



F R A N C A I S

[TOONSTRUCK]

- Table des Matières -

- 2 INSTALLATION**
- 2 LANCEMENT DU JEU**
- 3 INTRODUCTION**
- 4 PERSONNAGES**
- 5 ECRAN PRINCIPAL**
- 6 NOUVELLE PARTIE**
- 6 LE JEU**
- 7 POINTEUR DE CONTROLE**
- 7 EXAMINER DES OBJETS**
- 7 UTILISER DES OBJETS**
- 8 RANGER DES OBJETS**
- 8 ASSOCIER DES OBJETS**
- 8 FLUX RADIEUX**
- 9 DIALOGUES**
- 10 ECRAN DE SAUVEGARDE ET DE CHARGEMENT**
- 11 ECRAN DES OPTIONS**
- 12 COMMANDES AU CLAVIER**
- 13 ASTUCES**
- 14 SOLUTION**
- 21 PROBLEMES TECHNIQUES AVEC TOONSTRUCK**
- 23 ASSISTANCE TECHNIQUE & AUTRES PROBLEMES TECHNIQUES**
- 25 CREDITS**

Installation

Suivez les instructions ci-dessous pour vous lancer dans l'aventure:

Windows® 95:

Mettez le CD No 1 dans votre lecteur de CD-ROM.
Après quelques instants, un panneau sera affiché.
Cliquez sur INSTALLER pour installer le jeu.
Suivez les instructions affichées à l'écran.

Alternative 1:

Mettez le CD 1 dans votre lecteur de CD-ROM.
Dans la barre des tâches, sélectionnez l'option DEMARRER, puis EXECUTER.
Cliquez sur PARCOURIR.
Dans la fenêtre de sélection des lecteurs, cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM.
Cliquez sur SETUP.EXE, puis sur OUVRIR.
Cliquez sur OK pour lancer le programme d'installation.
Suivez les instructions affichées à l'écran.

Alternative 2:

Ouvrez une fenêtre DOS et suivez les instructions pour l'installation sous DOS.
(Remarque: nous vous conseillons fortement d'installer Toonstruck à partir du DOS.)

Windows 3.x:

Revenez au DOS et suivez les instructions d'installation sous DOS.

DOS:

Mettez le CD 1 dans votre lecteur de CD-ROM.
Ouvrez le répertoire racine de ce lecteur (par exemple D: <--Entrée-->).
Entrez: INSTALL <--Entrée-->.
Suivez les instructions affichées à l'écran.

Lancement du jeu

Windows® 95:

Mettez le CD 1 dans votre lecteur de CD-ROM.
Après quelques instants, un panneau sera affiché.
Cliquez sur JOUER pour lancer le jeu.

Alternative 1:

Dans la barre des tâches, sélectionnez l'option DEMARRER, puis EXECUTER.
Cliquez sur PARCOURIR.
Dans la fenêtre de sélection des lecteurs, cliquez sur la lettre correspondant au lecteur sur lequel le jeu a été installé.
Cliquez sur les répertoires d'installation du jeu:
Cliquez sur BURST, puis sur TOONSTRK.
Cliquez sur TOONSTRK.BAT et sélectionnez l'option OUVRIR.
Cliquez sur OK pour lancer le jeu.

Alternative 2:

Ouvrez une fenêtre DOS et suivez les instructions pour le DOS.
(Remarque: nous vous conseillons fortement d'installer Toonstruck à partir du DOS.)

Windows 3.x:

Quittez Windows pour revenir au DOS et suivez les instructions pour le DOS.



DOS:

Mettez le CD 1 dans votre lecteur de CD-ROM.
Ouvrez le répertoire racine du lecteur sur lequel vous avez installé le jeu
(par exemple C: ← Entrée →).
Ouvrez le répertoire dans lequel le jeu est installé (par exemple CD\BURST\TOONSTRK).
Entrez TOONSTRK ← Entrée → pour lancer le jeu.

Matériel nécessaire:

Configuration minimum:

PC IBM 486/66 ou 100% compatible
MS-DOS 5.0 ou plus
30 Mo d'espace sur disque dur
Souris installée
8 Mo de RAM
Carte graphique SVGA 256 Ko (VLB / PCI)
Lecteur de CD-ROM double vitesse
Carte sonore 8 bits

Configuration conseillée:

PC IBM Pentium ou 100% compatible
MS-DOS 5.0 ou plus
30 Mo d'espace sur disque dur
Souris installée
16 Mo de RAM
Carte graphique SVGA 1 Mo
Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse
Carte sonore stéréo 16 bits



Introduction

Vous êtes Marc Blanc, mais vous auriez préféré être quelqu'un d'autre...

Vous étiez autrefois un dessinateur très créatif, qui rêvait de secouer le petit monde terne et morose des dessins animés du mercredi matin. Mais tout ça, c'est du passé, les gars!

Dix ans de travail sur le Dorothée Chaud, une émission gnan-gnan et mielleuse à souhait, ont fini par éroder votre estime personnelle et noyer votre imagination dans un trop-plein d'insuline. Votre vie est en train de s'effondrer, image par image. Vous êtes au bout du rouleau, c'est pathétique. Vous n'êtes plus que l'ombre de vous-même, tapie sur le sol et morte de trouille. Et d'autres dégradations vous attendent encore...

Votre patron, Sam Schmaltz, un gros ringard sans aucune imagination, vient de vous demander de créer quelque chose de complètement nouveau, mais avec encore plus de... lapins.

Vous réagissez: "Non! Pas question! J'ai ma dignité tout de même! Et si jamais je dessine encore un seul de ces sales lapins mignons, gentils, doux et trop aimables, je vais vomir du rose en putréfaction!"

Mais en fait, vous lui répondez: "Bien sûr, patron! Tout ce que vous voudrez, patron!"

Bon... Revenons à nos moutons. Mais pas pour en dessiner un. Votre créativité est en panne sèche. Votre imagination a déserté. Vous êtes bloqué. Vide. Nada. Niet. Le néant de la tête aux pieds. Et vous finissez donc par faire ce que font tous les employés qui sont au bout du rouleau et mal-aimés de leur patron... vous vous endormez.

Quand vous émergez, une tempête éclate dehors et le Dorothée Chaud est diffusé à 4 heures du matin à la télévision....??? Mais que fait donc cette lapine sur l'écran à une heure aussi tardive? Eh bien elle chante, elle glousse... En fait, elle vous pourrit l'existence, voilà ce qu'elle fait!

Soudain, un étrange événement (c'est une expression dans les jeux pour ne pas être obligé d'expliquer comment les gens arrivent là où ils arrivent) vous transmuté l'éporte dans un monde peuplé de vos propres créations.

C'est là que vous allez découvrir si vous avez vraiment du caractère, ou si vous êtes mou du genou. Si vous avez des tripes ou rien dans le ventre...

Et, si vous vous sentez d'attaque, que vous allez mener une guerre loufoque entre le Bien et le Mal.

Mais tout n'est pas tout noir ou tout blanc dans cet univers, surtout sur un moniteur couleur... Vous jugerez par vous-même.



Personnages

Marc Blanc

Il rêvait autrefois de secouer le monde des cartoons.
Maintenant, il ne secoue que sa tête...

Si cette description peut sembler trop déprimante à certains, tout joueur expérimenté sait que le vrai Marc Blanc finira par gagner à la fin. Un Marc Blanc rechargeé, remonté et requinqué.



Flux Radieux

Flux est un... heu... une sorte de machin mauve, sarcastique, crispant et complètement tordu.

Faut-il donc vraiment s'étonner si Marc a eu autant de mal à vendre son personnage de cartoon préféré aux chaînes de télé?

Flux est le compagnon rigolo et sympathique de Marc Blanc, et il dit les choses comme elles sont, comme elles ne sont pas et parfois même comme elles ne seront jamais.

Même s'il ne rate jamais une occasion de lancer des insultes et de se livrer à d'autres humiliations, il donnerait sa vie pour Marc Blanc.



L'écran principal



Après avoir installé le jeu et prévenu votre entourage de "ne pas entrer, sinon je... je... heu, n'entrez pas, c'est tout!", vous verrez l'écran principal avec un certain nombre d'options (l'écran principal sera affiché à chaque lancement du jeu):

Commencer une nouvelle partie

Charger une sauvegarde

Voir l'introduction

Commandes au clavier

Crédits

Quitter

Sélectionnez l'option de votre choix et confirmez en cliquant sur un des boutons de la souris, ou en appuyant sur la touche ← Entrée →.

Commencer une nouvelle partie

Grâce à la fantastique technologie de l'âge moderne, cette option lancera automatiquement la séquence d'introduction du jeu, qui se termine dans le palais du roi, où Marc et Flux vont se lancer dans l'aventure.

Charger une sauvegarde

Même si ça peut vous paraître bizarre, cette option vous téléportera par magie vers l'écran de chargement des sauvegardes.

Vous imaginez, un peu?!

C'est là que vous pourrez sélectionner la partie sauvegardée que vous souhaitez poursuivre.

Et comme si ça ne suffisait pas, cet écran est aussi accessible à tout moment pendant le jeu. Il suffit d'appuyer sur la touche ← F6 → (d'autres détails fascinants sont dévoilés un peu plus loin!).

Voir l'introduction

Si vous choisissez cette option, vous verrez la séquence d'introduction. À la fin de cette introduction, vous reviendrez à l'écran principal.

Commandes au clavier

Sélectionnez cette option pour vous retrouver dans un petit écran qui vous indiquera tout ce que vous devez savoir sur les touches de votre clavier. Avec d'autres détails à suivre!

Crédits

Si vous avez déjà joué des centaines de fois à "Qui C'est Qui Parle, Là?!" et que vous mourez d'envie de savoir qui sont les allumés notoires qui sont entièrement responsables de cette aventure immorale, vous pouvez résoudre facilement le mystère en activant le défilement du générique du jeu grâce à cette option.

REMARQUE: Vous aurez une autre occasion de voir le générique après avoir terminé le jeu et regardé la séquence finale.

Quitter

Cette option vous permet de revenir au DOS ou à Windows, selon le système d'exploitation que vous utilisez au moment où vous vous êtes lancé dans cette folie furieuse.

Commencer une nouvelle partie

Pour plonger directement au coeur de ce monde délirant que nous appelons Toonstruck, choisissez cette option sur l'écran principal.

Pour vous habituer à votre nouvel environnement, vous bénéficierez de la projection d'un bref court métrage d'animation, que l'on appelle habituellement "séquence d'introduction".

C'est là que vous ferez la connaissance de Marc Blanc, créateur des animations du Dorothée Chaud, que vous saurez où il travaille, que vous rencontrerez son patron Sam Schmaltz, qui lui impose des délais impossible pour créer une nouvelle bande de joyeux lapins, et que vous verrez Marc Blanc se faire ensuite transmutéporter dans un monde de cartoon, qui est peuplé de ses propres créations loufoques.

A partir de là, Marc rencontrera Flux, son personnage favori. Et le roi de Mignonia, Hilarius Ier.

Des séquences vidéo comme celle de l'introduction seront automatiquement activées de temps à autre pendant le jeu. Ces courtes séquences animées contiennent de nombreux indices et d'autres informations au sujet de vos environs immédiats et des autres personnages. Vous ne contrôlez pas directement l'action dans ces séquences vidéo.

Après la séquence d'introduction, Marc et Flux arriveront par la porte de la "Salle du Trône" (au centre, à l'étage). Tout de suite après, vous verrez la porte de la Salle du Trône s'ouvrir légèrement, puis il y aura un zoom sur la main du roi Hilarius Ier, qui accrochera un panneau "Ne pas déranger" sur la porte. Sa main disparaîtra ensuite derrière la porte qui se refermera brusquement.

C'est là que vous intervenez dans le rôle de Marc Blanc, et que la grande aventure passionnante de Toonstruck commence...

Le jeu

Pointeur de contrôle

Votre meilleur ami, dans Toonstruck, est sans aucun doute le pointeur de la souris. Apprenez à bien l'utiliser et traitez-le correctement si vous voulez éviter une foule de problèmes (ou une montagne de galères, si c'est vraiment ce que vous cherchez!!).

Selon l'objet sélectionné avec le pointeur et le bouton de la souris sur lequel vous cliquez, vous pourrez l'utiliser pour:

- Aller vers...**
- Regarder**
- Prendre**
- Utiliser**
- Parler à...**
- Quitter la scène**



Quand le pointeur est en forme de flèche diagonale:



Cliquez sur le bouton droit ou gauche de la souris pour que Marc Blanc se dirige vers ce point de l'écran.

Quand le pointeur est en forme de main pointant vers une sortie, un chemin, une porte, etc.:



Cliquez sur le bouton gauche pour vous diriger vers la sortie et quitter un endroit, et sur le bouton droit pour quitter immédiatement la scène (si c'est possible).

Quand le pointeur est en forme de loupe:



Cliquez sur le bouton droit pour voir une description de l'objet placé sous le pointeur.
Le bouton gauche a la même fonction.

Quand le pointeur est en forme de main qui s'ouvre et se ferme:



Quand le pointeur est en forme de dentier bavard:



Cliquez sur le bouton gauche pour parler, et sur le bouton droit pour voir une description du personnage qui est sous le pointeur.

Quand le pointeur est en forme de main en train de 'prendre':



Cliquez sur le bouton gauche pour prendre un objet (il prendra alors la forme de cet objet), et sur le bouton droit pour voir une description de l'objet qui est sous le pointeur.

Examiner des objets

Au cours de votre périple dans Toonstruck, vous verrez de nombreux objets. En d'autres termes, c'est un monde plein de choses très utiles. Si vous tombez sur un objet avec lequel une action est possible, vous verrez son nom apparaître dans la fenêtre des messages, en bas de l'écran.

Pour voir une description plus détaillée d'un objet qui vous intéresse, placez le pointeur sur cet objet et cliquez sur le bouton droit de la souris.

Utiliser des objets

Une fois qu'un objet est en votre possession, vous pouvez l'utiliser en le prenant et en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur un autre objet ou un des personnages du jeu.

Si l'objet ne peut pas être utilisé à l'endroit où vous tentez de le faire, vous entendrez un son rigolo.

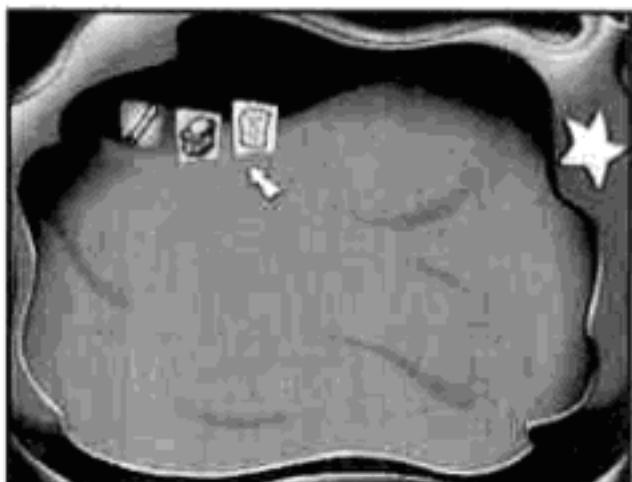
Vous pouvez aussi cliquer sur le sac avec le bouton gauche de la souris quand vous tenez un objet pour le mettre dedans (voir plus loin).

Commande rapide: quand le pointeur a la forme de l'objet qui est dans vos mains, vous pouvez cliquer sur le bouton droit pour le ranger directement dans votre sac magique.

Ranger des objets



Au début de vos aventures dans Toonstruck, vous recevrez un sac "sans fond" qui vous permettra de transporter tous les gadgets importants et les autres objets que vous récupérerez. Dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous verrez un petit sac bleu (ne vous inquiétez pas et ne vous fiez pas à sa taille, il est plus gros qu'il ne paraît). Cliquez avec un des boutons de la souris sur le sac pour l'ouvrir et voir les objets qu'il contient.



Cet écran d'inventaire permet de garder les objets utiles que vous utiliserez plus tard dans le jeu.

Pour examiner un objet de l'inventaire, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.

Pour prendre un objet dans l'inventaire, cliquez dessus avec le bouton gauche. Le pointeur prendra alors la forme de cet objet.

Pour remettre un objet dans le sac, cliquez à nouveau sur un des boutons de la souris (au-dessus d'un emplacement vide).

Pour fermer l'écran de l'inventaire et revenir au jeu en ayant sélectionné ou non un objet, placez le pointeur sur un emplacement vide et cliquez sur un des boutons de la souris.

Associer des objets

Certains objets peuvent être associés pour créer un autre objet différent.

Pour associer deux objets sur l'écran de l'inventaire, cliquez avec le premier objet sélectionné (le pointeur prendra sa forme) sur le second objet.

Si les deux objets peuvent être associés, vous verrez apparaître un nouvel objet dans votre inventaire.

Si aucune combinaison n'est possible, vous entendrez un son rigola.

Flux Radieux

Flux est l'espèce de créature mauve qui vous suit dans le jeu (pour plus d'informations sur Flux, voir le paragraphe Personnages).

A certains points de l'aventure, vous pourrez contrôler les actions de Flux pour aider Marc dans une situation particulière... en d'autres termes, c'est lui qui fera le sale boulot!

Et c'est tant mieux, parce que c'est un toon, et Flux est donc capable de faire des choses qui seraient impossible pour un humain non-invincible comme vous (Flux peut par exemple tomber de très haut, ou aller dans des endroits que Marc ne peut pas atteindre).

Cliquez sur Flux avec le bouton gauche pour que le pointeur prenne sa forme.

Dans certains endroits, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche et le pointeur 'Flux' sur un endroit ou un objet, pour "utiliser" Flux avec cet endroit ou cet objet.

Vous entendrez un son rigolo si vous ne pouvez rien faire d'utille avec Flux là où vous avez cliqué.

Pour revenir au pointeur normal, cliquez sur Flux avec le bouton gauche et l'icône Flux, ou cliquez sur le bouton droit.

Pour voir une description de votre petit compagnon mauve (si vous ne tenez aucun objet), cliquez sur Flux avec le bouton droit.

Dialogues

Oubliez tout ce que votre mère vous a dit. Il faudra parler à de nombreux étrangers bizarres si vous voulez percer tous les mystères de Toonstruck.

Presque tous les personnages bizarres et merveilleux que Marc et Flux rencontreront auront quelque chose à dire... d'utille, de méchant, ou de parfaitement idiot!

Quelquefois, vous pourrez aussi revoir un personnage à qui vous avez déjà parlé pour obtenir de nouvelles informations. De nouveaux sujets de conversation peuvent aussi apparaître une fois que vous aurez appris ou découvert quelque chose dans un autre endroit du jeu.

Pour parler à un personnage, placez le pointeur sur lui et cliquez sur le bouton gauche quand le pointeur est en forme de dentier bavard.

Remarque: si le pointeur ne se transforme pas en dentier bavard, c'est que vous ne pouvez pas parler au personnage en question.

Après les présentations d'usage, un glaçon et une main apparaîtront en bas de l'écran.

Ces icônes permettent de contrôler le déroulement de la conversation.

Cliquez sur le glaçon pour "briser la glace" avec le personnage à qui vous parlez. Vous entamerez ainsi la conversation avec lui (ou elle).

Une fois que le dialogue est terminé, le glaçon et la main réapparaîtront en bas de l'écran.

Vous remarquerez alors que le glaçon a légèrement fondu. En fait, il fondera un peu plus à chaque fois que vous cliquerez dessus.

Quand le glaçon ne sera plus qu'une flaque, vous aurez épuisé tous les sujets de conversation avec le personnage.

Au cours de la conversation, d'autres icônes peuvent également apparaître en bas de l'écran.

Chaque icône représente un sujet de conversation spécifique. Cliquez sur une de ces icônes pour parler de ce sujet.

Pour mettre fin à une conversation, cliquez sur l'icône en forme de main.

Commande rapide: pour mettre fin à une conversation, cliquez sur un des boutons de la souris en dehors des icônes de dialogue.

Ecran de sauvegarde et de chargement



Au cours de vos aventures dans Toonstruck, vous pourrez sauvegarder la partie en cours pour la reprendre plus tard.

Pour accéder à cette option, appuyez sur la touche **<---F5--->** à tout moment quand vous avez le contrôle du jeu (en dehors des conversations ou des séquences animées.) Vous pouvez également quitter le jeu à partir de cet écran en cliquant sur l'option Quitter.

Cliquez sur Jouer pour revenir à la partie en cours.



Pour recharger une partie sauvegardée, utilisez l'option Charger.

Vous pouvez accéder à cette option à tout moment, à partir de l'écran principal ou pendant le jeu, en appuyant sur la touche **<---F6--->** (pendant une conversation ou une séquence animée). Vous pouvez également quitter le jeu à partir de cet écran ou en cliquant sur l'option Quitter.

Pour revenir à la partie en cours, cliquez sur Jouer.



Ecran des options



L'écran des options, également surnommé dans cette région MANIPULATIONNATEUR MULTIMEDIA 2000, est un endroit génial et qu'il faut absolument visiter. Il fera de vous un autre homme (ou une autre femme)! Charles Franquin, du Poitou, est venu ici... et deux jours plus tard, il a gagné le gros lot au Loto charentais! Simple coïncidence? Je ne crois pas. Appuyez sur la touche $\leftarrow\text{F1}\rightarrow$ pour ouvrir l'écran des options. Vous pourrez alors sélectionner et modifier les choses suivantes en faisant glisser des curseurs ou en tournant des boutons:

- 1.** MUSIQUE: contrôle indépendant du volume des musiques du jeu.
- 2.** VOIX: contrôle indépendant du volume des dialogues dans le jeu.
- 3.** SONS: contrôle indépendant du volume des effets sonores dans le jeu.
- 4.** TEXTE OFF/Police 1, police 2: choix de la taille de la police de caractères (petite ou grande) et activation ou désactivation de l'affichage des textes du jeu.
- 5.** VITESSE DU TEXTE: définit la durée de l'affichage des textes en faisant glisser le curseur.
- 6.** MODE VIDEO: change entre Bas et Haut pour la résolution de l'affichage. Choisissez l'option Bas si les séquences vidéo en plein écran ne sont pas de bonne qualité sur votre ordinateur.
- 7.** JOUER: Retour à la partie en cours.
- 8.** QUITTER: quitter le jeu et revenir au DOS où à Windows.

Commandes au clavier



Voici la liste complète des commandes au clavier disponibles dans Toonstruck:

F1 Ecran des options

F5 Partie sauvegardée

F6 Charger une partie

M Musique on/off

S Effets sonores on/off

D Dialogues on/off (comme dans l'écran des options,
la désactivation des dialogues active
automatiquement l'affichage des textes)

T Texte on/off

Espace Passe à la ligne de dialogue suivante

ou ECHAP (pendant les conversations uniquement,
s'il y a une ligne de dialogue suivante)

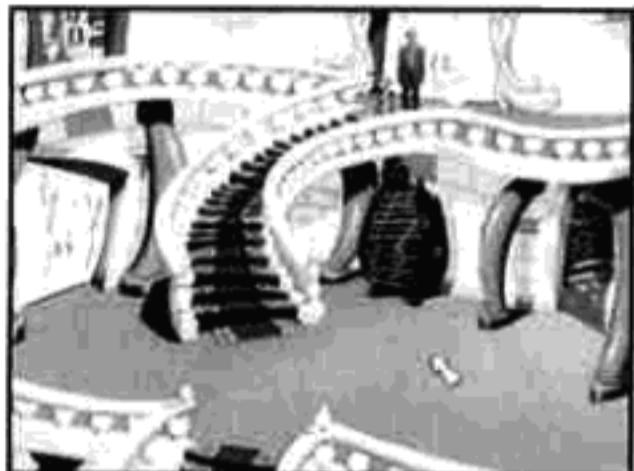
Quelques conseils pour la route

SI TOONSTRUCK EST VOTRE PREMIERE AVENTURE, NOUS SOMMES DESOLES POUR VOUS. VOUS DEVRIEZ SORTIR PLUS SOUVENT. NOUS N'AVONS PAS GRAND-CHOSE A VOUS DIRE. MAIS SI C'EST VOTRE PREMIERE AVENTURE, OU QUE VOUS AVEZ L'IMPRESSION D'AVANCER AUSSI VITE QU'UN ESCARGOT SUR UNE PATINOIRE, N'OUBLIEZ PAS LES QUELQUES CONSEILS SUIVANTS:

- 1.** Examinez attentivement tout ce que vous voyez: les indices sont parfois sous votre nez. Oubliez donc vos bonnes manières (comme si vous en aviez, d'ailleurs...): regardez tout, touchez à tout, et apprenez à reconnaître toutes les sorties possibles d'un lieu. En cas de dépressurisation de la cabine, des masques de carnaval tomberont devant votre visage.
- 2.** Soyez curieux! Allez-y! Assaillez tout le monde de toutes les questions qui peuvent passer dans votre minus cule cerveau. Demandez des informations sur tous les sujets possibles et imaginables, et sur tous les objets en votre possession. Revenez aussi sur des sujets déjà abordés, si vous le désirez (vous saurez très vite si vous vous trompez de bonhomme!). N'oubliez pas que c'est sur la roue qui grince qu'il faut mettre de l'huile.
- 3.** Sauvez régulièrement la partie en cours. C'est un jeu plein de surprises, et le meilleur moyen de rester en tête, c'est de ne pas se faire dépasser par les événements. Sauvez votre progression.... même si elle est catastrophique.
- 4.** Prenez des notes: ce jeu est plein de surprises, avec de nombreux indigènes délirants et d'innombrables personnalités (qui ont des problèmes de personnalité). N'oubliez pas de noter les informations importantes et tous les indices qui pourraient être utiles plus tard.
- 5.** Utilisez le pointeur de la souris pour chercher: placez-le sur tous les objets qui pourraient être importants, pour découvrir tous les "points chauds" avec lesquels vous pourrez agir plus tard dans le jeu.
- 6.** Et... n'oubliez pas de vous brosser les dents.

Solution

SALUT! LES PAGES SUIVANTES CONTIENNENT UNE SOLUTION DETAILLEE DES PREMIERES SCENES DU JEU. NE LISEZ PAS CETTE SOLUTION SI VOUS VOULEZ GARDER L'EFFET DE SURPRISE (OU SI VOUS AIMEZ VOUS CREUSER LA TETE AVEC UNE GROSSE PELLE).



L'ingénieur du Roi Hilarus

Dans l'entrée du palais (l'endroit où commence l'aventure), guidez Marc et Flux vers l'escalier et la porte qui est à droite de l'écran (Marc et Flux passeront devant une armoire en se dirigeant vers cette porte).

Placez le pointeur sur la porte et cliquez sur le bouton gauche.

Marc et Flux entreront dans le laboratoire.

Ils seront accueillis par un oiseau bizarre et délirant qui porte une blouse de laboratoire.

Apparemment, ce pauvre volatile a perdu ses lunettes.

Comme Marc le découvrira plus tard, il s'agit en fait de Bricabrac, l'ingénieur du roi Hilarus.

Essayez de parler à Bricabrac.



Pour parler à Bricabrac, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris une fois que le pointeur est en forme de dentier bavard.

Malheureusement, Bricabrac n'a pas le temps de papoter... sa priorité tip-top, c'est de retrouver ses lunettes!

Bricabrac n'expliquera leur mission à Marc et à Flux qu'une fois qu'il aura retrouvé ses lunettes.
Sortez du laboratoire et revenez dans l'entrée du palais.

Marc a besoin d'une mission!

Essayez de quitter le palais en sortant par les marches en bas de l'écran.

Vous apprendrez alors que Marc ne quittera pas le palais tant qu'il ne saura pas quelle est sa mission.

Vous devez donc d'abord aider Bricabrac à retrouver ses lunettes avant de pouvoir quitter le palais du roi Hilarus.



Le valet de pied

Guidez Marc et Flux vers l'escalier et la porte à gauche de l'écran. Marc et Flux entreront alors dans la Salle des Trophées.

Vous verrez un drôle de personnage en forme de pied en train de faire la poussière sur les trophées du roi Hilarius.

Marc et Flux vont vite découvrir qu'il s'agit du valet de pied du roi... et d'un jeu de mots plutôt lamentable!

Parlez au valet de pied et parlez-lui de Bricabrac.

Quand vous aurez attiré l'attention du valet de pied, un glaçon et une main apparaîtront en bas de l'écran.

Vous contrôlez le déroulement de la conversation grâce à ces icônes.

Cliquez sur le glaçon pour "briser la glace" avec le valet de pied.

Quand le dialogue sera terminé, le glaçon et la main seront à nouveau affichés en bas de l'écran.



Cliquez sur Bricabrac quand son visage apparaît dans les icônes des sujets de conversation.

Le valet de pied dira alors à Marc que Bricabrac "perd" toujours ses lunettes dans sa poche.

Mettez fin à la conversation avec le valet de pied.

Cliquez sur la main pour mettre fin à la conversation.

Commande rapide: cliquez n'importe où en dehors des icônes de dialogue pour mettre fin à une conversation.

Retour au laboratoire

Revenez dans l'entrée du palais.

Descendez l'escalier et retournez dans le laboratoire.

Commande rapide: après avoir quitté la salle des trophées et une fois revenu dans l'entrée du palais, placez le pointeur sur la porte du laboratoire et cliquez sur le bouton droit pour vous retrouver instantanément dans le laboratoire.

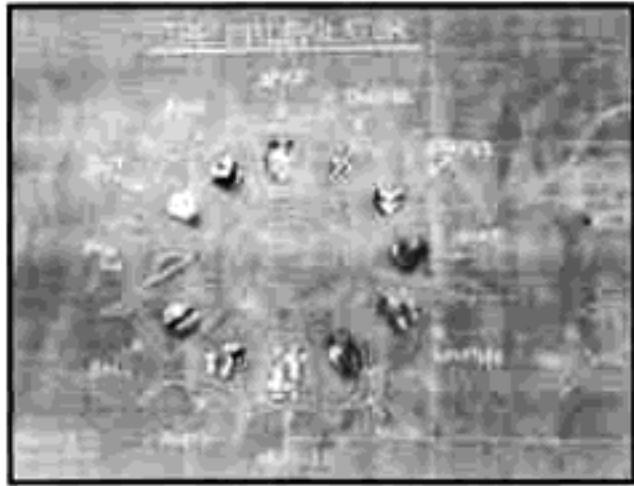
Nouveau dialogue avec Bricabrac

Cette fois, Marc dira à Bricabrac qu'il devrait regarder dans sa poche pour voir si ses lunettes n'y sont pas.

Bricabrac regardera dans sa poche, trouvera ses lunettes et les mettra.

Marc et Flux se présenteront et Bricabrac les informera de leur mission ultra-top-secrète.

Pendant la discussion, Bricabrac donnera à Marc un plan du Perfidificateur et un Sac sans fond pour pouvoir y ranger tous les objets qu'il trouvera pendant sa mission.



Vous remarquerez que quand Bricabrac donne le Sac Sans Fond à Marc, une icône du sac apparaîtra dans le coin inférieur gauche de l'écran.



En cliquant avec le bouton gauche sur l'icône du sac, vous pourrez voir ce qu'il contient.

Pour l'instant, le sac ne contient que le plan que Bricabrac a donné à Marc.

Une fois que Bricabrac a indiqué à Marc et Flux quelle était leur mission, quittez le laboratoire.

Une porte fermée

Guidez Marc et Flux de l'autre côté de l'entrée du palais, vers la porte de gauche (juste au-dessous de celle de la Salle des Trophées).

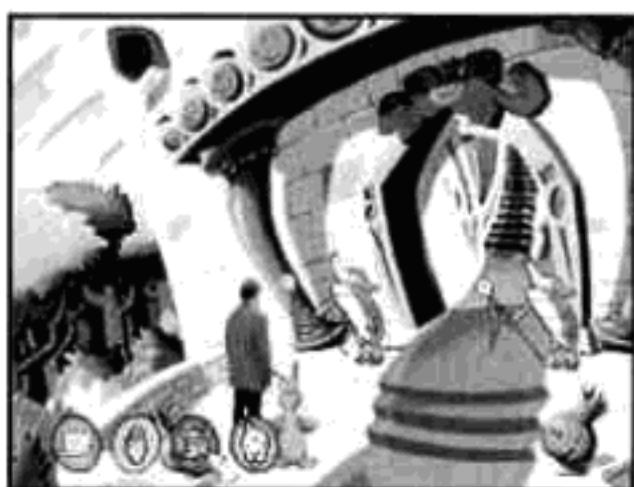
Essayez d'ouvrir la porte.

Placez le pointeur sur la porte, il prendra la forme d'une main qui prend quelque chose. Cliquez sur le bouton gauche pour essayer d'ouvrir la porte.

Marc découvrira que la porte est fermée.

Allez vers l'escalier en bas de l'écran.

Les gardes du palais



Marc et Flux se retrouveront devant le palais du roi Hilarius.

Parlez aux gardes du palais.

Ils exécuteront leur petite danse de bienvenue pour Marc et Flux.

Sparky, le garde de gauche, laissera tomber une clef.

Quand leur danse sera terminée, Sparky remarquera la clef sur le sol et la ramassera.



Parlez à nouveau aux gardes, mais cette fois, cliquez sur l'icône représentant un garde souriant.

Ils se remettront à danser encore une fois... surtout ne craquez pas!

Sparky fera encore tomber sa clef.

Cette fois, avant la fin de la danse, prenez la clef et mettez-la dans votre sac.



Placez le pointeur sur la clef pour activer le pointeur en forme de main, et cliquez sur le bouton gauche pour la prendre.

Placez l'icône de la clef sur le sac et cliquez sur le bouton gauche.

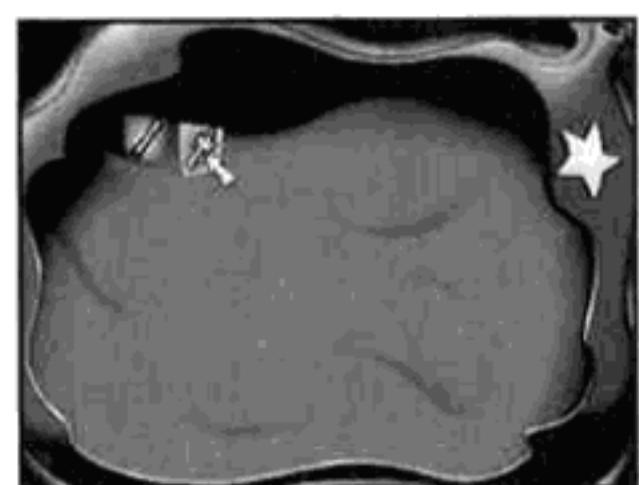
Commande rapide: cliquez n'importe où avec le bouton droit pour mettre automatiquement la clef dans le sac.

La chambre du Roi Hilarius

Revenez dans le palais et essayez d'utiliser la clef sur la porte fermée, à gauche de l'écran.

Cliquez sur le sac pour ouvrir l'écran de l'inventaire et voir son contenu.

Cliquez sur la clef avec le bouton droit pour voir sa description.

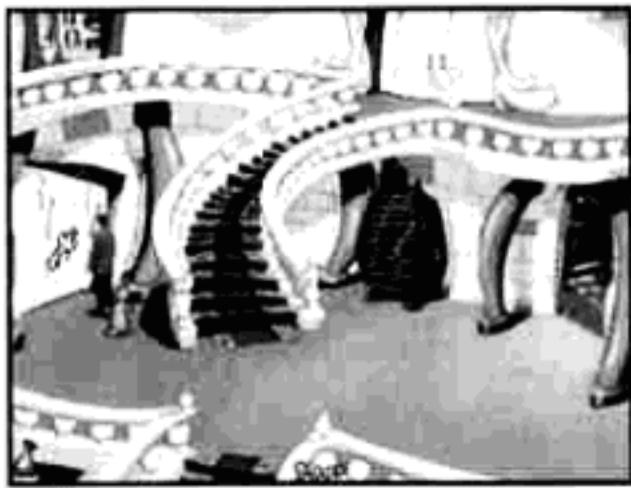


Cliquez ensuite sur la clef avec le bouton gauche pour la prendre.

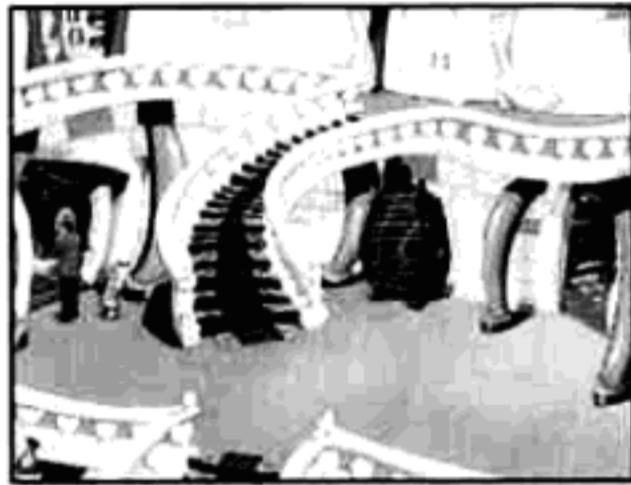
Placez l'icône de la clef en dehors de son emplacement dans le sac et cliquez sur un des boutons de la souris.

Vous reviendrez à l'entrée du palais.

Le pointeur aura alors la forme de la clef: Marc tient la clef dans sa main.



Placez la clef sur la porte fermée et cliquez sur le bouton gauche.



La clef rentre, Marc peut donc ouvrir la porte.

Vous entrerez dans la chambre du roi Hilarius.

Il y a une boîte à musique sur un meuble, à droite de l'écran.

Prenez la boîte à musique.



Placez le pointeur sur la boîte à musique, il prendra la forme d'une main.

Cliquez sur le bouton gauche pour prendre la boîte à musique.

Le pointeur aura alors la forme de la boîte à musique, ce qui indique que Marc la tient dans ses mains.

Utilisez le bouton droit pour placer automatiquement la boîte à musique dans le sac de Marc.

Flux Radieux à la rescousse

Examinez encore la chambre.

Vous verrez une petite échelle qui permet de monter dans le lit du roi Hilarius. Si Marc regarde cette échelle (cliquez dessus avec le bouton droit), il constatera qu'elle ne pourra pas supporter son poids.

Mais Flux pourrait peut-être l'utiliser, car il est plus léger...



Demandez à Flux d'aller fouiller le lit du roi Hilarius.

Cliquez sur Flux avec le bouton gauche. Le pointeur prendra alors la forme de Flux.

Placez l'icône de Flux sur l'échelle et cliquez sur le bouton gauche pour lui demander de grimper à l'échelle et de fouiller le lit.



Flux montera à l'échelle et regardera sous l'oreiller.

Flux trouvera un morceau de papier.

Quand Flux redescend, il donne le papier à Marc.
C'est en fait une sorte de bon gratuit offert par une boutique de déguisements.

Le pointeur aura alors la forme de ce bon. Cliquez sur le bouton droit pour le ranger dans le sac.

L'éénigme des tiroirs de la commode.

Revenez vers la commode.

Vous verrez un message à droite du miroir.



Placez le pointeur sur ce message jusqu'à ce qu'il prenne la forme d'une loupe.

Cliquez sur le bouton droit pour regarder le message.

Marc lira le message à voix haute.

Placez le pointeur sur les tiroirs de la commode.

Il prendra la forme de la main prenant quelque chose.

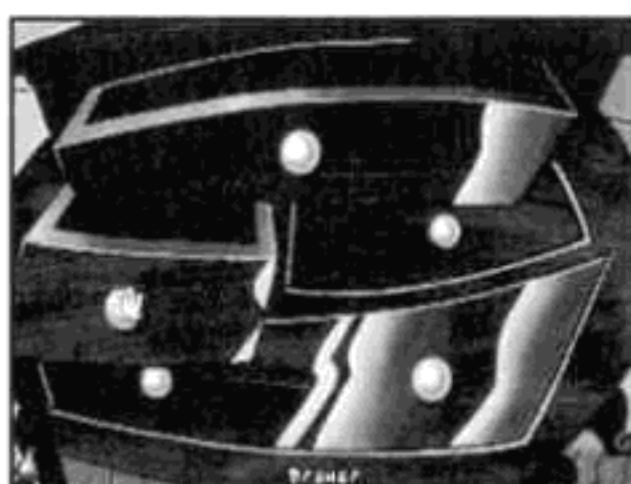
Cliquez sur le bouton gauche pour "utiliser" les tiroirs. Vous verrez alors un gros plan des tiroirs.

Vous remarquerez que le pointeur change de forme quand vous le déplacez sur les poignées des tiroirs.



Essayez de cliquer sur le bouton gauche avec le pointeur en forme de main sur la poignée d'un tiroir fermé. Il s'ouvrira.

Essayez de cliquer sur le bouton gauche avec le pointeur sur la poignée d'un tiroir ouvert. Il se fermera.



Vous remarquerez aussi que les autres tiroirs s'ouvrent et/ou se ferment en même temps que celui que vous manipulez.



Sortez de l'écran de gros plan des tiroirs.

Placez le pointeur vers le bord de l'écran et cliquez sur un des boutons de la souris.

Regardez encore le message près du miroir.

Il a peut-être un rapport avec ces tiroirs...

Problèmes techniques avec Toonstruck

Ce paragraphe est consacré aux problèmes techniques pour le lancement de Toonstruck, et aux conseils pour optimiser les performances du programme. Lisez également le fichier Readme pour des conseils et informations de dernière minute au sujet du jeu.

Configuration

Si vous devez modifier les paramètres d'installation, lancez SETUP.EXE dans le répertoire où vous avez installé Toonstruck.

Vous pouvez lancer Toonstruck manuellement avec certains paramètres pour résoudre un problème. Avant d'essayer une des solutions suivantes, lisez le paragraphe Problèmes & Solutions un peu plus loin. L'utilisation de ces paramètres ne devrait pas être nécessaire si le programme d'installation a été utilisé en suivant les instructions.

Paramètres de commande (ignore le fichier TOONSTRK.CFG):

Commande: TOONSTRK [options]

- h Aide
- ? Aide
- u Désactive UniVBE
- v Installe UniVBE en utilisant le gestionnaire VESA 2.0 existant
- w Pas de synchronisation avec la fréquence de rafraîchissement du moniteur
- 6 Force l'affichage de la palette de couleurs en 6 bits
- p Pas de programmation de la palette de couleurs

La plupart des paramètres de configuration sont lus par le programme dans le fichier TOONSTRK.CFG.

Vous pouvez changer de résolution graphique pour l'affichage vidéo en modifiant la largeur et la hauteur de l'affichage (Width et Height) dans ce fichier avec un éditeur de texte. Les résolutions graphiques supportées sont les suivantes: 640 x 400, 640 x 480 et 320 x 200.

UniVBE

UniVBE est un programme d'extension du BIOS et compatible VESA 2.0. Il permet un accès rapide et linéaire à la mémoire de votre carte graphique. Pour que Toonstruck fonctionne de manière optimale, UniVBE doit être correctement installé, ou vous devez utiliser un gestionnaire VESA 2.0 fourni par le fabricant de votre carte graphique. UniVBE est constamment remis à jour et amélioré avec l'apparition incessante de nombreuses cartes graphiques sur le marché. Si vous avez des problèmes pour installer UniVBE, il est possible que votre carte graphique ne soit pas reconnue par la version d'UniVBE fournie avec Toonstruck. Pour de plus amples informations, consultez le site Internet de SciTech à l'adresse suivante: WWW.SCITECHSOFT.COM. Pour obtenir un gestionnaire compatible VESA 2.0, contactez votre revendeur ou le fabricant de votre carte graphique. Système de fichiers - CD-ROM. Si vous lancez le programme dans une fenêtre DOS à partir de Windows® 95, vous devez désactiver l'option d'économiseur d'écran dans la fenêtre des propriétés des programmes DOS.

Windows® 95

Pour obtenir des performances optimales avec Toonstruck, nous vous conseillons de lancer le jeu en mode MS-DOS. Si vous avez 8 Mo de mémoire, Toonstruck risque de ne pas fonctionner dans une fenêtre DOS. Si le volume du son est trop faible ou que vous n'entendez rien, vérifiez le curseur de contrôle de volume, accessible dans la barre des tâches. Il doit être activé. Si vous avez des problèmes pour installer votre carte sonore, assurez-vous que les paramètres détectés automatiquement par le programme d'installation sont bien les mêmes que les paramètres de Windows®, ou lancez simplement le jeu en mode MS-DOS. Pour connaître les paramètres Windows® 95 de votre système, ouvrez le Panneau de contrôle, puis cliquez sur l'icône Système et ouvrez l'onglet des gestionnaires de périphériques. Si votre lecteur de CD-ROM ne fonctionne pas de manière normale, assurez-vous que les paramètres de ce lecteur sont corrects en ouvrant le Panneau de contrôle, puis l'icône Système et l'onglet Performances.

Problèmes & Solutions

Le programme d'installation n'ouvre pas l'écran de configuration sonore, ou affiche un message de manque de mémoire.

Il y a peut-être un conflit entre le programme d'extension du DOS utilisé par Toonstruck et le gestionnaire de mémoire EMM386. Désactivez le lancement d'EMM386 dans le fichier CONFIG.SYS et relancez votre ordinateur.

Le programme d'installation n'a pas détecté correctement la carte sonore avec l'option de détection automatique.

Essayez d'entrer manuellement les paramètres de votre carte sonore dans le programme d'installation en lançant SETUP.EXE, si vous les connaissez. Sélectionnez l'option de configuration sonore, puis la carte sonore pour les sons numériques, et entrez les paramètres de votre carte sonore. Si vous n'entendez toujours pas de son, vous devrez peut-être désactiver le son dans Toonstruck pour pouvoir utiliser le programme. Dans ce cas, ne sélectionnez aucune carte sonore pour les sons numériques dans le menu de configuration du programme d'installation.

Je n'entends aucun son quand je lance l'option de test dans le programme d'installation.

Voir ci-dessus.

Mon ordinateur se bloque après avoir affiché le message UVBELib.

Il y a un conflit entre UniVBE et un ou plusieurs programmes chargés en mémoire sur votre système. Essayez de désactiver UniVBE en entrant TOONSTRK-U pour lancer le programme, sauf si vous utilisez un des éléments spécifiques mentionnés plus loin. Si vous utilisez Windows for Workgroups sur votre système, il est possible que le programme EMM386.EXE soit la cause du conflit. Vous devez dans ce cas désactiver le lancement d'EMM386 dans le fichier CONFIG.SYS et relancer votre ordinateur.

L'écran devient noir et je n'entends aucun son, ou le son s'arrête brusquement.

Les paramètres de configuration graphique du jeu provoquent un conflit sur votre système. Essayez de désactiver UniVBE en entrant TOONSTRK-U pour lancer le jeu. Si le problème persiste, essayez de désactiver la synchronisation de votre carte graphique et de votre moniteur en entrant TOONSTRK-W pour lancer le jeu, ou TOONSTRK-U-W si la commande précédente ne résout pas le problème.

L'écran devient noir, mais le son continue.

La palette de couleurs n'est pas programmée correctement sur votre carte graphique. UniVBE détecte peut-être le DAC de votre carte graphique de manière incorrecte. Essayez de sélectionner un DAC générique en entrant UVCONFIG-d7 et en lançant la démo du jeu. Si le problème persiste, essayez de désactiver complètement UniVBE en entrant TOONSTRK-U pour lancer le jeu.

La palette de couleurs s'affiche de manière incorrecte.

Voir ci-dessus.

La palette de couleurs est trop sombre.

Vous avez peut-être une carte vidéo DAC 6 bits qui nécessite des données spéciales pour la palette de couleurs. Essayez de forcer l'affichage d'une palette de couleurs 6 bits en entrant TOONSTRK-6 pour lancer le jeu.

Le son est coupé ou diffusé avec des parasites.

Vous devez peut-être modifier la vitesse d'envoi des données vers votre carte sonore, ou passer en mono en désactivant la stéréo. La valeur de 'TimerRate' dans le fichier TOONSTRK.CFG indique la vitesse d'envoi des données sonores. Plus cette valeur est élevée, plus le son sera clair, mais la vitesse du jeu sera également affectée. Le paramètre moyen en mono est de 60, et 120 pour la stéréo. Votre système nécessite peut-être une valeur plus élevée, modifiez-la dans ce cas en conséquence. Si vous utilisez le son en stéréo avec un taux de 150 ou plus et que le son est toujours coupé, modifiez la ligne 'Stereo = 1' et remplacez-la par 'Stereo = 0', et confirmez la sélection du son en mono avec 'TimerRate = 60'.

Un message d'erreur m'indique que la vitesse ou l'affichage graphique de Toonstruck seront affectés.

La configuration graphique optimale n'a pas pu être paramétrée sur votre système. Toonstruck nécessite une carte graphique avec 1 Mo de mémoire pour fonctionner de manière optimale. Si vous avez une carte graphique de 1 Mo et que vous obtenez toujours ce message d'erreur, il est possible que UniVBE ne détecte pas correctement votre carte graphique. Votre carte graphique est peut-être aussi trop récente pour être reconnue par la version de UVCONFIG.EXE fournie avec ce programme. Voir le paragraphe consacré à UniVBE pour de plus amples informations.

Un message d'erreur m'indique que l'accès linéaire n'a pas pu être configuré.

La configuration graphique optimale n'a pas pu être paramétrée sur votre système. Toonstruck nécessite une installation correcte de UniVBE ou un gestionnaire VESA 2.0 fourni par le fabricant de votre carte graphique. Consultez le paragraphe consacré à UniVBE ou contactez votre revendeur ou le fabricant de votre carte graphique pour obtenir un gestionnaire VESA 2.0 spécifique pour votre carte.

Un message d'erreur m'indique que la mémoire est insuffisante.

Vous n'avez pas assez de mémoire disponible pour pouvoir lancer Toonstruck. La mémoire est mobilisée par d'autres programmes ou configurée de manière incorrecte. Toonstruck nécessite un minimum de 6 Mo de mémoire disponible. Si vous lancez le jeu dans une fenêtre DOS sous Windows® 95, relancez votre système en mode MS-DOS si vous avez 8 Mo de mémoire. Si vous avez plus de mémoire, essayez de modifier la taille de la mémoire allouée dans les propriétés de la fenêtre DOS en modifiant la valeur DPMI de l'onglet Mémoire, et entrez 8192 comme nouvelle valeur. Si votre système utilise le gestionnaire de mémoire EMM386.EXE, ajoutez le paramètre /NOEMS sur la ligne de commande d'EMM386.EXE dans le fichier CONFIG.SYS. Si votre système utilise un autre gestionnaire de mémoire comme QEMM, désactivez l'option de mémoire paginée avec les utilitaires de configuration fournis avec ce gestionnaire de mémoire. Si le problème persiste, désactivez le lancement de EMM386 ou de QEMM dans le fichier CONFIG.SYS.

Les séquences animées sont parfois mal affichées.

Sur certaines machines (le plus souvent des 486), vous pouvez constater une perte de résolution ou baisse de fréquence de l'affichage des images dans certaines séquences animées. Dans ce cas, ne paniquez pas. C'est tout simplement parce que le programme essaie toujours de synchroniser parfaitement le son et l'image, pour que vous puissiez profiter pleinement de l'action, des musiques et des animations de Toonstruck.

UniVBE et Uvconfig © SciTech Software. Tous droits réservés. Windows ® 95, MS-DOS et EMM386 © Microsoft. Tous droits réservés. QEMM © Quarterdeck. Tous droits réservés.



..... Vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur,
des questions restent encore sans réponse...

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante : Virgin Interactive Entertainment
Service Consommateurs, 233, rue de la Croix Nivert 75015 PARIS, ou
contactez-nous par fax au : 01 40 45 01 99

.....
**Un problème technique,
besoin d'un coup de main ?**

Du lundi au vendredi de 11h à 19h30
des techniciens sont là pour vous
venir en aide.

tel : 01 53 68 10 00



.....
**Vous ne trouvez pas un passage,
quelque chose vous échappe ?**

Sur le **3615 Virgin Games** (2,23F TTC/minute),
vous pourrez poser toutes vos questions.
Une réponse personnalisée vous sera renvoyée,
que demander de plus !
Encore plus de soluces, de trucs, d'astuces,
d'infos produits, de jeu concours...

..... **Pour tout savoir sur V.I.E...**

Sur le WEB "on line" vous pourrez
accéder à toutes les infos et
actualités V.I.E.
www.virgininteractive.fr

.....
**Quoi de plus énervant que de rester bloqué
sans savoir comment s'en sortir !**

24H/24 V.I.E vous donne les bonnes réponses.
Sur notre hint line, vous trouverez les solutions
et astuces pour finir vos jeux (en plus des solutions
immédiates, boîtes vocales avec réponse sous 48h & hint
lineurs en direct de 17h à 19h lundi, mardi, jeudi, vendredi et
de 14h à 19h mercredi et samedi), et aussi des infos
produits, des jeux concours, etc.

tel : 08 36 68 94 95 (2,23F TTC/minute)

Avec V.I.E, vous avez tout pour réussir

AUTRES PROBLEMES TECHNIQUES

Avant d'appeler notre service technique, vérifiez d'abord que votre ordinateur correspond bien aux spécifications techniques minimum indiquées pour l'utilisation de ce produit.

CREATION D'UNE DISQUETTE DE BOOT

Si vous manquez de mémoire, que le programme se bloque de manière inexplicable ou que vous obtenez un message d'erreur No 12 pour EMM386, essayez de lancer le jeu en utilisant une disquette de boot.

Préparation

Avant de créer une disquette de boot, vous aurez besoin des éléments suivants:

- Une disquette vierge pour votre lecteur de disquettes A.

Le contenu des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT de votre disque dur. La méthode la plus simple consiste à entrer EDIT CONFIG.SYS au message d'attente C:\>. Cliquez ensuite sur le menu Fichier, puis sur l'option Imprimer. Une fois le fichier imprimé, ouvrez le menu Fichier et cliquez sur l'option Quitter, et suivez les mêmes instructions pour ouvrir le fichier AUTOEXEC.BAT en entrant EDIT AUTOEXEC.BAT. Si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez également copier à la main le contenu de ces deux fichiers. Vous n'êtes pas tenus de copier l'intégralité de chaque fichier. Lisez la suite pour savoir de quelles lignes de commande vous aurez besoin.

Pour préparer votre disquette, mettez-la dans le lecteur A et entrez FORMAT A:/S. Cette commande permet de formater une disquette système. Quand le DOS vous demande un nom de volume, appuyez simplement sur la touche <—Entrée—>.

Le fichier CONFIG.SYS

Vous devez ensuite créer de nouveaux fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT sur la disquette de boot. Nous allons commencer par le fichier CONFIG.SYS. Activez le message d'attente A:\> en entrant A: et en appuyant sur la touche <—Entrée—>, puis entrez EDIT CONFIG.SYS.

Voici un exemple de fichier CONFIG.SYS typique:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS  
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS  
DEVICEHIGH=YOUR CD-ROM DRIVER  
DEVICEHIGH=YOUR SOUND DRIVER  
DOS=HIGH,UMB  
BUFFERS=40,0  
FILES=40
```

Entrez chaque ligne exactement comme ci-dessus. Pour votre lecteur de CD-ROM, vous devez obtenir les informations nécessaires dans le fichier CONFIG.SYS de votre disque dur. La ligne de commande doit contenir "/D:MSCD001" ou un paramètre similaire. Voici quelques exemples correspondant à différents gestionnaires de lecteurs de CD-ROM: DD260.SYS, MTMCDAE.SYS et TSLCDR.SYS.

Gardez tous les paramètres indiqués après "xxx.SYS". Avant le signe "=", vous ne devez avoir que la commande DEVICEHIGH. (Si vous voyez "/L:1,xxx", ne copiez pas ce paramètre).

Si votre carte sonore nécessite le lancement d'un gestionnaire, comme par exemple le programme MVSOUND.SYS avec les cartes sonores ProAudio Spectrum, vous devez également l'inclure dans votre fichier.

Copiez, là aussi, tous les paramètres indiqués après le nom du gestionnaire, mais vérifiez bien que la ligne de commande commence bien par "DEVICEHIGH=C:\..."

Si vous utilisez DoubleSpace, vous devez également ajouter la ligne suivante:

```
DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE
```

Si vous utilisez un autre utilitaire de compression de disque dur, consultez son manuel pour savoir quelles sont les lignes de commande correspondantes, que vous devez également ajouter.

Sauvez ce fichier en cliquant sur le menu Fichier, puis sur l'option Sauver. Quittez l'éditeur en ouvrant le menu Fichier et en cliquant sur l'option Quitter.

Le fichier AUTOEXEC.BAT

Vous devez ensuite créer un nouveau fichier AUTOEXEC.BAT sur la disquette. Au message d'attente A:\>, entrez EDIT AUTOEXEC.BAT et entrez les lignes suivantes:

```
PROMPT$P$G  
SET BLASTER=A220 I5 D1 T3  
(informations pour la carte sonore)  
SET PATH=C:\DOS;C:\  
LH C:\MOUSE\MOUSE.EXE  
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:20
```

La ligne "SET BLASTER" doit correspondre à celle du fichier AUTOEXEC.BAT de votre disque dur. Ne modifiez pas les paramètres (mais vérifiez que cette ligne est bien en majuscules). Certaines cartes sonores, comme les SoundBlaster 16, nécessitent des lignes supplémentaires. Vous devez inclure toutes les lignes de commande nécessaires pour votre carte sonore dans le fichier AUTOEXEC.BAT de votre disquette de boot.

La ligne de commande du gestionnaire de souris peut varier, et vous devez copier celle qui se trouve dans le fichier AUTOEXEC.BAT de votre disque dur. Elle doit comprendre uniquement le paramètre "LH" suivi d'un espace, puis du chemin d'accès et du nom du gestionnaire de souris. Si vous avez par exemple une ligne comme celle-ci:

LH+/L:1,25343 C:\MSMOUSE\MOUSE

ajoutez la ligne suivante dans le fichier AUTOEXEC.BAT de votre disquette de boot:



La ligne de commande pour MSCDEX peut également varier en fonction de votre système. Assurez-vous que le chemin d'accès correspond bien à celui du fichier AUTOEXEC.BAT de votre disque dur. Par exemple, il peut s'agir de "C:\CDROM\DRV\MSCDEX.EXE". Vous ne devez inclure que deux paramètres: "/M:20" and "/D:xox". Le paramètre /D: doit être identique à celui du fichier CONFIG.SYS de votre disque dur.

Une fois le fichier AUTOEXEC.BAT complet, sauvez-le en ouvrant le menu Fichier et en cliquant sur l'option Sauver. Quittez ensuite l'éditeur en cliquant sur l'option Quitter dans le menu Fichier.

Votre disquette de boot est maintenant prête. Laissez-la dans le lecteur A: et relancez votre ordinateur. Votre système sera alors lancé avec une nouvelle configuration.

Développé par

Conceleur principal	Richard Hare
Conception	Jennifer McWilliams
Programmeurs principaux	Gary Priest, Doug Hare
Programmeurs	Michael Gater, Kevin Olson
Direction artistique	Bill Skirvin
Conception des personnages	John Piampiano
Composition vidéo	Laura Janczewski
Direction artistique vidéo	Robb Hart
Direction artistique audio	Keith Arem
Animations Nelvana,	Rainbow Animation
Producteurs	Ron Allen, Dana Hanna
Producteur exécutif	David Bishop
Responsables de Burst	Neil Young & Christopher Yates

DISTRIBUTION

CHRISTOPHER LLOYD dans le rôle de Marc Blanc

AVEC LES VOIX FRANÇAISES DE:

Benoit Allemane:	Garde des Toilettes
Daniel Beretta:	Jim Naze
Eric Chevallier:	Ventouses, les gardes du palais & Rémi
Richard Darbois:	Comte Nefarius
Micheline Dax:	Marguerite, "Maitresse" Marguerite & l'oiseau
Charles Destel:	Hilarius Ier
Michel Elias:	Vajet de Pied & S.M Loup
Luq Hamet:	Flux Radieux
Pierre Hatet:	Marc Blanc
Danielle Hazan:	Miss Fortune & Blok
François Jaubert:	Bobby les Pointes
Yann Le Madic:	Cheddar Mac Vador & Domi
Sylvain Lemarié:	Narine
Gilbert Lévy:	Emouvantail, Ouaf & Sam Schmaltz
Anne Ludovic:	Secrétaire de Sam Schmaltz, Annabelle & Annabéle "la Cruelle"
Thierry Monfrey:	Z'oreille
Patrick Préjean:	Bricabrac & Z'hurie
Annabelle Roux:	Dorothée & Secrétaire du dentiste
Jean-Pierre Roux:	Falseur de Robots
Odile Schmidt:	Coco Flanelle
Michel Tugot Doris:	Pic & Aldo
Michel Tureau:	Z'oell
 Direction artistique:	 François Jaubert
Castine:	Eric Guimbault

Ingénieurs du son:
Numérisation:
Voix enregistrées aux
Adaptation intégrale:

David Lapp & Xavier Dreyfus
Le Lotus Rose
Studios "Le Lotus Rose", Paris
Art Of Words

Conception additionnelle

Basé sur une idée originale de
Scénario
Ecriture additionnelle
Assistant à la conception

David Bishop & Richard Hare
Richard Hare, Jennifer McWilliams, Mark Drop
Shelly Goldstein, Sib Ventress
EM Stock

Programmation additionnelle

Programmeurs
Outils et technologie
Traitement des séquences animées

Juan M. Alvarado, Paul Duncanson, Kevin Aguilar
Tommy Rolfs, Steve Heimstra, Mike Michaels, Burst TnT Department
Steve Ganem

Graphismes additionnels

Superviseur des animations (Rainbow)
Composition vidéo additionnelle
Mise en place des décors & couleurs
Peinture des décors
Animation des décors

Perry Zombolas
Jennifer Terry, Jeanne Brinker
John Piampiano, Bill Skirvin
Maurice Morgan, Nathan Ota, Candace Mammarella, John Piampiano, Bill Skirvin
Laura Janczewski, Bill Skirvin, John Piampiano, Mark Soderwall

Graphismes en 3-D
Graphismes en 3-D additionnels Art
Storyboards
Animation des personnages
Nettoyage

Molly Talbot
Doug Cope, Max Chapman, Martin McDonald, Quinn Martin
Susan Mazer, Allan Gibson, Perry Zombolas, John Piampiano
Laura Janczewski, Ray Huerta, Perry Zombolas, John Piampiano, Gary McCarver, Jacqueline Corley
Jennifer McChristian, Bev Chapman, Mila Kelly, Ray Huerta

Scanning/Couleurs (Flux)
Masques

Mark Walat, Mila Kelly, Susan Haight
Betsey Grey

Production additionnelle

Production technique
Assistant de production

Doug Hare, Gary Priest
Richard Hare

Vidéo

Production du tournage
Metteur en scène
Mise en scène additionnelle
Directeur de production
1er Assistant metteur en scène
2e Assistant metteur en scène
3e Assistant metteur en scène
Opérateur caméra
Eclairages
Maquillage & coiffure
Conception du plateau
Costumes
Eclairagiste
Eclairage
Perchman
Technicien vidéo
Opérateur magnéto
Chef de plateau

Richard Hare
Joel Paley
Lou Chagaris
Lou Chagaris
Giles Ashford
Jeff Gordon
Marc Curtis
Greg Kendrick
Charla Miller
Craig Dorsey
Renee Davenport
Gus Vasquez
J.D. Aasland
Brent Morgan
Todd Yates
Don Amerine, Rob Wright
Mike Wagstaff

Studios
Matériel vidéo
Promoteur
Script
Traiteurs
Camion fourni par

PJ Studios, Burst
Bixel, PJ Video
Vivi-Q Teleprompting Services
Simone Deboeck
Country Garden Caterers, Gavin McCullen @ Virgin Cafe
Wrap It Motorhomes

Post-production numérique

Superviseur des effets spéciaux
Edition vidéo

Robb Hart
Lou Chagaris, Robb Hart

Composition Jale
Casting

Robb Hart, Jeff Gordon, Katie Nook, Tristan Tang, Alex Tang, Todd Griffith, David Adams
Tony Shepard

Audio

Musiques des animations et conception	sonore Keith Arem
Effets sonores du jeu	Joey Kuras
Musique originale composée par	Keith Arem
Musique additionnelle	Associated Production Music
Coordination du département audio	David Fries
Direction artistique des voix	April Winchell, Rich Hare
Édition et traitement des voix	Mical Pedriana, David Fries, Joey Kuras
Enregistrement et mixage	Burst
Ingénieurs du son (Burst)	Keith Arem, Mical Pedriana
Voix additionnelles enregistrées à	Waves, Pacific Ocean Post, LA Studios
Casting des voix	April Winchell

Pour Nelvana:

Animations produites par	Nelvana
Producteurs exécutifs	Michael Hirsh, Patrick Loubert, Clive Smith
Co-producteur exécutif	Toper Taylor
Directeurs de production	Heather Walker, Cynthia Taylor
Production technique	Peter Hudecki
Responsable des systèmes techniques	Fred Luchetti
Responsable des storyboards	Bob Smith
Mise en scène des animations	Shane Doyle, Bob Smith
Responsables de production	Hugh Duffy, Jennifer Hibbard, Mitch Nadon
Mise en place	Elliot Hare Artworks Inc.
Couleurs	Dale Cox
Assistants de production	Aidan Closs, Kim Knapp, Cindy Kuntzie
Animateurs principaux	Bill Giggie, Jeff Astolfo, Karen Lessman, David Soren, Stuart Shankley, Grant Lounsbury, Stephen Baker, John Williamson, Enzo Avolio, Mitch Rose, Tony Tulipano, Ian Mah, Jamie Whitney
Animateurs assistants	Heather Doyle, Ron Kilbride, Paul Mota, Andrew Murphey-Mee, Mel Vavaroutsos, Lee Cadieux
Vérification des animations	Rodica Mihaescu
Scanners	Chris Richards, Bert Berger
Infographistes	Boszena Klichta, Tomoko Sasaki, Gordanna Penfound, Nasrin Monem, Andrew Baggley, Alaric Nurm, Ronnie Shum, Andrew Adolphus, Madis Saks, Rebecca Orr, Jen Hopewell, Remi Klichta, Eugene Martinez, Jyun Okl, Dylan Wickware, Sean Whitehead
Paint Checkers	Judy Lem
Coordination informatique	Lynda Haynes
Composition vidéo	Matt Payne, Elat Harel, Mona Zaidi, Justin Andrews, Carin MacInroy
Edition Breakdown	Noda Tsamardos
Production additionnelle	Hanho Heung Up Co. Ltd
Animations additionnelles	Rainbow Animation

Pour Rainbow USA:

Chargé de Production, Raditek	Glenn Higa
Responsable International,	Rainbow Animation Sam Im
Directeur général, Rainbow Animation	Lynn Helsel
Directeur pour les USA, Rainbow Toons	Jerald Kim
Pour Rainbow Animation (Philippines)	Chris Frye
Directeur général	Hyo Sun Hwang
Metteur en scène	Richmond Zuno, Zaldy Zuno, Jojo Badiola (Rodolfo Badiola), Yang Young Don, Hyun Seok Kim, Seung Geon Kim
Animations	
Animations produites par Rainbow	
Animations additionnelles des décors	Mondo Média
Chef de Production	John Evershed
Animations	Aubrey Ankrum, Kate Aragon, Richard Fong, Peter Herrmann, Sebastian Hyde, Dean MacDonald, Katie O'Shea, Svea Seredin, Yu Fen Shen, Jane Sommerhauser, Sheltine Vandermey

Pour VIE (Europe) Ltd.

Assurance qualité

Responsable AQ	David Maxey
Planning/Administration AQ	Chris McFarland

Assistance technique AQ
Chef de groupe AQ
AQ Produit Analystes

Paul Moore
Stacey Mendoza
Gordon Madison, Paul Shoener, Victor Rodriguez, Dave Johnson, Mitch Feldman

Marketing

Vice-président du marketing
Directeur du marketing
Chef de produit
Manuel produit pa
Guide technique
Manuel rédigé par
Livre d'astuces publié par
Livre d'astuces rédigé par
Conception de l'emballage et du manuel
Maquette
Photographie

Russell Kelban
Jane Gilbertson
Robin Kausch
Lisa Marcinko
Gary Priest
Robin Greenman, Lisa Marcinko, David Bishop, Richard Hare
Brady Books
Bruce Hartick
Definition, Londres
Synapse
Phil Ward

Service financier et juridique

VP du service financier et juridique
Direction du service financier et juridique
Conseil
Affaires paralégales

Felicia Cohen
Scott Maples
Chris Drews
Carolyn Whene

Pour VIE Angleterre

Producteur Shadow
Chef de produit

Diarmid Clarke
Matt Walker

Pour VIE Allemagne

Chef de produit
Adaptation

Marc Buro
Rolf Busch

Pour VIE France

Chef de produit
Adaptation

Sophie Cristobal
Art Of Words - Stéphane Radoux

Pour VIE Espagne

Chef de produit
Adaptation

Concha Verdasco
Berna Aguado

Assistance technique additionnelle

Technologie audio Human Machine Interfaces, Inc.
www.humanmachine.com

Compression des séquences

RAD Software

Assistance SVGA

SciTech Software

Remerciements spéciaux à:

Martin Alper, Michele DiLorenzo, Tom Allen, Rand Bleimeister, Scott Berlin, Russell Kelban, Tom Zimmerman, Tim Chaney, Sean Brennan, Simon Jeffery, Thierry Brillaire, Louie Beatty, Martin Spiess, Doug Johns, Danielle Woodyatt, Samantha Woods, Christian Weikert, Teresa Nunez, Robert Devereux, Karen Green, Lara Stein, Jesse Taylor, Kelly Turner, Mark Kelly, Rod Humble, Julian Rignall, Chris Bauer, Donelle Interdonato, Christine Parrott, Mayette Serrano, Julie Crabtree, Gavin McCullen, Clare Bishop, Elaine Hare, Elizabeth Hare, Kimberly DeLamar, Lori Carrillo, Mary Lee Piampiano, Barbara Ziers, Selly Hehner, Ledley Ballou, Laura Collyer, Amanda Talbot, Todd LeValley, Valerie Arem, Anita Chagaris, Slawomir Janczewski, George Thompson, Mike Kuisel, Jennifer Gater, Mike Legg & Mike Grayford de Westwood Studios & Charles Cecil pour son 'coup de main'.

©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (Europe) Ltd. Tous droits réservés. Toonstruck est une marque déposée de Virgin Interactive Entertainment, Inc. Burst est une marque déposée de Virgin Interactive Entertainment, Inc. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises, Ltd. Parties du programme ©1993-1996, SciTech Software. Utilise la technologie Smacker Video Technology. ©1994 INVISIBLE, INC. D.B.A. RAD SOFTWARE.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo 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 à 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, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

nous vous conseillons de contacter l'assistance technique ou le service clientèle de virgin avant de nous tenvoyer ce produit. votre problème pourra le plus souvent être résolu par nos techniciens. consultez également le chapitre consacré aux problèmes techniques dans ce manuel.



Téléchargé sur
Le Vieux Manuel