

# SimMusik(tm) pour Windows 3.1 et Windows 95

## Informations de dernière minute et aide technique

Ce document est plus facile à lire une fois agrandi ou s'il est imprimé, à condition qu'une imprimante soit attachée au système.

### A l'aide !

Chaque fois que tu joues avec SimMusik, il est possible d'appuyer sur F1 pour voir l'Aide en ligne. Le système d'aide sera activé et en positionnant le curseur sur l'un quelconque des outils, une bulle d'Aide apparaîtra, contenant des informations sur cet outil.

Ce fichier contient toutes les informations de dernière minute que nous n'avons pas pu insérer dans le manuel d'instruction ou le Guide de démarrage rapide. Il est divisé en trois parties, de manière à être plus facile à lire.

- I. Questions et réponses courantes sur le jeu
- II. Questions et réponses techniques les plus courantes
- III. Maxis Maxims (informations sur les remboursements, notre adresse postale actuelle, etc.)

### *I - Questions et réponses courantes sur le jeu*

**Quand j'ai essayé de lancer SimMusik sans le CD-ROM de SimMusik dans le lecteur, ou lorsque j'ai éjecté le CD-ROM de SimMusik alors que je jouais avec le produit, le programme a cessé de fonctionner. Que puis-je y faire ?**

Il est indispensable de laisser le CD-ROM de SimMusik en place durant toute la durée du jeu.

**Le volume est trop fort ou trop faible. Que puis-je faire ?**

Le volume sonore de SimMusik (et d'ailleurs celui de tous les programmes Windows) n'est pas réellement contrôlé par le jeu, mais par Windows et les gestionnaires de carte son.

Si tu utilises Windows 95, suis les étapes suivantes pour changer le volume :

Clique sur le bouton **Démarrer**  
Sélectionne **Programmes**  
Sélectionne **Accessoires**  
Sélectionne **Multimédia**  
Sélectionne **Contrôle du volume**

Un panneau apparaîtra indiquant différents niveaux sonores qui peuvent être ajustés. Tu peux choisir d'ajuster, en fonction de tes goûts, soit le volume sonore **MIDI**, soit **WAVE** ou le **Contrôle de volume**. Nous recommandons de sortir d'abord de SimMusik pour obtenir les meilleurs résultats possibles.

Si tu utilises Windows 3.1, les choses sont légèrement plus compliquées. Selon le type de carte son dont tu disposes, pour modifier les contrôles de volume sonores, il faut soit appuyer sur des touches du clavier, soit utiliser un bouton situé sur l'arrière de l'ordinateur, soit lancer un programme Windows. Nous recommandons de consulter la documentation fournie avec la carte son pour déterminer la façon d'ajuster le volume sonore à ton goût.

### **Comment puis-je moduler la durée pendant laquelle un insecte joue ?**

C'est malheureusement impossible. L'émission lumineuse qui accompagnent les notes des insectes ont été calculées pour se recouvrir parfaitement. Les insectes ont été conçus pour s'harmoniser entre eux joliment même manipulés par de jeunes utilisateurs. Nous avons donc décidé de standardiser la longueur des émissions sonores des insectes. Tu peux cependant modifier la vitesse individuelle de déplacement de chaque insecte, ce qui peut peut-être te permettre d'obtenir le résultat que tu cherches. Clique sur le menu **Insecte** et fait apparaître le menu avancé. Tu vas voir en bas de l'écran 2 jeux de 4 barres de couleur (une couleur par insecte). Le jeu de gauche contrôle le volume et celui de droite le tempo. Déplace la barre colorée du contrôle de tempo vers la droite pour faire accélérer l'insecte et vers la gauche pour le ralentir. Tu amélioreras grandement la sophistication de ta musique en ajustant les cadences (et les volumes sonores) des insectes.

### **Où se trouvent enregistrés les fichiers .WAV pour chacun des insectes ? Je désire en effet modifier les sons émis par certaines de ces bêtes.**

Il est impossible de modifier les sons émis par les insectes de SimMusik. Il n'y a ni fichier .WAV ni fichier .MID sur le CD-ROM. Toutes les notes produites par les insectes sont comprises dans le programme. Tu peux accéder au site de Maxis sur l'internet pour trouver de nouvelles SimMusiks ("Tunes" pour les anglophones) et les nouvelles idées des autres utilisateurs.

### **Comment puis-je avoir plus de 4 insectes à la fois sur l'écran ?**

SimMusik ne peut jouer que de 4 insectes à la fois. Tu peux cependant les choisir parmi une grande variété d'insectes musicaux. Quand tu cliques sur le menu Insectes et que tu sélectionnes Choisir, 48 insectes différents apparaissent (12 de chaque couleur). Tu peux choisir ceux que tu veux pour faire pleins de types de musiques différentes. Il faut en choisir 1 jaune, 1 vert, 1 bleu et 1 rouge.

### **Puis-je jouer de 2 insectes de la même couleur ?**

Il est nécessaire de choisir 1 insecte dans chacune des couleurs. Tu trouveras cependant des insectes qui jouent du même instrument. Par exemple les Clefs verte, bleu, jaune et rouge sont 4 formes différentes de piano. Cela permet de réaliser des harmonies intéressantes.

### **Qu'est-ce que c'est que cette histoire de fichier en format autonome ?**

Nous avons créé un moyen qui te permet de partager tes SimMusiks avec d'autres. Quand tu enregistres ton fichier en format autonome, un outil spécial de lecture est enregistré en même temps. Tu peux alors donner ta création à qui tu le souhaites, même à quelqu'un qui n'a pas le produit SimMusik installé sur son ordinateur. (Il est cependant indispensable que cet ordinateur réponde aux spécifications techniques requises pour utiliser SimMusik, et que tu trouveras dans le Guide de démarrage rapide).

Enregistre d'abord la SimMusik en format standard, puis en format autonome. Tu seras sûr que ta création apparaîtra dans l'écran Charger les SimMusiks lorsque tu voudras la revoir.

### **Pour enregistrer une SimMusik en format autonome :**

- Etape 1: Crée une musique vraiment cool.
- Etape 2: Clique sur Enregistrer pour afficher l'écran Enregistrer les SimMusiks. Tape ton nom, le titre et tout commentaire, comme quand tu enregistres habituellement.
- Etape 3: Valide la boîte disant " Enregistrer en format autonome ", deux autres boîtes seront automatiquement validées " Avec les départs " et " avec les fonds ". Tu peux laisser ces deux boîtes cochées, à moins que tu ne veuilles pas joindre le drapeaux de départ et les fonds à ton enregistrement. Si tu n'enregistres pas le fond, la SimMusik apparaîtra sur un simple fond noir.
- Etape 4: Clique sur OK et l'enregistrement va commencer. Cela risque de prendre quelques minutes, il faut donc s'armer de patience !

*Il est à noter que le nom du fichier autonome sera automatiquement choisi pour toi. Pour créer un nom de fichier en format autonome, SimMusik extraira les 6 premières lettres de la SimMusik et y ajoutera "sa.exe" (pour le mot anglais stand-alone, qui veut dire autonome), par exemple, le fichier Belzizik deviendra Belzizsa.exe. Une fois décompressé, le fichier résultant aura comme nom les 6 premières lettres suivies de "st.exe" (pour le nom anglais de SimMusik qui est SimTune). C'est cependant le nom que tu as tapé sur l'écran Enregistrer qui s'affichera quand le fichier autonome jouera.*

Ca y est ! Le fichier autonome est enregistré sur le disque dur dans le répertoire " Autonome " de SimMusik. Tu peux alors le copier sur une disquette ou l'attacher à un courrier électronique. Tu peux l'apporter à l'école pour le montrer à tes copains/copines !

### **Comment faire jouer un fichier autonome ?**

Lorsque que quelqu'un(e) reçoit un fichier autonome, la première chose à faire est de le copier sur le disque dur. Ensuite, il suffit de double-cliquer sur le fichier. La SimMusik se décompressera d'elle-même et se mettra à jouer.

Pendant la durée d'exécution de la SimMusik le curseur fait fonction de loupe, il suffit de cliquer pour agrandir ou diminuer. Et nous avons même inclu quelques commandes clavier, pour le plaisir de tes utilisateurs.

Barre d'espace	Arrêter/Lancer tous les insectes
Flèches	Faire défiler l'écran
Ctrl + R	Faire sauter les insectes sur les drapeaux de départ
Ctrl + Q	Quitter
Alt + F4	Quitter

### **Où puis-je trouver d'autres SimMusiks intéressantes ?**

Il y a deux endroits où farfouiller pour trouver de nouvelles SimMusiks. Pour commencer, nous avons inclu quelques images musicales " cachées " sur le CD-ROM de SimMusik. Pour les trouver, Va à l'écran Configuration et indique le nom "Tunesb" dans le répertoire personnalisé sur le CD-ROM (le répertoire par défaut est "Tunes ", consulte le manuel utilisateur pour plus d'information sur la façon d'accéder aux répertoires personnalisés). A présent, quand tu vas cliquer sur CHARGER, tu verras quelques nouveaux exemples de SimMusiks. Si tu peux accéder à Internet, un autre bon endroit à consulter est le site de Maxis. Indique à ton moteur de recherche l'adresse <http://www.maxis.com>. Cherche ensuite les pages propres à SimMusik, en partant de la page mère.

### **AUTRES INFORMATIONS DE DERNIERE MINUTE SUR LE JEU**

Le didacticiel ne peut être lancé qu'à partir du menu principal, au démarrage du jeu. Si tu te trouves à l'intérieur du jeu et que tu veux le consulter, il faut sortir du programme et le relancer. Tu pourras lancer le didacticiel dès l'affichage du menu principal.

SimMusik prend le contrôle de la carte son pendant tout le temps où le programme est actif (même s'il est en second plan). Cela est dû à une fonctionnalité de Windows, qui ne permet, à un instant donné, qu'à un programme à la fois de contrôler la carte son. Aussi longtemps que SimMusik sera actif, aucun autre programme ne pourra produire de son. Pour obtenir de meilleurs performances, il est conseillé de ne faire fonctionner qu'un seul programme à la fois.

Les points de couleur peuvent être utilisés en même temps que les points d'action. Par exemple, tu peux cliquer sur un point bleu pour placer une note, puis cliquer sur un point " tourner à gauche " et tu as maintenant un " bleu vers la gauche " qui te permet de jouer et tourner en même temps (c'est plutôt futé, non ?). Ceci ne peut cependant être fait avec le crayon arc-en-ciel. Si tu veux changer les couleurs des points d'action dans le jeu, cela doit être fait point par point.

Les outils d'augmentation et réduction de la taille de l'image sélectionnée dans le menu avancé

Tampon sont indépendants l'un de l'autre. Cela veut dire que si tu réduis la taille d'une image, l'outil qui sert à agrandir ne saura pas à quoi l'image ressemblait avant la réduction. Il prendra l'image réduite telle qu'elle et la doublera. Il est possible que la nouvelle image soit quelque peu différente de ce à quoi tu t'attendais. Si cela se produit, il te suffit de cliquer sur le bouton ANNULER qui se trouve en bas à droite de l'écran, avant de recommencer la manoeuvre.

Les fonds des SimMusiks enregistrées n'apparaissent pas dans l'image en miniature où sont affichées toutes les SimMusiks disponibles. Ces miniatures sont trop petites et présentent toutes le même fond uniformément noir, ce qui rend la reconnaissance de l'image musicale plus facile.

Les motifs portant une flèche choisissent une direction au hasard à chaque fois qu'ils sont utilisés. Par exemple, même s'il a des flèches pointant vers le bas-à-droite, un motif apparaîtra dans le jeu avec les flèches pointant vers le haut-à-gauche. Si tu veux que les flèches soient dans une direction précise, il suffit de cliquer sur le motif jusqu'à ce que tu obtiennes ce que tu veux.

Et maintenant voici quelques

## ***II - Questions et réponses techniques les plus courantes***

### **INFORMATIONS UTILES SUR L'ORDINATEUR**

Plusieurs des problèmes que tu as pu rencontrer quand tu as utilisé SimMusik peuvent être dus à un certain réglage de l'ordinateur. Tu trouveras ci-dessous les questions auxquelles les gens du service d'assistance technique sont souvent confrontés et qu'ils te poseront si tu es amené à les contacter. Il est très utile d'avoir ces informations avant d'appeler (ton coup de téléphone durera moins longtemps, ce qui te fera économiser de l'argent). Il est également possible que tu découvres ce qui ne marche pas bien grâce à ces informations et que tu sois capable de faire fonctionner le jeu sans même attendre que le service d'assistance technique puisse répondre à tes questions.

### **SUR QUEL SYSTEME D'EXPLOITATION EXECUTES-TU LE JEU ?**

Si tu as dû taper quelque chose après une invite C:\> pour lancer le jeu, tu utilises sans doute DOS. S'il y a un bouton "Démarrer" dans un des coins de ton écran, tu dois utiliser Windows 95. Si tu appuies sur <Ctrl> et <Echap> simultanément et qu'une boîte appelée "Liste des tâches" apparaît, tu utilises Windows 3.1.

### **QUELLE VERSION DE DOS UTILISES-TU ?**

Commence par aller à une invite DOS (C:\>) et tape VER <entrée>. Une ligne indiquant la version DOS devrait apparaître. Ecris cette information car elle est très utile.

### **QUELLE QUANTITE DE MEMOIRE (RAM) AS-TU ?**

Si tu utilises la version DOS 6.0 ou une version supérieure, va à une invite DOS (voir ci-dessus) et tape MEM <entrée>. Un tableau apparaîtra avec de nombreux chiffres. Le chiffre qui t'intéresse est à gauche, près des mots "Mémoire totale", à peu près au milieu de l'écran.

### **QUEL TYPE OU QUELLE MARQUE DE CARTE VIDEO AS-TU ?**

Il est parfois difficile de le découvrir. La seule technique infaillible est de te renseigner auprès du vendeur quand tu achètes ton ordinateur.

Si tu utilises Windows 95, essaie ces étapes: clique sur le bouton "Démarrer", sélectionne "Paramètres" et ensuite "Panneau de configuration". Double-clique sur "Affichage" et clique sur l'onglet "Configuration". Clique sur "Modifier le format d'affichage" et écris sur un papier les informations inscrites dans la boîte appelée "Type de carte", en haut. Pour sortir de cette boîte, clique sur "Annuler" pour être sûr de ne pas cliquer sur quelque chose involontairement. (Un

mauvais réglage des boutons de cette boîte peut entraîner des problèmes).

Si tu es sous Windows 3.1, essaie ceci : clique deux fois sur "Installation Windows " (habituellement dans le groupe principal). La ligne située près du mot "Ecran" indiquera quelque chose, peut-être le type de carte vidéo que tu as. Il est également possible que tu trouves des nombres bizarres ou d'autres informations à cet endroit. Ecris-les, tout cela est utile.

### **QUEL TYPE OU QUELLE MARQUE DE CARTE SON AS-TU ?**

Le seul moyen infaillible de le savoir est de le demander au vendeur quand tu achètes l'ordinateur.

### **ES-TU \*SUR\* QUE C'EST UNE CARTE SOUND BLASTER 16 ET PAS UNE CARTE CLONE ?**

Il est possible de différencier une carte Creative Labs Sound Blaster 16 et une carte qui "pense" être une Sound Blaster 16; ces deux types sont différents. Dans un premier temps, va à une invite DOS et tape "Set" <entrée>. Plusieurs lignes d'information apparaîtront. Si ta carte est une vraie Creative Labs Sound Blaster 16, tu verras apparaître ces deux lignes:

```
SOUND=C:\SB16
```

```
BLASTER=A220 Ix Dx ...et peut-être d'autres informations.
```

Si tu as seulement une ou même aucune de ces deux lignes, la carte son n'est pas une véritable Creative Labs Sound Blaster 16 ou elle est mal installée.

### **QUELLE TAILLE FAIT TON DISQUE DUR ?**

Une fois de plus, à partir d'une invite DOS, tape CHKDSK <entrée>. Ton disque dur tournera et une liste de nombres apparaîtra. Un de ces nombres devrait se trouver à proximité de "espace disque total ". C'est la taille de ton disque dur.

### **COMBIEN D'ESPACE LIBRE AS-TU SUR TON DISQUE DUR ?**

Si tu utilises DOS 6.0 ou une version DOS plus récente (voir ci-dessus pour savoir quelle version tu utilises), va à une invite DOS et tape DIR <entrée>. Des informations défileront rapidement sur l'écran et tout en bas de la liste, tu verras "octets libres" et un nombre à côté. Ce chiffre est la quantité d'espace disponible dont tu disposes sur ton disque dur.

### **SimMusik me dit que je dois être en mode 256 couleurs. Qu'est-ce que cela veut dire ?**

Les petites merveilles artistiques de SimMusik ont été créées avec une palette de 256 couleurs. Il est donc nécessaire que l'ordinateur soit prêt à afficher en mode 256 couleurs pour que SimMusik fonctionne correctement. Tu peux consulter le Guide de démarrage rapide (dans la boîte su CD) ou les Infos techniques sur le CD, pour obtenir toutes les informations sur la façon de régler le mode vidéo à 256 couleurs.

### **Quand je joue SimMusik, le message d'erreur suivant s'affiche :**

#### **"EMM386 a détecté l'erreur #06"**

Les messages d'erreur qui apparaissent quand tu utilises le programme peuvent être provoqués par des conflits entre le programme et tes gestionnaires de carte son pour Windows. La première chose à faire est de passer la mémoire tampon de la carte son à 6 secondes. Pour cela, ouvre ton icône de "Panneau de configuration" (habituellement dans le groupe PRINCIPAL), et sélectionne "Gestionnaires". Trouve le gestionnaire pour [MCI] Son. Clique dessus une fois, puis clique sur le bouton "Configurer". Change la mémoire tampon, qui est réglée par défaut sur 4 secondes, en la réglant sur 6 secondes. Maintenant, choisis "OK", puis "Fermer", puis ferme le panneau de configuration et essaie de lancer le programme.

Si tu as toujours des difficultés à exécuter le programme, il sera sans doute nécessaire de contacter le fabricant de la carte son pour obtenir un jeu récent de gestionnaires pour Windows.

### **Quand j'essaie de commencer le jeu, ce message apparaît : "Ce programme ne peut être**

**exécuté sous DOS".**

Il y a deux solutions possibles à ce problème.

**Si tu utilises Windows 95**, tu dois redémarrer l'ordinateur (habituellement en tapant "win" après l'invite du DOS) et exécuter le jeu grâce à l'icône créée pendant l'installation, qui se trouve dans le menu "Démarrer".

**Si tu utilises Windows 3.1**, ce message apparaît pendant l'installation de Win32s et il faudra le réinstaller. Tout d'abord, quitte tous les programmes en cours d'exécution et vas dans le "Gestionnaire de programmes" Windows. Insère ton CD SimMusik dans le lecteur CD-ROM. Clique sur le menu "Fichier" et sélectionne "Exécuter". Dans la boîte près des mots "Ligne de commande", tape ce qui suit :

D:\SETUP\WIN32S\DISK1\SETUP

et clique "OK". Si ton lecteur CD-ROM n'est pas la lettre D, utilise cette lettre à la place. Ton CD tournera un peu et tu devras peut-être répondre à une ou deux questions. Clique "OK" et suis les instructions à l'écran. Quand Win32s sera installé, tu devras redémarrer ton ordinateur. Une fois que tu l'auras redémarré, SimMusik devrait s'exécuter correctement.

**J'ai démarré SimMusik (sous Windows 95) et est obtenu le message " SimMusik a causé une erreur générale de protection dans le module SIMTUNES.EXE". Le jeu fonctionnait jusqu'alors normalement.**

Ce problème est dû au fait que les fichiers DirectX ont dépassés leur délai d'expiration. Il va falloir réinstaller DirectX pour corriger le problème. Installe le CD de SimMusik dans le lecteur, clique sur le bouton Démarrer, sélectionne Exécuter et dans la boîte qui s'affiche tape la ligne suivante :

D:\SETUP\DIRECTX\DIRECTX\DXSETUP

puis clique sur **OK**. Une fenêtre s'affiche, clique sur **Reinstall DirectX**. Plusieurs fenêtres vont s'afficher. Clique **OK** dans chacune d'entre elles. Après que les fichiers auront été rechargés, l'ordinateur devrait repartir. Une fois l'ordinateur reparti , SimMusik devrait fonctionner normalement.

**SimMusik ne fonctionne pas bien du tout avec les cartes son et video de mon ordinateur.**

On nous a rapporté des conflits entre **DirectX** et certains gestionnaires son ou video. Il suffit parfois de re-installer DirectX. Nous recommandons, pour obtenir de meilleurs résultats avec SimMusik, d'installer les pilotes de DirectX, même si cela veut dire remplacer les pilotes actuels. Pour ce faire, installe le CD de SimMusik CD dans le lecteur, clique sur le bouton **Démarrer**, sélectionne Exécuter et dans la boîte qui s'affiche tape la ligne suivante :

D:\SETUP\DIRECTX\DIRECTX\DXSETUP

puis clique sur **OK**. Une fenêtre s'affiche, clique sur **Reinstall DirectX**. Plusieurs fenêtres vont s'afficher. Clique **OK** dans chacune d'entre elles. Après que les fichiers auront été rechargés, l'ordinateur devrait repartir. Une fois l'ordinateur reparti , SimMusik devrait fonctionner normalement.

Il semble que certaines cartes video aient des difficultés avec DirectX.

**Lorsque je cherche à installer SimMusik, le message suivant s'affiche : "DirectX could not find WSOCK32.DLL"**

WSOCK32.DLL est un fichier qui devrait se trouver dans Windows 95 et ce message indique que DirectX n'a pas pu le trouver. Nous recommandons l'installation de ce fichier à partir des CD de Windows 95. Si tu n'en dispose pas, ou si tu as des questions sur l'installation, contact Microsoft

ou le vendeur de l'ordinateur.

**Après l'installation de SimMusik pour Windows 95 sur l'ordinateur, le système s'est arrêté et l'écran est devenu illisible.**

Cela est sans doute dû à un conflit entre DirectX et certains logiciels de l'ordinateur. Nous recommandons d'installer et d'exécuter SimMusik avec tous les autres logiciels désactivés. Si tu as des questions sur la façon de désactiver ces logiciels, contacte le fabricant de l'ordinateur.

**J'ai parfois l'impression que les insectes se déplacent trop lentement, que puis-je faire pour les réveiller un peu ?**

SimMusik est un programme qui demande à l'ordinateur de gérer de nombreuses choses à la fois. Cela peut engendrer des problèmes de performance, particulièrement pour les machines les moins rapides, ou utilisant des cartes vidéo un peu trop anciennes... etc. Tu peux cependant faire en sorte que ton jeu ait de meilleures performances. La première chose à faire est d'aller dans le menu Configuration, de choisir l'écran Paramètres et de sélectionner " PERFORMANCE " dans les Priorités Programme. Tu peux également choisir " MIDI INTERNE " pour la Sortie Son. Il est possible que les insectes ne sonnent pas tout à fait aussi bien avec cette sortie sélectionnée, mais cela devrait améliorer tous les problèmes de vitesse. Tu peux également appuyer sur Ctrl+A quand SimMusik joue, cela éteint les émissions lumineuses que les insectes produisent quand ils jouent et leur permet de se déplacer plus vite.

**Je suis en Windows 95 et il arrive que les insectes arrêtent d'émettre leurs ondes lumineuses quand ils rencontrent des points de couleur. Que se passe-t-il ?**

Ce problème est lié au précédent et tient à la vitesse avec laquelle l'ordinateur peut dessiner sur l'écran (taux cadre). Si la carte vidéo utilisant DirectX ne peut pas produire assez rapidement un dessin sur l'écran, SimMusik arrêtera automatiquement les émissions lumineuses pour permettre aux insectes et à la musique de se produire de façon coordonnée. Si tu te sens capable de modifier le fichier .ini, voici une façon d'obliger SimMusik à jouer sans utiliser DirectX. Regarde dans les paramètres "OPTIONS" du fichier .ini de SimMusik et change la ligne "UseDirectDraw=TRUE" par la ligne "UseDirectDraw=FALSE". SimMusik fonctionnera maintenant dans une fenêtre 640x480 sans utiliser DirectDraw et cela améliorera le taux de transmission à l'écran.

**Qu'est-ce que DirectX et pourquoi en ai-je besoin ?**

DirectX 3 est un API (Interface de programmation d'application) de Microsoft qui augmente la vitesse d'exécution des jeux en environnement Windows 95. Ces API permettent l'accès aux dispositifs avancés du matériel utilisant Windows 95. Grâce à DirectX 3, les programmes ont un accès direct au matériel informatique, ce qui permet d'obtenir d'excellentes performances graphiques, de son, de vidéo, en 3-D, et en possibilités de réseau.

Windows 95 et DirectX 3 étant des produits relativement nouveaux dans le monde informatique, ils ne sont pas compatibles avec certaines cartes vidéo un peu anciennes. La plupart des fabricants de ces cartes sortent de nouvelles versions des gestionnaires de cartes adaptés aux standards de Windows 95 et DirectX. Si tu n'es pas certain de la compatibilité de ta carte, consulte le fabricant de celle-ci.

Si l'installateur de DirectX ne trouve pas DirectX 3 dans l'ordinateur, il l'installera. Il faudra ensuite relancer l'ordinateur pour que l'installation soit effective.

Si tu as installé d'autres jeux pour Windows 95 sur l'ordinateur, il est fort probable qu'une version antérieure de DirectX soit déjà installée. Dans ce cas, l'installateur installera DirectX 3 par dessus la version précédente et l'installation sera finie. Il faudra ensuite relancer l'ordinateur pour que l'installation soit effective.

Si c'est déjà la version la plus récente qui est installée, l'installateur de DirectX le détectera et laissera les fichiers originaux intacts. Il ne sera pas nécessaire de relancer l'ordinateur pour jouer avec SimMusik.

DirectX 3 ne doit en aucun cas affecter les programmes qui utilisaient la version originale de DirectX. Si tu as quelque problème que ce soit avec DirectX 3, prends contact avec Microsoft pour de plus amples informations.

### **Comment puis-je vérifier que mon ordinateur supporte Direct X?**

1. Installe le CD de SimMusik dans le lecteur de CD-ROM et sort de tout écran automatique.
2. Clique sur le bouton Démarrer et choisis EXECUTER.
3. En supposant que le lecteur de CD-ROM est : D, tape D:\SETUP\DIRECTX\DXSETUP et appuies sur <Entrée>.

Si certains composants de DirectX ne sont pas certifiés, prends contact avec le fabricant du matériel pour obtenir des gestionnaires à jour supportant DirectX.

### **J'ai entendu dire que DirectX n'était pas compatible avec certaines cartes vidéo. Que pouvez-vous en dire ?**

Windows 95 et DirectX 3 étant des produits relativement nouveaux dans le monde informatique, ils ne sont pas compatibles avec certaines cartes vidéo un peu anciennes. La plupart des fabricants de ces cartes sortent de nouvelles versions des gestionnaires de cartes adaptés aux standards de Windows 95 et DirectX. Si tu n'es pas certain de la compatibilité de ta carte, consulte le fabricant de celle-ci.

### **Si je n'ai pas DirectX est-ce que SimMusik pour Windows 95 va l'installer pour moi ?**

Oui. Si l'installateur de DirectX détecte que le produit n'est pas sur l'ordinateur, il l'installera. Une fois l'installation terminée, il faudra relancer l'ordinateur pour que l'installation soit prise en compte.

### **J'ai déjà des jeux Windows 95 installés sur l'ordinateur. Est-ce que l'installateur de DirectX va changer les fichier DirectX déjà présents ?**

Si tu as déjà des jeux Windows 95 installés, il est fort probable qu'une version de DirectX est déjà installée. Dans ce cas l'installateur le détectera et écrira par dessus toute version du produit antérieure à DirectX 3. Une fois cela fait, le processus d'installation du jeu sera terminé. Il faudra relancer l'ordinateur pour que l'installation soit prise en compte.

Si toutefois DirectX 3 est déjà installé, l'installateur de DirectX le détectera et laissera les fichiers originaux intacts. Il ne sera pas nécessaire de relancer l'ordinateur pour jouer avec SimMusik.

### **Si l'installateur a copié par dessus DirectX, est-ce que le désinstallateur retirera DirectX 3 ? Tout cela affectera-t-il mes autres jeux Windows 95 ?**

DirectX 3 restera dans le système et tu pourras exécuter tout autre jeu Windows 95 utilisant actuellement les bibliothèques de DirectX. DirectX 3 ne devrait pas perturber l'exécution de programmes conçus originellement pour DirectX. Si tu as quelque problème que ce soit avec DirectX 3, prends contact avec Microsoft pour de plus amples informations.

Dans le cas où la carte vidéo ne serait pas compatible avec DirectX, il est possible de le désinstaller en utilisant l'icône des programmes Ajouter/Enlever dans le && control panel folder.

### **AUTRES INFORMATIONS TECHNIQUES DE DERNIERE MINUTE**

Nous avons rencontré des problèmes sous Windows 3.1 en utilisant des cartes son Sound Blaster 1.0. Nous avons essayé différents jeux de pilotes et de configurations, mais avons dû conclure qu'avec cette carte, le son est haché ou disparaît complètement. Si tu veux jouer avec SimMusik dans ce contexte, nous recommandons que tu obtiennes une version plus récente de la carte son afin de supprimer tout risque de conflit matériel, ou que tu contactes Creative Labs pour plus d'informations.

Si tu installes SimMusik sur un ordinateur utilisant Windows 3.x, il est possible que tu reçoives des messages en anglais lors de l'installation de Win32s. En effet, Win32s n'a été traduit pour aucun marché autre qu'anglophone. Nous recommandons tu acceptes les modifications que l'installateur propose de faire à l'installation Windows.

Tu verras que le même problème se pose lors de l'installation de DirectX 3.0 dans l'environnement Windows 95. Il est possible que tu reçoives des messages en anglais lors de l'installation dans cet environnement. Nous recommandons que tu acceptes les modifications que l'installateur propose de faire à l'installation Windows 95.

Nous vous conseillons de jouer à SimMusik en mode "Petites Polices". A partir du menu Démarrer, sélectionnez **Paramètres/Panneau de configuration/Affichage/Configuration** et modifiez la taille de la police à "Petites Polices" si nécessaire.

Si tu joues avec SimMusik sous Windows 95 et que tu n'as pas installé DirectX, tu risques d'obtenir une qualité sonore médiocre. (DirectX est installé automatiquement lors de l'installation de SimMusik. Dans certains cas, il est possible qu'un problème bloque l'installation de DirectX). Il y a une simple solution à ce problème. Tout d'abord sors de tout programme en train de s'exécuter de façon à ce que tu te retrouves dans le bureau Windows 95. Mets le CD de SimMusik dans le lecteur.

Clique sur le bouton **Démarrer** et sélectionne **Exécuter...**

Dans la boîte de dialogue qui apparaît tape **D:\SETUP\DIRECTX\DIRECTX\DXSETUP.EXE** et clique **OK**. Cela lancera l'installation de DirectX. Clique sur **Réinstaller DirectX** et suit les directions à l'écran. Une fois DirectX installé, tu as encore une chose à faire avant de jouer avec SimMusik. Clique sur le bouton **Démarrer**, sélectionne **Programmes** puis **MS-DOS Prompt**. A l'invite DOS tape la ligne suivante :

```
C: <entrée>  
CD\WINDOWS <entrée>  
DEL SIMMUSIK.INI <entrée>  
EXIT <entrée>
```

Tu retourneras ainsi à Windows 95. La prochaine fois que tu démarreras SimMusik le son sera certainement bien meilleur.

Certaines machines équipées de Windows 95 ont un écran qui se brouille de façon intermittente pendant le jeu. C'est un problème appelé écran "tearing" (pleureur) qui est lié à DirectX. Cela ne cause pas de problème au jeu lui-même. Si le problème se présente, nous recommandons que tu contactes Microsoft pour de plus amples informations sur ce sujet.

Lors de l'utilisation de SimMusik avec une carte vidéo " Number Nine " disposant d'un chipset S3, l'écran est devenu tout noir, quelques secondes après le démarrage du jeu, alors que l'on pouvait

toujours entendre la musique. Il y a une solution à cela. Il suffit d'appuyer simultanément sur <alt>et <tab>, et ce un certain nombre de fois, jusqu'à ce qu'au retour à SimMusik, le curseur réapparaisse. Il faudra alors cliquer sur l'écran et le jeu repartira. Le problème ne devrait pas se reproduire aussi longtemps que le jeu se prolongera. Cela semble être un problème de pilote ou de matériel. Tu peux vouloir contacter S3 ou Number Nine pour plus d'informations.

Nous avons remarqué que certaines carte vidéo Trident ne sont pas totalement compatibles avec le produit Microsoft's DirectDraw, nous pensons donc que si tu vois de drôles de couleurs à l'écran et que tu as une carte Trident, c'est sûrement le problème. Cela sera sans doute corrigé dans le futur par une nouvelle version du pilote ayant une meilleure compatibilité avec DirectX - Tu peux vérifier auprès de Trident. Cependant, au jour de mise sur le marché de SimMusik, il n'y a pas grand chose à faire, à moins que tu ne te semble capable de modifier le fichier .ini de SimMusik. Si tu es prêt à le faire, il existe une façon de forcer SimMusik à fonctionner sans utiliser DirectX. Pour ce faire, regarde dans les paramètres [OPTIONS] du fichier .ini de SimMusik et change la ligne "UseDirectDraw=TRUE" par la ligne "UseDirectDraw=FALSE". SimMusik fonctionnera maintenant dans une fenêtre 640x480 sans utiliser DirectDraw, et cela peut-être améliorer la situation.

### **III - Maxis Maxims**

#### **La garantie Maxis**

Nous voulons que tu sois content(e). Nous faisons de notre mieux pour faire des logiciels à la fois amusants et sans problème, mais s'il y en a un, fais-le nous savoir. Si tu n'es pas complètement satisfait(e) de ton achat, pour une raison ou une autre, retourne au magasin où tu l'as acheté pour voir si tu peux te le faire rembourser ou échanger. Si ce n'est pas possible, tu peux l'échanger contre un autre produit du catalogue Maxis d'une valeur égale ou inférieure. Renvoie-nous simplement le programme à l'adresse ci-dessous, dans les 30 jours qui suivent l'achat, avec le reçu accompagné d'un chèque ou mandat de \$\$\$ 5 dollars pour couvrir les frais de port et précise quel produit tu as choisi de recevoir en échange. Si le prix du produit que tu veux recevoir est plus élevé que ton crédit de remboursement, n'oublie pas de payer un supplément. Ceci ne concerne pas les vendeurs et les distributeurs.

#### **Support technique de Maxis**

Pour les questions techniques concernant la compatibilité du matériel et des logiciels, des problèmes de démarrage, les erreurs système et autres phénomènes inexplicables, lis la section III de ce document LISEZ- MOI ou le Guide de démarrage rapide. Si le problème persiste, suis ces indications avant de contacter le soutien technique:

- \* Rassemble toutes les informations qui concernent le problème. Note ou imprime tout message d'erreur apparaissant à l'écran quand le problème survient.
- \* Ecris tout ce que tu as entrepris pour éliminer ce problème.
- \* Assure-toi que tu connais la configuration de ton matériel informatique, la version de ton système d'exploitation, etc.
- \* Avant d'appeler, allume ton ordinateur et installe-toi devant ton écran. Assure-toi d'avoir le manuel, les disques et le numéro de série à portée de main et contacte le Soutien technique au numéro ci-dessous ou par courrier adressé à :

VIRGIN Interactive Entertainment  
Soutien technique  
233 Rue de la Croix Nivert

75015 Paris  
France

N° de tél du Support tech	01 53 68 10 00
N° de fax du Soutien tech	01 40 45 01 99
N° de hot line (24h/24)	08 36 68 94 95 (2,23FTTC/minute)
Adresse INTERNET en Angleterre	service_comso@vie.co.uk
Adresse INTERNET aux USA	www.maxis.com

Nous offrons aux USA, les services d'assistance suivants sur Internet:  
- Pour accéder aux dernières démos, programmes rustine, et aux informations d'assistance.  
FTP(Protocole de transfert de fichiers): ftp.maxis.com - Pour télécharger les dernières versions,  
démos et des questions techniques les plus courantes.  
Courrier électronique: support@maxis.com - Pour parler à un technicien professionnel.

Si tu as des questions auxquelles ce document n'a pas apporté de réponse, n'hésite pas à contacter Maxis aux numéros de téléphone et aux adresses ci-dessus. Merci encore et amuse-toi bien!

Sim-cèrement,

Le service clientèle Maxis