

Il n'est pas possible de récupérer un personnage de BAT 1 dans la création de BAT 2.

LES PANNES POSSIBLES

L'ECRAN EST TOUT BLEU :	Eteignez votre ordinateur, mettez la CLEF BLEUE de BAT II dans le PORT SERIE (serial port) situé sur la face arrière de l'AMIGA. Rallumez et insérez la disquette 1.
-------------------------	--

LE JEU NE DEMARRE PAS :	Eteignez votre ordinateur, attendez quelques minutes et relancez.
-------------------------	---

(A3000 drive externe) :	Eteignez puis rallumez votre ordinateur en appuyant simultanément sur les deux boutons de la souris. Un menu apparaît alors, insérez votre disquette 1 de BAT II, sélectionnez l'option "HARD DRIVE" du menu "KICKSTART 1.3".
-------------------------	---

(A500 +)	: Eteignez votre ordinateur, attendez quelques minutes, rallumez et insérez la disquette 1 quand l'ordinateur le demande.
----------	---

PROBLEMES DE SAUVEGARDE DE PARTIE	Certaines disquettes du commerce peuvent être défectueuses; jetez votre ancienne disquette et reformatez-en une autre.
-----------------------------------	--

LE JEU S'INTERROMPT	Vérifiez que vous possédez bien 1Mo de mémoire.
---------------------	---

LAISSEZ LA DISQUETTE 1 NON PROTEGEE EN ECRITURE
(TAQUET DE LA DISQUETTE FERME)

LAISSEZ LES DISQUETTES 2 à 5 PROTEGEES EN ECRITURE
(TAQUETS DES DISQUETTES OUVERTS)

NE SAUVEGARDEZ PAS DE PARTIE EN COURS SUR LA DISQUETTE 1 DU JEU

Nous ne garantissons le fonctionnement de B.A.T 2 qu'avec au maximum 2 drives (internes ou externes). Il est donc préférable de déconnecter les lecteurs supplémentaires.

B.A.T. 2 Version AMIGA.

Cette version ne fonctionne qu'avec 1 Mo minimum de mémoire centrale.

Selon les configurations, le jeu subira de légères modifications:

Type de Mémoire		Chargements	Ambiances	Rapidité des
Chip	Fast	Disques	Sonores	Simulateurs
512 Kb	512 Kb	Maximum	Minimum	Minimum
512 Kb	> 512 Kb	Moyen	Minimum	Maximum
1 Meg.	0	Moyen	Maximum	Minimum
1 Meg.	> 512 Kb	Minimum	Maximum	Maximum

Des commandes au clavier (accessibles à tout moment du jeu) ont été rajoutées:

F1 : INVENTAIRE
 F2 : B.O.B
 F3 : GROUPE
 F4 : CONFIGURATION
 F5 : CHARGER UNE PARTIE
 F6 : SAUVEGARDER UNE PARTIE.

Pour les simulateurs de vol, certaines commandes ont été dédoublées (pas de pavé numérique sur l'AMIGA 600):

la commande	"2"	du pavé numérique	est aussi	"C"
" "	"4"	" "	" "	"D"
" "	"6"	" "	" "	"F"
" "	"8"	" "	" "	"R"
" "	"+"	" "	" "	"K"
" "	"_"	" "	" "	"J"

De plus, la commande "Enter" du pavé numérique est dédoublée avec la commande "return" du clavier principal.

Les combinaisons CTRL+M (souris) et CTRL+J (joystick) sont inefficaces: en effet, le simulateur gère en même temps ces deux périphériques.

- Pour les A.1000 1Mo, il faut d'abord charger le Kickstart (1.2 et plus), puis lancer le jeu.

- Pour les A.3000, il est préférable de booter en kickstart 1.3 avant de lancer le jeu. (Eteignez puis rallumez votre ordinateur tout en maintenant enfoncés les deux boutons de la souris. Un menu apparaît alors, insérez votre disquette 1 de BAT II puis sélectionnez l'option "HARD DRIVE" du menu "KICKSTART 1.3").