ZONE RAIDERS™





PC CD-ROM

English • Français • Deutsch • Español • Italiano

1 Zone Raiders English

31 Zone Raiders Français

59 Zone Raiders Deutsch

87 Zone Raiders Espanol

115 Zone Raiders Italiano

Zone Raiders

English

Vieux Jeu
Le Retro

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with the Video Standards Council Code of practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

CONTENTS

3 INTRODUCTION

6 INSTALLATION

10 GAME PLAY

12 DRIVING

15 QUESTIONS AND ANSWERS

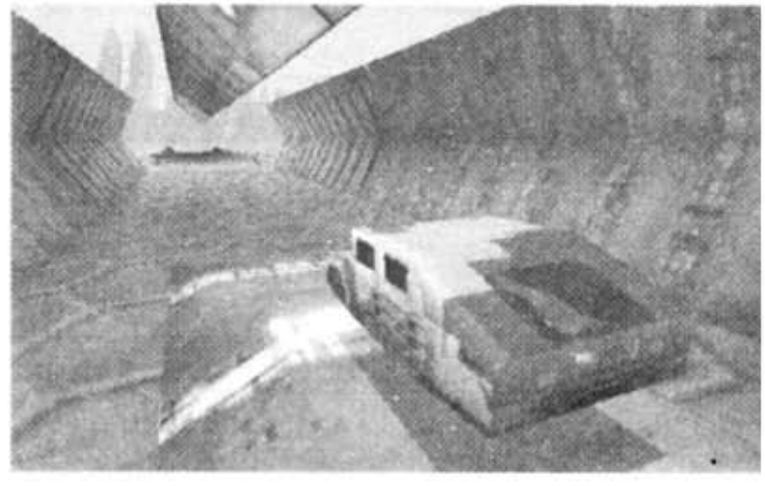
21 WEAPONS

24 POWER UPS

26 NETWORK PLAY

27 HELP

29 CREDITS



Le vieux Manuel

INTRODUCTION

It seemed like a good idea, given that the world had just ended.

Immediately after the Reckoning, a limited nuclear exchange which poisoned seventy-five percent of the earth's surface and loosed anarchy upon the world, the surviving cities faced a crisis. Separated by great stretches of virtually uninhabitable land, city leaders briefly banded together and formed the Emergency Containment Organization.

This was not an attempt by cities to coordinate their efforts in the spirit of neighborly cooperation.

This was an attempt to diffuse the blame for what they were about to do.

ECO's first priority was to insure the optimal use of limited resources. Surviving citizens in each city were genetically screened for both physical endurance and criminal tendencies. Those people deemed healthy and compliant were allowed to remain within the cities. Those people the State labeled as undesirables were cast out into the Darkness.

Officially, they were supposed to fend for themselves.

Off the record, they were supposed to die.

It seemed like a good idea...at the time. But while the Select grew soft and fat within their sealed-off cities, barricaded by great Zones of refuse patrolled by Guardians and Rovers, the Rejects not only

survived in the Barrens—they grew strong, scavenging, robbing and killing for survival...sometimes just for the hell of it.

Little did the Cities realize that, in casting out their misfits, they were sowing the seeds of their own destruction, seeds that would take root in the radioactive dust of the Barrens and give rise to...the Zone Raiders.

THE DAWN OF A NEW DAY

You're a Zone Raider, a pirate who uses a pre-Reckoning hovercar to plunder the Zones surrounding the cities. Always on the lookout for advanced technology which can be retrofitted to your vehicle, you've never had much use for the company of your fellow Zoners—in fact, you've killed more than a few, having learned at an early age that the safest way to divide a plasma cannon between two people is to divide the other interested party first.

Solitude, loneliness, desperation...these are the givens of your existence, the reality of life in the wastelands. But disturbing rumors are now forcing you to reevaluate your plight. Supposedly, a group of Raiders has banded together. As hard as that is to believe, their goal is even more incredible.

Word on the street is, they're going to find FreeZone.

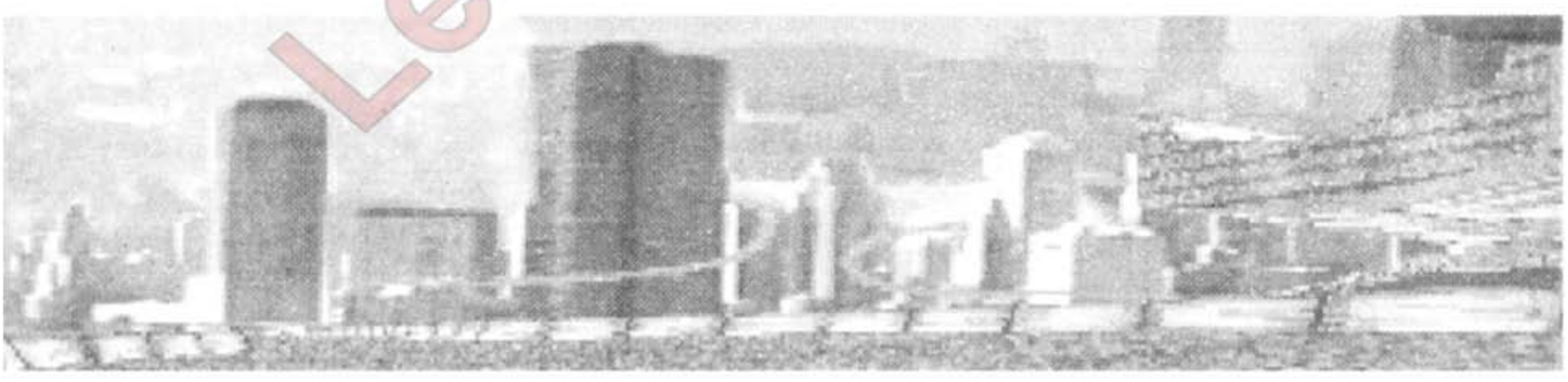
Le Vieux Manuel

FreeZone. A legendary place beyond the Great Ocean, free of radiation flats, refuse zones and ECO forces. A place where life is as it was...easy...and free....

You'd always dismissed it as a myth, a dream born in the desperation of midnight sandstorms, perpetuated by Zoners who, awakening to find wetness on their cheeks, are just romantic enough to believe they can still cry, even as they grind the sand from their eyes But if there's even a possibility that FreeZone exists....

Thoughtfully, you fire up your engine and wonder what you'll do today. Continue your daily struggle for survival, pillaging the Zones for salvage...or seek out this new alliance, in the hope that fantasy can, just once, become reality?

You steer your hovercar into the haze of a new day, ready for whatever comes along....



Le Vieux Manuel

INSTALLATION

To install Zone Raiders to your hard drive:

1. Place the Zone Raiders CD into your CD-ROM drive.
2. Change to your CD drive (usually D:) and type 'install'.
3. Follow the program prompts.
4. Type raid.

Once Zone Raiders is installed, you will be prompted to configure your sound card. For subsequent sound card changes, type 'setsound' in the directory where you installed Zone Raiders.

Most any sound card will work. A low memory GUS may cause the game to hesitate at times.

Insufficient Available Memory Detected Error

If you create a boot disk, it should solve this memory problem. When you create a boot disk you tell the computer what to load, making more memory available.

Here's how to do it:

1. Grab a floppy disk
2. Format the disk, at the c: prompt type format a: /s. You will be prompted for a label, press ENTER for none. You will also be prompted to format another, press N for no.

Manuel Vieux

3. Copy your config.sys and autoexec.bat to your floppy. From C:\ type copy config.sys a: and copy autoexec.bat a:
4. Change to the a: drive

   ***All italicized lines below are system dependent. Please refer to the footnotes below for more info.**

5. Type edit config.sys and modify it to match the following:

   DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

   DOS=HIGH

   FILES=40

   BUFFERS=30

   DEVICE=C:\SB16\DRV\SBIDE.SYS /D:MSCD001'

6. Remove any unnecessary lines.
7. Press ALT-F, this will bring up the File menu. Then press X to exit. When it asks you if you want to save your file choose Yes.
8. Type edit autoexec.bat and modify it to match the following:

   @ECHO OFF

   PROMPT PG

   PATH=C:\DOS

   C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /M:15 '

Vieux Manuel

Sound Card lines[2]

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

C:\SB16\SB16SET /M:220 /VOC:220 /CD:220 ...

C:\SB16\SBCONFIG.EXE /S

9. Remove any unnecessary lines.
10. Press ALT-F, this will bring up the File menu. Then press X to exit. When it asks you if you want to save your file choose Yes.
11. Leave the boot disk you just created in the a: drive and restart your system.
12. Change to the directory where you installed Zone Raiders (the default is c:\raid) and type raid.

If you need further assistance or examples please refer to the Help! Booklet.

[1] This is an example of what this line should look like. You can identify this line by looking for the /d:mscd001 (or something very similar). It should not need to be modified. Please reference the Help! booklet for examples.

[2] The following are examples of sound card lines. Your system may have more or less than 3 of them. They should not need to be modified. Please reference the Help! booklet for examples.

Le vieux Manuel

CONTROL DEVICES

The following control devices are supported, according to type:

Standard Joystick Type:

One or two regular joysticks,

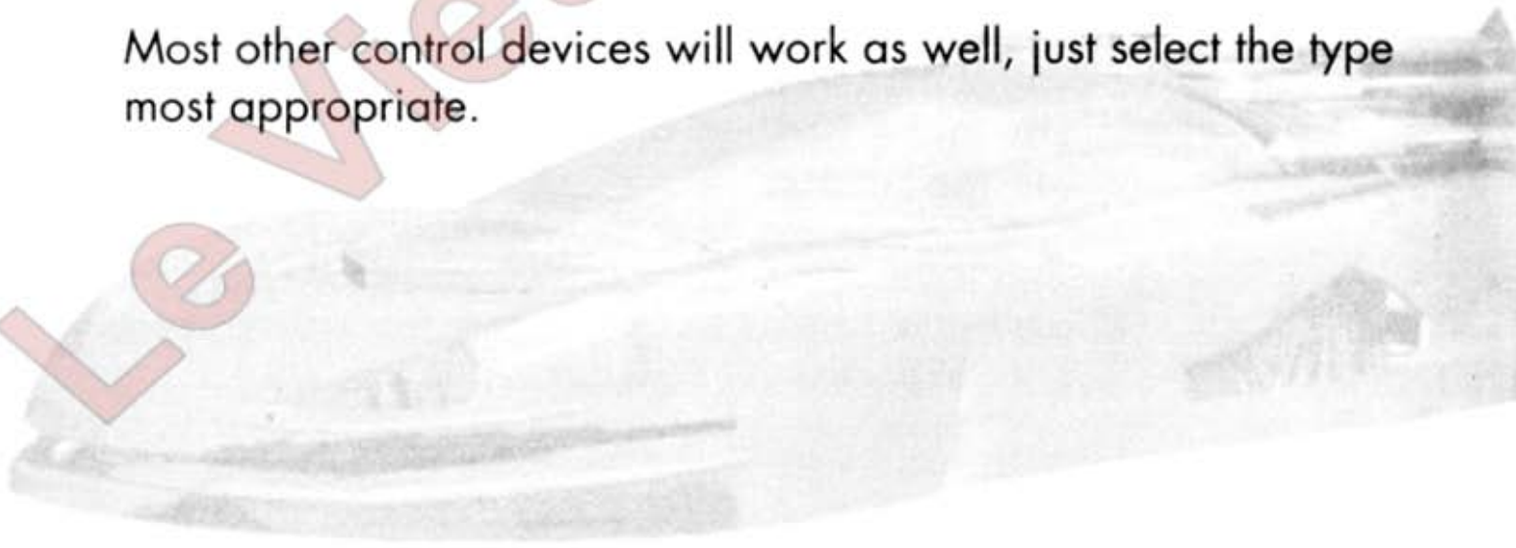
Flight Stick Pro Type:

Flight Stick, Flight Stick Pro, Virtual Pilot Pro, Virtual Pedals

ThrustMaster Type:

ThrustMaster FCS, ThrustMaster PFCS, Wingman Extreme, Microsoft SideWinder.

Most other control devices will work as well, just select the type most appropriate.



Le Vieux Manuel

GAME PLAY

Your vehicle (a seriously modified antique) is equipped with a hoverplate and omnithruster, allowing for dangerously high speeds and neck-snapping maneuverability. An inertial mass brake is also available for those (rare) times when slowing down seems appropriate. Occasional use of brakes (hah!) and reverse thrust allows for more control to get through the track faster. Totally reckless driving (recommended) will sometimes result in a quick death. Restarts are automatic.



MAIN MENU

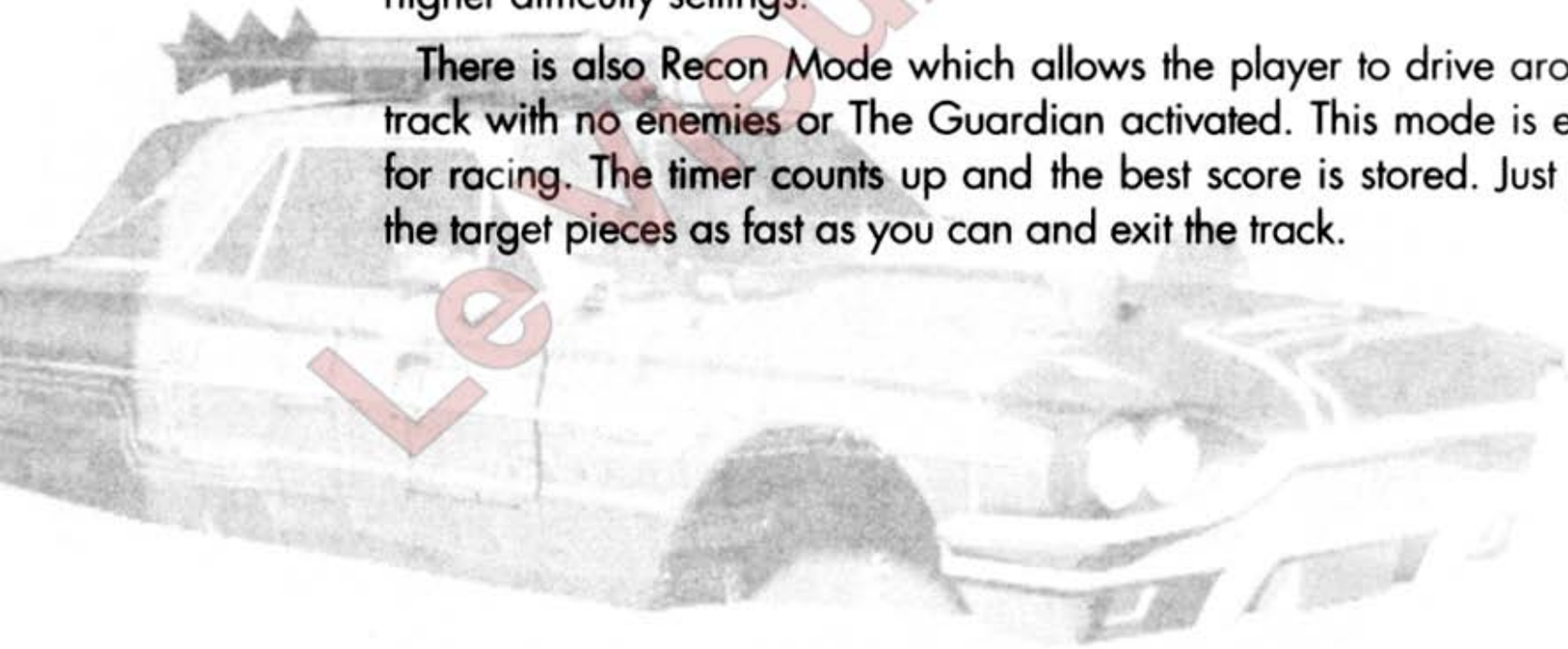


GAME MENU

DIFFICULTY LEVELS

There are three difficulty levels in Zone Raiders. The default level is the Rookie Mode. The other two include the Veteran and the Raider Modes. The major difference is the reaction that your car has when it gets hit by a weapon and your shield strength. In the Rookie Mode, the reaction is minimal while in the Raider Mode it is exaggerated. Also, the higher the difficulty setting, the more damage enemy cars can inflict. It is possible to rack up more points and acquire new cars faster in Veteran and Raider mode because each enemy you destroy is worth more points in the higher difficulty settings.

There is also Recon Mode which allows the player to drive around the track with no enemies or The Guardian activated. This mode is excellent for racing. The timer counts up and the best score is stored. Just pick up the target pieces as fast as you can and exit the track.



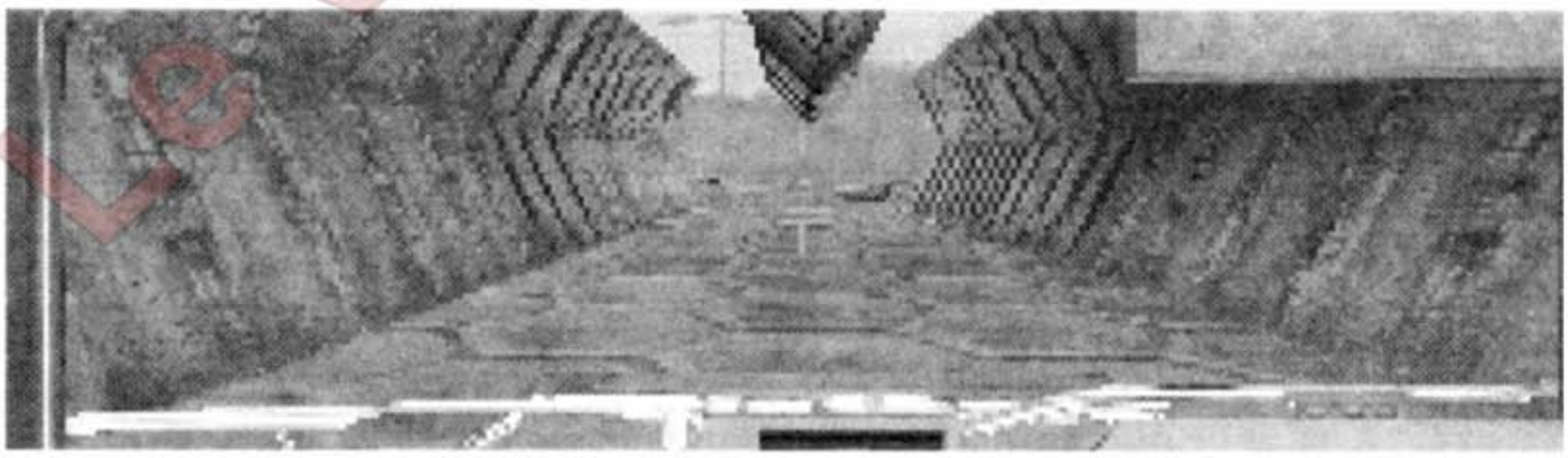
Le Vieux Manuel

DRIVING

Joystick—Forward for forward thrust, backward for reverse thrust. Sideways will spin sharply at low speeds, and turn normally at cruising speed. The joystick is calibrated only the first time the game is run. Press Alt-J while playing the game or use the menu option to recalibrate.

Keyboard—Up/down arrows for thrust, left/right arrows for steering. Multiple keys may be pressed simultaneously. (On older keyboards, use the numeric keypad for multiple keypresses.)

Brakes override all thrust, and are very useful for slowing down.



Le vieux Manuel

KEY	FUNCTION
*joystick forward/backward	forward/reverse thrust
*up/down arrow	forward/reverse thrust
*joystick left/right	left/right steering
*left/right arrow	left/right steering
*z key	slide left
*c key	slide right
*w key	brake
esc	quit
F1	window smaller
F2	window larger
F3	toggle dash
F4	toggle mirror
F5	toggle lighting
F6	detail hi/low
F7	backdrop/off
F9	save game to RAM
F10	restore game from RAM
F12	snap screen to a .PCX
tab key	cycle through weapons

Le Vieux Manuel

*space bar	fire weapon
*m key	display automap
1	choose laser
2	choose machine gun
3	choose plasma gun
4	choose projectile launcher
5	choose grenade launcher
6	choose rocket
7	choose pit bull
8	choose mortars of death
v key	toggle V Locator ping on/off
t key	toggle auto-targeting on/off
OUTSIDE VIEW	
enter key	toggle outside, inside views
delete	swing left about vehicle
page dn	swing right about vehicle
home, end	pitch about vehicle
insert	zoom out from vehicle
page up	zoom in to the vehicle

Don't forget to explore the Option Screen menus to change any settings and keyboard controls (marked with a * above) you may prefer.

Le vieux Manuel

QUESTIONS

WHAT IS MY OVERALL GOAL?

At the beginning of each new track, you will view an intro screen that defines what your mission is for that particular track. To reach your goal, you will need to locate certain target pieces or areas. Each track has at least one target piece per mission and, more often than not, multiple pieces per mission. You will need to collect all target piece(s) to activate the exit. Watch out! If you allow your timer to count down, The Guardian will come after you. The Guardian will not come out in Episode 2 because most of it occurs underground. This is no place for flying craft. You can stop the timer by finding and shooting the Sensors (described later). After you've collected the target pieces, you must find the exit out of that section of the city. It looks similar to the entrance.

WHAT'S THE V LOCATOR?

The green radar-type device on the dashboard is your V Locator. Follow your V Locator. It points you toward a target piece; or, if you've collected them all, it points you toward the exit. If it's pointed up, then you're going toward a piece or the exit. It doesn't exactly pinpoint the target but it does point you in the general direction as the crow flies.

Le vieux Manuel

HOW DO I FIND THE TARGET PIECES?

The V Locator will point toward piece #1 but it is possible to find the other pieces first. There can be any number of pieces, which you can find in any order. If you find one by accident, consider yourself lucky. The V Locator will also beep faster when you get closer to a target piece.

WHAT DO THE DASHBOARD ICONS MEAN?

There are quite a few dashboard indicators that you can utilize. The vertical yellow line next to your weapon of choice indicates the amount of ammo you have. When it's empty, you need to get more. The laser draws energy from the vehicle's main power unit and therefore, is always full. The other weapons run dry the more you fire them.

You may also notice a green points icon. This will determine how you access new hovercars. The more points you get, the faster you will be able to gain new vehicles. You earn points by shooting enemy emplacements and enemy vehicles.

If you are equipped with the Grenade or Mortars of Death, the small red bar underneath the monitor indicates the distance they will shoot. The longer you hold down the space bar or fire button, the farther the ammo will fly.

Le Vieux Manuel

PICK-UP



V LOCATOR

TYPE OF WEAPON ARMED

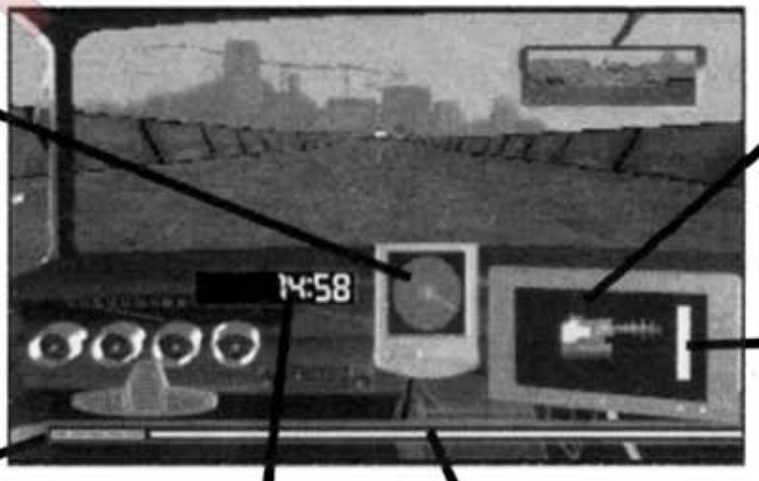
AMOUNT OF AMMO AVAILABLE

HULL DAMAGE

TIMER

SHIELD

WARBIRD



V LOCATOR

TYPE OF WEAPON ARMED

AMOUNT OF AMMO AVAILABLE

HULL DAMAGE

TIMER

SHIELD

Le Vieux Barbel

HAMMER



V LOCATOR

TYPE OF WEAPON ARMED

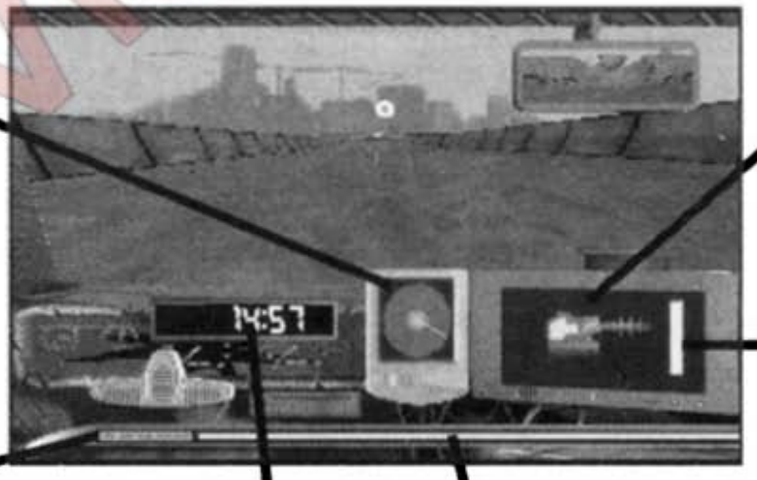
AMOUNT OF AMMO AVAILABLE

HULL DAMAGE

TIMER

SHIELD

FUSION COUPE



V LOCATOR

TYPE OF WEAPON ARMED

AMOUNT OF AMMO AVAILABLE

HULL DAMAGE

TIMER

SHIELD

Le Vieux Grimoire

HOW DO I FIND THE EXIT?

Use the V Locator, also. After you have picked up all target pieces then it will point toward the exit. You can't exit until you've picked up all target pieces.

WHAT IS THE GUARDIAN?

The Guardian is the Master Protector of all the cities. When the green timer on your dash counts down to zero during Episodes 1 and 3, it means The Guardian is on it's way so you'd better move fast. It's equipped with some mean weapons, so watch out.

HOW DO I KEEP THE GUARDIAN FROM COMING OUT?

The devices on the track walls that look like kiosks are called Sensors. If you blow one up, your green LCD Timer stops. If you go a little ways further down the track then it will begin to count down again. This is because ECO has planted these to warn The Guardian of intruders. If you're within Sensor range, that means The Guardian is getting ready to come find you. If a Sensor is destroyed, ECO can no longer track anyone in that Sensor range. The point is: BLOW UP THE SENSORS TO KEEP THE GUARDIAN FROM COMING TO GET YOU.

Le vieux Manuel

IS THERE AN AUTO MAP FEATURE AVAILABLE?

Yes! Just type "M" to access the map feature and an overhead view of the track you are currently on will appear. The arrow represents your car and points in the direction you are currently driving. The orange areas indicate where you've already been. The map also indicates which target pieces you've picked up.

HOW DO I ACCESS OTHER HOVERCARS?

Your default car is a WarBird. When you exit a track, the Points Total screen will appear, indicating your total points. Points are awarded based on how many enemies you annihilated in that level. When you gain enough points, you'll be rewarded with a new hovercar. Here is a list of the other hovercars you may be able to drive:

WarBird—This speedster has average to good handling.

Pick-Up—This dependable baby gives you moderate speed with moderate armor.

Hammer—This Desert Storm-type tanker has moderate speed but is the most heavily armored of the lot

Fusion Coupe—This beauty is for racers who want to go at top speed with minimal armor.

Le Vieux Manuel

WHAT'S THIS ABOUT HULL DAMAGE?

On the dashboard of your hovercar, you'll notice a long yellow line that turns to red on the left. This is your shield/hull indicator. The yellow part represents your shield while the red represents your hull. When the red is completely gone, then you have been exterminated. The tricky part is that you could have one hull increment left, then pick up a Super Shield and have 100% shield again. All the while your hull damage is still severe. The shield power ups DO NOT fix hull damage. You need a Hull Repair power up for that.

WHAT KIND OF WEAPONS AM I PACKING?

You'll start out with the laser and you earn other weapons by finding power ups.

To fire weapons, press down the space bar or fire button. The longer you hold down the space bar, the further the weapon will fire (this is true for grenades and mortars of death only!) To switch to another weapon, press the number 1-8 keys listed on the keyboard or tab to toggle between them.

Le Vieux Manuel



Laser:

Every car comes equipped with this unlimited fire default weapon



Machine gun:

This rapid-fire blaster discourages most tailgaters.



Plasma Gun:

Once fired, this weapon creates an energy blast field that damages everything in its path.



Projectile Launcher (Hunks of Lead) (HOL):

Just what it sound like. This is a projectile launcher. It launches hunks of lead that push enemies out of the way or off the track.

Le vieux Manuel



Rocket:

This is your standard issue, down-and-dirty unguided missile rocket.



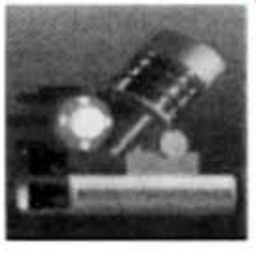
Grenade:

The longer you hold down the space bar/joystick button, then the higher and farther this powerful weapon shoots.



Pit bull:

This baby's a hyper-destructive guided missile. Unfortunately for you, the other guys have them, too. You'll know when one is tracking you because you'll hear a beeping sound.



Mortars of Death:

These super grenades will fry the hell out of your enemies.

Le Vieux Manuel

WHAT DO THE POWER UPS DO FOR ME?

There are many power ups in the game. Some just add to your weapon ammo stockpile while others perform other functions. Here's a quick run down...



Jet Pack Power Up:

This will boost your thrust for a few seconds.



Shield Power Up:

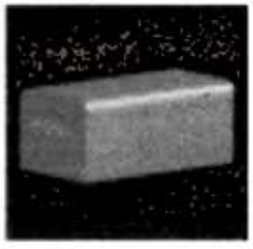
This will increase your shield by 25% of full capacity.



Super Shield Power Up:

This will increase your shield back up to 100%.

Le Vieux Manuel



Hull Repair Power Up:

This fixes all of the damage to your hull.



Laser Amplifier:

Will power up your default laser.

	WARBIRD	PICKUP	HAMMER	FUSION COUPE
LASER	full	full	full	full
MGUN	med	med	med	Max
PLASMA	med	med	–	med
PROJ HOL	–	Max	med	med
GRENADES	med	–	Max	med
ROCKETS	med	Max	Max	med
MISSILES	med	med	Max	min
MOD	–	med	med	–

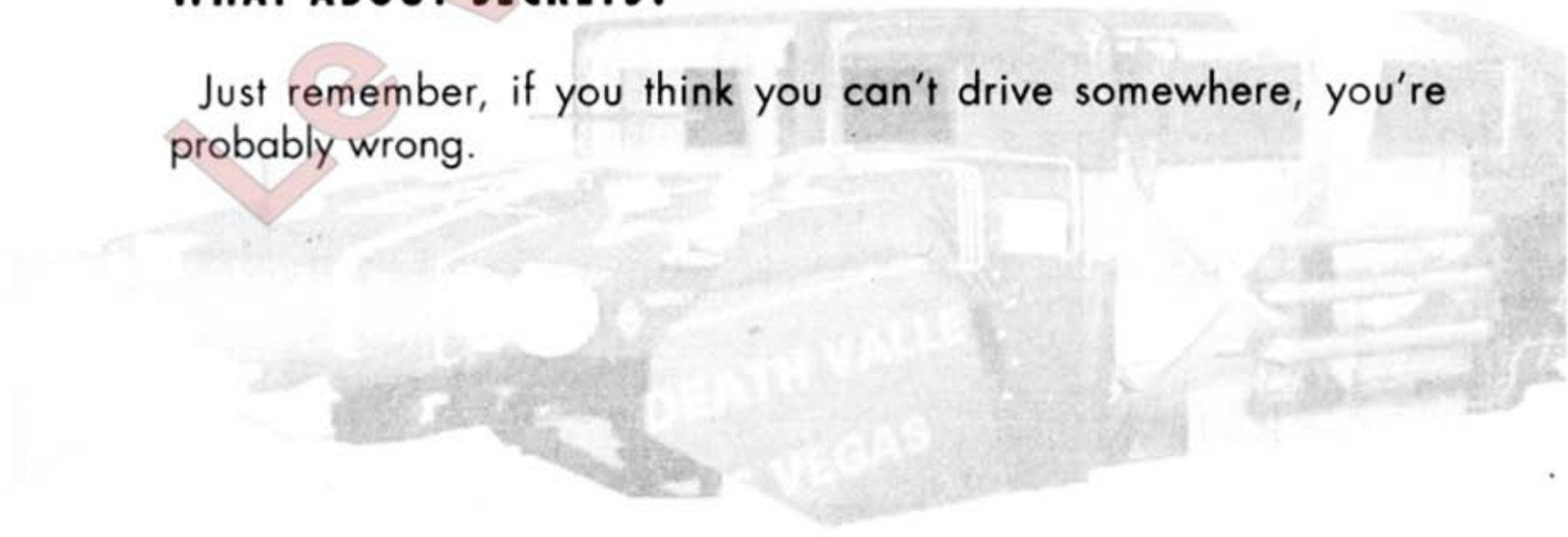
Le Vieux Manuel

WHAT ABOUT NETWORK PLAY?

If you would like to play a network game, the first person in the game must start the game by selecting NETWORK at the MAIN GAME OPTION screen. Once the first player has started the game, other players may join in by selecting JOIN at the NETWORK OPTION screen. There are two forms of Network play available and they both support up to four players. In the Team Mode, players play cooperatively against ECO on any difficulty setting. In Sudden Death Mode, players battle against each other without ECO's presence–all the ECO enemies are deactivated. To locate your opponents during Network play, use the Map feature as explained on page 18.

WHAT ABOUT SECRETS?

Just remember, if you think you can't drive somewhere, you're probably wrong.



Le vieux Manuel

HELP

TECHNICAL SUPPORT

If you are having difficulty installing Zone Raiders please consult the Help section of this manual. If you have a modem you may also call our bulletin board service, 24 hours a day, 7 days a week. The number in the UK at Virgin Interactive Entertainment (Europe) is 0171 468 2022.

Please try our bulletin board or fax for the fastest customer services. If you need further assistance with this product, you may telephone our technical service support line, Monday to Friday, 10am to 1pm & 2pm to 5pm.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Tecnical Support:	0171 368 2266
BBS:	0171 486 2022
Fax:	0171 468 2000
Internet:	Customer_Support@vie.co.uk
WWW site:	http://www.vie.co.uk/vie

Le vieux Manuel

If you do telephone please be sitting in front of your computer (if possible) and with a pen and paper and with as much pertinent information as possible about your machine as you can assemble:

ie. make, model, periphals, RAM & disk size, graphics card and the information in your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files.

or you can write to:

Customer Services Department,

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd,

2 Kensington Square,

London W8 5RB.



Levieux Manuel

CREDITS

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC.

Vice President of Product Development	Eric Lux
Director of Technology	Tim Page
Producer	Stacy Allyn Hendrickson
Associate Producer	Harvard Bonin
Assistant Producer	Ken Rosman
QA Manager	David Maxey
QA Adminstrative & Planning Analyst	Chris McFarland
QA Group Head	Stacey Mendoza
QA Team	David E. Johnson (Lead Analyst)
	Victor Rodriguez
	Paul Shoener
	Robert Dearborn
	Gordon Madison
	Mitch Feldman
	Matt Orlich
	Paul Moore
	Tyrone Rodrigez
	Greg Corzine
	Dave Walsh
	Scott Manning
	Dennis Tung
	Wallace Wachi
Music by:	Virgin Studios Music Department
Music Produced by:	Keith Arem & Mical Pedriana
In Game Sound FX by:	Joey Kuras
Flic Sound FX and Music	Keith Arem
Music Team Coordination by:	David Fries

Le Vieux Manuel

Marketing Product Manager:	Robin Kausch
Package Design:	Definition
Editorial Manager:	Lisa Marcinko
Production Manager:	Gail Hetland
Traffic Manager:	Diane Wickwire

IMAGE SPACE, INC. CREDITS

Game Programming:	Joe Campana
	Ben Caldwell
3-D Models & Art:	Doug Champine
	Gjon Camaj
CUBE Technology	Joe Campana
Original Game Design:	Joe Campana
	Gjon Camaj
Physics:	Ben Caldwell
Production:	Gjon Camaj

SPECIAL THANKS TO:

The Product Acquisions Group	Julian Rignall & Chris Bauer for all their hours aiding in the game design
Marketing Brand Manager	Robin Kausch
Mondo Media Flic Artists	Gustavo Ramirez
	Marco Bertoldo
	Mathew Smiley
	Andy Murdock
	Cody Chanellor
Production Coordination	Melissa Kageter
Pyromania!	A Special Effects CD by VCE, Inc.
The Official ZR Mascot	Ike Clanton Bonin the Dog

Le Vieux Manuel


Zone Raiders
Français
Le Vieux Manuel

TABLE DES MATIÈRES

33
INTRODUCTION

36
INSTALLATION

40
COMMENT JOUER

42
MODES DE CONDUITE

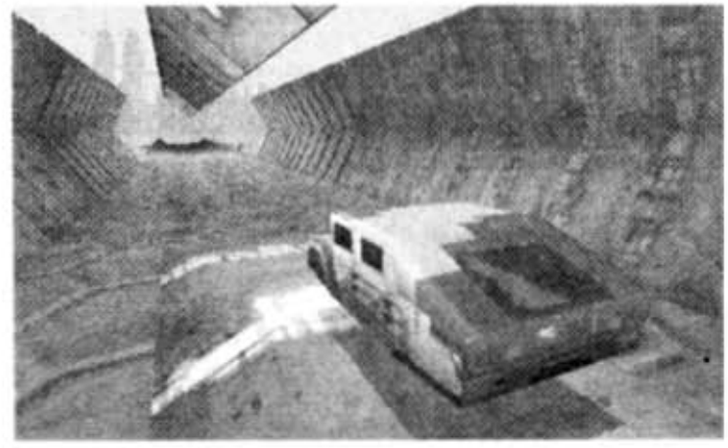
45
QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES

52
ARMEMENT

54
RESSOURSES SUPPLÉMENTAIRES

56
PARTIE EN MODE RÉSEAU

57
SUPPORT TECHNIQUE



Le vieux Manuel

INTRODUCTION

La constitution d'ECO, l'organisation provisoire de contrôle des ressources énergétiques, avait paru être une excellente initiative puisque le monde venait d'être anéanti...

Juste après la Semonce, une volée "maîtrisée" de missiles balistiques, ayant empoisonné les trois quarts de la surface du globe et déclenché une anarchie généralisée, les villes rescapées avaient dû faire face à l'urgence. Séparés les uns des autres, isolés par de vastes étendues pratiquement inhabitables, les dirigeants des villes avaient tenu une rapide conférence et formé ECO, l'Emergency Containment Organization, chargée du rationnement provisoire...

Le but n'était guère d'instituer une coordination animée par un esprit de coopération mutuelle.

Il s'agissait d'abord pour les dirigeants de diluer leurs responsabilités et de créer un écran de fumée.

La première priorité d'ECO était d'assurer une utilisation optimale des ressources limitées. Les survivants de chaque ville furent recensés et sélectionnés génétiquement en fonction de leur robustesse et de leur prédisposition à la délinquance. Ceux qui étaient considérés comme sains de corps et d'esprit furent autorisés à demeurer dans les villes. Les autres, catalogués "indésirables" furent bannis et rejetés à la Périphérie.

Ils étaient officiellement censés se débrouiller par leurs propres moyens.

En fait, ils étaient tacitement condamnés à périr.

Cela avait semblé être une excellente initiative... sur le moment. Mais à mesure que les Établis se laissaient vivre et prenaient de l'embonpoint dans les villes embastillées et séparées de la Périphérie par de vastes Zones surveillées par les Guardians et les Rovers, les

Le Jeu Manuel

Marginaux réussirent non seulement à survivre dans les Barrens, mais s'endurcirent et se livrèrent à la récupération des épaves, au pillage et au meurtre... parfois sur l'impulsion de l'instant présent.

Les villes étaient loin de se rendre compte qu'en bannissant leurs marginaux, elles semaient les germes de leur propre destruction, et elles allaient donner naissance dans les poussières radioactives des steppes des Barrens, aux Zone Raiders...

L'AUBE D'UNE ÈRE NOUVELLE

Vous êtes un Raider, un Frère de la Zone, un flibustier équipé d'un véhicule sur coussin d'air, un Hovercar d'avant la Semonce. Vous rôdez dans les Zones périphériques des villes. Toujours à l'affût d'éléments technologiques pouvant être adaptés sur votre engin, vous œuvrez en solitaire, restant à l'écart de vos congénères, les autres Zoners. A vrai dire, vous en avez tué plus d'un, ayant appris de longue date que la meilleure façon de se partager un fusil à plasma est encore de tirer le premier et d'éliminer son partenaire.

La solitude, l'isolement, le désespoir forment le quotidien de votre existence ; c'est le lot commun dans les terres dévastées, les Barrens. Mais des rumeurs persistantes vous amènent à reconsidérer votre vision du destin. Il paraîtrait qu'une troupe de Raiders s'est formée. Cela semble déjà inouï, mais leur raison d'être est plus ahurissante encore.

Le bouche à oreille propage la nouvelle qu'ils vont partir à la recherche de FreeZone.

FreeZone... Une contrée mythique située au-delà du Grand Océan, un pays vierge de bunkers anti-radiations et de décharges, où les

Le Vieux Manuel

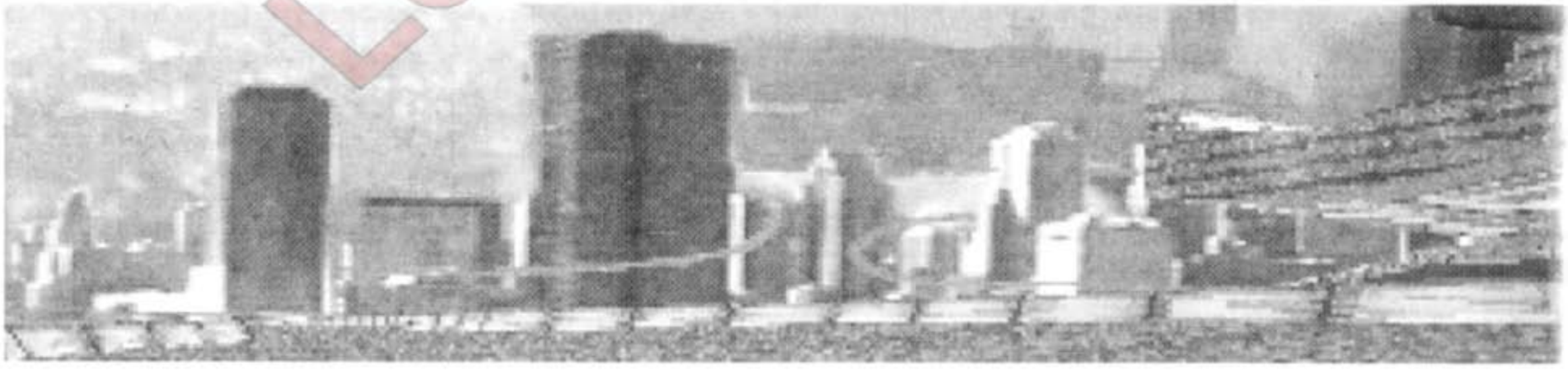
troupes d'ECO sont inconnues. Un pays où la vie s'écoule comme auparavant... paisible... et libre.

Jusqu'à présent, ce n'était pour vous qu'un mirage né dans le désespoir des tempêtes de poussière nocturnes, une légende chérie par les Zoners qui, lorsqu'ils se réveillent en découvrant qu'un rien de rosée s'est déposé sur leurs barbes pendant leur sommeil, sont demeurés suffisamment naïfs et sentimentaux pour croire encore qu'ils sont toujours capables de pleurer, même lorsqu'ils se frottent simplement les yeux pour en chasser le sable accumulé. Mais pourtant, s'il y avait la moindre chance que FreeZone existe vraiment...

Pensif, vous mettez le contact en vous demandant dans quelle direction vous diriger. Allez-vous rôder en quête de rapines, tenter juste de survivre un jour de plus, ou bien vous mettre en quête de cette troupe, dans l'espoir que le rêve puisse, rien qu'une fois, devenir réalité ?

Vous démarrez et vous inclinez votre Hovercar au jugé dans la brume d'un jour naissant, prêt à tout ce qui pourrait survenir...

Pour installer Zone Raiders sur votre disque dur :



Le Vieux Manuel

INSTALLATION

1) Insérez le CD-ROM dans le lecteur approprié, face imprimée sur le dessus.
2) A l'invite du DOS, entrez la lettre correspondant à ce lecteur (généralement D:) suivie de deux points puis de la commande INSTALL.
3) Suivez les indications portées à l'écran.
4) Tapez RAID.

Une fois les fichiers de Zone Raiders copiés, un écran s'affiche pour permettre la configuration de votre carte son. Pour procéder à un paramétrage ultérieur de celle-ci, tapez la commande SETSOUND à l'invite du DOS correspondant au répertoire dans lequel vous avez installé les fichiers du jeu. Pratiquement toutes les cartes son devraient donner satisfaction. Une insuffisance de ressources mémoire peut provoquer par moments des ralentissements.

Si un message du type **Insufficient Avalaible Memory Detected Error** vous indiquant l'insuffisance de la mémoire disponible venait à s'afficher, créez une disquette de réinitialisation pour redémarrer votre ordinateur de manière adaptée au fonctionnement du jeu.

Ce type de disquette "système" permet d'indiquer à votre ordinateur quelles commandes et programmes de démarrage charger lors de son initialisation et, par là-même, de libérer davantage de mémoire.

Voici la marche à suivre pour créer cette disquette :

1) Munissez-vous d'une disquette. Attention, si elle n'est pas vierge, les données qu'elle contient seront effacées.
2) Procédez au formatage en entrant la commande suivante à l'invite du DOS : format a : /s. Une indication vous demande de donner un nom à cette disquette. Appuyez sur la touche "Entrée" pour passer cette étape, puis répondez négativement au message suivant en appuyant sur la touche "n" pour ne pas avoir à procéder au formatage d'une

Le Vieux Manuel

seconde disquette.

3) Copiez vos fichiers config.sys et autoexec.bat sur cette disquette. A l'invite du DOS, tapez la commande: copy config.sys a: puis validez (touche "Entrée") pour exécuter la copie, puis procédez de même pour le second en tapant cette fois copy autoexec.bat a:
4) Changez l'invite du DOS en tapant a: pour accéder au lecteur de disquettes.

NB : Toutes les lignes apparaissant ci-après en italiques font référence à des configurations particulières de votre système. Leur intitulé peut varier en fonction des matériels dont vous disposez (carte son et lecteur de CD-ROM), consultez les notes de bas de page et, au besoin, référez-vous aux manuels des matériels dont vous disposez. Conservez les lignes originales de vos fichiers d'initialisation (elles sont généralement similaires à celles indiquées dans ce manuel).

5) Tapez edit config.sys et modifiez votre fichier de manière conforme à l'exemple ci-dessous.

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=40
BUFFERS=30
DEVICE=C:\SB16\DRV\SBIDE.SYS /D: MSCD0011[1]
```

Le fichier config.sys n'est modifié que sur la disquette de démarrage.

6) Ne conservez que ces lignes et supprimez toutes les lignes superflues.
7) A l'aide de la souris ou des touches ALT et " F ", déroulez le menu et quittez (" Fichier " puis " Quitter "). Lorsque l'éditeur vous demande si vous voulez enregistrer les modifications apportées, répondez par l'affirmative.
8) De retour à l'invite du DOS, tapez edit autoexec.bat et modifiez ce fichier conformément à l'exemple ci-dessous.

```
@ECHO OFF
```

Le Vieux Manuel

PROMPT PG
PATH=C:\DOS
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /M:151[1]
REM déclaration de la carte son[2]
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
C:\SB16\SB16SET /M:220 /VOC:220 CD:220
C:\SB16\SBCONFIG.EXE /S
Le fichier autoexec.bat n'est modifié que sur la disquette de démarrage.

9) Ne conservez que ces lignes et supprimez toutes les lignes superflues.
10) Procédez comme à l'étape 7 ci-dessus, accédez au menu et quittez. Répondez par l'affirmative lorsque l'éditeur vous demande d'enregistrer les modifications.
11) Laissez la disquette de réinitialisation dans votre lecteur et redémarrez votre micro-ordinateur.
12) A l'invite du DOS, indiquez le chemin du répertoire où le programme d'installation a copié les fichiers du jeu (C :\raid par défaut) et tapez la commande RAID. Attention, les gestionnaires de claviers français ou autres ne sont pas chargés dans ce cas. Votre clavier répond à la manière d'un clavier standard américain (le double-point s'obtient par la combinaison des touches MAJ et M sur un clavier français, la touche Q permet d'obtenir un A sur un clavier français...).
Pour de plus amples informations, consultez le manuel d'aide.

[1] Il s'agit d'un exemple basé sur un type courant de lecteur de CD-ROM. Pour identifier la ligne correspondante se référant à votre matériel en particulier, repérer la mention "mscd00" ou une mention similaire. Cette ligne ne doit pas être modifiée. Reportez-vous, si nécessaire, au manuel d'aide.

[2] Il s'agit d'un exemple basé sur un type courant de carte son. Selon le type de carte son dont vous disposez, les références à votre modèle peuvent occuper plus ou moins de lignes que les trois indiquées dans cet exemple. Reportez-vous, si nécessaire, au manuel d'aide.

Le Vieux Manuel

MANETTES DE JEU

Les divers joysticks et manettes de jeu ci-dessous sont reconnus d'emblée par le programme...

Joystick standard

Un ou deux joysticks de type courant sont reconnus.

Flight Stick Pro et assimilés

Flight Stick, Flight Stick Pro, Virtual Pilot Pro, Virtual Pedals.

ThrustMaster et assimilés

ThrustMaster FCS, ThrustMaster PFCS, Wingman Extreme, Microsoft SideWinder.

La plupart des autres manettes de jeu, joysticks et périphériques de contrôle devraient normalement permettre de piloter le déroulement du jeu. Choisissez le type de manette le plus approprié en fonction de votre matériel.



Le Vieux Manuel

COMMENT JOUER

Votre véhicule, un modèle ancien considérablement bricolé, est doté d'une soufflerie pour coussin d'air et d'un dispositif de poussée, ce qui vous permet d'atteindre des vitesses périlleuses et d'effectuer des manœuvres acrobatiques. Un ralentisseur à inertie vous permettra aussi de ralentir et de vous arrêter lors des (très rares) occasions où il serait judicieux de ralentir et freiner. Un recours occasionnel aux freins et au rétropropulseur (pourquoi pas) peut contribuer à mieux négocier le parcours et être plus rapide. Une vitesse effrénée (recommandée) peut parfois conduire à une mort rapide. Les redémarrages s'effectuent automatiquement.



MENU PRINCIPAL



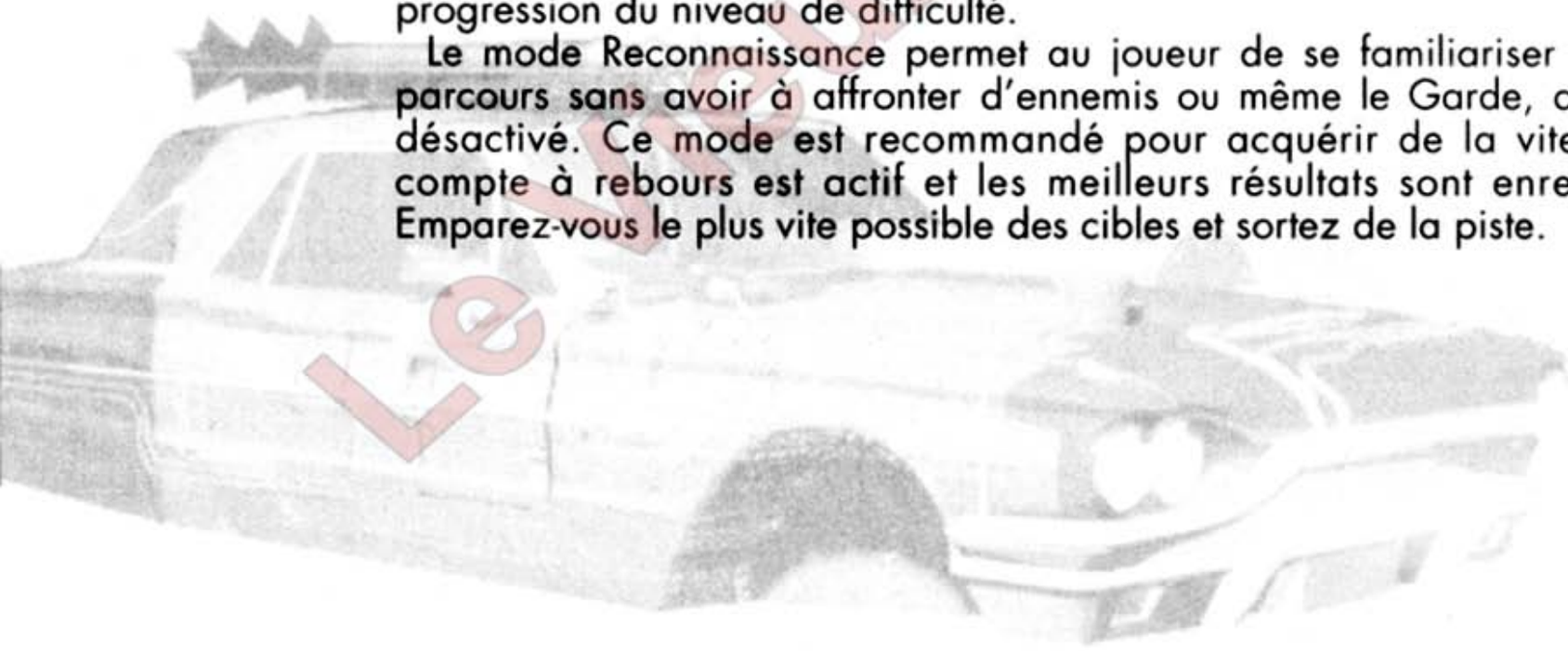
MENU DE PILOTAGE

Aux Manuel

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Zone Raiders présente trois niveaux de difficulté. Le niveau par défaut est le mode Débutant. Les deux niveaux suivants sont le mode Vétéran et le mode Raider. Les variations majeures entre ces modes tiennent à la façon dont votre véhicule réagit lorsqu'il est touché par un tir et à votre niveau de protection. En mode Débutant, l'impact est minime tandis qu'il est amplifié en mode Raider. De même, plus le niveau de difficulté est élevé, plus les dommages que les véhicules adverses peuvent infliger sont grands. En modes Vétéran et Raider, il vous est possible d'accumuler plus rapidement les points et d'obtenir plus vite des véhicules plus puissants, puisque chaque ennemi détruit vous rapporte davantage en fonction de la progression du niveau de difficulté.

Le mode Reconnaissance permet au joueur de se familiariser avec le parcours sans avoir à affronter d'ennemis ou même le Garde, qui reste désactivé. Ce mode est recommandé pour acquérir de la vitesse. Le compte à rebours est actif et les meilleurs résultats sont enregistrés. Emparez-vous le plus vite possible des cibles et sortez de la piste.



Le Vieux Manuel

MODES DE CONDUITE

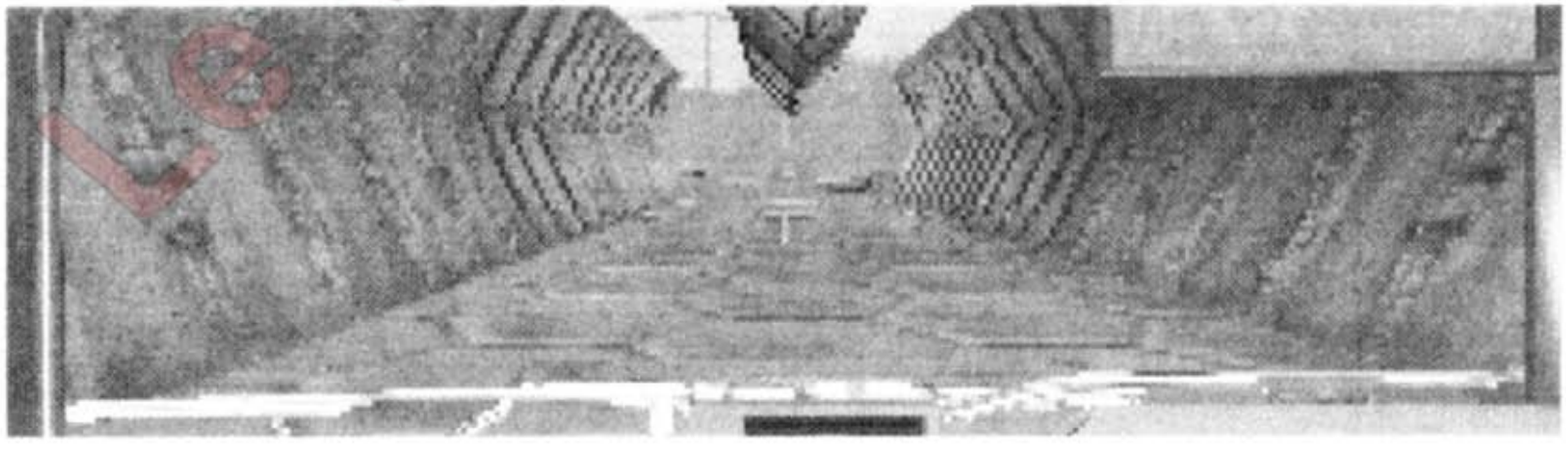
Avec un joystick :

Poussez le manche vers l'avant ou vers l'arrière pour avancer ou reculer. Une poussée en diagonale résultera en un virage serré lorsque la vitesse est réduite, et effectuera un virage normal lorsqu'elle est élevée. Le réglage initial du joystick n'est effectué qu'au commencement de la première partie. En cours de partie, actionnez au besoin les touches ALT+J ou accédez à l'option correspondante du menu pour effectuer un rééquilibrage.

Au clavier :

Les touches directionnelles orientées vers le haut ou vers le bas, vers la droite ou la gauche permettent de se diriger. Vous pouvez de même actionner les touches orientées verticalement en même temps que celles orientées latéralement. Sur des claviers plus anciens, ayez recours aux touches du clavier numérique pour effectuer ce type de manœuvre.

Les freins coupent l'effet de poussée et sont très utiles pour ralentir.



Le Vieux Manuel

TOUCHES	FONCTION
*joystick en avant/en arrière	avancer/reculer
*flèche directionnelle vers le haut /vers le bas	avancer/reculer
*joystick vers la gauche/vers la droite	incliner vers la gauche /vers la droite
*flèche directionnelle vers la gauche /vers la droite	incliner vers la gauche /vers la droite
*touche Z (W du clavier français)	dérapage sur la gauche
*touche C	dérapage sur la droite
*touche W (Z du clavier français)	freinage
ESC (Echap)	quitter
F1	réduction de la fenêtre d'affichage
F2	élargissement de la fenêtre d'affichage
F3	masquer/rétablir le tableau de bord
F4	masquer/rétablir la rétrovision
F5	allumer/éteindre (phares)
F6	masquer/rétablir les détails
F7	activer/désactiver le retour arrière
F9	enregistrer la partie
F10	recharger une partie enregistrée
F12	écran PCX
touche de tabulation (TAB)	passer d'une arme à l'autre
*barre d'espacement	mise à feu ou tir
*touche M (, - virgule sur clavier français)	affichage de la carte en vue réduite

Le vieux Manuel

1	laser
2	mitrailleuse
3	fusil à plasma
4	lanceur de missiles
5	lanceur de grenades
6	lanceur de rockets
7	lanceur de missiles perforants
8	mortiers
touche V	activation/désactivation du V Locator
touche T	activation/désactivation de l'acquisition de cible

PERSPECTIVES

touche Entrée ou Retour ()	vue externe/vue interne
touche d'effacement (Suppr)	panoramique sur la gauche du véhicule
touche page vers le bas ()	panoramique sur la droite du véhicule
touches (End/Home) Fin et Début ()	centrage sur le véhicule
touche d'Insertion (Inser)	zoom depuis le véhicule
touche page vers le haut ()	zoom sur le véhicule

N'oubliez pas de consulter les options des divers menus afin de configurer par vous-même, en fonction de vos préférences, les touches ou les commandes du clavier ou du joystick signalées par une astérisque : les commandes précédées du signe * peuvent être définies par l'utilisateur.

le vieux manuel

QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES

QUE DOIS-JE TENTER DE FAIRE EN PRIORITÉ ?

Au commencement de chaque séquence, vous verrez un écran introductif qui vous indiquera quelle est la nature de votre mission en fonction de ce parcours précis. Pour atteindre votre objectif, il vous faudra localiser un certain nombre d'éléments ou de sites. Chaque parcours est doté d'au moins une cible et, le plus souvent, votre mission consistera à récupérer de multiples éléments. Vous devrez obtenir toutes les cibles pour que l'issue de sortie soit activée. Surveillez le compteur chronométrique car si la durée impartie s'épuise, le Garde surviendra. Il n'apparaît pas dans le second épisode puisque l'action se déroule principalement dans des souterrains : pas de possibilité d'y trouver un engin volant. Vous pouvez stopper le chrono en localisant et en détruisant les Senseurs (qui sont décrits plus loin). Lorsque vous vous êtes emparé des divers éléments, vous devez trouver l'issue vous permettant de quitter cette partie de la ville. Cette sortie ressemble à l'entrée par laquelle vous y avez accédé.

QU'EST-CE QUE LE V LOCATOR ?

Ce V Locator n'est autre que l'outil de navigation vert ressemblant à un radar que vous remarquez sur le tableau de bord. Suivez ses indications. Il vous indique la direction d'un élément-cible, ou encore, si vous vous êtes emparé de tous les éléments, il pointe vers l'issue de sortie. S'il indique la verticale, c'est que vous vous dirigez sur un élément ou vers la sortie. Ce système de repérage ne va pas vous guider précisément jusqu'à l'élément recherché mais il vous indique réellement la direction générale, à la manière d'une orientation à vol d'oiseau...

Le vieux Manuel

COMMENT DÉCOUVRIR LES CIBLES ?

Le V Locator vous indique la direction de la première cible mais il est toujours possible de découvrir préalablement d'autres éléments. Le nombre des cibles varie et vous pouvez les atteindre comme bon vous semble, sans ordre défini. Si vous découvrez un élément par hasard, c'est que la chance est de votre côté. Le V Locator émettra aussi un signal de plus en plus rapide lorsque vous vous rapprocherez d'une cible.

QUE SIGNIFIENT LES DIVERS VOYANTS DU TABLEAU DE BORD ?

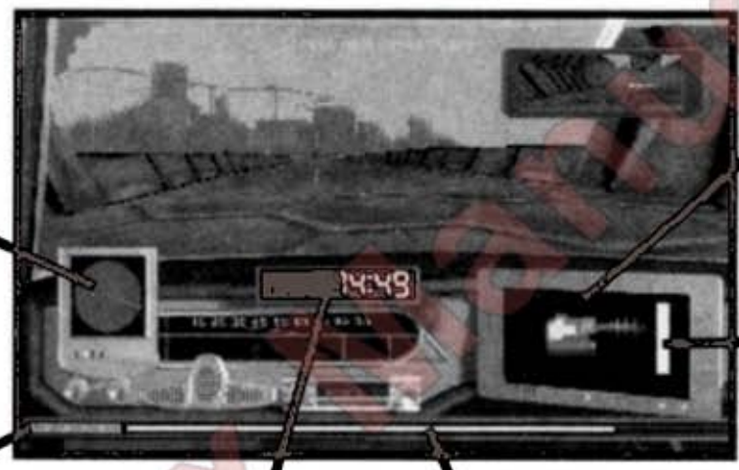
Les divers voyants et indicateurs du tableau de bord pourront vous être d'une grande utilité. La bande jaune verticale située à proximité de l'arme affichée vous indique l'état de la réserve de munitions ; il vous faudra vous ravitailler lorsqu'elle s'épuise. Le fusil à laser tire son énergie du moteur principal du véhicule et, par conséquent, il est toujours chargé. Les autres armes épuisent leur réserve si vous les actionnez souvent.

Vous remarquerez aussi des voyants verts en forme de points lumineux. Ils vous indiquent le moment où vous pourrez prétendre conduire des véhicules plus puissants. Plus vous accumulez des points, plus vous pourrez obtenir rapidement un autre véhicule. Vous accumulez des points en détruisant des équipements et des véhicules ennemis.

Si votre véhicule est doté de grenades ou de mortiers, la petite barre rouge située sous l'écran vous indique leur portée. Plus longtemps vous maintenez enfoncés la barre d'espace ou le bouton de tir, plus longue sera la portée de tir.

Le Vieux Manuel

PICK-UP



TYPE D'ARME ACTIVE

V LOCATOR

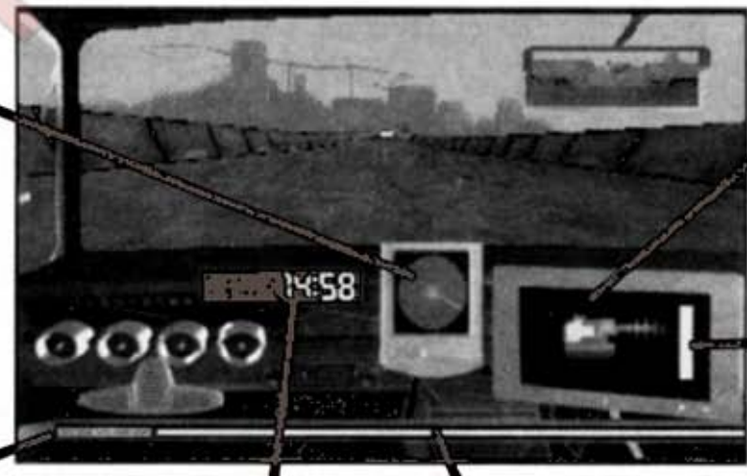
RESERVE DE MUNITIONS

DOMMAGES SUBIS

CHRONOMETRE

BOUCLIER

WARBIRD



TYPE D'ARME ACTIVE

V LOCATOR

RESERVE DE MUNITIONS

DOMMAGES SUBIS

CHRONOMETRE

BOUCLIER

Le Vieux Rôdeur

HAMMER



V LOCATOR

TYPE D'ARME ACTIVE

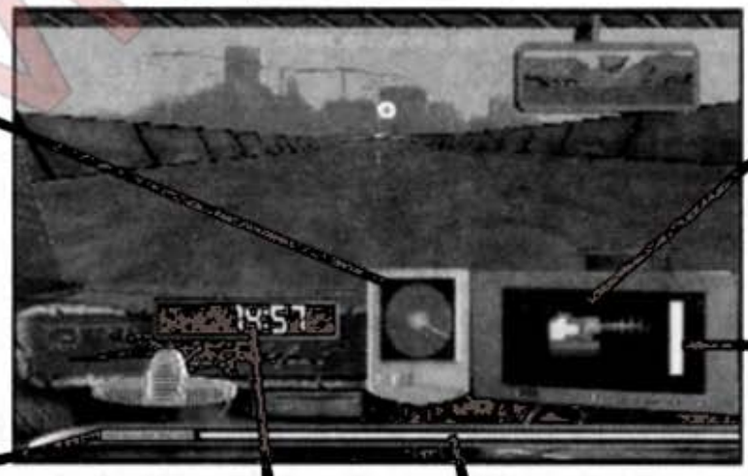
RESERVE DE MUNITIONS

DOMMAGES SUBIS

CHRONOMETRE

BOUCLIER

FUSION COUPE



V LOCATOR

TYPE D'ARME ACTIVE

RESERVE DE MUNITIONS

DOMMAGES SUBIS

CHRONOMETRE

BOUCLIER

Le vieux Manuel

COMMENT TROUVER LA SORTIE ?

Consultez le V Locator. Lorsque vous vous êtes emparé de tous les éléments, il vous indiquera la direction de la sortie. Vous ne pourrez l'utiliser que lorsque vous aurez atteint toutes les cibles et récupéré toutes les pièces.

QUI EST LE GARDE EXACTEMENT ?

Le Garde est le Maître Protecteur de toutes les villes. Lorsque le chronomètre du tableau de bord tend vers zéro au cours des épisodes 2 et 3, cela implique que le Garde se rapproche. Vous avez donc intérêt à accélérer. Il est muni d'armes très destructrices, aussi tenez-vous en alerte.

COMMENT FAIRE POUR M'ÉPARGNER LA VENUE DU GARDE ?

Les appareils semblables à des kiosques qui se trouvent disposés sur les parapets des pistes sont des Sensors. Si vous en détruisez un, vous remarquerez que le chronomètre se fige. Mais il reprend sa course dès que vous poursuivez votre chemin. La raison en est que l'ECO les a disposés afin de prévenir le Garde de la présence d'envahisseurs. Si votre présence est captée par des Sensors, cela signifie que le Garde s'apprête à vous intercepter. Si un Sensor est détruit, l'ECO ne peut plus vous localiser jusqu'à ce que vous ayez pénétré le rayon d'action d'un autre Sensor. Par conséquent: détruisez les Sensors pour éviter que le garde ne vienne vous intercepter!

Le Vieux Manuel

EST-IL POSSIBLE DE CONSULTER UN PLAN GÉNÉRAL POUR SE REPÉRER ?

Oui ! En appuyant sur la touche "M" (";" pour le clavier français), vous accédez à une carte affichant une vue en perspective verticale de la piste que vous parcourez. La flèche représente votre véhicule et elle pointe dans la direction vers laquelle vous progressez. Les zones orangées signalent les endroits déjà explorés. La carte indique aussi les éléments déjà obtenus.

COMMENT OBTENIR UN AUTRE TYPE DE VÉHICULE ?

Par défaut, une Warbird vous est attribuée. Lorsque vous trouvez une issue, l'écran affichant votre score va apparaître pour vous révéler le cumul de vos points. Ceux-ci vous sont attribués en fonction des ennemis anéantis en cours de parcours. Lorsque vous avez atteint un nombre défini de points, un nouveau véhicule vous est attribué. Voici les divers véhicules qu'il vous sera donné de conduire:

Warbird - Ce véhicule rapide est maniable et assez performant.

Pick-Up - Ce véhicule fiable est assez rapide et plutôt bien protégé.

Hammer - Cet engin qui semble être un rescapé de la Guerre du Golfe n'est pas très rapide, mais c'est le plus blindé du lot.

Fusion Coupe - Ce bolide est à la disposition de ceux qui peuvent prétendre faire le parcours pied au plancher, mais son blindage est réduit au minimum.

Le Vieux Manuel

QUE SIGNIFIENT LES DOMMAGES SUBIS ?

Sur le tableau de bord, vous remarquerez une longue ligne jaune virant au rouge à son extrémité gauche. C'est l'indicateur global de protection et de résistance. La partie jaune représente votre degré de protection tandis que la partie rouge indique votre niveau de résistance. Lorsqu'il n'y a plus de rouge affiché, c'est que vous êtes mort. Ce qui pimente la chose, c'est que votre résistance peut être très proche de zéro, mais recouvrer un blindage maximum si vous réussissez à vous emparer d'une Ressource de Protection. Ce qui n'empêche que les dommages subis restent très graves. Les Ressources de Protection ne vous permettent pas de les réparer. Pour ce faire, il faut vous emparer d'une Ressource de Réparation.

DE QUELS SYSTÈMES D'ARMES SUIS-JE MUNI ?

Au départ, vous êtes équipé d'un laser et vous obtenez d'autres armes en vous emparant des diverses Ressources.

Pour déclencher le tir, appuyez sur la barre d'espacement ou le bouton de tir du joystick. La durée pendant laquelle vous les maintenez enfoncés détermine la portée des grenades et des mortiers. Pour passer d'une arme à une autre, appuyez sur les touches numérotées de 1 à 8 successivement ou basculez d'une arme à une autre en utilisant la touche de tabulation.

Le vieux Manuel

ARMEMENT



Laser :
Chaque véhicule est équipé d'un laser au nombre de coups illimité.



Mitrailleuse :
Cette arme à cadence de tir rapide suffit généralement à décourager vos poursuivants.



Fusil à plasma :
Cette arme crée une décharge d'énergie et un champ de destruction dévastateur.



Lanceur de projectiles HOL (Hunks of Lead/Gerbes de plomb) :
Comme son nom l'indique, il s'agit d'un lanceur de projectiles crachant des gerbes qui écartent l'ennemi en le repoussant, voire en lui faisant quitter la piste.

Le Vieux Manuel



Rockets :
Ce lanceur de roquettes (sans tête chercheuse) projette un vecteur destructeur.



Lanceur de grenades :
La portée de ce puissant lanceur dépend de la durée pendant laquelle vous maintenez enfoncés la barre d'espacement ou le bouton de tir du joystick.



Lanceur de missiles perforants :
Il s'agit d'un système lanceur de missiles téléguidés ultra-destructeurs. Malheureusement, l'ennemi en dispose aussi. Vous saurez que vous en avez un aux trousses parce que vous entendrez des bips croissant en intensité.



Mortiers :
Ces terribles engins crachent des munitions très puissantes capables de clouer vos adversaires sur place et de les faire rôtir pour l'éternité.

Le Vieux Manuel

RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES

QUEL USAGE FAIRE DES RESSOURCES ?

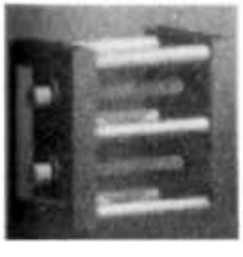
Diverses ressources sont disponibles. Certaines vous permettront d'alimenter vos réserves de munitions tandis que d'autres ont diverses fonctions. En voici un aperçu rapide...



Ressources de carburant
Elles vous permettent de monter fortement en puissance durant quelques secondes.

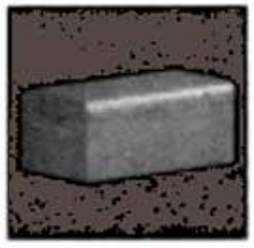


Ressources de protection
Chacune d'elles renforce votre blindage d'un quart de sa capacité.



Ressources de protection renforcée
Elles vous permettent de renforcer votre blindage au maximum.

Le Vieux Manuel



Ressources d'entretien et réparation
Elles vous permettent de réparer les dommages subis.



Ressources pour le laser
Elles vous permettent de renforcer la puissance de votre fusil laser.

	WARBIRD	PICK-UP	HAMMER	FUSION COUPE
LASER	totale	totale	totale	totale
MITRAILLEUSE	moyenne	moyenne	moyenne	maximale
PLASMA	moyenne	moyenne	non équipé	moyenne
HOL	non équipé	maximale	moyenne	moyenne
GRENADES	moyenne	non équipé	maximale	moyenne
ROCKETS	moyenne	maximale	maximale	moyenne
MISSILES	moyenne	moyenne	maximale	moyenne
MORTIERS	non équipé	moyenne	moyenne	non équipé

Le Vieux Manuel

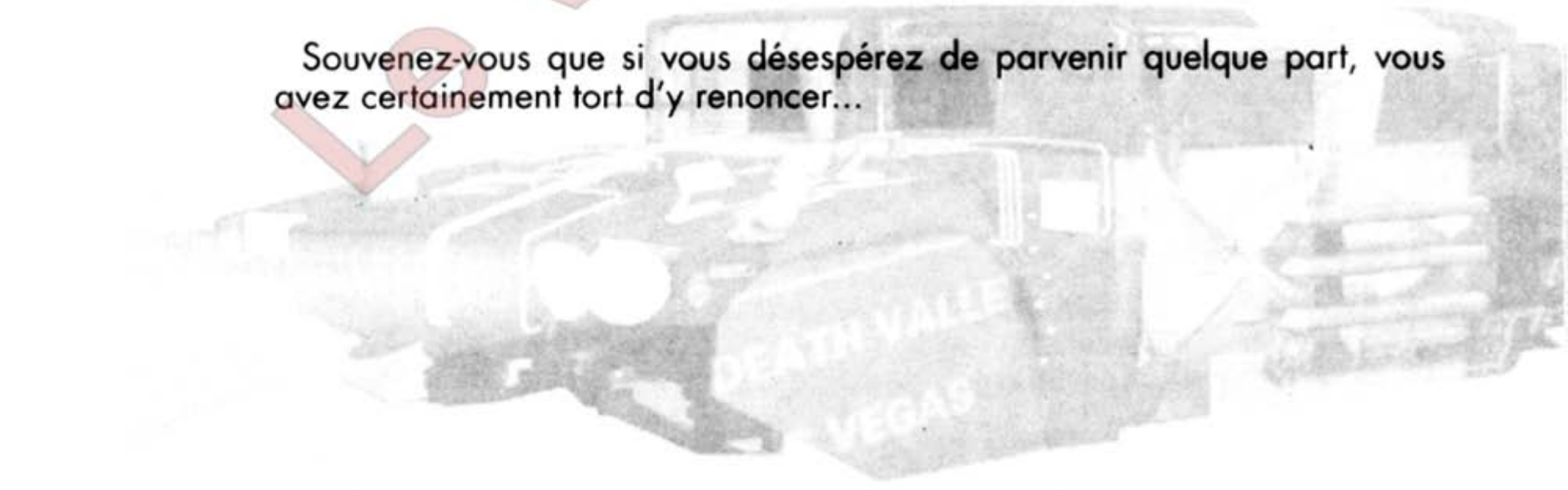
PARTIE EN MODE RÉSEAU

COMMENT JOUER EN RÉSEAU ?

Si vous voulez entamer une partie en mode réseau, le premier joueur à se connecter doit sélectionner l'option NETWORK (Réseau) sur l'écran principal. Dès qu'il a chargé le jeu, les autres peuvent se joindre à lui en sélectionnant l'option JOIN (Rejoindre) qui figure dans le menu des options de réseau. Deux types de parties en réseau peuvent être disputées, chacune permettant la participation de quatre joueurs. En mode par équipe, les joueurs affrontent collectivement l'ECO et choisissent le niveau de difficulté. En mode Mort Subite (Sudden Death), les joueurs s'affrontent mutuellement sans interférence aucune d'ECO (tous les adversaires virtuels sont désactivés). Pour localiser vos adversaires en mode réseau, ayez recours à la carte en l'affichant (suivre la procédure indiquée précédemment page 50).

Y A-T-IL DES ASTUCES ET DES ACCÈS SECRETS ?

Souvenez-vous que si vous désespérez de parvenir quelque part, vous avez certainement tort d'y renoncer...



Le vieux Manuel

AIDE

ASSISTANCE TECHNIQUE

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de ce produit édité par Virgin Interactive Entertainment. Les informations suivantes vous permettront de tirer le meilleur parti de votre jeu.

En cas de probléme avec ce jeu, n'hésitez pas à nous cantacter:

Service Consommateurs:	(1) 53 68 10 00 du lundi au vendredi, de 13h30 à 17h30.
Fax:	(1) 53 68 10 01
Internet:	camille_brocard@vie.co.uk
Minitel:	36 15 VIRGINGAMES
BBS (Angleterre):	(19 44) 171 468 2022
Web:	http://www.vie.co.uk/vie

Lorsque vous nous téléphonez, soyez à proximité de votre computer et préparez de quoi écrire.

Vous pouvez également nous adresser un courrier à l'adresse suivante:

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Service Consommateurs
233 rue de la Croix Nivert
75015 PARIS

Le vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. 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 symptomes 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'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptomes 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 VIDEO.

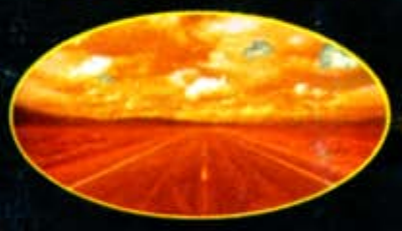
Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

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.





ZONE RAIDERS™



English, Italiano

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 2 Kensington Square, London W8 5RB.

Français

Virgin Interactive Entertainment Sarl, 233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris.

Español

Virgin Interactive Entertainment España, S.A. Calle Hermosilla 46, 2° Dcha, 28001 Madrid.

Deutsch

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH, Borselstrasse 16b, 22765, Hamburg.