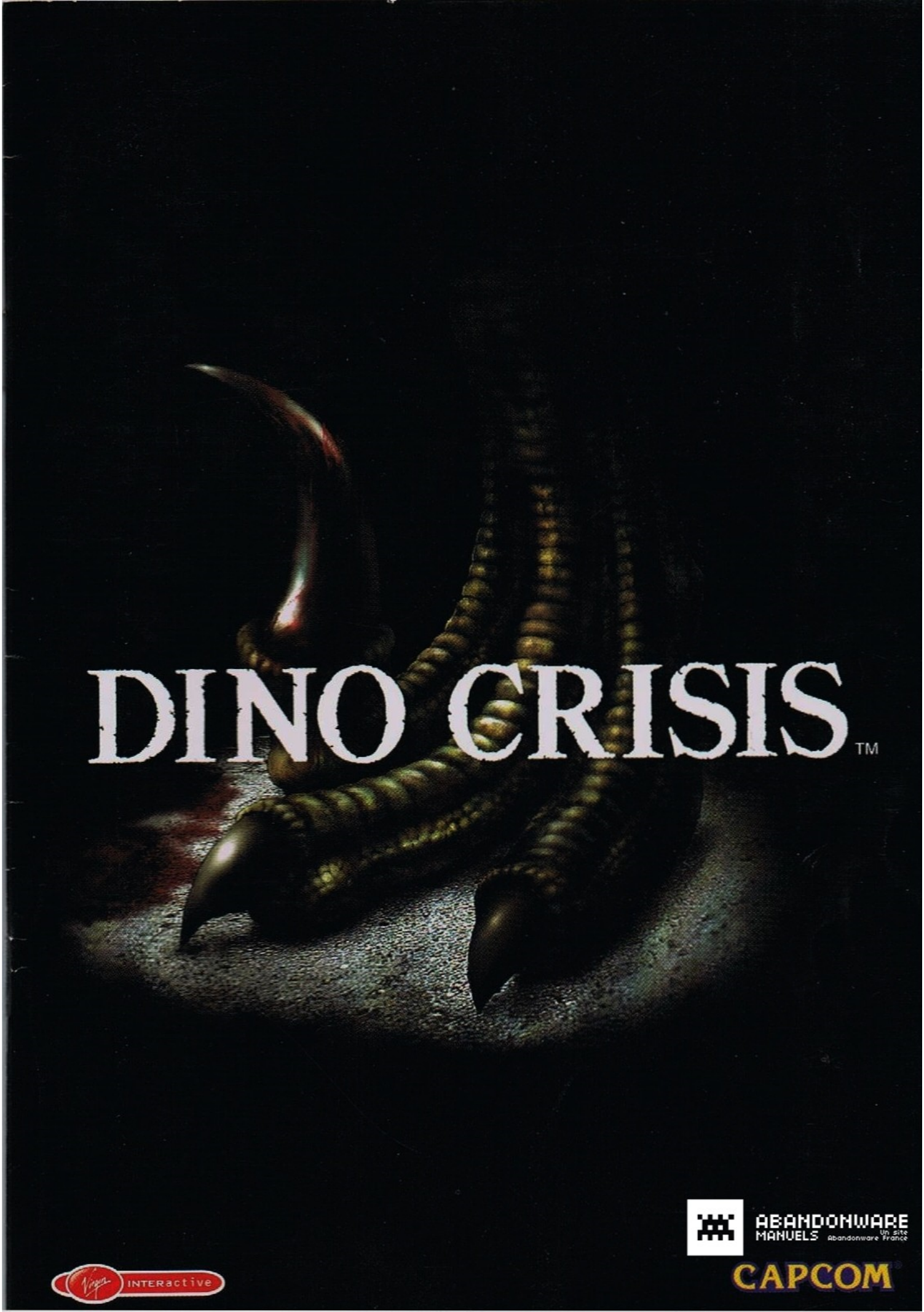


ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Virgin INTERactive

CAPCOM

CAPCOM

Message spécial de CAPCOM ENTERTAINMENT.

Merci d'avoir choisi **DINO CRISIS** pour votre PC. CAPCOM ENTERTAINMENT est fier d'ajouter ce jeu sensationnel à votre bibliothèque de jeux.

„Capcom Co., Ltd 2000 TOUS DROITS RESERVES.

CAPCOM et le CAPCOM LOGO sont des marques de CAPCOM., CO LTD.

DINO CRISIS est une marque de CAPCOM CO., LTD. TOUS DROITS RESERVES.

Passez nous voir à **www.capcom.com**

INFO DINO :

Le tigre aux dents de sabre vivait à la fin de la dernière période glaciaire et son extinction date d'il y a 10 000 ans environ. Ses grandes et menaçantes canines supérieures étaient assez puissantes pour briser le crâne de ses proies.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited 74A Charlotte Street, London W1P 1LR

Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd. TOUS DROITS RESERVES.

CONTENTS

Informations légales et message de Capcom 1
Configuration système et installation . 2
Commandes 3
Commencer à jouer 4
Options de configuration 4
Sauvegarde et chargement des parties 5
Une mystérieuse catastrophe 6
Mouvements spéciaux 7
Utilisation de l'inventaire 8
Utilisation de l'arsenal 9
Utilisation de la pharmacie 10
Utilisation de la carte 11
Utilisation des coffrets 12
Déplacement des objets 13
Verrous CND 13
Savoir se battre / Blessures 14
Écrans de fin de partie 15
Regina, Dr. Kirk 15
Gail et Rick 16
Armurerie 17
Manuel du champ de bataille 18
Support technique 19

OPERATION WIPEOUT - Internet

Pour enregistrer votre score au jeu **OPERATION WIPEOUT** *Internet*, suivez ces instructions :

Sur l'écran de lancement de **DINO CRISIS**, sélectionnez **Enregistrement de résultat WIPEOUT**. Vous serez ainsi connecté au site web DINO CRISIS.

Pour vous inscrire, suivez les instructions à l'écran. Une fois inscrit, vous recevrez votre mot de passe par e-mail*. Vous utiliserez ce mot de passe pour enregistrer vos prochains scores.

* Cet e-mail comportera également des informations permettant de confirmer votre inscription. Notez que votre score ne figurera au classement européen que lorsque vous aurez confirmé votre inscription.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CONFIGURATION SYSTEME ET INSTALLATION :

Avant de commencer à installer **Dino Crisis** sur votre PC, vérifiez que votre système présente la configuration minimum requise :

Configuration minimum :

O/S : Windows 95/98
Processeur : Pentium 200 MHz (ou 166 MHz avec carte 3D accélératrice)
Mémoire : 32 MO (64 MO recommandés) Vidéo: 4 MO de VRAM, compatible Direct Draw 6.1 (carte de 16 MO fortement recommandée)
Résolution : 640x480 (ou supérieur en couleurs 16 bits)
CD-ROM : lecteur 4X ou supérieur
Son : Carte son compatible DirectX 6.1 (compatible Direct Sound)
Espace disque : 1 MO ou supérieur

Configuration recommandée :

O/S : Windows 95/98
Processeur : Pentium II 450 MHz ou supérieur
Mémoire : 64 MB
Vidéo: 16 MO VRAM Direct 3D 6.1
Résolution: 640x480 (ou supérieur en couleurs 16 bits)
CD-ROM : lecteur 8X
Son : Carte son compatible DirectX 6.1 (compatible Direct Sound)
Espace disque : 650 MO ou supérieur

Installation :

Pour installer Dino Crisis sur votre PC, insérez le CD dans le lecteur du CD-ROM. Dino Crisis utilisant la fonctionnalité d'exécution automatique de Windows, 95/98, le menu de Lancement doit donc apparaître automatiquement. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur **Démarrer, Exécuter** puis **Parcourir**. Recherchez votre lecteur de **CD-ROM** (généralement le lecteur **D** :\) et double-cliquez sur l'icône **DINO CD** pour continuer.

* **Matériel 3D testé :**

Cartes vidéo Voodoo2, Voodoo3, Voodoo Banshee, RIVA128, RIVA TNT, TNT2, GeForce256, 3D RAGE 128, Permedia 2, Intel 740, Savage 3D, Millennium G200, Millennium G400.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Sélectionnez maintenant l'option correspondant à ce que vous désirez faire :

JOUER A DINO CRISIS	Jouer une partie
OPTIONS	Sélectionner vos options de configuration pour la partie (comme la carte vidéo, la résolution, etc.)
INSTALLER/DESINSTALLER	Installer ou désinstaller le jeu
CHANGER REPERTOIRE	Modifier le répertoire d'installation du jeu.
INSTALLER COMPOSANTS	Installer des programmes complémentaires comme Indeo, (nécessaire pour les films), DirectX™ et DXMedia™
PAGE WEB DINO-CRISIS	Aller sur le site web de **Dino Crisis**

Pour désinstaller **Dino Crisis**, sélectionnez simplement l'onglet **Désinstaller** dans **Démarrer\Programmes\Capcom\Dino Crisis** de la **Barre des tâches** ou sélectionnez l'option **Désinstaller** dans le l'écran de Lancement du jeu.

COMMANDES PAR DEFAUT

Voici quelles sont les commandes clavier par défaut pour **Dino Crisis** sur PC. Veuillez noter que nous recommandons d'utiliser de préférence un Game Pad pour jouer.

Touches du menu principal :

Accepter	A, C, Entrée
Annuler	Echap
↑	flèche Haut
↓	flèche Bas
←	flèche Gauche
→	flèche Droite

Touches du jeu :

Inventaire	W
Dégainer arme	X (enfoncé)
Action	C
Tirer	C (+ dégainer arme)
Courir	V (+ manette directionnelle)
Demi-tour 180°	D
↑	flèche Haut
↓	flèche Bas
←	flèche Gauche
→	flèche Droite

Touches de l'inventaire :

W	Ouvrir ou fermer inventaire
C	Ouvrir sous-menu / faire sélection ou prendre décision
V	Annuler le sous-menu
↑	Changer de sous-menu, sélectionner réserves
↓	Sélectionner réserves, objet ou équipement

Touches générales en cours de jeu :

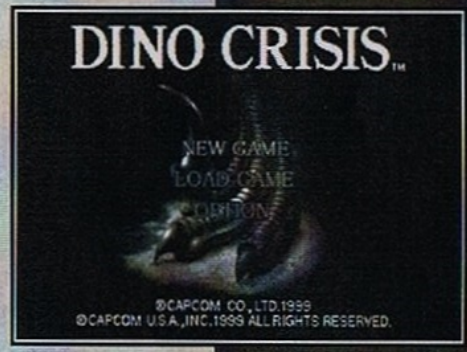
F1	Pause
F8	Cette touche vous permet de basculer entre les modes Fenêtre et Plein écran
F9	Pause/Quitte la partie en cours

Toutes les références aux commandes de ce manuel correspondent aux touches du clavier par défaut indiquées ci-dessus. Si vous modifiez la configuration (en définissant vos propres touches), pensez à substituer vos touches à celles indiquées.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

COMMENCER A JOUER :

INFO DINO :
Le stégosaure mesurait jusqu'à 8-10 mètres de long, 2,50 de haut pour une masse de près de 3,100 tonnes. Son crâne, long et étroit, abritait un minuscule cerveau de la grosseur d'une noix et pesant environ 70 à 80 grammes. Herbivore, sa mâchoire n'était garnie que de petites prémolaires. Il marchait en tenant la tête à environ 1 mètre du sol.



Une fois le jeu lancé, l'écran de titre vous propose cinq options principales (si elles n'apparaissent pas, appuyez sur la touche A depuis l'écran d'ouverture), qui sont :

Charger une partie : Cette option vous permet de charger une partie précédemment enregistrée, À condition qu'elle ait été sauvegardée dans l'une des "pièces de sauvegarde" spéciales. Voir page 5 pour plus d'informations concernant la sauvegarde et le chargement de vos parties.

Mode par défaut : Cette option vous permet de commencer une nouvelle partie Facile/Difficile dans le mode Jeu par défaut.

Mode personnalisé : La sélection de cette option vous permet de commencer une nouvelle partie Facile/Difficile en mode Personnalisé.

Opération Elimination : Opération Elimination est un mode de Jeu contre la montre.

OPTIONS

L'onglet **Options** du menu principal vous permet de passer dans les différents menus où vous pourrez personnaliser vos paramètres de jeu. Utilisez les touches indiquées à la page 3 pour vous déplacer dans ces menus. Les options proposées sont les suivantes :

Touche Config : vous permet de choisir et de modifier les touches utilisées en cours de partie. Les touches par défaut que vous devez d'abord utiliser pour vous déplacer dans les menus sont indiquées à la page 3.

Son : cette option vous permet de choisir entre un son Mono ou Stéréo.

Réglage du moniteur : cette option vous permet de vérifier que vous pouvez distinguer toutes les couleurs à l'écran. Notez que cette option ne vous permet pas de modifier leur réglage.

Restaurer : cette option vous permet de restaurer les paramètres par défaut du jeu.
Remarque : les touches de clavier par défaut sont indiquées à la page 3.

Quitter quitte ce menu et retourne au menu principal.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES PARTIES :



Sauvegarde d'une partie :

Dans **Dino Crisis**, vous ne pouvez sauvegarder une partie qu'en pénétrant dans une des nombreuses « pièces de sauvegarde » disséminées dans les différents niveaux du jeu. Pour sauvegarder la partie en cours, il vous suffit simplement d'entrer dans la pièce. Au moment où vous ouvrirez la porte, on vous demandera si vous souhaitez enregistrer les données de la partie. Vous devrez alors également indiquer un nom sous lequel la sauvegarder.

Si vous jouez pour la première fois, il vous est conseillé de ne pas écraser les sauvegardes que vous auriez pu faire précédemment car vous pourrez avoir besoin d'y revenir par la suite. Notez toutefois que le nombre de sauvegardes effectuées affecte votre score général.

Chargement d'une partie :

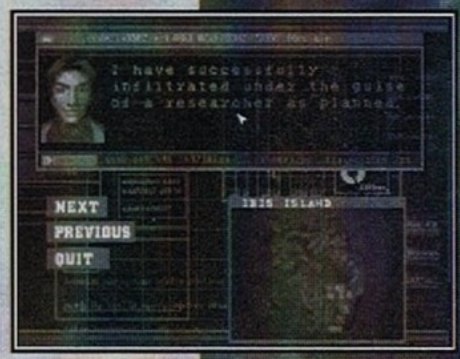
Pour charger une partie sauvegardée dans **Dino Crisis**, vous devez quitter la partie en cours et revenir à l'écran titre (pour cela, appuyez sur **F9** jusqu'à y parvenir) et y choisir l'option

INFO DINO :
Le vélociraptor était un carnivore bipède très rapide, dont la tête mesurait 18 cm de long environ. Sa mâchoire plate et longue possédait près de 80 dents recourbées et très coupantes, certaines ayant 2,5 cm de longueur. Ce prédateur montrait un cou en S et de longues pattes fines, terminées par trois griffes aux antérieurs et quatre aux postérieurs.

Chargement. Remarque : vous ne pouvez pas effectuer de « sauvegarde rapide » ou de « chargement rapide » n'importe où mais uniquement dans les « pièces de sauvegarde ».

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

UNE MYSTERIEUSE CATASTROPHE...



Il y a trois ans, un grand scientifique se consacrant à la recherche, le Dr Edward Kirk, périt accidentellement au cours de l'une de ses expériences, portant sur le développement d'une technique d'énergie pure surnommée « la Tri-Energie ».

L'explosion accidentelle se produisit peu après que le gouvernement ait cessé de financer le projet, finalement jugé non productif. Pour la grande majorité de l'humanité, cela ne fut qu'une nouvelle insignifiante parmi tant d'autres.

Mais au début de l'année, un agent militaire envoyé en mission spéciale sur l'île d'Ibis rapporta de surprenantes informations : le Dr Kirk serait bien vivant et continuerait ses recherches dans un centre militaire de la République de Borginie.

Voici donc l'agent spécial Régina en route pour l'île isolée. Elle est accompagnée de son équipe d'élite, spécialement entraînée pour les opérations militaires confidentielles. Chaque membre de cette équipe est spécialisé dans un domaine particulier.

Leur objectif : infiltrer l'île d'Ibis, trouver le Dr Kirk et le ramener sain et sauf vers son pays d'origine.

Bref, simple mission de routine...

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

MOUVEMENTS SPÉCIAUX



Dégainer votre arme :

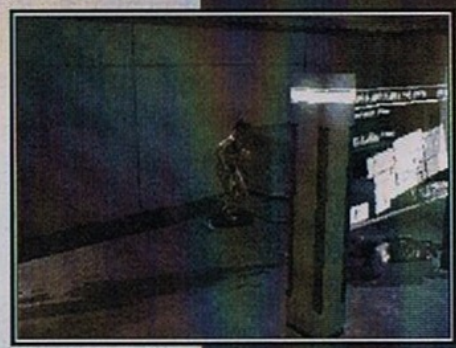
Pour dégainer votre arme, appuyez et maintenez enfoncée la touche **dégainer arme** (touche **X** par défaut) ou le bouton du Game Pad.

Pour marcher et vous retourner en dégainant, appuyez sur les **touches directionnelles** en maintenant enfoncée la touche **dégainer arme**.

Demi-tour rapide à 180°

Pour vous retourner rapidement, appuyez sur la touche **D**.

Les demi-tours rapides sont très utiles pour échapper à vos ennemis.



Il est impossible de faire un demi-tour pendant que vous vous déplacez ou pendant que votre arme est dégainée.

Pousser des objets

Tournez votre personnage face à l'objet que vous désirez déplacer et maintenez les touches directionnelles vers le haut.

Si l'objet peut être bougé, le personnage le pousse.

Entrer par les portes et monter/escalader

Appuyez sur Action (touche **C** par défaut) pour ouvrir les portes, monter ou descendre les escaliers, les échelles, les bouches d'aération et tout autre élément propre à l'escalade.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

UTILISATION DE L'INVENTAIRE



Si elle n'avait pas son inventaire, les chances de Régina, en matière de survie et de réussite de la mission, seraient proches de zéro. Appuyez sur la touche Inventaire (touche **Z** par défaut) pour l'ouvrir. Utilisez les quatre options principales, **Objet, Equipement, Carte** et **Mélanger** pour gérer votre inventaire.

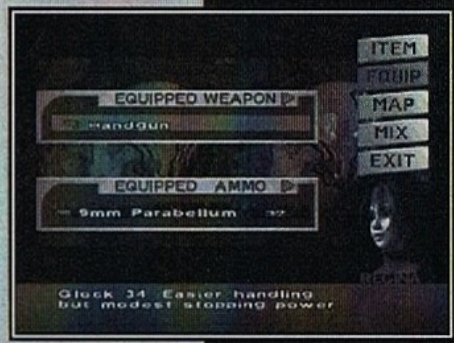
- Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner une réserve, un objet, une pièce d'équipement ou une action puis appuyez sur Action (touche **C** par défaut).
- Sélectionnez une action et appuyez sur Action.
- Pour retourner à votre mission, appuyez sur la touche Inventaire (touche **W** par défaut) ou sélectionnez Quitter et appuyez sur Action.



Objet

Utilisez ou passez en revue les objets que vous portez.

RESERVES	Munitions et trousses de secours. La quantité que vous pouvez porter est limitée.
OBJETS	Clés et éléments de résolution des énigmes. La quantité que vous pouvez porter est illimitée
UTILISER	Utiliser un objet.
EXAMINER	Examiner un objet ou une arme.
TRIER	Combiner des objets similaires (seulement pour les réserves).



Equipement

Equipez ou passez en revue les armes que vous avez acquises. Après avoir sélectionné une arme, attribuez-lui un rôle :

EQUIPEMENT	Prendre une arme ou des munitions prêtes à l'emploi.
EXAMINER	Examiner une arme ou des munitions.



Mélanger

Créer un nouvel objet ou en améliorer un en combinant deux éléments de la réserve. Après avoir sélectionné un objet, attribuez-lui un rôle :

MELANGER	Combiner deux objets.
EXAMINER	Examiner un objet.
TRIER	Combiner des objets similaires (réserves seulement).

COMBINER DES OBJETS :
Utilisez l'option Mélanger pour combiner certains objets afin d'en créer de nouveaux. Par exemple, si vous mélangez un clamp avec de la prolifériné, vous doublez le nombre de clamps en votre possession.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

UTILISATION DE L'ARSENAL



Lorsque Régina ramasse une nouvelle arme, celle-ci n'est pas « prête à l'emploi ». Elle est simplement ajoutée à son inventaire. Pour l'utiliser, vous devez préparer l'arme et ses munitions.

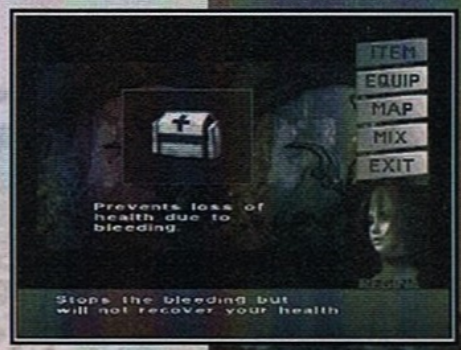
Pour ramasser une arme ou des munitions, marchez vers elles et appuyez sur Action (touche **C** par défaut). L'objet est alors ajouté à votre inventaire. Régina commence sa mission avec une ou plusieurs armes, en fonction du niveau de difficulté choisi. **Vous devez préparer d'autres armes avec leurs munitions avant de pouvoir les utiliser.**

Pour préparer une arme :

- Sélectionnez Inventaire (touche W par défaut) pour l'ouvrir.
- Sélectionnez EQUIP et appuyez sur Action (touche **C** par défaut).
- Pour choisir une nouvelle arme, sélectionnez **Préparer Arme** et appuyez sur la touche directionnelle **Droite** afin d'afficher la **Liste de l'armurerie**. Appuyez sur les touches directionnelles haut et bas pour sélectionner une arme puis appuyez sur Action. Appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour rendre l'arme utilisable.
- Sélectionnez ensuite **Préparer munitions** pour charger des munitions différentes. Appuyez ensuite sur la touche directionnelle **Droite** pour afficher la liste **Munitions** correspondant à l'arme sélectionnée. Choisissez le type de munition que vous désirez employer et appuyez sur Action. Appuyez encore une fois sur cette touche pour charger les munitions dans l'arme.
- Sélectionnez Inventaire pour le fermer et reprendre la mission avec votre nouvelle arme chargée.
  Attention : certaines munitions ne s'adaptent qu'à une arme particulière et ne peuvent être employées avec toutes les armes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

UTILISATION DE LA PHARMACIE



Lorsque Régina est blessée, elle se met à tenir son bras ou elle marche avec difficulté. Elle a besoin de soins médicaux et le plus tôt sera le mieux... Vous pouvez ramasser deux types de pharmacie :

TROUSSE DE SECOURS	guérit certaines blessures
CLAMP	arrête l'épanchement de sang

Pour utiliser la pharmacie de votre choix :

- Ouvrez l'inventaire
- Appuyez sur Action pour ouvrir le sous-menu **Objet**.
- Sélectionnez **Trousse de secours** ou **Clamp** dans la liste et appuyez sur Action.
- Sélectionnez **Utiliser** et appuyez de nouveau sur Action pour administrer les soins au blessé.

Remarque : reportez-vous à la section « Accidents » de la page 14 pour plus de détails sur la manière de guérir les blessures des personnages.

ABANDONWARE MANUELS abandonware France

UTILISATION DE LA CARTE

La carte vous aide à suivre un itinéraire. Utilisez-la pour situer votre position au sein d'un niveau donné et voir les territoires qu'il vous reste à explorer. La carte indique aussi où se situent les portes fermées à clé. Lorsque des Evénements dangereux (voir page 14) se produisent, la carte affiche leur position. Soyez vifs et allez explorer ces endroits en priorité.



Pour utiliser la carte :

- Appuyez sur la touche Inventaire (**W** par défaut) pour l'ouvrir.
- Sélectionnez **Carte** et appuyez sur Action (**C** par défaut) pour l'afficher à l'écran.
- Appuyez sur les touches directionnelles (**Haut** ou **Bas**) pour voir les différents étages du complexe.

LEGENDE DE LA CARTE	
Salle bleue	Position actuelle de Régina
Salle rouge	Destination
Flèche de la boussole	Direction suivie
Espaces rouges	Portes verrouillées
"S"	Point de sauvegarde

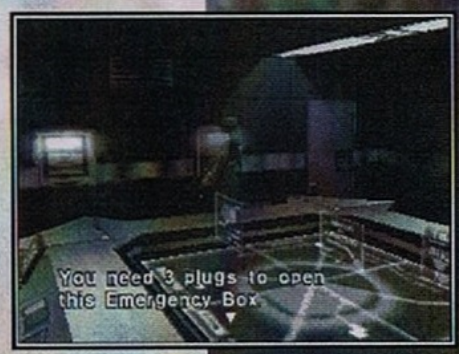
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

UTILISATION DES COFFRETS D'URGENCE :



Des coffrets d'urgences sont répartis sur les murs du complexe. Ils répondent à divers usages :

- Ils contiennent la pharmacie à laquelle vous pouvez accéder rapidement en cas d'urgence.
- Vous pouvez y ranger des objets afin que Régina n'en ait pas trop à porter.
- Une fois que vous avez ouvert un coffret d'urgence, vous pourrez y retourner par la suite pour récupérer ou déposer des objets.
- En utilisant l'option **Accéder** des coffrets d'urgence, vous pouvez utiliser des coffrets que vous avez déverrouillés auparavant, dans la mesure où ils sont de la même couleur que celui que vous venez d'ouvrir.
- L'option **Trier** vous permet de trier les objets contenus dans un coffret d'urgence ou dans l'inventaire des réserves.



Les coffrets d'urgence sont rouges, verts ou jaunes. L'ouverture de chaque couleur de coffret requiert un certain nombre de chevilles, qui vous sera précisé à chaque fois que vous tenterez d'en ouvrir un.

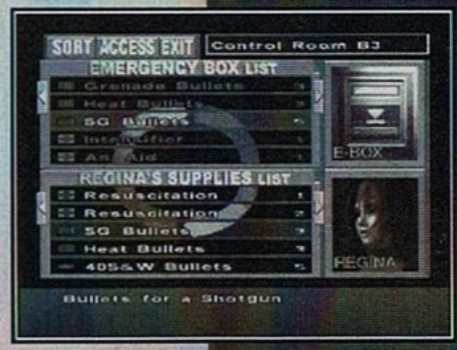
Pour utiliser un coffret d'urgence :

- Dirigez-vous vers le coffret et appuyez sur Action (**C** par défaut) pour l'ouvrir. En haut, vous voyez s'afficher une liste du contenu du coffret d'urgence, et en bas une liste de ce que possède déjà Régina.
- Appuyez sur les touches directionnelles **Haut** et **Bas** pour vous déplacer dans la liste, et sur les touches directionnelles **Gauche** et **Droite** pour tourner les pages.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

DEPLACEMENT DES OBJETS :

Pour déplacer des objets situés dans les coffrets d'urgence, sélectionnez l'objet que vous désirez et appuyez sur Action (**C** par défaut). Un espace sera automatiquement mis en surbrillance dans l'autre liste (celle du coffret ou celle de Régina).



Déplacez cet espace en surbrillance à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur Action pour effectuer le déplacement.

Remarque :

Si l'espace en surbrillance contenait un objet, celui-ci est remplacé par l'objet que vous avez choisi dans l'autre liste.
Si cet espace ne contenait **Aucun objet**, l'objet choisi y est simplement transféré.



Verrous CND :

Certaines des portes du complexe sont fermées à l'aide de dispositifs CND (Clés Numériques Disques). Il faut deux dispositifs pour ouvrir chaque porte.

Pour ouvrir ces portes, vous devez trouver un **Disque Code CND** et un **Disque d'Input CND**. Utilisez-les sur le dispositif placé près de la porte. **Attention :** l'ouverture d'une porte **CND** implique toujours le déchiffrement d'une énigme.



Pour déchiffrer le code, utilisez les touches directionnelles pour sélectionner les lettres et les chiffres. Puis appuyez sur Action (**C** par défaut) pour saisir le caractère sélectionné. Pour effacer un caractère, mettez **Supprimer** en surbrillance et appuyez sur Action. Une fois le code entré, sélectionnez **Entrée**. Si votre réponse est exacte, la porte s'ouvre.

INFO DINO :

On pense que les sauropodes (comme le diplodocus) possédaient un second cerveau. Les paléontologues savent aujourd'hui que ce qu'ils pensaient être un second cerveau n'était qu'un élargissement de la moelle épinière au niveau des épaules.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SAVOIR SE BATTRE :

Perte d'armes :
Il se peut qu'au cours d'une attaque, Régina perde son arme. Lorsque cela se produit, une flèche bleue est pointée en direction de l'arme. Approchez Régina de cette dernière et récupérez l'arme.



Champs de force :

Les champs de force répartis à travers le complexe peuvent être activés pour bloquer l'accès aux intrus. Lorsqu'un champ de force est activé, un faisceau rouge bloque le passage. Les interrupteurs verts allumés indiquent généralement que les champs de force sont éteints et que vous pouvez passer.

Pour activer / désactiver un champ de force :

- Approchez Régina de l'interrupteur et appuyez sur Action (touche **C** par défaut). Un message vous demande si vous souhaitez activer ou non le champ de force.
- Sélectionnez **Oui** et appuyez sur Action pour changer l'état du champ de force.

EVENEMENTS DANGEREUX :

Lorsque le mot « DANGER » clignote à l'écran, cela signifie qu'un événement dangereux est en train de se produire. Frappez immédiatement d'un coup sec toutes les touches (sauf Démarrer et Sélectionner). Plus vous agissez vite et plus vous appuyez vivement sur toutes les touches à la fois, plus vos chances de survie sont élevées.



Blessures :

Régina peut être blessée lorsqu'elle est attaquée par des ennemis. Sa condition physique se détériore en fonction de la gravité de la blessure.

Condition physique :

Etudiez les mouvements de Régina pour évaluer la gravité de ses blessures. Plus elle paraît faible, plus son état est grave. Utilisez une Trousse de secours (voir page 10) pour la guérir.

Saignement :

Une trace de sang apparaît parfois, indiquant que Régina est gravement blessé. Si le saignement continue, Régina va perdre peu à peu toutes ses forces. Utilisez un clamp (voir page 10) pour arrêter le saignement.

ABANDONWARE MANUELS

ECRANS DE FIN DE PARTIE :

Partie terminée :

Lorsque Régina n'a plus aucune force, elle meurt. La partie est terminée, mais si l'option « Continue » est disponible, l'écran Continuer s'affiche.



Ecran Continuer :

Sélectionnez Continuer pour reprendre la partie dans la salle où Régina est morte. Le nombre de reprises possibles est limité à 5.

Quitter :

Sélectionnez Quitter pour quitter la partie pour de bon et retourner à l'écran de titre.

REGINA, DR. KIRK, GAIL & RICK...

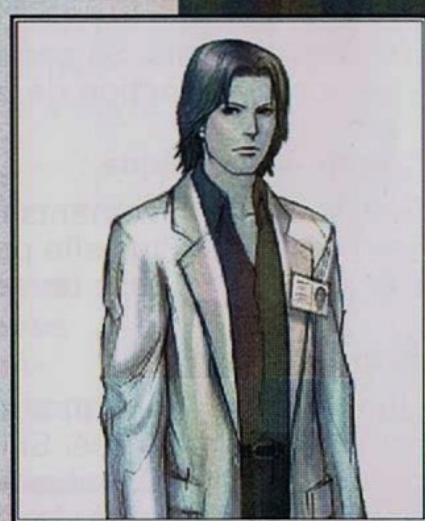
Regina:



Membre d'élite d'un corps expéditionnaire spécial, Régina est une spécialiste des armes, qu'elle manie avec excellence. Son passe-temps favori est d'apporter des modifications aux armes.

Régina est agile et excelle dans les actions furtives. Elle analyse toutes les situations et prend les décisions qu'elle juge les plus adéquates.

DR. Kirk:



Le Dr Kirk est un chercheur censé être décédé dans une explosion de laboratoire trois ans auparavant. Malgré son jeune âge, le Dr Kirk est une autorité dans le domaine de la recherche énergétique. Au moment de l'explosion, il réalisait des expériences sur la toute dernière énergie propre, connue sous le nom de « Tri-Energie ». Ce génie égocentrique est totalement absorbé par ses recherches et ne s'intéresse guère aux applications que pourrait en faire l'humanité. Egoïste, très nerveux, incapable de distinguer le vrai du faux, il est prêt à tout pour pouvoir mener ses travaux à terme.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Gail:



Gail est un vétéran expérimenté qui accompagne Régina dans cette mission. Son impressionnante réputation est fondée sur un jugement glacial et une volonté de fer.

Pour lui, une mission est semblable à une partie d'échecs et tout ce qu'elle comporte, y compris les membres de l'équipe, est susceptible d'être manipulé à souhait.

Rick:



Rick est doté de nombreuses connaissances, notamment en informatique, en médecine, la conduite des véhicules et la manipulation des équipements lourds. Il est profondément humain et fait toujours passer les membres de son équipe avant le reste. D'ailleurs, la compassion dont il fait preuve aussi bien à l'égard de ses amis que de ses ennemis peut parfois constituer un obstacle pour l'issue des missions qui lui sont confiées.

INFO DINO :

Le Triceratops possédait un crâne énorme, pouvant atteindre 3 mètres de long, l'un des plus grands que l'on connaisse chez un animal terrestre. Sa tête mesurait environ le tiers de la longueur de son corps.

ABANDONWARE MANUELS

ARMURERIE :

Arme de poing :



Le Glock 34 nécessite des munitions Parabelum 9mm et est fabriqué par la Glock Company.

Arme de poing modifiée :

Le Glock 35 est une version spéciale du Glock 34. Il nécessite des munitions Parabelum 9mm et 40S&W.



Munitions Parabelum 9mm :

Balles standard pour le Glock 34 et le Glock 35.

Munitions 40 S&W :

Nécessaires au Glock 35, ces munitions sont plus puissantes que les Parabelum 9mm.



Fusil (Modèle PA3) :

Fusil à pompe fabriqué par la L. Franchi Company.



Flèche anesthésique :

Utilisées par les PA3 et les SPAS12, elles paralysent provisoirement les dinosaures.

ABANDONWARE MANUELS

MANUEL DU CHAMP DE BATAILLE :

Caractéristiques des armes :

Chaque arme peut être améliorée à l'aide de différents types de munitions.

- **Armes de poing** les dégâts qu'elles provoquent sont relativement faibles mais elles sont faciles à manipuler.
- **Fusils** les dégâts provoqués sont extrêmes mais la détente (recul) est très puissante.

Combat :

Chaque arme est dotée d'une fonction de visée automatique. Vous pouvez réagir plus vite lorsque vous vous déplacez l'arme au poing. Les attaques ennemies peuvent faire tomber l'arme de Régina. Ramassez-la aussi rapidement que possible.

Fuite :

Effectuez des demi-tours à 180° (touche **D** par défaut) pour échapper plus vite aux monstres agressifs. Vous pouvez parfois utiliser des objets pour bloquer vos ennemis. Faites attention ! Certains dinosaures savent ouvrir les portes !

Enigmes :

Certains objets (étagères, coffres, etc.) peuvent être déplacés en les poussant. Cela peut vous faire trouver des objets utiles. Les fichiers et objets peuvent vous donner des indices importants. Examinez soigneusement tout ce que vous rencontrez.

Mélanges :

Fabriquez des flèches anesthésiques et des trousses de secours en combinant des objets. Pour de meilleurs résultats, combinez des objets appartenant à la même catégorie. Certaines combinaisons permettent d'augmenter le nombre d'objets. Essayez différentes combinaisons pour voir ce que vous pouvez créer !

Essayez ce mélange : **Longues flèches anesthésiques** – un tir suffit à paralyser les dinosaures et leur effet dure plus longtemps. Mais il y en a bien d'autres encore...

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

SUPPORT TECHNIQUE

Merci d'avoir acheté **Dino Crisis** pour PC. Si vous avez des problèmes avec ce produit, n'hésitez pas à contacter notre service support produit. **Notez** que nos opérateurs ne parlent que l'anglais et que notre Support technique n'est pas à même de vous fournir des astuces de jeu.

SOS PLAYERS

SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95 2,21FTTC/min
3615 VirginGames

ASSISTANCE TECHNIQUE
hotline@virgininteractive.fr
08 03 09 41 64 1,09FTTC/min

ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr

Dans le cas peu éventuel d'un défaut du logiciel, veuillez renvoyer le produit complet avec votre ticket de caisse au lieu d'achat.

Si vous nous contactez par téléphone, soyez devant votre ordinateur (si possible) et fournissez-nous le plus d'informations possible. Pensez à noter le type exact de matériel que vous utilisez sur votre ordinateur, et notamment :

- **Vitesse et fabricant de votre processeur.**
- **Fabricant et modèle de vos cartes Son et Vidéo.**
- **Fabricant et modèle de votre lecteur de CD-ROM.**
- **Quantité de mémoire RAM installée.**
- **Matériels et périphériques complémentaires.**
- **Informations contenues dans vos fichiers Config. Sys et Autoexec.Bat.**

Remarque : si vous avez du mal à obtenir ces informations, demandez au fournisseur de votre ordinateur. Il est essentiel que vous disposiez des informations ci-dessus lorsque vous nous appellerez.

Si vous nous contactez par courrier, pensez à indiquer le titre et la version du jeu, une description détaillée du problème rencontré et le type exact de matériel que vous utilisez.

Si vous nous envoyez un fax, pensez à laisser votre télécopieur allumé et prêt à recevoir une réponse. Si vous utilisez un téléphone/fax, veillez à ce que la connexion fax soit activée. Pensez à indiquer votre nom, un numéro de fax où vous répondre avec le code de zone ainsi qu'un numéro de téléphone vocal pour que nous puissions vous contacter en cas de problème pour vous joindre par fax.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition.
En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE/ NCC
BP 319 000
13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel.

A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit.

L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier.

Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXCLUSION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie express ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale.

En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le progiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente)

CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive auraient été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit.

Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordées à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératives.

Le droit applicable est celui du droit français.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

V.I TOUJOURS A VOTRE DISPOSITION

Vous ne trouvez pas un passage, quelque chose vous échappe ?

Sur le 3615 Virgin Games (2,23FTTC/minute), vous pourrez poser toutes vos questions. Une réponses personnalisée vous sera renvoyée, que demander de plus ! Encore plus de soluces, de trucs, d'astuces, d'infos produits, de jeux concours...

Un problème technique, besoin d'un coup de main ? Tout savoir sur V.I...

Par téléphone
du lundi au samedi
de 8h à 22h
au 0 803 09 41 64
(1,09 F TTC/minute)



Sur le WEB « on line »

Vous pouvez accéder à toutes les infos et actualités V.I

www.vie.co.uk

Quoi de plus énervant que de rester bloqué sans savoir comment s'en sortir !

24h/24 V.I vous donne les bonnes réponses. Sur notre hint line, vous trouverez les solutions et astuces pour finir vos jeux et aussi des infos produits, des jeux concours, etc.

Tél. : 08 36 68 94 95 (2,23 F TTC/minute)

Vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur, des questions restent encore sans réponse...

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :
Virgin Interactive
BP 319 000 - 13793 Aix-en-Provence CEDEX,
ou contactez-nous par fax au :

04 42 16 52 13

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

NOTES

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Web: www.vie.co.uk www.capcom.com

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are [illegible]s of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights rese[illegible]
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited 74a Charlotte Street, London W1P 1[illegible]

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France