SID MEIER'S

CIVILIZATION II

SUPPLEMENT TECHNIQUE

OBLIGATIONS

Pour pouvoir utiliser Civilisation II votre ordinateur doit être équipé des éléments suivants:

- L'ordinateur doit être un modèle 486 ou plus et la vitesse du système doit être d'au moins de 33 Mhz (megahertz). Nous recommendons une vitesse d'au moins 66 Mhz pour de meilleurs résultats.
- Vous devez avoir sur l'ordinateur une entrée de commande pour le CD-ROM fonctionnant avec MSCDEX (l'extension du CD-ROM de Microsoft) version 2.2 ou plus récente.
- Vous devez avoir Windows 95 ou une version de DOS 5.0 ou plus avec Microsoft Windows version 3.1 ou plus. Presque tous les nouveaux ordinateurs ont l'un ou l'autre de ces programmes dans le groupe logiciel standard allant avec l'ordinateur au moment de l'achat.
- Il doit y avoir au moins 8 Mb de mémoire installés sur votre ordinateur.
- Comme le programme d'installation va copier des parties de Civilisation II sur le disque dur, il vous faut assez d'espace libre sur le disque dur. Si vous utilisez DOS, quand le curseur clignote, sur l'écran aprés le "C:\" (ce qui s'appelle C prompt), tapez chkdsk et appuyez sur (Enter). Une des dernières informations listées sera combien d'espace libre est disponible sur le disque dur. Si vous utilisez Windows 95, appuyez deux fois sur l'icone "mon ordinateur" et regardez "détails". Le montant de l'espace libre est inclu sur la liste détaillée d'informations concernant le disque dur.

MP291260T/SR
FABRIQUÉ AU R.U.

Note importante: *Avec les disques durs plus larges un problème curieux peut se produire. Des tailles différentes de disques durs ont des "clusters" de tailles différentes (la petite unité d'espace de rangement que la commande peut lire et écrire). Sans entrer dans des détails trop techniques, il en résulte que: plus la capacité de votre disque dur est grande, plus d'espace prend chaque dossier. Pour éviter des malentendus, nous avons préparé ce tableau avec les espaces nécessaires (en mégabytes) vs. Taille du disque dur pour Civilisation II:*

TAILLE DU DISQUE:	0-128 MB	128-256 MB	256-512 MB	512 MB-1GB	1-2GB	2-4 GB
Necéssaire:	11	12	12	13	15	18
Recommendée:	27	27	28	29	31	37
Entière	39	40	41	42	46	55

- Les graphiques doivent être de qualité SVGA ou mieux, capables d'au moins 256 couleur, 640x 480 mode.
- Vous devez avoir une souris attachée à l'ordinateur. La souris doit être du modèle Microsoft ou compatible.

Si vous disposez de tous ces éléments mais vous avez toujours un problème à utiliser le jeu, veuillez contacter le service d'assistance technique de MicroProse.

Le Vieux Manuel

INSTALLATION

Avant de pouvoir jouer avec Civilisation II, le programme d'installation doit recopier des informations sur le disque dur. Pour cela, suivez les instructions suivantes.

- Allumez l'ordinateur. L'extension du CD-ROM devrait se mettre en marche en même temps que l'ordinateur. Si vous avez un problème pour l'initier c'est que l'extension n'est pas reliée. Regardez les instructions de votre manuel afin de la relier.
- Ouvrez la commande de disque CD-ROM, mettez le disque Civilisation II et fermez le tiroir.
- Si vous utilisez Windows 3.1, tapez win pour faire apparaitre windows (s'il n'a pas déjà apparu).
- Appuyez deux fois sur Gestionnaire de fichiers (en 3.1x) ou l'icone mon ordinateur (en 95).
- Dans la fenêtre qui s'est ouverte, appuyez deux fois sur la liste de la commande CD-ROM (normalement D).
- Enfin, appuyez deux fois sur le document setup.exe. Cela met en route le programme d'installation.
- Choisissez l'adresse dans laquelle vous voulez que le jeu soit installé. L'adresse automatique est c:\mps\civ2.
- Vous pouvez faire une installation complète ou une installation spécifique. Si votre espace sur le disque dur est limité, une installation spécifique vous permet de décider de ce que vous souhaitez installer et de laisser des fichiers non essentiels sur le CD-ROM. Notez que le jeu ne pourra fonctionner que si vous installez les fichiers nécessaires. Il n'y aura pas d'effet son si vous n'installez pas les fichiers recommandés.
- Une fois que votre choix est fait, le programme d'installation copie les fichiers sélectionnés de votre CD-ROM sur le disque dur et crée ainsi le programme et les icônes de Civilisation II.
- Ensuite, le programme d'installation installe deux logiciels nécessaires pour que le jeu fonctionne normalement: WinG et Indeo Video pour Windows.
- Quand l'installation est faite, le programme vous ramène automatiquement à Windows.

Levelux Manuel

Notez que même une installation **totale** ne copie pas les fichiers multimédias sur le disque dur. Ces fichiers prendraient tellement de place (et le temps d'accés que vous économisez en les laissant sur le disque dur est minime) que très peu d'entre vous souhaiteraient les voir installés. Si vous souhaitez néanmoins avoir ces documents installés sur votre disque dur, voici comment procéder:

- Copiez tous les fichiers du répertoire CD-ROM **\civ2\video** dans un sous répertoire du répertoire dans lequel vous installez le jeu. Ce sous répertoire doit être aussi nommé video. Ainsi, par exemple, si vous utilisez le répertoire de base, les vidéos iront dans **c:\mps\civ2\video.**
- Ensuite, copiez tous les documents de **\civ2\rois** de la même façon, dans un sous répertoire appellé **rois.**

LE JEU

Quand l'installation automatique est terminée, le jeu est prêt à être utilisé. Pour commencer:

- Si vous souhaitez voir et entendre la vidéo non installée et des extraits multimédias du jeu, soyez sûre que le CD-ROM de Civilization II est dans son tiroir de commande. (Notez que si vous n'avez pas installé les fichiers recommandés, il n'y aura pas d'effet sonore même si le disque est dans le tiroir. Il y aura seulement de la musique).
- Si Windows n'est pas déjà en marche, ouvrez-le.
- Maintenant, appuyez deux fois sur l'icone de Civilisation II (ou tapez **civ2** sur le menu Windows 95) pour commencer le jeu.

Le Vieux Manuel

MISE A JOUR DES CARACTERISTIQUES: CHANGEMENT DU MENU POUR LA TRICHE.

Rappellez-vous que le Menu pour la triche ne vient avec aucune garantie- Il est à utiliser à vos propres risques et le service technique ne pourra pas aider en cas de problème.

Même s'il a d'autres utilisations, le Menu pour la triche est fait pour augmenter les possibilités d'édition de cartes. Une fois que vous avez créé un monde vous pouvez utiliser les options du Menu pour la triche pour vous fabriquer une situation. Vous pouvez créer vos propres scénario de jeu et les mettre en mémoire pour jouer plus tard. En même temps, l'éditeur de la carte et du Menu pour la triche peuvent vous donner la même puissance que la "mission constructeur" ainsi que quelques unes des meilleures simulations de vol.

Pour cela l'option "Découvrir les technologies", décrite dans le manuel a été remplacée par l'option plus spécifique "Editer les technologies". La clef d'accès n'a pas changé; c'est toujours (ctrl+shift+F6). Ceci vous donne un contrôle total sur le status technologique de chaque civilisation dans le jeu, la votre inclue. Une après l'autre, vous pouvez les sélectionner et donner ou retirer de l'avance. Utiliser le bouton GIVE/TAKE ALL (prendre/laisser tout) pour accorder chaque avance qu'il y a, à l'exception de Future Tech. Appuyez sur cette touche aussi pour éliminer sans pitié. Notez cependant que quelques technologies (irrigation, par exemple) sont connues par toutes les civilisations depuis l'aube des temps; vous ne pouvez pas les éliminer.

La touche TERRAIN a été ajoutée à l'option change Terrain et curseur. Notez que vous ne pouvez pas spécifier des ressources spéciales pour un terrain. Elles apparaissent seulement dans le jeu.

Quatre nouvelles options ont été ajoutées dans le jeu.

Editer Unité (Ctrl & shift & U)

Utilisé pour changer les attributs d'une unité là ou se trouve le curseur. Le status vétéran, points de mouvements, points touchés, maison ville et le status de fortification sont manipulables. Si vous avez une caravane ou une unité de transport, vous pouvez changer le type de marchandises qu'il transporte. Vous ne pouvez pas, par contre changer la nature d'une unité.

Le Vieux Manuel

Editer ville (ctrl & shift & C)

Cette option vous permet de définir le status de n'importe quelle ville sur la carte, en mettant le curseur dessus. Vous pouvez déterminer la taille de la ville (en population), déterminer combien de boucliers sont disponibles dans la boite Production, faire que tous les miracles du monde disparaissent brusquement ou copier toutes les améliorations accomplies dans d'autres ville. Si la ville est en désordre ou en train de célébrer un "Vive le jour", vous pouvez vous débarasser de n'importe quelle affaire en cours. Enfin, vous pouvez faire de la ville un objectif du scénario (le numéro entre parenthèses changera en "1") ou enlever le de la liste des objectifs ("0"). Qu'est ce qu'un bon objectif? Lisez pour le savoir l'option SCENARIO PARAMETRES.

Editer roi (ctrl & shift & K)

Non, cela ne vous laisse pas changer ce à quoi les autres dirigeants d'autres civilisations ressemblent. Vous pouvez, cependant spécifier tout status pour un traité de loi avec chaque autre civilisation, la plus récente occasion de contact entre deux civilisaitions, l'attitude présente du dirigeant envers les autres dirigeants, et la réputation actuelle de n'importe quel dirigeant. De plus, vous pouvez remettre à zero le compteur de patience d'un dirigeant (le rendant très tolérant pendant un moment), établir ou éliminer un but de recherche pour n'importe quelle civilisation, et déterminer où chaque dirigeant en est dans sa progression de recherche. Vous pouvez copier la technologie d'une civilisation sur celle d'une autre, c'est un racourci pour arriver au même résultat et cela permet d'avancer plus vite avec l'option EDIT TECHNOLOGIES. Enfin, vous pouvez changer le nom et le sexe de chaque leader dans le monde.

Le Vieux Manuel

Scenario Parametres (Ctrl & Shift & P)

Ceci est le moyen d'utiliser quelques outils puissants permettant de mettre en place des scénarios. La plupart de ces options n'ont pas ou peu d'utilisations possibles quand le jeu a déjà commencé.

PARADIGME DE TECHNOLOGIE est le moyen de mesurer le temps qu'il faut pour certaines avances technologiques. La base est 10/10. En abaissant le numérateur, vous diminuer le temps nécessaire pour découvrir un nouveau progrés; la vitesse maximum à laquelle vous pouvez autoriser la recherche à avancer est de 1/10. A l'inverse, augmenter le numérateur réduit la vitesse des progrés scientifiques.

NOMBRE D'ANNEES DANS UN TOUR vous permet de savoir combien de temps vous allez passer dans chaque partie. Si vous le laissez à zéro, Civilisation II utilisera le temps de base décrit dans le manuel. Tout chiffre positif représente un nombre d'années à passer par partie; tout chiffre négatif représente un nombre de mois à passer par partie.

ANNEE DE COMMENCEMENT détermine l'année ou le mois dans lequel le scenario va commencer. (Mois si vous avez des mois, années si vous avez des années). Tout nombre positif est AD, tout nombre négatif est BC.

NOMBRE DE TOURS MAXIMUM vous permet de déterminer la longueur de chaque partie.

MARQUEUR DE SCENARIO (part de scenario) permet de dire à Civilisation II si vous voulez changer ou ne pas changer de scénario. Notez que le Menu pour la triche le sauve automatiquement en tant que scénario.

ENLEVER TOUS LES VILLAGES enlève tous les villages de tribus du monde, de façon permanente.

RESTORER TOUS LES VILLAGES recrée toutes les petites tribus de villages dans le monde, à l'exception de celles qui étaient auparavant sur un terrain occupé aujourd'hui par une ville ou une unité.

REVELER LA CARTE ENTIERE fait en sorte que le scénario prenne place dans un monde connu. La carte complète, à l'exclusion des unités ennemies mais incluant leurs villes, sera visible dés le début du jeu.

COUVRIR LA CARTE ENTIERE fait en sorte que le scénario se passe dans un monde inexploré, la Civilisation standard.

Le Vieux Manuel

ETABLIR NOM DE SCENARIO vous autorise à donner un titre à votre scénario.

CHANGER MARQUEUR DE GUERRE TOTALE rend silencieux le sénat dans toutes les républiques et toutes les démocraties. Mettez en place sur "1", pour établir le fait qu'il y a une guerre en cours à la fin du scénario et que l'implication habituelle du sénat dans les affaires étrangères a été étouffé pendant la duré de la guerre.

EDITER LES CONDITIONS DE VICTOIRES contient aussi de multiples options:

- Le premier, CHANGER L'ACCORD D'OBJECTIFS DE VICTOIRE, doit être mis sur "1"; autrement, le jeu ignore le reste de ses règles. Essentiellement, le drapeau objectif de la victoire demande à Civilisation II d'ignorer complètement les conventions habituelles de calcul des scores. A la place, tous ces calculs seront pris en compte dans les objectifs déjà établis du scénario. En utilisant l'option EDIT CITY sur le Menu pour la triche, vous pouvez faire de chaque ville un scénario objectif.
- CHANGER LE COMPTE DES MERVEILLES COMME OBJECTIF détermine si les merveilles du mondes, quand elles sont capturées comptent ou non dans le score objectif.
- Ensuite, vous déciderez quelle civilisation sera la protagoniste; Ce n'est pas la civilisation du joueur. Cette mise en place détermine seulement quelle civilisation est utilisée comme point de repère pour les quatre finales.
- Les quatre finales vous autorisent à établir les conditions pour les différents types de dénouements possible dans un scenario objectif. Pour chacun, tapez le nombre d'objectifs que la civilisation du protagoniste doit contrôler (c'est à dire celle qu'il a conquises ou gardées) à la fin du jeu, pour atteindre un certain niveau de vicotoire ou de défaite. D'autres civilisations sont automatiquement désignées au dénouement correspondant. Par exemple, si les romains en tant que protagonistes accomplissent une défaite marginale, tous les autres groupes accomplissent une défaite marginale.

EDITER DES REGLES SPECIALES contient aussi quelques sous options, chacune d'entre elles est assez claire. Vous pouvez empêcher n'importe quelle civilisation de changer son type de gouvernement, en rendant impossible d'avancer par la conquête de villes ennemies, et vous pouvez enlever le spectre de la polution du jeu. Un avertissement est nécessaire; il ne faut jamais utiliser la dernière option Special WWII_only AI. Ceci a été établi comme une aide pour les créateurs du jeu et provoquera presque toujours une interruption du jeu.

Le Manuel Manuel

Assistance Technique

Si vous éprouvez des difficultés avec le jeu, vous aurez peut-être besoin de notre aide. Comme nous recevons beaucoup d'appel chaque jour, nous serons capable de repondre plus rapidement à votre question si vous avez les informations ci-dessous à votre disposition.

1. Le nom correct et le numéro de version du jeu.
2. Le type d'ordinateur que vous utilisez pour le jeu.
3. La version du DOS ou de Windows.
4. Combient de mémoire conventionnelle, étendue (EMS) et développer (XMS) vous avez.
5. L'exacte message d'erreur (si vous en avez un).
6. La version et la marque de votre driver de souris.

Il est également utile d'avoir votre ordinateur a disposition lorsque vous téléphonez.

Téléphonez nous au 01454 893900, du lundi au vendredi entre 10H00 et 12H30 ou de 13H30 et 16H00. Ayez un stylo et du papier à porter de main.

Faxez-nous au 01454 894296.

Alternativement, vous pouvez écrire au Service d'Assistance Technique à l'adresse de la liste ci-dessous.

Le Vieux Manuel

Service Clientéle MicroProse

Royaume-Uni

Téléphone:	+44 (0) 1454 893900	(de 10h à 12h30 et de 13h30 à 16h GMT/ heure anglaise)
Fax:	+44 (0) 1454 894296	
		Du lundi au vendredi

MicroProse Europe, The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6BN, R.U.

Allemagne

Téléphone:	+49 (0) 5241 946480	(de 15h à 18h heure continentale - ouvert le mardi seulement)
Fax:	+49 (0) 5241 946494	(de 14h30 à 18h heure continentale - du lundi au vendredi)

MicroProse-Spectrum HoloByte GmbH, Bartholomaüsweg 31, 33334 Gütersloh, Allemagne, UE

France

Telephone: 72.53.25.00

Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

États-Unis

Téléphone:	+1 410-771-1151	(de 9h à 17h heure de l'Est)
Fax:	+1 410-771-1174	(de 9h à 17h heure de l'Est)
		Du lundi au vendredi

MicroProse E.U., 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD, USA 21030

Téléphone:	+1 510-522-1164	(de 9h à 17h heure du Pacifique)
Fax:	+1 510-522-3587	(de 9h à 17h heure du Pacifique)
		Du lundi au vendredi

Spectrum HoloByte, 2490 Mariner Square Loop, Alameda, CA, USA 94501.

Le Vieux Manuel

SERVICES ON-LINE MICROPROSE

MICRO-SERVEURS

MicroProse R.U.	+44 (0) 1454 327083	(14 400 bauds)
	+44 (0) 1454 327084	(14 400 bauds)
MicroProse Allemagne	+49 (0) 5241 946484	(28 800 bauds)
MicroProse E.U.	+1 410-785-1841	(28 800 bauds)
Spectrum HoloByte	+1 510-522-8909	(14 400 bauds)

COMPUSERVE

Boîte à lettres MicroProse Europe	**71333,314**
Boîte à lettres MicroProse Allemagne	**74777,3326**
Boîte à lettres MicroProse E.U.	**76004,2223**
Boîte à lettres Spectrum HoloByte	**76004,2144**

MicroProse et Spectrum HoloByte ont également des forums publics et des bibliothèques pour recevoir tous commentaires, questions et dossiers. Vous pouvez nous trouver dans le forum des éditeurs de jeu "B" (GO GAMBPUB)

DELPHI-INTERNET

MicroProse Europe gère un forum pour nos utilisateurs, où les modifications, mises à jour, démos et informations concernant les produits peuvent être téléchargées. Vous pourrez également trouver cela sur **UK Delphi.**

Forum MicroProse E.U.	**US-DELPHI, GAME SIG**
Forum MicroProse Europe	**UK-DELPHI, FEATURED FORUMS, MICROPROSE**
Boîte à lettres MicroProse E.U.	**MICROPROSE3**
Boîte à lettres MicroProse Europe	**MPS_EUROPE**

FIDONET

MicroProse Conference	**Node 1: 2617/107**

GENIE

Scorpia RT, Mot de passe:	**"Scorpia"**
Adresse MicroProse E.U.	**MICROPROSE**
Adresse MicroProse Europe	**MPS.UK**

INTERNET

E-Mail

MicroProse Europe	**71333.314@compuserve.com.**
MicroProse Allemagne	**74777.3326@compuserve.com**
MicroProse .EU.	**76004.2223@compuserve.com**
Spectrum HoloByte	**76004.2144@compuserve.com**

FTP

Le site MicroProse FTP a une bibliothèque complète des dernières mises à jour, démos et informations sur les produits.

Adresse du site: **ftp.microprose.com**

World-Wide-Web

Vous pouvez accéder à nos pages WWW en tapant **http://www.microprose.com** à partir de votre logiciel Web Browser.

Les Vieux Manuels

VARIATIONS ENTRE LES DIFFÉRENTS CLAVIERS NATIONAUX

La simulation est conçue pour un clavier anglais. Les joueurs ayant d'autres claviers européens peuvent avoir des variations dans la disposition des touches. Pour aider ces joueurs de simulations MicroProse, nous avons inclus les diagrammes des claviers anglais.

Si, par exemple, la documentation vous dit d'appuyer sur la touche moins (-), identifiez la position de cette touche sur le clavier anglais et appuyez sur la touche correspondant à cette position sur votre clavier.

Si la simulation a un clavier superposable, la position des touches voulues sera facile à localiser. Il suffit d'appuyer sur la touche indiquée par le clavier superposable.

Note importante pour les utilisateurs de Compatibles IBM PC

Clavier par défaut

Dans certains cas, notamment si vous rencontrez des difficultés avec les touches (+) et (-), vous devrez désactiver le gestionnaire de votre clavier national en appuyant sur (CTRL/ALT/F1) et laisser votre ordinateur lire le clavier par défaut. Puis, étudiez simplement la disposition du clavier PC ci-dessus et appuyez sur la touche correspondante de votre clavier.

Le Vieux Manuel

MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6BN, R.U.
Tél: +44 (0) 1454 893900
FABRIQUÉ AU R.U.