PC IBM et CD-ROM 100% COMPATIBLE



LISEZ-MOI D'ABORD !

Vous êtes impatient de démarrer WARGAME CONSTRUCTION SET III : AGE OF RIFLES, et c'est bien normal mais veuillez d'abord vous assurer que votre système a la configuration système minimale suivante :

- PC IBM 486/66 MHz ou compatible (Pentium recommandé)
- 8 Mo de mémoire vive
- MS-DOS 5.0 à 6.22
- Disque dur non condensé avec une mémoire minimum de 45 Mo (65 Mo pour une installation complète)
- Lecteur CD-ROM à double vitesse (temps d'accès de 300 ms, lecture continue et taux de transfert de 150 Ko)
- Demande des extensions CD-ROM MSCDEX version 2.23 ou plus
- Adaptateur vidéo SVGA avec moniteur couleur SVGA
- Souris Microsoft (ou Logitech) 100% compatible
- Gestionnaire de souris Microsoft version 9.00 ou plus ou gestionnaire de souris Logitech version 6.24 ou plus

ESPACE MEMOIRE NECESSAIRE

L'espace mémoire minimum nécessaire est de :
500 000 OCTETS DE MEMOIRE VIVE DE BASE
6 900 000 OCTETS DE MEMOIRE ETENDUE DISPONIBLE

Rappelez-vous : 1 Ko est égal à 1024 octets. Par exemple, 489 Ko sont égal à 500 736 octets.

Remarque : la taille du disque dur et la mémoire système totale disponible n'ont aucun lien avec la mémoire vive disponible. Suivez les directives ci-dessous pour déterminer si vous avez un espace mémoire suffisant pour exécuter le jeu

Pour contrôler votre mémoire vive de base

Tapez **MEM** dans le répertoire DOS. La mémoire vive de base est répertoriée "TAILLE MAXMALE DU PROGRAMME EXECUTABLE". Comparez-la avec l'espace mémoire requis pour le jeu. Vous pouvez également consulter "MEMOIRE ETENDUE LIBRE". Si le total est insuffisant pour exécuter le jeu, suivez les instructions permettant de créer une disquette d'initialisation, dans la section "Mémoire" de cette carte de données, ou libérez un espace mémoire supplémentaire (reportez-vous à la section Gestion de la mémoire de votre manuel DOS) avant de poursuivre.

REMARQUE
Plusieurs modifications ont été apportées au jeu après la publication du Manuel de l'utilisateur. Reportez-vous au fichier LISEZMOI.TXT pour obtenir une liste complète des informations mises à jour.

Le Vieux Manuel

INSTALLATION DU JEU

Remarque : vous devez installer les fichiers de jeu sur votre disque dur et insérer le CD de WARGAME CONSTRUCTION SET III : AGE OF RIFLES dans votre lecteur de CD-ROM pour pouvoir jouer.

1. Pour installer le jeu, placez le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Assurez-vous que ce lecteur est le lecteur actif. Par exemple, pour rendre le lecteur D actif, tapez **D:** puis appuyez sur la touche Entrée.
2. Tapez **INSTALL** puis appuyez sur Entrée. Un écran répertoriant les informations système de base s'affiche alors. Si le programme d'installation remarque des zones à problèmes dans votre configuration système, elles apparaîtront en surbrillance et en rouge. Cliquez sur la rubrique de votre choix (ou tapez le numéro de rubrique correspondant) pour afficher des informations supplémentaires et /ou une aide concernant cette rubrique.

Install A	**65 Mo**	(jeu complet)
Install B	**45 Mo**	(jeu complet sans introduction cinématique)

3 Notez tous les problèmes puis appuyez sur Entrée pour continuer l'installation.
4. Suivez les invites à l'écran.

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation, veuillez vous reporter à la section "Dépannage" de cette carte de données. Vous y trouverez des informations supplémentaires sur l'installation de la mémoire, du son, de la vidéo et de la souris.

DEMARRAGE DU JEU

1 Démarrez normalement votre système avec MS-DOS 5.0 à 6.22.
2. Assurez-vous que le disque dur contenant le jeu est le lecteur actif.
3. Passez du lecteur et du répertoire courants au répertoire du jeu. Par exemple, pour revenir au lecteur et au répertoire par défaut, tapez **C:** et appuyez sur Entrée puis tapez **CD\ RIFLES** et appuyez sur Entrée.
4. Tapez **RIFLES** et appuyez sur Entrée pour démarrer le jeu.

Pour obtenir des informations complètes et spécifiques sur la façon de jouer, veuillez vous reporter au Manuel de l'utilisateur. Toutes les remarques concernant les modifications apportées au jeu après l'impression du Manuel de l'utilisateur ou tout changement de règles se trouvent après la section "Dépannage". Certains changements apportés ultérieurement n'ont pu être inclus dans cette carte de données. Veuillez vous reporter au fichier LISEZMOI.TXT dans votre répertoire de jeu pour plus d'informations.

PREVENTION DU PIRATAGE

LE CD WARGAME CONSTRUCTION SET III : AGE OF RIFLES doit se trouver dans votre lecteur de CD pour que vous puissiez exécuter le jeu.

ENREGISTREMENT DES JEUX

WARGAME CONSTRUCTION SET III : AGE OF RIFLES demande un certain espace sur votre disque dur pour les jeux enregistrés et les fichiers temporaires. Vous avez besoin d'environ 10 mégaoctets sur votre disque dur. Chaque jeu enregistré peut occuper jusqu'à 140 000 octets sur votre disque dur.

DEPANNAGE

Cette section vous fournit plusieurs conseils utiles pour résoudre certains problèmes courants.

PROBLEMES DE MEMOIRE

WARGAME CONSTRUCTION SET III : AGE OF RIFLES demande une mémoire conventionnelle disponible de **500 000** octets et une mémoire étendue disponible de **6 900 000** octets pour pouvoir être exécuté. Lisez la page de garde de cette carte de données afin de découvrir comment contrôler votre mémoire vive disponible. Si votre système a une mémoire de base disponible insuffisante, le jeu peut afficher un message d'erreur ou tomber en panne après le démarrage ou durant la partie. Si les fichiers et les tampons ne sont pas correctement installés pour le programme, certaines données des fichiers enregistrés peuvent s'altérer ou le jeu peut tomber en panne.

Le Vieux Manuel

EXECUTION SOUS WINDOWS® 95

Si vous exécutez WARGAME CONSTRUCTION SET III : AGE OF RIFLES dans l'environnement Windows 95, le jeu peut se bloquer à certains moments et s'exécuter beaucoup plus lentement. Nous vous conseillons d'exécuter WARGAME CONSTRUCTION SET : AGE OF RIFLES sous un mode DOS, mais si vous l'exécutez sous Windows 95, assurez-vous que vous n'avez pas d'autres applications en cours d'exécution et que votre économiseur d'écran est désactivé. **L'exécution de WARGAME CONSTRUCTION SET III : AGE OF RIFLES sous Windows 95 sur un système possédant moins de 12 Mo de mémoire vive est déconseillée.**

COMMENT CREER UNE DISQUETTE D'INITIALISATION

Vous pouvez libérer de l'espace mémoire sans modifier votre configuration système normale en créant une disquette d'initialisation. Une disquette d'initialisation se révèle le meilleur moyen pour modifier provisoirement votre configuration système sans effets secondaires éventuels.

1. Insérez une disquette vierge dans votre lecteur A: et le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. (Remarque : votre lecteur de disquette doit être votre lecteur A: pour fonctionner correctement.)
2. Insérez le CD WARGAME CONSTRUCTION SET : AGE OF RIFLES dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Sélectionnez le lecteur de CD-ROM (généralement D:) en tapant **D:** et en appuyant ensuite sur Entrée.
4. Tapez **BOOT** et appuyez sur Entrée.
5. Suivez les invites à l'écran jusqu'à l'affichage d'un message vous avertissant que la disquette a été créée.
6. Ajoutez les gestionnaires de CD-ROM et de souris (et de carte son, s'il y a lieu) à votre disquette d'initialisation. Vous pouvez les trouver dans les fichiers originaux C:\CONFIG.SYS et C:\AUTOEXEC.BAT, ou dans les manuels appropriés accompagnant le matériel.

Pour démarrer le jeu avec cette disquette d'initialisation

1. Insérez votre disquette d'initialisation dans votre lecteur A: et le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Réinitialisez votre machine (**Ctrl-Alt-Suppr** avec le clavier ou appuyez sur le bouton de réinitialisation).

Après avoir réinitialisé votre ordinateur, vous vous retrouvez dans le répertoire du jeu. Tapez **RIFLES** et appuyez sur Entrée pour démarrer le jeu.

Cette procédure est valable pour la plupart des systèmes. Certaines conditions, cependant, peuvent empêcher notre programme de créer avec succès une disquette d'initialisation pour votre configuration système particulière (gestionnaire de souris non standard ou système d'exploitation autre que MS-DOS). Si vous rencontrez des problèmes lors de l'application de cette procédure, essayez de créer manuellement une disquette d'initialisation en suivant la procédure ci-dessous. (Remarque : il se peut que cette procédure ne fonctionne pas avec PS/1s ou des ordinateurs portatifs.)

Pour créer manuellement une disquette d'initialisation

1. Insérez une disquette dans votre lecteur A: (remarque : il doit s'agir du lecteur A:).
2. A l'invite C:, tapez **FORMAT A:/S** puis appuyez sur Entrée.
3. Allez dans le lecteur A: en tapant **A:** puis appuyez sur Entrée.
4. Tapez **EDIT CONFIG.SYS** et appuyez sur Entrée. Lorsque l'écran bleu s'affiche, tapez les intructions telles qu'elles apparaissent dans le modèle CONFIG.SYS ci-dessous. Enregistrez ce fichier (sélectionnez "Enregistrer" et non pas "Enregistrer sous") puis quittez.
5. Tapez **EDIT AUTOEXEC.BAT** puis appuyez sur Entrée. Lorsque l'écran bleu s'affiche, tapez les instructions telles qu'elles apparaissent dans le modèle AUTOEXEC.BAT ci-dessous. Enregistrez ce fichier (sélectionnez "Enregistrer" et non pas "Enregistrer sous") puis quittez.

Les vieux Manuels

Fichiers modèles :

CONFIG.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS \EMM386.EXE noems
DOS=HIGH,UMB
FILES=25
BUFFERS=25

AUTOEXEC.BAT
PATH=C:\;C:\WINDOWS;C:\MOUSE
PROMPT PG
LOADHIGH MOUSE

REMARQUE : si Windows n'est pas installé sur votre machine, remplacez C:\WINDOWS par C:\DOS dans les lignes "DEVICE=..." dans le fichier modèle CONFIG.SYS répertorié précédemment.

IMPORTANT : assurez-vous que vous incluez les gestionnaires de CD-ROM, de souris et de carte son dans les fichiers appropriés. Reportez-vous à vos manuels respectifs sur le CD et la carte son ou aux fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT originaux, pour trouver les noms et les emplacements corrects des gestionnaires requis.

Par exemple, les utilisateurs de Media Vision Pro Audio Spectrum 16 peuvent avoir besoin de la ligne suivante dans leur CONFIG.SYS :

DEVICEHIGH=C:\PROAUDIO\MVSOUND.SYS D:3 Q:7 S:1,220,1,5 M:0 J:1

Les gestionnaires de CD-ROM peuvent apparaître de la façon suivante :

CONFIG.SYS **DEVICE=C:\CDROM\CDROM.SYS /D:MSCD001**
AUTOEXEC.BAT **C:\WINDOWS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001**

Remarque : le système d'exploitation essaye de faire correspondre /D: et les gestionnaires de CD-ROM dans les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.

Pour démarrer le jeu avec cette disquette d'initialisation :

1. Insérez votre disquette d'initialisation dans votre lecteur A: et le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Réinitialisez votre ordinateur (**Ctrl-Alt-Suppr** avec le clavier ou appuyez sur le bouton de réinitialisation).
3. Assurez-vous que le disque dur contenant le répertoire du jeu est le lecteur actif.
4. Passez du répertoire courant au répertoire du jeu. Par exemple, pour passer au répertoire par défaut, tapez **CD\RIFLES** et appuyez sur Entrée.
5. Tapez **RIFLES** puis appuyez sur Entrée pour démarrer le jeu.

CARTES SON

Les cartes son suivantes sont reconnues :
Roland RAP-10 ; Wavejammer ; SoundBlaster Pro 16 ASP ; SoundBlaster Pro I I; SoundBlaster Pro I ; SoundBlaster Regular ; Media Vision PAS 16 ; NV Digital Audio ; Interwave ; Gravis ou Microsoft Windows 95 100% compatible

Si vous rencontrez des problèmes avec votre carte son, essayez d'exécuter le logiciel de diagnostic qui accompagne votre carte. **Quatre-vingt pour cent des problèmes de carte son sont dus à des erreurs de configuration.** Si vous avez une carte son qui n'est pas répertorié ci-dessus ou si vous exécutez une carte son en mode émulation, il se peut que vos résultats ne soient pas optimum. Ce jeu n'a été testé qu'avec les cartes répertoriées ici.

Si vous rencontrez des problèmes avec le jeu, essayez de configurer le jeu sans son. Si le jeu s'exécute alors normalement (mais sans son, bien sûr), vous avez probablement besoin de reconfigurer votre son. Tapez **SOUND** dans le répertoire du jeu puis appuyez sur Entrée. Sélectionnez **"NO"** lorsqu'on vous demande si vous acceptez les paramètres par défaut, corrigez le paramètre et essayez de démarrer à nouveau le jeu. S'il ne s'exécute toujours pas, veuillez consulter le manuel qui accompagne votre carte son pour obtenir les procédures de diagnostic.

Le Vieux Manuel

GESTIONNAIRES DE CARTES VIDEO VESA

Les cartes vidéo suivantes sont reconnues :
ATI ; Chips (Chips and Technologies) ; Cirrus (Cirrus Logic) ; Compaq ; Diamond (de nombreuses cartes peuvent demander des gestionnaires individuels); Everex ; Genoa ; Headland ; IBM ; Iris , NCR ; Oak ; Orchid ; Paradise ; Perfectv ; Sigma ; STB ; Tecmar ; Trident ; Tseng ET 3000 ; Video7 ; Western Digital

Si vous rencontrez des problèmes avec votre gestionnaire de carte vidéo VESA, tapez **RIFLES2** dans le répertoire du jeu et suivez les invites à l'écran. RIFLES2 charge alors un gestionnaire VESA universel qui devrait fonctionner avec la plupart des cartes vidéo. Si le gestionnaire VESA ne fonctionne pas, un gestionnaire VESA spécifique à votre carte vidéo peut être obtenu chez le fabricant de cartes.

CONFIGURATION DE LA SOURIS

Si votre souris ne fonctionne pas, assurez-vous que le gestionnaire a été chargé pour une utilisation avec les programmes basés sur DOS. **Windows et les autres programmes de ce type ont des gestionnaires de souris qui ne fonctionnent pas en dehors de leur environnement.** Pour charger un gestionnaire de souris, il suffit de taper **MOUSE** (puis d'appuyer sur Entrée) avant de démarrer le jeu. Etant donné que la commande diffère d'une souris à l'autre, il vous faudra peut-être consulter le guide de l'utilisateur de la souris afin de trouver l'emplacement et le nom de votre logiciel de gestionnaire spécifique.

Si votre souris ne répond pas correctement lorsque vous l'utilisez, c'est peut-être parce que votre gestionnaire de souris est obsolète ou n'est pas pleinement compatible Microsoft ou Logitech. Vérifiez avec le fabricant de souris s'il n'existe pas un gestionnaire de souris mis à jour.

POUR CONTACTER LE SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes techniques avec ce logiciel, tels qu'un mauvais fonctionnement, veuillez contacter nos services techniques :

Adresse : Technical Services, Mindscape International Ltd,
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park,
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England.

Téléphone : Depuis l'intérieur du Royaume-Uni : 01444 239600
Depuis l'extérieur du Royaume-Uni : {code international} 44 1444 239600

Fax : Depuis l'intérieur du Royaume-Uni : 01444 248996
Depuis l'extérieur du Royaume-Uni : {code international} 44 1444 248996

UK website: http://www.mindscapeuk.com

Heures d'ouverture : 09:30 -13:00 et 14:00-16:30 du lundi au vendredi

Nous regrettons de ne pouvoir vous donner des renseignements sur le jeu, le service fourni étant de nature exclusivement technique.

SERVICES EN LIGNE DE SSI

Strategic Simulations, Inc. est actuellement représenté sur deux réseaux en ligne : CompuServe et America Online. Vous pouvez nous contacter sur ces réseaux et sur le site World Wide Web comme décrit précédemment.

America Online
E-Mail: Stratsim
Vous accédez aux fichiers SSI Files/Discussion avec le mot de passe : SSI

CompuServe
E-Mail: 76711,250
SSI Files/Discussion se trouvent dans GO SSI

World Wide Web
http://www.ssionline.com

Le Vieux Manuel

Liste mise à jour des touches personnalisées

EDITEUR DE CARTE

Enregistrer la carte ..... **s**
Ouvrir la fenêtre Carreaux du terrain ..... **a**
Parcourir les outils de dessin ..... **d**
Contours auto. activés/désactivés ..... **c**
Annuler ..... **u**
Aller dans l'éditeur d'unités ..... **o**
Retourner à l'écran principal ..... **q**
Quitter la fenêtre apparaissant à l'écran ..... **<ECHAP>**

EDITEUR D'UNITES

Passer à l'arme de base **1**
Passer à l'arme secondaire **2**
Enregistrer l'ordre de bataille ..... **s**
Charger l'ordre de bataille ..... **l**
Copier l'unité ..... **c**
Déplacer l'unité ..... **m**
Copier l'uniforme ..... **g**
Dupliquer l'uniforme ..... **p**
Ouvrir le livre des nationalités ..... **n**
Ouvrir le livre des coiffures ..... **h**
Ouvrir le livre des tuniques ..... **t**
Ouvrir le livre des pantalons ..... **b**
Ouvrir le livre des chaussures ..... **f**
Changer la couleur de la peau ..... **r**
Aller dans l'éditeur de déploiement ..... **d**
Retourner au menu principal ..... **q**
Quitter la fenêtre apparaissant à l'écran ..... **<ECHAP>**

EDITEUR DE DEPLOIEMENT

Changer la formation ..... **t**
Changer les ordres ..... **o**
Changer la portée du commandement ..... **c**
Enregistrer le scénario ..... **s**
Charger le scénario ..... **l**
Changer l'ordre de superposition ..... **k**
Afficher le rayon de commandement ..... **x**
Placer unité ..... **p**
Retirer unité ..... **g**
Définir un point d'approvisionnement .... **w**
Changement d'orientation avant le déploiement (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) ..... **","**
Changement d'orientation avant le déploiement (dans le sens des aiguilles d'une montre) ..... **"."**
Définir l'ordre d'initiative des joueurs ..... **n**
Ouvrir la fenêtre Valeur des objectifs ..... **z**
Identifier la formation ..... **y**
Afficher les infos sur le commandement .... **d**
Quitter la fenêtre apparaissant à l'écran ..... **<ECHAP>**
Sélectionnez l'unité suivante (quel que soit le commandement) .... **<barre d'espacement>**

Le vieux Manuel

QS290260

MINDSCAPE®

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

© 1996 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

74 D RUE DE PARIS
35069 RENNES CEDEX
FRANCE