
THE
VORTEX
QUANTUM GATE II

SOMMAIRE

L'histoire	12
Configuration	16
Installation	16
En Cas De Problème	18
Mémoire	18
Cartes Son	19
Cartes Graphiques	19
Conseils Pour Un Fonctionnement Optimal	19
Assistance Technique	20

THE VORTEX
QUANTUM GATE II

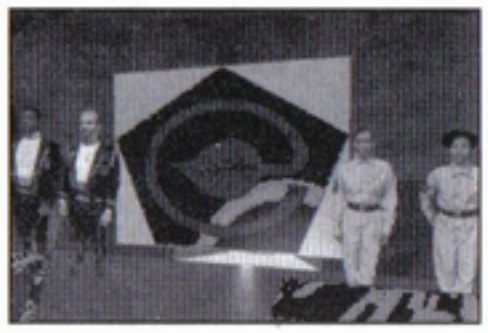
L'histoire

Terre 2057



L'incapacité des nations industrialisées à trouver une solution globale aux graves problèmes écologiques qui se posent depuis une cinquantaine d'années aboutit à un constat amer. Un programme de simulation extrêmement complexe mis au point par l'ensemble des gouvernements, baptisé Terre-5, a démontré que les problèmes écologiques dépasseront le seuil critique d'ici cinq ans. L'opération Initiative Eden essaye d'enrayer la destruction irréversible de la planète Terre. Son seul espoir réside dans l'exploitation d'un minerai rare, l'oxyde d'iridium, dont le sol de la planète AJ3905 est particulièrement riche. Pour se rendre dans ce monde hostile, il faut franchir la Porte Quantique. Dans Quantum Gate: No One Dreams Here, vous incarniez Drew Griffin, un jeune soldat frais enrolé dans le Programme des Forces Armées Internationales des Nations Unies, et partant pour la première fois vers le Vortex.

L'arrivée



Dès son arrivée sur la base des Nations Unies située sur la planète AJ3905, Drew Griffith est appelé en salle de réunion, où il s'endort et rêve de Jenny, son ex petite amie. Le Colonel Saunders, qui dirige la base, le réveille et le tance vertement. Comme punition, il sera de corvée de cuisine avec le soldat Michaels, la forte tête du régiment.

Au cours de la réunion, le Dr Marks, l'inventeur de la Porte Quantique, explique que la destruction écologique de la Terre risque de se produire plus tôt que ne le laissaient entendre les prévisions. La planète AJ3905 est peuplée de créatures insectoïdes douées d'intelligence et extrêmement hostiles à l'homme. Il va donc falloir les éliminer avant de commencer à extraire l'oxyde d'iridium. Le Dr Marks, visiblement très contrarié, quitte la salle avant la fin de la réunion, et Drew se demande si la véritable situation a réellement été exposée.

Saunders et Marks



Immédiatement après la réunion, les membres de l'équipe sont invités à tester le simulateur qui recrée les conditions de combat à la surface de la planète. Les soldats enfilent des combinaisons écolo qui les protègent des émanations de gaz toxiques, ainsi qu'un casque de réalité virtuelle qui enregistre les prises de vue et en retranscrit les informations essentielles. Drew s'avère être le meilleur tireur de l'équipe.

Alors qu'il quitte la salle, Drew surprend une altercation entre Saunders et Marks qui se disputent dans le couloir. Il entend le Dr Marks demander à Saunders si, d'après lui, ils agissent correctement. Soudain, ils se rendent compte que Drew les écoute, et ils interrompent leur conversation. Drew a de plus en plus l'impression qu'on lui cache quelque chose.

Corvée de cuisine



Lorsqu'un peu plus tard, Drew entre dans la cuisine pour s'acquitter des tâches que lui a assignées le Colonel Saunders, il y retrouve Michaels qui lui fait des confidences. L'opération Initiative Eden serait une vaste escroquerie. Michaels a déjà porté un casque de réalité virtuelle lors de précédents combats et d'après lui, la retransmission était défectueuse. Il soutient également que la compagnie drogue les soldats afin d'altérer leur vision de la réalité virtuelle. Drew reste sceptique et préfère penser que Michaels est un fauteur de troubles paranoïaque.

Personne ne rêve ici



Bien que Michaels l'ait prévenu qu'il cesserait bientôt de rêver, Drew fait dès la nuit suivante des cauchemars, dans lesquels lui apparaissent de monstrueux insectes et Jenny, son ex petite amie. Le lendemain matin, il reçoit un courrier-vidéo de Barbara, sa mère, mais s'aperçoit qu'il a été censuré par les Nations Unies.

Le lendemain matin, alors qu'il prend son petit déjeuner, il est rejoint par le Dr Marks. Il essaye de l'interroger sur son attitude étrange lors de la réunion ; ses réponses sont évasives. Bien que Drew soupçonne Saunders et Marks de ne pas lui dire toute la vérité, il est convaincu que le Dr Marks essaye réellement d'agir pour le bien de l'humanité.

L'accident



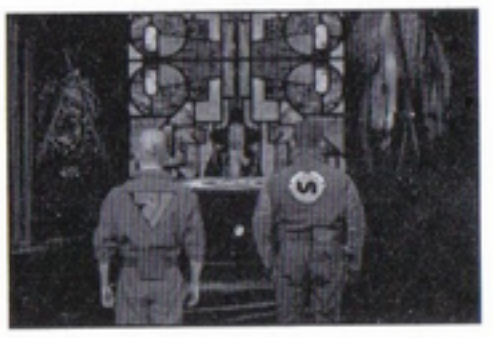
En fin de journée, la séance de relaxation de Drew est interrompue par un appel urgent émanant du hangar. Il semblerait que le vaisseau (« Skivver ») à bord duquel avait pris place le Dr Marks ait été abattu par une nouvelle espèce mortelle d'insecte volant. Le Dr Marks est porté disparu. Il y a deux morts et un blessé grave. En raison de son excellente prestation lors de la séance de simulation, Drew est choisi pour piloter le vaisseau de secours. Il commence néanmoins à éprouver une certaine appréhension à l'idée d'explorer la surface de la planète.

Au cours du vol, le système de transmission de la réalité virtuelle de Drew se dérègle. Alors qu'il est censé survoler un désert de sable et de pierres, il reçoit des images d'un paysage verdoyant avec des arbres et des rivières.

Tandis que Drew veille sur le vaisseau, le Sergent Cranshaw, le Lieutenant Andrews et le soldat Hawkins partent à la recherche des survivants et des victimes du drame. Il s'avère que Michaels est le seul soldat à ne pas avoir été blessé. Le Dr Marks reste introuvable.

De retour au vaisseau, Michaels se met à fulminer au sujet des combinaisons écolo. Selon lui, elles seraient équipées d'un dispositif d'autodestruction, qui déclencherait un processus d'euthanasie dès la première déchirure. Il exige qu'on lui dise pourquoi les soldats n'en ont pas été informés. Andrew lui explique que sans ce procédé, l'oxyde de lithium provoquerait chez le soldat blessé une mort lente et douloureuse. Michaels rétorque qu'il va quitter le régiment et révéler à tout le monde l'existence de ce dispositif d'autodestruction. Cranshaw pointe alors son arme sur lui et lui fait remarquer qu'il vient de rompre son contrat.

Espionner ou ne pas espionner



Peu après leur retour à la base, le Sergent Cranshaw ordonne à Drew d'aller faire son rapport au Colonel Saunders. Il trouve Andrews et Michaels se disputant violemment au sujet de ce qui est arrivé au Dr Marks. Michaels affirme que le docteur est sorti du vaisseau de son plein gré, tandis qu'Andrews affirme le contraire. Saunders ordonne à Andrews de mener l'enquête.

Après le départ des deux hommes, Saunders confie à Drew que Michaels est, à son avis, un dangereux subversif et un déséquilibré mental. Il demande à Drew de l'espionner, mais Drew ne lui promet rien.

Une conversation avec la Bête



Dans la soirée, Michaels rend visite à Drew dans ses quartiers. Il prétend avoir trouvé l'antidote à la drogue qui altère leur vision de la réalité virtuelle. Il persuade Drew de l'accompagner cette nuit-même au laboratoire, afin de consulter sur l'ordinateur leurs dossiers médicaux. Avant de le quitter, il lui confie une dose de son antidote.

Plus tard dans la nuit, Drew est réveillé par Michaels. Les deux hommes s'introduisent dans le laboratoire et interrogent l'ordinateur, qui leur révèle, ainsi que le soupçonnait Michaels, qu'ils ont reçu des quantités régulières de drogue depuis leur arrivée. Drew demande à Michaels ce qu'ils doivent faire, mais Michaels, très abattu, répond qu'il n'y a plus rien à faire.

L'élimination



Le lendemain matin, au cours d'une nouvelle réunion, le reste de l'équipe est mis au courant de l'accident du vaisseau spatial et de la découverte d'une nouvelle race d'insectes. Saunders révèle également qu'à cause d'un dysfonctionnement des casques de réalité virtuelle, les insectes sont apparus sous forme humanoïde. Après la réunion, Drew est convoqué au bureau du Colonel Saunders.

Saunders demande à Drew si Michaels a essayé de fomenter une sédition en prétendant que la vraie mission des Nations Unies n'était pas celle dont ils avaient été instruits. Drew réussit à lui faire une réponse évasive, tout en se demandant avec inquiétude d'où Saunders tire ses informations. Ses craintes redoublent lorsque Saunders lui demande ce que Michaels et lui faisaient dans le laboratoire la nuit dernière. Malgré l'histoire qu'il invente pour se justifier, il est renvoyé.

Désespéré, Drew regagne ses quartiers pour avertir Michaels de la situation. Il découvre alors que les Nations Unies ont éliminé son ami. Très inquiet pour sa propre vie, Drew avale l'antidote que lui a fourni Michaels, afin déliminer toute trace de leur complicité.

La fin?



Avant que Drew n'ait le temps de s'inquiéter de son avenir, il est appelé au hangar. Les insectes ont lancé un raid contre la base et il doit se joindre au combat. Après avoir enfilé sa combinaison écolo et son casque de réalité virtuelle, Drew s'aventure sur la surface de la planète et découvre que les troupes des Nations Unies sont débordées. Il repousse une première vague d'insectes, mais est gravement blessé lors de leur deuxième attaque. Sa combinaison écolo ayant été déchirée, le processus d'euthanasie s'enclenche. Paniqué, Drew essaye de stopper le processus en arrachant son casque de réalité virtuelle. Au moment où il le retire, il découvre pour la première fois la véritable apparence de ses assaillants. Un cri lui échappe avant qu'il ne s'évanouisse : « Oh mon Dieu, Michaels avait raison. Ce sont des humains. »

(Les descriptions suivantes peuvent être insérées séparément, ou mieux encore, distillées dans le synopsis. On ne pourra les appeler qu'une seule fois à l'écran.)

Personnages Principaux Et Technologies

Dr Elizabeth Marks - Créatrice de la Porte Quantique



Ce système donne accès à des fréquences de réalité parallèle qui entourent la nôtre. Au départ, les possibilités d'utilisation de la Porte Quantique étaient limitées par ses immenses besoins en énergie. Mais de nouvelles technologies basées sur la fusion, mises au point par un autre savant, ont permis au Dr Marks d'explorer ces fréquences sous l'égide de l'organisation Béatrice. C'est au cours de ces recherches qu'elle a réussi à localiser la planète AJ3905.

Barbara Griffin - La mère de Drew



Elle n'a toujours pas accepté la décision de Drew de s'enrôler dans l'organisation Béatrice et de partir sur la planète AJ3905. Elle essaye de rester en contact avec lui, mais le fait de devoir enregistrer une vidéo plutôt que de parler directement à son fils l'inquiète beaucoup. Elle voudrait que Drew rentre à la maison pour continuer ses études de médecine.

Colonel Saunders - Chef de projet



Saunders est à l'origine de l'Initiative Eden. Il projette d'exterminer les insectes sur l'Archipel Johnson, où est située la base, puis de creuser des mines pour extraire l'oxyde d'iridium. Le minerai sera transporté jusqu'à la Porte Quantique et utilisé dans les centres de Fusion Dépolluante à divers endroits du globe, afin de purifier l'atmosphère de la Terre.

Augmentation de la réalité virtuelle



Cette technologie militaire, qui augmente l'efficacité des soldats sur le champ de bataille, est basée sur une immersion totale dans la réalité virtuelle, alliée à une transmission directe des informations dans le cerveau. Les casques VR sont des casques de réalité virtuelle Pacific Image Data 840V particulièrement légers, destinés à augmenter l'intensité des stimuli visuels qui entourent le soldat et à traiter ces données de façon à améliorer la précision de son tir.

Soldat Michaels - un camarade de Drew



Michaels est convaincu que les Nations Unies mentent à leurs soldats. Il a participé à diverses opérations en Belgique à l'époque où le chef du parti transprogressioniste de Belgique a été assassiné. Il soupçonne les Nations Unies d'utiliser des casques de réalité virtuelle afin d'abuser les soldats et de les obliger à tuer des opposants politiques. A-t-il raison, ou est-il victime d'une grave crise de paranoïa ?

Jenny - la petite amie de Drew



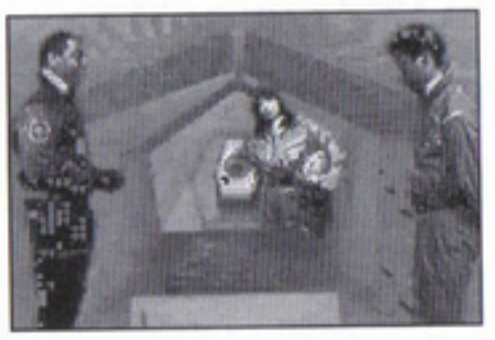
Jenny et Drew ont fait leur études de médecine ensemble. Ils étaient amants, mais se sont séparés à la suite d'un terrible accident de voiture. L'un comme l'autre en ont gardé des séquelles - physiques pour l'un, psychologiques pour les deux.

Skivver (« Vaisseau »)



La dernière génération des véhicules de transport magnéto-optiques. Ces vaisseaux sont utilisés dans des missions de reconnaissance et lors des raids menés par les forces armées des Nations Unies basées sur la planète AJ3905.

Principaux membres de l'équipe des Nations Unies



Le Sergent Cranshaw - une femme dure, qui connaît son métier et n'apprécie guère les petits malins qui se mêlent de ce qui ne les regarde pas. D'où ses nombreuses accrochages avec le soldat Michaels.

Le lieutenant Andrews - un soldat dévoué à la cause des Nations Unies, à l'obéissance aveugle.

Le soldat Hawkins - l'antithèse de Michaels ; calme et sérieux.

THE VORTEX

CONFIGURATION

Pour lancer **The Vortex**: Quantum Gate II, vous devez disposer d'un minimum de 8 Mo de mémoire vive (RAM). Il est malaisé d'utiliser ce jeu sur des micro-ordinateurs disposant de moins de 4 Mo de mémoire vive, bien qu'il fonctionne apparemment sur ce type de matériel. **The Vortex** est un programme conforme au standard MPC II, qui requiert la configuration minimale suivante pour un fonctionnement optimal :

- Microprocesseur 486DX ou supérieur (DX2 ou Pentium FORTEMENT recommandés)

- Disque dur disposant d'au moins 15 Mo d'espace disponible

- Carte graphique SVGA « optimisée pour Windows »

- Carte son Soundblaster ou compatible

- Lecteur de Cd-Rom double vitesse (300Ko/s)

ATTENTION: Les vitesses de transfert réelles des lecteurs de Cd-Rom sont parfois différentes des valeurs indiquées, ce qui peut faire varier les résultats obtenus selon le matériel utilisé.

- Windows 3.1 ou version ultérieure

- Souris compatible Microsoft

The Vortex peut fonctionner sur des ordinateurs dotés de microprocesseurs plus lents ou sur des lecteurs de Cd-Rom moins performants, mais le résultat sera moins satisfaisant. Seuls les plus puissants micro-ordinateurs PC permettront une utilisation optimale de ce logiciel très perfectionné.

INSTALLATION

The Vortex se compose de trois Cd-Rom. Les numéros inscrits sur chacun d'eux indiquent l'ordre suivant lequel vous devez les visionner. Pour installer **The Vortex**, mettez votre micro-ordinateur en marche et insérez le Cd-Rom 1 dans le lecteur. Le logiciel vous demandera d'insérer les Cd-Rom suivants en cours de lecture. Ne pas insérer les Cd-Rom 2 et 3 avant d'en avoir reçu l'instruction. Le fait d'insérer l'un des deux autres Cd-Rom pendant la procédure d'installation ou lorsque la lecture du premier n'est pas terminée risque d'entraîner des dysfonctionnements. Après avoir inséré le Cd-Rom Vortex 1 dans le lecteur, lancez Windows. Utilisez la souris pour dérouler le menu Fichier du gestionnaire de programmes (consultez le manuel d'utilisation de Windows si vous ignorez la procédure à suivre). Sélectionnez l'option Exécuter à partir du menu Fichier. Une boîte de dialogue s'affiche. Le curseur clignote dans la zone de dialogue intitulée Ligne de commande. Cliquez sur Parcourir. Cette option

vous ouvrira une liste de lecteurs et de répertoires que vous pouvez sélectionner. Cliquez dans la boîte dialogue intitulée Lecteur. Cliquez ensuite sur la lettre attribuée à votre lecteur de Cd-Rom (il s'agit souvent du lecteur D :, mais certaines configurations proposent parfois une autre lettre). Le fichier Setup.exe apparaîtra alors dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de dialogue. Cliquez sur ce fichier, puis cliquez sur OK.

Lorsque vous avez cliqué sur OK, l'installation du programme commence. Le programme copie automatiquement les fichiers nécessaires sur le disque dur et prépare l'exécution du programme. Lorsque l'installation est terminée, vous en êtes averti et un nouveau groupe de programmes intitulé Virtual Cinema apparaît. Comme dans tout autre programme Windows, vous pouvez déplacer les icones de ce programme dans un autre groupe.

Si une erreur devait se produire au cours de l'installation, vous en seriez averti et une solution vous serait proposée pour y remédier. Dans la plupart des cas, il vous serait demandé de réinstaller le programme. Quittez Windows, redémarrez votre micro-ordinateur et recommencez l'installation.

Lorsque vous réinstallez **The Vortex**, il est possible qu'un message d'erreur vous indique que certains fichiers sont déjà installés sur le disque dur. Ignorez-le, car il s'agit simplement d'un avertissement qui ne réapparaîtra plus une fois l'installation terminée.

Toutes les précautions ont été prises pour que votre système ne soit pas modifié par notre produit. Aussi, vous pourrez constater que **The Vortex** peut être installé sur tous les systèmes compatibles PC, sans entrer en conflit avec les autres logiciels présents. Cependant, le programme utilise un peu plus d'espace sur le disque dur que d'autres produits du même type. En effet, notre désir de vous procurer une qualité optimale nous a conduits à choisir entre deux possibilités : utiliser un peu plus d'espace sur le disque dur ou courir le risque de provoquer certains dysfonctionnements des programmes déjà installés sur votre micro-ordinateur, du fait qu'ils utilisent peut-être des versions plus anciennes de gestionnaires de périphériques que celles que nous avons copiées. Vous pourrez donc constater que de nombreux fichiers du répertoire Vortex apparaissent en doublon dans les répertoires et sous-répertoires de Windows.

En plus de l'icone que vous allez utiliser pour lancer **The Vortex**, une autre icone donnant accès au fichier READ ME est présente dans votre groupe de programmes. Il vous fournira des instructions extrêmement utiles sur le fonctionnement du jeu. NOUS VOUS CONSEILLONS DE LIRE ATTENTIVEMENT CE FICHIER READ ME AVANT DE DEMARRER LE JEU. Pour cela, il vous suffit de double-cliquer sur l'icone correspondante.

Vous êtes maintenant prêts à entrer dans l'aventure ! Bonne chance, et amusez-vous bien !

EN CAS DE PROBLEME

Si certaines questions vous viennent à l'esprit alors que vous avez déjà commencé à jouer avec **The Vortex**, plusieurs solutions s'offrent à vous pour y répondre. La première consiste à poursuivre la lecture de ce chapitre s'il s'agit d'un problème technique. La seconde est de vous reporter au chapitre consacré à la description des commandes principales du jeu du manuel de l'utilisateur. Vous trouverez ce manuel dans le coffret contenant les Cd-Rom. Enfin, vous pouvez contacter nos services (voir la partie intitulée Assistance technique).

Du fait de l'évolution extrêmement rapide de la micro-informatique, les logiciels, comme les micro-ordinateurs, sont de plus en plus complexes, et **The Vortex** ne fait pas exception à la règle. Aujourd'hui, il existe des millions de configurations possibles pour concevoir et assembler des micro-ordinateurs PC. Bien que nous ayons chargé **The Vortex** sur de très nombreuses configurations, il se peut que la vôtre soit différente de celles que nous avons testées et que l'utilisation de notre jeu vous pose des problèmes que nous n'avons pu déceler. Dans ce cas, n'hésitez pas à contacter notre service d'Assistance technique.

MEMOIRE

La gestion de la mémoire constitue souvent un point critique de l'utilisation des logiciels. Néanmoins, du fait que **The Vortex** fonctionne sous Windows, il peut avoir recours à de la « mémoire virtuelle » si la mémoire vive disponible est insuffisante. En d'autres termes, Windows utilise une partie du disque dur pour simuler de la mémoire vive. Cependant, un problème se pose : le temps d'accès aux disques durs étant beaucoup plus long que les transferts à partir de la mémoire vive, le rythme du jeu sera considérablement ralenti. Ainsi que nous l'avons déjà signalé au début de ce chapitre, si le jeu se déroule à un rythme anormalement lent, vérifiez la quantité de mémoire vive dont dispose votre ordinateur. Il suffit sans doute d'augmenter la mémoire vive (par l'acquisition de barrettes de RAM) pour résoudre ce problème.

Même si vous disposez de suffisamment de mémoire vive pour faire fonctionner **The Vortex**, vous pouvez quand même subir des problèmes de gestion de la mémoire. En effet, il vous faut suffisamment de « mémoire vive disponible » pour faire fonctionner correctement le programme. Il est très facile de vérifier la quantité de mémoire vive restant disponible après le lancement de Windows. Cliquez sur l'icone MS-DOS (intitulée Commandes MS-DOS) du groupe principal du gestionnaire de programmes. Lorsque l'invite MS-DOS apparaît (habituellement C:\>), tapez mem. Une ligne indique la taille maximale du programme exécutable. La mémoire vive conventionnelle disponible doit être au moins égale à 525k. Sinon, vous ne pourrez pas faire fonctionner **The Vortex**.

Consultez vos manuels d'utilisation de Windows ou de DOS pour déterminer la marche à suivre afin de libérer de la mémoire vive.

CARTES SON

L'un des problèmes relatifs aux applications multimédias des plus courants est celui de la carte son. Il y a actuellement plusieurs centaines de cartes son sur le marché, qui diffèrent toutes les unes des autres. Il est donc possible que **The Vortex** ne fonctionne pas avec la vôtre. Si vous avez un problème de restitution sonore, vérifiez que votre carte son est configurée en mode compatible Sound Blaster. Si cela ne suffit pas à solutionner le problème, réinstallez le logiciel de carte son ou reconfigurez ce périphérique. Assurez-vous que votre carte son fonctionne bien sous Windows. Il arrive souvent que l'installation des cartes son ait été prévue pour un fonctionnement automatique sous DOS, mais PAS sous Windows. Vous pouvez installer votre carte son pour une utilisation sous Windows en utilisant le logiciel qui l'accompagne.

CARTES GRAPHIQUES

Deux faits sont importants à retenir : il existe un très grand nombre de cartes graphiques ou d'acquisition vidéo sur le marché, et chacune d'entre elles dispose de plusieurs modes d'affichage. Sur la carte SVGA, vous pouvez paramétrer trois variables : la résolution, le nombre des couleurs et la taille des polices. Les résolutions les plus courantes sont de 640 x 480, 800 x 600 ou 1024 x 768. Nous vous recommandons d'utiliser **The Vortex** en mode 640 x 480 si la vitesse de rafraîchissement de l'écran est un facteur déterminant (voir le paragraphe « conseils pour un fonctionnement optimal »). Sinon, le mode 800 x 600 est sans doute le meilleur choix. Pour ce qui est de la couleur, les meilleurs résultats seront obtenus en 16 millions de couleurs. Enfin, vous devez choisir entre deux tailles de polices, petite ou grande. Ce choix n'ayant aucune incidence sur l'utilisation du programme **The Vortex**, vous pouvez sélectionner la taille qui vous procure le meilleur confort visuel.

Pour accéder aux paramètres de votre carte vidéo, vous devrez soit ouvrir le panneau de configuration, ou consulter les diverses options d'installation de Windows (icone Installation de Windows dans le groupe principal). Dans un cas comme dans l'autre, le manuel de la carte vidéo devrait vous détailler la marche à suivre.

CONSEILS POUR UN FONCTIONNEMENT OPTIMAL

Si le fonctionnement de Vortex ne vous donne pas satisfaction, vous pouvez essayer plusieurs solutions. Tout d'abord, vérifiez les paramètres de votre carte graphique ou d'acquisition vidéo. Si vous n'utilisez pas le mode d'affichage 640 x 480 en 256 couleurs, essayez de redéfinir les paramètres du système et

adoptez ce mode (consultez le manuel d'utilisation de Windows pour une information plus précise). Le graphisme sera sans doute de moins bonne qualité, mais le jeu y gagnera en rapidité.
Autre source de problème possible : le fichier CONFIG.SYS. Dans ce fichier devrait figurer la ligne de commande suivante :
DEVICE=C:\DOS\SMARTDRV.SYS 2048, ou une ligne de commande similaire.
Si elle n'y figure pas, ajoutez-la et testez à nouveau le jeu pour voir s'il fonctionne mieux.
Bien entendu, plus vous augmenterez la puissance de votre système, plus votre jeu sera performant... surtout si vous faites l'acquisition d'un processeur d'une puissance supérieure ou d'une carte graphique plus puissante.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si malgré toutes ces possibilités de paramétrage, vous ne réussissiez pas à installer ou à faire fonctionner correctement ce jeu, veuillez contacter notre service d'Assistance technique.
Avant de procéder à cette démarche, nous vous conseillons de dresser une liste détaillée de votre matériel informatique, en mentionnant la marque et le modèle de votre carte son, de votre carte graphique, et de votre unité centrale. Notez également le contenu de vos fichiers AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS et SYSTEM.INI. Enfin, mettez votre ordinateur en marche avant de nous téléphoner, afin de pouvoir répondre aux questions plus spécifiques qui vous seront posées.
Liste à préparer :
TYPE DE PROCESSEUR (VITESSE) CARTE SON
CARTE GRAPHIQUE MARQUE DU LECTEUR DE CD-ROM
AUTOEXEC.BAT CONFIG.SYS
SYSTEM.INI

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.
Afin de bénéficier de notre service après-vente, merci de nous retourner la carte de garantie ci-jointe.

Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France. Si toutefois vous rencontrez des problèmes de fonctionnement, vous pouvez nous contacter au (1) 43 12 31 02 de 10h00 à 12h30 et de 14h00 à 18h00, du lundi au vendredi. Un technicien sera à votre disposition pour répondre à toutes vos questions.

WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

HYPERBOLE STUDIOS

The Vortex Quantum Gate II, VirtualCinema and You Are The Movie are trademarks of HyperBole Studios
© 1994 HyperBole Studios. All other trademarks used by permission. All rights reserved.
Published by Warner Interactive Entertainment Limited 1995. A Time Warner Company.
Distributed by Warner Interactive Entertainment Limited under exclusive licence from Hyperbole Studios