde Magique d'Aladdin de Disney	11
La Machine à Bonus du Génie	12
Les Parties Bonus d'Abu	12
Utilisation des vœux	12
Le Colporteur	12
Objets enchantés	13
Décors Spéciaux	14
Conseils de jeu	14



Ecran de présentation d'Aladdin de Disney :

Après le générique, apparaît l'écran de présentation d'Aladdin.

Appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** pour commencer à jouer. Cinq options s'affichent en bas de la fenêtre du jeu. Sélectionnez **SYSTÈME**, **SON**, **DIFFICULTÉ**, **JOYSTICK** ou **CLAVIER** pour définir les paramètres par défaut du jeu.

Les écrans d'options :

SYSTÈME - Ajuste la dimension de la fenêtre du jeu.

SON - Active ou désactive le son.

DIFFICULTÉ - Choisissez FACILE, MOYEN ou DIFFICILE. Cette option détermine le nombre de personnages Aladdin et le nombre de pommes disponibles au début de la partie. Sélectionnez MOYEN pour commencer avec 4 personnages Aladdin et 15 pommes, FACILE pour 3 personnages Aladdin et 10 pommes, ou DIFFICILE pour jouer uniquement avec 2 personnages Aladdin et 5 pommes (un défi pour les joueurs expérimentés !).

JOYSTICK - Définit les paramètres de votre manette de jeu.

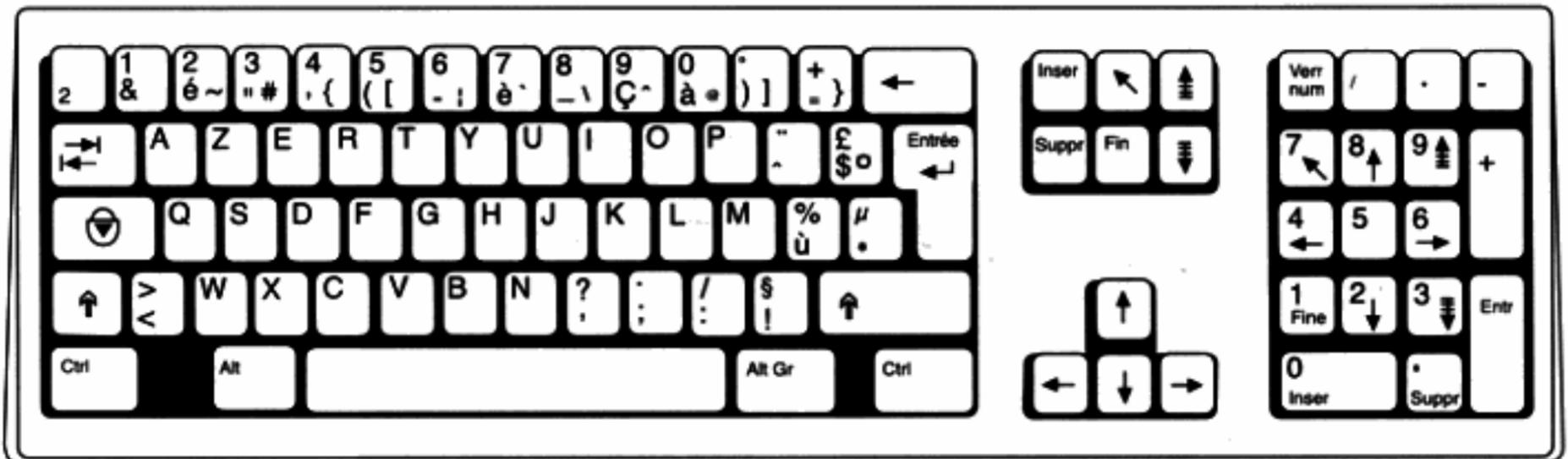
CLAVIER - Définit les paramètres de votre clavier.

Attention ! Le jeu est configuré pour un clavier QWERTY. Si vous avez un clavier AZERTY, suivez les instructions suivantes pour personnaliser les paramètres.

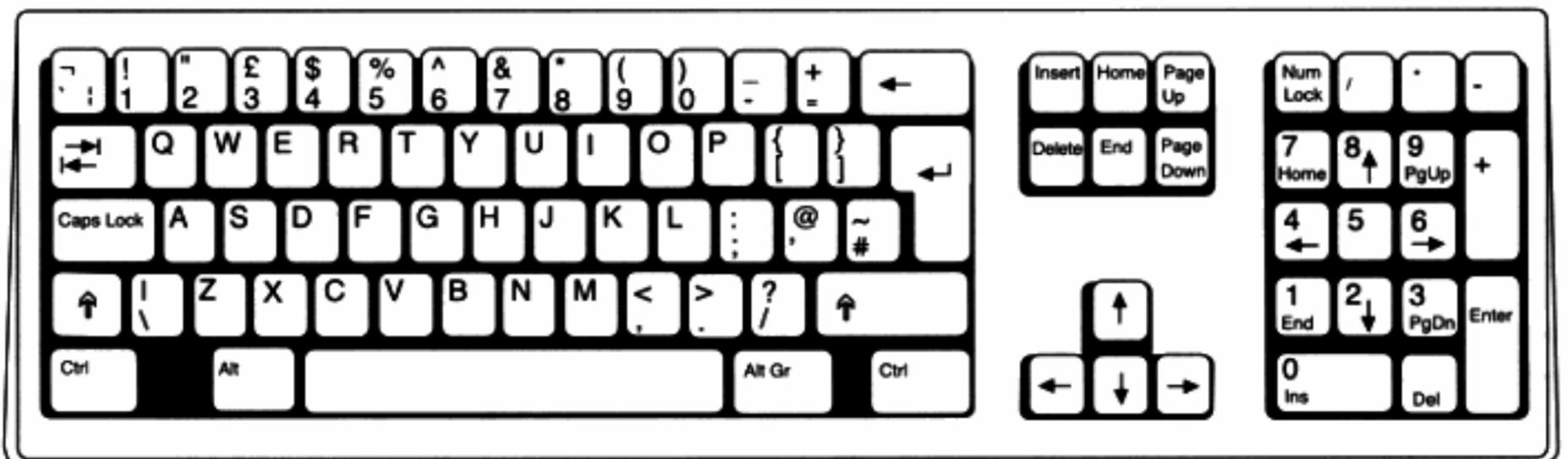
1. Choisissez la touche que vous voulez associer à l'un des mouvements d'Aladdin (par exemple « A »).
2. Repérez l'emplacement de cette touche dans le clavier AZERTY représenté sur la page de droite.
3. Notez la touche située au même endroit dans le clavier QWERTY représenté sur la page de droite (ici, la touche « Q »).
4. Rentrez cette touche à côté du mouvement d'Aladdin (et dans cet exemple, c'est bien la touche « A » qui sera active).



Clavier AZERTY

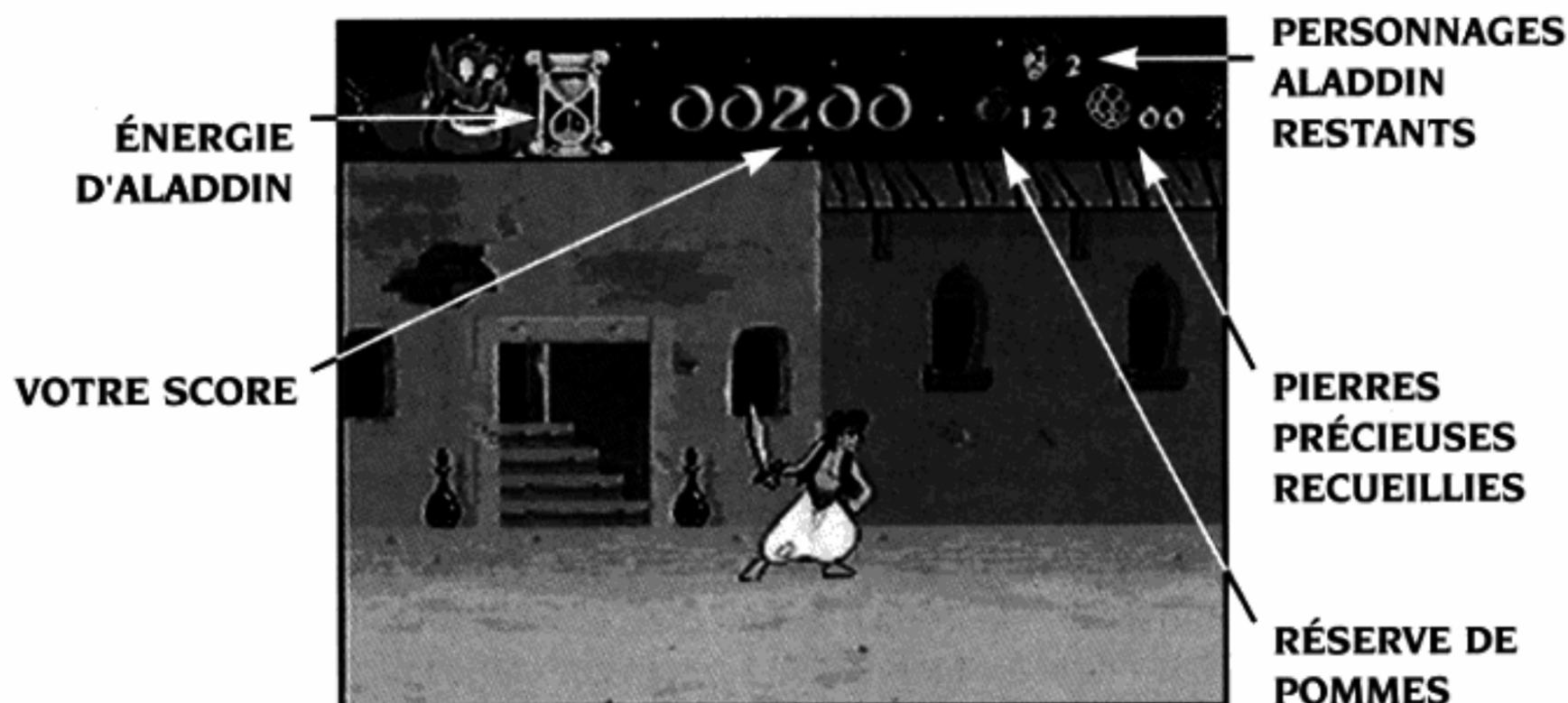


Clavier QWERTY



Ce qui vous attend dans le jeu :

Il y a 11 niveaux à remporter et voici une scène extraite de l'un d'entre eux.



ÉNERGIE D'ALADDIN

Le sable qui s'écoule dans le sablier représente l'énergie d'Aladdin. Aladdin perd son énergie lorsqu'il est frappé par un adversaire ou qu'il touche quelque chose de déplaisant. Quand toute son énergie s'est épuisée, un personnage Aladdin disparaît. Notez bien qu'il est possible d'accroître le niveau d'énergie durant la partie.

VOTRE SCORE

Vous recevez des points lorsqu'Aladdin effectue certaines tâches comme, par exemple, éliminer un adversaire ou ramasser un objet enchanté. Des bonus sont disponibles mais c'est à vous de les découvrir !

RÉSERVE DE POMMES

Indique le nombre de pommes qu'Aladdin peut lancer sur ses adversaires.

PIERRES PRÉCIEUSES RECUEILLIES

Ramassez toutes les pierres précieuses que vous trouvez sur votre chemin. Elles vous permettront d'acheter des objets auprès du Colporteur (voir Le Colporteur page 12).

PERSONNAGES ALADDIN RESTANTS

Vous commencez avec 3, 4 ou 6 personnages selon le niveau de difficulté choisi dans l'écran d'options.

Un personnage Aladdin disparaît chaque fois que son énergie s'épuise. Lorsque tous les personnages Aladdin ont disparu, la partie est terminée - à moins que vous n'ayez un vœu (voir Utilisation des vœux page 12). Notez bien qu'il est possible de recevoir des personnages Aladdin supplémentaires durant la partie.



Les nombreux mouvements d'Aladdin :

Prenez votre temps au début pour vous accoutumer à la manière de diriger Aladdin.



COURSE

- Utilisez les flèches gauche ou droite pour qu'Aladdin se mette à courir dans ces directions.



SAUT

- Appuyez sur la flèche haut et sur la barre d'espace pour faire sauter Aladdin vers le haut lorsqu'il ne se déplace pas vers la gauche ou la droite. Plus vous appuyez longtemps sur la barre d'espace, plus Aladdin saute haut.
- Appuyez sur les flèches gauche ou droite lorsqu'Aladdin est en l'air pour qu'il se déplace dans ces directions.
- Appuyez sur la barre d'espace et sur les flèches gauche ou droite pour qu'Aladdin saute dans ces directions.



ACCROUPISSMENT

- Appuyez sur la flèche bas lorsqu'Aladdin est debout pour qu'il s'accroupisse.



CHOISISSEZ VOTRE ARME !

Aladdin est armé d'un sabre et d'une réserve de pommes limitée.





L'ART DE MANIER L'ÉPÉE... ET DE LANCER DES POMMES !

Aladdin peut se servir de son épée et lancer des pommes lorsqu'il est en l'air.

- * Appuyez sur la touche de tir pour qu'Aladdin utilise son sabre (touche W) ou lance des pommes (touche X) dans la direction vers laquelle il est tourné.



UTILISATION DES CORDES

Aladdin peut grimper à toutes les cordes qu'il trouve sur son chemin. Il vous suffit de sauter sur une corde et d'appuyer sur la flèche haut pour l'agripper. Notez qu'Aladdin peut se servir de son sabre et lancer des pommes lorsqu'il se tient à une corde. Pour descendre, sautez vers la gauche ou la droite - mais regardez autour de vous avant de vous lancer !

- * Appuyez sur les flèches haut ou bas lorsqu'Aladdin est agrippé à une corde pour le faire avancer dans ces directions.



J'ai dit Pause !

Il est recommandé de prendre une courte pause toutes les heures. Si vous vous trouvez au milieu d'une partie et que vous ne souhaitez pas éteindre votre ordinateur, pourquoi ne pas mettre le jeu en pause ?

- * Appuyez sur la touche « P » pendant la partie pour figer l'image.
- * Appuyez sur la touche « P » pour reprendre la partie.



Le Monde Magique d'Aladdin de Disney :

Voici quelques indices pour vous aider dans chacun des 11 niveaux de ce jeu palpitant.

LE MARCHÉ D'AGRABAH (AGRABAH MARKET)

Les Gardes armés du Sultan patrouillent dans cette zone. Evitez les charbons ardents, méfiez-vous des paniers qui tombent et des Jongleurs de couteaux malveillants.

LE DÉSERT (THE DESERT)

Aïe, ce sable est brûlant ! Prenez votre temps et tenez-vous prêt à affronter de nouveau les Gardes du Sultan.

LES TOITS D'AGRABAH (AGRABAH ROOFTOPS)

La seule façon de terminer ce niveau est de découvrir les Flûtes flottantes et de tirer parti de leurs pouvoirs magiques. Vous n'en avez pas fini avec les Gardes du Sultan ; et Razoul, le capitaine de la garde, doit être vaincu si Aladdin veut s'en sortir. Utilisez donc les mâts et les cordes !

LES GEÔLES DU SULTAN (THE SULTAN'S DUNGEON)

C'est l'endroit préféré de Jafar, qui y « divertit » ses « invités ». Attention aux chauves-souris, aux pointes acérées et aux boulets de démolition qui tournoient. Ne vous laissez surtout pas abattre si les plates-formes coulissantes vous laissent tomber. La synchronisation : voilà la clé !

LA CAVERNE AUX MERVEILLES (THE CAVE OF WONDERS)

Le nom est bien trouvé ! Les trésors abondent - de même que les problèmes. Les statues sont rusées mais pas aussi dangereuses que le singe (attendez un peu et vous comprendrez !). Vous devez découvrir la Lampe du Génie pour qu'Aladdin se retrouve en lieu sûr.

LA FUITE (THE ESCAPE)

La caverne s'effondre et des flots de lave ardente jaillissent. Pouvez-vous éviter les boules de feu ?

LA CHEVAUCHÉE SUR LE TAPIS (RUG RIDE)

Un tapis magique : voilà exactement ce qu'il vous fallait pour échapper aux torrents de lave incandescente ! Suivez la main du Génie qui vous indique le meilleur chemin à prendre, à travers les énormes rochers barrant le passage.

DANS LA LAMPE DU GÉNIE (INSIDE THE LAMP)

Glissez sur les volutes de fumée du Génie, utilisez les ballons pour vous élever le moment venu, et, grâce à une pichenette donnée par le Génie, traversez l'écran comme une fusée.

LE PALAIS DU SULTAN (THE SULTAN'S PALACE)

Les flamants roses doivent continuer à glapir pour que vous puissiez passer d'une feuille de nénuphar à l'autre. Et ne tombez pas, car Aladdin ne sait pas nager ! Les Gardes du Palais sont partout, soyez prudent. Aidez-vous des cordes et dénicher la trappe menant aux appartements de Jafar. Arrêtez Iago à tout prix et libérez Abu !

LES APPARTEMENTS DE JAFAR (JAFAR'S QUARTERS)

Essayez de toucher Iago, le perroquet, pendant qu'il tournoie sur la roue dentée géante.



LE PALAIS DE JAFAR (JAFAR'S PALACE)

Vous en avez presque terminé mais parviendrez-vous à éviter les pièges qui se dressent sur votre chemin ? Et serez-vous assez habile pour vaincre les Gardes du Palais ? Courage, vous y arriverez !

La Machine à Bonus du Génie :

Voici un jeu de hasard tout simple qui peut vous faire gagner différents prix - mais vous n'avez le droit qu'à un seul essai pour chaque bonus Génie recueilli durant la partie. Les prix apparaissent (très brièvement) dans la bouche du Génie. Vous pouvez gagner une pierre précieuse, 5 pommes ou un personnage Aladdin supplémentaire, mais si la tête de Jafar sort, vous perdez tous les Bonus Génie que vous possédez.

- * Appuyez sur la touche de tir pour sélectionner un prix.

Les Parties Bonus d'Abu :

Abu, ce singe effronté, ferait n'importe quoi pour se faire remarquer. Alors, pour qu'il reste tranquille, nous lui avons accordé son propre niveau de bonus ! Pour prendre le contrôle d'Abu (et essayer d'engranger pierres précieuses, pommes et personnages Aladdin supplémentaires), ramassez un Bonus Abu lorsque vous en voyez un. Méfiez-vous des pots et des rochers - si l'un d'eux touche Abu, la Partie Bonus est terminée. Oh, et faites également attention aux Gardes ! Si vous parvenez à recueillir des Bonus Génie, la Partie Bonus d'Abu a lieu après le jeu de la Machine à Bonus du Génie.

- * Utilisez les flèches haut et bas pour qu'Abu se mette à courir dans ces directions.

Utilisation des vœux :

Avant de pouvoir utiliser les vœux, vous devez les acheter auprès du Colporteur. Ces vœux ont une fonction particulière : vous pouvez reprendre la partie au début du niveau dans lequel vous avez perdu votre dernier personnage Aladdin, au lieu de recommencer depuis le tout début !

Le Colporteur :

Il vend des objets enchantés sur son étal qu'il déplie exprès pour Aladdin. Toutefois, il n'accepte que des pierres précieuses en échange de ses objets enchantés : assurez-vous donc que vous en avez assez ! Un personnage Aladdin supplémentaire vaut 5 pierres précieuses, et un vœu vous en coûtera 10. C'est une affaire, non ?

- * Appuyez sur la flèche haut pour acheter l'objet enchanté présenté devant Aladdin.



Objets enchantés :

Pour aider Aladdin tout au long de son aventure, recueillez les objets suivants lorsque vous les voyez.

LES POMMES

Elles abondent tout autour de vous : Aladdin n'aura donc aucun mal à se constituer une réserve.

LES QUARTIERS DE POMME

Vous les trouvez uniquement dans la chevauchée sur le tapis. Ramassez quatre quartiers pour obtenir une pomme.

LES FLÛTES

Les instruments des charmeurs de serpents mettent les cordes magiques en mouvement. Recherchez les notes de musique menant aux flûtes.

LES CŒURS

Ils augmentent l'énergie d'Aladdin.

LA TÊTE D'ALADDIN

Vous recevez un personnage Aladdin supplémentaire.

LES PIERRES PRÉCIEUSES

Ces pierres étincelantes sont utilisées pour acheter des personnages Aladdin supplémentaires et des vœux auprès du Colporteur.

LES BONUS D'ABU

Un seul bonus Abu suffit pour jouer la partie bonus d'Abu une fois le niveau en question terminé.

LES BONUS DU GÉNIE

L'occasion vous est offerte d'utiliser la Machine à Bonus du Génie, une fois un niveau terminé. Plus vous recueillerez de bonus, plus vous pourrez jouer avec la Machine à Bonus.

LA LAMPE NOIRE

Elle explose et élimine de la partie tous les adversaires qu'elle frappe.

LE VASE

Un jalon particulier. Lorsqu'Aladdin touche l'un d'entre eux, celui-ci tourne et la position de notre héros dans le niveau est enregistrée. Si un personnage Aladdin disparaît et que les autres demeurent, la partie reprend depuis le dernier vase touché, et non pas depuis le début du niveau !

LES MORCEAUX DE SCARABÉE

Découvrez-en deux pour former un scarabée entier et accéder à la Caverne aux Merveilles.

LA LAMPE MAGIQUE

Elle se trouve dans la Caverne aux Merveilles et possède des pouvoirs magiques. Ne laissez donc pas l'abominable Jafar s'en emparer !



Décorations spéciales :

Certains décors sont là dans un but particulier qui devient évident lorsqu'Aladdin interagit avec eux.

MÂTS DE DRAPEAUX

Certains d'entre eux brillent : grimpez dessus et Aladdin sera propulsé vers de nouvelles hauteurs !

CORDES MAGIQUES

Elles flottent et volent haut lorsqu'Aladdin s'y accroche - mais ne se mettent en mouvement que lorsqu'il se saisit d'une flûte. Pour attraper une corde magique, il vous suffit de l'attraper comme une corde normale ; pour descendre d'une corde magique, sautez de la même façon que pour une corde normale !

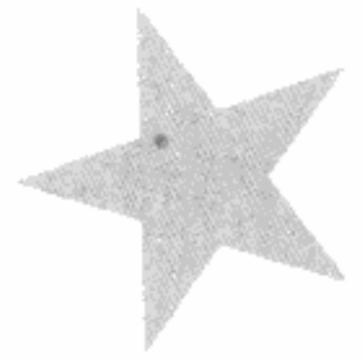
CORDES À LINGE

Aladdin peut s'y suspendre et s'en servir pour avancer. Déplacez-le simplement dans la direction appropriée. Pour lâcher une corde à linge, il vous suffit de sauter. D'autres éléments du décor se comportent de la même manière que les cordes à linge.

Conseils de jeu :

- * Dans les rues d'Agrabah, essayez d'entraîner les Gardes du Sultan sur les charbons ardents.
- * La synchronisation est capitale lorsqu'il s'agit de bombarder de pommes le Jongleur de Couteaux.
- * Attention aux voleurs de paniers !
- * Sautez à dos de chameau et prenez de la hauteur.
- * On ne trouve pas que des noix de coco au sommet des palmiers.
- * Il est parfois plus facile d'esquiver ses adversaires que de les affronter.
- * Vous n'êtes pas chronométré : n'hésitez donc pas à prendre votre temps pour achever les différents niveaux. Qui sait ? Vous trouverez peut-être des objets intéressants dans les endroits les plus inattendus !





SECTION ALADDIN

Consultez cette section pour résoudre tous les problèmes techniques qui pourraient se poser avec la version Windows 95 d'Aladdin de Disney. Voici quelques-unes des questions qui nous sont le plus fréquemment posées.



- Q. Pendant la partie, je rencontre des problèmes avec ma manette de jeu, notamment dans la chevauchée sur le tapis. Pourquoi ?
- R. La version Windows 95 d'Aladdin a été conçue pour être utilisée avec les commandes du clavier uniquement. Nous vous recommandons de supprimer votre manette de jeu et de relancer le système en cas de problèmes de ce type.
- Q. La version Windows 95 d'Aladdin s'exécute lentement. Pourquoi ?
- R. Nous vous recommandons de lancer Aladdin avec une résolution de 640x480 et d'utiliser une palette de 256 couleurs. Le choix d'une résolution plus importante et d'un nombre de couleurs plus élevé ralentira l'exécution de Windows 95. Pour obtenir des informations sur la façon de modifier les paramètres de votre Bureau, contactez le fournisseur de votre système ou consultez les manuels fournis avec votre ordinateur.



Remarque : si vous rencontrez d'autres problèmes, qui ne sont pas mentionnés ici, contactez notre service consommateur au numéro indiqué dans ce manuel.

DÉPANNAGE

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Ces trois jeux sont conçus uniquement pour être exécutés sous Windows 95 et ne fonctionneront donc pas sous DOS.

Vous devez être équipé d'un processeur 486 DX2 66, de 8 Mo de RAM et d'un système d'exploitation Windows 95.

Les trois jeux font appel à Direct X (vous trouverez des explications dans la section ci-dessous). Direct X est un programme conçu et entièrement développé par Microsoft.

Une fois inséré, le CD devrait s'exécuter automatiquement et afficher le menu principal « Disney's Classic Video Games ». Il vous suffit de cliquer sur le titre à installer. S'il est déjà installé, vous pouvez lancer le jeu en sélectionnant **DÉMARRER\PROGRAMMES\DISNEY INTERACTIVE**, ou en cliquant de nouveau sur les images de l'écran « Disney's Classic Video Games ».

Remarque : si le CD ne s'exécute pas automatiquement, vous pouvez lancer l'Installateur. Cliquez sur DÉMARRER puis sur EXÉCUTER, entrez D:\Setup.exe et cliquez sur OK (D:\ désigne la lettre d'unité de votre lecteur de CD-ROM).

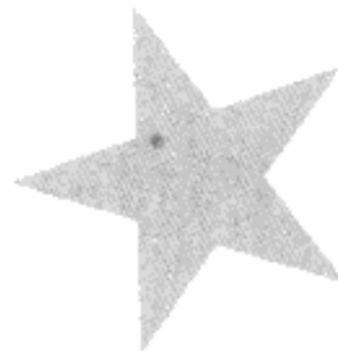
PROBLÈMES AVEC DIRECTX

DirectX V5.0 doit être installé sur votre ordinateur pour que vous puissiez exécuter ces trois jeux ; l'installation s'effectue automatiquement lorsque vous choisissez d'installer l'un des titres pour la première fois.

Si après l'installation de DirectX, vous rencontrez des problèmes avec votre système (messages d'erreur, etc.), nous vous recommandons de redémarrer votre ordinateur en mode sans échec. Vous pouvez effectuer cette opération en appuyant sur F8 lorsque le message « DÉMARRAGE DE WINDOWS 95 » s'affiche à l'écran et en sélectionnant l'option « MODE SANS ÉCHEC » dans le menu.

Quand vous avez terminé, allez dans le **PANNEAU DE CONFIGURATION** (Démarrer | Paramètres | Panneau de configuration) et sélectionnez **AJOUT/SUPPRESSION DE PROGRAMMES**. A partir de cette fenêtre, vous pourrez désinstaller DirectX et retrouver vos pilotes d'origine.

Pour plus d'informations sur DirectX, consultez les **INFORMATIONS POUR UTILISATEURS AVANCÉS** à la fin de ce document.



PROBLÈMES DE MANETTE DE JEU

Chacun de ces titres est spécifiquement conçu pour être utilisé avec un clavier. Par conséquent, si vous essayez d'utiliser une manette de jeu, vous pourrez rencontrer des problèmes.

Même si votre manette fonctionne au début d'une partie, vous risquez d'éprouver des difficultés aux niveaux ultérieurs. Il existe également une option au sein du jeu qui vous permet de reconfigurer vos touches. Utilisez-la si vous ne souhaitez pas faire appel aux touches par défaut.



Pour vérifier que votre système est pleinement compatible, suivez les instructions ci-dessous :

Cliquez sur le bouton [DÉMARRER], sélectionnez [RECHERCHER] puis [FICHIERS OU DOSSIERS]. Dans le champ Nommé, tapez DXSETUP.EXE et dans le champ Rechercher dans, assurez-vous que votre lecteur de CD-ROM est sélectionné, (normalement D:\). Cliquez sur le bouton [RECHERCHER MAINTENANT]. Une fois la recherche terminée, double-cliquez sur l'icône DXSETUP.EXE avec le bouton gauche de la souris. Une fenêtre répertoriant tous les pilotes installés sur votre système et reconnus par DirectX 5.0 s'affiche alors.

Remarque : si la fenêtre n'apparaît pas, c'est probablement parce qu'aucune version de DirectX n'a été précédemment installée sur votre système.

Si la mention Certifié n'apparaît pas dans la troisième colonne en face d'un composant, en voici plusieurs explications ci-dessous.

- La version de DirectX installée sur votre système a été fournie par le fabricant des composants. La zone d'affichage des pilotes ne comporte pas la mention Certifié, mais ceux-ci devraient néanmoins être compatibles avec DirectX 5.0 et fonctionner sans aucun problème.
- Si le pilote n'est pas certifié et qu'aucun numéro de version n'est donné, vous rencontrerez sans doute des problèmes. Nous vous recommandons de contacter le fabricant de vos composants (par exemple, votre fabricant de carte vidéo ou votre fournisseur de matériel) afin d'obtenir les pilotes compatibles DirectX 5.0 les plus récents.
- Si un numéro de version est indiqué mais que le pilote n'est pas certifié, ce pilote spécifique n'a pas été installé sur votre système avec la version actuelle de DirectX mais il devrait être compatible avec DirectX 5.0. Essayez d'installer la version à partir de Broken Sword II ou contactez votre fournisseur ou votre fabricant de matériel afin d'obtenir les pilotes les plus récents.

- Si un message s'affiche, indiquant que le matériel n'est pas pris en charge, ce pilote n'est pas reconnu par DirectX 5.0 et par conséquent, le programme ne pourra pas s'exécuter dans la plupart des cas. Il se peut que votre programme fonctionne, mais il utilisera une part importante de la puissance du processeur. Nous vous recommandons une fois de plus de contacter votre fabricant ou fournisseur de matériel afin d'obtenir les pilotes compatibles DirectX 5.0 les plus récents.

Remarque : dans la plupart des cas, vous remarquez que les erreurs DirectX 5.0 sont dues à la carte vidéo ou à la carte son. Nous vous conseillons donc de contacter votre fournisseur ou fabricant de matériel afin de vérifier que vous disposez bien des pilotes compatibles DirectX 5.0 les plus récents. Si vous rencontrez des problèmes, vous pouvez restaurer vos anciens pilotes en utilisant DXSETUP.EXE comme indiqué ci-dessus et en sélectionnant Restaurer les pilotes audio ou Restaurer les pilotes d'affichage.

Si DirectX 5.0 n'a jamais été installé sur votre ordinateur, un message vous invitera à remplacer vos pilotes existants par ceux de l'installation DirectX 5.0. Nous vous recommandons de ne PAS effectuer cette opération, à moins que vous ne soyez certain de la compatibilité totale de vos pilotes actuels avec DirectX 5.0. Dans le doute, contactez votre fournisseur ou fabricant de matériel et faites le point avec lui.

SERVICE CONSOMMATEUR

Veillez compléter la carte d'enregistrement contenue dans ce coffret et nous la renvoyer sans l'affranchir. Vous pourrez ainsi recevoir des mises à jour et des informations sur nos produits.

Service consommateur

Nous nous efforçons de vous fournir la meilleure qualité de logiciels possible. Si, quelle qu'en soit la raison, ce produit ne vous satisfaisait pas, ou si vous avez besoin d'une assistance technique, veuillez contacter le Service consommateur Disney Interactive à l'un des numéros de téléphone indiqués ci-dessous :

Les horaires d'ouverture de ce service sont les suivants :

Du lundi au jeudi	09h30-18h00
Le vendredi	09h30-17h00
Le samedi	13h00-18h00

Comment nous contacter

Lorsque vous contacterez le service consommateur, veuillez vous munir des informations suivantes, qui nous permettront de vous venir en aide rapidement et efficacement :

- nom et version du programme utilisé (voir le CD-ROM) ;
- type et modèle de l'ordinateur sur lequel est exécuté le programme, tel que Windows 95 ;
- marque et modèle de la carte son (le cas échéant) ;
- marque et modèle de la carte vidéo (le cas échéant) ;
- informations sur les autres périphériques utilisés (imprimantes, modems, manettes de jeu, etc.) ;
- description détaillée du problème et circonstances dans lesquelles il a lieu ;
- informations sur toute modification récente dans la configuration de votre système.

Où nous contacter :

France 01 69 32 49 25
Suisse (022) 731-00-50

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.



© Disney. Tous droits réservés.
Edité par Disney Interactive
(Europe, Middle East & Africa) S.A.,
50 Avenue Montaigne, 75008 Paris, France.

Le Roi Lion et Le Livre de la Jungle ont été développés par
Virgin Interactive Entertainment (Europe Ltd.)
© 1997 Virgin Interactive Entertainment (Europe Ltd.)
Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises, Ltd.
Aladdin de Disney a été développé par Capcom Co. Ltd. 1997.

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



Lost Treasures For
Le Vieux Manteau





TRUCS ET ASTUCES

Si vous ne parvenez pas à finir les jeux en une seule fois, vous avez la possibilité d'obtenir des mots de passe pour retourner au niveau que vous souhaitez.

Pour connaître ces mots de passe, composez le **36.15 code Disney** sur minitel ou le **www.disney.fr** sur internet.

INFORMATIONS POUR LES UTILISATEURS AVANCÉS

INFORMATIONS SUR DIRECTX

La technologie DirectX a été intégralement développée par Microsoft afin d'être utilisée sous un système d'exploitation Windows 95. En conséquence, les programmes et logiciels conçus exclusivement pour Windows 95 et ceux utilisant DirectX sont capables de communiquer directement avec le matériel installé dans votre ordinateur. Vous bénéficiez ainsi de nombreux avantages, dont une action plus rapide et un graphisme plus net. Toutefois, pour que DirectX 5.0 fonctionne correctement, vous devez vous assurer que des pilotes compatibles DirectX 5.0 sont installés dans votre système.

