

# AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images ou lorsqu'elles jouent à certains jeux. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'il jouent avec des jeux. 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.

## PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU.

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

- Utilisez de préférence les jeux sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## GUIDE D'INSTALLATION DE SYSTEM SHOCK™ CD

Bienvenue sur *System Shock CD*. Ce guide présente les instructions d'installation rapide destinées aux utilisateurs habitués à la procédure d'installation, ainsi qu'un guide détaillé qui vous aidera étape par étape à installer ce jeu. Si vous rencontrez des difficultés, reportez-vous au chapitre **Problèmes techniques**. Afin d'éviter tout problème de compatibilité ou de mémoire, assurez-vous que votre ordinateur correspond aux **Caractéristiques du Système**.

**N'utilisez pas System Shock CD avec les utilitaires de compression de disque. Nous ne pouvons garantir la compatibilité de nos jeux avec ces utilitaires, qui pourraient altérer des jeux enregistrés.**

## INSTALLATION RAPIDE

*Remarque* : avant d'installer le logiciel, sélectionnez la fonction CHKDSK dans le répertoire DOS qui va rechercher toutes les chaînes d'attribution (morceaux de fichiers). Si la recherche aboutit, utilisez un utilitaire de disque pour corriger ces erreurs sur le disque dur. Il est recommandé d'optimiser et de défragmenter le lecteur avant l'installation de tout nouveau logiciel.

1. Créez une disquette de démarrage (voir le chapitre **Création d'une disquette de démarrage**). Vous devez utiliser une disquette préalablement formatée.
2. Insérez votre nouvelle disquette de démarrage dans le lecteur A:, puis allumez votre ordinateur. Attendez l'invite du DOS.
3. Tapez le nom du lecteur de CD-ROM (en général D:), puis appuyez sur **[Enter]**.
4. Tapez INSTALL, appuyez sur **[Enter]**.
5. Utilisez les touches fléchées pour activer la langue que vous préférez (l'anglais, le français ou l'allemand), puis appuyez sur **[Enter]** deux fois.
6. A l'invite du DOS, suivez la procédure d'installation (voir le chapitre **Options d'installation**)
7. Pour commencer à jouer, positionnez-vous sur le répertoire du jeu (C: \SSHOCK est le répertoire par défaut) et tapez CDSHOCK (pour les ordinateurs disposant de 8 Mo de RAM ou plus ) ou SSHOCK (pour les ordinateurs avec 4 Mo de RAM). Appuyez ensuite sur **[Enter]** deux fois.

## CARACTERISTIQUES DU SYSTEME

**Ordinateur.** *System Shock CD* nécessite au moins un Intel 486 DX/33+ MHz ou tout autre système compatible à 100%, ainsi qu'une version 5.0 de MS-DOS ou ultérieure.

**Carte vidéo.** Carte vidéo VGA ou SVGA.

**Disque dur.** Il faut un minimum de 20 Mo disponibles sur le disque dur pour pouvoir installer ce jeu et y jouer.

**Joystick (facultatif).** *System Shock CD* accepte les joystick à deux boutons standard, ainsi que les Thrustmaster Mark I, Flight Stick Pro et Gravis Phoenix.

**Souris.** *System Shock CD* nécessite une souris Microsoft ou compatible à 100% utilisant un programme de commande Microsoft version 7.0 ou ultérieure ou un autre gestionnaire compatible à 100%.

**Mémoire.** *System Shock CD* utilise 530 Ko (542 720 octets) de RAM conventionnelle (mémoire de base) et au moins 3072 Ko (3 145 728 octets) de mémoire d'extension (XMS). Il faut disposer d'un minimum de 4 Mo de RAM sur votre ordinateur pour jouer à partir du CD sans paroles ou carte graphique SVGA et d'un minimum de 8 Mo de RAM pour jouer à partir du CD avec paroles et carte graphique SVGA.

## OPTIONS D'INSTALLATION

*Pour modifier les paramètres de la carte son et musique, relancez le programme d'installation depuis le répertoire du jeu.*

*Si AUTO SETUP bloque votre système, relancez l'installation et sélectionnez une carte différente. Utilisez [Z] ou [W] pour déplacer verticalement la barre lumineuse.*

**Remarque:** pour quitter l'installation sans valider de sélection, sélectionnez QUIT (QUITTER), puis appuyez sur *e*.

1. à 5. Suivez les étapes 1 à 5 du chapitre **Installation rapide**, p. 1.

6. Sélectionnez l'option SETUPSOUNDSYSTEM (CONFIGURERSON), puis appuyez sur *e*.

7. Sélectionnez l'option CHOOSEMUSICCARD (CHOISIR CARTEMUSICALE), puis appuyez sur [Enter].

Utilisez [Z] ou [W] pour sélectionner la carte son qui correspond le mieux à votre système, puis appuyez sur [Enter].

Sélectionnez l'option AUTO SETUP (CONFIGURATIONAUTOMATIQUE) pour que le programme repère les paramètres corrects de la carte spécifiée.

Pour choisir les paramètres manuellement, sélectionnez l'option MANUALSETUP (CONFIGURATIONMANUELLE), puis appuyez sur [Enter]. Le système vous demande des informations supplémentaires concernant la carte. Sauf modification de votre part, les paramètres par défaut proposés par le programme devraient être corrects.

**Port Midi.** La valeur par défaut de ce paramètre est 330.

**Réglage IRQ.** Ce menu vous propose différentes options (en général 2, 3, 5, 7 ou 10), selon votre carte son.

8. Sélectionnez l'option CHOOSEDIGITALCARD (CHOISIRCARTDIGITALE), puis appuyez sur [Enter].

Sélectionnez la carte son qui correspond le mieux à votre système, puis appuyez sur [Enter].

Sélectionnez l'option AUTOSETUP (CONFIGURATION AUTOMATIQUE) pour que le programme repère les paramètres corrects de la carte spécifiée. Pour déterminer ces paramètres manuellement, sélectionnez l'option MANUALSETUP (CONFIGURATION MANUELLE), puis appuyez sur [Enter].

Si vous choisissez MANUAL SETUP (CONFIGURATIONMANUELLE), le système vous demande des informations supplémentaires concernant la carte. Sauf modification de votre part, les paramètres par défaut proposés par le programme devraient être corrects. Les menus suivants traitent de cette question. Les paramètres disponibles peuvent varier selon les types de cartes.

**Réglage port E/S.** Ce menu affiche une liste des valeurs disponibles. Les plus courantes sont: 210H, 220H, 230H, 240H, 250H, 260H et 280H. 220H est la valeur.

**Réglage IRQ.** Ce menu vous permet de choisir entre 2, 3, 5, 7 ou 10 (pour les cartes Soundblaster, 7 est la valeur par défaut, pour les autres, la valeur par défaut est 5).

**Réglage du DMA (Direct Access Memory, Accès direct à la mémoire)** Ce menu vous permet de choisir entre 0, 1 ou 3 (1 est la valeur par défaut). Les utilisateurs Rap-10 ont la possibilité de combiner deux paramètres. La valeur par défaut est (5, 6). Les autres sont (6, 7) et (5, 7).

Après avoir sélectionné chaque option de configuration, appuyez sur [Enter]. Après avoir réglé le DMA, vous revenez au menu de configuration. (Certaines cartes entraînent un réglage automatique du DMA)

9. Sélectionnez l'option TEST MUSICALCARD (TESTERCARTEMUSICALE), puis appuyez sur [Enter] pour tester la configuration. Si la carte est repérée, un message apparaît et vous entendrez

une musique. Si cette configuration ne correspond pas à votre matériel informatique, un message d'erreur s'affiche. Appuyez sur une touche pour effacer l'écran, puis appuyez sur **[Esc]** pour revenir au menu de configuration.

10. Sélectionnez TESTDIGITAL CARD (TESTERCARTE DIGITALE), puis appuyez sur **[Enter]** pour tester la configuration. Si une carte est repérée, un message apparaît et vous entendrez un effet sonore. Si cette configuration ne correspond pas à votre matériel informatique, un message d'erreur apparaît. Appuyez sur une touche pour arrêter le test, puis appuyez sur **[Esc]** pour aller dans le menu de configuration.

Pour plus d'informations sur ces configurations, consultez la documentation relative à votre carte son.

Si vous n'entendez ni musique ni effets sonores et même si le programme vous informe avoir repéré votre carte, essayez une autre configuration de carte.

11. (Facultatif) Pour modifier le répertoire de jeu par défaut (C:\\$SHOCK), sélectionnez l'option CHOOSE INSTALLDIRECTORY (CHOISIRRÉPERTOIRE D'INSTALLATION), puis appuyez sur **[Enter]**. Tapez le lecteur et le chemin d'accès choisis, puis appuyez une nouvelle fois sur **[Enter]**. Si vous passez cette étape, le jeu utilise le répertoire par défaut.
12. (Facultatif) Sélectionnez l'option OTHEROPTIONS (AUTRESOPTIONS), puis appuyez sur **[Enter]** pour accéder aux options du joystick, de la cinématique et du port de connexion.
13. Sélectionnez l'option JOYSTICKTYPE (TYPEDE JOYSTICK) et appuyez sur **[Enter]**. Utilisez **[↑]** pour sélectionner le type de joystick utilisé (ou choisissez l'option NOJOYSTICK (PASDE JOYSTICK)) puis appuyez sur **[Enter]** pour revenir au menu Option.

Remarque: *System Shock CD* supporte le joystick Gravis Phoenix. *System Shock CD* contient un fichier qui charge une liste de commandes prédéfinies. Pour charger ce fichier:

1. Copiez SHOCK.PHX à partir du répertoire racine du CD dans le répertoire Phoenix de votre disque dur.
2. Positionnez-vous dans le répertoire Phoenix de votre disque dur.
3. Tapez PHXSHOCK.PHX *e* pour charger les commandes du jeu particulières au joystick.

14. (Facultatif) Pour modifier les valeurs par défaut du mode VGA, sélectionnez l'option CUTSCENE TYPE (TYPEDEPLANS), puis appuyez sur **[Enter]**.

Pour activer les effet cinématographiques en cours de jeu en résolution vidéo supérieure (si

vous disposez du SVGA), sélectionnez SVGA, puis appuyez sur **[Enter]**. Vous pouvez également sélectionner MCGA pour afficher les effets cinématographiques en résolution vidéo inférieure, puis appuyer sur **[Enter]**.

15. (Facultatif) Si votre ordinateur portable est équipé d'un port de connexion, sélectionnez l'option NOTEBOOKGAMEPORT (PORT DE CONNEXION). Cette option fait prendre la valeur DON'TCHECK (NEPASVÉRIFIER). Sélectionnez l'option CHECK (VERIFIER) et appuyez sur **[Enter]**.
16. Lorsque vous modifiez les options de l'écran OTHEROPTIONS (AUTRES OPTIONS), sélectionnez DONE (TERMINE), puis appuyez sur **[Enter]** pour revenir au Menu principal.
17. Pour quitter l'installation et enregistrer la configuration courante (sans réinstaller le jeu), sélectionnez l'option save settings and exit (enregistrer les paramètres et sortir), puis appuyez sur **[Enter]**.
18. Pour quitter sans effectuer d'installation et enregistrer les modifications, sélectionnez l'option QUIT (quitter), puis appuyez sur **[Enter]**.
19. Si vous êtes satisfait des options choisies, sélectionnez l'option INSTALLSYSTEM SHOCK (INSTALLERSYSTEMSHOCK), puis appuyez sur *e*. Une fois l'installation terminée, le système affiche un message. Appuyez sur *e* pour revenir sous DOS.
20. Pour commencer à jouer, placez-vous dans le lecteur et le répertoire où le jeu est installé. Tapez CDSHOCK **[Enter]** pour lancer le jeu si vous disposez d'au moins 8 Mo de RAM, si vous disposez de 4 Mo de RAM et cdshocksi vous disposez de 4 Mo de RAM, tapez SSHOCK.

## MODIFICATION DE LA CONFIGURATION DE VOTRE CARTE SON

Pour ajouter (ou modifier) une carte son, vous devez modifier la configuration de de votre carte son pour *System Shock CD*.

Insérez *System Shock CD* dans votre lecteur de CD-ROM. Revenez au lecteur et au répertoire où vous avez installé le jeu (par exemple, le répertoire par défaut est C:\\$SHOCK), tapez INSTALL, puis appuyez sur *e*. Cette opération permet de modifier les options choisies lors de la première installation du jeu.

Sélectionnez l'option SETUPSOUNDSYSTEM (CONFIGURERSON) dans le menu Configuration et suivez les étapes 7 à 10 du chapitre **Options d'installation**.

Sélectionnez ensuite l'option SAVESETTINGSAND EXIT (ENREGISTRER PARAMÈTRES/SORTIR), puis appuyez sur **[Enter]** pour enregistrer les modifications de votre carte son. Dès que vous relancez *System ShockCD*, la nouvelle configuration est en vigueur.

## EN CAS DE PROBLÈMES LORS DE L'INSTALLATION

Si ce n'est déjà fait, veuillez consulter le chapitre **Caractéristiques du système** pour permettre à *System Shock CD* de s'assurer la compatibilité entre la configuration de votre matériel et *System Shock*.

## MÉMOIRE NÉCESSAIRE

*System Shock* utilise la RAM conventionnelle (mémoire de base) et la mémoire d'extension(XMS).

Bien que le chapitre **Création d'une disquette de démarrage** comprenne l'installation d'une disquette de démarrage de mémoire d'expansion, il est conseillé d'utiliser une configuration XMS pour obtenir de meilleurs résultats.

Vous devez disposer d'un minimum de 4 Mo de RAM au total, dont 3 072 Ko (3 145 728 octets) de mémoire d'extension disponible pour lancer *System Shock* à l'aide du fichier exécutable SSHOCK. Si vous disposez de 7 168 Ko (7 340 032 octets), vous obtiendrez le son et un graphisme SVGA (avec un gestionnaire VESA standard ou bios équivalent) lorsque vous utilisez le fichier exécutable CDSHOCK.

Pour plus d'informations, consultez votre documentation concernant la gestion de la mémoire, ainsi que le chapitre **Création d'une disquette de démarrage**. Ceci vous permettra de charger les gestionnaires nécessaires dans la partie supérieure de la mémoire et de rappeler *System Shock*. Si vous avez un doute concernant ces différents types de mémoire, consultez votre manuel DOS.

Pour savoir de combien de mémoire DOS, XMS et EMS votre ordinateur dispose, utilisez la commande DOS MEM. A l'invite du DOS, tapez: MEM **[Enter]**.

Une fois les informations concernant la mémoire affichées, recherchez les deux listes suivantes:

PLUSGROSPROGRAMMEEXECUTABLE

Ce nombre indique le volume de mémoire conventionnelle DOS disponible. Il ne peut pas être inférieur à 530 Ko (542 720 octets).

**Si vous possédez la version 5.0 du DOS, ceci vous concerne:**

OCTETS DEMEMOIREXMSDISPONIBLES

Cette valeur indique le volume de mémoire d'extension disponible. Celui-ci ne peut pas être

inférieur à 3 072 Ko (3 145 728 octets) pour lancer le jeu sans paroles et graphisme SVGA et à 7168 Ko (7 340 032 octets) pour lancer le jeu avec paroles et graphisme SVGA.

**Si vous possédez DOS 6.0 ou une version ultérieure, prenez en considération le dernier chiffre du tableau de la mémoire (dernière colonne, dernière ligne):**

MÉMOIRE D'EXTENSION (XMS)

La dernière valeur située sur cette ligne indique le volume disponible de mémoire d'extension. Celui-ci ne peut pas être inférieur à 3072 Ko (2 867 200 octets). Vous avez besoin d'au moins 7168 Ko (7340 032 octets) pour lancer le jeu avec paroles et graphisme SVGA.

## SI LE JEU POSE PROBLÈME...

Si vous avez des problèmes pour faire fonctionner *System Shock CD* ou ne disposez pas de la quantité de mémoire suffisante, créez une disquette de démarrage séparée et réduisez le nombre de programmes résidents en mémoire (TSR) que vous avez chargés. Le problème vient sans doute de là.

---

**Surtout n'effacez pas les fichiers AUTOEXEC.BAT ou CONFIG.SYS de votre disque dur, sans quoi votre ordinateur ne pourrait pas fonctionner.**

---

# CREATION D'UNE DISQUETTE DE DEMARRAGE

Avant de créer une disquette de démarrage, il est conseillé de réaliser une copie des fichiers de démarrage CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.

A l'invite du DOS, tapez:

```
TYPECONFIG.SYS
```

Recopiez ce fichier de démarrage ou, si vous disposez d'une imprimante, utilisez [Print Screen] pour en créer une impression. A l'invite du DOS, tapez:

```
TYPEAUTOEXEC.BAT
```

Recopiez ce fichier de démarrage ou utilisez [Print Screen] pour imprimer.

Pour créer une disquette de démarrage, insérez une disquette vierge dans votre lecteur A: **Votre ordinateur ne peut être initialisé à partir du lecteur B:**. A l'invite du DOS (C:\>), tapez:

```
FORMAT A: /S [Enter]
```

Une fois la disquette formatée, créez les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT à l'aide des configurations ci-dessous.

## Modification de CONFIG.SYS

Lorsque l'invite du DOS réapparaît après le formatage, tapez:

```
EDIT A:\CONFIG.SYS [Enter]
```

Lorsque le nouvel écran apparaît, définissez le système de gestion de mémoire que vous souhaitez utiliser (si la cas s'applique) parmi ceux cités ci-après et tapez les commandes qui figurent en-dessous de ce système.

### CONFIG.SYS avec XMS (sans gestionnaire EMS)

Ce fichier de configuration fonctionne avec les ordinateurs à 4 Mo et 8 Mo.

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=45
BUFFERS=30
SHELL=C:\DOS\COMMAND\COM C:\DOS\ /P
DEVICE=C:\<CHEMIN D'ACCÈS>\<VOTRE
GESTIONNAIRE DE CD-ROM>
<PARAMÈTRES>
```

Tapez les informations de la ligne du gestionnaire de CD-ROM figurant dans la copie du fichier CONFIG.SYS. Il s'agit en général d'une ligne contenant le nom du gestionnaire (par exemple: SBCD.SYS), suivie du nom de l'unité de votre CD-ROM (par exemple: /D:MSCD001).

### CONFIG.SYS avec gestionnaire EMS(ne fonctionne qu'avec les ordinateurs disposant de plus de 8 Mo)

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 7168 RAM
DOS=UMB
DOS=HIGH
FILES=45
```

```
BUFFERS=30
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /P
DEVICE=C:\<CHEMIN D'ACCÈS>\<VOTRE
GESTIONNAIRE DE CD-ROM>
<PARAMÈTRES>
```

Tapez les informations de la ligne du gestionnaire de CD-ROM figurant dans la copie du fichier CONFIG.SYS. Il s'agit en général d'une ligne contenant le nom du gestionnaire (par exemple: SBCD.SYS), suivie du nom de l'unité de votre CD-ROM (par exemple: /D:MSCD001).

### CONFIG.SYS avec QEMM 6.0

```
DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYSSH:N
DOS=HIGH
FILES=45
BUFFERS=30
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P
DEVICE=C:\<chemin d'accès>\<votre
```

gestionnaire de CD-ROM> <paramètres>

Tapez les informations de la ligne du gestionnaire de CD-ROM figurant dans la copie du fichier CONFIG.SYS. Il s'agit en général d'une ligne contenant le nom du gestionnaire (par exemple: SBCD.SYS), suivie du nom de l'unité de votre CD-ROM (par exemple: /D:MSCD001).

### CONFIG.SYS avec QEMM 7.0 et version ultérieure

```
DEVICE=C:\QEMM\DOSDATA.SYS
DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYSSH:N
DOS=HIGH
FILES=45
BUFFERS=30
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P
DEVICE=C:\<chemin d'accès>\<votre
```

gestionnaire de CD-ROM> <paramètres>

Tapez les informations de la ligne du gestionnaire de CD-ROM figurant dans la copie du fichier CONFIG.SYS. Il s'agit en général d'une ligne contenant le nom du gestionnaire (par exemple: SBCD.SYS), suivie du nom de l'unité de votre CD-ROM (par exemple: /D:MSCD001).

### Quitter CONFIG.SYS

Une fois ces lignes tapées, sortez du fichier et enregistrez les. Pour cela, tapez:

```
[Alt] [F]
[X]
[Y]
```

## MODIFICATION DU FICHIER AUTOEXEC.BAT

Vous avez également besoin d'un fichier AUTOEXEC.BAT sur votre disquette de démarrage. Tapez:

```
EDIT A:\AUTOEXEC.BAT
```

Lorsque le nouvel écran apparaît, tapez:

```
@ ECHO OFF
PROMPT $P$G
PATH=C:\DOS
C:\MOUSE\MOUSE.COM
```

*Il est possible que votre gestionnaire de souris doive être chargé différemment. Pour plus d'informations, voir le chapitre **Configuration de la souris** (p. XX).*

```
C:\DOS\MSCDDEX.EXE /D:MSCD /M:15
```

*Veuillez vous référer au fichier AUTOEXEC.BAT pour connaître l'emplacement exact du fichier MSCDEX.EXE.*

```
C:
CD \<répertoire du jeu>
```

Le fichier AUTOEXEC.BAT ne varie pas d'un gestionnaire à l'autre.

Quittez et enregistrez ce fichier en tapant:

```
[Alt] [F]
[X]
[Y]
```

## UTILISATION DE VOTRE NOUVELLE DISQUETTE DE DÉMARRAGE

Eteignez votre ordinateur, insérez votre nouvelle disquette de démarrage dans le lecteur A: et rallumez l'ordinateur. La disquette de démarrage devrait fonctionner et vous amener directement dans le répertoire de jeu *System Shock*.

## PROBLÈMES D'INSTALLATION

En cas de problèmes durant l'installation, un message d'erreur s'affiche et vous explique la nature du problème. Le chapitre **Problèmes techniques** vous aide à résoudre les problèmes les plus courants.

Si les problèmes persistent après la création d'une disquette de démarrage séparée, essayez d'effacer le jeu de votre ordinateur et de le lancer depuis la disquette de démarrage. Réinstallez ensuite le jeu à partir du CD. (Remarque: que cette manœuvre supprime tous les jeux préalablement enregistrés.

## CONFIGURATION DE LA SOURIS

Assurez-vous que vous utilisez un gestionnaire de souris Microsoft ou 100 % compatible. Il est préférable de disposer d'une version 7.0 ou ultérieure. Si vous utilisez une disquette de démarrage, ce gestionnaire doit être chargé dans la configuration de cette disquette. Etant donné que la ligne de commandes peut varier d'une souris à une autre, il est recommandé de consulter le fichier AUTOEXEC.BAT sur votre disque dur. Pour ce faire, tapez: TYPE C:\AUTOEXEC.BAT. à l'invite du DOS. Recherchez la ligne de votre gestionnaire de souris et copiez-la dans le fichier AUTOEXEC.BAT de la disquette de démarrage en lieu et place de la ligne du gestionnaire de souris (C:\MOUSE\MOUSE.COM) proposée ci-dessus.

Pour de plus amples informations sur le chargement du gestionnaire de la souris sur votre ordinateur, veuillez consulter le Guide de l'utilisateur de la souris.

## MEMOIRE CACHE

Si vous disposez de plus de 4 Mo de RAM, vous pouvez installer SMARTDRV.EXE (un programme de mise en antémémoire du disque) après l'installation de *System Shock* CD. Nous vous recommandons d'allouer 1 024 Ko de mémoire à l'antémémoire, en utilisant les versions *SMARTDrive* de Windows 3.1 ou de DOS 6.0. Par contre, nous vous déconseillons l'utilisation d'une antémémoire si vous disposez de moins de 6 Mo de RAM disponibles.

*Remarque:* bien que d'autres programmes de mise en antémémoire soient susceptibles de fonctionner avec *System Shock CD*, nous ne sommes pas en mesure de garantir leur compatibilité avec ce logiciel.

Sur les ordinateurs disposant de plus de 4 Mo de RAM disponibles, *System Shock* CD utilise jusqu'à 2 Mo supplémentaires pour des fonctions évoluées, tant que cette mémoire supplémentaire n'a pas été allouée à une antémémoire. Si vous installez SMARTDrive, ajoutez la ligne suivante au début du fichier AUTOEXEC.BAT. Il se peut que vous deviez changer le chemin d'accès selon l'emplacement de votre programme d'antémémoire)

```
C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024 C/
```

*La première lettre après 1 024 doit correspondre à l'unité dans laquelle le jeu est installé.*

## PORTS E/S ET IRQ

Si vous avez sélectionné un paramètre des ports E/S ou IRQ qui ne convient pas à votre carte son ou musique, vous n'entendrez ni son ni musique et le jeu affiche un message d'erreur. Tapez **INSTALL** e depuis le répertoire de jeu et procédez à la réinstallation de votre système son en validant les paramètres appropriés. (voir le chapitre **Changer la Configuration de votre C-carte son**)

## GENERAL MIDI

*System Shock* CD produit une qualité de musique inédite aux normes MIDI définies par le MPU-401. A l'heure où ce document est publié, seules quelques cartes supportent le MPU-401. Ces cartes comprennent Roland SCC-1, Roland RAP-10, Creative Labs Sound Blaster 16 connectée à une carte-fille General MIDI (telle que Wave Blaster ou Sound Canvas) et Creative Labs Sound Blaster ASP 16 connectée à une carte-fille. D'autres fabricants ont déjà mis en vente, ou s'approprient à le faire, des cartes son qui utilisent le MPU-401. Cependant, il se peut que celles qui utilisent un programme résident en mémoire (TSR) pour émuler le MPU-401 ne fonctionnent pas avec ce logiciel.

*Remarque:* certaines cartes son General MIDI proposent des effets sonores ou des discours numérisés. Si vous avez des questions, consultez la documentation de votre carte son ou bien contactez le fabricant.

## INFORMATIONS SPECIFIQUES SUR VOTRE CARTE SON

*System Shock* CD supporte automatiquement (sans recourir aux techniques d'émulation) les cartes figurant dans ce paragraphe. Pour certaines cartes son et musicales vous devrez cependant charger des gestionnaires spéciaux et choisir des ports spécifiques.

**Sound Blaster AWE32.** Le jeu supporte automatiquement la puce du synthétiseur AWE située sur votre carte son. Il n'est pas nécessaire de charger de gestionnaires d'émulation pour bénéficier d'un support musical de qualité General MIDI. Il suffit de charger AWEUTIL (à partir du répertoire de votre carte son) dans votre fichier AUTOEXEC.BAT avec ses paramètres par défaut. Sélectionnez également le port E/S pour obtenir les effets sonores et numériques.

**ProAudio Spectrum.** Bien que ce jeu ne supporte pas directement la carte ProAudio Spectrum, celle-ci peut utiliser le mode d'émulation Sound Blaster pour activer la musique et les effets sonores. Si vous utilisez une des ces cartes, assurez-vous que les logiciels ont la configuration appropriée à l'émulation SOUNDBLASTER et qu'ils ne soient pas chargés dans la mémoire supérieure. Si vous disposez d'une carte Pro-Audio Spectrum, sélectionnez l'option SOUNDBLASTER à la fois pour la musique et les effets sonores numériques (pendant l'installation). Consultez le fichier README.TXT (LISEZ-MOI.TXT) en lançant le programme d'installation et en choisissant l'option VIEWREADME.(AFFICHERLISEZ-MOI).

**Roland RAP-10.** *System Shock* CD est l'un des premiers jeux à utiliser la carte Rap-10 pour les effets sonores et numérisés. La version CD du jeu accepte les deux fonctions. Si le jeu se bloque ou si les effets sonores semblent perturbés, il s'agit peut-être d'un conflit entre le DMA et l'IRQ. Consultez à ce propos le paragraphe **Problèmes audio** du chapitre **Problèmes techniques**.

**Ensoniq Soundscape.** Le jeu supporte Ensoniq Soundscape et ses capacités General MIDI. Dans votre fichier AUTOEXEC.BAT, veillez à charger SSINITGM (à partir du répertoire de votre carte son) avant de lancer *System Shock* CD. Sélectionnez le même port E/S pour la musique et les effets sonores digitalisés. Dans la plupart des cas, la valeur par défaut attribuée à l'E/S est 330.

## PROBLÈMES TECHNIQUES

Si ce n'est déjà fait, veuillez consulter le chapitre **Caractéristiques du système** pour *System Shock* Cd pour vous assurer que vous vous y conformez.

## PROBLÈMES AVEC LA SOURIS ET LE JOYSTICK

**Q:** Pourquoi mon joystick ne fonctionne-t-il pas correctement ?

**R :** Assurez-vous que votre joystick a été correctement étalonné. Il peut s'avérer nécessaire de le recalibrer après être sorti de Cyberspace. Pour ce faire, ouvrez l'écran Option (**Esc**) *P* ou (**Pause**), puis cliquez sur ENTREE. Cliquez sur l'option CENTER JOYSTICK (CENTRERJOYSTICK), puis placez votre joystick en position centrale et appuyez sur e. Si le problème persiste, contactez le support technique d'ORIGIN (voir ci-après). Une carte de jeu à vitesse réglable peut vous aider à résoudre les problèmes de joystick sur systèmes hauts de gamme.

**Question: Ma souris ne fonctionne pas System Shock. Elle fonctionne avec toutes les autres applications logicielles ; pourquoi pas avec System Shock ?**

**Réponse:** Si votre souris ne fonctionne pas avec System Shock CD, vous devez en premier lieu vérifier si elle a bien été chargée dans le DOS (dans votre fichier AUTOEXEC.BAT) ou bien sur la disquette de démarrage. Windows ainsi que d'autres applications multi-tâches chargent leur propre gestionnaire de souris intégré. Ces gestionnaires ne fonctionnent pas hors de leur environnement. Il est très simple de charger un gestionnaire dans l'environnement DOS. Il suffit de taper MOUSE [Enter] après l'invite. Par exemple: C:\>MOUSE [Enter]

Cette commande peut être différente d'un gestionnaire de souris à l'autre. Pour de plus amples informations, consultez le Guide de l'utilisateur de la souris et le chapitre **Configuration de la souris**.

## PROBLÈMES DE MÉMOIRE ET DE CONFIGURATION

**Q: System Shock est revenu au DOS en affichant ce message d'erreur: «DOS/16M: [chiffre] ne peut allouer mémoire tampon.» Qu'est-ce que cela signifie ?**

**R:** Trop d'éléments sont chargés dans votre mémoire conventionnelle (de base). Vous disposez d'au moins 530 Ko (54,720 octets) disponibles pour jouer à System Shock CD. Si vous n'utilisez pas de disquette de démarrage, créez-en une à l'aide de la procédure décrite dans le chapitre **Création d'une disquette de démarrage** (p. 5).

**Q: System Shock m'a ramené au DOS en affichant le message d'erreur fatale suivant: "Not enough memory"(Mémoire insuffisante). Quel est le problème?**

**R:** Vous essayez de jouer en utilisant le fichier exécutable SSHOCK avec un volume de mémoire d'extension (XMS) inférieur à 3072 Ko (3 145 728 octets). Il se peut également que vous utilisiez le fichier exécutable CDShock et que vous disposiez de moins de 7 168 Ko (7 340 032 octets) de mémoire d'extension (XMS) disponibles.

Pour déterminer la quantité de mémoire dont vous disposez, utilisez la commande DOS MEMet vérifiez la valeur affichée sur la ligne BYTESAVAILABLEXSMEMORY (NOMBRE D'OCTETSDISPONIBLESDANSLAMÉMOIRE D'EXTENSION) pour la version DOS 5.0. Dans les

versions 6.0 et ultérieures, vérifiez la valeur inscrite sur la ligne EXTENDEDXMS (MÉMOIRE D'EXTENSION). Vous devez disposer d'au moins 2 800 Ko de mémoire d'extension. Cette valeur indique le volume de mémoire d'extension disponible. Si la valeur affichée est inférieure à 2 800 Ko, vous devez modifier vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS sur votre disquette de démarrage. Pour plus d'informations sur la création d'une disquette de démarrage, consultez le chapitre **Création d'une disquette de démarrage**.

**Q: Alors que je jouais à System Shock, le jeu est retourné au DOS en affichant ce message: «palette introuvable». Comment y remédier?**

**R:** Le jeu nécessite un nombre de fichiers supérieur à celui spécifié dans CONFIG.SYS. Suivez les instructions à l'écran et modifiez les fichiers de votre disquette de démarrage comme indiqué. Vous devez ensuite placer la disquette dans le lecteur A: et relancer le système.

**Q: Pourquoi mon ordinateur se bloque-t-il lorsque j'essaie de jouer à System Shock sur notre réseau local (LAN)?**

**R:** Le gestionnaire du LAN tente souvent de prendre en charge les mêmes ressources système que celles de System Shock CD. Parfois, les deux arrivent à coexister, mais souvent, c'est impossible. Si System Shock se comporte de façon étrange lorsque les gestionnaires du LAN sont chargés, essayez de redémarrer votre système à partir d'une disquette de démarrage qui ne charge pas vos gestionnaires du LAN. Veuillez consulter le chapitre **Création d'une disquette de démarrage**.

### Problèmes audio

**Q: J'utilise une carte son Sound Blaster 100% compatible, mais je n'obtiens aucun son. Pourquoi ?**

**R:** Il se peut que votre carte son doive recevoir l'émulation Sound Blaster par son gestionnaire ou par un commutateur. Vous devez peut-être également modifier la configuration du port associé à votre carte. Vérifiez la documentation de votre carte son.

**Q: Je possède une carte son Roland RAP-10. Elle a été localisée au cours de l'installation, pourtant je rencontre certains problèmes en cours de jeu.?**

**R1:** (canaux DMA) System Shock CD est l'un des premiers jeux à supporter les effets sonores et les paroles en stéréo sur la carte Roland RAP-10. Cependant, celle-ci requiert deux canaux élevés (16 bits) et l'un d'entre eux peut être en conflit avec un



périphérique (tel qu'une carte SCSI ou un adaptateur réseau). Le programme d'installation attribue aux canaux DMA les valeurs par défaut 5 et 6. Vous souhaitez peut-être essayer d'autres paires de canaux de DMA. Certaines cartes mère ne permettent pas de gérer un DMA élevé (16 bits).

**A 2 :** (réglage IRQ) Un conflit de port IRQ peut être à la base d'une perturbation des effets sonores. Si vous avez modifié la configuration de l'IRQ de votre RAP-10 (9) par défaut, vous devez configurer *System Shock CD* manuellement dans le programme d'installation pour le nouveau paramètre. Certaines cartes son (telles que Creative Labs Sound Blaster 16 et Sound Galaxy SC400) possèdent leur propres interfaces MPU-401 MIDI, qui attribuent au canal IRQ la valeur par défaut 2. Ceci peut causer des conflits entre les chaînes 2 et 9 de l'IRQ sur des cartes telles que RAP-10. Il ne suffit pas de désactiver ces interfaces MPU-401 pour éviter tout conflit entre l'IRQ et RAP-10. Si les problèmes persistent, il faudra peut-être supprimer l'autre carte son ou modifier le paramètre cavalier IRQ de RAP-10. En outre, assurez-vous que les adresses E/S de votre RAP-10 et l'interface MPU-401 de votre autre carte son sont différents.

### Autres problèmes courants

**Q:** *Pourquoi mon ordinateur se bloque-t-il lorsque j'essaie de jouer à System Shock sous Microsoft Windows (ou OS/2, Desqview ou Task Swapper DOS 5.0)?*

**R:** «Les environnements multi-tâches» tels que Windows, Desqview, *Software Carousel*, *Task Swapper* DOS 5.0, etc., génèrent des conflits avec *System Shock* en ce qui concerne l'utilisation de la mémoire et des autres ressources système. Nous ne recommandons pas de jouer à *System Shock* dans un tel environnement. Même si vous jouez dans un environnement multi-tâches, ne basculez pas vers une autre application pendant le jeu. Il se peut que votre système se bloque si vous tentez d'interrompre provisoirement *System Shock* pour exécuter un autre programme. En général, nous recommandons de vous déconnecter de Windows (ou d'autres applications similaires) et de jouer à partir de l'invite du DOS.

**Q:** *Après avoir joué à System Shock CD une heure ou deux, le jeu devient de plus en plus lent. Est-ce que je rêve ou est-ce là un problème courant ?*

**R :** Il arrive que le programme ralentisse après un certain temps. Pour remédier à ce problème, enregistrez le jeu, quittez le programme et éteignez votre ordinateur. Patientez quelques minutes, puis relancez *System Shock* et chargez votre jeu enregistré.

**Q:** *Parfois, il m'est impossible de rappeler un jeu que j'ai sauvegardé. Le jeu se charge, mais le fichier est altéré. Alors, mon ordinateur se bloque ou bien l'environnement du jeu se comporte de façon étrange. Pourquoi ?*

**R:** N'utilisez pas de gestionnaire compressé (par exemple, *Double Space* ou *Stacker*). En effet, les jeux tels que *System Shock CD* sollicitent à de nombreuses reprises le disque dur, c'est pourquoi la compression du disque entraîne quelquefois des problèmes.




**Q:** *System Shock ne fonctionne toujours pas après la création d'une disquette de démarrage et/ou la modification des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.*

**R :** Relevez le code d'erreur et les autres informations affichés par l'ordinateur lorsqu'il revient au DOS. Consultez ensuite le chapitre **Support technique d'ORIGIN** ci-dessous.

## LA VERSION CD

La version CD de *System Shock* dispose de plusieurs nouvelles fonctions. Si vous disposez d'au moins 8 Mo de RAM, vous pourrez bénéficier de fonctions encore plus extraordinaires telles que la parole pour tous les journaux et courriers électroniques ainsi que les capacités SVGA (avec un gestionnaire VESA compatible).

**Frappes de touches.** La version CD permet d'utiliser de nouvelles touches du clavier:

-  Affiche les nouvelles fonctions
-  Affiche les coordonnées de la carte et le mode vidéo courant.
-  Désactive la parole lorsque les logs et les e-mails sont activés.

**Davantage de vidéo.** La version CD propose des plans coupés, ainsi qu'une nouvelle introduction et une nouvelle séquence finale.

**Modes vidéo VGA.** Vous pouvez désormais adapter le mode vidéo VGA en sélectionnant l'option VIDEO du menu Option. Deux modes vidéo VGA sont disponibles: 320x200 et 320x400. Nous conseillons le mode VGA pour des ordinateurs plus lents..

**Modes vidéo VGA.** Si vous disposez d'un écran et d'une carte avec capacités SVGA ainsi que d'un gestionnaire VESA (ou bios équivalent), vous pouvez activer le SVGA en sélectionnant l'option VIDEO du menu Option. Deux modes vidéo SVGA sont disponibles.: 640x400 et 640x480.

**Capacités audio.** Vous pouvez désormais bénéficier des effets sonores digitalisés grâce aux

canaux 2, 4 ou 8. Choisissez l'option AUDIO dans le menu Option pour modifier le nombre de canaux. Vous pouvez également inverser les canaux (si les haut-parleurs sont inversés).

**Parole.** Tous les journaux et les courriers électroniques ont été enregistrés avec la parole et les effets sonores ambiants. Certaines fonctions (telles que les boutons) fournissent également des messages audio.

**Mini-jeux.** Vous pouvez découvrir trois nouveaux programmes: *Wing0*, *15* et *Trioptoe*.

**Casques virtuels.** Au moment de la publication, nous n'avions pas les informations nécessaires pour vous présenter précisément le fonctionnement du casque virtuel. Pour obtenir plus d'informations sur le fonctionnement du casque virtuel (Forte VFX1 ou CyberMaxx) avec le jeu, voir le **Support Technique d'ElectronicArts**.

## MENU OPTION

Vous devez être en train de jouer pour avoir accès aux options du jeu. Pour afficher le menu, appuyez sur **[Esc]** ou déplacez le curseur dans le coin supérieur droit de l'écran. Le message «Click for Options.» (cliquer pour faire apparaître les options) Cliquez à cet endroit à l'aide du bouton gauche de la souris. Le menu Option apparaît dans votre Panneau d'inventaire.

**Sélectionnez** (cliquer sur le bouton gauche) une option pour la modifier.

**Sélectionnez** l'option RETURN (RETOUR) ou appuyez sur **[Esc]** pour revenir au jeu.

**LOADGAME (CHARGER)** (**[L]**). Affiche une liste des jeux préalablement enregistrés. Sélectionnez le jeu à charger.

**SAVEGAME (ENREGISTRER)** (**[S]**). Affiche les emplacements où enregistrer le jeu. Sélectionnez un emplacement, puis tapez une brève description (jusqu'à 30 caractères) et appuyez sur **[Enter]**.

**AUDIO.** Adaptez la musique et les effets sonores (option non disponible si vous n'avez pas configuré correctement votre carte son).

**MUSIC (MUSIQUE).** Adaptez le volume de la musique (cliquez sur le bouton gauche de la souris et déplacez la glissière).

**DIGITALFX.** Adaptez le volume des effets sonores digitalisés (cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur la glissière et faites-la glisser). Les cartes ne disposant pas du contrôle digital affichent un commutateur son.

**AUDIOMESSAGES VOLUME (VOLUME DES MESSAGES AUDIO).** Règle le volume des journaux et des courriers électroniques audio (cliquez à l'aide du

bouton gauche de la souris sur la glissière et déplacez-la).

**MESSAGES.** Sélectionne l'affichage des messages de journaux et de courriers électroniques en TEXTE, PAROLE ou LES DEUX.

**VIDEO.** Règle l'affichage vidéo.

**VIDEO MODE (MODE VIDEO).** Règle la résolution de l'écran. Les boutons en surbrillance sont les modes supportés par votre carte vidéo. Les deux premiers (320x200 et 320x400) sont des modes VGA ; les deux autres (640x400 et 640x480) sont des modes SVGA nécessitant un gestionnaire VESA (ou bios équivalent).

**GAMMACORRECTION (CORRECTION GAMMA).** Règle le niveau d'éclairage (cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur la glissière et déplacez-la à gauche ou à droite).

**DETAIL.** Adaptez le niveau du graphisme à MIN/BAS/ÉLEVÉ/MAX. En mode MIN, la vitesse de défilement est élevée, mais le graphisme n'est pas très détaillé. En mode MAX, la vitesse de défilement est plus lente mais le graphisme est plus détaillé. Pour obtenir une vitesse de défilement supérieure en mode MAX, ne supprimez pas l'écran d'interface.

**OPTIONS.** Permet d'accéder aux options plus évoluées.

**LANGUAGE (LANGUE).** Parcourt les versions anglaise, française et allemande du texte et du son.

**ON-LINEHELP (AIDE EN LIGNE).** Active/désactive l'aide en ligne.

**TEXTLENGTH (LONGUEUR DU TEXTE)** Bascule entre texte NORMAL/ABRÉGÉ (affiche des messages plus longs ou des versions abrégées contenant uniquement les informations importantes).

**RETURN. (RETOUR)** Revient au menu Option principal.

**INPUT (ENTRÉE)** Permet d'accéder à d'autres fonctions.

**POP-UP CURSORS (CURSEUR CLIGNOTANT).** Bascule entre les curseurs du texte dans l'Inventaire et les boutons MFD d'activation et de désactivation.

**MOUSEHAND (SOUSIS)** Permet de passer du bouton GAUCHE au DROIT de la souris.

**CENTER JOYSTICK (CENTRER JOYSTICK).** Permet de centrer le joystick.

**DOUBLE-CLICK (CLIQUER DEUX FOIS).** Permet de déterminer la vitesse. Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur la glissière et déplacez-la vers la gauche ou vers la droite.

**RETURN (RETOUR)** retour au menu Option principal.

**RETURN (RETOUR).** Revient au jeu.

**QUIT (QUITTER).** Quitte le jeu sans enregistrer.

# CREDITS

*Producteur*

*Chef de projet et programmeur principal*

*Programmeurs*

*Artistes*

*Dessinateurs*

*Documentalistes*

*Effets sonores et musicaux*

*Assurance qualité Looking Glass*

*Responsables assurance qualité ORIGIN Systems*

*Assurance qualité ORIGIN Systems*

*Laboratoire Hardware*

*Responsable de la traduction*

*Traducteurs et Responsables de la qualité de la langue*

*Chef de production*

## VERSION CD

*Conception du coffret*

*Illustration*

*Conception de la documentation*

*Documentation*

*Édition*

Warren Spector

Doug Church

Sean Barrett, Seamus Blackley, Rob Fermier, Marc LeBlanc, Fred Lim, John Miles, Art Min, Vinay Pulim, Eli Wiesel

Kurt Bickenbach, James Dollar, Austin Grossman, Mark Lizotte, Mike Marsicano, Robb Waters

Kurt Bickenbach, Dorian Hart, Erik Ray, Tim Stellmach, Robb Waters

Rex Bradford, Laura Feeney, James Fleming, Jon

Maiara, Carl Muckenhoupt, Dan Schmidt, Matt

Toschlog, Kevin Wasserman

Greg LoPiccolo, Tim Ries

Jill Bidgood, Nick Carter, Bart Mallio, Sara Verrilli

Harvey Smith

Todd Bailey, Brett Bonner, Alvero Moreno, Johnthan Piasecki

Evan Brandt

Kirsten Vaughan

Didier Jumeau (Français), Patricia Norwood (Français),

Dominique Poumeyrol-Jumeau (Français), Frank Dietz

(Allemand), Andreas Kohler (Allemand)

Galen Svanas

Al Carnley, Jennifer Davis

Jennifer Davis, Robb Waters

Al Carnley

Tuesday Frase et les passionnés d'informatique d'ORIGIN et de Looking Glass

David Ladyman

## NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, p.o. box 835, slough, Berks. SL3 8Xu, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

## GARANTIE LIMITEE

L'acheteur de ce logiciel bénéficie de la garantie d'Electronic Arts. Le support utilisé pour l'enregistrement des programmes est garanti sans défaut, vice de fabrication ou intervention d'aucune sorte, pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout matériel s'avérant défectueux au cours de cette période sera remplacé si le produit est renvoyé à Electronic Arts, à l'adresse indiquée au verso de ce document (Envoyez uniquement le CD défectueux original; n'envoyez ni l'emballage ni le manuel). Il est également nécessaire de joindre au matériel défectueux une preuve d'achat datée, un descriptif de la panne et l'adresse à laquelle toute correspondance doit être envoyée. Cette garantie est en sus des droits légitimes de l'acheteur et ne les affecte d'aucune manière. Cette garantie ne concerne pas les

programmes proprement dits ni les équipements qui auraient été soumis à de mauvaises conditions d'utilisation, provoquant une usure excessive.

## REEMPLACEMENT

Electronic Arts s'engage à remplacer le matériel défectueux à condition que ce dernier lui soit renvoyé, accompagné d'un chèque d'un montant de FF 100 et libellé à l'ordre d'Electronic Arts Ltd.

Software © 1994, Looking Glass Technologies. All rights reserved. All other materials © 1994, ORIGIN Systems, Inc. Origin and We create worlds are registered trademarks of ORIGIN Systems, Inc. System Shock is a trademark of ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts. Looking Glass is a trademark of Looking Glass Technologies.

 **ORIGIN**®  
*We create worlds.®*

An Electronic Arts® Company  
P.O. Box 835, Slough, Berks SL3  
8Xu, England

# CARTE DE REFERENCE

Les pages notées en référence dans cette Carte de référence (indiquées par “p. XX”) correspondent à des pages du **Manuel du joueur**.

## LANCEMENT DU JEU

Placez-vous dans le répertoire de *System Shock* (le répertoire par défaut est C:\SHOCK). Entrez SSHOCK et appuyez sur **Entrée**. Cliquez sur INTRODUCTION, NOUVEAUJEU, GÉNÉRIQUE ou CONTINUER (ce dernier n’apparaît que si vous avez déjà sauvegardé des parties).

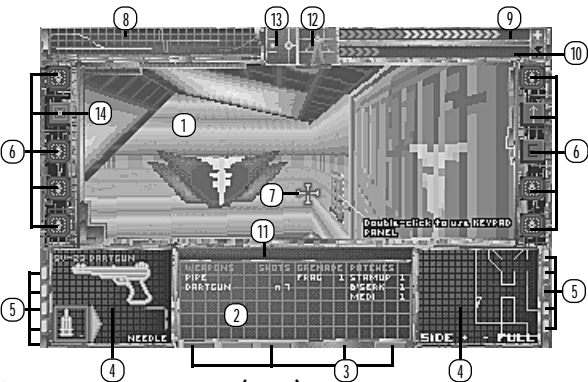
Pour commencer une nouvelle partie, définissez les niveaux de difficultés (0 est le plus bas, 3 le plus élevé ), puis entrez votre nom et appuyez sur DÉBUT.

## INTERACTIONS SUR LE MONDE (P. 20)

<b>Sélectionner</b> article de l’Inventaire/boutons des VMF.....	<i>Clic-gauche</i>
<b>Identifier</b> article de la Vue Ecran	
<b>Activer</b> icône latérale	
<b>Ouvrir</b> Inventaire/ VMF	
<b>Tirer</b> .....	<i>Clic-droit</i>
<b>Balancer</b>	
<b>Déplacer</b> .....	<i>Glisser-déplacer bouton gauche</i>
<b>Utiliser</b> article de la Vue Ecran.....	<i>Double-clic-gauche (ou alt-clic-gauche)</i>
<b>Ramasser</b> article de la Vue Ecran	
<b>Activer</b> Matériel de l’Inventaire	
<b>Placer</b> article de l’Inventaire/ VMF.....	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Ramasser</b> article de la Vue Ecran</li><li>2. <i>Clic-gauche sur le Panneau d’Inventaire/ VMF (ou sur l’Inventaire/bouton VMF dans le Grand Ecran)</i></li></ol>
<b>Utiliser</b> article sur un objet.....	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Utiliser</b> article de l’Inventaire</li><li>2. <b>Utiliser</b> sur un objet de la Vue Ecran</li></ol>
<b>Activer</b> Matériel.....	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Sélectionner</b> Icône latérale (ou <b>Utiliser</b> à partir de l’Inventaire)</li></ol>
<b>Larguer</b> article.....	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Sélectionner</b> bouton d’une page d’Inventaire</li><li>2. <i>Clic-droit sur le nom d’un article</i></li><li>3. <i>Clic-droit sur la Vue Ecran</i></li></ol>
<b>Jeter</b> article.....	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Sélectionner</b> bouton d’une page d’Inventaire</li><li>2. <i>Clic-droit sur le nom d’un article</i></li><li>3. <i>Glisser-déplacer bouton droit sur la Vue Ecran</i></li><li>4. <i>Relâcher le bouton</i></li></ol>
<b>Détruire</b> article inutile.....	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Sélectionner</b> bouton d’une page d’Inventaire</li><li>2. <b>Sélectionner</b> nom d’un article</li><li>3. <b>Sélectionner</b> VMF ARTICLE</li><li>4. <b>Sélectionner</b> PULVÉRISER</li></ol>

## CYBERESPACE (P. 36)

<b>Vous connecter</b> dans cyberspace.....	<i>Double-clic-gauche</i>
<b>Utiliser</b> logiciels de l’Inventaire	<i>(ou alt-clic-gauche)</i>
<b>Identifier</b> .....	<i>Clic-gauche</i>
<b>Ouvrir</b> Inventaire/ VMF	
<b>Sélectionner</b> logiciel pulseur ou foreuse de l’Inventaire	
<b>Bouger</b> .....	<i>Bouton gauche enfoncé ou barre d’espacement</i>
<b>Ramasser</b> logiciel et <b>scanner</b> data .....	<i>Heurter un article</i>
<b>Envoyer</b> logiciel de combat.....	<i>Clic-droit</i>



- 1. Vue Ecran (p. 14 )
- 2. Panneau d'Inventaire (p. 16)
- 3. Bouton du Panneau d'Inventaire (p. 16)
- 4. VMF (p.17)
- 5. Bouton VMF (p. 17)
- 6. Icône latérale (p. 18)
- 7. Curseur (p. 7)
- 8. Bio-Moniteur (p. 19)
- 9. Indicateur santé (p. 19)
- 10. Indicateur niveau énergie (p. 19)
- 11. Ligne d'état (p. 15)
- 12. Contrôle position (p. 24)
- 13. Contrôle vue-angle (p. 24)
- 14. Bouton Agrandissement (p. 15)

PANNEAU D'INVENTAIRE (p.16)

PRINCIPAL .....	Armes, grenades et timbres
MATÉRIEL .....	Equipements annexes
GÉNÉRAL .....	Batteries, trousses de premiers secours, sondes logiciels, etc.
LOGICIEL .....	Logiciels du Cyberspace

VMF (VISUEL MULTI-FONCTIONS) (p. 17)

Appuyez sur le bouton approprié pour activer/désactiver l’affichage.

VMF sur la droite ou la gauche

	Nom	Fonction
F1	ARME .....	Configure les armes pour le tir, affiche leur type de munitions et leur température.
F2	ARTICLE .....	Affiche des informations sur les articles de l’Inventaire.
F3	AUTOCARTE .....	Génère une carte de la station au fur et à mesure de votre exploration.
F4	CIBLE .....	Affiche des données sur l’efficacité du matériel et sur les créatures choisies pour cibles.
F5	DATA .....	Affiche les sorties du matériel/les informations sur les appareillages, les claviers, les contenants et les cadavres.

ICÔNES LATÉRALES DU MATÉRIEL (p. 18)

Appuyez sur le bouton approprié pour activer/désactiver le matériel.

Icônes de gauche

1	Bioscan (surveille l’état biologique)
2	Vue Grand Ecran (pleine page)
3	Rétroviseur (champ visuel de 360°)
4	Lampe (éclaire les endroits sombres)
5	Ecran énergie (fournit un écran corporel)

Icônes de droite

6	Vue nocturne (équipement de vision infrarouge)
7	Module de Navigation (boussole électronique)
8	Lecteur Multimédia (messagerieélectronique/journal)
9	Turbo (rollers)
0	Téléporteur (bottes de téléportation)

BIO-MONITEUR (p. 19)

Sur la courbe du bio-moniteur, de fréquents pics indiquent de hauts niveaux, des creux représentent des niveaux faibles.

- Ligne rouge clair .....Rythme cardiaque (fatigue relative)
- Ligne bleu clair .....Consommation d’énergie
- Ligne violette.....Onde télépathique *Khi*
- Ligne jaune .....Exposition à des substances biologiques contaminatrices
- Ligne bleu foncé.....Exposition aux radiations

# ARMES (P. 26)

**Choisir une arme.** Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton PRINCIPAL de l’Inventaire. Cliquez ensuite sur une arme. Ouvrez l’un des VMF ARME pour configurer l’arme choisie. (Vous pouvez également utiliser pour faire défiler les armes.)

**Charger/retraiter les balles des armes à feu.** Choisissez une arme, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une icône de munitions dans le VMF ARME. Retirez les balles de l’arme en double-cliquant avec le bouton gauche de la souris.

**Ajuster les armes à rayon.** Déplacez le curseur VMF vers la droite ou la gauche pour régler l’intensité. Cliquez sur SURCHARGE pour une décharge puissante (consomme plus d’énergie).

**Tirer avec une arme.** Placez le curseur en haut de la cible (pour les armes à feu et à rayon). Cliquez avec le bouton droit de la souris pour tirer ou manier vos armes.

**Lancer des grenades.** Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton PRINCIPAL de l’Inventaire. Double-cliquez sur le nom d’une grenade, puis lancez cette grenade. (Placez le curseur sur la cible, puis cliquez avec le bouton droit.)

**Appliquer des timbres.** Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton PRINCIPAL de l’Inventaire, puis double-cliquez sur le nom d’un timbre ou cliquez sur APPLIQUER dans le VMF ARTICLE.

# AUTOCARTE (P. 17)

- Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l’un des boutons du VMF AUTOCARTE.
  - + Appuyez sur cette touche pour obtenir un plan général de la carte.
  - Appuyez sur cette touche pour obtenir un gros plan de la carte.
- Cliquez sur COMP (en bas à droite) pour une vue pleine page (ceci arrête le jeu et affiche une carte et un menu sur tout l’écran).

# MENU OPTIONS (P. 44)

- [Esc] (ou cliquez avec le bouton gauche de la souris dans le coin supérieur gauche de l’écran)
2. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une option pour la modifier/visualiser les sous-options
3. RETOUR [Esc] pour arrêter de jouer

# COMMANDES DE LA MANETTE DE JEU(P. 45)

Déplacez-vous en diagonale pour combiner vos mouvements. Utilisez la souris pour déplacer votre curseur.

	Marcher/courir vers l’avant (pousser légèrement pour marcher, plus fort pour courir)
	Reculer
	Tourner à gauche
	Tourner à droite
Bouton N°3	Un pas sur la gauche
Bouton N°2	Un pas sur la droite
Bouton N°4	Regarder vers le haut
Bouton N°5	Regarder vers le bas
Gâchette	Tirer/frapper avec une arme
Bouton N°2	Utiliser un article en Vue Ecran (porte, puzzle, etc.)

# COMMANDES DE LA MANETTE DE JEU DU CYBERESPACE

	Plonger ou tomber par terre
	Grimper ou décoller
	Virer à gauche
	Virer à droite
Bouton N°3	Rouler vers la gauche
Bouton N°2	Rouler vers la droite
Gâchette	Tirer avec une arme logicielle

# COMMANDES DU CYBERMAN (P. 45)

Pour se déplacer, viser et tirer, manipulez le Cyberman comme vous le feriez avec une souris— faites glisser ce périphérique horizontalement dans n’importe quelle direction en enfonçant les boutons droit et gauche.

Cependant, le bouton du milieu est combiné avec les déplacements du périphérique pour contrôler le fait de se pencher et la vue-angle.

- Pour **se pencher**, appuyez sur le bouton du milieu et inclinez le périphérique vers la droite ou vers la gauche.
- Pour **modifier votre vue-angle**, appuyez sur le bouton du milieu et inclinez le périphérique vers l’avant ou l’arrière.

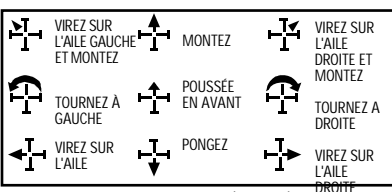
# COMMANDES AU CLAVIER

Touche Mouvement					
		Courir vers l'avant		Afficher une carte en pleine page	
		Marcher vers l'avant		Sauvegarder le jeu	
		Reculer		Lancer le jeu	
		Tourner à gauche		Quitter le jeu	
		Tourner à droite		Afficher la description de l'interface	
		Un pas sur la gauche		Activer l'aide en ligne(guide)	
		Un pas sur la droite		Afficher une carte de référence en ligne	
		Se pencher à gauche (tout en étant debout ou accroupi)		Arrêter le jeu	
		Se pencher à droite (tout en étant debout ou accroupi)		Ouvrir l'écran Option/Arrêter le jeu	
		Ne pas se pencher			
		Sauter			
		Grimper			
		Se lever			
		S'accroupir			Se propulser ou se déplacer vers l'avant
		S'allonger à plat ventre			
		Regarder vers le haut			ou Virer à gauche
		Regarder vers le bas			ou Virer à droite
		Regarder droit devant			ou Rouler vers la gauche
		Changer de page d'Inventaire			ou Rouler vers la droite
		Faire défiler les armes de l'Inventaire			ou clic-droit Tirer avec une arme logiciel

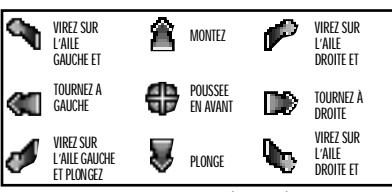
## COMMANDES DANS LE CYBERESPACE

		ou	Grimper ou décoller
		ou	Plonger ou tomber par terre
			Se propulser ou se déplacer vers l'avant
		ou	Virer à gauche
		ou	Virer à droite
		ou	Rouler vers la gauche
		ou	Rouler vers la droite
		ou clic-droit	Tirer avec une arme logiciel

# DÉPLACEMENTS À L'AIDE DE LA SOURIS



Espace Réel (S. 20)



Cyberspace (S. 37)

- Pour vous déplacer, placez votre curseur dans la Vue Ecran, puis maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Le curseur détermine la direction du déplacement.
  - Pour accélérer, déplacez le curseur en l'éloignant du centre de la Vue Ecran.
- Epuisement.** Pour vous reposer, ralentissez, arrêtez-vous quelques secondes ou appliquez un timbre cutané Stampup.
- Escalade.** Dirigez-vous de face vers une échelle ou un mur que vous pouvez escalader. Cliquez et maintenez enfoncés les deux boutons de la souris déplacez-vous vers l'avant.
- Vue et Position.** Cliquez avec le bouton gauche de la souris dans les cases des Contrôles vue-angle et position ou utilisez le clavier.