

SYNDICATE

CARTE DE RÉFÉRENCE POUR AMIGA

Ces instructions concernent la version Amiga de **Syndicate**. Cette carte de référence contient les instructions nécessaires pour l'installation de **Syndicate** sur votre disque dur, la création d'une copie de sauvegarde des disquettes originales, et le lancement du jeu. Il existe également un certain nombre de différences entre la version Amiga de **Syndicate** et la version présentée dans le manuel.

INSTALLATION DE SYNDICATE SUR DISQUE DUR

1. Enlevez toutes les disquettes présentes dans le(s) lecteur(s) de votre Amiga.
2. Allumez votre ordinateur.
3. Après avoir lancé le Workbench, insérez la disquette **Syndicate** 1 dans un lecteur.
Double-cliquez sur l'icône **SD1** de **Syndicate**.
4. **Double-cliquez** sur l'icône "Install".
5. Entrez la lettre correspondant à la partition du disque dur et le nom du répertoire choisi pour installer le jeu (par exemple, si vous entrez **WORK:GAMES**, le jeu sera installé sur la partition **WORK**, et dans le répertoire **GAMES**). Le programme d'installation créera alors un sous-répertoire **SYNDICATE** et installera le jeu selon le chemin d'accès suivant:
WORK:GAMES\SYNDICATE

Remarque: *Pour entrer un autre nom de répertoire, utilisez la touche Backspace pour effacer le nom affiché.*

6. Appuyez sur la touche **Return** pour lancer l'installation.
7. Insérez les disquettes **Syndicate** 2 à 4 lorsque le message correspondant sera affiché sur l'écran pour terminer l'installation.

COPIE DE SAUVEGARDE DES DISQUETTES ORIGINALES

Le monde n'est pas parfait, et nous ne pouvons pas vous garantir que vos disquettes dureront jusqu'à la fin des temps. Nous vous conseillons donc de faire une copie de sauvegarde de vos disquettes originales et d'utiliser ces copies pour jouer ou installer le jeu. Si vous avez un jour des problèmes avec vos copies de sauvegarde, il vous suffira tout simplement de refaire une copie des disquettes originales!

POUR COPIER VOS DISQUETTES ORIGINALES DE SYNDICATE:

1. Allumez votre Amiga.
2. Insérez la disquette du Workbench dans le lecteur DFO:.
3. **Si vous n'avez qu'un seul lecteur de disquettes**, retirez ensuite la disquette du Workbench et insérez la disquette 1 de **Syndicate** dans le lecteur DFO:.

Si vous avez deux lecteurs, mettez simplement la disquette 1 dans le second lecteur.

4. L'icône du disque 1 sera affichée sur l'écran du Workbench. Sélectionnez cette icône en cliquant une seule fois dessus.
5. Ouvrez le menu du Workbench dans la barre de menu. Déplacez la barre sur l'option **Duplicate** et relâchez le bouton de la souris.

Remarque: *Si vous utilisez une version récente du Workbench, ouvrez le menu **Icons**, puis déplacez la barre sur l'option **Copy** et relâchez le bouton de la souris.*

6. Suivez les instructions affichées sur l'écran. Selon votre système, vous devrez peut-être changer quelquefois de disquette.
7. Lorsque vous avez copié la disquette, cliquez sur icône pour la sélectionner. Dans le menu du Workbench, choisissez l'option **Rename**. Editez ensuite le nom de la disquette pour remplacer le nom "Copy_of_" (les 8 caractères) par SD1 et appuyez sur la touche **Return**.

Remarque: *Si vous utilisez une version récente du Workbench, l'option **Rename** se trouve dans le menu **Icons**.*

8. Répétez les étapes 4 à 7 pour les autres disquettes de **Syndicate**.
9. Placez vos disquette originales de **Syndicate** en lieu sûr. Assurez-vous qu'elles sont bien protégées en écriture (le petit taquet dans le coin supérieur gauche doit être poussé vers le haut, et vous devez voir un trou) pour éviter de les effacer par erreur.

LANCEMENT DE SYNDICATE À PARTIR DES DISQUETTES

1. Déprotégez le disque 1 de **Syndicate** et installez le dans le lecteur DFO:.
2. Allumez votre Amiga. **Syndicate** se chargera automatiquement.
3. Vous verrez les options de choix de langue. Cliquez avec le bouton **droit** de la souris pour choisir votre langue, puis sur le bouton **gauche** pour confirmer et lancer le jeu. Tous les textes du jeu seront dans la langue choisie lors du lancement.

Remarque: ***Syndicate** reconnaît les systèmes équipés de plusieurs lecteurs. Si vous avez des problèmes de mémoire, éteignez votre Amiga, désactivez tous les périphériques inutiles et les programmes résidents chargés au lancement du système (comme les anti-virus), et rallumez votre machine.*

4. Vous verrez ensuite le logo, suivi de la séquence d'introduction. Pour passer l'introduction, cliquez sur le bouton **gauche** de la souris.

Pour jouer immédiatement, lisez le chapitre "Démarrage rapide" de votre manuel.

LANCEMENT DE SYNDICATE À PARTIR DU DISQUE DUR

1. Allumez votre Amiga.
2. **Double-cliquez** sur le dossier dans lequel vous avez installé **Syndicate**.
3. **Double-cliquez** ensuite sur l'icône du jeu **Syndicate** pour lancer le programme.
4. Vous verrez l'écran de sélection de la langue. **Cliquez** avec le bouton droit de la souris pour choisir votre langue, puis sur le bouton **gauche** pour confirmer votre choix et lancer le jeu. Tous les textes du jeu seront dans la langue choisie au lancement.
5. Vous verrez ensuite le logo Bullfrog, suivi de la séquence d'introduction. Cliquez sur le bouton **gauche** de la souris pour passer la séquence d'introduction.

Pour jouer immédiatement, lisez le chapitre "Démarrage rapide" de votre manuel.

Note: *Fonctionne sur un Amiga 600. Les possesseurs d'une machine d'1.5MB RAM peuvent installer Syndicate, mais doivent sauvegarder les séquences d'animation pour libérer de la mémoire (cf point 5).*

DIFFÉRENCES DE LA VERSION AMIGA

MENU PRINCIPAL

F4. CHARGEMENT & SAUVEGARDE

Si vous jouez à partir des disquettes, les parties seront sauvegardées sur la disquette 2 de **Syndicate**. N'oubliez pas de déprotéger cette disquette en écriture (le taquet de protection doit être glissé vers le bas pour cacher l'ouverture), ou utilisez une copie de la disquette 2. Si le message "Erreur de sauvegarde" (Error saving game) apparaît, assurez-vous d'avoir bien placé la bonne disquette dans le lecteur, et de l'avoir déprotégée en écriture. Lorsque vous chargez une partie sauvegardée, la disquette 2 doit être chargée dans un lecteur lorsque le programme affiche le message correspondant.

F5. RETOUR AU DOS

Vous avez peut-être remarqué que l'option activée par la touche **F5**, "Retour au DOS", n'existe pas dans la version Amiga. Les esclaves du Syndicat qui jouent avec un disque dur peuvent quitter le jeu en amenant le pointeur de la souris dans le coin supérieur gauche de l'écran et en appuyant simultanément sur les touches **Shift et Esc**.

MODIFICATIONS DES TOUCHES DE COMMANDE

Pour activer ou désactiver les effets sonores, utilisez la touche **F1**. Dans la version Amiga, la touche **F2** n'a aucun effet sur le volume de la musique. Pour réduire le volume, utilisez plutôt le contrôle de volume de votre moniteur.

CONFIGURATION DE VOTRE SOCIÉTÉ

Lorsque vous configurez votre société, une nouvelle boîte permettant d'activer ou de désactiver les animations est affichée en bas de l'écran. Vous pourrez ainsi décider si vous voulez ou non voir les séquences intermédiaires pendant le jeu. Celui-ci sera interrompu moins souvent si vous désactivez les animations.

Cliquez avec le bouton **gauche** de la souris pour activer ou désactiver les animations.

SCANNER

Le scanner de l'écran de mission affiche tous les personnages dans la zone de mission sous forme de points blancs. Pour une identification grâce aux couleurs, vous devez acheter un scanner (dans la liste de l'équipement). Les personnages seront alors identifiés selon les codes de couleur suivants:

Vos agents: ☐ Points jaunes

Agents ennemis: ☐ Points rouges

Civils: ☐ Petit points blancs clignotants (les civils persuadés deviennent jaunes)

Gardes: ☐ Points roses

Agents tués: ☐ Ils disparaissent

Police: ☐ Points clignotants bleu foncé/bleu clair

Cible(s): ☐ Points clignotants blancs

Cibles persuadées: ☐ Points clignotants jaune/blanc

Véhicules: ☐ Carrés blancs

Remarque: *Votre agent connaît des interférences avec le scanner à énergie d'un véhicule. Ainsi il se peut que le véhicule disparaisse de l'affichage de scanner s'il a un agent à bord*

Bâtiments: ☐ Blocs bleus

Routes: ☐ Gris foncé

CIBLE

Lorsque vous regardez le scanner, vous pouvez voir une pulsation blanche émanant de l'agent actif. C'est l'indicateur de cible, et il remplace le signal radar de la version PC. Déplacez vos agents dans la direction de cette pulsation pour localiser la cible et mener à bien votre mission.

CHARGEMENT DES ARMES

Pour gagner du temps après une mission, rechargez toutes vos armes en même temps. Pour effectuer cette opération, suivez les indications du manuel, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'option "Charg."

SAUF INDICATION CONTRAIRE, L'ENSEMBLE DU LOGICIEL ET DE LA DOCUMENTATION
EST PROTÉGÉ PAR LE COPYRIGHT © 1993 ELLECTRONIC ARTS

SYNDICATE © 1993 BULLFROG PRODUCTIONS LTD.

TOUTES DROITES RÉSERVÉS

MANUAL PAR NEIL COOK

SYNDICATE EST UNE MARQUE D'ELECTRONIC ARTS

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RÉSERVE 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, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS SL3 8XP, 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'AFFECTE 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. IL EST ÉGALEMENT NÉCESSAIRE DE JOINDRE À L'ÉQUIPEMENT 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.

REMPLACEMENT

ELECTRONIC ARTS S'ENGAGE À REMPLACER LE MATÉRIEL DÉFECTUEUX À CONDITION QUE CE DERNIER LUI SOIT RENVOYÉ, ACCOMPAGNÉ D'UN EUROCHEQUE D'UN MONTANT DE £ 5,75 ET LIBELLÉ À L'ORDRE D'ELECTRONIC ARTS LTD.

E23611FY