The Civil War



SUPPLÉMENT TECHNIQUE

Pour La Version IBM PC CD-ROM

Le Vieux Manuel

empire®
INTERACTIVE

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu video vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont succeptibles 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 environnment quotidien. Ces personnes s'exposent a des creses lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre 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 medecin 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 conxcience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convultion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

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 piece bien eclairee.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ATTENTION

Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeuix nécessite des précautions d'emploi particulières que sont détaillées dans la notice ci-jointe.

Le vieux Manuel

Guide des questions techniques relatives à Civil War.

Table des Matières

Section 1. Matériel nécessaire	**2**
Section 2. Installation et chargement	**3**
Section 3. Cartes vidéo	**4**
Section 4. Cartes sonores	**4**
Section 5. Parties multi-joueurs	**5**
5.1 Introduction	**5**
5.2 IPX	**5**
5.3 Série	**5**
5.4 Modem	**5**
Section 6. Jouer sur une machine disposant de 4 Mo de RAM	**6**
Section 7. Ligne d'Assistance Technique	**8**

Le Vieux Manuel

1. Matériel nécessaire

Pour jouer à Civil War, vous devez disposer du matériel suivant:

- 386DX 33MHz (cependant pour une question de vitesse de jeu un 486SX25 est plus adapté).
- 4 Mo de RAM (de préférence 8 Mo) disposant d'au moins 3,45 Mo de mémoire. (La quantité de mémoire conventionnelle libre n'est pas importante).
- De 2 Mo (environ) à 45 Mo de mémoire disque dur, en fonction de l'option d'installation sélectionnée.
- Carte graphique SVGA, compatible VESA, pouvant afficher 256 couleurs pour une résolution d'écran de 640x480.
- Carte sonore facultative parmi les suivantes:
  SoundBlaster
  SoundBlaster Pro
  SoundBlaster 16
  Pro Audio Spectrum
  Windows Sound System
  Gravis Ultra Sound
  ou toute autre carte compatible avec les cartes précédemment citées. Par exemple, la catre SoundBlaster AWE32 est compatible avec la carte SoundBlaster 16.
- Souris.
- Carte de réseau avec gestionnaire IPX, facultative pour le mode multi-joueurs.
- Connexion avec câble configuré faux modem facultative pour le mode multi-joueurs.
- Modem compatible Hayes facultatif pour le mode multi-joueurs.

2. Installation et chargement de Civil War

Civil War comprend son propre programme d'installation personnalisé sur disque dur, que vous devez lancer avant de jouer. Ce document fait référence à votre lecteur de disquettes avec la lettre A: et à votre lecteur CD-ROM avec la lettre D: que vous pouvez modifier en fonction du lecteur utilisé.

1. Insérez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM, entrez D:INSTALL, puis appuyez sur ENTREE.

2. Ensuite, un écran d'installation personnalisé de Civil War s'affiche. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Elles vous indiquent comment modifier les spécifications par défaut du répertoire Civil War à votre convenance. Cliquez sur l'icône CONTINUE (CONTINUE), située en bas de l'écran, pour lancer l'installation.

3. L'écran suivant vous propose différentes options d'installation déterminant la mémoire disque dur requise pour l'installation du programme Civil War. Plus il y a de fichiers installés sur votre disque dur, moins vous avez besoin d'accéder à votre CD, ce qui augmente ainsi les performances de votre jeu. Cependant, vérifiez que vous disposez de suffisamment de mémoire pour l'option d'installation choisie. Ensuite, cliquez sur l'icône INSTALL (INSTALLER), située en bas de l'écran. N'oubliez pas que, quelle que soit l'option d'installation choisie, le CD doit se trouver dans le lecteur pour jouer à Civil War.

4. Une fois l'installation terminée, quittez la procédure d'installation. Vous accédez alors au sous-répertoire dans lequel le jeu est installé.

5. Entrez CIVIL, puis appuyez sur ENTREE pour charger le jeu. Si vous disposez d'une carte sonore, entrez les informations la concernant. Si vous votre carte sonore est correctement installée, les informations correspondantes doivent s'afficher. Cliquez alors sur FINISHED (TERMINE) pour continuer. Vous entendez ensuite de la musique, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour continuer la procédure d'installation. En cas de problèmes concernant la carte sonore, reportez-vous à la section 4. Vous pouvez à tout moment interrompre la procédure de chargement en appuyant sur une touche du clavier.

6. Une fois le jeu chargé, l'écran du menu principal de Civil War s'affiche. Reportez-vous au manuel du jeu pour connaître les instructions à suivre.

3. Cartes vidéo

Si votre carte graphique n'est pas compatible VESA, mais prenant en charge la résolution 640x480 en 256 couleurs, procurez-vous un gestionnaire VESA. Pour ce faire, contactez le fabricant de votre carte ou un service en ligne, comme Compuserve ou Internet.

Le vieux manuel

4. Cartes sonores

Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, vous devez configurer votre carte sonore dans une zone d'informations prévue à cet effet. Si vous avez correctement installé votre carte sonore, avec le logiciel correspondant, tous les paramètres affichés doivent correspondre à votre système. Dans ce cas, cliquez sur FINISHED (TERMINE) pour continuer.

Si vous devez modifier les paramètres de votre carte sonore, ou si vous souhaitez changer la vitesse ou la qualité d'exécution sonore, sélectionnez l'une des catégories de configuration répertoriées. Chaque catégorie affiche le paramètre sélectionné à droite. Pour toute catégorie sélectionnée, à gauche, une fenêtre déroulante s'affiche vous permettant de procéder aux modifications de votre choix:

Sound Card (Carte sonore): cette option vous permet de sélectionner un type de carte. Si votre carte ne figure pas dans la liste, entrez le nom de la carte se rapprochant le plus de la vôtre.

I/O (E/S): cette option affiche l'adresse d'entrée/sortie de votre carte, que vous pouvez configurer à l'aide de cavaliers.

IRQ: cette option affiche le niveau d'interruption de votre carte.

DMA: cette option affiche le paramètre DMA de votre carte.

Rate (Taux): cette option affiche le taux d'échantillonnage en Hertz. Plus la valeur est élevée, plus la qualité est bonne, et plus le temps que le processeur consacre à la musique et aux effets sonores est important. Si vous ne disposez pas d'un processeur suffisamment puissant, nous vous conseillons de sélectionner la valeur la moins élevée (par exemple 12 000 Hz). Si au contraire vous disposez d'un processeur relativement puissant, nous vous conseillons d'augmenter cette valeur (le maximum est 44 100 Hz). La valeur par défaut de 21 000 Hz permet d'obtenir une qualité sonore convenable.

Quality (Qualité): la sélection de cette option vous permet d'activer ou de désactiver le mode qualité. Lorsqu'il est activé, l'algorithme de mixage, musique et effets sonores, est amélioré mais le jeu est plus lent. Si votre processeur n'est pas suffisamment puissant, désactivez cette option.

Remarque: la sélection d'options incorrectes pour les paramètres E/S, IRQ ou DMA peut entraver le bon fonctionnement de votre ordinateur. Dans ce cas, réinitialisez votre ordinateur et relancez le programme de configuration sonore. Pour ce faire, ouvrez le répertoire Civil War en entrant SETUPSND.

Si tous les paramètres sont corrects, sélectionnez FINISHED (TERMINE); vous devez alors entendre un morceau de musique. Si ce n'est pas le cas, relancez le programme de configuration sonore.

Pour modifier les paramètres de son après avoir installé le jeu, relancez le programme de configuration sonore, en entrant SETUPSND, dans le répertoire principal du jeu.

Le Vieux Manuel

5. Parties multi-joueurs

5.1 Introduction

Deux personnes utilisant des ordinateurs différents peuvent jouer à Civil War en utilisant un des moyens suivants:

un réseau compatible IPX,
un câble série faux modem,
un modem compatible Hayes.

Pour démarrer une partie multi-joueurs, cliquez sur l'icône Single/Multi-player (joueur unique/multi-joueurs), du menu principal, et sélectionnez le type de connexion que vous voulez utiliser.

5.2 IPX

Cette connexion est la plus simple puisqu'elle ne requiert aucune configuration. Si votre ordinateur dispose d'une carte réseau et d'un gestionnaire IPX, le programme essaie de se connecter à un autre ordinateur sur lequel le joueur est prêt à entamer une partie.

5.3 Série

Connectez deux ordinateurs à l'aide d'un câble série faux modem. Cliquez sur SERIAL (SERIE) pour afficher une boîte de dialogue vous permettant de déterminer le port COM et la vitesse de transmission.

Le port COM doit correspondre au câble série! Ne sélectionnez pas le port de votre souris car vous vous exposeriez à d'éventuels problèmes de blocage de la souris et de dysfonctionnement.

Le paramètre de vitesse de transmission correspond à la vitesse de transfert de données d'un ordinateur à l'autre. Plus la vitesse de transmission est élevée, plus le jeu est rapide, mais cela peut altérer la qualité de transfert de données. Déterminez la vitesse en fonction de votre ordinateur et du type d'UART utilisé pour le port COM. Sur un PC 486 avec des UART de 8 250 ou de 16 450, nous vous conseillons de définir la vitesse de transmission sur 9 600 bauds. Sur un ordinateur plus puissant, avec un UART de 16 550, vous pouvez définir une vitesse de transmission plus élevée. Pour une connexion faux modem, les deux joueurs doivent sélectionner la même vitesse de transmission.

5.4 Modem

Votre modem doit être compatible Hayes. Cliquez sur MODEM pour afficher la même boîte de dialogue que celle décrite à la section 5.3. La vitesse de transmission correspond ici à la vitesse de transmission de données entre votre ordinateur et votre modem. Elle peut varier en fonction du type d'ordinateur et du type de modem utilisé. Nous vous conseillons de sélectionner une vitesse maximum de 9 600 bauds, sauf si vous disposez d'un UART de 16 550.

Le Vieux Manuel

Lorsque vous avez terminé votre configuration série, un écran de configuration de modem s'affiche vous permettant de définir les paramètres suivants:

Numéro de télephone: Le modem d'un joueur doit composer le numéro de modem de l'autre joueur. Si c'est vous qui appelez, entrez le numéro de téléphone de l'autre joueur à cet emplacement. Vous pouvez utiliser des espaces et tirets. Pour toute autre information, utilisation de caractères spéciaux, tels que des virgules, reportez-vous à la documentation fournie avec votre modem.

Chaîne d'initialisation : Cette option permet d'initialiser votre modem. La valeur par défaut réinitialise le modem et s'assure qu'il est configuré pour les messages sonores.

Chaîne de numérotation: Le modem d'un joueur doit composer le numéro de modem de l'autre joueur. Si c'est vous qui appelez, entrez le numéro de téléphone de l'autre joueur à cet emplacement. Vous pouvez utiliser des espaces et tirets. Pour toute autre information, utilisation de caractères spéciaux, tels que des virgules, reportez-vous à la documentation fournie avec votre modem.

Chaîne de réponse: Cette option permet de mettre votre modem en mode de réponse automatique.

Numéroter: Cette option permet d'initialiser la connexion. Votre modem compose le numéro de téléphone et essaie de se connecter à l'autre ordinateur.

Répondre: Cette option permet de mettre votre modem en mode de réponse automatique et attend que l'autre joueur appelle et se connecte.

6. Jouer sur une machine disposant de 4 Mo de RAM

Si vous ne disposez que de 4 Mo de RAM, nous vous conseillons d'acheter de la mémoire supplémentaire ou de modifier vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT, afin de libérer de la mémoire.

Pour connaître la mémoire disponible, entrez MEM à l'invite du DOS. Essayez de libérer autant de mémoire que possible. Supprimez les programmes résidents inutiles pour libérer 3 450 000 octets, mémoire minimum nécessaire au bon fonctionnement du programme.

Civil War fonctionne en Mode Protégé, il n' est donc pas nécessaire de libérer davantage de mémoire conventionnelle.

Si vous utilisez DOS 6.0 ou une version supérieure, nous vous conseillons de modifier votre configuration de démarrage en vous référant à votre manuel MS-DOS.

Le Vieux Manuel

Les fichiers que vous ne devez pas modifier dans les fichiers CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT sont les suivants:

1. gestionnaire de CD-ROM, devant se trouver dans le fichier CONFIG.SYS, et se présentant comme suit:
   DEVICE=C:\CDDRV\CDDRV.SYS /D:RNAMES

2. MSCDEX, devant se trouver dans le fichier AUTOEXEC.BAT, et se présentant comme suit:
   MSCDEX /L:r /E /M:30 /D:RNAMES

3. gestionnaire de souris, devant se trouver dans le fichier CONFIG.SYS, et se présentant comme suit:
   DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS

   ou dans le fichier AUTOEXEC.BAT, et se présentant comme suit:
   C:\MOUSE\MOUSE

En fonction de votre Èquipement, vous aurez peut-être aussi besoin d'un gestionnaire de son, d'un gestionnaire Vesa ou d'un gestionnaire SCSI.

Nous vous conseillons vivement de supprimer les fichiers suivants.

Tout programme utilitaire de mémoire cache, tel que SMARTDRV.EXE ou Norton Utilities NCACHE, car ils utiliseront probablement 1 Mo de mémoire.

RAMDRIVE.SYS ou tout autre programme utilitaire de mémoire RAM.

Avant de modifier vos fichiers CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT, préparez une disquette d'initialisation contenant une copie de ces fichiers en vous référant à votre manuel MS-DOS ou en entrant:

```
FORMAT A: /S
COPY C:\CONFIG.SYS A:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:
```

En cas de modification de ces fichiers entraînant l'altération de vos fichiers de démarrage, la disquette d'initialisation vous permettra de lancer votre système.

7. LIGNE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

En cas de problèmes lors du chargement ou de l'installation de Civil War, relisez la documentation dont vous disposez. Si le(s) problème(s) persiste(nt), contactez le Service d'Assistance d'Empire Interactive:

Empire Interactive Helpline
Royaume-Uni: (+44)-181-343-9143
Etats-Unis: (301) 916 9303

Le Vieux Manuel