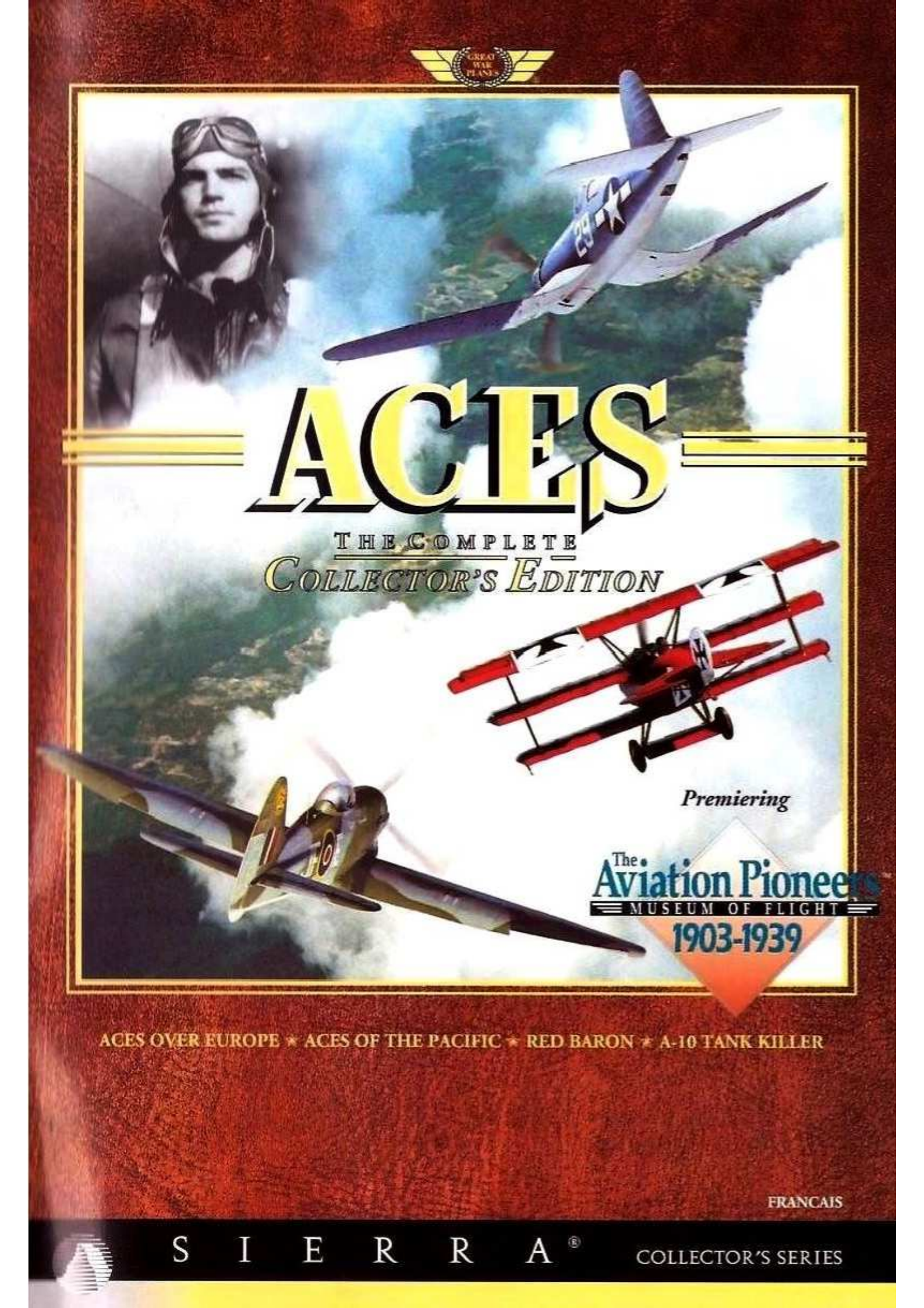
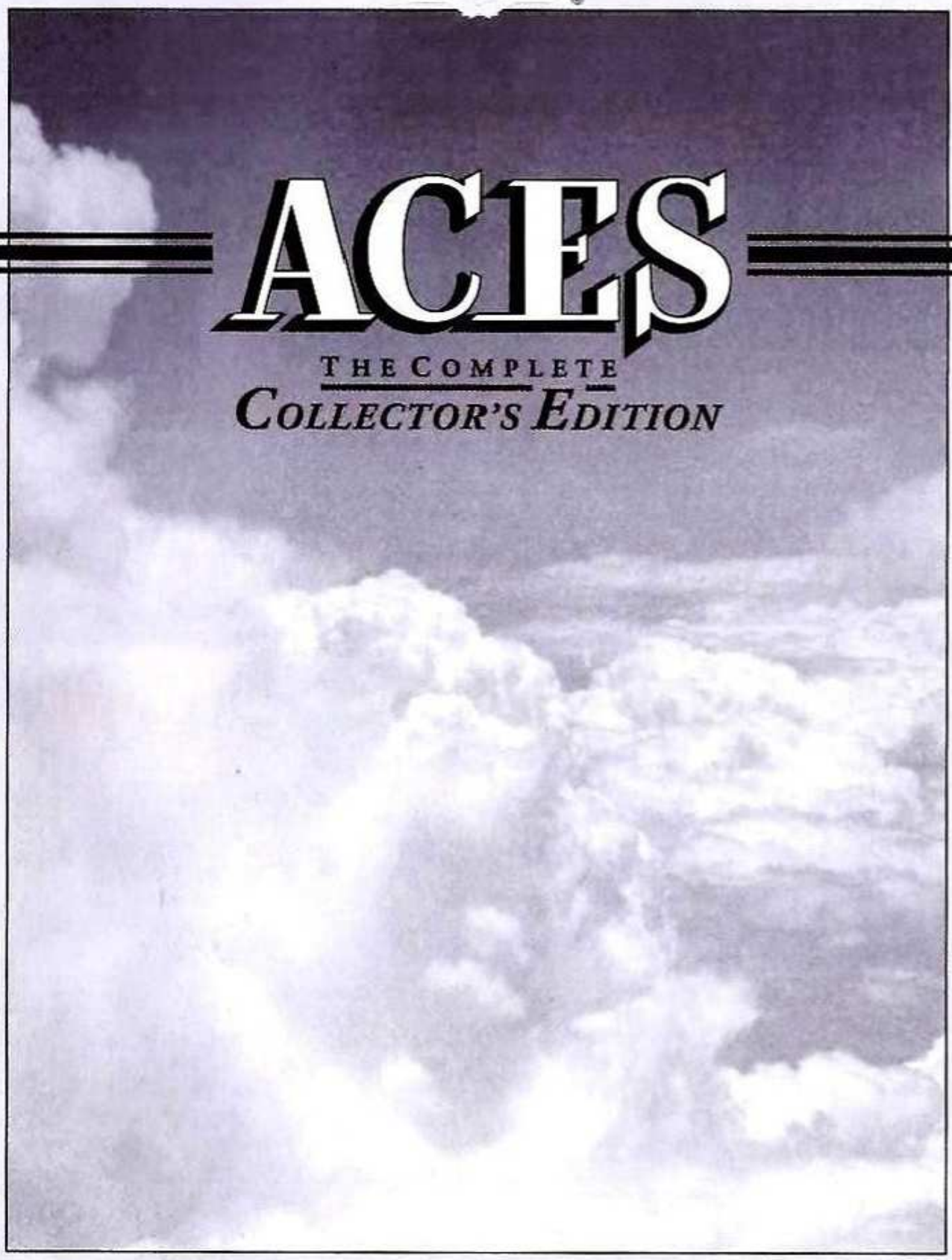

GREAT WAR PLANES
ACES
THE COMPLETE
COLLECTOR'S EDITION
Premiering
The Aviation Pioneers
MUSEUM OF FLIGHT
1903-1939
ACES OVER EUROPE ★ ACES OF THE PACIFIC ★ RED BARON ★ A-10 TANK KILLER
FRANCAIS
SIERRA®
COLLECTOR'S SERIES

GREAT WAR PLANES



ACES

THE COMPLETE

COLLECTOR'S EDITION

SIERRA



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

A·C·E·S® OVER EUROPE



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

A·C·E·S® OF THE PACIFIC

avec

WWII:1946

ACES

THE COMPLETE
COLLECTOR'S EDITION



© Imperial War Museum, London

Red Baron®

avec

RED BARON MISSION BUILDER



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

A l'extrême gauche, l'Américain William Thaw, chef de l'escadrille Lafayette.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS 5

DÉMARRAGE

A propos du manuel 10
Matériel nécessaire 11
Installation 11
Lancement des programmes du CD-ROM *Aces* 13
Modification des préférences 14
Démos des produits 14

UTILISATION DES MANUELS EN LIGNE 16

AVIATION PIONEERS 17

SERVICE CLIENTÈLE

Problèmes techniques 21
Assistance technique 24
Service après vente 31



Courtesy Ray Rimell, Albatros Productions Ltd.

Fragile et peu manoeuvrable, le Nieuport 28 fut rapidement remplacé par le SPAD 13.

AVANT-PROPOS

Bienvenue dans *Aces: the Complete Great War Planes Collector's Edition!* Cette collection CD-ROM regroupe tous les célèbres simulateurs historiques et primés de Dynamix. A l'époque, ils avaient redéfini le terme "technologie de pointe" pour l'industrie informatique: leur exhaustivité, leur authenticité historique et leur convivialité n'ont jamais été égalées depuis. Tout en retraçant les moments importants de l'histoire de l'aviation, ils ont contribué de manière considérable au succès de Dynamix et de Sierra On-Line, notre société mère.

En 1989, Damon Slye, soutenu par une petite équipe de graphistes et de programmeurs, mit au point la première simulation de vol de la société. Au printemps 1990, leurs efforts aboutirent à la sortie de *A-10 Tank Killer*. Ce jeu mettait en scène des campagnes en Europe pendant une Troisième Guerre Mondiale imaginaire, avec plusieurs vues extérieures, et utilisait pour la première fois notre environnement 3Space pour les simulateurs sur PC, qui est depuis devenu célèbre. Après la Guerre du Golfe, la simulation fut remise à jour avec des graphismes améliorés et des scénarios inédits de la Tempête du Désert.

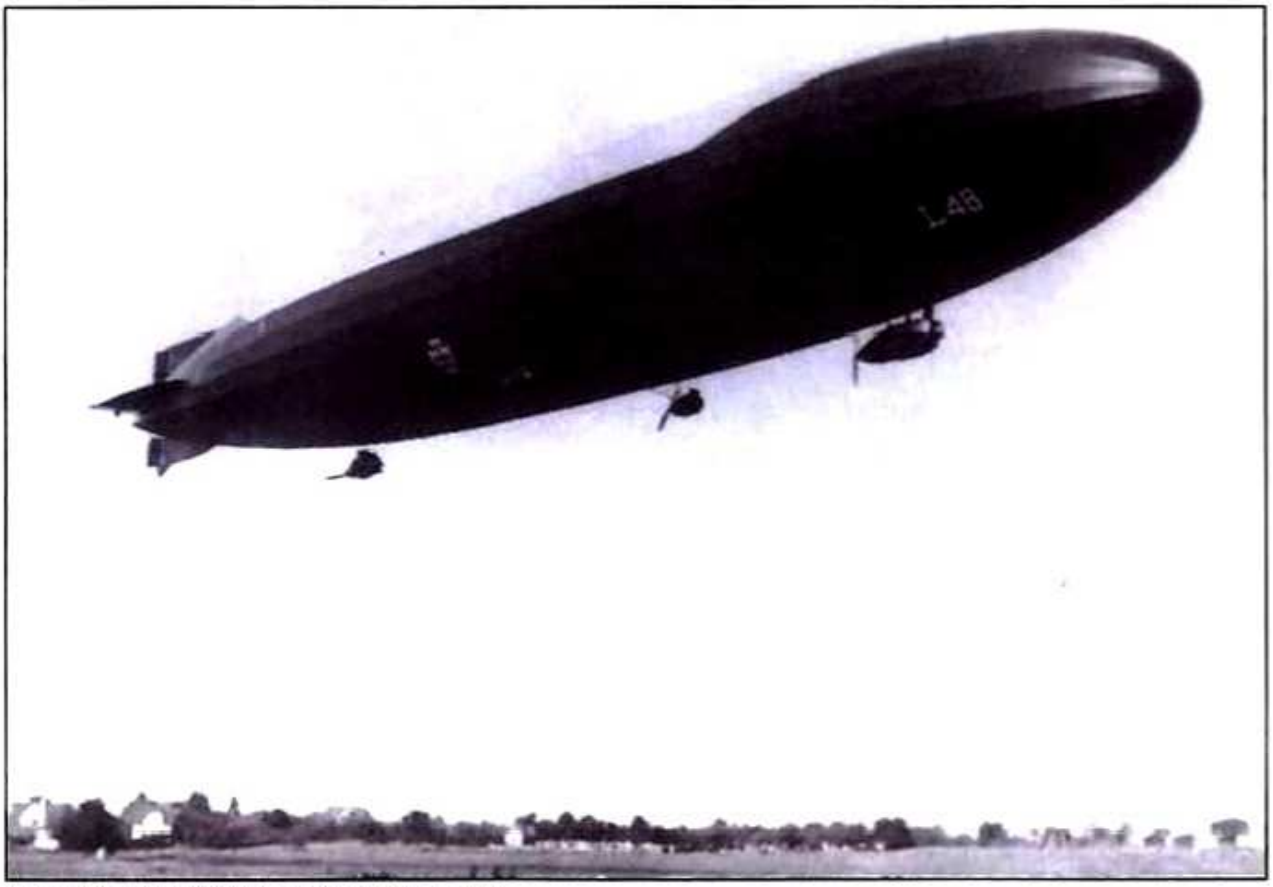


Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

Un des rares Fokker D.VVIII sorti des usines avant la fin de la Première Guerre Mondiale. Ses performances exceptionnelles en vol compensaient la fragilité de sa structure : le déchirement fréquent de l'aile parasol en plein vol coûta la vie à plusieurs pilotes.

Elle fut baptisée *A-10 1.5* (vous la trouverez également dans cette collection). *A-10* est un des rares jeux créés par Dynamix en tant que société indépendante, et rachetée quelques mois plus tard par Sierra On-Line. Cette fusion allait nous donner les moyens de développer des projets de meilleure qualité et de plus grande envergure.

L'année 1990 fut assez chargée. Damon et son équipe commencèrent à travailler sur *Red Baron*, la simulation qui allait plus tard devenir la meilleure dans sa catégorie. Commercialisée la veille de Noël, elle permettait aux joueurs de choisir leur camp, d'affronter des as célèbres, et de revivre les meilleurs moments de leurs missions grâce à un enregistreur de type magnétoscope. Mais surtout, elle recréait la tension et l'ivresse des combats aériens dans un environnement authentique et d'une jouabilité exemplaire. *Red Baron* fut un succès immédiat et s'imposa en quelques mois comme la meilleure simulation de la Première Guerre Mondiale. Aujourd'hui, *Red Baron* se vend encore bien, et la plupart des passionnés considèrent cette simulation comme la meilleure. Le module d'extension *Red Baron Mission Builder* (également inclus dans cette collection) fut commercialisé un an et demi plus tard avec succès: il permettait au joueur de "programmer" ses propres missions, et proposait également d'autres grands pilotes, d'autres avions et de nouvelles options.



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

Un des derniers modèles de Zeppelin. La panique provoquée par les attaques de Zeppelins dans les milieux politiques britanniques entraina la création de la première force aérienne indépendante, la RAF

Au printemps 1991, une fois l'équipe remise de l'effort final pour la sortie de *Red Baron*, nous avons travaillé sur notre nouveau projet: *Aces of the Pacific*. L'année suivante, nous avons perfectionné notre technologie et amélioré nos techniques graphiques, et des recherches considérables sur la guerre aérienne du Pacifique furent effectuées. Nos efforts furent bien récompensés : A ce jour, *Aces of the Pacific* est la seule simulation qui couvre la totalité du théâtre des opérations, et qui permette au joueur de voler de Pearl Harbor à Clark Field en choisissant son camp, pour finir avec la victoire finale contre le Japon. Sorti en mai 1992, *Pacific* fut un projet difficile. Pendant trois mois, les programmeurs passèrent la majeure partie de leur temps au bureau, travaillant parfois jusqu'à 100 heures par semaine. Mais, l'été suivant, les critiques élogieuses et l'arrivée d'*Aces of the Pacific* sur les rayons des revendeurs compensèrent largement nos longues heures de travail : Nous venions encore de créer un hit.

Pacific n'était pas encore terminé que la disquette d'extension était déjà en route. Ce projet, *WWII : 1946*, proposait une alternative plausible à la fin historique de la guerre du Pacifique. Et si les bombes A n'avaient pas été larguées, et que l'Union Soviétique était restée neutre? Les Etat-Unis auraient alors été forcés d'envahir le Japon pour mettre un terme au conflit. Basé sur les véritables plans d'invasion américains, *WWII : 1946* permet de choisir son camp et de piloter un avion impressionnant, qui fit son apparition peu après la fin de la guerre.



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

Les croisillons de l'avion de reconnaissance Nieuport étaient équipés de rampes de fusées. Elles étaient tirées électroniquement depuis le cockpit sur différentes cibles, comme des ballons d'observation.

La simulation suivante couvrait le théâtre européen de la Seconde Guerre Mondiale. Au lieu d'être uniquement centré sur la campagne stratégique de bombardement, *Aces over Europe* comprendrait également la campagne aérienne tactique. Les attaques au sol et les raids des chasseurs Alliés, avant et après le jour J, marquèrent le début d'une campagne aérienne désespérée. Les Alliés voulaient la supériorité aérienne, qui leur permettrait de bloquer les forces ennemies en coupant leurs lignes de ravitaillement, mais les allemands résistaient farouchement. La programmation du jeu commenca en novembre 1992 et se poursuivit fébrilement jusqu'à sa sortie (malgré le déménagement dans nos nouveaux locaux), un an plus tard. Par rapport au format classique de Dynamix, les graphismes et les modèles de vol d'*AOE* étaient plus détaillés et plus complexes. Une fois de plus, ce produit fut acclamé par l'industrie.

Aviation Pioneers sort pour la première fois sur ce CD-ROM, et permet, grâce aux possibilités du multimédia, de porter un regard nouveau sur les personnages et les avions qui contribuèrent à l'évolution de l'aviation entre 1903 et 1939. Les simulations comprennent également des manuels en ligne avec des fonctions puissantes de recherche, de lecture rapide, de marquage et d'impression.



Courtesy Ray Rimell, Albatros Productions Ltd.

Le Halberstadt D.II, chasseur solide et fiable, était capable d'affronter les meilleurs avions alliés au début de l'année 1916.

Sur un marché où les jeux se démodent en quelques mois, les créations de Damon Slye ont résisté à l'épreuve du temps, et sont encore appréciées aujourd'hui pour leurs qualités didacticielles et ludiques. Nous espérons que les joueurs prendront conscience du véritable rôle joué par les pilotes de chasse de la Première et de la Seconde Guerre Mondiale, et qu'ils comprendront mieux les exploits de ces hommes dans le ciel de l'Europe et au-dessus du Pacifique.

Toujours tourné vers l'avenir, Dynamix travaille actuellement sur une nouvelle génération de simulateurs de vol. Non seulement la série des *Great War Planes* a engendré l'inévitable marée de produits concurrents, mais les nouvelles technologies nous offrent sans cesse de nouvelles possibilités en matière de graphismes, de modélisation et d'interactivité, ce qui nous oblige à constamment nous remettre en cause. Avec *Red Baron II* et nos futurs simulateurs, nous avons l'intention de surpasser encore une fois les standards de l'industrie. En attendant, nous espérons que vous apprécierez ces grands classiques de la simulation retraçant les exploits grisants des plus grands as de l'histoire de l'aviation, et qu'ils vous apporteront des centaines d'heures de plaisir!

— John Bruning, Jr.
Historien pour Dynamix



Courtesy Robert L. Lawson Photography

Des avions s'apprêtent à décoller d'un porte-avions japonais.

DÉMARRAGE

A propos du manuel

Ce manuel contient des informations importantes concernant pour l'installation et l'utilisation du CD-ROM *Aces Collector's Edition (Aces)*. Il vous explique également comment fonctionnent les manuels en ligne sous Windows et le programme *Aviation Pioneers*.

Pour un résumé des commandes de vol, consultez les cartes de référence des simulateurs.

Pour voir les présentations historiques détaillées et l'introduction aux armes, aux tactiques et au pilotage, consultez la documentation en ligne des simulateurs fonctionnant sous Windows.

Si vous avez besoin d'assistance technique ou que vous avez des problèmes avec ce produit, consultez le paragraphe consacré aux problèmes techniques à la fin de ce manuel.

Pour connaître les dernières modifications des programmes depuis l'impression de ce manuel, cliquez sur l'icône README de chaque simulation dans le groupe de programmes Windows.

Matériel nécessaire

La configuration conseillée pour l'utilisation du CD-ROM *Aces* est la suivante:

— Processeur 486SX ou plus
— 4 Mo de RAM
— MS-DOS 5.0 ou plus
— Microsoft Windows 3.1 ou plus (pour les manuels en ligne et *Aviation Pioneers*)
— Gestionnaire de mémoire paginée : EMM386, QEMM386 ou équivalent
— Espace disponible sur disque dur (pour l'installation complète) :
  - 8 Mo *Aces over Europe*
  - 6 Mo *Aces of the Pacific* & *WWII : 1946*
  - 5 Mo *Red Baron* & *Red Baron Mission Builder*
  - 3 Mo *A-10 Tank Killer 1.5*
  - 5 Mo *Aviation Pioneers*
— Carte graphique VGA
— Lecteur de CD-ROM aux normes MPC-1 ou plus rapide

Remarque : *Aces of the Pacific* et *WWII : 1946* ont été regroupés dans une seule simulation, tout comme *Red Baron* et *Red Baron Mission Builder*.

Installation

Avant de commencer...

Cette collection couvre plusieurs années de programmation, et le CD-ROM *Aces* contient par conséquent des versions DOS et Windows. Tous les simulateurs de vol peuvent être lancés à partir du DOS, et *parfois* également sous Windows. *Aviation Pioneers* et les manuels en ligne des simulateurs doivent être installés et lancés sous Windows. Pour optimiser les performances des programmes, installez les simulateurs sous Windows et lancez-les à partir du DOS.

Installation partielle ou complète

Pour chaque simulation, vous avez le choix entre une installation partielle ou complète. L'installation partielle permet de ne copier que quelques fichiers sur disque dur (occupant environ 120 Ko), les autres étant lus directement sur le CD. Avec l'installation complète, tous les fichiers de la simulation sont installés sur disque dur (voir *Matériel nécessaire*). L'installation complète permet d'améliorer la vitesse d'affichage des graphismes, et le CD-ROM n'est *pas toujours* nécessaire. Mais il doit rester dans le lecteur pour pouvoir lancer *Aviation Pioneers* ou les manuels en ligne sous Windows.



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

Les appareils de l'*U.S.S Enterprise* (Hellcat, Dauntless, Avenger et chasseurs nocturnes Corsair) alignés sur le pont, au début de l'année 1944.

Remarque : Pour des performances optimales, installez chaque programme à partir de Windows, mais lancez les simulations à partir du DOS.

Installation sous Windows :

1. Allumez votre PC et chargez le CD-ROM *Aces* dans votre lecteur.
2. Lancez Windows et sélectionnez l'option **EXECUTER** dans le menu **Fichier**. Avec l'option **PARCOURIR**, ouvrez le lecteur de CD-ROM (généralement **D**:), cliquez sur le fichier **SETUP.EXE**, puis sur le bouton **OK** de la fenêtre **EXECUTER**.
3. Sélectionnez le programme à installer et cliquez sur **INSTALL**.
4. Suivez les instructions à l'écran pour configurer le jeu par en fonction de votre système.
5. Suivez la même procédure pour installer d'autres jeux.

Le programme d'installation créera un nouveau groupe pour les manuels et les simulateurs dans le gestionnaire de programmes de Windows.

Installation à partir du DOS :

Les instructions suivantes concernent uniquement les utilisateurs qui doivent lancer les simulations à partir du DOS. *Remarque* : L'installation d'*Aviation Pioneers* et des manuels en ligne doit être effectuée à partir de Windows.

1. Allumez votre PC et chargez le CD-ROM *Aces* dans votre lecteur.
2. Ouvrez le lecteur de CD-ROM (en général **D:**) et le répertoire du jeu à installer : \AOE, \AOTP, \REDBARON, ou \A10.
3. Entrez **INSTALL** [*Entrée*], et sélectionnez les préférences pour votre ordinateur.
4. Choisissez l'installation partielle ou complète et suivez les instructions sur l'écran.

Remarque : n'essayez pas de copier les fichiers du CD *Aces* sur votre disque dur avec la commande "copy", car les jeux ne seraient pas correctement installés.

Lancement des programmes du CD-ROM Aces

Lancement des Simulateurs de vol

Pour optimiser les performances des simulations, lancez-les à partir du DOS. Si vous avez choisi l'installation partielle, n'oubliez pas de laisser le CD-ROM *Aces* dans votre lecteur de CD-ROM.

Pour lancer	ouvrez ce sous-répertoire*	et entrez
Aces over Europe	SIERRA\AOE	**aoecd** [Entrée]
Aces of the Pacific	SIERRA\AOTP	**aotpcd** [Entrée]
Red Baron	SIERRA\REDBARON	**baroncd** [Entrée]
A-10	SIERRA\A10	**a10cd** [Entrée]

* Exemple : entrez **C:** [Entrée] pour ouvrir votre disque dur, puis **cd\sierra\aoe** pour ouvrir le répertoire de *Aces over Europe*. Enfin, entrez **aoecd** [Entrée] pour lancer le jeu. S'il a été installé sur un autre lecteur ou dans un répertoire différent, entrez le chemin d'accès correspondant pour pouvoir lancer le jeu.

Si le message "Mémoire Insuffisante" apparaît quand vous lancez un programme à partir du DOS, créez une disquette de démarrage. Pour de plus amples informations, voir page 25.

Selon la configuration de votre PC, vous pourrez lancer une ou plusieurs simulations sous Windows. Ouvrez simplement le groupe de programmes qui vous intéresse (par exemple *Red Baron*) et double-cliquez sur l'icône correspondante. En cas de problème, lancez la simulation à partir du DOS.

Vous remarquerez que l'option "Basculer vers..." a été désactivée dans le menu de Windows. Pour ouvrir une autre application Windows (par exemple un des manuels en ligne), vous devez quitter la simulation.

Lancement d'Aviation Pioneers et des manuels en ligne

1. Pour pouvoir accéder aux manuels en ligne ou lancer *Aviation Pioneers*, n'oubliez pas d'insérer le CD-ROM *Aces* dans votre lecteur de CD-ROM, puis lancez Windows.

2. Pour consulter le manuel en ligne d'une simulation, ouvrez le groupe de programmes correspondant et double-cliquez sur l'icône du manuel. Vous pouvez également la sélectionner et appuyer sur [*Entrée*].

Pour lancer *Aviation Pioneers*, sélectionnez le groupe de programmes correspondant et double-cliquez sur l'icône *Aviation Pioneers*. Vous pouvez également la sélectionner et appuyez sur [*Entrée*].

Modification des préférences

Vous pouvez modifier la configuration du jeu (carte sonore, carte graphique, etc.) à partir du DOS ou de Windows. A partir du DOS, ouvrez le répertoire du jeu sur votre disque dur et entrez **INSTALL** [*Entrée*]. A partir de Windows, ouvrez le groupe de programmes de la simulation et cliquez sur l'icône Setup.

Démos des produits

Le CD-ROM *Aces* contient des démos jouables des jeux Earthsiege et *Aces* of the Deep. Une fois installées, ces démos seront chargées à partir du CD.

Insérez le CD-ROM *Aces* dans votre lecteur de CD-ROM. Au message d'attente du DOS, entrez la lettre correspondant à ce lecteur (en général **D:**). Entrez ensuite **esdemo** [*Entrée*] pour installer la démo de *Earthsiege* (combats de robots), et **aoddemo** [*Entrée*] pour installer celle d'*Aces of the Deep* (simulation de sous-marins). Seuls quelques fichiers seront installés sur votre disque dur (le répertoire par défaut est C:\SIERRA\ESDEMO ou \AODDEMO). Pour lancer la démo à partir du répertoire créé sur votre disque dur, entrez **demo** [*Entrée*]. Pour de plus amples informations concernant le jeu, ouvrez le fichier README.



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

Des pilotes et leurs mécaniciens posent devant un F6F Hellcat, le chasseur standard de l'U.S Navy pendant les deux dernières années de la guerre.

UTILISATION DES MANUELS EN LIGNE SOUS WINDOWS™

Le CD-ROM *Aces Collector's Edition* contient des manuels en ligne complets pour chaque simulation, et vous pouvez les consulter à tout moment. Suivez les instructions d'installation de la (ou des) simulation(s) sous Windows. Les manuels des simulations installées apparaissent sous forme d'icônes.

Pour ouvrir un manuel, n'oubliez pas d'insérer le CD-ROM *Aces of the Deep* dans votre lecteur de CD-ROM. Ouvrez ensuite le groupe de programmes de la simulation de votre choix et double-cliquez sur l'icône du manuel. Exemple : Pour consulter le manuel de *Red Baron*, double-cliquez sur l'icône *Red Baron Manual*.

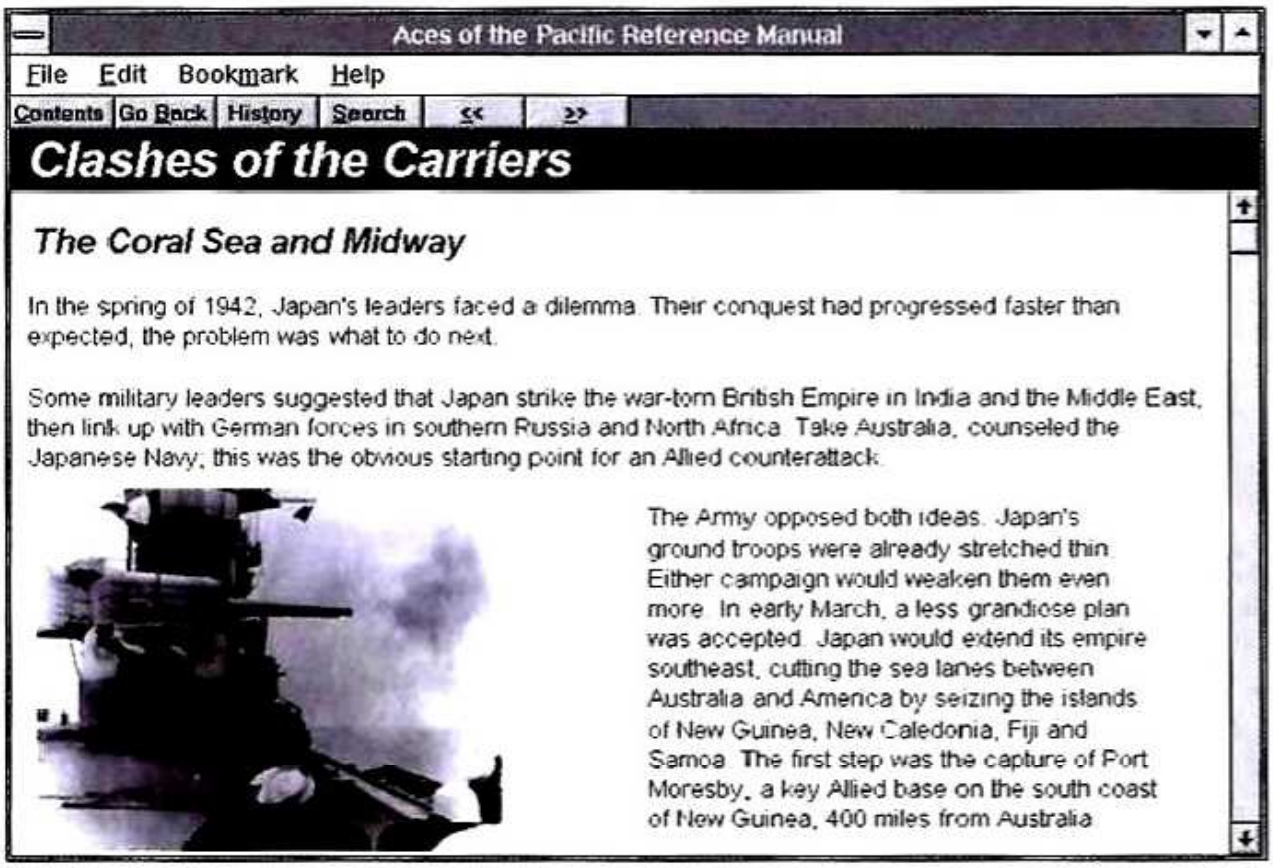
Remarque : Les manuels doivent être consultés sous Windows, mais nous vous conseillons de lancer les simulateurs à partir du DOS pour des performances optimales.

Fonctionnement des manuels

Chaque manuel comporte un sommaire indiquant les paragraphes et rubriques importantes. Pour activer la fenêtre du sommaire à tout moment, cliquez simplement sur l'option **Sommaire**.

Les mots et les sujets affichés en vert indiquent un renvoi hypertexte vers une rubrique en relation avec ce mot ou ce sujet. Pour y accéder, cliquez simplement sur le mot affiché en vert. Pour revenir aux fenêtres précédentes de votre recherche, cliquez sur l'option **Précédent**.

Pour voir la liste des sujets déjà consultés, cliquez sur le bouton **Historique**. Une fois dans la liste de l'historique, vous pourrez revenir au sujet précédent en double-cliquant sur le titre de la rubrique ou en sélectionnant l'option **Basculer vers...**



Pour faire défiler les textes, cliquez sur les flèches haut/bas de la barre de défilement, ou utilisez les touches [page suivante] et [page précédente].

Cliquez sur **Rechercher** pour lancer une recherche sur une phrase ou un mot précis dans le texte, puis entrez le mot à rechercher et cliquez sur OK ou appuyez sur [*Entrée*]. Vous verrez une liste de toutes les rubriques dont le titre contient ce mot. Pour voir les autres fonctions de recherche, cliquez sur les boutons **Hints** (Indices) ou **Options** (Options).

Pour revenir aux rubriques précédentes ou voir les suivantes, utilisez les boutons [<<] et [>>].

L'option **Annotation** vous permet d'inclure des remarques personnelles dans le manuel. Vous pouvez également placer un repère à un endroit avec l'option **Signet**.

Pour fermer le manuel, sélectionnez l'option **Quitter** dans le menu **Fichier**.

AVIATION PIONEERS

Aviation Pioneers est un nouveau produit multimédia consacré aux premiers avions, de l'époque de Kitty Hawk à l'âge d'or de l'aviation. Il s'agit également d'un complément historique aux manuels en ligne sur les avions de la Première Guerre Mondiale. Vous y trouverez des photos, des vidéos et des centaines de pages d'articles récents sur les inventeurs, les sociétés, les avions et les pilotes qui contribuèrent à l'essor de l'aéronautique pendant ces dix premières années éblouissantes. *Aviation Pioneers* se concentre essentiellement sur le fond de l'histoire et le côté humain, qu'on trouve rarement dans les livres de records.

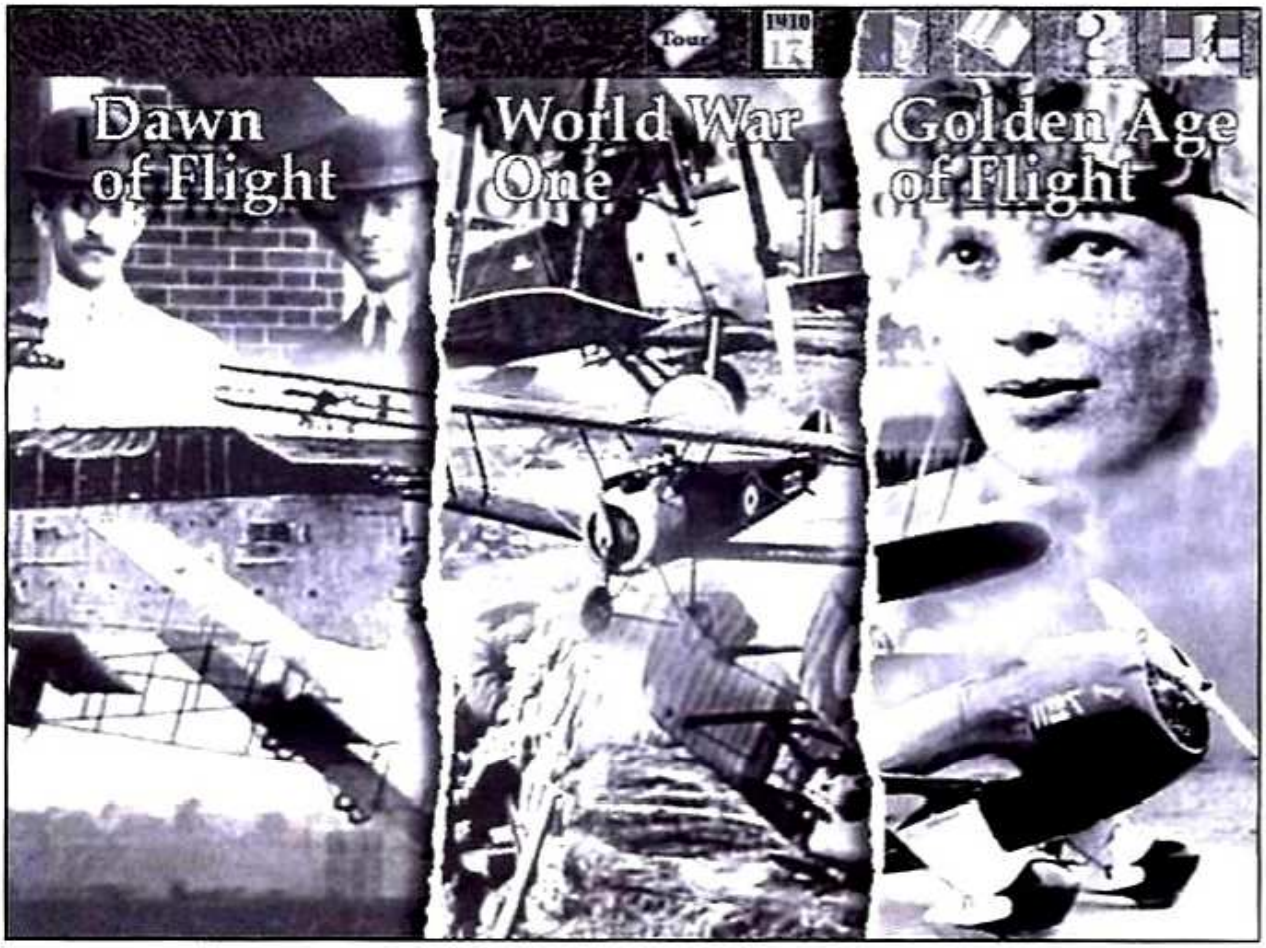
Aviation Pioneers couvre également des sujets absents dans les manuels en ligne de Great War Planes, et comporte également plusieurs options nouvelles décrites dans le paragraphe suivant.

Lancement d'Aviation Pioneers

Pour lancer *Aviation Pioneers*, insérez d'abord le CD-ROM *Aces* dans votre lecteur de CD-ROM. Lancez Windows et ouvrez le groupe de programmes d'*Aviation Pioneers*. Double-cliquez sur l'icône correspondante ou sélectionnez-la et appuyez sur [Entrée]. Vous verrez alors apparaître l'écran d'introduction.

Cliquez sur **Great War Planes Guided Tour** (Visite Guidée de Great War Planes) pour voir une démonstration des simulations que vous trouverez sur ce CD. Cliquez sur **Aviation Pioneers Guided Tour** (Visite Guidée d'*Aviation Pioneers*) pour connaître les caractéristiques d'*Aviation Pioneers*. Pour quitter la démonstration, appuyez sur [Echap] ou cliquez sur la souris.

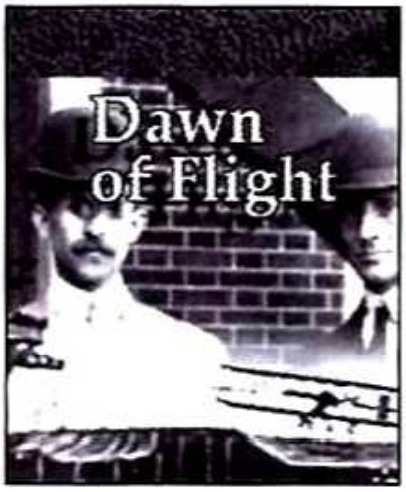
Pour revenir à l'écran principal, cliquez sur **Start Aviation Pioneers** (Lancer *Aviation Pioneers*).



Déplacement

Servez-vous de la souris pour parcourir *Aviation Pioneers* et pour cliquer sur les boutons de commande en haut de l'écran.

Sélectionnez une époque, un sujet ou une rubrique spécifique en cliquant sur le titre correspondant. Cliquez simplement sur le sujet de votre choix. Exemple : Dans l'écran principal d'*Aviation Pioneers*, cliquez sur "**Dawn of Flight**" (A l'Aube de l'Aviation) pour voir le menu des sujets disponibles, puis sur "**Airplanes**" (Avions) pour voir les articles correspondants, etc. Pour revenir en arrière, cliquez sur **Back Up** (Retour en Arrière).





Chronologie. Chaque époque est représentée par une image graphique qui permet également de rechercher et d'ouvrir des rubriques. Cliquez sur ce bouton et choisissez l'époque qui vous intéresse. Vous verrez une chronologie de la période en question avec une liste de tous les articles la concernant. Placez le pointeur de la souris sur un événement pour savoir quand il a eu lieu. Pour ouvrir une rubrique, cliquez sur son titre.



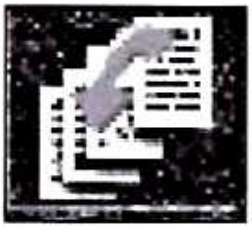
Carte Routière. Cliquez sur ce bouton pour voir où vous vous situez dans *Aviation Pioneers* ou pour revenir en arrière. Cette option regroupe tous les sujets et rubriques disponibles pour chaque époque. Pour ouvrir une rubrique, cliquez sur son titre.



Lexique. Cliquez sur ce bouton pour voir la définition des termes particuliers utilisés dans *Aviation Pioneers*. Cliquez simplement sur le mot qui vous intéresse. Cette option vous permet également de consulter une bibliographie, la liste des crédits et celle des lectures conseillées.



Epoque. Cliquez sur ce bouton pour revenir à l'écran principal et sélectionner une époque.



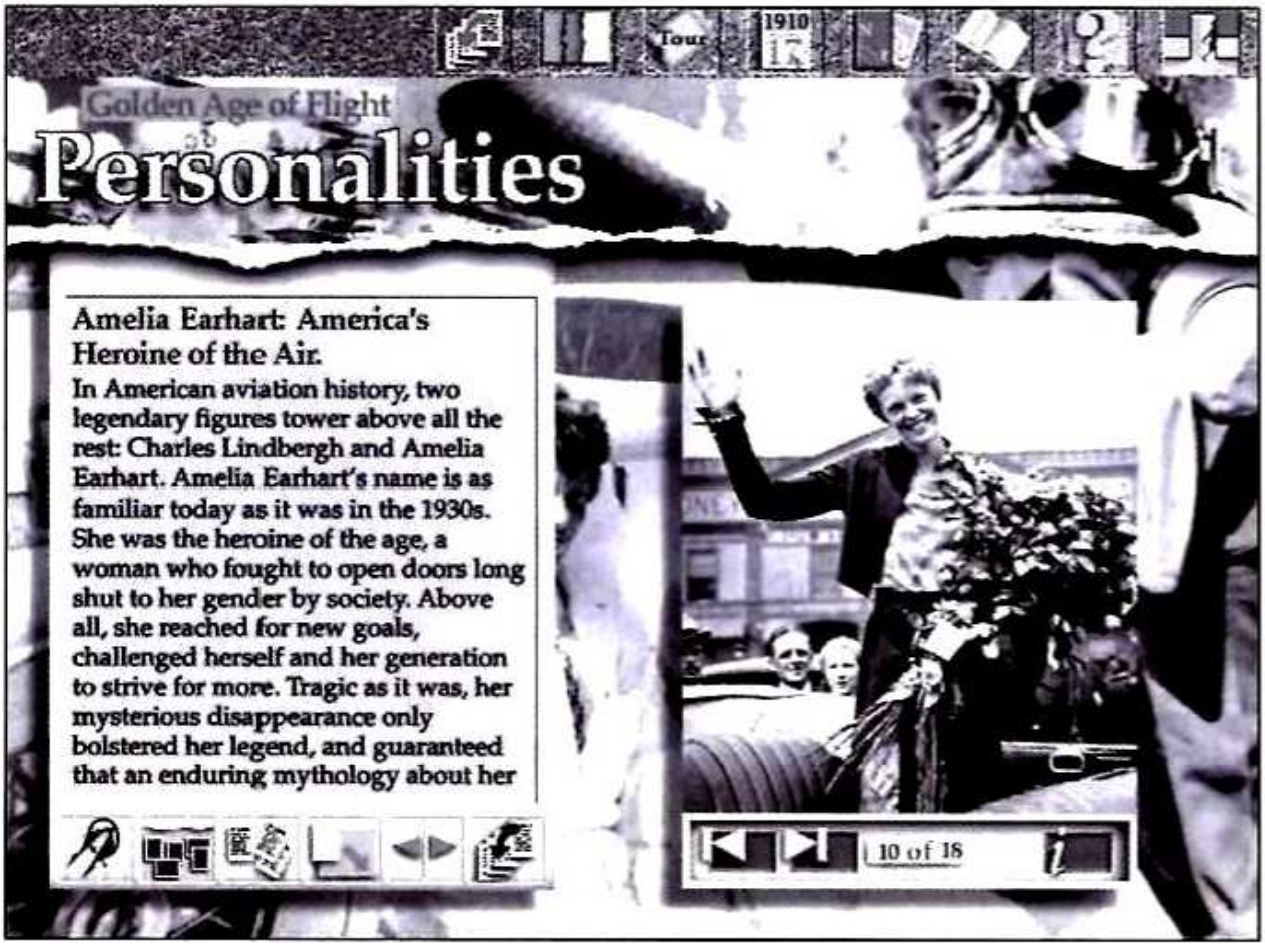
Retour. Cliquez sur ce bouton pour revenir au menu ou à l'écran précédent. (Pour quitter *Aviation Pioneers*, cliquez sur le bouton **Quitter**).



Infos. Cliquez sur ce bouton pour voir une description de l'écran ou de l'option de votre choix. Pour connaître la fonction d'un bouton, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.



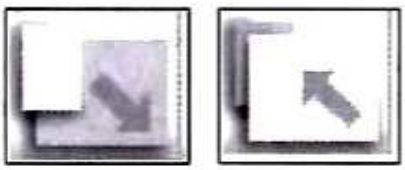
Quitter. Cliquez sur ce bouton pour quitter *Aviation Pioneers* et revenir au Gestionnaire de Programmes de Windows.



Ecran des Articles

L'ouverture d'une rubrique active un écran contenant plusieurs outils pour vous permettre de consulter les textes et les images de cette rubrique.

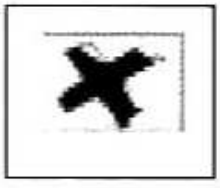
Agrandissement de la page. Cliquez sur ce bouton pour agrandir la fenêtre du texte et lire plus facilement les textes longs, pour la réduire, ou pour voir les images correspondantes.

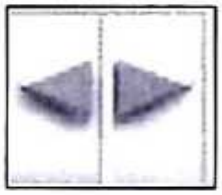


Articles apparentés. Cliquez sur ce bouton pour voir la liste des articles ayant un rapport avec le sujet choisi. Pour ouvrir la rubrique, cliquez simplement sur son titre.

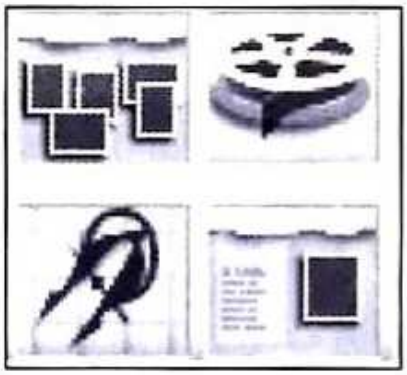


Pour fermer la liste, cliquez sur le bouton de fermeture en bas de la fenêtre.

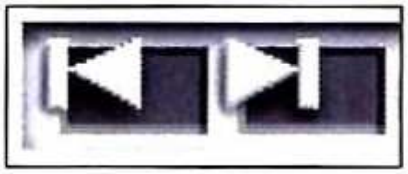




Avant/Arrière. Cliquez sur ces boutons pour faire défiler l'article en cours dans les deux sens.



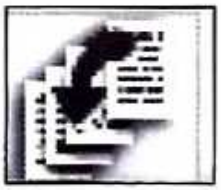
Supports apparentés. Ces boutons indiquent si l'article est accompagné de photos, de tableaux, de cartes, de diaporamas commentés ou de séquences vidéo. Pour ce faire, cliquez sur la catégorie désirée.



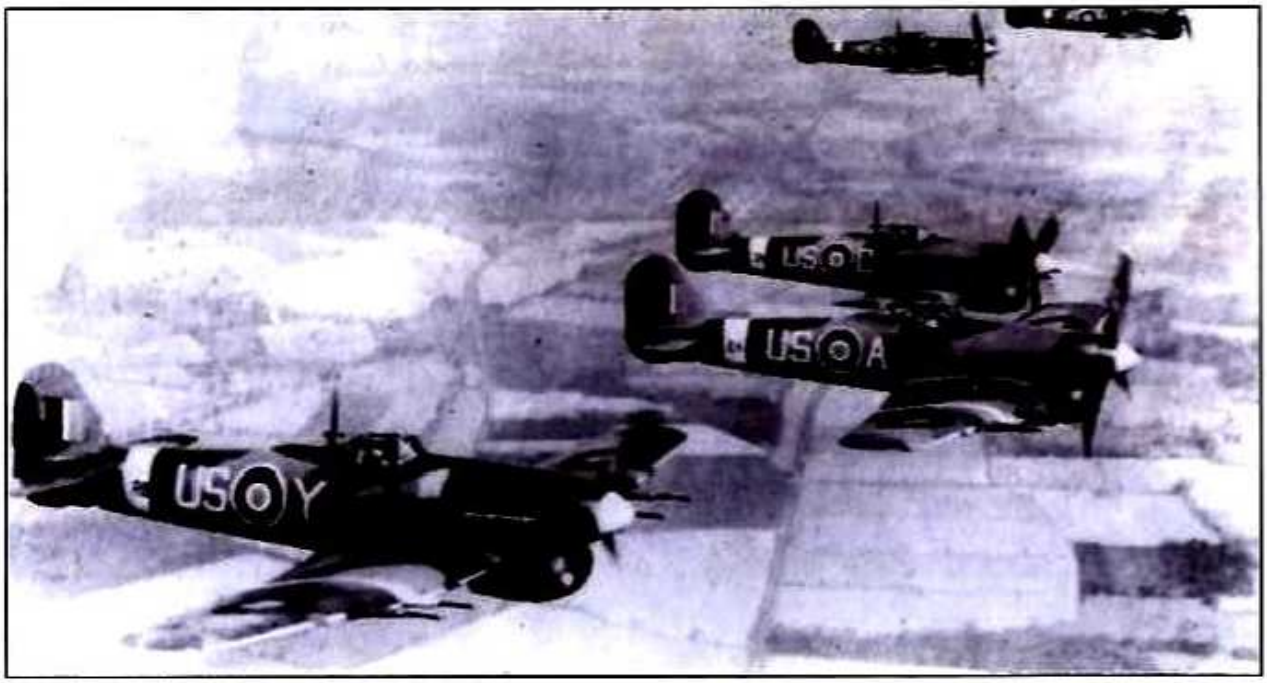
Boutons fléchés. Ils se trouvent sous l'écran de visualisation et permettent de modifier l'affichage des rubriques.



Cliquez sur le bouton **I** (Informations) pour voir les légendes.



Retour. Cliquez sur ce bouton pour revenir au menu ou à l'écran précédent.



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

Une patrouille de Hawker Typhoons.

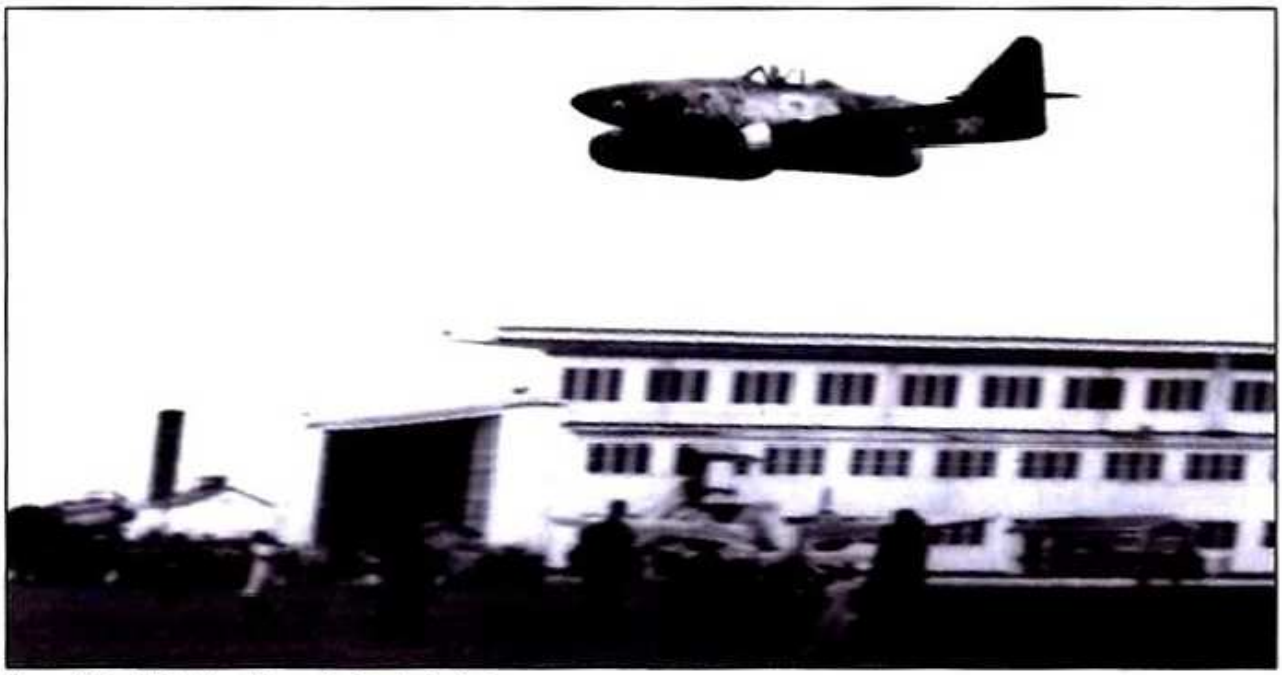
SERVICE CLIENTÈLE

PROBLÈMES TECHNIQUES

Problème : *Je ne parviens pas à lancer une des simulations sous Windows et un message d'erreur m'indique que les périphériques Adlib™ ou Sound Blaster™ sont déjà utilisés.*
Solution Possible : Windows ne sait pas quels gestionnaires sonores ou graphiques il faut utiliser. Votre ordinateur est peut-être configuré pour plusieurs cartes, ou le gestionnaire de carte sonore qui est chargé en mémoire n'est pas compatible. La meilleure solution consiste à relancer le jeu à partir du DOS (Consultez le paragraphe concernant l'installation).

Problème : *Le joystick ne fonctionne pas correctement et j'ai du mal à centrer le palonnier. Le calibrage du joystick ne résout pas le problème.*
Solution Possible : Si vous utilisez le port joystick d'une carte sonore ou d'une carte à ports d'entrée/sortie multiples, il se peut qu'elle ne soit pas synchronisée avec votre ordinateur. Ce problème est courant sur les ordinateurs rapides. Pour de meilleures performances, nous vous conseillons de désactiver le port joystick du contrôleur et/ou de la carte sonore, et d'utiliser une carte joystick spécifique à vitesse variable.

Problème : *Le jeu a été installé sur un lecteur compacté et ne fonctionne pas.*
Solution Possible : L'espace disponible sur le disque est peut-être insuffisant pour le jeu. Le programme de compression évalue l'espace disponible avec un rapport de compression de 2:1, quelquefois plus. Mais la plupart des fichiers du jeu ne seront pas compressés avec un tel taux. Vous devez donc peut-être calculer l'espace disponible en multipliant par deux la valeur estimée par l'utilitaire de compression.



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

Un pilote de Messerschmitt 262 passe en rase-mottes au-dessus de sa base. Cet avion fut le premier chasseur à réaction opérationnel du monde.

Problème : *Je viens d'installer le MS-DOS 6.0, mais je ne peux plus lancer le jeu. Un message m'indique que je suis à court de mémoire.*
Solution Possible : Si vous avez installé le MS-DOS 6.0 et utilisé MemMaker, l'utilitaire d'optimisation de la mémoire fourni avec cette version du DOS, la nouvelle configuration de la mémoire de votre système a peut-être été modifiée, et la taille de la mémoire conventionnelle disponible est peut-être insuffisante pour la simulation. Consultez votre manuel du MS-DOS pour reconfigurer la mémoire de votre système, ou créez une disquette de démarrage en cliquant sur l'icône de l'utilitaire installé dans le groupe de programmes du jeu, et relancez votre ordinateur avec cette disquette quand vous vous voulez utiliser une des simulations.

Problème : *Mon ordinateur est équipé de 4 Mo de RAM, mais un message m'indique que la mémoire paginée ou conventionnelle est insuffisante.*
Solution Possible : Pour fonctionner correctement, les programmes ont besoin de la mémoire suivante :
AOE : 614.000 octets (600 Ko) de RAM et 2.048.000 octets (2.000 Ko) de mémoire paginée (EMS).
AOTP : 610.000 octets (595 Ko) de mémoire conventionnelle et 1.024.000 octets (1.000 Ko) de mémoire EMS.
Red Baron : 583.000 octets (570 Ko) de mémoire conventionnelle.
A-10 : 571.000 octets (557 Ko) de mémoire conventionnelle.
Pour configurer la mémoire paginée ou la mémoire étendue, utilisez un gestionnaire de mémoire comme EMM386 (livré avec le MS-DOS 5.0 ou plus) ou QEMM386 de Quarterdeck. La mémoire conventionnelle de votre ordinateur est peut-être occupée par des programmes résidents ou des gestionnaires de périphériques inutiles pour le jeu. Il se peut également que la configuration de la mémoire soit incorrecte pour le jeu. Dans ce cas, essayez de le lancer avec une disquette de démarrage.

Problème : *Mon ordinateur est équipé de 4 Mo de mémoire, et même en utilisant une disquette de démarrage, un message m'indique que la mémoire est insuffisante pour lancer le jeu.*
Solution Possible : Essayez de modifier la disquette de démarrage pour charger les gestionnaires de périphériques en mémoire haute. Consultez le paragraphe concernant les modifications de la disquette de démarrage ou le manuel de votre ordinateur pour de plus amples informations, ou contactez votre revendeur.

Problème : *Le lancement du jeu provoque un blocage de l'ordinateur ou un retour au DOS.*
Solution Possible : Même si votre ordinateur correspond aux spécifications techniques nécessaires, un conflit logiciel ou matériel est toujours possible lorsque vous lancez le jeu. Essayez de le lancer avec une disquette de démarrage.

Problème : *Le programme fonctionne mal ou se bloque en plein milieu du jeu. J'utilise une carte sonore Sound Blaster ou compatible.*
Solution Possible : Lancez le programme d'installation à partir de Windows et sélectionnez l'option "Haut-parleur interne du PC" pour le son. Si le programme fonctionne alors normalement, il est possible qu'un conflit soit provoqué par votre carte sonore. Pour de plus amples informations concernant la configuration de votre carte sonore, consultez votre manuel ou votre revendeur, ou appelez l'Assistance Technique de Coktel-Vision/Sierra On-Line.

Problème : *La souris ne fonctionne pas.*
Solution Possible : Le gestionnaire de souris n'est peut-être pas chargé pour les programmes DOS. Dans ce cas, vous devez modifier les fichiers AUTOEXEC.BAT ou CONFIG.SYS de la disquette de démarrage pour y ajouter la ligne de commande qui lancera le gestionnaire de souris au démarrage du système. Vous devez lancer le programme d'installation du jeu à partir de Windows et vous assurer que l'option du bouton de la souris est bien activée (ON).

Problème : *Le joystick ne fonctionne pas correctement et le curseur se déplace tout seul sur les options des menus.*
Solution Possible : Ce phénomène se produit parfois sur les systèmes équipés de processeurs rapides, et lorsque le joystick est connecté au port de la carte sonore. Essayez de recalibrer le joystick avec l'option du Panneau des Préférences. Si celui-ci ne fonctionne toujours pas correctement, utilisez une carte conçue pour les jeux et équipée d'un adaptateur de joystick à vitesse variable. Une autre solution consiste également à désactiver le joystick avec la commande Alt-J.

Problème : *Mon joystick Thrustmaster Weapon Control System (WCS) ne fonctionne pas correctement.*
Solution Possible : La version du WCS que vous utilisez est peut-être incompatible, ou la configuration des commutateurs DIP provoque un conflit avec le programme. Le modèle "Revision D" est le premier de la série qui soit compatible avec nos simulations. Consultez votre manuel Thrustmaster pour modifier la configuration des commutateurs DIP de votre WCS.

Problème : *Les images en couleurs et les manuels en ligne sont affichés bizarrement.*
Solution Possible : Pour pouvoir afficher les images en haute résolution, vous devez utiliser un gestionnaire graphique Windows supportant 256 couleurs ou plus. Si l'affichage des images est incorrect, ouvrez le programme d'installation de Windows dans le Groupe Principal, et sélectionnez l'option "Changer les paramètres système" du menu Options. Dans la liste des gestionnaires graphiques (Ecran), choisissez un gestionnaire supportant le mode 256 couleurs. Pour de plus amples informations, consultez le manuel de Windows.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Configuration de la Mémoire

Même si vous disposez d'un minimum de 4 Mo de RAM, les simulations du CD *Aces* ne fonctionneront pas si la mémoire est mal configurée pour ces programmes. Pour fonctionner normalement, *AOE* nécessite 614.000 octets (600 Ko) de mémoire conventionnelle et 2.048.000 octets (2.000 Ko) de mémoire paginée EMS, *AOTP* de 610.000 octets (595 Ko) de mémoire conventionnelle et 1.024.000 octets (1.000 Ko) de mémoire paginée. *Red Baron* nécessite et *A-10* ont besoin respectivement de 583.000 octets (570 Ko) et 571.000 octets (557 Ko) de mémoire conventionnelle. Pour configurer la mémoire paginée ou étendue, utilisez un gestionnaire de mémoire comme EMM386 (fourni avec le MS-DOS 5.0 ou plus) ou QEMM386 de Quarterdeck.

Si vous ne parvenez pas à lancer un jeu, utilisez la commande MEM du DOS pour connaître la taille de la mémoire disponible sur votre ordinateur. Au message d'attente du DOS, entrez MEM et appuyez sur [*Entrée*]. Le manque de mémoire est souvent dû à la présence de gestionnaires ou de programmes résidents. Pour libérer de la mémoire, modifiez vos fichiers système pour ne pas lancer les gestionnaires dont vous n'avez pas besoin au démarrage du système, ou chargez-les en mémoire haute. Consultez le manuel du DOS ou celui de votre gestionnaire de mémoire pour de plus amples informations sur l'optimisation de la mémoire de votre système.

Libération de la Mémoire

1. Si un manque de mémoire vous empêche de lancer *Aces*, utilisez l'option de création d'une disquette de démarrage en suivant les instructions ci-dessous. Cette disquette de démarrage permet de reconfigurer votre système en libérant un maximum de mémoire pour le jeu.

2. En cas de problèmes, modifiez les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS ***de la disquette de démarrage***. Pour de plus amples informations, voir "Configuration de la disquette de démarrage", page 26.

3. Consultez le manuel du DOS et celui de votre gestionnaire de mémoire pour de plus amples informations sur l'optimisation de la mémoire de votre ordinateur.

Création d'une Disquette de démarrage

La création d'une disquette de démarrage est la manière la plus simple de reconfigurer la mémoire de votre ordinateur pour lancer *Aces*. Le CD-ROM *Aces* contient un utilitaire permettant de créer très facilement cette disquette. Quand vous aurez créé et configuré votre disquette de démarrage, insérez-la dans le lecteur **A:** et relancez votre ordinateur, et lancez ensuite le jeu.



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

Si l'utilitaire de création d'une disquette de démarrage permet de reconfigurer efficacement la plupart des systèmes, il ne détectera pas, dans certains cas, les gestionnaires de périphériques nécessaires pour votre carte sonore, votre souris, ou même le contrôleur de votre disque dur. Dans ce cas, vous devrez modifier les fichiers système ***de la disquette de démarrage*** pour pouvoir ensuite lancer le jeu. Si vous avez toujours des problèmes pour lancer un jeu, essayez de lancer l'utilitaire fourni directement à partir du CD-ROM : cette méthode permet parfois d'éliminer certains conflits logiciels ou matériels. Si les problèmes persistent, reportez-vous au paragraphe "Configuration de la disquette de démarrage".

Option de création d'une disquette de démarrage

Utilisez le programme fourni sur le CD-ROM pour formater et créer une disquette de démarrage pour le lecteur **A:** de votre ordinateur. Avant d'effectuer cette opération, formatez une disquette et placez-la dans le lecteur **A:** (tous les fichiers de cette disquette seront effacés si elle n'est pas vierge).

1. Vous pouvez lancer cet utilitaire à partir du DOS ou de Windows. A partir du DOS, ouvrez le répertoire du jeu sur le disque dur, entrez **INSTALL** [*Entrée*] et sélectionnez l'option "Créer une disquette de démarrage". Sous Windows, ouvrez le groupe de programmes de la simulation et double-cliquez sur l'icône du programme de création de disquettes de démarrage.

2. Le programme d'installation vous guidera pendant toute l'opération, suivez attentivement les instructions affichées sur l'écran. Insérez la disquette vierge dans le lecteur **A:** lorsque le programme vous le demande. Cet utilitaire lance les commandes du DOS pour formater la disquette, et crée ensuite tous les fichiers nécessaires pour le lancement de votre système.

Une fois cette opération terminée, vous reviendrez au bureau de Windows ou au DOS. Vous pourrez ensuite relancer votre ordinateur en plaçant la disquette de démarrage dans le lecteur **A:**. Remarque : si vous créez votre disquette de démarrage à partir de Windows, n'oubliez pas de quitter Windows avant de relancer votre ordinateur.

Utilisation de la disquette de démarrage

La disquette de démarrage créée avec l'option du programme d'installation contient une version simplifiée des fichiers système de votre disque dur. Relancez votre ordinateur en laissant la disquette de démarrage dans le lecteur **A:**. (Remarque : elle ne fonctionnera que dans le lecteur **A:**).

1. Placez la disquette de démarrage dans le lecteur **A:** et allumez votre ordinateur. Si vous avez déjà lancé votre ordinateur, quittez tous les programmes et appuyez sur le bouton de Reset, ou sur les touches [Ctrl]+[Alt]+[Suppr]).

2. Le système sera alors lancé avec la configuration et les fichiers système de la disquette de démarrage, et vous devriez pouvoir lancer le jeu à partir du DOS ou de Windows. Sous Windows, ouvrez le groupe de programmes du jeu, cliquez sur l'icône correspondante, puis sur le bouton **Start Game** (Lancer le Jeu). A partir du DOS, ouvrez le répertoire du jeu sur votre disque dur et entrez la commande : **AOECD**, **AOTPCD**, **BARON**, ou **A1015CD**, et appuyez sur [Entrée]. Pour relancer votre ordinateur avec sa configuration habituelle, rallumez-le après avoir retiré la disquette de démarrage du lecteur **A:**).

Si votre ordinateur ne tient pas compte de la disquette de démarrage et qu'il s'initialise avec la configuration habituelle, consultez votre documentation ou votre revendeur. Si la disquette de démarrage fonctionne, mais que vous ne parvenez pas à lancer le jeu ou les gestionnaires de la souris, de la carte sonore ou du lecteur de CD-ROM, vous devrez modifier les fichiers système de la disquette de démarrage. Consultez les paragraphes suivants.

Configuration de la disquette de démarrage

Pour modifier la configuration de votre ordinateur, vous devez modifier les fichiers système CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT ***de la disquette de démarrage***, ou créer une nouvelle disquette. Les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT peuvent être édités avec l'éditeur EDIT du DOS, le Bloc-notes de Windows ou n'importe quel traitement de texte (uniquement au format Texte DOS). Sur la disquette de démarrage, ces fichiers indiquent au système comment la mémoire doit être configurée pour lancer *Aces*.



Courtesy National Air & Space Museum, Smithsonian Institution

Avertissement : Si vous modifiez les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT, vous n'êtes pas à l'abri d'une erreur. ***Avant d'ouvrir un fichier pour le modifier, assurez-vous plusieurs fois que vous éditez bien les fichiers de votre disquette de démarrage, dans le lecteur A:.*** **Dans le cas contraire, vous risquez de modifier les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT de votre disque dur et d'altérer la configuration habituelle de votre système, ce qui peut provoquer des problèmes très sérieux.**

Remarque : essayez de créer une disquette de démarrage avec le programme d'installation si vous ne l'avez pas déjà fait. Même si elle ne vous permet pas de lancer la simulation, vous pourrez modifier directement les fichiers système de cette disquette.

Si vous choisissez de créer une disquette de démarrage, préparez une disquette formatée pour le lecteur **A:** (pour de plus amples informations sur le formatage d'une disquette système, consultez votre manuel du DOS). Vous pourrez ensuite créer de nouveaux fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT sur la disquette de démarrage.

Comparez les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT de votre disquette de démarrage aux exemples suivants. Les différences correspondent aux commandes permettant de charger un gestionnaire en mémoire haute, ou de modifier un paramètre pour libérer de la mémoire. En cas de doute, consultez les manuels de votre ordinateur.

Exemple de fichier CONFIG.SYS

Ces exemples correspondent à une "configuration minimum" permettant de lancer Aces sur la plupart des PC. Les instructions des fichiers système de votre disquette de démarrage seront différentes si vous utilisez d'autres gestionnaires de périphériques et des noms de répertoires différents, et en fonction de la version du DOS utilisée.
REMARQUE : **Les commentaires entre parenthèses ne font pas partie des commandes.**

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 2048
(Vous pouvez utiliser un autre gestionnaire de mémoire paginée).
DOS=HIGH,UMB
(Charge le DOS en mémoire haute).
FILES=30
BUFFERS=20
BREAK=ON
LASTDRIVE=Z
DEVICEHIGH=C:\MOUSE\MOUSE.SYS
(Uniquement si vous utilisez la souris. Voir "Gestionnaires de Souris").
DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS/MOVE
(Uniquement si vous utilisez DBLSPACE. Voir "Utilitaires de compression").
DEVICEHIGH=C:\DRV\CDROMDRV.SYS/D:MSCD001/P:220
(Voir "Gestionnaires de lecteurs de CD-ROM").

Exemple de fichier AUTOEXEC.BAT

PROMPT Sierra Boot Disk PG
(Uniquement si vous utilisez les fichiers créés avec notre utilitaire sur la disquette de démarrage)
PATH=C:\DOS
SET COMSPEC=C:\COMMAND.COM
LOADHIGH C:\MOUSE\MOUSE.COM
(Si la commande MOUSE.SYS ne figure pas dans le fichier CONFIG.SYS. Voir "Gestionnaires de Souris").
C:\DOS\MSCDEX/D:MSCD001
(Voir "Gestionnaires de lecteur de CD-ROM").

Pour désactiver une ligne de commande dans un fichier système sans l'effacer, entrez **REM** (suivi d'un espace) au début de la ligne.

Exemple : la ligne de commande **REM LOADHIGH=C:\MOUSE\MOUSE.SYS**, qui lance le gestionnaire de souris, sera ignorée par le système. Pour réactiver cette ligne de commande et lancer le gestionnaire de souris au démarrage du système, effacez simplement la remarque REM en début de ligne.

Gestionnaires de Souris

Si vous utilisez une souris, le programme de création de la disquette de démarrage supposera qu'elle sera active pour les simulations, et ajoutera la commande correspondante dans le fichier CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT, mais pas dans les deux. Exemple :

DEVICEHIGH=C:\MOUSE\MOUSE.SYS (uniquement dans le fichier CONFIG.SYS)
ou:
LOADHIGH C:\MOUSE\MOUSE.COM (uniquement dans le fichier AUTOEXEC.BAT).

Si le nom de votre gestionnaire de souris est différent (MOUSE.EXE, IMOUSE, GMOUSE, HPMOUSE, etc.) ou s'il se trouve dans un autre répertoire (C:\MSMOUSE, C:\DRIVERS, etc.), modifiez le chemin d'accès et le nom du programme dans la ligne de commande. En cas de doute, consultez le manuel de votre souris.

Conseils à propos de la Souris

Si vous ne voulez pas utiliser la souris, entrez "REM" au début de la commande correspondante dans le fichier CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT de la disquette de démarrage. Vous pourrez ainsi libérer un peu de mémoire.

Utilisez MOUSE.SYS de préférence à MOUSECOM ou MOUSE.EXE. Le gestionnaire de souris MOUSE.SYS est moins gros et mobilise moins de mémoire.

Vérifiez bien le contenu des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT pour vous assurer que le gestionnaire n'est pas lancé dans les deux fichiers. Si c'est le cas, effacez ou désactivez (REM) une des deux lignes de commande. Sinon, le gestionnaire de souris sera chargé deux fois en mémoire.

Gestionnaires de lecteurs de CD-ROM

Pour pouvoir utiliser les simulations directement à partir du CD-ROM *Aces* (nécessaire pour lancer l'installation minimum ou pour accéder aux manuels en ligne), vous devez rajouter les commandes permettant de lancer le gestionnaire de lecteur de CD-ROM dans les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Pour de plus amples informations, consultez le manuel de votre lecteur de CD-ROM.

Le fichier AUTOEXEC.BAT de votre disquette de démarrage doit contenir une commande qui charge le gestionnaire MSCDEX au lancement du système. Selon le type de lecteur de CD-ROM utilisé, vous verrez une commande du type :
C:\DOS\MSCDEX/D:MSCD001
LH C:\DOS\MSCDEX/D:MSCD001
LOADHIGH/L:14429 C:\DOS\MSCDEX/D:MSCD001

Remarque : Nous vous conseillons d'utiliser la version la plus récente de MSCDEX.EXE pour optimiser l'accès aux données sur le CD-ROM. Au moment où nous rédigeons ce manuel, MSCDEX en est à la version 2.23.

Le fichier CONFIG.SYS de la disquette de démarrage doit contenir une commande qui charge le gestionnaire de lecteur de CD-ROM au lancement du système. Selon le type de lecteur de CD-ROM utilisé, vous verrez une commande du type :

DEVICE=C:\DRV\CDROMDRV.SYS/D:MSCD001/P:220
DEVICEHIGH=C:\DRV\CDROMDRV.SYS/D:MSCD001/P:220
DEVICEHIGH/L:14652=C:\DRV\CDROMDRV.SYS/D:MSCD001/P:220

Pour AOE et AOTP, n'oubliez pas d'ajouter le paramètre "/E" à la fin de la commande pour MSCDEX. Exemple :

DEVICE=C:\DRV\CDROMDRV.SYS/D:MSCD001/P:220/E

Remarque : si la mémoire est insuffisante pour lancer la simulation sur le CD, essayez de la réinstaller avec l'option d'installation complète. Vous n'aurez pas besoin de lancer les gestionnaires de votre lecteur de CD-ROM sur la disquette de démarrage, et vous libérerez ainsi de la mémoire.

Utilitaires de Compression

Si vous utilisez un programme de compression de disque dur, une commande spéciale doit impérativement figurer dans les fichiers système. Dans le cas contraire, le gestionnaire de souris et d'autres programmes ne pourront pas être lancés. L'exemple de fichier CONFIG.SYS contient la commande nécessaire si vous utilisez DBLSPACE, fourni avec le MS-DOS 6.0 ou plus. Si vous utilisez Stacker 3.1 ou plus, entrez la commande suivante :

DEVICEHIGH= C:\STACKER\STACHIGH.SYS

Consultez le manuel des autres utilitaires de compression pour modifier le chemin d'accès et le nom du programme dans cette commande.

Rappel : Pour que les modifications des fichiers de la disquette de démarrage soient prises en compte par le système, vous DEVEZ relancer votre ordinateur en laissant cette disquette dans le lecteur **A:** (éteignez-le et rallumez-le, ou appuyez sur le bouton Reset, ou sur les touches [Ctrl]+[Alt]+[Suppr]). Les fichiers système de la disquette de démarrage seront utilisés par le système, qui sera alors lancé avec la nouvelle configuration. Ensuite, amusez-vous bien !

Instructions Supplémentaires pour la Disquette de démarrage

Si vous avez un modem, vous pourrez trouver des instructions supplémentaires pour la disquette de démarrage sur notre BBS ou sur le serveur télématique de Sierra. Il s'agit du fichier BDALL.EXE ou BDALL.ZIP (BDALL.ZIP est un fichier PKZIP compacté qui doit être décompacté avec PKUNZIP). Il vous suffira ensuite de récupérer ce fichier et de choisir les instructions correspondant le mieux à votre système. Amusez-vous bien !

Pour vous connecter sur le BBS de Sierra en Angleterre, composez le 19 (44) 1734 304227.

SERVICE CONSOMMATEUR

Réponses à toutes vos questions. Les services ci-dessus concernent les productions SIERRA, COKTEL et DYNAMIX

CONSEILS TECHNIQUES
Service consommateur
Tél. : (16) (1) 46 01 46 50
Fax : (16) (1) 46 31 71 72
7 jours sur 7 de 9h à 21h

INDICES/ASTUCES
Serveur vocal interactif
(16)(1) 36 68 46 50*
24h sur 24

*2,19F la minute ; tarif en vigueur au 1er juin 1994. (France métropolitaine seulement)

Pour toutes informations complémentaires, n'hésitez pas
à écrire à :

COKTEL VISION
S.A.V
Immeuble le Newton
Parc Tertiaire de Meudon
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt Cedex

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A livre avant tout 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 concience à la vue de certains types de lumière 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 méme ou un membre de votre famille avez déja 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 lorsq'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes 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 de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeuz vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous étes 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 toutes les heures.

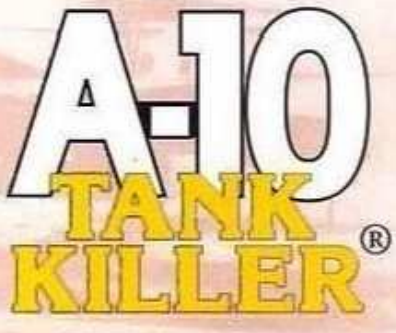












S404011006ZZZ