CARTE DE REFERENCE : POUR QUE LE PLAISIR SOIT TOTAL

INTRODUCTION

Cette carte de référence traite de l'installation du jeu, des configurations possibles pour votre matériel et pour le logiciel, et des problèmes susceptibles de survenir.

SOMMAIRE

Recommandations Matérielles 3

Configuration minimum nécessaire 3

Pour une performance optimale 3

Configuration pour une session en ligne 3

Nettoyage du Système Avant le Lancement du jeu 4

Pourquoi est-il Nécessaire D'utiliser DirectX™ du Jeu 5

Installation de Theme Park™ World 6

Configuration des hauts-parleurs 7

Désinstallation 7

Version de Direct3D™ 8

Choix de carte 3D : périphérique ou logiciel 8

Direct3D et problèmes inhérents 8

Pilotes Direct3D 9

Direct3D et composants compatibles 10

Dépannage 12

Problèmes de performance du CD-ROM 13

Problèmes video sous Windows 95/Windows 98 13

Problèmes Video 13

Problèmes de son 14

Problèmes de mémoire 15

Assistance technique pour utilisateurs de Windows 95/Windows 98 . . .16

Service Consommateurs 17

RECOMMANDATIONS MATERIELLES

Configuration minimum nécessaire

- Windows® 95/98
- Processeur Intel, Pentium, MMX de 200 MHz
- 32 Mo de mémoire RAM
- Carte vidéo de 4 Mo
- Carte son compatible DirectX™ 6.1 et DirectSound™
- DirectX™ 6.1 (inclus sur le CD)
- 300 Mo d'espace disponible sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse

Pour une performance optimale

- Processeur Intel Pentium II de 300 MHz ou plus
- 64 Mo de mémoire RAM
- Carte son compatible DirectX™ 6.1 et DirectSound™
- Carte accélératrice 3D de 8 Mo compatible Direct3D. Pour en savoir plus sur les cartes compatibles, reportez-vous à la rubrique concernant Direct3D.
- Lecteur de CD-ROM 16x

Configuration pour une session en ligne

- Une session (partie) sur Internet nécessite une connexion TCP/IP au réseau mondial de 28 800 bauds ou plus. Il appartient aux joueurs de payer les droits d'accès à Internet.

NETTOYAGE DU SYSTEME AVANT LE LANCEMENT DU JEU

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. C'est pourquoi nous vous conseillons de procéder à un entretien régulier de votre matériel en exécutant les utilitaires ScanDisk et Défragmenteur de disque.

- ScanDisk cherche sur le disque dur toutes les données fragmentées.
- Le Défragmenteur de disque permet de réorganiser les données. En utilisant ces utilitaires, vous vous prémunissez au mieux contre l'altération des données.

1. Commencez par exécuter ScanDisk.
2. Pour le lancer, faites un clic-gauche sur le bouton **DEMARRER** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
3. Dans ce menu, sélectionnez **EXECUTER**.
4. Tapez **scandisk**, puis cliquez sur **OK**.
5. Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné **MINUTIEUSE** dans le tableau Type d'analyse. Il faut quelque temps pour que l'analyse minutieuse arrive à son terme mais le résultat vaut le temps investi. Assurez-vous que la case **REPARER AUTOMATIQUEMENT LES ERREURS** est validée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple).
6. Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton **DEMARRER** pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.
7. Exécutez ensuite le Défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic-gauche sur le bouton **DEMARRER** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
8. Dans ce menu, sélectionnez **EXECUTER**, tapez **DEFRAG** et cliquez sur **OK**. Tout comme pour ScanDisk, sélectionnez le disque sur lequel vous allez installer le jeu et cliquez sur **OK**. Pour obtenir de plus amples informations quant à la manière d'obtenir une performance optimale sur votre machine, veuillez vous reporter à la rubrique "Précautions à prendre avant d'installer le logiciel" que vous trouverez dans le fichier d'aide en ligne du CD-ROM.

POURQUOI EST-IL NECESSAIRE D'UTILISER DIRECTX™ AVEC CE JEU ?

A lire intégralement avant de jouer à Theme Park World **ou d'installer les pilotes DirectX.**

DirectX est une API (Application Programming Interface) qui donne aux applications Windows® 95/Windows®98 un accès en temps réel, donc très performant, à la composante matérielle de votre ordinateur. Elle simplifie en outre les opérations d'installation et de configuration des périphériques. L'API DirectX est donc bien adaptée aux jeux sous Windows®95/Windows® 98. Theme Park World utilise l'API DirectX 6.1 (la version la plus récente de DirectX à la date de sa commercialisation) et contient tous les fichiers que vous pouvez installer si nécessaire.

Il peut arriver que deux composantes de DirectX, DirectDraw et DirectSound, nécessitent la mise à jour de vos pilotes vidéo et audio respectivement, pour pouvoir fonctionner normalement. L'utilisation de pilotes audio et vidéo non compatibles DirectX 6.1 entraîne des problèmes de son et d'affichage avec les applications DirectX 6.1. Ceux-ci seront donc mis à jour si nécessaire lors de l'installation de DirectX 6.1. Les fichiers DirectX 6.1 qui vous sont livrés avec Theme Park World contiennent les pilotes convenant à la plupart des produits des grands fabricants de périphériques. Si vous utilisez une carte très récente ou d'une marque moins répandue, il est possible que vous ayez à prendre contact avec son fabricant pour obtenir des pilotes compatibles DirectX.

Installation de DirectX 6.1

DirectX 6.1 fait partie du processus d'installation de Theme Park World. Si DirectX 6.1 (ou une version plus récente) n'est pas détecté par votre ordinateur, le programme d'installation vous propose de l'installer. Choisissez Oui pour continuer.

Au terme de l'installation de DirectX 6.1, vérifiez si vos pilotes audio et vidéo sont compatibles DirectX 6.1 :

1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches de Windows 95/Windows 98, puis sur **Exécuter....**
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez

   "C:\Program Files\DIRECTX\SETUP\DXDiag.ink" (sans oublier les guillemets) et cliquez sur **OK**.

- Le programme de détection de DirectX vous donne des informations concernant vos pilotes de carte vidéo, son et 3D. Pour contrôler vos pilotes de carte vidéo et vos pilotes de carte 3D, cliquez sur les onglets **Affichage** et **Affichage 2** (Display et Display 2) et pour contrôler vos pilotes de carte son, cliquez sur l'onglet **Son** (Sound).
- La rubrique **Pilotes** (Drivers) vous indique si votre pilote est certifié ou non par Microsoft comme étant compatible DirectX 6.1.
- Si vous obtenez **Certifié : Oui** (Certified : Yes), cela signifie que votre périphérique est compatible DirectX 6.1 et qu'il devrait fonctionner normalement avec les applications DirectX 6.1.
- Si vous obtenez **Certifié : Non** (Certified : No), cela signifie que votre périphérique n'est pas compatible DirectX 6.1 et que vous pouvez rencontrer des problèmes avec les applications DirectX 6.1. Si tel est votre cas, veuillez vous reporter à la rubrique des remarques au bas de l'application DirectX Diagnostic Tool. Les utilisateurs de Windows 98 sont également invités à consulter la rubrique **Dépannage** (Troubleshoot) accessible à partir de l'onglet **Aide supplémentaire** (More Help ?).

Remarque importante : au moment de l'installation de DirectX 6.1, l'assistant de configuration détecte si vos pilotes peuvent être mis à jour ou pas. Si le pilote à mettre à jour n'a pas été testé ou si le fait de le mettre à jour peut provoquer des problèmes, l'assistant de configuration vous prévient en conséquence. Nous vous recommandons de suivre ces avertissements.

INSTALLATION DE THEME PARK™ WORLD

Remarque : Theme Park World ne fonctionnera que sur des ordinateurs dotés de Windows 95, Windows 98 ou d'un système d'exploitation compatible.

1. Allumez votre ordinateur et attendez que le système d'exploitation Windows 95/98 soit prêt.
2. Insérez le CD de Theme Park World dans le lecteur.

3. Windows doit détecter automatiquement le CD et entamer la procédure d'installation. Suivez les consignes qui apparaissent à l'écran. S'il vous faut également installer DirectX 6.1, le programme d'installation de Theme Park World peut s'en charger. Lorsque tout est terminé, le jeu est prêt.
4. Le programme d'installation crée un groupe de programmes nommé Bullfrog et l'intègre à votre menu **Programmes**, dans **Démarrer**. Faites un **clic-gauche** sur le bouton **Démarrer** de votre barre des tâches Windows. Dans **PROGRAMMES/BULLFROG**, sélectionnez Theme Park World, puis à nouveau l'icône de Theme Park World pour jouer.

Remarque : si, d'aventure, Windows ne reconnaissait pas votre CD et ne lançait pas l'installation, exécutez **Setup.exe**, situé dans le répertoire racine du CD.

Configuration des hauts-parleurs

Theme Park World utilise QSound™ pour le son en 3D. Nous vous conseillons de configurer vos hauts-parleurs au mieux avant de vous lancer dans l'aventure. Tout d'abord, ils doivent être placés à la même hauteur que votre écran. Ensuite, ils doivent vous faire face et être chacun à une distance égale du centre de votre écran. Cette configuration vous permettra de jouir au maximum de l'excellente qualité sonore de QSound™.

DESINSTALLATION

Pour désinstaller Theme Park World, allez dans le dossier Theme Park World de **Démarrer** et faites un **clic-gauche** sur **Désinstaller Theme Park World**.

Si cela ne donne rien, faites un nouveau clic-gauche sur **Démarrer** et sélectionnez **Paramètres**, puis **Panneau de configuration**. Cliquez sur **Ajout/Suppression de programmes**, surlignez Theme Park World et cliquez sur **Ajouter/Supprimer** pour désinstaller le jeu.

Si le programme de désinstallation ne parvient pas à supprimer entièrement Theme Park World (il peut, par exemple, ne pas effacer votre dossier de sauvegarde), supprimez le dossier dans lequel vous avez installé le jeu. Ainsi, si vous avez utilisé les répertoires choisis par défaut, faites un double clic-gauche sur **Poste de travail**, puis sur le lecteur **C :**, sur **Program files** et sur **Bullfrog**. Faites ensuite un clic-droit sur le dossier Theme Park World et supprimez-le. Cliquez sur **Oui** pour confirmer. Cette démarche aura pour effet d'envoyer les fichiers restants à la corbeille, qu'il vous faudra encore – mais vous avez tout votre temps pour cela – vider.

VERSION DE DIRECT3D™

Direct3D est le représentant d'une technologie améliorant la qualité des graphismes rendue par les cartes 3D installées sur les ordinateurs. Si le vôtre n'en dispose pas, vous ne pourrez pas utiliser la version de Direct3D contenue dans le jeu.

Si cette version vous pose quelque problème que ce soit, suivez les consignes suivantes :

- Veillez à bien avoir un périphérique 3D apte à la faire fonctionner.
- Assurez-vous que vos pilotes 3D sont les plus récents et qu'ils sont bien à jour. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez vous les procurer via l'assistance technique du fabricant ou, le cas échéant, sur son site Internet. Nombre de problèmes trouvent leur origine dans des pilotes obsolètes ou non mis à jour. Les coordonnées de l'assistance technique du fabricant sont théoriquement mentionnées dans le manuel qui vous a été fourni avec votre ordinateur ou avec votre carte 3D. S'il n'en est rien, vous pouvez toujours contacter votre revendeur pour les lui demander.

Choix de carte 3D : périphérique ou logiciel

Pour substituer l'un à l'autre, rendez-vous dans le menu de l'interface de Theme Park World. Choisissez OPTIONS et sélectionnez au choix RENDU CARTE 3D ou RENDU LOGICIEL.

Cette modification est possible lorsque vous êtes dans votre parc. Néanmoins, il vous faudra relancer le jeu pour que les changements soient pris en compte. Votre parc est sauvegardé lorsque vous sortez. Vous pouvez donc reprendre là où vous en étiez lorsque vous réintégrez une partie.

Direct3D et problèmes inhérents

GÉNÉRALITÉS

Les ennuis causés par Direct3D résultent la plupart du temps de l'obsolescence des pilotes utilisés par la carte 3D de l'ordinateur. Si vous avez des soucis de ce genre, commencez par voir si vos pilotes n'ont pas besoin d'une petite mise à jour… En règle générale, les pilotes les plus récents sont disponibles sur le site des fabricants de cartes 3D ou, à défaut, en appelant leur assistance technique. Si vos tracas persistent, lisez les lignes qui suivent.

Remarque : de toute façon, vous pouvez toujours jouer avec le seul rendu logiciel du jeu.

FOIRE AUX QUESTIONS

Question : mon ordinateur est équipé de 2 cartes 3D. Comment choisir l'une d'elles ?

Réponse : pour changer de carte 3D, allez dans l'interface de Theme Park World, puis sélectionnez OPTIONS et la carte de votre choix.

Comme nous l'avons déjà dit, il est également possible de modifier les options lorsque vous êtes dans votre parc, mais il vous faudra quitter la partie en cours, puis revenir afin que les changements soient pris en compte. Votre parc est sauvegardé lorsque vous sortez. Vous pourrez donc reprendre là où vous en étiez lorsque vous réintégrerez la partie.

Question : l'option 3D semble plus lente que le rendu logiciel. Comment cela se fait-il ?

Réponse : cela arrive avec certaines cartes 3D fournies sur les ordinateurs. Cela peut aussi être dû au fait que votre carte est lente alors que votre ordinateur est très rapide. Si tel est le cas, optez pour le rendu logiciel.

Pilotes Direct3D

Vous avez des problèmes avec votre carte 3D ? Alors suivez scrupuleusement les consignes qui suivent :

- Tout d'abord, si vous avez accès à Internet, téléchargez les pilotes les plus récents en allant sur le site du fabricant de votre carte. Si vous n'avez pas Internet, téléphonez à l'assistance technique de ce même fabricant. Attention, cependant, à bien contacter le fabricant de votre carte 3D, et non celui du composant de la carte. Ce n'est pas forcément le même.
- Si cela ne donne rien, téléchargez les pilotes de référence les plus récents depuis le site du fabricant de votre composant de carte 3D.

Direct3D et composants compatibles

Pour savoir si Theme Park World est compatible avec votre carte 3D, il vous faut d'abord connaître la marque du composant. Les plus connus sont les composants ATI, 3DFX Voodoo 1/2, nVidia, Intel et Matrox.

On trouve nombre de cartes 3D et de composants sur le marché, et ce n'est pas prêt de changer ! C'est pourquoi il est toujours très difficile de dresser une liste un tant soit peu exhaustive des cartes et des composants compatibles dans tel ou tel cas. Toutefois, si votre carte, quoique non mentionnée, s'avère compatible avec Direct3D, tout devrait bien se passer. En tout état de cause, contentez-vous de suivre les consignes d'installation et de lancer le jeu comme indiqué, après vous être procuré les derniers pilotes pour votre carte. Souvenez-vous que même si votre carte n'est pas directement compatible, vous pourrez quand même jouer en procédant comme suit : accédez au menu principal de Theme Park World, sélectionnez OPTIONS, et alternez entre RENDU CARTE 3D et RENDU LOGICIEL.

CARTES COMPATIBLES

Fabricant	Nom du composant	Cartes 3D
3DFX Interactive©	Voodoo™ 2	Creative Blaster Voodoo 2
		Orchid Righteous 3D ®II
		Diamond Monster 3D™ II,
		etc
	Voodoo™ 3	STB Voodoo3 2000/3000/
		3500™
		etc
	Voodoo Banshee™	Diamond Monster Fusion™
		Wicked 3D Vengence™
		etc

3Dlabs® Exxtreme™	Permedia™ 2	Creative Graphics Blaster
		Diamond FireGL 1000 Pro™
		etc
	Permedia™ 3	
ATI™	Rage II™	ATI XPERT@WORK™
		ATI XPERT@PLAY™
		ATI XPERT 98™
		All-in-Wonder Pro™
		etc
	Rage 128™	Rage Fury™
		Rage Magnum™
		XPERT 128™
Intel™	i740™	ASUS V2740™
		Diamond Stealth II G460™
		Real3D Starfighter™
		STB System Lightspeed
		Hercules Terminator 2x/I™
		etc
Matrox™	G200™	Millenium G200™
		Mystique G200™
		Marvel G200™
	G400™	

nVidia™	Riva 128™/ Riva 128 ZX™	STB Velocity 128™
		ASUS 3DexPlorer 3000™
		Canopus Total3D 128V™
		Canopus WitchDoctor™
		Diamond Viper V330™
		etc.
	Riva TNT™	Canopus SPECTRA 2500™
		Diamond Viper V550™
		STB Velocity 4400™
		etc.
	Riva TNT 2™	
S3® Inc	Savage3D™	Hercules Terminator Beast™
		Nitro 3200™
		etc.
	Savage4™	

DEPANNAGE

Si l'installation ou l'utilisation de Theme Park World vous pose des problèmes, nous pouvons vous aider.

Commencez par lire une deuxième fois les rubriques relatives à la configuration requise et à l'installation de Theme Park World.

Si vous avez bien suivi toutes les consignes et que vous vous heurtez toujours à des difficultés d'installation ou de jeu, certains éléments mentionnés ci-dessous peuvent vous aider.

Si le message "Fichier non trouvé" apparaît pendant l'installation ou le lancement du jeu :

Vérifiez que votre CD est bien dans le lecteur. C'est primordial si vous voulez installer ou lancer le jeu !

Problèmes de performance du CD-ROM :

Veillez à bien utiliser un pilote Windows 95/Windows 98 de 32 bits pour votre lecteur de CD-ROM. Les pilotes peuvent être configurés dans **Démarrer>Paramètres>Panneau de configuration>Système>Gestionnaire de périphériques>CD-ROM>Propriétés**.

N'utilisez pas de pilote 16 bits pour DOS (chargé dans CONFIG.SYS) pour contrôler votre CD-ROM. Il pourrait en souffrir.

Problèmes vidéo sous Windows 95/Windows 98

Ces problèmes peuvent être résolus en réglant le cache en lecture du lecteur de CD-ROM.

Pour régler le cache en lecture :

1. Dans le bureau de Windows 95/Windows 98, faites un **clic-droit** sur l'icône **Poste de travail**, puis choisissez **Propriétés** dans le menu contextuel.
2. Cliquez sur l'onglet **Performance**, puis sur **Système de fichiers...**
3. Cliquez alors sur l'onglet **CD-ROM**, puis sur la boîte **Optimisation des accès pour :**, et choisissez CD-ROM QUADRUPLE VITESSE OU PLUS.
4. Positionnez la glissière de l'option **Taille de l'antémémoire supplémentaire :** sur PETITE et cliquez sur **Appliquer**.

Remarque : positionner le curseur sur GRANDE n'améliorera pas la performance de Theme Park World, et risque même d'altérer sa performance car il mettra en réserve de la mémoire RAM qui aurait été disponible pour le jeu.

Problèmes vidéo

La résolution de votre bureau sous Windows peut être de n'importe quelle taille, mais la palette doit être supérieure à 16 couleurs afin que Theme Park World fonctionne. Si vous avez des problèmes en la matière, nous vous conseillons d'opter pour une palette de couleurs d'au moins 16 bits.

Pour ce faire, faites un clic-droit sur votre bureau, puis un clic-gauche sur **Propriétés**. Faites ensuite un nouveau clic-gauche sur l'onglet **Paramètres**, puis sur la flèche du menu **Couleurs**. Cliquez sur **Couleurs (16 bits)**.

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LES CARTES VIDÉO :

- Au cours de l'installation de DirectX, le programme de configuration de DirectX essaiera d'installer pour votre carte vidéo un pilote d'affichage compatible DirectDraw. Si votre pilote de carte vidéo n'est pas compatible DirectDraw, le programme de configuration de DirectX remplacera votre pilote actuel. Dans certains cas, cela aura pour effet de désactiver certaines fonctions de votre carte vidéo. Si vous souhaitez conserver ces fonctions, vous devrez vous procurer les pilotes compatibles DirectDraw les plus récents chez votre fabricant de carte vidéo.
- Si votre pilote de carte vidéo est déjà compatible DirectDraw, mais n'est pas certifié par Microsoft®, le programme vous demandera si vous souhaitez remplacer votre pilote actuel. Dans la plupart des cas, vous devrez répondre par la négative car cela pourrait désactiver certaines fonctions de votre carte vidéo. Si vous avez des problèmes d'image et utilisez des pilotes DirectDraw non certifiés, vous pourrez résoudre ces problèmes en réinstallant DirectX et en remplaçant votre pilote de carte vidéo par un pilote vidéo DirectX 6.1.

Problèmes de son

Theme Park World utilise QSound pour le son en 3D. Si vous avez des problèmes de son, merci de suivre les consignes qui suivent :

CARTE SON INSTALLÉE, MAIS ABSENCE DE SON :

- Assurez-vous que vos hauts-parleurs sont bien branchés et qu'ils sont allumés. Veillez également à ce que le volume soit suffisamment élevé.

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LES CARTES SON :

- QSound utilise les pilotes DirectSound pour votre carte son. Assurez-vous que vous disposez bien des pilotes les plus récents pour la carte installée sur votre ordinateur. Vous pouvez les installer au cours de l'installation de Theme Park World (lorsque le programme vous propose d'installer DirectX). Les pilotes les plus récents sont disponibles auprès de votre fabricant de matériel informatique.
- Si vous utilisez Soundfonts (AWE32 ou AWE64) et que des problèmes surviennent, peut-être devrez-vous installer de nouveaux pilotes. D'abord, allez dans le panneau de configuration en suivant le chemin suivant : **Démarrer>Paramètres>Panneau de configuration**. Faites un double clic sur **Ajout/Suppression de programmes** et repérez **Soundfont Management System**. Sélectionnez-le et cliquez sur **Ajouter/Supprimer**. Confirmez votre démarche et attendez que la suppression se fasse.

- Ensuite, allez à la racine du CD de Theme Park World. Faites un double clic-gauche sur **Redist**, puis sur **Soundfont**. Faites à nouveau un double clic-gauche, cette fois sur l'application **setup.exe** contenue dans ce dossier. Suivez les consignes d'installation qui s'affichent.
- Si les problèmes persistent malgré Soundfonts, il se peut que ce soit parce que votre carte son disposait déjà d'une « banque » Soundfont. Vous pouvez donc résoudre le problème en reparamétrant votre ordinateur. Le cas échant, utilisez Awe 64 Gold Sotware Suite.
- Si vous avez ouvert une autre application utilisant la carte son, il se peut que Theme Park World souffre de coupures de son. Dans ce cas, fermez toutes les applications avant de relancer le jeu.
- Si le jeu ne trouve pas le fichier **Qmixer.dll**, vous pouvez recopier ce dernier depuis la racine du CD de Theme Park World à l'endroit où vous avez déjà installé le jeu, c'est-à-dire normalement dans **C:\Program Files\Bullfrog\Theme Park World**.

Remarque : il vous faudra cocher l'option « Afficher tout les fichiers » dans ***Affichage>Options des dossiers…>Affichage***.

Problèmes de mémoire

Theme Park World nécessite 32 Mo de mémoire RAM et de mémoire virtuelle **activée**. Nous vous conseillons de laisser Windows 95/Windows 98 gérer la quantité de mémoire virtuelle automatiquement. Assurez-vous néanmoins que vous avez bien **au moins** 70 Mo d'espace disponible sur votre disque dur après l'installation.

Assistance technique pour utilisateurs de Windows 95/Windows 98

Vous avez suivi TOUTES les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Lisez attentivement cette rubrique avant de nous contacter

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il est **IMPERATIF** que vous vous procuriez les informations suivantes **AVANT** d'appeler notre service consommateurs. **N'hésitez pas à consulter le fabricant ou le revendeur de votre ordinateur, si vous ne les trouvez pas.**

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché lorsque le problème s'est manifesté.
2. Les spécifications techniques de votre machine.

Marque et vitesse du processeur

Quantité de mémoire RAM

Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM

Marque de la carte son

Marque de la carte vidéo

Marque de la carte réseau (le cas échéant)

Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible

Versions des pilotes DirectX™ (veuillez vous reporter aux remarques d'installation de DirectX)

Joystick et carte (le cas échéant)

Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

Comment obtenir les informations nécessaires

1. Faites un clic droit sur **Poste de travail**.
2. Faites un clic gauche sur **Propriétés**.
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire RAM dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

Remarque : Windows® 95/Windows®98 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.

4. Cliquez ensuite sur **Gestionnaire de périphériques**.
5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés.

- Lecteur de CD-ROM
- Cartes graphiques
- Contrôleurs son, vidéo et jeu
- Cartes réseau

Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.

1. La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on allume l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre, il correspond à la vitesse requise. Vous en aurez besoin par la suite.
2. Faites un double-clic gauche sur **Poste de travail** puis agrandissez la fenêtre.
3. Faites un double clic gauche sur le disque dur (**C:**) pour voir l'espace disponible dont vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.

A l'aide de ces informations, nous pourrons vous aider à configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, contactez notre service consommateurs du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00 ou à l'adresse suivante :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour obtenir des solutions, codes et astuces des jeux Electronic Arts, composez le 08-36-68-55-15. Pour nous contacter par voie électronique :

E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com

WORLD WIDE WEB : site à l'adresse http://www.ea.com

FTP : site à l'adresse ftp.ea.com

AVERTISSEMENT

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la photocopie de la preuve d'achat.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Logiciel et documentation © 1999 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Bullfrog Productions Ltd est une société d'Electronic Arts.

Microsoft, Direct3D, DirectDraw, DirectSound, DirectX et Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Pentium est une marque déposée d'Intel Corporation. 3Dfx © 1999 3Dfx Interactive Inc. Le logo de 3Dfx Interactive est une marque commerciale de 3Dfx Interactive Inc. Voodoo, Voodoo Graphics et Voodoo Rush sont elles aussi des marques commerciales de 3Dfx Interactive, Inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

BFF08901509Y