

POPULOUS™: A L'AUBE DE LA CREATION

CARTE DE REFERENCE

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TÉLÉVISEURS À RÉTROPROJECTION

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation de jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Éviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

RECOMMANDATIONS MATÉRIELLES

CONFIGURATION MINIMUM NÉCESSAIRE

- Windows® 95
- Intel® Pentium® 133 MHz
- 16 Mo de mémoire RAM disponible
- DirectX™ 6.0 (inclus sur le CD)
- 100 Mo d'espace libre sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse

POUR UNE PERFORMANCE OPTIMALE

- Windows® 95/98 ou autre système d'exploitation compatible
- Pentium® 200 MHz ou plus rapide
- 32 Mo de mémoire RAM
- Carte son compatible DirectX 6 avec DirectSound™
- Carte accélératrice 3D compatible avec DirectX. Reportez-vous à la rubrique DirectX de cette carte de référence pour connaître les cartes compatibles.
- 110 Mo d'espace disponible sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM à octuple vitesse

CONFIGURATION NÉCESSAIRE POUR LE MODE MULTIJOUEUR

- Réseau (2 à 4 joueurs, 1 CD par joueur)
- Réseau compatible IPX ou TCP/IP
- Le Jeu sur Internet nécessite un modem 28 800 bauds ou plus rapide compatible Windows 95/98

PÉRIPHÉRIQUES COMPATIBLES

- Souris et clavier

PRÉPARATIFS AVANT L'INSTALLATION

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. C'est pourquoi nous vous conseillons d'exécuter les utilitaires ScanDisk et Défragmenteur de disque. ScanDisk cherche sur le disque dur toutes les unités d'allocation perdues, ainsi que les fichiers et répertoires fragmentés. Le Défragmenteur de disque permet de réorganiser les données. En utilisant ces utilitaires, vous vous prémunissez au mieux contre l'altération des données.

1. Commencez par exécuter ScanDisk. Pour le lancer, faites un clic gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
2. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **scandisk**, puis cliquez sur **OK**.

Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné **Minutieuse** dans le tableau Type d'analyse, que la case **Réparer automatiquement les erreurs** est validée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple). Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton **Démarrer** pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.

3. Exécutez ensuite le Défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.
4. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **defrag** et cliquez sur **OK**. Tout comme pour ScanDisk, sélectionnez le disque sur lequel vous allez installer le jeu et cliquez sur **OK**.

INFORMATIONS SUR L'INSTALLATION DE DIRECTX™

A LIRE INTÉGRALEMENT AVANT DE JOUER À POPULOUS : A L'AUBE DE LA CRÉATION OU D'INSTALLER LES PILOTES DIRECTX.

DirectX est une API (Application Programming Interface) qui donne aux applications Windows 95/Windows 98 un accès en temps réel, et donc très performant, à la composante matérielle de votre ordinateur. Elle simplifie en outre les opérations d'installation et de configuration des périphériques. L'API DirectX est donc bien adaptée aux jeux sous Windows 95/Windows 98. *Populous : A l'Aube de la Création* utilise l'API DirectX 6 (la version la plus récente de DirectX à la date de sa commercialisation) et contient tous les fichiers que vous pouvez installer si nécessaire.

Il peut arriver que deux composantes de DirectX, DirectDraw et DirectSound, nécessitent la mise à jour de vos pilotes vidéo et audio respectivement, pour pouvoir fonctionner normalement. L'utilisation de pilotes audio et vidéo non compatibles DirectX 6 entraîne des problèmes de son et d'affichage avec les applications DirectX 6. Aussi, lors de l'installation de DirectX 6, les pilotes de vos cartes audio et vidéo seront mis à jour si nécessaire. Les fichiers DirectX 6 qui vous sont livrés avec *Populous : A l'Aube de la Création* contiennent les pilotes convenant à la plupart des produits des grands fabricants de périphériques. Si vous utilisez une carte très récente ou d'une marque moins répandue, il est possible que vous ayez à prendre contact avec son fabricant pour obtenir des pilotes compatibles DirectX.

Au terme de l'installation de DirectX 6, vérifiez si vos pilotes audio et vidéo sont compatibles DirectX 6 :

1. Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches de Windows 95/Windows 98 puis sur **Exécuter...**
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez **c:\program files\directx\setup\dxdiag.exe** et cliquez sur **OK**.

Le programme de détection de DirectX vous donne des informations concernant vos pilotes de carte vidéo, son et 3D. Pour contrôler vos pilotes de carte vidéo et vos pilotes de carte 3D, cliquez sur les onglets **Display** et pour contrôler vos pilotes de carte son, cliquez sur l'onglet **Sound**.

La rubrique **Drivers** vous indique si votre pilote est certifié ou non par Microsoft comme étant compatible DirectX 6.

Si vous obtenez **Certified : Yes**, cela signifie que votre périphérique est compatible DirectX 6 et qu'il devrait fonctionner normalement avec les applications DirectX 6.

Si vous obtenez **Certified : No**, cela signifie que votre périphérique n'est pas compatible DirectX 6 et que vous pouvez rencontrer des problèmes avec les applications DirectX 6. Si tel est votre cas, veuillez vous reporter à la rubrique des remarques au bas de l'application DirectX Diagnostic Tool. Les utilisateurs de Windows 98 sont également invités à consulter la rubrique **Troubleshoot** accessible à partir de l'onglet **Still Stuck ?**.

Remarque importante : au moment de l'installation de DirectX 6, l'assistant de configuration détecte si vos pilotes peuvent être mis à jour ou pas. Si le pilote qui est remplacé n'a pas été testé ou si le fait de le remplacer peut être à l'origine de problèmes, l'assistant de configuration vous prévient en conséquence. Nous vous recommandons de suivre ces avertissements.

INSTALLATION DE POPULOUS : A L'AUBE DE LA CRÉATION

Remarque : *Populous : A l'Aube de la Création* ne pourra être installé et ne fonctionnera que sur les ordinateurs équipés de Windows 95, Windows 98 ou tout autre système d'exploitation compatible.

1. Démarrez votre ordinateur et attendez que le système d'exploitation Windows 95/Windows 98 se charge.
2. Insérez le CD de *Populous : A l'Aube de la Création* dans le lecteur de CD-ROM.
3. Windows détectera automatiquement le CD et lancera le programme d'installation. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour installer *Populous : A l'aube de la Création*. Si vous devez installer DirectX 6, vous pouvez le faire pendant l'installation. Vous serez ensuite prêt à jouer à *Populous : A l'Aube de la Création*.
4. Le programme d'installation crée un groupe de programmes appelé Bullfrog et l'ajoute au menu **Démarrer/Programmes**. Faites un clic-gauche sur le bouton **Démarrer** dans la barre des tâches de Windows. Dans **Programmes/Bullfrog**, sélectionnez deux fois POPULOUS pour commencer à jouer.

Remarque : si Windows ne reconnaît pas le CD et ne lance pas le programme d'installation, lancez setup.exe à partir du répertoire racine du CD.

CONFIGURATION DES HAUT-PARLEURS

Populous : A l'Aube de la Création utilise la technologie QSound™ pour une qualité de son 3D. Nous vous recommandons de configurer vos haut-parleurs comme il convient avant de lancer le jeu. Vos haut-parleurs doivent être à la même hauteur et au même niveau que votre moniteur. Ils doivent être mis de face et chacun à la même distance du centre de votre moniteur. C'est de cette manière que vous pourrez optimiser l'utilisation de vos haut-parleurs avec QSound™.

DÉSINSTALLATION

Pour désinstaller *Populous : A l'Aube de la Création*, cliquez sur le bouton **Démarrer**, puis sur le bouton Programmes, Bullfrog, **Désinstaller Populous** pour continuer. Si cette méthode ne fonctionne pas, faites un clic-gauche sur le bouton **Démarrer**, sélectionnez **Paramètres** puis **Panneau de Configuration**. Cliquez sur **Ajout/Suppression de programmes** et faites défiler la liste jusqu'à ce que vous trouviez Populous, sélectionnez cette option et faites un clic-gauche sur **Ajouter/Supprimer** pour désinstaller le jeu. Si le programme de désinstallation ne supprime pas tous les fichiers de *Populous : A l'Aube de la Création* (le répertoire de sauvegarde par exemple ne sera pas supprimé), supprimez le dossier dans lequel vous avez installé le jeu. Par exemple, faites un double clic-gauche sur **Poste de travail**, puis sur le **lecteur C:**, puis sur **Program files**. Faites un double clic-gauche sur le dossier **Bullfrog**, faites un clic-droit sur le dossier Populous et sélectionnez **Supprimer**. Cliquez sur **Oui** pour valider votre choix. Cette manipulation permet d'envoyer tous les fichiers restants à la corbeille que vous devrez ensuite vider.

MULTIJOUEUR

Le mode multijoueur est disponible par modem, par réseau local ou via Internet.

CRÉATION D'UNE PARTIE

Lorsque vous choisissez un service pour la première fois, votre nom par défaut est **JOUEUR**. Pour le modifier, faites un clic-gauche sur le nom et saisissez-en un autre. Appuyez sur **Entrée** pour enregistrer ce nom. Faites un clic-gauche sur **RETOUR** pour retourner au menu **CHOISIR UN SERVICE**.

IPX

Avec le réseau IPX, *Populous : A L'Aube de la Création* recherche automatiquement les parties créées et en dresse la liste à l'écran.

- Pour créer une partie, faites un clic-gauche sur **CRÉER NOUVELLE PARTIE**. Si vous voulez modifier le nom de la partie, faites un clic-gauche dessus, modifiez-le et appuyez sur la touche **Entrée**. Faites un clic-gauche sur **OK** pour continuer.
- Pour rejoindre une partie déjà créée, faites un clic-gauche sur le nom de la partie et faites un clic-gauche sur **SE JOINDRE À LA PARTIE**.

WINSOCKET/CP/IP

Un carnet d'adresses est fourni avec le service Winsock. Vous pouvez l'utiliser pour mémoriser les noms, les adresses IP et les modes de vos adversaires favoris.

Le jeu recherchera automatiquement les adresses de toutes les parties créées et les affichera dans la liste des noms de sessions.

- Pour créer une nouvelle partie, faites un clic-gauche sur **CRÉER NOUVELLE PARTIE**. Si vous voulez modifier le nom de la partie, faites un clic-gauche dessus, modifiez-le et appuyez sur la touche **Entrée**. Faites un clic-gauche sur **OK** pour continuer.
- Pour rejoindre une partie déjà créée, faites un clic-gauche sur le nom de la partie et faites un clic-gauche sur **SE JOINDRE À LA PARTIE**.

MODEM (2 JOUEURS UNIQUEMENT)

Populous : A L'Aube de la Création détecte automatiquement le type de modem installé sur votre ordinateur. Il vous suffira simplement de créer ou de rejoindre une partie.

- Pour créer une partie, faites un clic-gauche sur **CRÉER NOUVELLE PARTIE**. Si vous voulez modifier le nom de la partie, faites un clic-gauche dessus et modifiez le nom, puis appuyez sur la touche **Entrée**. Faites un clic-gauche sur **OK** pour continuer.
- Si votre adversaire a déjà créé une partie, faites un clic-gauche sur le nom, puis un clic-gauche sur **SE JOINDRE À LA PARTIE**. Vous devez entrer le numéro de téléphone du serveur avant de pouvoir commencer. Faites un clic-gauche sur la boîte du numéro de téléphone, saisissez le numéro et appuyez sur la touche **Entrée**. Faites un clic-gauche sur **COMPOSER NUMÉRO ET CONNECTER** pour rejoindre la partie.

COMMENCER UNE PARTIE

Si vous rejoignez une partie, vous n'aurez pas les mêmes options que le serveur de la partie. Le client pourra uniquement communiquer avec les autres joueurs. Par contre, le serveur pourra changer diverses options pour modifier la partie.

En haut de l'écran se trouve la liste de tous les joueurs. Chaque joueur peut faire un clic-gauche sous **CAMP** pour modifier son allégeance. Il a le choix entre **NEUTRE**, **BIEN** ou **MAL**. Lorsque la partie commence, ceux qui choisissent **BIEN** ou **MAL** sont alliés. La dernière colonne indique les joueurs prêts à commencer la partie.

Avant le début de chaque session, chaque joueur **doit** faire un clic-gauche et sélectionner **Oui**.

A droite se trouve la boîte de dialogue. Lorsqu'un joueur envoie un message, il apparaît dans cette boîte.

Pour envoyer un message, faites un clic-gauche sur la boîte située au-dessous et saisissez votre message. Le message est envoyé lorsque vous appuyez sur **Entrée**.
A gauche se trouve le nom du niveau sélectionné.
Le serveur dispose de différentes options.

OPTIONS DE JEU

- Faites un clic-gauche pour accéder au menu **OPTIONS DE JEU** et cliquez sur **OK** pour valider les choix des options.

La liste des options vous permet de décider quels sorts ou bâtiments seront disponibles dans la partie. Chaque niveau comporte sa liste d'options. Faites un clic-gauche sur les touches fléchées pour parcourir la liste. Faites à nouveau un clic-gauche sur **<AVEC >** pour activer ou désactiver l'option.

LISTE DES NIVEAUX

- Faites un clic-gauche pour accéder à la **LISTE DES NIVEAUX** et cliquez sur **OK** pour valider votre choix.

Ce menu dresse la liste de tous les niveaux disponibles en fonction du nombre de joueurs participant à la session de jeu. Faites un clic-gauche sur le nom pour sélectionner un niveau.

SORTS SPÉCIAUX

Les sorts spéciaux sont des sorts utilisés dans les parties multijoueurs standard : **TÉLÉPORTATION**, **APOCALYPSE**, **RAGE SANGUINAIRE** OU **AU HASARD** (l'un des sorts spéciaux est sélectionné de manière aléatoire à chaque fois que vous commencez une partie). Faites un clic-gauche pour parcourir la liste et sélectionnez un sort ou utilisez l'option de choix aléatoire pour que le programme le sélectionne pour vous.

BROUILLARD DE GUERRE

Vous avez la possibilité d'activer ou de désactiver le brouillard de guerre. Il permet de dissimuler le monde en le plongeant dans un épais brouillard. Seules les zones explorées par vos adeptes ne seront pas touchées. Considérez cette option comme un élément stratégique non négligeable.

CHAMAPE

Faites un clic-gauche sur cette option pour déterminer le nombre de fois où la Chamane pourra se réincarner.

FORCER 640X480

Cette option permet d'imposer la résolution 640x480 à tous les ordinateurs participant à la session.

FAÇONNER LE MONDE

Si vous sélectionnez l'option **FAÇONNER LE MONDE**, vous disposerez d'un temps limité pour modifier l'aspect de la terre avant le début du niveau. Vous avez à votre disposition plusieurs Sorts uniques que vous pouvez jeter n'importe où sur la terre. Reportez-vous à l'*Encyclopédie* pour obtenir de plus amples informations sur ces sorts.

COMMENCER

Faites un clic-gauche sur cette option pour commencer la partie.

JEU SUR INTERNET

Si vous avez un accès à Internet, vous pouvez utiliser le FORUM DE JEU VIA INTERNET pour communiquer avec d'autres joueurs ou organiser des sessions multijoueurs. Si vous faites un clic-gauche sur cette option, vous quittez *Populous : A l'aube de la Création* et vous accédez à la page EA du forum de jeu via Internet, de *Populous : A l'Aube de la Création*.

Adresse Internet : <http://www.populous.net>

VERSION DIRECT3D

Direct3D est une technologie qui permet un affichage graphique de haute qualité et une optimisation des performances avec les cartes accélératrices 3D utilisant la norme Direct3D. Si vous ne possédez pas de carte accélératrice, vous devrez jouer avec la version standard du jeu.

Si vous avez des problèmes avec la version Direct3D de *Populous : A l'Aube de la Création*, consultez la liste suivante :

- Assurez-vous que vous disposez d'un périphérique 3D pouvant fonctionner avec la version Direct3D.
- Assurez-vous de posséder les tout derniers pilotes de périphériques 3D. Vous pouvez obtenir les derniers pilotes auprès de votre fabricant de périphérique, soit en contactant son service consommateurs, soit à partir de son site Web. De nombreux problèmes sont causés par l'utilisation de pilotes non mis à jour. Vous pouvez trouver les numéros de téléphone de l'assistance technique du fabricant dans les manuels fournis avec votre ordinateur ou avec la carte 3D. Vous pouvez aussi contacter le fournisseur de votre ordinateur si vous ne trouvez pas ces numéros.

Remarque : la version Direct3D de *Populous : A l'Aube de la Création* ne dispose pas curseur de correction de la luminosité dans l'écran des options graphiques du menu principal. Vous pouvez régler la luminosité à partir du menu d'options dans le jeu et ce uniquement si votre carte 3D le permet.

VERSIONS DIRECT3D ET STANDARD

Pour alterner entre les versions STANDARD et 3DFX, allez dans le répertoire Populous du menu **Démarrer** et cliquez sur **CHOISIR VERSION STANDARD OU DIRECT3D**. Cette option vous permettra de modifier la version du logiciel avec laquelle vous souhaitez jouer.

PROBLÈMES TECHNIQUES AVEC LA VERSION DIRECT3D

GÉNÉRALITÉS

La plupart des problèmes avec la version Direct3D sont causés par l'utilisation de pilotes de carte 3D non mis à jour. Si vous avez des difficultés, commencez par mettre à jour les pilotes d'affichage. Vous pouvez obtenir les derniers pilotes à partir du site Web de votre revendeur de carte 3D ou en contactant directement son service consommateurs. Si le problème persiste, lisez ce qui suit.

Remarque : vous pouvez toujours lancer la version standard du jeu si la version Direct3D ne fonctionne pas sur votre ordinateur.

PROBLÈME : J'OBTIENS UN MESSAGE INDICANT QUE LE PÉRIPHÉRIQUE 3D AVEC LES CAPACITÉS NÉCESSAIRES EST INTROUVABLE, ET POURTANT JE POSSÈDE UNE CARTE 3D !

Solution : si votre carte n'est pas compatible (consultez la liste des processeurs 3D compatibles ci-dessous), vous devez lancer la version Standard en sélectionnant l'option **CHOISIR VERSION STANDARD OU DIRECT3D** dans le répertoire Populous du menu **Démarrer**. Si votre carte est compatible, et que vous obtenez ce message, assurez-vous d'abord que vous avez sélectionné le périphérique 3D qui convient (reportez-vous au paragraphe ci-après). Assurez-vous que vous avez les derniers pilotes pour ce périphérique.

PROBLÈME : JE POSSÈDE DEUX CARTES 3D SUR MON ORDINATEUR. LAQUELLE DES DEUX CHOISIR ?

Solution : lorsque vous lancez *Populous : A l'Aube de la Création*, allez dans le menu des options, puis dans **OPTIONS DIRECT3D**. Vous pouvez faire un clic-gauche sur l'option de la sélection des périphériques pour choisir celui qui convient. Le périphérique principal est celui utilisé par Windows. Le périphérique secondaire est une carte supplémentaire, comme par exemple la carte 3DFX Voodoo 1. Notez bien que si le périphérique 3D principal ne possède pas les caractéristiques requises, vous ne pourrez pas sélectionner la carte.

PROBLÈME : LORSQUE JE LANCE *POPULOUS : A L'AUBE DE LA CRÉATION*, J'OBTIENS UN MESSAGE INDICANT QUE JE N'AI PAS ASSEZ DE MÉMOIRE VIDÉO MÊME POUR LA RÉOLUTION LA PLUS BASSE. QUE DOIS-JE FAIRE ?

Solution : à moins d'avoir une autre carte 3D sur votre machine, vous devez lancer la version standard. Si vous avez une autre carte 3D sur votre machine, sélectionnez-la comme précisé ci-dessus. Sinon, vous pouvez mettre à jour votre carte 3D ou optimiser la mémoire de la carte 3D existante.

PROBLÈME : LE TEXTE DANS LES MESSAGES (BULLES D'INFOS ETC.) N'EST PAS ASSEZ VISIBLE. IL EST DIFFÉRENT DE CELUI DE LA VERSION STANDARD.

Solution : ce problème vient sûrement du pilote utilisé par votre carte son. Vous devriez pouvoir résoudre le problème en obtenant les derniers pilotes auprès de votre revendeur de carte 3D, puis en les installant. Si vous possédez une carte Riva 128 (par exemple, Diamond Viper 330, STB Velocity 128...), vous devez vous assurer d'avoir le dernier pilote. Si vous avez une carte Rendition 2200 (par exemple Thriller 3D), vous devez vous assurer d'avoir les derniers pilotes et bios, si c'est ce que suggère Rendition (consultez la page Web ou contactez le service consommateurs).

PROBLÈME : LA PALETTE DE COULEURS EST CORROMPUE OU EST ENTIÈREMENT NOIRE. J'AI ESSAYÉ DE MODIFIER LA LUMINOSITÉ, MAIS EN VAIN.

Solution : apparemment ce problème serait causé par l'incompatibilité de votre carte 3D avec l'option de correction de la luminosité. Pour désactiver l'option de correction de la luminosité dans le jeu, vous pouvez lancer le jeu à partir de l'option de la ligne de commande suivante : "-nogamma".

PROBLÈME : LA VERSION DIRECT3D SEMBLE PLUS LENTE QUE LA VERSION STANDARD.

Solution : il est possible que le problème se pose avec certaines cartes 3D. Votre carte 3D est peut-être tout simplement trop lente par rapport à votre ordinateur. Si tel est le cas, nous vous recommandons de lancer la version standard.

CARTES ATI RAGE PRO (ATI XPERT@WORK, ATI XPERT@PLAY, ATI XPERT 98, ALL-IN-WONDER PRO)

Nous pensons qu'avec certaines cartes, des problèmes d'affichage des textures peuvent survenir. Pour résoudre ce problème, installez les tout derniers pilotes, c'est-à-dire les versions ultérieures à ceux inclus dans le CD de *Populous : A l'Aube de la Création*.

Remarque : les pilotes ATI Rage Pro datant d'octobre 1998 ont été intégrés au jeu. Depuis la sortie du jeu, de nouveaux pilotes sont peut-être disponibles. Commencez par consulter le site Web ou l'assistance technique pour vous assurer d'avoir les tout derniers pilotes. Vous pouvez les trouver sur le CD dans le répertoire **Redist\Graphics Drivers\ATI RagePro**. Lisez les fichiers **w82411en.txt** et **licence.doc** avant d'installer les pilotes pour savoir s'ils fonctionneront avec votre carte 3D. Lancez **w82411en.exe** pour installer les pilotes.

CARTES 3DFX VODOO1/ VODOO2

Cartes Voodoo 1 : Diamond Monster 3D, Orchid Righteous, etc.

Cartes Voodoo 2 : Diamond Monster 3D II, Orchid Righteous II, Creative Voodoo Blaster 2, etc.

Remarque : les pilotes de référence 3DFX sont inclus sur le CD de *Populous : A l'Aube de la Création*. Vous êtes responsable de l'utilisation de ces pilotes. En effet, ils ne seront peut-être pas compatibles avec votre périphérique ou ne seront pas compatibles avec certaines de ses caractéristiques. Si vous avez le moindre doute, téléchargez les pilotes Direct3D pour le périphérique 3D directement à partir du site Web du fabricant. Les pilotes se trouvent sur le CD dans le répertoire **Redist\Graphics Drivers\3Dfx Voodoo Reference**. Lancez **rkvg.exe** pour installer les pilotes et afficher le fichier **readme.txt**.

PROBLÈME : LA TEXTURE DU PAYSAGE EST ENTRECROUÉE DE LIGNES.

Solution : il y a un problème avec les versions 2.13 et 2.14 des pilotes de référence de la carte Voodoo1. Mettez à jour les pilotes de votre carte Voodoo 1. Si les derniers pilotes ne permettent pas de résoudre ce problème, vous devez installer les derniers pilotes 3DFX (consultez le site Web à l'adresse suivante : <http://www.3Dfx.com>) AU MOMENT DE LA REDACTION DE CETTE CARTE DE REFERENCE, LES DERNIERS PILOTES DIAMOND ET ORCHID NE PERMETTENT PAS DE RESOUDRE LE PROBLEME. INSTALLEZ LES DERNIERS PILOTES 3DFX QUE VOUS POUVEZ OBTENIR A PARTIR DU SITE WEB DE 3DFX.

PROBLÈME : JE POSSÈDE UNE CARTE VODOO1 MAIS JE NE PEUX PAS RÉGLER LA RÉOLUTION SUR 800X600, ET POURTANT JE LE POUVAIS AVEC LA VERSION STANDARD !

Solution : les cartes Voodoo 1 ne proposent pas la résolution 800x600 avec la mise en mémoire des valeurs Z, mais Populous utilise la mise en mémoire des valeurs Z. Si vous voulez vraiment cette résolution, lancez la version standard du jeu.

LES CARTES RIVA 128 (STB VELOCITY 128, DIAMOND VIPER V330, ASUS 3DEXPLORER 3000, CANOPUS TOTAL3D 128V, ETC.)

Remarque : les pilotes de référence nVidia RIVA 128 sont inclus sur le CD de *Populous : A l'Aube de la Création*. Vous êtes responsable de l'utilisation de ces pilotes dans le mesure où ils ne seront peut-être pas compatibles avec votre périphérique ou ne seront pas compatibles avec certaines de ces caractéristiques. Si vous avez le moindre doute, téléchargez les pilotes Direct3D pour le périphérique 3D directement à partir du site Web du fabricant. Les pilotes se trouvent sur le CD dans le répertoire **Redist\Graphics Drivers\Nvidia RIVA128 reference**. Suivez les instructions du fichier **277Readme.txt** pour installer les pilotes.

Remarque : au moment de la rédaction de cette carte de référence, les pilotes Diamond Viper 330 Direct3D ne sont pas compatibles avec *Populous : A l'Aube de la Création*. Nous vous recommandons de vous procurer les derniers pilotes Diamond avant de lancer le jeu, d'utiliser les pilotes de référence nVidia RIVA128 inclus sur le CD ou bien de lancer la version standard.

PROBLÈME : LE TEXTE EST BIZARRE, IL EST DIFFÉRENT DE CELUI DE LA VERSION STANDARD.

Solution : procurez-vous les derniers pilotes auprès de votre revendeur. Si le problème persiste, installez les pilotes nVidia (consultez le site Web à l'adresse : <http://www.nvidia.com>)

PROBLÈME : LE PAYSAGE EST FLOU. CERTAINES PORTIONS DE L'Océan CHEVAUCHENT LES MONTAGNES ET VICE VERSA !

Solution : reportez-vous ci-dessus. Si le problème persiste, nous vous recommandons de lancer la version standard.

CARTES POWERVR PCX2 (MATROX M3D, VIDEOLOGIC APOCALYPSE 3DX/5D)

PROBLÈME : LES POLYGPES APPARAISSENT SUR LES TABLEAUX DE CONTRÔLES À L'ÉCRAN (TABLEAUX DES BÂTIMENTS, DES SORTS, ETC.).

Solution : ce problème est lié au tri des polygones translucides par le pilote de la carte. Une fois de plus, si vous rencontrez ce problème, nous vous conseillons de lancer la version standard.

PILOTES DIRECT3D

Attention : les pilotes Direct3D inclus dans le CD de *Populous : A l'Aube de la Création* ont été intégrés pour vous aider. Ils datent d'octobre 1998. Ce sont les mêmes que ceux disponibles sur les sites Web des fabricants. Depuis la sortie du jeu, de nouveaux pilotes sont peut-être disponibles.

Suivez la procédure ci-dessous pour résoudre vos problèmes avec votre carte 3D :

- Si vous avez accès à Internet, téléchargez les tout derniers pilotes à partir du site Web du fabricant de la carte 3D. Sinon, contactez par téléphone l'assistance technique du fabricant de la carte 3D.
- Si le problème persiste, téléchargez les tout derniers pilotes de référence à partir du site Web du fabricant du processeur de la carte 3D. Reportez-vous à la rubrique des *pilotes de référence* pour obtenir des informations complémentaires.
- Si les pilotes de votre carte 3D sont inclus dans le CD de *Populous : A l'Aube de la Création*, installez-les. Considérez cette solution comme ultime recours et consultez régulièrement le fabricant de votre carte 3D pour mettre à jour les pilotes.

LES PILOTES DE RÉFÉRENCE (3DFX, NVIDIA RIVA128)

Les pilotes 3DFX et nVidia RIVA128 sont des pilotes de référence généraux et ne sont pas spécifiques à un périphérique 3D. Les pilotes de référence sont des pilotes créés par le fabricant de processeur 3D et non par le fabricant de carte 3D. Les pilotes de référence sont compatibles avec le processeur graphique (à partir duquel la carte 3D est fabriquée). Ils ne sont pas nécessairement compatibles avec toutes les caractéristiques supplémentaires présentes dans la carte, comme par exemple TV-Out ou Video-In, que le fabricant peut éventuellement vous fournir. Les pilotes de référence sont fournis par le revendeur du processeur comme un service destiné à l'utilisateur final uniquement. Dans la mesure du possible, nous vous conseillons de toujours utiliser les derniers pilotes proposés par le fabricant de votre carte. Cependant, nous fournissons des pilotes de référence pour les deux raisons suivantes :

1. Certains processeurs sont compatibles avec un tel nombre de cartes 3D qu'il est impossible de fournir des pilotes pour chaque variété. C'est le cas pour les processeurs 3DFX Voodoo1 et nVidia-RIVA128.
2. Dans certains cas, les pilotes de référence peuvent faire fonctionner la version Direct3D de *Populous* car ils sont plus récents ou comportent moins de bugs.

Si vous voulez installer les pilotes de référence nVidia-RIVA128, lisez le fichier **conditions.txt** dans le dossier du pilote nVidia du CD.

AUTRES PILOTES

Tous les pilotes se trouvent sur le CD de *Populous :A l'aube de la Création* dans le dossier **Redist\Graphics Drivers**. La plupart sont dotés d'un fichier **readme.txt** dans le dossier qui explique comment procéder à leur installation. S'il n'y a pas de fichier **readme.txt**, continuez l'installation en lançant **setup.exe** et en suivant les instructions qui apparaissent à l'écran.

LES PILOTES FOURNIS POUR LES PÉRIPHÉRIQUES 3D SONT LES SUIVANTS :

- ATI RagePro
- PowerVR PCX2
- Matrox M3D

VERSION DIRECT3D. PROCESSEURS COMPATIBLES ET NON COMPATIBLES

Pour savoir si votre carte 3D est compatible avec ce jeu, vous devez connaître la marque du processeur 3D avec lequel votre carte 3D a été fabriquée. Généralement :ATI, 3DFX Voodoo 1/2, nVidia, Intel, Matrox. Il existe de nombreuses cartes 3D et processeurs sur le marché et de nouveaux apparaîtront bientôt ; il est par conséquent très difficile d'en dresser une liste exhaustive. Si votre carte n'apparaît pas dans la liste ci-dessous mais est simplement compatible avec la norme Direct3D, elle devrait fonctionner. Lancez le jeu en suivant les instructions d'installation standard après avoir installé les derniers pilotes de votre carte. Même si votre carte n'est pas mentionnée dans la liste, vous pouvez toujours lancer le jeu en utilisant la version standard. Allez dans le dossier Populous du menu **Démarrer** et cliquez sur **CHOISIR VERSION STANDARD OU DIRECT3D**. Vous pourrez ainsi sélectionner la version standard.

FABRICANT	NOM(S)	CARTES 3D
3DFX Interactive©	Voodoo™ 1	Canopus Pure 3D™ Orchid Righteous 3D® Diamond Monster 3D™ etc.
	Voodoo™ 2	Creative Blaster Voodoo 2 Orchid Righteous 3D ®II Diamond Monster 3D™ II, etc. etc.
	Voodoo Rush™	Intergraph Intense 3D™ etc.
3Dlabs® Exxtreme™	Permedia™ 2	Creative Graphics Blaster Diamond FireGL 1000 Pro™ etc.
	Rage Pro™	ATI XPERT@WORK™ ATI XPERT@PLAY™ ATI XPERT 98™ All-in-Wonder Pro™ etc.

Intel™	i740™	ASUS V2740™ Diamond Stealth II G460™ Real3D Starfighter™ STB System Lightspeed 740™ Hercules Terminator 2x/I™ etc.
Matrox™ G200™/Marvel G200™	G200™	Millenium G200™/Mystique
NEC™	PowerVR™ PCX2™	Matrox m3D™ Videologic Apocalypse 3Dx™ Videologic Apocalypse 5D™/ etc.
5D Sonic™		
nVidia™	Riva 128™/ Riva 128 ZX™	STB Velocity 128™ ASUS 3DexPlorer 3000™ Canopus Total3D 128V™ Canopus WitchDoctor™ Diamond Viper V330™ etc.
	Riva TNT™	Canopus SPECTRA 2500™ Diamond Viper V550™ STB Velocity 4400™ etc.
Rendition™ 3D™/Conspiracy™	Verite 2100™/2200™	Diamond Stealth II S220™ Hercules Thriller etc.
SiS™	SiS6326™	ASUS AGP-V1326™ Diamond Speedstart A50™ Genoa™ Hornet™ III etc.
S3® Inc	Savage3D™	Hercules Terminator Beast™ Nitro 3200™ etc.

NON-COMPATIBLES

FABRICANT

3Dlabs®
Power 3DGL™

ATI™

Cirrus Logic™
550™/560™

Matrox™
Millennium™ / Millennium II™

NEC™

Number Nine™

Rendition™

S3® Inc

334™

Chromatic Research™

MODEL(S)

Permedia™

Permedia NT™
Permedia™ 2 Revision 1

3D Rage™
3D Rage II+™

Laguna3D™/3D-A™

MGA 1064™/1164™/2164™

PowerVR™ PCX1™

Ticket to Ride™

1000™

Virge®

Virge DX®

Virge GX®

Virge GX2®

Virge VX®

etc.

Mpact2™ 3DVD

CARTES 3D

Deltron Technology RealVision

Diamond FireGL 1000™
Hercules™ Dynamite 3D GL™

3D Xpression™
3D Pro Turbo PC2TV™
3D Xpression + PC2TV™
All-in-Wonder™
etc.

Videologic GrafixStar

Creative Graphics Blaster 3D™
etc.

Matrox Mystique™/

Matrox Productiva G100™

PowerVR™ Apocalypse 3D™

Number Nine Revolution 3D™

Canopus Total3D™
Creative 3D Blaster™
Sierra Screamin' 3D™
Intergraph Intense 3D 100™
etc.

Diamond Stealth 2000™
etc.

Diamond Stealth 3D 3000™
etc.

STB Nitro 3D™
etc.

Number Nine 9FX Reality

etc.
Stealth 3D 3000™
STB Velocity 3D™

STB Nitro 3D™
Diamond DVD Kit™
etc.

DES PROBLÈMES AVEC VOTRE LOGICIEL ?

Si vous avez des problèmes pour installer le jeu ou pour y jouer, nous pouvons vous aider.

Commencez par lire une deuxième fois les rubriques *Installation du jeu* et *Recommandations matérielles* qui se trouvent ci-dessus.

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

SI LE MESSAGE "FICHIER NON TROUVÉ" APPARAÎT PENDANT L'INSTALLATION OU LE LANCEMENT DU JEU :

Vérifiez que votre CD est bien dans le lecteur de CD-ROM. Le CD doit être dans le lecteur pour pouvoir installer ou lancer le jeu.

PROBLÈMES DE PERFORMANCE DU CD-ROM

Assurez-vous de bien utiliser un pilote Windows 95/Windows 98 32 bits pour contrôler votre lecteur de CD-ROM. Ces pilotes peuvent être configurés à partir du pilote de périphériques dans **Démarrer\Paramètres\Panneau de configuration\Propriétés Système\CDROM\Performances**.

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

PROBLÈMES D'IMAGES AVEC WINDOWS 95/WINDOWS 98

Sous Windows 95/Windows 98, les problèmes de fluidité des graphismes et de la bande son peuvent trouver leur solution en réglant le cache en lecture du lecteur de CD-ROM.

POUR RÉGLER LE CACHE EN LECTURE :

1. Dans le bureau de Windows® 95/Windows® 98, faites un clic-droit sur l'icône **Poste de travail**, choisissez ensuite **Propriétés** à partir du menu contextuel.
2. Cliquez sur l'onglet **Performance**, puis sur **Système de fichiers...**
3. Cliquez sur l'onglet **CD-ROM**, et ensuite sur la boîte **Optimisation des accès pour :**, et choisissez QUADRUPLE VITESSE OU PLUS.

Mettez la **taille de l'antémémoire supplémentaire** : sur PETITE et cliquez ensuite sur **Appliquer**.

REMARQUE : sélectionner GRANDE n'améliorera pas la performance de *Populous : A l'Aube de la Création* et risque même d'altérer sa performance, car il mettra en réserve de la mémoire RAM qui aurait été disponible autrement pour le jeu.

PROBLÈMES VIDÉO

La résolution du bureau Windows peut être réglée sur n'importe quelle taille ou palette de couleurs pour *Populous : A l'Aube de la Création*. Si vous avez des problèmes, nous vous conseillons de modifier la palette de couleurs et de la régler sur au moins 65536 couleurs (16 bits).

Faites un clic-droit sur le bureau Windows et faites un clic-gauche sur **Propriétés**. Faites un clic-gauche sur l'onglet **Paramètres** et faites un clic-gauche dans la boîte de dialogue **PALETTES DE COULEURS**. Faites un clic-gauche sur 65536 COULEURS (16 bits).

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LES CARTES VIDÉO

- Au cours de l'installation de DirectX, le programme de configuration de DirectX essaie d'installer pour votre carte vidéo le pilote d'affichage qui est compatible DirectDraw. Si votre pilote de carte vidéo n'est pas compatible DirectDraw, le programme de configuration de DirectX remplacera votre pilote actuel de carte vidéo. Dans certains cas, cela peut désactiver certaines fonctions de votre carte vidéo. Si vous souhaitez conserver ces fonctions, vous devrez vous procurer les pilotes compatibles DirectDraw les plus récents chez votre fabricant de carte vidéo.
- Si votre pilote de carte vidéo est déjà compatible DirectDraw mais n'est pas certifié par Microsoft, le programme vous demandera si vous souhaitez remplacer votre pilote actuel. Dans la plupart des cas, vous ne souhaitez pas remplacer votre pilote actuel puisque cela peut désactiver certaines fonctions de votre carte vidéo. Si vous avez des problèmes d'image et utilisez des pilotes DirectDraw non certifiés, vous pouvez résoudre ces problèmes en réinstallant DirectX et en remplaçant votre pilote actuel de carte vidéo par un pilote vidéo DirectX 5.

Veuillez vous reporter à la rubrique *Remarques sur l'installation de DirectX* pour obtenir de plus amples informations.

PROBLÈMES AUDIO

Populous : A l'Aube de la création utilise la technologie Qsound pour lancer la version audio 3D. Si vous avez d'autres problèmes, suivez les instructions ci-dessous :

CARTE SON INSTALLÉE, MAIS ABSENCE DE SON

- Vérifiez que vos haut-parleurs et casques sont bien branchés dans la prise appropriée et que le volume est allumé.

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LES CARTES SON

- QSound utilise les pilotes DirectSound pour le matériel de votre carte son. Assurez-vous d'avoir installé les derniers pilotes pour la carte son. Vous pouvez installer ces pilotes en même temps que le jeu (lorsque le programme d'installation vous demande si vous voulez installer DirectX). Vous pouvez obtenir les derniers pilotes auprès du fabricant de votre matériel.
- Si le matériel de votre carte son est compatible avec EAX (Environmental Audio Extensions), les derniers pilotes seront nécessaires. Deux fichiers sont utilisés pour gérer les extensions EAX. Si les dates de modification sont antérieures à celles répertoriées ci-dessous, vous devez les remplacer :

Nom du fichier	Date (jour/mois/année)
Eapci.vxd	02/07/98
Eapci95.drv	28/04/98

- Si vous utilisez le logiciel Soundfonts (AWE32 and AWE64), vous devrez installer certains nouveaux pilotes. Allez dans le Panneau de configuration en sélectionnant **Démarrer>Paramètres>Panneau de configuration**. Faites un double clic-gauche sur **Ajout/Suppression de programmes** et parcourez la liste de programmes jusqu'à ce que vous trouviez la ligne **Soundfont Management System**. Sélectionnez cette option et faites un clic-gauche sur **Ajouter/Supprimer**. Confirmez votre choix de suppression du logiciel Soundfont Management System et attendez qu'il soit supprimé intégralement.
- Explorez le répertoire racine du CD de *Populous : A l'Aube de la Création*. Faites un double clic-gauche sur **Redist** et un double clic-gauche sur **Soundfonts**. Faites un double-clic-gauche sur **setup.exe** dans ce dossier. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour installer le nouveau Soundfont Management System.
- Si les problèmes persistent avec Soundfonts, une banque Soundfont est peut-être déjà chargée dans votre carte son. Vous pouvez effacer la mémoire de la carte son avant de réinitialiser votre ordinateur.
- Si vous utilisez une autre application qui utilise la carte son, vous risquez d'avoir des problèmes de coupures ou d'interruption du son avec *Populous : A l'Aube de la Création*. Fermez toutes les applications qui nécessitent du son avant de lancer le jeu.
- Si le jeu ne peut pas détecter le fichier **Qmixer.dll**, vous pouvez copier ce fichier à partir du répertoire racine du CD de *Populous : A l'Aube de la Création* à l'endroit où vous l'avez installé, par exemple **c:\program files\bullfrog\populous**.

PROBLÈMES DE MÉMOIRE

En plus de 16 Mo de mémoire physique, *Populous : A l'Aube de la Création* exige que la mémoire virtuelle soit activée. Nous vous conseillons de laisser Windows 95/Windows 98 gérer automatiquement la quantité de mémoire nécessaire (paramètres par défaut). Assurez-vous également que vous avez **au moins 70 Mo** d'espace disponible sur votre disque dur après l'installation.

ASSISTANCE TECHNIQUE

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

LISEZ ATTENTIVEMENT CETTE RUBRIQUE AVANT DE NOUS CONTACTER

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

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

(**N.B.** Vous pouvez obtenir les informations suivantes auprès du fabricant de votre PC).

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

Marque et vitesse du processeur

Quantité de mémoire RAM

Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM

Marque de la carte son

Marque de la carte vidéo

Marque de la carte réseau (le cas échéant)

Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible

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

Joystick et carte (le cas échéant)

Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

POUR OBTENIR LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES

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

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

4. Cliquez ensuite sur **Gestionnaire de périphériques**.
5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés.
 - Lecteur de CD-ROM
 - Cartes graphiques
 - Contrôleurs son, vidéo et jeu.
 - Cartes réseau

Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.

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

A l'aide de ces informations, vous pourrez configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, veuillez consulter l'aide en ligne qui est intégrée dans les logiciels de jeu. Vous pouvez y accéder à partir de la barre des tâches de Windows 95/Windows 98 en cliquant sur AIDE. Vous trouverez certainement une réponse à votre problème puisque ce fichier propose des solutions aux difficultés les plus fréquemment rencontrées.

Si vos problèmes persistent toujours, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

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

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service consommateurs, du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00.

POUR NOUS CONTACTER PAR VOIE ÉLECTRONIQUE :

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

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

FTP : site à l'adresse <ftp://ftp.ea.com>

POUR OBTENIR DES SOLUTIONS ET DES ASTUCES :

TELEPHONE : 08-36-69-75-25 (2,23 FF/min).

MINITEL : 3615 EADIRECT.

Bullfrog Productions: <http://www.bullfrog.co.uk>

Populous : A l'Aube de la Création Matchmaker Service: <http://www.populous.net>

AVERTISSEMENT

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

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

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS. CES TERMES ET CONDITIONS N'AFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

GARANTIE LIMITEE

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

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

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

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous.

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

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

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service consommateurs, du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00.

Pour obtenir des solutions, codes et astuces des jeux Electronic Arts, vous pouvez composer le 08 36 69 75 25 (2,23 FF/mn) ou vous rendre sur le site 3615 EADIRECT sur votre minitel (2,23 FF/mn).

POUR NOUS CONTACTER PAR VOIE ÉLECTRONIQUE :

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

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

FTP : site à l'adresse <ftp.ea.com>

Logiciel © 1998 Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog, le logo Bullfrog, Fog of War et Populous, sont des marques commerciales ou des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Bullfrog est une société d'Electronic Arts. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Pentium et DirectX sont des marques commerciales et Windows est une marque commerciale ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. QSound et le logo Q sont des marques commerciales de QSound Labs, Inc. "Environmental Audio" est une marque commerciale et le logo Environmental Audio est une marque déposée de Creative Technologies Ltd. Toutes les autres marques appartiennent à leur propriétaire respectif.

