

GUIDE DE JEU DE
B I O F O R G E™



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu 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 ou lorsqu'elles jouent à certains jeux. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'il jouent avec des jeux. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser de jouer immédiatement et consulter un médecin.

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

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.



Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

DEMARRAGE DU JEU

*Note : Si vous n'avez pas installé BioForge, reportez-vous au **Guide d'Installation**.*

Pour jouer à *BioForge* :

1. Sélectionnez le lecteur où le jeu est installé (généralement sur le lecteur C).
2. Allez dans le répertoire qui contient votre jeu.
(Si vous choisissez le répertoire par défaut, tapez CD\BIOFORGE )
3. Entrez dans le jeu en tapant BIOFORGE .
4. Choisissez un niveau de difficulté.

En choisissant FACILE, vous aurez moins de difficultés à immobiliser vos adversaires et ils auront plus de difficultés à vous abattre.

En choisissant NORMAL, vous aurez le même nombre d'avantages et d'inconvénients que l'adversaire.

En choisissant DIFFICILE, vos adversaires ont un avantage au combat. Chaque coup de l'adversaire causera plus de dégâts alors que les vôtres auront moins d'impact. Ce niveau est *extrêmement difficile*.

Quand vous commencez le jeu, si vous n'entendez ni musique, ni son, ajustez la Configuration du Son (reportez-vous au **Guide d'Installation**). Si votre écran semble soit trop clair, soit trop foncé, ajustez le contraste (p. 9).

Pour sortir du jeu à n'importe quel moment, appuyez sur  .

INFOS PERSONNELLES



Appuyez sur **P** pour afficher les options infos personnelles (écran P).

P ne gère pas seulement l'inventaire, il a beaucoup d'autres fonctions. A partir de cet écran, vous pouvez accéder à l'écran Options, à l'écran Diagnostic, à votre Journal — et bien sûr à votre Inventaire.

Sélection à partir du menu

Utilisez les touches **↓**, **↑**, **←**, et **→** afin de vous diriger, puis appuyez sur **Entrée** ou sur **Espace** pour sélectionner votre direction.

OU Appuyez sur la lettre correspondant au menu d'un bouton.

OU Utilisez la souris pour déplacer votre "main" sur un bouton, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris pour le sélectionner.

INVENTAIRE

En appuyant sur **I**, placez n'importe quel article de la main gauche dans votre inventaire.

Pour accéder à l'écran Inventaire

Pendant le jeu, appuyez sur **I**, quand vous n'avez rien dans la main gauche.

OU Sélectionnez INVENTAIRE à partir de l'écran P.

Pour voir un article de l'inventaire

Cliquez sur le nom de l'article, avec le bouton gauche de la souris.

OU Utilisez **↑** ou **↓** pour mettre les différents articles de votre inventaire en surbrillance.

Pour prendre un article dans la main gauche

Cliquez sur le nom de l'article pour le mettre en surbrillance. Cliquez sur PRÊT.

OU Cliquez sur l'image de l'article.

Cela vous permet de revenir au jeu en possession de l'article sélectionné.


Pour revenir au jeu sans sélectionner d'article

Appuyez sur SORTIR.


OU Appuyez sur **Echap**.

OU Cliquez avec le bouton droit de la souris.



 Le jeu continue même si vous êtes dans l'écran Inventaire.

DIAGNOSTIC

 Le jeu continue même si vous êtes sur l'écran Diagnostic.

Pour accéder à l'écran Diagnostic

Pendant le jeu, appuyez sur **[D]**.

OU Sélectionnez DIAGNOSTIC depuis l'écran P.



TRANSFERT

Vous possédez une batterie interne qui peut transférer de l'énergie sur vos "réserves" et améliorer votre état de santé — c'est l'équivalent d'une guérison. Quand il est inscrit DESACTIVER sur le bouton, cela signifie qu'il ne transfère pas d'énergie.

Pour transférer de l'énergie

Appuyez sur le bouton DESACTIVER pour commencer le transfert.

Il est alors inscrit ACTIVER et le transfert continuera jusqu'à ce que vous soyez en parfaite santé. Chaque barre d'ENERGIE est équivalente à deux barres de SANTÉ.

Pour arrêter le transfert

Appuyez encore une fois sur le bouton ACTIVER pour l'éteindre.

OU Attendez d'être complètement guéri. Le transfert s'arrête automatiquement et il est inscrit DESACTIVER sur le bouton.

SANTÉ

La barre qui indique votre SANTÉ est graduée de 0 à 100. Quand toutes les barres sont bleues, vous êtes (en bonne santé) à 100 % de votre capacité. Quand la moitié des barres est marron, vous êtes (en bonne santé) à 50 % de votre capacité. Quand votre barre de santé est complètement marron, vous signez votre arrêt de mort.

ENERGIE

La barre qui indique votre niveau d'énergie est graduée de 0 à la capacité maximale de la batterie en cours. Quand vous trouvez une batterie, elle n'est pas toujours chargée et sa capacité peut varier. Comme pour la barre qui vous indique votre état de santé, quand celle-ci est complètement bleue, la batterie est chargée à 100 %.

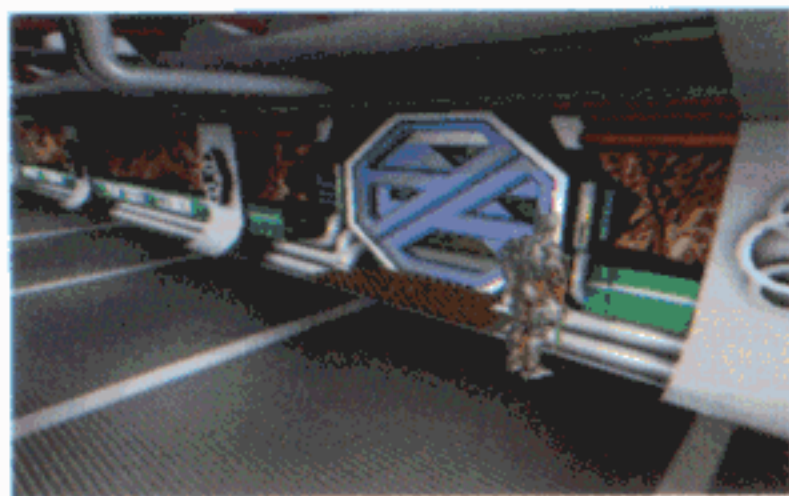
Pour installer une nouvelle batterie, prenez-la et appuyez sur **Espace**.

PROTOTYPE PFD


Le Prototype PFD est votre rayon interne. Pour pouvoir l'utiliser vous devez avoir un certain type de batterie.

Quand vous avez installé la bonne batterie, appuyez sur le bouton CHARGER. Quand elle fonctionne, le mot PRÊT est inscrit.

Quand le PFD est chargé, vous pouvez faire feu en appuyant sur **5**. Le PFD se déclenchera quand vous appuyez sur **5** et si vous l'avez chargé au préalable.



JOURNAL

 Le jeu continue même si vous êtes sur l'écran Journal.





Pour accéder au journal

Pendant le jeu, appuyez sur **J**.

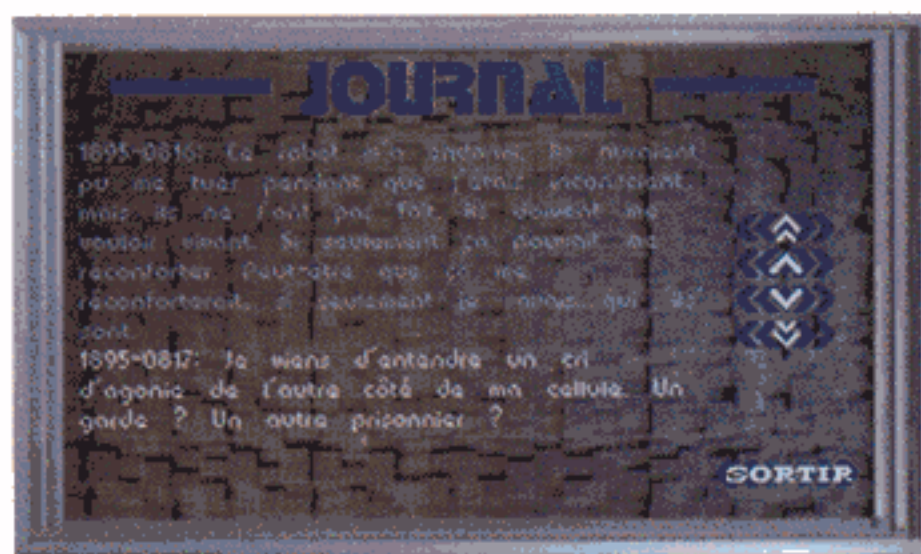
OU Sélectionnez JOURNAL depuis votre écran **P**.

Votre journal est tenu automatiquement, et sans que vous ne vous en rendiez compte. Des informations importantes apparaîtront dans le journal. A chaque nouvelle entrée, vous entendrez un signal sonore et vous verrez une lumière jaune clignoter sur votre bras gauche.

Pour visualiser les entrées du journal

Les touches   défilent sur l'écran par entrée ; les touches   défilent sur l'écran par ligne.

Cliquez sur les touches à flèches qui se trouvent sur la droite de l'écran du carnet de bord.




OPTIONS



Pour avoir accès à vos options

Appuyez sur  pendant le jeu.

OU Sélectionnez OPTIONS à partir de l'écran P.

Pour sortir du jeu

 vous renvoie à l'invite du DOS.

Appuyez sur   à n'importe quel moment.

OU Choisissez C:> à partir de l'écran OPTIONS.

Pour sauvegarder un jeu

 sauvegarde le jeu et vous permet de recommencer là où vous vous êtes arrêté la dernière fois. Parfois le bouton SAUVEGARDER est hors fonction.

1. Cliquez sur un chiffre entre 1 et 9.

OU Choisissez une touche de  à  sur le clavier.


OU Utilisez les touches   pour circuler d'un endroit à un autre.

2. Tapez une brève description.

3. Appuyez sur .

Note : Ne sauvegardez pas votre jeu avec le même chiffre, sinon vous risquez de ne plus y avoir accès et donc de perdre.



 Le jeu s'arrête tant que vous êtes sur l'écran Options ou sur tout autre écran qui lui est affilié.

Ajustez le son et les dialogues



ajuste le volume. (Si vous installez sans le son, ni la musique, ici vous ne pouvez pas les activer. Voir Guide D'Installation.)



commande les effets sonores. Désactivez tous les effets sonores en appuyant sur le bouton (il doit être plus foncé), ou ajustez le volume en cliquant sur les touches **+** et **-**, à gauche ; vous obtiendrez alors une démonstration du volume. Quand la barre qui se trouve au-dessus de ces touches est complètement bleue, le volume est à 100 %.



active ou désactive les sous-titres. Quand le symbole est foncé, vous n'obtenez pas de texte.



commande la musique. Vous pouvez éteindre complètement la musique en appuyant sur le bouton (il doit être plus foncé) ou ajuster le volume en cliquant à droite sur la touche **+** et la touche **-** ; vous obtiendrez un morceau de musique. Quand la barre qui se trouve au-dessus de ces touches est complètement bleue, le volume est à 100 %.

Pour démarrer ou lancer un jeu



vous permet de lancer un jeu sauvegardé ou de commencer un nouveau jeu.

1. Cliquez sur un chiffre que vous avez déjà sélectionné pour un jeu sauvegardé, ou circulez entre les jeux sauvegardés en utilisant  et . (L'arrière plan vous montre la scène sauvegardée.)

2. Pour revenir au jeu qui se trouve à l'arrière plan, appuyez sur LANCER.

Autres options



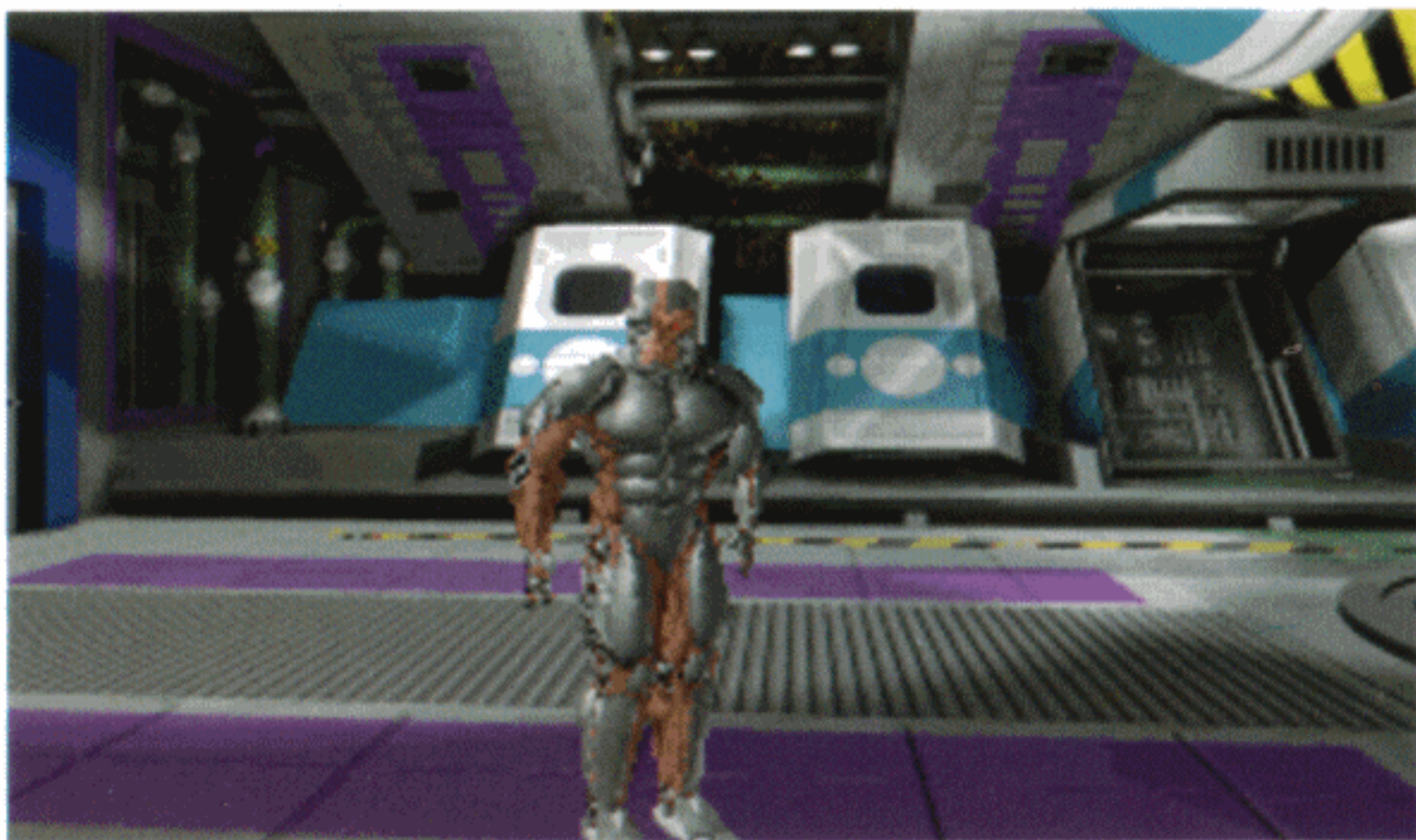
vous permet de retourner dans le jeu à partir de l'écran Options.

Le contraste ajuste la luminosité.

Sauvegarder réglages enregistre vos changements et vous renvoie à l'écran **Options**.

Annuler vous renvoie à l'écran **Options** avec les mêmes contrastes qu'auparavant.

Générique affiche la liste des personnes qui ont participé à la création de *BioForge*.



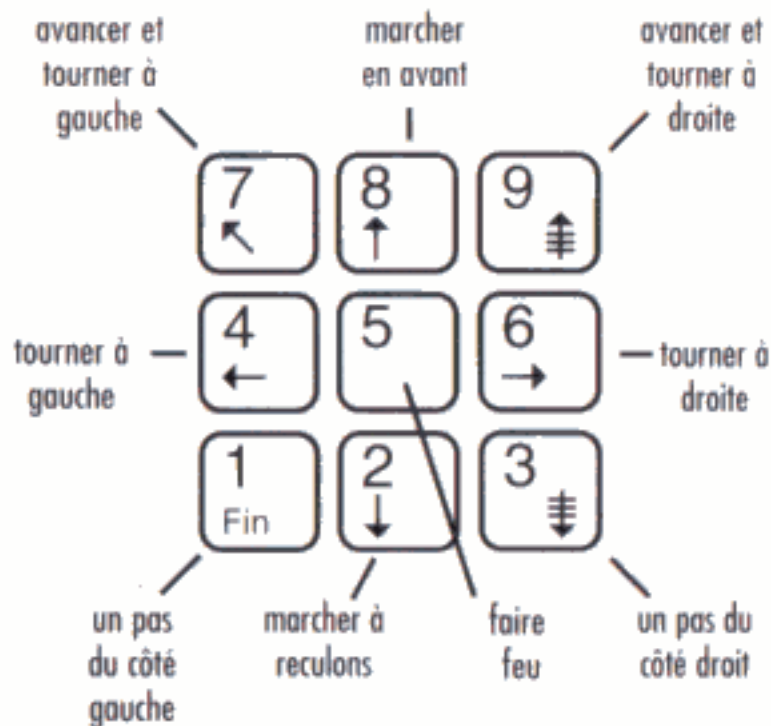
MOUVEMENTS

GENERALITES

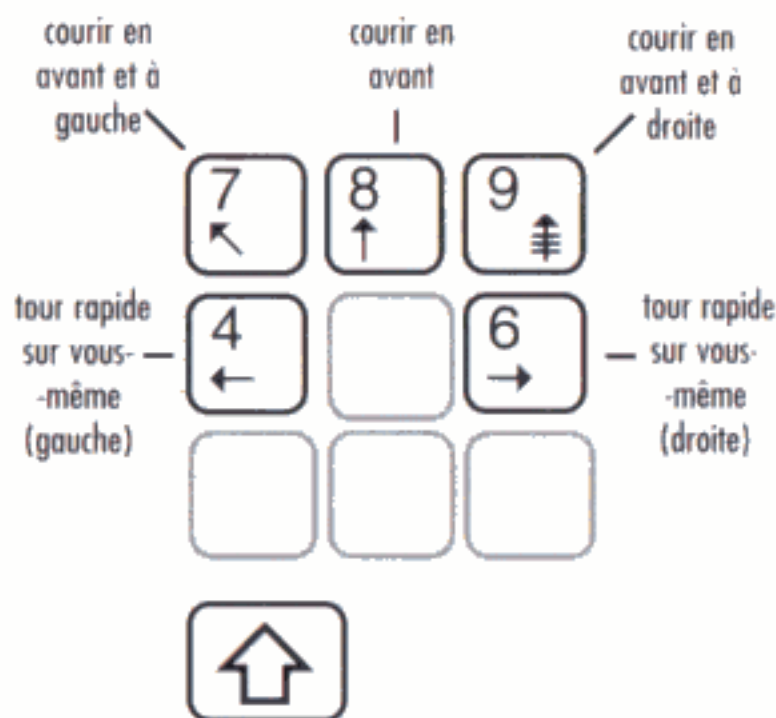
Le pavé numérique commande tout mouvement.

(En mode de combat, vous êtes toujours prêt(e) à passer à l'attaque.)

NORMAL









PLUS RAPIDMENT



Vous pouvez aussi combiner les touches de fonction ; par exemple :

Pour arrêter de marcher et commencer à courir, maintenez la touche  enfoncée tout en appuyant sur ,  ou .

Pour ajuster la direction pendant que vous marchez ou courez, appuyez sur , ,  ou . (Par exemple,  et  vous feront marcher vers l'avant et tourner à droite en même temps).

GRIMPER

Grimper sur quelque chose

Dirigez-vous en marchant (sans courir) vers l'obstacle à escalader.

Quand vous vous approcherez d'un mur qui se trouve en face de vous, vous commencerez automatiquement à grimper.

Echelles

Allez vers l'échelle, puis appuyez sur .

Dès que vous commencez à grimper sur quelque chose, vous continuez jusqu'à ce que vous vous trouviez au niveau suivant.



COMBAT

Dans *BioForge*, il y a des gardes, des Marines, des extra-terrestres et des robots gardes. Tout le monde ne représente pas forcément un danger. La base grouille cependant de gens qui essaieront de vous tuer à la moindre occasion. Le combat est donc une partie très importante du jeu.



Le niveau NORMAL et le niveau DIFFICILE sont conçus de façon à ce qu'un mouvement pendant le combat ne soit pas aussi efficace quand il est utilisé deux fois de suite.

Vous pouvez entrer une commande (une seule) pour déclencher un second mouvement pendant que la première commande est exécutée.

Entrer en mode de combat


Appuyez sur .

MOUVEMENTS

En mode de combat, (si vous appuyez sur une touche du pavé numérique sans  ou ) vous effectuerez un mouvement de préparation à l'attaque, semblable à un mouvement de non combat.

ATTAQUES

En combat, les touches supérieures déclenchent *en général* des mouvements des épaules à la tête, les touches latérales déclenchent des mouvements au niveau du torse, et les touches inférieures déclenchent des mouvements au niveau de la taille.

Pendant que vous courez, vous sortirez du mode de combat, puis, à nouveau, quand vous relâcherez la touche  vous entrerez automatiquement dans le mode de combat.

MANIPULATION DES OBJETS

Dans *BioForge*, tous les objets peuvent être divisés en deux catégories : les objets de la main gauche et les objets de la main droite. Les objets que vous tenez dans la main gauche peuvent être mis dans l'inventaire. Les objets de la main droite restent dans votre main droite. Vous ne pouvez pas tenir deux objets qui appartiennent au groupe de la main droite en même temps ; vous devez laisser de côté celui que vous tenez avant de pouvoir en prendre un autre.

OBJETS DE LA MAIN DROITE

Les armes et les batteries ne peuvent être tenues que dans la main droite et vous ne pouvez prendre qu'un objet à la fois. Les armes et les batteries ne peuvent pas être mises dans l'inventaire, mais vous pouvez installer les batteries sur vous-même.


MANIPULER LES OBJETS

Pour prendre les objets

Mettez-vous près de l'objet.

Pour le prendre, appuyez sur .

Appuyez sur  pour faire passer l'objet de votre main gauche à l'inventaire.

Vous pouvez aussi prendre des objets appartenant à des personnages qui sont morts. Approchez-vous du cadavre et laissez l'objet que vous tenez dans la main droite (quel que soit l'objet), et mettez les objets de votre main gauche dans l'inventaire. Puis appuyez sur  pour prendre le nouvel objet.

PREMIERE PARTIE DU JEU PAR ETAPES

- N'ayez pas peur d'utiliser **[Espace]**.
- N'oubliez pas de lire attentivement les carnets de bord que vous trouverez. Pour cela, prenez le carnet dans la main et appuyez sur **[Espace]**.
- Grimpez sur les obstacles en marchant, et non pas en courant. Montez à l'échelle en vous approchant d'elle et en appuyant sur **[Espace]**.

[C] Entrez dans le mode de combat.

[Alt 7] et **[Alt 9]** Donnez un coup de poing au robot infirmière jusqu'à ce qu'il commence à tourner lentement sur lui-même.

[Ctrl 9] Donnez un coup de pied au robot infirmière pour qu'il se retrouve contre les barres de force.

[7], **[8]** ou **[9]** Allez jusqu'au carnet de bord.

[Entrée] Prenez le carnet de bord (il sera dans votre main gauche).

[I] Faites passer le carnet de bord de votre main gauche à l'inventaire.

[P] Accédez aux Infos Personnelles (P).

NOTICE

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

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

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

GARANTIE LIMITEE

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

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

REPLACEMENT

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



ORIGIN
We create worlds.

An Electronic Arts® Company

© Copyright 1995, ORIGIN Systems, Inc. Origin et We create worlds sont des marques déposées de ORIGIN Systems, Inc. BioForge est une marque de fabrique de ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.

R98901FM(1)