

BIOFORGE™

MANUEL D'INSTALLATION ET CARTE DE REFERENCE

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU PAR VOUS- -MEME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de 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 immédiatement cesser de jouer 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.

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

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

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

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.

CE BOITIER CONTIENT :

- **1 CD** (votre jeu !)
- *Un Manuel d'Installation* et *une Carte de Référence* vous fournissant les informations nécessaires pour l'installation de votre jeu, pour la création d'un **disque-amorce**, et pour les configurations de différents systèmes de gestion de mémoire. Puis dans la section **Problèmes Techniques**, nous vous donnons des conseils pour résoudre d'éventuels problèmes. La Carte de Référence répertorie les commandes au clavier pour qu'il vous soit plus facile de vous référer aux touches et de vous en souvenir.
- *Un Guide de Jeu* vous expliquant comment vous déplacer, comment vous battre, et vous donnant des renseignements au sujet de l'interaction entre les personnages. Il comprend aussi un **Première Partie du Jeu par Etapes** qui décrit le jeu étape par étape.
- *Un Fichier D'Etude Personnel* qui vous permet d'avoir, grâce aux documents confisqués de Caynan, un aperçu du mouvement Mondite et du laboratoire de Daedalus.
- *Un Bon de Garantie* — Dites-nous qui vous êtes !

MANUEL D'INSTALLATION DE BIOFORGE™





Bienvenue ! Pour ceux qui sont familiers avec la procédure d'installation, ce manuel explique comment installer *BioForge* rapidement ; pour vous aider, vous trouverez des instructions sur l'écran à chaque étape de l'installation. A la moindre difficulté, reportez-vous à la section **Problèmes Techniques** (p. 10). Pour éviter tout problème de compatibilité ou tout problème de mémoire, assurez-vous en premier lieu que votre machine répond bien aux configurations requises. Et souvenez-vous que vous pouvez toujours interrompre la procédure à n'importe quel moment et revenir au menu précédent en appuyant sur **[Echap]**, sauf lorsque le programme est en train de copier. (Pour sortir de l'installation pendant que le programme copie des fichiers, appuyez sur les touches **[Alt] [X]**).

Remarque : BioForge a été entièrement testé avec les utilitaires de compression de disques Double Space et Drive Space fournis avec la version 6.0 de MS-DOS et les versions ultérieures. Nous ne pouvons donc pas garantir la compatibilité de nos jeux avec d'autres utilitaires de compression de disque.

INSTALLATION RAPIDE

Remarque : Si vous lancez un programme de cache disque comme par exemple *SMARTDrive*, vous devez le désactiver pour obtenir une installation correcte (cela aura seulement un impact néfaste sur l'installation du jeu ; mais pendant le jeu, *SMARTDrive* fonctionnera normalement). Pour le désactiver, reportez-vous donc à votre documentation ou créez un disque-amorce tel que nous vous le décrivons dans la section **Comment créer un disque-Amorce** (pp. 5-8).

1. Mettez votre ordinateur en marche et attendez l'invite du DOS. Certains ordinateurs se lancent directement à partir de *Windows* ou d'un environnement shell. Assurez-vous que vous êtes bien sorti de *Windows* (ou d'un environnement shell) et installez ou jouez directement à partir de l'invite du DOS (C:\>).

2. Insérez le CD # 1 de *BioForge* dans votre lecteur CD-ROM.
 3. Tapez le nom de ce lecteur (généralement D:), puis appuyez sur .
 4. Tapez INSTALL, puis appuyez sur .
 5. Puis dès que vous y êtes invité, suivez les instructions du programme d'installation.
 6. Pour obtenir des renseignements importants sur le jeu, tapez README et appuyez sur .
 7. Pour commencer à jouer, tapez BIOFORGE dans le répertoire du jeu et appuyez sur .
- Pour plus de détails, voir la section **Installation** (p. 2).

EXIGENCES DU SYSTEME

Ordinateur. Pour *BioForge* vous devez au moins posséder un Intel 486/50+ ou un système 100 % compatible, et la version 5.0 ou la version ultérieure de MS-DOS.

Carte Vidéo. Carte vidéo VGA.

Disque dur. Pour installer ce jeu et jouer, vous devez disposer d'un minimum de 5.6 Méga-octets disponibles sur votre disque dur. (Pour une MINI-INSTALLATION et un maximum de neuf jeux sauvegardés, vous devez disposer de 5.6 Méga-octets. Pour une PETITE INSTALLATION et un maximum de neuf jeux sauvegardés, vous devez disposer de 12.3 Méga-octets. Pour une INSTALLATION NORMALE et un maximum de neuf jeux sauvegardés, vous devez disposer de 30.6 Méga-octets. Pour une INSTALLATION MAXIMALE et un maximum de neuf jeux sauvegardés, vous devez disposer de 55.4 Méga-octets.)

Souris. *BioForge* requiert une souris Microsoft ou une souris 100 % compatible si vous utilisez un gestionnaire Microsoft version 6.11 ou une version ultérieure, un gestionnaire Logitech version 6.0 ou une version ultérieure, ou encore un gestionnaire compatible à 100 %.




Mémoire. *BioForge* utilise la mémoire conventionnelle (mémoire de base) et la mémoire étendue (XMS). Votre ordinateur doit disposer d'un minimum de 8 Méga-octets de RAM.

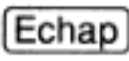
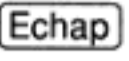
INSTALLATION

Disque-amorce. Les disques-amorce résolvent la plupart des problèmes qui peuvent avoir lieu pendant l'installation ! (Voir p. 5 pour les instructions.)

Cache disque. Si vous lancez un programme de cache disque tel que *SMARTDrive*, vous devez le désactiver pour vous assurer que l'installation se passe bien. Reportez-vous à votre documentation ou créez un disque-amorce tel que nous vous le décrivons dans la section **Comment créer un disque-amorce** (p. 5). Cela aura seulement un impact sur l'installation du jeu. Pendant le jeu, *SMARTDrive* fonctionnera normalement.


CHKDSK. Avant d'installer un logiciel quelconque, lancez CHKDSK (pour les utilisateurs de DOS 5.0 et 6.0) ou SCANDISK (pour les utilisateurs de DOS 6.2 et de la version ultérieure), à partir du DOS. Cela permet de rechercher des chaînes d'attribution (morceaux de fichiers) qui se seraient égarées. Si vous en trouvez, lancez un programme utilitaire afin de corriger ces erreurs sur votre disque dur. Nous vous conseillons également d'optimiser et de défragmenter complètement votre lecteur avant d'installer un nouveau logiciel.

Mettre en surbrillance. Utilisez la touche  ou la touche  pour déplacer la surbrillance blanche de haut en bas. Appuyez sur  pour sélectionner cette option.


Sortir. Pour sortir de l'installation sans enregistrer de sélection, appuyez sur  dans le menu principal. Pour sortir de la plupart des sous-menus, appuyez sur  pour retourner au menu principal, ou sélectionnez l'option appropriée.



Son. *BioForge* fera l'installation **sans** configurer le son ou la musique, sauf si vous lui précisez de le faire.

1 à 4. Suivez les étapes 1 à 4 de la section **Installation rapide**.



5. Mettez un langage en surbrillance et appuyez sur .

6. Vérifiez les valeurs sélectionnées par défaut.


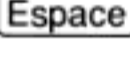

6a. Si l'information qui se trouve en haut de l'écran est acceptable, appuyez sur . Passez à l'étape 7.

6b. Si vous voulez changer l'information, mettez CHANGER OPTIONS D'INSTALLATION en surbrillance et appuyez sur . (Chaque option affichée sur l'écran est décrite ci-dessous.) Quand vous avez effectué les changements nécessaires, sélectionnez RETOURNER AU MENU PRINCIPAL D'INSTALLATION et appuyez sur .

Installer sur un lecteur autre que le lecteur par défaut



Mettez CHANGER LECTEUR D'INSTALLATION en surbrillance et appuyez sur . Mettez en surbrillance le lecteur sur lequel vous souhaitez installer le jeu, et appuyez sur .



Installer sur un répertoire autre que le répertoire par défaut (C:\BIOFORGE)

Mettez CHANGER CHEMIN D'INSTALLATION en surbrillance et appuyez sur . Utilisez la touche  pour supprimer l'option par défaut. Tapez le nouveau chemin ainsi que tous les sous-répertoires que vous désirez inclure et appuyez sur .

Changer le type d'installation de façon à copier plus ou moins de fichiers de programmes du jeu sur votre unité de disque dur.




Chaque option occupe un espace différent sur votre disque dur. Afin de vous assurer que vous avez suffisamment d'espace sur votre unité de disque dur pour pouvoir obtenir l'option, vérifiez ESPACE DISQUE DUR DISPONIBLE qui se trouve en haut de votre écran.

Mettez CHANGER TYPE D'INSTALLATION en surbrillance et appuyez sur . Sélectionnez l'installation que vous souhaitez : MINI, PETITE, NORMALE (CONSEILLÉE) ou MAXIMALE. Puis appuyez sur .




7. Sélectionnez INSTALLER BIOFORGE pour commencer la procédure de copie des fichiers. Vous obtiendrez un pourcentage vous indiquant le déroulement de l'installation. Si vous souhaitez abandonner pendant cette procédure, appuyez sur les touches  . Cela vous ramènera immédiatement à l'invite du DOS. Avant de pouvoir commencer à jouer, vous devez effacer le répertoire BIOFORGE et réinstaller.

8. Appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer. Lorsque l'installation est accomplie avec succès, vous obtenez un menu : Configuration du Son. Vous pouvez choisir entre CHANGER INSTALLATION CARTE SON DIGITAL, CHANGER INSTALLATION CARTE MUSIQUE, SAUVEGARDER INSTALLATION ET SORTIR.

Changer l'installation de votre carte son digital



Utilisez la touche  et la touche  pour mettre en surbrillance les "Adresse Port Son", "IRQ" et "DMA" qui sont appropriés à votre carte son. (Si vous n'êtes pas sûr(e) de savoir ce qu'ils représentent, consultez la documentation de votre carte son.) Appuyez sur  pour passer à l'écran suivant.

Changer l'installation de votre carte musique

Utilisez la touche  et la touche  pour mettre en surbrillance la carte musique appropriée et, si nécessaire, le réglage Port Musique. (Dans le doute, consultez la documentation de votre carte son.) Appuyez sur  pour passer à l'écran suivant.


Sauvegarder l'installation et sortir

Cela vous permet de garder n'importe quel changement que vous avez effectué pour la configuration ; et ces changements devraient maintenant être affichés en haut de votre écran. Mettez SAUVEGARDER INSTALLATION ET SORTIR en surbrillance.

9. Appuyez sur  pour retourner à l'invite du DOS.
10. Allez sur le lecteur et le répertoire sur lesquels le jeu est installé. (Si vous avez utilisé les réglages par défaut, allez au répertoire C:\BIOFORGE.)
11. Tapez BIOFORGE et appuyez sur  pour démarrer le jeu.

CHANGER LA CONFIGURATION DE VOTRE CARTE SON OU DE VOTRE CARTE MUSIQUE

Si vous ajoutez une carte son (ou remplacez une carte son par une autre), vous devez reconfigurer la configuration de votre carte son pour *BioForge*.

Assurez-vous que le CD est dans le lecteur, puis retournez sur le lecteur et sur le répertoire où le jeu est installé (par défaut : C:\BIOFORGE) et tapez INSTALL . Cela vous permet de changer ce que vous avez sélectionné quand vous avez installé le jeu pour la première fois. Puis, suivez tout simplement les procédures d'**Installation** ci-dessus, en commençant par l'étape 8.

DISQUES-AMORCE (SI VOUS AVEZ DES DIFFICULTES A INSTALLER)

Si vous avez des difficultés à lancer *BioForge* ou si vous ne parvenez pas à libérer la quantité de mémoire nécessaire, il peut être utile de créer un disque-amorce distinct et de diminuer le nombre de programmes résidants en mémoire (TSR) que vous avez chargé.

En premier lieu, pour vous assurer que la configuration de votre système et *BioForge* sont réellement compatibles, consultez la section **Exigences du Système** (p. 2).

MEMOIRE REQUISE

BioForge utilise la mémoire conventionnelle (mémoire de base) et la mémoire étendue (XMS). Votre ordinateur doit disposer au total d'un minimum de 8 Méga-octets de mémoire vive. De cette mémoire, vous devez disposer d'au moins 5.836 800 octets (5700 K) de mémoire XMS pour que *BioForge* puisse être lancé. Un Gestionnaire de mémoire paginée (EMS) (comme EMM386.EXE) peut être chargé. (Pour plus d'informations, consultez la documentation de votre gestionnaire de mémoire.) Cela vous permettra de charger d'autres gestionnaires dans la partie supérieure de la mémoire, puis de charger *BioForge*. Si vous n'êtes pas très sûr(e) de bien connaître ces différents types de mémoire, consultez votre manuel DOS.

Pour savoir de combien de mémoire XMS et EMS votre ordinateur dispose, utilisez la commande MEM. A partir de l'invite du DOS, tapez :

MEM 

Une fois que les informations sur la mémoire s'affichent sur l'écran, cherchez la liste suivante :

* **TAILLE DU PLUS GRAND PROGRAMME EXECUTABLE** — Ce chiffre indique la quantité de mémoire conventionnelle dont le DOS dispose. Vous devez disposer d'au moins 409 600 octets (400 K).


* **MEMOIRE ETENDUE (XMS) ou MEMOIRE ETENDUE CONSECUTIVE** — C'est la quantité de mémoire étendue de votre ordinateur. **OCTETS DISPONIBLES DE MEMOIRE EMS** — Cela correspond à la quantité de mémoire paginée de votre ordinateur. Sur une de ces lignes, vous devez disposer d'au moins 5.836 800 octets (5700 K).

COMMENT CREER UN DISQUE-AMORCE (POUR OPTIMISER VOTRE SYSTEME).

N'effacez pas complètement votre fichier AUTOEXEC.BAT ou votre fichier CONFIG.SYS — sans eux, votre ordinateur ne fonctionnera pas.


Impression. Avant de créer un disque-amorce, nous vous conseillons de faire une copie sur papier des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT qui se trouvent sur votre disque dur. A l'invite du DOS, tapez :

TYPE CONFIG.SYS

Soit recopiez ce fichier par écrit, soit utilisez la commande  si vous avez une imprimante, pour obtenir une impression.

Puis, à l'invite du DOS, tapez :

TYPE AUTOEXEC.BAT

Recopiez à l'écrit ou utilisez la commande  pour obtenir une impression.

Installation. Pour créer un disque-amorce distinct, insérez un disquette vierge haute-densité (HD) dans le lecteur A. (**Votre ordinateur ne peut pas être lancé à partir du lecteur B.**)

A l'invite du DOS, tapez :

FORMAT A: /S 

Si vous avez déjà un disque formaté à portée de la main pour votre lecteur A, vous devrez transférer les fichiers qui sont nécessaires à votre système.

A l'invite du DOS, tapez :

SYS A:

Modification du fichier CONFIG.SYS

Quand l'invite du DOS réapparaît et quand le formatage est terminé, tapez :

EDIT A:\CONFIG.SYS

Lorsque le nouvel écran apparaît, déterminez dans la liste ci-dessous le système de gestion que vous utilisez (si vous en utilisez un) et tapez les commandes qui lui correspondent et qui sont indiquées :

CONFIG.SYS utilisant HIMEM.SYS de Microsoft (XMS avec DOS 5.0 et version ultérieure)

— CONFIGURATION RECOMMANDÉE

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

FILES=25

BUFFERS=25

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

DEVICE=C:\<chemin>\<votre gestionnaire de CD-ROM > <paramètres>

Tapez l'information concernant votre gestionnaire CD-ROM à partir de l'impression de votre CONFIG.SYS. Généralement, ce sera une ligne comportant le nom du gestionnaire (exemple : SBCD.SYS) suivi du nom du périphérique de votre CD-ROM (exemple : /D:MSCD001).

Entrez la ligne suivante seulement si Double Space est chargé sur votre système.

DEVICE=C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE

Entrez la ligne suivante seulement si Drive Space est chargé sur votre système.

DEVICE=C:\DOS\DRVSPACE.SYS /MOVE

CONFIG.SYS utilisant EMM386.EXE (EMS avec DOS 5.0 et version ultérieure)

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 6144 RAM

DOS=HIGH, UMB

FILES=25

BUFFERS=25

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

DEVICEHIGH=C:\<chemin>\<votre gestionnaire de CD-ROM > <paramètres>

Tapez les informations concernant la ligne de votre lecteur CD-ROM à partir de la sortie papier de votre CONFIG.SYS. Cette ligne contient généralement le nom du gestionnaire (exemple : SBCD.SYS) suivi du nom du périphérique de votre CD-ROM (exemple : /D:MSCD001).

Entrez la ligne suivante seulement si Double Space est chargé sur votre système.

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

Entrez la ligne suivante seulement si Drive Space est chargé sur votre système.

DEVICEHIGH=C:\DOS\DRVSPACE.SYS /MOVE

CONFIG.SYS utilisant QEMM386 de Quarterdeck.

```
DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS RAM
```

```
DOS=HIGH
```

```
FILES=25
```

```
BUFFERS=25
```

```
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P
```

```
DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\<chemin>\<votre gestionnaire de CD-ROM > <paramètres>
```

Tapez les informations concernant le gestionnaire de votre lecteur CD-ROM à partir de l'impression de votre fichier CONFIG.SYS. Cette ligne contient généralement le nom du gestionnaire (exemple : SBCD.SYS), suivi du nom du périphérique de votre CD-ROM (exemple : /D:MSCD001).

Entrez la ligne suivante seulement si Double Space est chargé sur votre système.

```
DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE
```

Entrez la ligne suivante seulement si Drive Space est chargé sur votre système.

```
DEVICE=C:\QEMM\LOADHI.SYS C:\DOS\DRVSPACE.SYS /MOVE
```

Sortie du fichier CONFIG.SYS

Après avoir tapé ces lignes, vous sortez et enregistrez votre fichier en tapant :

```
Alt F
```

```
Q
```

```
O
```

Modification du fichier AUTOEXEC.BAT

Ensuite, vous avez besoin d'un fichier AUTOEXEC.BAT sur votre disque-amorce. Tapez :

```
EDIT A:\AUTOEXEC.BAT
```

Quand le nouvel écran apparaît, tapez :

```
PROMPT $P$G
```

```
PATH=C:\DOS
```

```
SET COMSPEC=C:\DOS\COMMAND.COM
```

```
C: (ou le lecteur sur lequel le jeu est installé)
```

```
C:\MOUSE\MOUSE.COM
```

```
C:\<chemin>\MSCDEX.EXE <options>
```

A partir de l'impression de votre fichier AUTOEXEC.BAT, tapez l'information pour la ligne MSCDEX.EXE ci-dessus. Cette ligne devrait être la même, à l'exception de deux choses : effacez le paramètre /E (le /E et le reste — mais pas plus loin que l'espace), et remplacez /M:xx par /M:5. Par exemple :

```
C:\DOS\MSCDEX.EXE /E /M:15 /L:F
```

devient :

```
C:\DOS\MSCDEX.EXE /M:5 /L:F
```

CD\BIOFORGE (ou le répertoire de votre jeu, s'il est différent de celui par défaut)

```
BIOFORGE
```

Le fichier AUTOEXEC.BAT ne varie pas en fonction des gestionnaires de mémoire.

(Peut-être devrez-vous charger le gestionnaire de votre souris différemment.) Reportez-vous ci-dessous, à la section **Installation de la souris**, et à l'impression de votre fichier AUTOEXEC.BAT d'origine.

Sortez et sauvegardez ce fichier en tapant :

Alt **F**

Q

O

POUR UTILISER VOTRE NOUVEAU DISQUE-AMORCE

Éteignez votre ordinateur, insérez votre nouveau disque-amorce dans votre lecteur A: et rallumez votre ordinateur. Le disque-amorce devrait être lancé et il devrait vous amener dans *BioForge*.

EN CAS D'ÉCHEC DE L'INSTALLATION

Dans le cas peu probable où l'installation échouerait, un message d'erreur devrait s'afficher pour vous indiquer la nature du problème. Pour résoudre des problèmes courants, consultez la section **Problèmes Techniques** (p. 10).

AUTRES PRECAUTIONS

INSTALLATION DE LA SOURIS

Assurez-vous que vous utilisez un gestionnaire de souris à 100 % compatible avec celui de Microsoft ; nous vous conseillons une version Microsoft 6.11 ou un gestionnaire de souris plus avancé. Si vous utilisez un disque-amorce, ce gestionnaire doit être chargé à partir de la configuration de votre disque-amorce. Puisque la ligne de commande peut varier d'une souris à une autre, consultez le fichier AUTOEXEC.BAT de votre unité de disque dur. (Si vous n'avez pas fait de copie papier (p. 5), vous pouvez voir votre AUTOEXEC.BAT en tapant : TYPE C:\AUTOEXEC.BAT. à l'invite.) Cherchez la ligne concernant le gestionnaire de votre souris et copiez-la sur le fichier AUTOEXEC.BAT de votre disque-amorce en remplaçant l'information concernant le gestionnaire de la souris (C:\MOUSE\MOUSE.COM) que nous vous suggérons ci-dessus.

Pour obtenir plus d'informations et savoir comment charger le gestionnaire de la souris sur votre ordinateur, consultez votre *Guide d'utilisateur*.

INSTALLATION D'UN CACHE DISQUE

Avant d'installer *BioForge*, nous vous conseillons de désactiver temporairement votre programme de cache disque. En installant avec un programme de cache disque actif, des "messages d'erreurs DOS" peuvent parfois apparaître. Pour désactiver le programme de cache disque de votre disque, créez un disque-amorce avec l'une des configurations que nous vous conseillons. Reportez-vous à la section **Comment créer un disque-amorce** (p. 5) pour apprendre à les créer. Maintenant réamorcez votre ordinateur avec ce disque-amorce (qui ne comporte pas le cache disque). Puis installez le jeu normalement. Si vous avez *SMARTDrive*, quand vous avez terminé l'installation, suivez alors les instructions ci-dessous pour reconfigurer votre disque-amorce de façon à inclure le programme de cache disque.

SMARTDRIVE

Si vous décidez d'installer *SMARTDrive* (un programme de cache disque), vous devrez ajouter la ligne suivante au début de votre fichier AUTOEXEC.BAT. (Vous devrez peut-être changer le chemin de cette ligne, selon l'endroit où se trouve votre programme de cache disque.) Si vous utilisez *SMARTDrive*, nous vous conseillons d'utiliser les versions *SMARTDrive* de Windows 3.1 ou de DOS 6.0.

Tapez :

```
C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024 C (la lettre finale correspondant au lecteur sur lequel vous avez installé BioForge).
```

Note : Bien que d'autres programmes de cache disque soient peut-être compatibles avec *BioForge*, nous ne pouvons pas garantir leur compatibilité avec ce logiciel.

GENERAL MIDI

La qualité de la musique de *BioForge* a aujourd'hui rejoint la prochaine génération avec le support de l'effet sonore instrumental connu sous le nom de General MIDI et s'assure que les données de musique MIDI soient appropriées pour n'importe quelle carte General MIDI. A la date de parution de ce document, seul un nombre succinct de cartes peut supporter MPU-401. Parmi ces cartes, on trouve : **Roland SCC-1, Roland RAP-10, la Sound Blaster 16/16 ASP de Creative Labs fournie avec la carte-fille Wave Blaster.** D'autres fabricants ont déjà mis sur le marché, ou sont sur le point de le faire, des cartes son qui utilisent les instructions MPU-401. Cependant, les cartes son utilisant un programme résidant en mémoire (TSR) pour émuler MPU-401 risquent de ne pas fonctionner avec ce logiciel. *BioForge* supporte (sans utiliser de techniques d'émulation) les cartes répertoriées ci-dessus. Mais, pour certaines cartes musique et certaines cartes son, vous devrez charger des gestionnaires particuliers et/ou choisir des ports particuliers.

Remarque : Certaines cartes son General MIDI permettent aussi d'obtenir des effets sonores et des dialogues numérisés. Dans la plupart des cas cependant, il est nécessaire d'utiliser une seconde carte son, telle que Sound Blaster Pro ou toute autre carte 100 % compatible pour les effets sonores et les dialogues numérisés. Pour plus d'informations, consultez la documentation fournie avec la carte son ou contactez le fabricant.

Sound Blaster AWE32. La Sound Blaster AWE32 émule General MIDI. *BioForge* supporte la puce AWE Synthesizer qui se trouve sur votre carte son. Vous n'avez besoin de charger aucun gestionnaire d'émulation pour obtenir un support qualité musique General MIDI. Chargez simplement AWEUTIL (à partir du répertoire de votre carte son) dans votre AUTOEXEC.BAT avec ses paramètres par défaut.

CATALOGUE DE ORIGIN SYSTEMS

Vous êtes intéressé par le reste des jeux les plus récents et les plus passionnants de ORIGIN ? Si vous possédez Windows 3.1 ou une version plus avancée, vous êtes à deux doigts et deux clics de découvrir les catalogues sur disque les plus récents. Vous obtiendrez une description du produit, les exigences du système, des caractéristiques clés, des photos générées par ordinateur et des descriptions sur l'ouvrage de référence pour des jeux comme : *Wing Commander III: Heart of the Tiger*, *Wings of Glory* et *System Shock*. Vous trouverez même des informations au sujet des titres les plus récents de Electronic Arts, comme *U.S. Navy Fighters* et *Noctropolis*. Le Catalogue de ORIGIN Systems est un très bon moyen d'en savoir plus sur les mondes que nous créons à ORIGIN.

Pour lancer le Catalogue de ORIGIN Systems (seulement à partir de *Windows*)

1. Sélectionnez le Gestionnaire de Fichiers
2. Cliquez sur la lettre correspondant au lecteur de votre CD-ROM. (Généralement D:)
3. Cliquez deux fois sur le répertoire CATALOG (CATALOGUE EN VERSION ANGLAISE).
4. Cliquez deux fois sur CATALOG.EXE.

PROBLEMES TECHNIQUES

QUESTIONS AU SUJET DE L'INSTALLATION

Q : Quand je lance BioForge, j'obtiens le message d'erreur suivant : YOU DO NOT HAVE ENOUGH XMS/EMS MEMORY TO RUN BIOFORGE. THE GAME REQUIRES 5700K (5,836 800 BYTES) OF FREE XMS/EMS MEMORY. Que dois-je faire ?

R1 : La mémoire de votre ordinateur n'est peut-être pas configurée correctement pour lancer *BioForge*. Pour jouer, vous devez disposer d'un total de 8 MO de mémoire vive (RAM). De cette mémoire, vous devez disposer d'au moins 5700 K de mémoire XMS/EMS disponible. Reportez-vous à la section **Comment créer un disque-amorce** (p. 5).

R2 : Peut-être que vous ne disposez pas de suffisamment de RAM. Tapez CHKDSK ou MEM à l'invite du DOS, ou vérifiez avec votre fabricant que vous avez bien 8 MO installés sur votre ordinateur. (Voir la section **Mémoire requise**, p. 5.)

Q : Quand je démarre le jeu, il me renvoie au DOS avec le message d'erreur suivant : FATAL ERROR 286.2230: LOAD PROGRAM FAILED — OUT OF MEMORY. Qu'est-ce que cela signifie ? Mon ordinateur dispose de la quantité nécessaire de mémoire vive.

R : Cette erreur peut généralement venir du fait que la ligne contient le paramètre NOEMS sur la ligne de votre gestionnaire de mémoire paginée dans votre fichier CONFIG.SYS. A. Un disque-amorce devrait remédier à ce problème (Voir la section **Disques-amorce**, p. 5).

Q : En essayant de démarrer le jeu, j'obtiens le message d'erreur suivant : YOU DO NOT HAVE ENOUGH HARD DRIVE SPACE FOR YOUR SAVED GAMES. PLEASE FREE AN ADDITIONAL XXXX BYTES OF HARD DRIVE SPACE TO CONTINUE PLAYING BIOFORGE.

R : En supplément de l'espace dont vous devez disposer sur votre disque dur pour les fichiers du jeu et les données, vous devez aussi disposer d'un certain espace disponible pour au moins neuf jeux sauvegardés. Pour le nombre total de jeux sauvegardés, cela n'excèdera pas 3.1 MO (3.250 586 Méga-octets) d'espace libre sur votre unité de disque dur.

Q : Quand je lance BioForge, le jeu me renvoie au DOS et j'obtiens le message d'erreur suivant : MEMORY: CPROTMEM.C, 1352 FATAL ERROR 286.3330 GENERAL PROTECTION FAULT DETECTED. Que puis-je faire pour y remédier ?

R : Cette erreur indique que vous ne disposez pas de suffisamment de RAM pour lancer le jeu. Pour remédier à ce problème, enlevez tous les TSR inutiles ou consultez la section **Comment créer un disque-amorce** (p. 5).

Q : Après avoir tapé BIOFORGE, le jeu se bloque pendant l'écran d'initialisation sur les lignes Musique ou Son. Qu'est-ce qui ne va pas ?

R : Lorsque le jeu se bloque à ce moment de l'initialisation, il s'agit peut-être d'une erreur dans la configuration du port musique. Assurez-vous que vous avez sélectionné le type de carte son correct ainsi que les ports qui lui correspondent. Pour plus d'informations, consultez la documentation de votre carte son que votre fabricant vous a fournie.

Q : Une fois que je démarre le jeu et que le texte d'initialisation défile, l'écran devient noir et plus rien ne se produit.

R : Le paramètre Stealth Mode est peut-être activé pendant que vous lancez QEMM. Essayez d'amorcer avec un disque-amorce (propre) comme indiqué dans la section **Comment créer un disque-amorce** (p. 5).

Q : Chaque fois que je démarre le jeu ou que j'essaie de charger un jeu sauvegardé, BioForge tombe en panne et le message d'erreur suivant apparaît : FATAL ERROR 286.3330. GENERAL PROTECTION FAULT. Est-ce que je peux utiliser les jeux précédents que j'ai sauvegardés ?

R : Malheureusement, vous avez certainement corrompu un jeu ou un répertoire. Essayez de lancer le fichier de commandes RESTART.BAT à partir du répertoire BIOFORGE — cela devrait éliminer toute corruption se trouvant dans le répertoire actuel de vos jeux sauvegardés. Maintenant, relancez *BioForge*. Sélectionnez NOUVEAU JEU, puis chargez tout simplement l'un de vos anciens jeux sauvegardés.

QUESTIONS SUR LE NOMBRE D'IMAGES PAR SECONDE

Q : Quand je lance le jeu avec à la fois les options musique et les options son, les images du film d'introduction et du jeu paraissent beaucoup trop lentes et trop "saccadées". Quelle peut être la cause de ce problème ?

R1 : Pour pouvoir initialiser la carte son correctement, certaines cartes son requièrent des lignes particulières dans le fichier CONFIG.SYS et/ou dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Pour pouvoir correctement initialiser la carte, certaines des cartes les plus récentes dans la ligne Sound Blaster requièrent une commande particulière, qui s'appelle DIAGNOSE.EXE. *BioForge* ne peut pas fonctionner correctement si vous ne chargez pas cette ligne.

R2 : Si vous êtes sur un CD-ROM simple vitesse, le jeu ne fonctionnera pas très bien. *BioForge* ne supporte pas les lecteurs simple vitesse. Vous devrez donc vous procurer un CD-ROM double vitesse ou plus.

R3 : Sinon, il est possible que votre ordinateur soit trop lent pour parvenir à afficher l'introduction ou pour pouvoir jouer correctement. Vous pouvez essayer d'accélérer l'accès au CD en augmentant le paramètre /M:XX sur la ligne du gestionnaire MSCDEX.EXE de votre fichier AUTOEXEC.BAT. Au lieu d'utiliser /M:5 comme il est conseillé, essayez d'utiliser quelque chose entre /M:10 et /M:20.

Q : Pourquoi le jeu ne cesse-t-il de s'interrompre excessivement pendant le combat ou lorsque je charge un nouveau jeu ? Que puis-je faire pour rectifier cela ?

R : Vous devriez peut-être essayer d'utiliser un plus gros Type d'Installation pour le jeu. Lancez INSTALL.EXE, encore une fois à partir du CD et choisissez soit l'installation NORMALE (qui requiert 30.6 Méga-octets d'espace disponible sur le disque dur), soit l'installation MAXIMALE (qui requiert 55.4 Méga-octets). Si vous copiez certains fichiers son et graphique sur le disque dur, votre ordinateur pourra y accéder plus rapidement que sur le lecteur CD-ROM. Voir ci-dessous.

Q : Quand je joue aux niveaux de difficulté NORMAL ou DIFFICILE, la vitesse d'images diminue considérablement — on dirait que le personnage se déplace au ralenti. Est-ce que c'est normal ?

R : Oui. Pour simuler l'épuisement dans le combat, votre personnage bougera plus lentement quand il exécutera un mouvement de combat pour la seconde fois ou plus. Pour éviter ce ralentissement de l'action, ne répétez pas le même mouvement deux fois de suite. Vous n'aurez pas de problèmes en alternant les attaques puissantes. C'est seulement possible pour les niveaux de difficulté NORMAL et DIFFICILE.

QUESTIONS AUDIO

Q : Pendant l'introduction ou pendant le jeu, je n'obtiens ni musique, ni son. Pourquoi ?


R : C'est peut-être dû au fait que la carte son n'est pas correcte ou que la configuration des valeurs de la carte son n'est pas correcte. A partir du répertoire *BioForge*, lancez `INSTALL.EXE` pour reconfigurer les valeurs de la carte son. Assurez-vous d'avoir sélectionné la carte son appropriée ainsi que les valeurs appropriées. Pour plus d'informations, consultez le manuel de votre carte son ou son fabricant.

Q : Je possède une carte son 100% compatible avec Sound Blaster, mais je n'obtiens ni son, ni musique. Pourquoi ?

R : Si votre carte son n'est pas répertoriée sur la boîte ou dans le programme d'installation, mais qu'elle est 100 % compatible avec une des cartes répertoriées, il se peut que vous deviez, à partir de son logiciel, ou d'un réglage de la carte, la mettre en mode d'émulation "SB" (Sound Blaster). Consultez le manuel de votre carte son ou de son fabricant.

QUESTIONS SUR LA SOURIS

Q : Ma souris ne fonctionne pas avec BioForge. Elle fonctionne pourtant avec tous les autres logiciels d'application. Donc, pourquoi pas avec BioForge ?

R1 : Vous devriez en premier lieu, vérifier que votre souris est bien chargée soit sur DOS (dans votre fichier `AUTOEXEC.BAT` ou votre fichier `CONFIG.SYS`), soit sur le disque-amorce que vous utilisez pour jouer. Sinon, elle ne peut pas fonctionner. *Windows* ainsi que beaucoup d'autres environnements Shell à tâches multiples, ont un gestionnaire de souris intégré ; ces gestionnaires de souris ne peuvent pas fonctionner en dehors de leur environnement shell. Charger un gestionnaire de souris dans un environnement DOS peut être aussi simple que de taper `MOUSE`  à l'invite (`C:\>`).

R2 : Il est possible que votre souris ne soit pas à 100 % compatible avec Microsoft. Si vous avez *Windows*, vous pouvez éditer le fichier `AUTOEXEC.BAT` en ajoutant `C:\WINDOWS\MOUSE`, puis en tapant `REM` au début de la ligne précédente spécifiant la souris.

- Si vous avez DOS 6.0, vous pouvez éditer le fichier `AUTOEXEC.BAT` en ajoutant `C:\DOS\MOUSE`, et en tapant `REM` au début de la ligne précédente spécifiant la souris.

- Si vous avez les disques pour *Windows* 3.1, vous pouvez copier ce gestionnaire de souris. Vérifiez le répertoire de chaque disque (en tapant `DIR A:\MOUSE** /s`) pour trouver quelque chose de semblable à `MOUSE CO_`—peu importe si quelques lettres diffèrent, mais n'oubliez pas de taper le nom du fichier tel qu'il est écrit dans le répertoire durant les étapes suivantes. Copiez-le sur votre répertoire `BIOFORGE` ou sur le disque-amorce. Puis tapez :

```
EXPAND C:\BIOFORGE\MOUSE.CO_A\BIOFORGE\MOUSE.COM. (Si vous le copiez sur votre disque-amorce, tapez EXPAND A:\MOUSE.CO_A\MOUSE.COM.) Enfin, ajoutez la ligne :
```

```
C:\BIOFORGE\MOUSE.COM sur le fichier AUTOEXEC.BAT de votre disque-amorce, et tapez REM au début de la ligne précédente spécifiant la souris.
```

AUTRES QUESTIONS COURANTES

Q : BioForge se bloque ou tombe en panne de façon aléatoire pendant le jeu, avec le message d'erreur suivant : BIOFORGE STOPPED. Que dois-je faire ?

ou

Q : BioForge tombe en panne sans cesse et retourne au DOS avec le message d'erreur suivant : A PROBLEM WAS DETECTED: LOCATION BIOFORGE STOPPED.

R1 : Le jeu est tombé sur une erreur qui l'a arrêté. Assurez-vous que vous satisfaites bien aux exigences qui sont indiquées dans la section **Exigences du Système** (p. 2) ; assurez-vous aussi de bien utiliser la meilleure configuration pour le disque-amorce, tel que nous vous l'indiquons dans la section **Comment créer un disque-amorce** (p. 5). (Nous conseillons CONFIG.SYS utilisant HIMEM.SYS de Microsoft.) Pour réduire le risque que cela se reproduise à l'avenir, retournez au programme d'installation et faites une installation NORMALE ou MAXIMALE. En installant plus de fichiers de données, vous réduisez le nombre de fois où le CD-ROM est utilisé. Si ce problème persiste, reportez-vous à la section **Service après-vente de Electronic Arts** (p. 14).

R2 : Pendant nos tests du matériel en laboratoire, nous avons obtenu ce message d'erreur avec les lecteurs CD-ROM NEC 3x (vitesse triple) modèle # CDR-501, après plusieurs heures sur un 510DX2/66 ou des systèmes plus lents. Ce modèle spécifique génère peut-être une mauvaise lecture des données à laquelle *BioForge* ne peut pas remédier. Afin de réduire ce risque d'erreur, nous vous conseillons une installation NORMALE ou MAXIMALE. Pour exécuter une plus grande installation, lancez INSTALL.EXE à partir de votre lecteur CD-ROM. Cela n'abîmera aucun de vos jeux sauvegardés. Pour de plus amples informations, ou pour savoir s'il existe éventuellement des microprogrammes plus puissants pour votre matériel, contactez NEC.

R3 : La Sound Blaster AWE32 et d'autres cartes avec émulation General MIDI peuvent causer cette erreur si leur émulation n'est pas compatible avec *BioForge*. Le jeu accepte la carte AWE32 dans son mode natif ; nous vous conseillons donc d'utiliser plutôt ce mode.

Q : Pourquoi le jeu tombe-t-il en panne quand je joue à BioForge à partir de Windows de Microsoft, Windows NT, IBM OS/2 ou Desqview ?

R : Les environnements multi-tâches tels que ceux-là créent souvent un conflit avec *BioForge* lorsqu'ils utilisent la mémoire et d'autres ressources du système. Si vous avez des difficultés, nous vous conseillons de sortir de *Windows* (ou toute application similaire) et de jouer directement à partir de l'invite du DOS.

Q : Pendant le jeu ou quand je lance le jeu, j'obtiens le message d'erreur : CDR-101: NOT READY READING DRIVE. Que dois-je faire pour éviter cela ?

R1 : Votre CD de *BioForge* n'est peut-être pas dans votre lecteur de CD ou peut-être n'est-il pas détecté correctement. Selon le cas, vous devrez mettre le CD dans le lecteur, et taper DIR D: (Si D: représente la lettre de votre lecteur CD), puis taper BIOFORGE afin de lancer le jeu.

R2 : Assurez-vous que votre CD est propre, qu'il ne comporte ni éraflure, ni poussière, ni saleté et qu'il n'est pas rayé. Et si vous pensez qu'il vous faut un nouveau CD, vérifiez les informations de la garantie et contactez le **Service après-vente de Electronic Arts**.

R3 : Parfois, certains gestionnaires de logiciel CD-ROM plus vieux peuvent avoir des difficultés à manipuler des demandes de données constantes et répétitives, ou à partir d'un certain point, ils ne peuvent pas lire le CD. Pour obtenir des informations au sujet des gestionnaires les plus récents pour votre modèle de lecteur CD-ROM, contactez le fabricant de votre CD-ROM ou la carte gestionnaire SCSI.

*Q : Lorsque je commande au clavier les mouvements de combat, comme l'indique la **Carte de Référence**, le jeu n'exécute pas l'action que je souhaite. Par exemple, un coup de pied en tournant se traduit par un coup de tête. Que se passe-t-il ?*

R : Vos commandes au clavier ont peut-être été réorganisées par un logiciel programmable ou par BIOS. Pour pouvoir jouer correctement à *BioForge*, vous devez désactiver cette fonction. Contactez le fabricant de votre ordinateur/clavier pour obtenir des informations sur la façon dont vous pouvez temporairement désactiver cette fonction.

Q : Après avoir créé un disque-amorce et/ou modifié le fichier CONFIG.SYS et le fichier AUTOEXEC.BAT, BioForge ne fonctionne toujours pas.

R : Recopiez le code d'erreur et les informations que l'ordinateur affiche quand vous retournez au DOS. Puis, consultez la section **Service après-vente de Electronic Arts**, qui suit.

SERVICE APRES-VENTE DE ELECTRONIC ARTS

Si, après avoir consulté la section **Problèmes Techniques**, vous continuez à avoir des problèmes avec le logiciel *BioForge*, lisez cette section et appelez-nous. Notre équipe de techniciens est toujours disponible pour vous aider à résoudre la moindre difficulté pendant le jeu. Les PC d'aujourd'hui sont en effet fournis avec des milliers de matériels et de logiciels différents. Vous devriez donc peut-être contacter la personne qui vous a vendu l'ordinateur, son constructeur ou l'éditeur de votre logiciel de façon à ce que leur produit soit configuré correctement et puisse fonctionner avec le jeu. Quand vous décidez de nous appeler, soyez si possible près de votre ordinateur. Sinon, assurez-vous de pouvoir nous procurer les informations suivantes :

Le message d'erreur qui s'affiche lorsque le problème a lieu (s'il y en a un).

Le contenu de votre fichier CONFIG.SYS et de votre fichier AUTOEXEC.BAT

Une liste décrivant le contenu du type de votre machine et de son matériel

Le numéro de la version DOS et de l'éditeur que vous êtes en train d'utiliser

Le type et la version du gestionnaire de souris que vous utilisez

Le type et la vitesse de votre lecteur CD-ROM

Le contenu des lignes CHKDSK et MEM /C

La marque de votre carte son, de l'adresse IRQ, I/O et les réglages DMA de cette carte

Contactez le Service après-vente de Electronic Arts à l'adresse suivante :

ELECTRONIC ARTS S.A. Télébase 3 Rue Claude Chappe 69370 Saint Didier au Mont d'Or
FRANCE

. Téléphone : 72-53-25-00. Fax : 72-53-25-08. Le moyen le moins onéreux pour obtenir de l'aide (à ORIGIN), c'est d'utiliser l'Internet.

SERVICES EN DIRECT ET TABLEAU D'ANNONCES

La majorité des services en direct vous permet d'accéder aux nouvelles de l'entreprise, de savoir quels sont les nouveaux produits, de connaître les dates de parution, et d'obtenir une aide technique ainsi que des tuyaux sur le jeu. ORIGIN, pour servir ses clients, a aussi établi son propre tableau d'annonces électroniques.

CompuServe. Pour joindre notre Service après-vente dans Game Publishers Forum, tapez GO GAMAPUB à n'importe quelle invite. Puis sélectionnez la Section Origin (Section 12). Non seulement vous pouvez lire les messages, mais vous pouvez aussi transférer les fichiers du menu Fichiers Bibliothèque. Pour joindre notre département Service Clientèle par e-mail, notre adresse est : 76004,2612 (ou placez un message dans la section Origin Game Publishers). Pour obtenir des informations au sujet de l'abonnement et obtenir un kit gratuit, vous pouvez vous renseigner auprès de CompuServe à l'adresse suivante : CompuServe Information Service SARL, Centre ATRIA Rueil 2000 - 21, Av. Edouard Belin 92566 RUEIL MALMAISON CEDEX. Téléphone : 36-63-81-31. A l'extérieur de la France métropolitaine : (33) 1-47-14-21-51. Vous pouvez aussi demander le représentant #361 pour obtenir un abonnement.

ORIGIN BBS. Le BBS de ORIGIN est situé à Austin, au Texas ; il a un support modem de 300/1200/2400/9600/14,400 bauds avec N,8,1. Il fonctionne 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Pour le contactez, composez le 19-1-512-331-4446. Vous n'êtes pas tenu d'être membre pour en bénéficier. Un support technique complet est à votre disposition. Les seules dépenses que vous aurez à encourir seront les frais de la communication téléphonique.

Internet. Vous pouvez envoyer un e.mail au réseau technique et soumettre vos questions au service après-vente de ORIGIN au @origin.ea.com. Vous pouvez aussi obtenir des démos, des patches, des communiqués de presse, et des photos générées par ordinateur à "ORIGIN Anonymous FTP site at ftp.ea.com." Jetez un coup d'oeil à la page de Origin dans World Wide Web à <http://www.ea.com/origin.html>.

GENERIQUE DE BIOFORGE

UN JEU DE KEN DEMAREST

<i>Producteur exécutif</i>	Richard Garriot
<i>Producteur</i>	Eric Hyman
<i>Metteur en scène</i>	Ken Demarest
<i>Script</i>	Jack Herman
<i>Directeur artistique</i>	Bruce Lemons
<i>Effets artistiques</i>	Bob Cook, Kraig Count, Bob Frye, Bruce Lemons, Jim McIntyre
<i>Effets artistiques supplémentaires</i>	Chris Douglas, Denis Loubet, Richard "Dicko" Mather, Gary McElhaney, Sean Murphy, Matt Sheffield, Paul Steed, Raven Software
<i>Programmation</i>	Ken Demarest, Lance Grooms, Jamie Rood, Brendan Segraves
<i>Création technique</i>	Brian Adams, Bill Armintrout, Mike Chenault, Darin Henley
<i>Garantie de la qualité</i>	Starr "Paper Pusher" Long (Chef du GQ), Marshall "Grunt Boy" Andrews (Asst. Project Leader), Mark "Spaceguy" Franz (GQ/translations liaison), Brett Bonner, Evan Brandt, Bill Lacoste, Jennifer Mason, Cheryl Russell, Harvey Smith, Tom Spangenberg, Dee "Dragon" Starns, Brian "Hardware Lackey" Wachhaus
<i>Testeurs français</i>	Lemuel Haham, Didier Jumeau
<i>Documentation</i>	Melissa Mead, Brian Wachhaus
<i>Rédacteur de la documentation</i>	David Ladyman
<i>Illustration du boîtier</i>	Trey Hermann
<i>Composition du boîtier</i>	Al Carnley, Trey Hermann
<i>Responsable des traductions</i>	Kirsten Vaughan

<i>Traductions du logiciel</i>	Dominique Poumeyrol-Jumeau, Monique Quirk	
<i>Traduction de la documentation</i>	Isabelle Rice	
<i>Personnages</i>	<i>Sonya Noral</i> – Lisa Acton <i>Ard Tremnor</i> – Marshall Andrews <i>Jonathan One</i> – Evan Brandt <i>Vidor Selmak</i> – Bob Cook <i>Caynan</i> –Kraig Count <i>Norn Dragil</i> – Mark Franz <i>Popul Marko</i> – Lance Grooms <i>Martic Dane</i> – Jack Herman <i>Merl Trustic</i> – Bruce Lemons <i>John Highhill</i> – Starr Long <i>Linnea Page</i> – Jennifer Mason <i>Nestor Strom</i> – Jim McIntyre <i>Rod Eskabera</i> – Paul Masters	<i>Union Soo</i> –Albert Mayer <i>Morgan Blade</i> – Melissa Mead <i>Nancy Sidig</i> – Donna Mehnert <i>Remarro Monik</i> – Michael Priest <i>Blake Rathman</i> – Jamie Rood <i>Tomik Sarta</i> – Brendan Segraves <i>Jarret Rasmir</i> – Harvey Smith <i>Rann Lexxan</i> – C.J. Taylor <i>Berin Dodeskaden</i> –John Tipton <i>T. Farrday</i> – Norma Vargas <i>Rex Lano</i> – Brian Wachhaus <i>Linn Warnna</i> – Marie Williams
<i>Enregistrement</i>	Marshall Andrews, Mike Chenault, Ken Demarest, Lance Grooms, Stacey Grooms, Starr Long, Jamie Rood, Brendan Segraves	
<i>Programmation supplémentaire</i>	Aaron Martin, John Reeme	
<i>Musique et effets sonores</i>	John Tipton	
<i>Ingénieur du son (US)</i>	Randy Buck	
<i>Musique supplémentaire</i>	Randy Buck, Kirk Winterrowd	
<i>Composition musicale supplémentaire</i>	Kirk Winterrowd	
<i>Doublage des voix</i>	Studio Lincoln, Paris	
<i>Musique supplémentaire</i>	Kirk Winterrowd	

CARTE DE REFERENCE DE BIOFORGE™

INTERFACE

GENERALITES

Utiliser	Espace	Utiliser objet/écran/instrument/etc...
Prendre/Laisser	Entrée	Prendre objet/laisser objet
Combat.....	C	Entrer/sortir du mode de combat
Inventaire	I (main gauche vide)	Aller à l'écran inventaire
Dans l'inventaire	I (objet dans la main gauche)	Placer objet dans l'inventaire
P	P	Entrer infos personnelles (inventaire, options, lancer/sauvegarder)
Options.....	O	Aller à l'écran options
Diagnostic	D	Aller à l'écran diagnostic
Journal	J	Aller à l'écran journal
Sauvegarder	S	Sauvegarder le jeu
Lancer.....	L	Lancer jeux sauvegardés

ECRANS

Choisir	↑ ↓ ← → / ☐	Déplacer la main sur le bouton
Sélectionner.....	Entrée / ☐	Appuyer sur le bouton
Sortir	Echap / ☐	Sortir de l'écran

MOUVEMENTS

(En mode de combat, vous êtes toujours prêt à vous défendre.)

NORMAL

1un pas du côté gauche
2	ou ↓marcher à reculons
3un pas du côté droit
4	ou ←tourner à gauche
5faire feu
6	ou →tourner à droite
7avancer et tourner à gauche
8	ou ↑marcher en avant
9avancer et tourner à droite

PLUS RAPIDEMENT

☐ ⁴	ou ☐←tour rapide sur vous-même (gauche)*
☐ ⁶	ou ☐→tour rapide sur vous-même (droite)*
☐ ⁷courir en avant et à gauche	
☐ ⁸	ou ☐↑courir en avant
☐ ⁹courir en avant et à droite	

* pas disponible en mode de combat.

COMBAT

POINGS

Alt 1accroupi garde à gauche tibia
Alt 2	ou Alt ↓esquive latérale
Alt 3accroupi garde à droite
Alt 4	ou Alt ←gauche au corps
Alt 5faire feu
Alt 6	ou Alt →direct du droit
Alt 7uppercut gauche
Alt 8	ou Alt ↑coup de poings de l'arrière vers l'avant
Alt 9crochet du droit

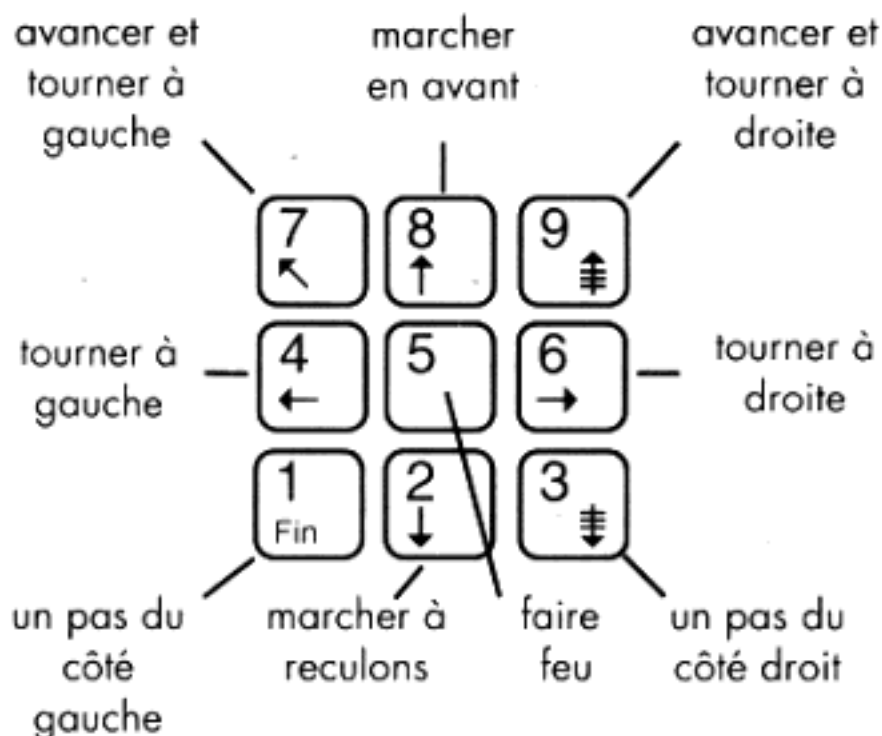
PIEDS

Ctrl 1coup de pied gauche au
Ctrl 2	ou Ctrl ↓salto arrière
Ctrl 3coup de pied droit au tibia
Ctrl 4	ou Ctrl ←coup de pied gauche
Ctrl 5faire feu
Ctrl 6	ou Ctrl →coup de pied droit
Ctrl 7coup de pied à la tête
Ctrl 8	ou Ctrl ↑coup de tête
Ctrl 9donner un coup de pied tournant à la tête

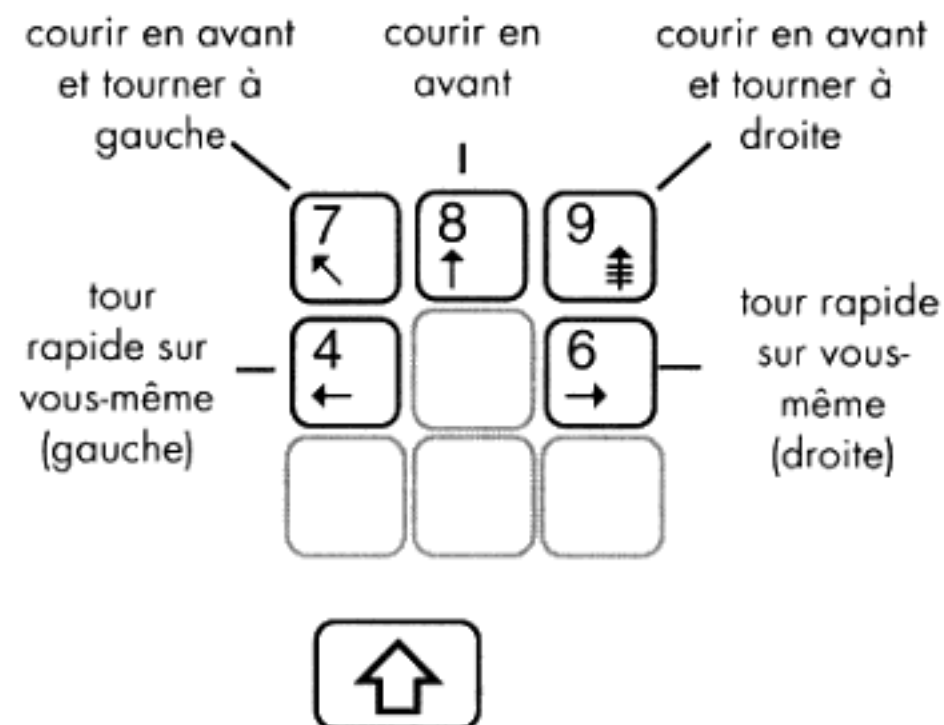
MOUVEMENTS

(En mode de combat, vous êtes toujours prêt à vous défendre.)

NORMAL

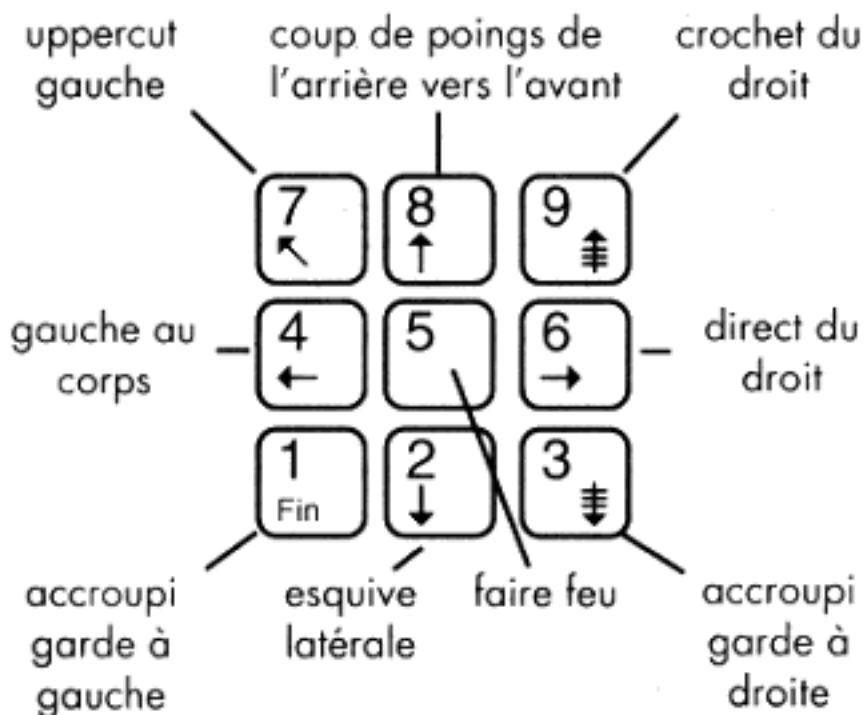


PLUS RAPIDEMENT



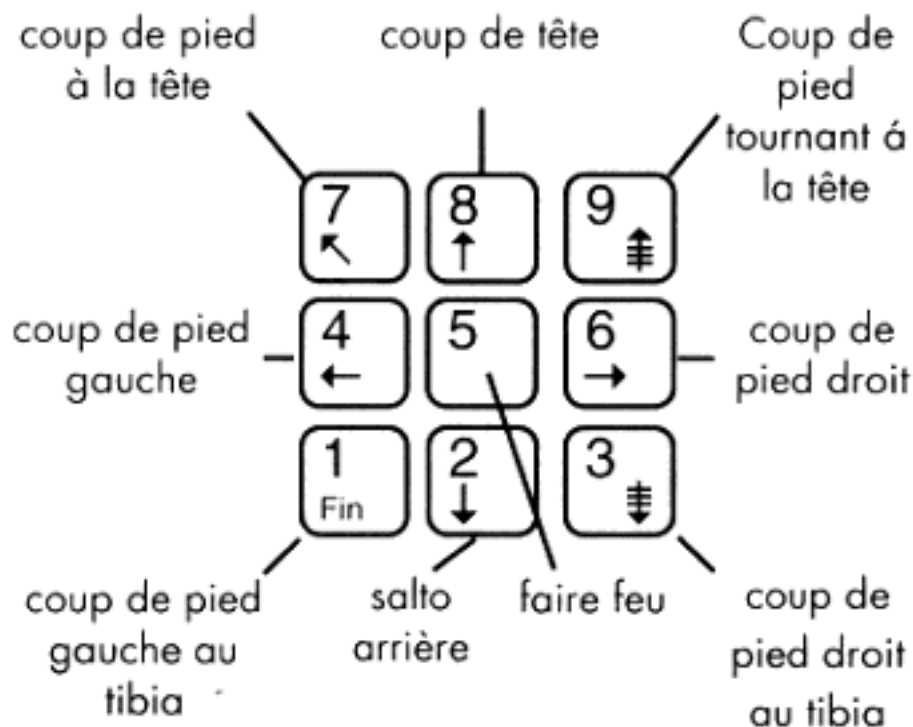
COMBAT

POINGS



Alt

PIEDS



Ctrl

Veuillez noter notre nouvelle adresse :

ELECTRONIC ARTS, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex. Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 72 53 25 00.

R98901FY

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

ORIGIN[®]
We create worlds.[®]