

CIVILIZATION II

MULTI-JOUEURS



MICRO PROSE

MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, SOUTH GLOS BS37 6BN

TABLE DES MATIERES

POUR VOUS CONNECTER	1
POUR COMMENCER UNE PARTIE	1
TYPES DE PARTIES ENREGISTREES	4
Remarques globales sur la configuration	4
Partie tour à tour	6
Jouer sur réseau	6
Jouer sur Internet	7
Remarque sur la façon de choisir les tribus	7
CARACTERISTIQUES SPECIALES	8
Menu Partie	8
Menu Conseillers	9
Menu Tricher	9
Menu Editeur	9
FAIRE UNE PARTIE MULTI-JOUEURS	9
Parties tour à tour	10
Tous les autres types	10
L'HOTE	11
Entre les tours	11
Converser avec les rois	12
RACCOURCIS ET FICHIERS DE CONVERSATION	13
Engager des négociations	13
COMPORTEMENT	14
Répondre aux négociations	16
Diplomates et espions	17
Assistance technique	18
Variations entre les différents claviers nationaux	21
Avertissement sur l'épilepsie	22
Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo	22

PARTIES MULTI-JOUEURS

Comme la plupart des choses dans la vie, *Civilization II* est plus drôle lorsque vous y jouez à plusieurs ; le mode multi-joueurs de *Civilization II Multi-joueurs Edition* vous permettra de partager avec d'autres votre amusement. Vous pouvez jouer avec d'autres personnes dans la même pièce ou avec un groupe de personnes en réseau ou sur Internet. Les différences concernant la façon de jouer sont mineures. Vous trouverez de nouvelles fonctions diplomatiques, et la partie à tour de rôle met en scène quelques nouveautés. A part cela, les parties multi-joueurs de *Civ II* sont similaires à celles que vous connaissez déjà. En plus drôle.

POUR VOUS CONNECTER

Avant de commencer une partie multi-joueurs *Civilization II*, assurez-vous que vous êtes connecté à au moins un autre ordinateur par le moyen de communication que vous souhaitez utiliser : prestataire de service Internet ou réseau. (Si vous projetez une partie tour à tour, cela ne vous concerne pas.) C'est à vous de vous occuper de la connexion du matériel, nous ne pouvons pas vous aider à ce niveau.

Si la technique est votre spécialité, sachez que vous pouvez modifier la période d'attente pour chacun des différents types de connexion. Les valeurs par défaut sont conservées dans un fichier texte, dans le répertoire Windows ; ce fichier s'appelle *civ.ini*. Notez bien que ce fichier n'existe pas tant que vous n'avez pas lancé le jeu au moins une fois, et que la valeur pour chaque type de connexion n'est pas établie (et écrite sur le fichier) tant que vous n'avez pas utilisé ce type de connexion au moins une fois. Chacune des valeurs se trouve sur une ligne différente, et les valeurs sont toutes indiquées en secondes.

Ne modifiez rien d'autre dans ce fichier, sinon vous risquez d'avoir des problèmes avec le jeu.

POUR COMMENCER UNE PARTIE

Commencer une partie multi-joueurs est relativement simple. La configuration est similaire à celle des autres parties de *Civilization II* ; il y a simplement quelques étapes supplémentaires. La première différence réside dans le fait que vous devez sélectionner PARTIE MULTI-JOUEURS dans le premier menu. Vous accéderez alors directement au menu PARTIE MULTI-JOUEURS.



Les options de ce menu correspondent aux différentes façons de faire une partie multi-joueurs de *Civilization II*.

Tour à tour : tout le monde joue sur le même ordinateur ; vous vous servez tout simplement du clavier à tour de rôle, ce qui peut s'avérer très drôle. Quand ce n'est pas à vous de jouer, l'intelligence artificielle s'occupe de la diplomatie dans votre empire.

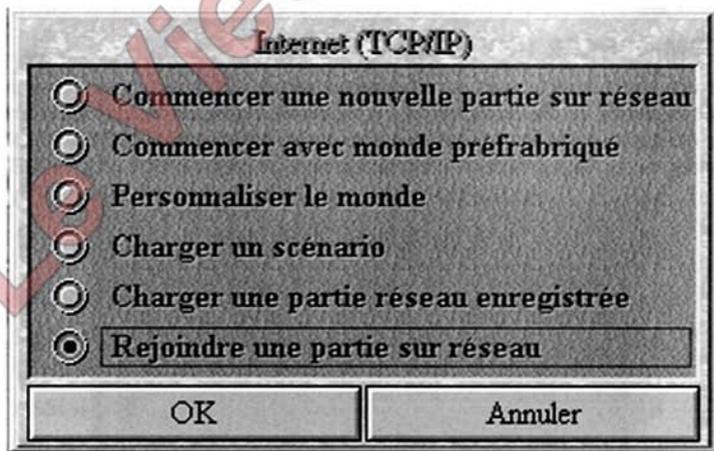
Jouer sur réseau : la partie se déroule sur un réseau local (LAN). Chaque joueur joue sur son propre ordinateur. Les questions de diplomatie entre les joueurs humains sont débattues dans la fenêtre NEGOCIATIONS.

Jouer sur Internet : les choses se passent de la même façon que pour une partie en réseau, si ce n'est le fait que vous jouez sur un réseau vraiment grand, appelé Internet.

Accès réseau à distance : c'est également très semblable à une partie sur réseau ; seule la méthode de connexion au réseau est différente.

Choisissez le type de partie multi-joueurs que vous voulez, puis appuyez sur OK pour confirmer votre choix ou sur ANNULER pour revenir au menu précédent.

Après avoir choisi le type de partie multi-joueurs que vous voulez, vous accédez à un menu très similaire au premier menu de *Civilization II Multi-joueurs Edition*. La liste des options comprend un bon nombre de celles qui vous sont déjà familières, plus une ou deux options spécifiques aux parties multi-joueurs. Voilà toutes les options qui peuvent apparaître sur ce menu.



Commencer une nouvelle partie sur réseau : cette option vous permet de commencer une toute nouvelle partie sur réseau, selon le type choisi. Si vous sélectionnez cette option, vous allez passer par les étapes habituelles de configuration de partie, plus quelques étapes supplémentaires, comme nous vous l'expliquons ci-dessous. La personne qui commence une partie multi-joueurs est considérée comme l'*hôte* de cette partie.

Commencer avec monde préfabriqué : faites une partie multi-joueurs sur une carte personnalisée, créée grâce au programme EDITEUR DE CARTE ou sur une carte extraite d'une partie enregistrée. Si vous sélectionnez cette option, tout se passe comme quand vous commencez une nouvelle partie (comme ci-dessus) ; la seule différence, c'est que vous choisissez une carte particulière.

Personnaliser le monde : spécifiez les caractéristiques générales du monde dans lequel vous désirez commencer une nouvelle partie. Si vous sélectionnez cette option, tout se passe comme quand vous commencez une nouvelle partie (comme ci-dessus) ; la seule différence, c'est que vous créez également du décor de ce monde.

Charger un scénario : sélectionnez cette option pour charger un scénario pour une partie multi-joueurs. Le jeu *Civilization II Multi-joueurs Edition* ne fait pas de différences entre les scénarios et les autres parties, vous pouvez faire une partie multi-joueurs avec n'importe quel scénario. Nous n'avons qu'une seule petite mise en garde à faire : quand vous chargez un scénario en tant que partie multi-joueurs, chaque joueur choisit l'empire qu'il va diriger parmi les civilisations qui existent déjà dans le scénario sélectionné. Personne ne peut commencer une nouvelle civilisation.

Remarque : si vous utilisez un scénario comme partie multi-joueurs, chaque joueur doit installer ce scénario. Gardez à l'esprit que les scénarios n'ont pas été conçus pour des parties multi-joueurs, et il se peut qu'ils ne fonctionnent pas exactement comme vous vous y attendiez.

Charger une partie réseau enregistrée : chargez une partie enregistrée antérieurement afin de la poursuivre. Vous pouvez charger n'importe quelle partie enregistrée *valide* (référez-vous à l'encadré pour la liste des différents types possibles) et l'utiliser pour le style de partie multi-joueurs que vous avez choisi, sans tenir compte du statut précédent de la partie. Même si vous chargez une partie enregistrée, vous êtes toujours considéré comme l'*hôte* de la partie.

Rejoindre une partie sur réseau : ajoutez votre nom à la liste des organisateurs potentiels pour le type de partie que vous avez choisi, une partie dont quelqu'un d'autre est l'*hôte*. Pour rejoindre une partie en *réseau*, sélectionnez-la à partir de la liste PARTIES SUR LE RESEAU. Cliquez sur n'importe quelle partie de la liste pour avoir des infos, puis appuyez sur OK pour demander à rejoindre le jeu. Si une partie n'est pas disponible, c'est soit qu'elle est fermée, soit qu'elle est déjà complète. Pour rejoindre une partie sur *Internet*, vous devez entrer l'adresse IP de la partie que vous voulez rejoindre. Si vous ne la connaissez pas, vous ne pouvez pas demander à rejoindre cette partie.

Utilisez le bouton OK pour confirmer votre choix, ou ANNULER pour quitter *Civilization II*.

TYPES DE PARTIES ENREGISTRÉES

Il y a de nombreux types différents de fichiers de parties enregistrées, un pour chaque type de partie que vous pouvez sauvegarder. Chaque fichier a une extension différente, afin que vous (et le jeu) puissiez reconnaître le type de partie enregistrée d'un seul coup d'œil. Les voici :

- **.SAV** pour les parties normales à un seul joueur
- **.NET** pour les scénarios
- **.HOT** pour les parties *tour à tour*
- **.NET** pour les parties sur *réseau* et sur *Internet*

Souvenez-vous que les parties scénarios enregistrées sont conservées dans le répertoire des scénarios.

Les paragraphes suivants décrivent les quelques procédures de configuration spécifiques aux parties multi-joueurs en général ainsi qu'à chaque type de partie multi-joueurs. Mis à part ces quelques exceptions, le reste de la procédure de configuration ne change pas vraiment de celle que vous utilisez pour commencer une partie dans *Civilization II*. Il y a également quelques caractéristiques, options de menu et autres éléments d'un intérêt particulier pour les parties multi-joueurs. Nous couvrons tout cela dans la section **Caractéristiques spéciales**.

Remarques globales sur la configuration

Si vous configurez une partie multi-joueurs, vous devenez *l'hôte*. En tant que tel, vous maîtrisez la façon dont le jeu va se dérouler. (Vous ne contrôlez pas la façon dont les autres joueurs vont se comporter.) Le menu OPTIONS MULTI-JOUEURS vous permet de prendre des décisions concernant de nombreuses questions importantes.

Sélectionner les options pour jouer à plusieurs

<input checked="" type="checkbox"/>	Ouvrir une partie (les joueurs peuvent rejoindre la partie en cours)
<input type="checkbox"/>	Supprimer une civilisation en retraite
<input type="checkbox"/>	Afficher les positions de départ des humains
<input checked="" type="checkbox"/>	Tous les humains peuvent discuter dès le début
<input type="checkbox"/>	Production en double de chaque type de terrain.
<input type="checkbox"/>	Nombre de déplacements en double des unités au sol.
<input type="checkbox"/>	Les humains déplacent les unités en même temps

Ouvrir une partie : une partie *fermée* est une partie qu'aucun nouveau joueur ne peut rejoindre une fois que l'action est commencée. Dans une partie *ouverte*, vous donnez la permission à de nouveaux joueurs humains de se joindre à la partie et de gérer une civilisation qui n'est pas déjà contrôlée par quelqu'un, s'il en reste. Par exemple, dans une partie multi-joueurs ouverte à sept civilisations avec seulement cinq joueurs humains, deux joueurs supplémentaires peuvent rejoindre la partie en cours. Activez cette option pour que votre partie devienne une partie ouverte.

Supprimer une civilisation en retraite : quand cette option est activée, toutes les villes et unités du joueur qui quitte la partie sont immédiatement détruites. Si vous laissez cette option désactivée, l'ordinateur reprend le dessus et dirige la civilisation. Dans une partie ouverte, cela permettrait à un autre joueur d'entrer dans la partie et de diriger cette civilisation.

Afficher les positions de départ des humains : dans certaines parties, il vous semblera préférable que tous les joueurs connaissent les positions de départ des autres. (Cela permet de se trouver beaucoup plus facilement si vous envisagez de coopérer.) Quand cette option est activée, les positions de départ de *toutes* les civilisations dirigées par des humains sont visibles sur la CARTE DU MONDE de chaque joueur, dès le début de la partie. Quand cette option est désactivée, les positions de départ sont cachées, comme dans une partie à un seul joueur.

Tous les humains peuvent discuter dès le début : normalement, vous ne pouvez pas parler avec les autres rois avant d'avoir rencontré une de leurs unités au sol ou d'être entré dans une de leurs villes. Cette option permet de contourner cette difficulté ; quand elle est activée, vous pouvez utiliser l'option DISCUTER AVEC LES ROIS (décrite dans la section **Caractéristiques spéciales**) pour prendre contact avec n'importe quel autre dirigeant humain dans le jeu. Cependant, vous ne pouvez toujours pas négocier avant une rencontre en tête-à-tête. Laissez cette option désactivée, et les règles d'origine s'appliqueront.

Production en double de chaque type de terrain : quelquefois, les parties multi-joueurs progressent plus lentement que vous ne le voudriez. Si vous voulez accélérer le rythme (pour la croissance des villes, la recherche, les revenus et la production), utilisez cette option qui doublera la production de tous les types de terrains. S'applique à la nourriture, au commerce et à la production.

Nombre de déplacements en double des unités au sol : une autre façon d'accélérer le rythme d'une partie multi-joueurs consiste à permettre aux unités d'avancer plus vite. Si vous activez cette option, vous doublerez la vitesse de mouvement de toutes les unités au sol (mais pas des unités aériennes ou maritimes). Notez bien que cela ne modifie en rien le prix de déplacement d'unités sur un terrain.

Les humains déplacent les unités en même temps : dernière chose, mais pas des moindres, vous pouvez accélérer les parties multi-joueurs en permettant à tous les joueurs humains de jouer *en même temps*. (Évidemment, cela n'est pas possible pour les parties *tour à tour*). Si cette option n'est pas activée, les joueurs jouent chacun leur tour pour déplacer leurs unités, même si toutes les autres fonctions (gestion des villes et tout le reste) restent disponibles à n'importe quel moment. Quand cette option est activée, la seule différence c'est que tous les joueurs humains déplacent leurs unités simultanément ; les autres options restent disponibles à tout moment.

Une fois que vous êtes satisfait des options choisies, l'étape suivante consiste à régler le MINUTEUR. Cette horloge détermine le temps dont chaque joueur dispose par tour. Après tout, il se peut que vous soyez en train d'attendre que les six autres aient terminé leur tour, et vous n'avez pas forcément envie qu'ils traînent. Vous pouvez utiliser le MINUTEUR pour que les parties avancent à un rythme raisonnable. Choisissez l'une des limites de temps préétablies ou n'importe quelle durée entre 10 secondes et 3600 secondes (une heure). Si vous ne désirez pas limiter la durée des tours, sélectionnez *Illimité*. Le compte à rebours du minuteur de tour s'affiche dans la barre de titre de la fenêtre CARTE.

Pendant la partie, l'hôte peut proposer de changer la limite temporelle et le statut d'une ou des deux options de doublement. Si tous les joueurs sont d'accord (le vote se fait à l'unanimité), le changement prend effet.

Partie tour à tour

Il n'y a qu'un choix supplémentaire à faire quand vous installez une partie *tour à tour*. Après avoir décidé du nombre de civilisations impliquées, on vous demandera de choisir le nombre de dirigeants humains qui vont participer à la partie. Sélectionnez un chiffre entre deux joueurs et le nombre total de civilisations que vous avez spécifié pour la partie. S'il reste des civilisations, elles seront contrôlées par l'ordinateur, comme d'habitude.

Jouer sur réseau

Quand vous choisissez de jouer en réseau, vous devez accomplir deux étapes supplémentaires.

- La première étape consiste à sélectionner le protocole de réseau que vous utilisez. **Civilization II Edition Multi-joueurs** supporte à la fois les protocoles TCP/IP et IPX/SPX.
- La deuxième étape consiste à entrer votre NOM RESEAU, le nom par lequel vous désirez être reconnu sur le réseau. Vous pouvez entrer le nom que vous voulez, mais vous ne pouvez pas laisser l'espace NOM RESEAU vide.

Si vous rejoignez la partie de quelqu'un d'autre, c'est la seule configuration supplémentaire. Si en revanche, vous êtes l'hôte d'une partie, vous devez accomplir deux étapes supplémentaires.

- 1) **Donner un nom à la partie.** Vous devez donner un nom au jeu. C'est le nom qui apparaîtra sur la liste PARTIES SUR LE RESEAU, dans laquelle les autres joueurs sélectionnent la partie à laquelle ils veulent se joindre. Vous pouvez mettre le nom que vous voulez, mais en revanche vous ne pouvez pas laisser l'espace vide.
- 2) **Choisissez les joueurs.** Une fois que vous avez donné un nom à votre partie, la liste JOUEURS SUR LE RESEAU apparaît. Vous y trouverez les noms de tous les joueurs qui veulent se joindre à votre partie. Quand vous cliquez sur le bouton COMMENCER UNE PARTIE, le jeu commence avec tous les joueurs apparaissant sur la liste. (Vous pouvez commencer une partie vous-même, et si elle est ouverte, d'autres peuvent s'y joindre.) Si vous ne souhaitez pas que certains joueurs de la liste soient inclus, sélectionnez-les chacun leur tour et cliquez sur REFUSER LE JOUEUR pour enlever le nom en surbrillance de la liste. (Les joueurs rejetés sont avertis.) Les joueurs rejetés ne sont pas autorisés à se joindre de nouveau à la partie. Utilisez ANNULER si vous changez entièrement d'avis à propos de la configuration de partie.

Une fois que vous avez cliqué sur COMMENCER UNE PARTIE, la partie commence.

Jouer sur Internet

Quand vous choisissez de jouer sur Internet, vous devez accomplir une étape supplémentaire.

Cette étape consiste à entrer votre NOM RESEAU, le nom par lequel vous voulez être reconnu en ligne. Vous pouvez entrer n'importe quel nom, mais vous ne pouvez pas laisser l'espace NOM RESEAU vide.

Si vous *rejoignez* la partie de quelqu'un d'autre, c'est la seule étape supplémentaire de configuration. Si en revanche vous êtes l'*hôte* du jeu, il y a quelques étapes supplémentaires à accomplir.

- 1) *Donner un nom à la partie.* Vous devez donner un nom à votre partie. C'est le nom qui apparaîtra sur la liste PARTIES SUR LE RESEAU dans laquelle d'autres joueurs sélectionnent une partie à laquelle ils veulent se joindre. Vous pouvez choisir n'importe quel nom, mais vous ne pouvez pas laisser l'espace vide.
- 2) *Choisissez les joueurs.* Une fois que vous avez donné un nom à votre partie, vous pouvez voir la liste JOUEURS SUR LE RESEAU. S'y trouvent les noms de tous les joueurs qui souhaitent rejoindre votre partie. Quand vous cliquez sur le bouton COMMENCER UNE PARTIE, la partie commence avec *tous* les joueurs apparaissant sur la liste. (Vous pouvez commencer une partie vous-même, et si elle est ouverte, d'autres peuvent la rejoindre plus tard.) Si vous ne souhaitez pas que certains joueurs de la liste soient inclus, sélectionnez-les chacun leur tour et cliquez sur REFUSER LE JOUEUR pour enlever le nom en surbrillance de la liste. (Les joueurs rejetés sont avertis.) Les joueurs rejetés ne sont pas autorisés à se joindre de nouveau à la partie. Utilisez ANNULER si vous changez entièrement d'avis à propos de la configuration de partie.
- 3) *Vérifier l'adresse IP.* Avant que la partie ne puisse commencer, vous devez vérifier l'adresse IP de votre ordinateur (l'*ordinateur hôte*). Si l'adresse IP affichée n'est pas correcte, tapez l'adresse complète avant de continuer.

Une fois que vous avez appuyé sur COMMENCER UNE PARTIE et vérifié l'adresse IP, la partie commence.

Remarque sur la façon de choisir les tribus

Une fois que la configuration est terminée et que la partie commence, tous les joueurs doivent faire les choix habituels : tribu, nom, titres, style de ville, et ainsi de suite. C'est là qu'intervient l'une des seules différences dans la procédure de configuration des parties multi-joueurs.

A mesure que les joueurs sélectionnent les tribus à diriger, les choix deviennent de plus en plus limités car les civilisations sélectionnées par les joueurs précédents ne sont plus disponibles. De plus, les tribus qui utilisent normalement la même couleur qu'une civilisation déjà choisie (celles de la même rangée) ne sont pas non plus disponibles, et ceci parce qu'il ne peut y avoir qu'une tribu de chaque couleur dans le jeu et que les couleurs sont préétablies. Par exemple, si le Joueur 1 choisissait les Egyptiens comme tribu, le Joueur 2 ne pourrait choisir les Egyptiens, les Aztèques, ou les Espagnols, car ces trois civilisations ont la même couleur (le jaune).

Si vous traînez, vous allez peut-être voir des tribus disparaître à mesure que les autres font leurs choix. De même, dans le cas où vous seriez deux à choisir une tribu de la même couleur au même moment, un seul obtient la tribu, l'autre joueur doit en choisir une autre.

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Il y a quelques caractéristiques dans *Civilization II Multi-joueurs Edition* qui ne s'appliquent qu'aux parties multi-joueurs. (Ces caractéristiques ne sont même pas disponibles pendant des parties à un seul joueur.) Elles sont détaillées dans cette section :

Menu Partie

Le menu PARTIE comprend quelques options ne s'appliquant qu'aux parties multi-joueurs.

Rejoindre une partie : cette option n'est disponible que pendant les parties *tour à tour*. Utilisez-la pour ajouter un nouveau joueur à une partie en cours.

Définir un mot de passe : vous permet de protéger votre civilisation des braconniers en y associant un mot de passe. A chaque fois que vous chargez une partie multi-joueurs enregistrée ou que vous rejoignez une partie chargée par quelqu'un d'autre, chaque joueur sélectionne à nouveau sa civilisation à partir de celles comprises dans la partie enregistrée. Un joueur peu scrupuleux pourrait choisir votre civilisation si vous ne lui avez pas assigné un mot de passe.

Changer le minuteur : permet à l'hôte de réinitialiser le MINUTEUR. Cette horloge détermine le temps dont chaque joueur dispose par tour. Choisissez une des limites de temps préétablies ou choisissez n'importe quelle durée entre 10 et 3600 secondes (une heure). Si vous ne désirez pas limiter la durée des tours, sélectionnez *Illimité*. Le compte à rebours du minuteur s'affiche dans la barre de titre de la fenêtre CARTE. Pendant la partie, si l'hôte propose de changer la limite temporelle, tous les joueurs doivent être d'accord (le vote se fait à l'unanimité) pour que le changement prenne effet.

Options multi-joueurs : cette option fait apparaître une liste des autres options. Les cases cochées signifient que les options sont activées et celles qui sont vides correspondent aux options désactivées. Cliquez sur une option pour l'activer ou la désactiver. Une fois que ces options sont configurées comme vous le souhaitez, cliquez sur OK pour revenir à la partie. Si vous changez d'avis et souhaitez effacer vos changements, cliquez sur ANNULER. Les OPTIONS MULTI-JOUEURS sont :

- *Effacer la zone de dialogue au début d'une nouvelle partie :* quand vous activez cette option, les anciens messages sont effacés de la fenêtre CONVERSATION dès que vous commencez une nouvelle partie ou que vous chargez une partie enregistrée.
- *Effacer la zone de dialogue à chaque démarrage :* activez cette option pour que tous les anciens messages soient effacés à chaque fois que vous démarrez *Civilization II Multi-joueurs Edition*.
- *Production en double de chaque type de terrain :* si vous êtes l'hôte, utilisez cette option pour proposer un changement dans le statut de doublement de la production du terrain. Si vous proposez de changer cela en cours de partie, tous les joueurs doivent être d'accord (le vote se fait à l'unanimité) avant que le changement ne prenne effet.
- *Nombre de déplacements en double des unités au sol :* si vous êtes l'hôte, utilisez cette option pour proposer un changement dans le statut de doublement de la vitesse de mouvement des unités au sol. Si vous proposez ce changement en cours de partie, tous les joueurs doivent être d'accord (le vote se fait à l'unanimité) avant que le changement ne prenne effet.

De plus, l'une des options de partie normale n'est pas disponible. L'option AIDE TUTORIAL (DIDACTICIEL) sous les OPTIONS DE JEU ne fonctionne pas pendant les parties multi-joueurs.

Menu Conseillers

Le menu CONSEILLERS contient une nouvelle option, DISCUTER AVEC LES ROIS. Cette option ouvre la fenêtre CONVERSATION, dans laquelle vous pouvez échanger des messages avec les autres joueurs. Pour une description détaillée de la façon dont les discussions fonctionnent, référez-vous à la section **Converser avec les rois** dans **Faire une partie multi-joueurs**. Les fonctions de discussion ne sont pas disponibles pour les parties *tour à tour*.

Menu Tricher

Si vous faites une partie multi-joueurs, personne n'a accès au menu TRICHER. Les fonctions du menu TRICHER ne sont pas disponibles dans les parties multi-joueurs.

Menu Editeur

Si vous faites une partie multi-joueurs, personne n'a accès au menu EDITEUR. Les fonctions du menu EDITEUR ne sont pas disponibles dans les parties multi-joueurs.

Fenêtre de négociation

Dès que vous engagez des négociations avec un autre joueur humain, le processus de marchandage a lieu dans la fenêtre de négociation. Dans cette fenêtre se trouvent toutes sortes d'options, afin de vous permettre une certaine flexibilité quand vous traitez avec des humains, flexibilité nécessaire pendant les parties multi-joueurs. Pour une description détaillée du fonctionnement de la fenêtre, référez-vous à la section **Engager des négociations** dans **Faire une partie multi-joueurs**. La fenêtre NEGOCIATION est inutile dans les parties *tour à tour*, et n'apparaît donc pas.

FAIRE UNE PARTIE MULTI-JOUEURS

Une fois la configuration terminée et quand tout le monde s'est connecté à la partie et a choisi une civilisation, la partie peut commencer. **Civilization II** multi-joueurs est basé sur un système de tours, comme les parties à un seul joueur, mais dans certaines parties (comme nous l'avons vu auparavant) tous les joueurs peuvent déplacer leurs unités en même temps.

N'oubliez pas que si l'hôte a activé le MINUTEUR, vous avez un temps limité pour terminer votre tour.

Cette règle de base s'applique à toutes les méthodes de jeu multi-joueurs, mais toutes ces méthodes ne fonctionnent pas de la même façon. Il y a des fonctions et des différences propres à chaque méthode. Nous allons les passer en revue les unes après les autres.

Parties tour à tour

Dans une partie *tour à tour*, tous les joueurs jouent chacun leur tour sur le même ordinateur. (Ceux qui ne sont pas en train de jouer devraient probablement détourner le regard.) Les civilisations contrôlées par l'ordinateur (s'il y en a) jouent chacune leur tour, tout comme dans n'importe quelle partie de *Civilization II*.

Si ce n'est pas votre tour de jouer et que quelqu'un veut négocier avec votre civilisation, l'ordinateur se charge des négociations comme s'il dirigeait votre empire. Evidemment, cela pourrait vous rendre vulnérable à des écarts de conduite d'un autre joueur, même si vous vous trouvez tout près. Les tactiques de négociation de l'ordinateur sont assez prévisibles, et il y a peu de chances qu'elles correspondent aux vôtres. Pour compenser cette perte au niveau du contrôle, vous pouvez régler l'attitude de votre civilisation par rapport à tous les autres empires dans le monde :

Notre attitude à l'égard de Roi Cracrus des Romains		
<input type="radio"/> Adorateur	<input type="radio"/> Receptif	<input checked="" type="radio"/> Verglace
<input type="radio"/> Enthousiaste	<input type="radio"/> Neutre	<input type="radio"/> Furieux
<input type="radio"/> Cordial	<input type="radio"/> Peu coopératif	<input type="radio"/> Furax
OK		Annuler

- Convoquez votre **Ministre des affaires étrangères** et sélectionnez votre attitude par rapport à une civilisation.
- Cliquez sur le bouton **Définir l'attitude**.
- Choisissez une attitude en cochant la case appropriée.
- Cliquez sur **OK** pour que la nouvelle attitude prenne effet ou sur **Annuler** pour quitter ce menu sans changer d'attitude.

Ainsi, par exemple, vous pourriez régler votre attitude sur *Furieux* ou *Peu coopératif* pour empêcher l'ordinateur de faire des cadeaux (particulièrement de l'argent et des progressions) à votre insu.

Si des joueurs supplémentaires veulent rejoindre une partie *tour à tour* en cours, chacun peut choisir une des civilisations contrôlées par l'ordinateur en utilisant l'option **REJOINDRE UNE PARTIE** dans le menu **PARTIE**, mais seulement s'il y a au moins une civilisation dans la partie qui n'est pas déjà contrôlée par un joueur humain.

Tous les autres types

Les parties de *Civilization II* auxquelles vous jouez en réseau ou sur Internet peuvent être les plus captivantes et passionnantes. Vous affronterez au moins un et jusqu'à six adversaires humains n'importe où dans le monde, chacun représentant un empereur expérimenté.

Ces parties se jouent dans le même ordre que n'importe quelle autre. Cependant, il y a une grande différence : quand c'est votre tour, tout ce que vous avez à faire, c'est de déplacer vos unités. Vous pouvez vaquer à toutes les autres tâches inhérentes à la fonction de chef (gestion des villes, négociation, planification de la production, changement des taux d'imposition, consultation des conseillers, etc.) entre deux tours, pendant que tous les autres déplacent leurs unités. Pourquoi gaspiller un temps de déplacement précieux inutilement ?

L'HÔTE

Si le joueur hôte est éliminé pendant une partie en réseau ou sur Internet, la partie ne prend pas fin pour autant. Le statut d'« hôte » est automatiquement transféré à un autre joueur, de façon à ce que la partie puisse continuer. Si l'hôte est éliminé lors d'une partie à deux joueurs, l'autre joueur continue contre les autres civilisations IA.

C'est un concept nouveau dans *Civilization II*, nous allons donc nous y attarder quelques instants.

Entre les tours

Dans *Civilization II Multi-joueurs Edition*, le MINUTEUR limite la durée du tour de chaque joueur (à moins, bien sûr, que le joueur hôte ne règle le minuteur sur *Illimité*). Cette fonction a pour but d'empêcher les parties multi-joueurs de traîner en longueur et de devenir ennuyeuses dans un environnement en ligne (entre autres raisons, car en général le temps que vous passez en ligne n'est pas gratuit). Cependant, le minuteur a un inconvénient : il se peut que vous n'ayez pas le temps de faire tout ce que vous aviez prévu au cours d'un tour, surtout en fin de partie, lorsque les tâches de gestion occupent presque tout votre temps.

Pour remédier à ce problème, pendant les parties de *Civilization II* en réseau ou sur Internet, vous pouvez vous occuper d'une grande partie de la gestion en attendant votre tour de jouer. Entre les tours, vous pouvez :

- **Gérer des villes.** Vaquez aux affaires de vos villes : modifiez les commandes de production, réaffectez les citoyens qui travaillent dans l'ETENDUE DE LA VILLE, créez des spécialistes, vendez des brevets d'amélioration.
- **Consulter vos conseillers.** Vous avez accès à tous les rapports de vos conseillers.
- **Changer vos taux fiscaux.** Vous pouvez aussi modifier la vue de votre carte et changer les options qui n'affectent pas les autres joueurs (la plupart d'entre elles se trouvent dans le menu PARTIE). Si vous êtes l'hôte de la partie, vous pouvez aussi régler quelques options qui affectent les autres joueurs.
- **Discuter.** Vous pouvez échanger des messages avec les autres joueurs humains. Voir **Converser avec les rois** pour plus de détails.
- **Envoyer des émissaires et leur répondre.** Si vous désirez engager des négociations, c'est tout à fait possible. Reportez-vous aux détails dans les sections **Engager des négociations** et **Répondre aux négociations**.

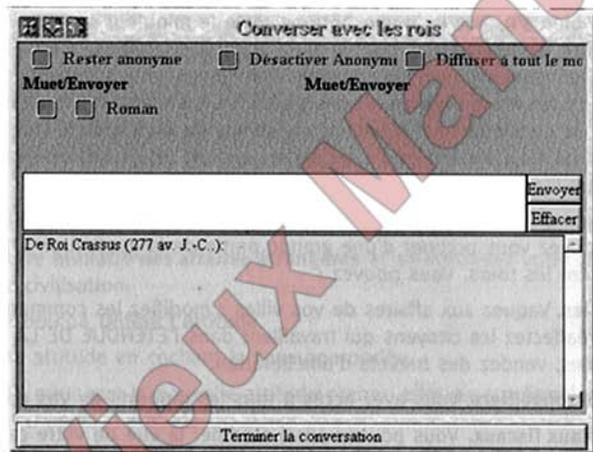
Tous les changements que vous faites entre les tours concernant vos villes, la production, les taux d'imposition, etc. prennent effet au début de votre tour suivant. Si quelque chose s'est produit et remet votre changement en cause, celui-ci ne sera pas activé. Par exemple, si vous avez choisi de vendre la caserne de l'une de vos villes mais que la ville a été capturée entre-temps, la caserne restera dans la ville et vous ne recevrez pas d'argent.

Il n'y a qu'une seule fonction de jeu à laquelle vous ne pouvez pas avoir accès pendant les tours : celle qui vous permet de déplacer et de commander vos unités ; il vous faut attendre votre tour pour utiliser ces fonctions.

Converser avec les rois

Dans un environnement multi-joueurs, il arrive - relativement souvent - que vous souhaitiez éviter la rigidité des formalités de négociation et parler simplement avec les autres joueurs humains. C'est à ce genre de conversations sans cérémonie que sert la fonction CONVERSER AVEC LES ROIS.

Que vous souhaitiez envoyer un message à un autre joueur ou lire un message qu'on vous a envoyé, vous pouvez utiliser la fonction CONVERSER AVEC LES ROIS. Sélectionnez l'option **Discuter avec les rois** dans le menu CONSEILLERS pour ouvrir la fenêtre CONVERSER AVEC LES ROIS. Dans cette fenêtre, vous pouvez envoyer, recevoir des messages et avoir des conversations avec d'autres joueurs humains. (Les joueurs IA ne peuvent discuter de cette manière.)



La partie supérieure de cette fenêtre contient toutes vos commandes de conversation.

Rester anonyme vous permet d'envoyer des messages sans qu'il soit possible d'identifier leur source.

Diffuser à tout le monde permet de transmettre vos messages à tous les joueurs humains.

Noms des civilisations sous les deux autres cases, indique toute les civilisations gérées par les joueurs humains avec lesquelles vous pouvez communiquer. Si l'hôte a sélectionné l'option **Tous les humains peuvent discuter dès le début** lors de la configuration de la partie, tout le monde est sur la liste ; dans le cas contraire, seuls les noms des joueurs avec lesquels vous êtes entré en contact apparaissent. Cliquez sur la case près du nom pour sélectionner une civilisation. Les messages que vous envoyez seront transmis à *toutes* les civilisations sélectionnées. L'autre colonne de cases, Désactiver, vous sert à refuser de recevoir des messages venant d'une civilisation particulière.

Si vous avez désactivé les messages d'un joueur, cela ne vous empêche pas de négocier avec lui ; la fenêtre de conversation en mode négociation fonctionne normalement. Vous n'avez désactivé que ce type de communication.

Entrez votre message au centre de l'écran, là où se trouve votre curseur (vous pouvez aussi utiliser les touches de raccourcis sur la barre latérale). Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton **Envoyer**.

La partie déroulante au bas de la fenêtre affiche les messages que vous recevez et ceux que vous envoyez. Si vous n'avez pas envie de garder les messages plus anciens, vous pouvez les effacer (définitivement) en cliquant sur le bouton **Effacer**. (Vous ne pourrez pas récupérer les messages effacés.)

Lorsque vous avez fini de discuter, cliquez sur le bouton **Terminer la conversation**.

RACCOURCIS ET FICHIERS DE CONVERSATION

Il y a quatre fichiers de conversation dans le répertoire du jeu. Trois d'entre eux, *ChatMac1.txt*, *ChatMac2.txt*, et *ChatMac3.txt*, contiennent du texte que vous pouvez inclure dans un message en appuyant simplement sur une touche. Pour inclure ces « macros de conversation » dans un message, vous devez être en train de créer un message. Appuyez sur :

- Ctrl+F3 pour ajouter du texte provenant de *ChatMac1* ; appuyez sur cette touche à plusieurs reprises pour passer en revue les messages de ce fichier.
- Ctrl+F4 pour ajouter du texte provenant de *ChatMac2* ; appuyez sur cette touche à plusieurs reprises pour passer en revue les messages de ce fichier.
- Ctrl+F5 pour ajouter du texte provenant de *ChatMac3* ; appuyez sur cette touche à plusieurs reprises pour passer en revue les messages de ce fichier.

Vous pouvez modifier ces fichiers de texte (en utilisant n'importe quel programme d'édition de texte) de façon à ce qu'ils contiennent le texte que vous voulez faire apparaître lorsque vous appuyez sur ces touches (les messages récurrents, par exemple).

Il existe également deux autres touches de raccourci de conversation pour ajouter du texte dans vos messages :

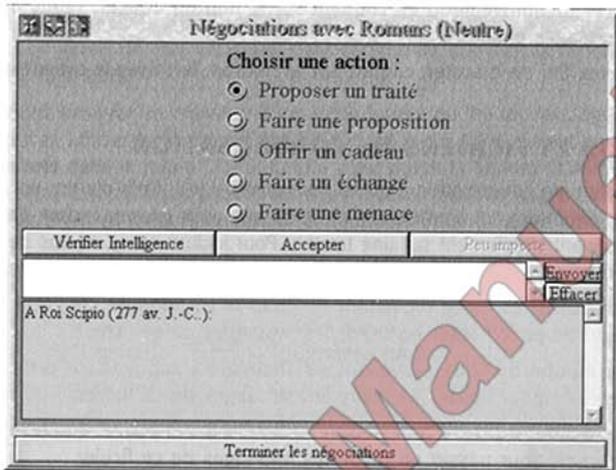
- Ctrl+F1 vous permet d'ajouter le nom d'une civilisation (romaine, par exemple) ; appuyez sur cette touche à plusieurs reprises pour passer en revue les civilisations de la partie en cours.
- Ctrl+F2 vous permet d'ajouter le titre et le nom du chef d'une civilisation (Empereur César, par exemple) ; appuyez sur cette touche à plusieurs reprises pour passer en revue les civilisations de la partie en cours.

Enfin, tout le texte qui apparaît dans la partie déroulante de la fenêtre **CONVERSER AVEC LES ROIS** est répertorié dans un fichier intitulé *ChatLog.txt*. Ces données sont enregistrées d'une partie à l'autre, à moins que vous ne modifiez les réglages des **OPTIONS MULTI-JOUEURS** (voir **Caractéristiques spéciales** pour des infos en avant-première). Vous pouvez effacer le texte manuellement en utilisant le bouton **Effacer** dans la fenêtre **CONVERSER AVEC LES ROIS**.

Engager des négociations

Pendant une partie multi-joueurs sur réseau ou sur Internet, les négociations avec les autres chefs humains *ne sont pas* gérées par l'IA ; ce sont des sessions de marchandage sans les joueurs humains, sans intermédiaire. (Lorsque vous avez affaire à des civilisations contrôlées par l'ordinateur, les négociations se déroulent exactement de la même façon que dans les parties à un joueur ; pour plus de détails, référez-vous à la section **Diplomatie**.) A tout moment de la partie, vous pouvez engager des négociations avec la civilisation de votre choix à l'aide du **MINISTRE DES AFFAIRES ETRANGERES**, tout comme pour une partie à un joueur. Si vous envoyez un émissaire dans un empire gouverné par un joueur humain, la fenêtre **NEGOCIATION** apparaîtra.

Le titre et le nom du chef de la civilisation concernée apparaissent dans la barre de titre de la fenêtre.



La partie inférieure de la fenêtre est la zone de CONVERSATION PRIVÉE. Elle fonctionne exactement de la même façon que la fenêtre CONVERSER AVEC LES ROIS, à l'exception près que vous ne pouvez envoyer des messages qu'à un seul chef. Certaines des commandes habituelles de conversation deviennent inutiles (**Rester anonyme**, par exemple) et n'apparaissent donc pas. Même les messages privés peuvent être interceptés et répétés à une tierce personne s'il y a un poste d'écoute dans votre capitale (voir la section **Diplomates et espions** pour plus de détails).

COMPORTEMENT

L'attitude de l'autre chef par rapport à votre civilisation (affichée au cours des communications dans la fenêtre NEGOCIATION) est déterminée par le joueur qui l'incarne. De la même façon, c'est vous qui décidez du comportement à adopter face à l'empire auquel vous avez affaire :

- Convoquez votre **Ministre des affaires étrangères**, et sélectionnez une civilisation pour laquelle vous choisirez quelle attitude envisager.
- Cliquez sur le bouton **Définir l'attitude**.
- Choisissez une attitude en cliquant dans la case correspondante.
- Cliquez sur **OK** pour valider l'attitude ou sur **Annuler** pour quitter la fenêtre sans modifier votre attitude.

Toutes les options de négociation sont fournies dans la section supérieure de la fenêtre. Pour en choisir une, il vous suffit de la sélectionner et de cliquer sur le bouton **Accepter**. Les options correspondant aux activités que vous avez choisies apparaissent alors dans la partie supérieure de la fenêtre. Vous pouvez annuler une option de négociation que vous venez de choisir à l'aide du bouton **Peu importe**. Vous pouvez aussi mettre un terme à une session de négociation en cliquant sur le bouton **Terminer les négociations**. Les cinq options de négociation sont les suivantes :

Proposer un traité

Votre méthode pour signer ou rompre un traité avec des adversaires humains. Le statut actuel du traité avec l'autre chef est indiqué, et vous pouvez sélectionner les types de traité que vous pouvez proposer (vous avez aussi une option vous permettant de mettre fin au traité actuel). Choisissez une option et cliquez sur le bouton **Accepter** pour faire part de votre proposition de traité au chef adverse ou lui notifier l'annulation d'un traité.

Faire une proposition

Les propositions pouvant être faites à un autre chef humain sont de deux sortes :

- 1) *Demander à déclarer la guerre* est similaire à l'option **Demander de déclarer la guerre contre un ennemi**, disponible lorsque vous négociez avec des civilisations contrôlées par ordinateur ; elle vous permet de demander à votre interlocuteur de déclarer immédiatement la guerre à l'un de vos ennemis. Vous pouvez choisir votre ennemi parmi les empires avec lesquels vous n'avez pas signé de traité. Sélectionnez-en un ou plus, puis cliquez sur le bouton **Accepter** pour envoyer votre proposition à l'autre chef.
- 2) *Demander à partager les cartes* est similaire à l'option **Demander de partager les cartes mondiales** ; elle vous permet de demander au chef auquel vous vous adressez d'échanger vos cartes du monde. Il n'y a pas d'autres sélections à faire, il vous suffit de cliquer sur le bouton **Accepter** pour envoyer cette proposition.

Offrir un cadeau

C'est la méthode que vous utilisez pour donner quelque chose sans rien attendre en retour. Dans une partie multi-joueurs, il vous arrivera parfois d'offrir un cadeau pour recevoir quelque chose de moins tangible, mais soyez prudent. Il y a trois genres de cadeaux :

- 1) *Connaissance* pour un progrès affectant la civilisation. Sélectionnez l'une des progressions dans la liste déroulante, puis cliquez sur le bouton **Accepter** pour envoyer votre offre. Cette dernière risque d'être rejetée si l'autre chef possède déjà la progression que vous offrez.
- 2) *Argent* pour offrir de l'argent provenant de vos coffres. Entrez la quantité que vous désirez offrir, puis cliquez sur le bouton **Accepter**. Les cadeaux pécuniaires de ce genre sont rarement rejetés.
- 3) *Unité militaire*. Une liste déroulante recense toutes vos unités militaires et leur villes natales. (Vous pouvez classer cette liste par type d'unité ou par ville natale.) Cliquez sur une unité pour la sélectionner, puis sur le bouton **Accepter** pour envoyer l'offre. Si celle-ci est acceptée, le nouveau propriétaire de l'unité en prend le contrôle.
- 4) *Céder un territoire* : la façon dont vous cédez vos villes.
- 5) *Offrir des cartes* est une version à sens unique de **Demander à partager les cartes** : vous donnez votre carte sans rien recevoir en retour.

Faire un échange

Cette option sert aux négociations d'humain à humain uniquement : vous ne pouvez pas procéder à des échanges avec une civilisation contrôlée par ordinateur. L'option **Faire un échange** sert principalement à offrir pratiquement tout ce que vous voulez à un autre chef et à demander en échange pratiquement tout ce que vous voulez (y compris la même chose que ce que vous avez offert). Utilisez la colonne de gauche pour choisir ce que vous voulez offrir, puis choisissez ce que vous voulez recevoir en échange dans la colonne de droite.

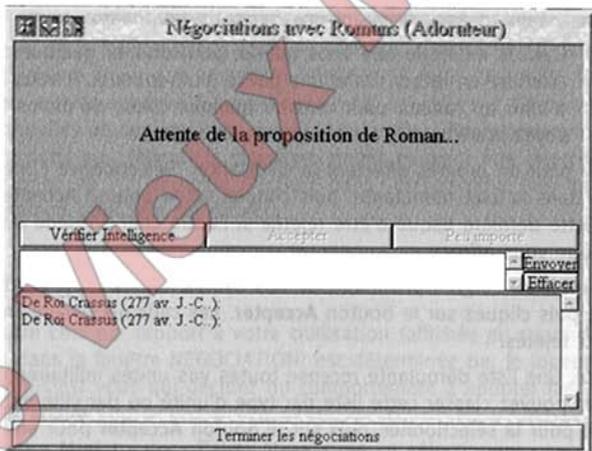
Faire une menace

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Accepter**, on vous demande de choisir avec exactitude ce que vous voulez envoyer et recevoir : la quantité précise d'or, par exemple, ou la progression spécifique.

C'est de cette façon que vous exigez quelque chose des autres chefs humains. Le chef que vous menacez reçoit un message de ce genre : « *Nous ne vous attaquerons pas si vous nous donnez :* » suivi de ce que vous avez choisi d'extorquer. Vous pouvez exiger une quantité exacte d'or, une progression spéciale, une unité militaire ou une copie de la carte du monde du chef auquel vous vous adressez.

Répondre aux négociations

Tôt ou tard, vous serez sans doute approché par l'émissaire d'un des autres joueurs humains. Si vous accédez à sa demande et lui accordez audience, vous vous apercevrez que la réponse à une demande de négociation diffère légèrement de la demande elle-même. (Il arrivera aussi sans doute que vous soyez approché par les émissaires d'une civilisation contrôlée par ordinateur, mais ces cas-là sont gérés normalement, comme décrit dans la section **Diplomatie**.)



L'audience se déroule de façon normale, et vous disposez de toutes les informations auxquelles vous êtes habitué. (N'oubliez pas que l'attitude du chef est contrôlée par le joueur ; reportez-vous à la section **Engager des négociations** pour plus de détails.) La fenêtre de CONVERSATION PRIVÉE (décrite dans **Engager des négociations**) fonctionne aussi.

Le joueur qui a demandé audience ouvre les négociations, c'est-à-dire qu'il compose et envoie le premier message. Vous n'avez rien de spécial à faire à part attendre l'offre, la menace, la proposition ou la demande de troc. Vous pouvez, bien sûr, envoyer des messages, ce qui se révèle être une partie non négligeable des négociations. Lorsque le communiqué « officiel » arrive, vous avez trois options de réponse. Sélectionnez celle que vous désirez et cliquez sur le bouton OK.

Non merci : pour envoyer une réponse négative à la proposition faite par l'autre chef. Vous ne proposez rien en échange, mais attendez juste une autre proposition (ou la fin des négociations).

Accepter la proposition : pour envoyer une réponse positive à la proposition : vous acceptez l'offre, la proposition ou l'invitation, ou vous vous soumettez à la menace. Les lieutenants appliquent l'accord *immédiatement*. Si vous ne pouvez pas tenir la promesse que vous avez faite au moment du marché (par exemple, si vous n'avez pas encore découvert le progrès que quelqu'un vous demande), cette option ne sera pas disponible. L'autre chef peut alors faire une autre proposition ou mettre un terme aux négociations.

Faire une contre-proposition : si vous refusez la proposition qu'on vous a faite mais que vous proposez une alternative. Lorsque vous utilisez cette option, vous utilisez une version modifiée de l'écran NEGOCIATION (la version complète apparaît dans **Engager des négociations**) pour définir les conditions de votre offre. Lorsque l'autre chef reçoit votre nouvelle proposition, il a le choix entre les trois mêmes options de réponse.

Au bas de la fenêtre vous verrez le bouton **Terminer les négociations**. Ceci met immédiatement fin aux communications et ferme la fenêtre. Utilisez ce bouton pour quitter une session de négociation quand vous avez terminé ou pour répondre à une proposition de façon peu polie.

Diplomates et espions

Au cours d'une partie multi-joueurs en réseau ou sur Internet, les diplomates et les espions se voient assigner une nouvelle mission. Si vous placez une unité diplomatique dans la *capitale* d'une civilisation gérée par un joueur humain, le menu de missions contient une option supplémentaire : **Intercepter les messages**.

Lorsque vous assignez cette mission à une unité, celle-ci met les lignes de communication du chef ennemi sur écoute et s'installe dans un poste d'écoute à l'intérieur de la ville. Tant que les écoutes sont actives, les copies des messages que le joueur envoie et reçoit apparaissent dans votre fenêtre de conversation.

Ceci continue jusqu'à ce que les activités de l'unité soient repérées et que les traces remontent jusqu'au poste d'écoute. Le nombre de tours pendant lequel une unité réussit à intercepter des messages varie selon le type d'unité (les espions se font repérer moins facilement que les diplomates), le statut de l'unité (les vétérans sont plus discrets) et le niveau de difficulté de la partie. Une fois que les activités secrètes de votre unité sont découvertes, celle-ci est détruite.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si au cours du jeu vous rencontrez des difficultés, nous pouvons vous apporter notre aide. Comme nous recevons de nombreux appels tous les jours, nous répondrons plus efficacement à votre demande si vous nous fournissez les éléments suivants :

- Le nom correct du jeu
- Le type d'ordinateur et ses caractéristiques
- La version Windows® que vous utilisez
- La capacité mémoire de votre ordinateur
- Le contenu exact du message d'erreur (éventuel)
- La version du jeu
- La taille de votre fichier d'échange Windows
- Le nom de tout autre fichier interagissant avec Windows
- La version de DirectX

RAPPORT MSD

Le Service clients de MicroProse peut vous demander un rapport MSD. MSD est un programme qui permet de déterminer la cause de la plupart des problèmes de compatibilité survenant au moment de la mise en route de nos jeux. Ce programme est fourni avec toutes les versions DOS et Windows. Les utilisateurs de Windows® 95 devront toutefois le copier du CD Windows sur le disque dur en tapant :

copy d:\other\msd\msd.exe c:\windows\command

Pour créer votre rapport MSD, sortez de Windows 3.x ou 95 et insérez une disquette formatée dans le lecteur A:, puis tapez :

msd /f a:report.txt

Vous pouvez ensuite imprimer ce rapport ou envoyer la disquette à MicroProse (si nécessaire).

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.

Le Vieux Michel

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo 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 télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. 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'ils jouent avec des jeux vidéo. 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 votre médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille
- Eviter 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

MICRO PROSE

MP291 454 MA1R FRENCH
MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, SOUTH GLOS BS37 6BN
FAIT AU R.-U.

GAME © 1998 MICROPROSE, INC. TOUS DROITS RESERVES. *SID MEIER'S CIVILIZATION* ET **MICROPROSE** SONT DES MARQUES DEPOSEES ET *CIVILIZATION, CIVILIZATION II* SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE MICROPROSE, INC. OU SES FILIALES.