Avertissements

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 lorsqu'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 un médecin.

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

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. Evitez 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.



TABLE DES MATIERES

Chapitre 1: Préparatifs 3
- Configuration Système 3
- Installation du Jeu 3
  - Installation de DirectX 3
- Lancement du Jeu 4
- Affichage du Fichier Lisez-Moi 4

Chapitre 2: Premier Contact 5
- Démarrage Rapide 5
- Didacticiels 6

Chapitre 3: Risk Classique et Risk Simultané 8
- Aperçu Global du Risk Classique 8
- Aperçu Global du Risk Simultané 9

Chapitre 4: Jeu en Solo ou Multijoueurs 11
- Jouer Contre des Adversaires Informatisés 11
  - Adversaires Informatisés 11
- Jeu en Solo 14
  - Risk en Tournoi 14
- Jeu en tournante 15
- Jeu Multijoueurs en Réseau Local 15
- Jeu Multijoueurs sur MSN Gaming Zone 16

Chapitre 5: Préférences 17
- Préférences Vidéo 17
- Préférences Audio 18

Chapitre 6: Options et Variantes de Jeu 19
- Trois Objectifs de Jeu Distincts 19
- Risk et Domination Mondiale 19
- Risk et Mission 20
  - Missions du Mode Classique 20
  - Missions du Mode Simultané 22
- Risk et Capitale 25

Chapitre 7: Trois Formes d'Attribution des Territoires 26
- Aléatoire 26
- Choix 26
- Enchères 26

Chapitre 8: Echange des Cartes Risk 30
- Echange Croissant 30
- Echange Croissant, Une à la Fois 31
- Nature des Cartes 31

Chapitre 9: Mécanique de Jeu 32
- Qu'est-ce qu'un Round de Jeu ? 32
- Tour de Jeu de Risk Classique 32
  - Phase de Diplomati 32
  - Phase de Renforts 32
  - Phase d'Attaque 33
  - Phase de Mouvements Tactiques 33
  - Utilisation des Dés au Risk Classique 33
- Tour de Jeu de Risk Simultané 34
  - Phase de Diplomatie 34
  - Phase de Renforts 34
  - Phase d'Attaque 35
  - Phase de Mouvements Tactiques 36
  - Utilisation des Dés au Risk Simultané 36
- Tournoi 39
  - Système de Points 39
  - Les 16 Parties d'un Tournoi 40
  - Progression 40
  - Meilleurs Scores 40
- Globe 41
- Carte 41
  - Options d'Affichage 41
- I-Com 43
  - I-Com et Risk Simultané 43
  - I-Com et Risk Classique 44
- Informations Relatives aux Joueurs 44
- Vue de la Bataille 45

Chapitre 10 : Stratégies et Tactiques 46
- Risk Classique 46
- Risk Simultané 46

Annexe : Historique de Risk 48

Support Technique 49

Crédits 50

CHAPITRE 1 : PREPARATIFS

Configuration système

Risk II nécessite la configuration minimale suivante :
- Processeur Pentium® 166 MHz
- Windows® 95 ou Windows® 98
- 32 Mo de mémoire vive (RAM)
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse
- 60 Mo d'espace disque
- Carte d'affichage Super VGA dotée de 2 Mo de mémoire et capable d'afficher en résolution 800 x 600, 65536 couleurs (16 bits)
- Carte son compatible DirectX
- DirectX version 7.0 (ou ultérieure) – présent sur le CD
- Souris et clavier

La configuration recommandée est la suivante:
- Processeur Pentium® 233 MMX
- Windows® 95 ou Windows® 98
- 64 Mo de mémoire vive (RAM)
- Lecteur de CD-ROM 16x
- 200 Mo d'espace disque
- Carte d'affichage Super VGA dotée de 4 Mo de mémoire, et capable d'afficher en résolution 800 x 600
- Carte son compatible DirectX
- DirectX version 7.0 (ou ultérieure) – présent sur le CD
- Souris et clavier

Risk II exige en mode multijoueurs l'un des éléments suivants :
- Réseau local (LAN) ou
- Internet (via MSN Gaming Zone)

Installation du Jeu

Pour installer Risk II:
1. Allumez l'ordinateur et lancez Windows.
2. Insérez le disque de Risk II dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Si la fonction AutoPlay est activée sur votre ordinateur, l'écran d'installation de Risk II apparaîtra automatiquement. Dans le cas contraire, double-cliquez sur l'icône " Poste de travail " située sur le bureau de Windows, puis sur l'icône du lecteur de CD-ROM.
   Si l'écran d'installation n'apparaît toujours pas, localisez le fichier SETUP.EXE sur le CD-ROM de Risk II et double-cliquez dessus.
4. Suivez les instructions affichées à l'écran pour installer Risk II.

Installation de DirectX

Risk II exige la présence de DirectX 7.0 pour fonctionner. Si DirectX 7.0 n'est pas déjà installé sur votre ordinateur, cliquez sur " Installer DirectX " lorsque le programme d'installation du jeu vous le proposera. Il vous sera également possible à tout moment de réinstaller DirectX à partir du CD-ROM de Risk II.

Installation de DirectX Media 6.0

Risk II exige la présence de DirectX Media 6.0 pour fonctionner. Si DirectX Media 6.0 n'est pas déjà installé sur votre ordinateur, cliquez sur " Installer DirectX Media 6.0 " lorsque le programme d'installation du jeu vous le proposera. Il vous sera également possible à tout moment de réinstaller DirectX Media 6.0 à partir du CD-ROM de Risk II.

Lancement du Jeu

Pour jouer, insérez le disque de Risk II dans votre lecteur de CD-ROM, puis cliquez sur Démarrer > Programmes > MicroProse > Risk II.
Note: pour jouer, le disque de Risk II doit se trouver dans le lecteur de CD-ROM.

Affichage du Fichier Lisez-Moi (ReadMe)

Le CD-ROM de Risk II contient un fichier Lisez-Moi (ReadMe), qui est recopié sur le disque dur durant la procédure d'installation. Ce fichier contient les informations les plus récentes relatives au jeu et aux modifications apportées à la dernière minute. Pour afficher ce fichier, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre de tâches de Windows, puis sélectionnez Programmes > MicroProse > Risk II > Lisez-Moi.

CHAPITRE 2 : PREMIER CONTACT

Nous avons cherché à faire de Risk II un jeu intuitif et convivial. Si vous rencontrez des difficultés, ou souhaitez simplement en apprendre davantage, les didacticiels vous guideront à travers les fonctions principales du jeu. Ils sont décrits en détail dans le paragraphe " Didacticiels " de ce chapitre. Consultez également le chapitre 10 : Stratégies et Tactiques ; il contient nombre d'astuces dévoilées par les développeurs du jeu eux-mêmes.

Démarrage rapide

Le moyen le plus rapide de se plonger dans Risk II consiste à conserver, pendant un moment, les valeurs par défaut des paramètres des écrans d'options. Il vous sera plus facile de les modifier après quelques parties de Risk II.



Vous verrez apparaître, à l'issue de la vidéo d'introduction, le Menu Principal. Cliquez sur le bouton Un Seul Joueur pour sélectionner le type de partie de Risk II que vous souhaitez lancer.



Cliquez sur " Classique " ou sur " Simultané ". Puis sur le bouton Jouer afin de rejoindre l'écran d'inscription de joueur.



S'il s'agit de votre toute première partie de Risk II, vous allez devoir ajouter votre nom de joueur à la liste. Après avoir saisi votre nom au clavier, appuyez sur la touche Entrée. Cliquez ensuite sur le bouton Jouer et votre partie sera automatiquement configurée.

Il vous suffit de suivre les messages affichés à l'écran et, en quelques secondes, vous entamerez votre première partie de Risk II.

Didacticiels

Risk II comprend un grand nombre de didacticiels, qui vous aideront à assimiler et exploiter l'ensemble des fonctions du jeu. Cliquez sur le bouton Didacticiels du Menu Principal pour rejoindre l'écran de Préférences ; sélectionnez alors l'onglet Didacticiels. Pour en savoir plus sur un sujet, cliquez dessus dans le panneau Sujets.



Les didacticiels couvrent les sujets suivants:

Détails sur l'interface-joueur

1. Comment manipuler la carte et le globe ?
2. Quelles infos peut-on afficher sur la carte et le globe ?
3. Quelles infos peut-on obtenir sur les autres joueurs ?

Comment les territoires sont-ils attribués aux joueurs ?

1. Aléatoire.
2. Choix.
3. Enchères.

Détails sur les adversaires informatisés

1. Comment sélectionner les adversaires informatisés ?
2. Comment fonctionne le mode Tournoi ?
3. Comment s'allier à un adversaire informatisé avec I-Com ?

Didacticiels du Risk Classique

1. Aperçu global.
2. Quelles options de jeu peut-on choisir au Risk Classique ?
3. Comment déployer davantage d'unités ?
4. Comment employer mes cartes Risk ?
5. Comment attaquer un autre joueur ?
6. Comment les batailles sont-elles résolues ?
7. Résolution des combats – Comparaison des dés.
8. Comment fonctionnent les Mouvements Tactiques ?
9. Risk & Mission.
10. Risk & Capitale.
11. Domination Mondiale.

Didacticiels du Risk " Simultané "

1. Aperçu global.
2. Quelles options de jeu peut-on choisir au Risk Simultané ?
3. Comment déployer davantage d'unités ?
4. Qu'est-ce que les Renforts Limités ?
5. Comment employer mes cartes Risk ?
6. Comment attaquer un autre joueur ?
7. Qu'est-ce qu'une attaque déferlante ?
8. Résolution des combats – Dés.
9. Résolution des combats – Comparaison des dés.
10. Comment fonctionnent les Mouvements Tactiques ?
11. Missions.
12. Risk & Capitale.
13. Domination Mondiale.

CHAPITRE 3 : RISK CLASSIQUE ET RISK SIMULTANE

Si Risk II comporte de nombreuses options de jeu, il existe deux modes de jeu fondamentaux:

Risk Classique — Le mode Classique reprend les fonctions et éléments du jeu de plateau mondialement connu. Les fans du jeu de plateau ne seront pas déçus, car la variante Classique du jeu n'a jamais été aussi attirante, et comporte un grand nombre d'options.

Risk Simultané — Si vous êtes à la recherche d'un nouveau défi à relever, vous serez ravi de découvrir les délices que vous offre le Risk Simultané, durant lequel tous les joueurs accomplissent en même temps chacune des tâches du jeu. Le Risk Simultané apporte à ce célèbre jeu une nouvelle dimension en matière de stratégie.



Il vous suffit de cliquer sur le mode de jeu souhaité dans l'écran de Sélection de Type de Partie. Cliquez sur le bouton Jouer pour passer au menu suivant.

Aperçu Global du Risk Classique

Risk est le grand classique du jeu de stratégie et de domination mondiale. Vous pourrez jouer à Risk seul face à des adversaires informatisés, à plusieurs (jusqu'à 8) autour d'un même ordinateur grâce à l'échange de place, en réseau local, ou encore sur MSN Gaming Zone.



Il existe trois moyens de gagner une partie de Risk Classique : occuper un pourcentage du monde, capturer les capitales ennemies ou mener à bien une mission secrète.



Le jeu se déroule sur une carte de la planète divisée en six continents et 42 territoires (48 si vous incluez les nouveaux territoires). La défense de ces territoires doit être planifiée avec soin, sinon une victoire presque assurée risquera de se transformer en cuisante défaite. De lourdes pertes peuvent entraîner la privation inattendue d'un territoire-clé, voire d'un continent entier.



Gagner exige du talent et des compétences en matière militaire, mais même les plus fins tacticiens risquent toujours de découvrir que la chance, incarnée par les dés virtuels, les a quittés. Dans la mesure où les missions prévoient l'annihilation des adversaires, les alliés risquent d'être peu nombreux, ou très éloignés. Dans ce jeu, tous les participants affrontent les mêmes risques...

Aperçu Global du Risk Simultané

Risk II comporte un mode de jeu Simultané. Qu'il s'agisse de déployer des renforts, d'émettre des ordres de bataille ou d'effectuer un mouvement tactique, tous les joueurs mènent les mêmes actions en même temps, ce qui élimine la frustration d'avoir à attendre son tour. Le Risk Simultané introduit de nouvelles missions, de nouvelles variantes de règles et de nouveaux territoires qui, ensemble, vont accroître votre expérience et vous rapprocher de la réalité du wargame napoléonien.



Le mode Simultané fait appel à un système de combat modifié permettant à plusieurs armées d'attaquer le même territoire. Cette modification accroît le réalisme du jeu, et le rend beaucoup plus passionnant. Dans les faits, il est maintenant possible à sept armées de s'affronter simultanément en vue de la possession d'un seul territoire !



Le mode Simultané se caractérise également par un nouveau mécanisme de dés. Avec l'introduction de dés à 12 faces, le joueur doit gérer un plus grand nombre de types d'affrontement, mais aussi l'éventualité de gains importants et de lourdes pertes sur le jet d'un seul dé. Le Risk Simultané parvient à élargir l'horizon de ce grand classique du jeu tout en lui conservant son attrait et sa simplicité.

CHAPITRE 4 : JEU EN SOLO OU MULTIJOUEURS

Risk II vous propose trois possibilités de jeu :

- en solo, face à des adversaires informatisés,
- contre des adversaires humains et informatisés sur un même ordinateur, grâce à la tournante de place,
- en mode multijoueurs, face à des adversaires humains, en réseau local ou sur MSN Gaming Zone.



Pour effectuer votre sélection, cliquez, dans le Menu Principal, sur le bouton Un Seul Joueur, le bouton Tournante ou le bouton Tournante ou le Vous serez alors amené vers l'un des menus supplémentaires qui permettront de configurer vos paramètres de jeu préférés.

Jeu Contre des Adversaires Informatisés



Les modes solo et Tournante permettent de faire appel à des adversaires informatisés. S'ils interviennent dans un cadre napoléonien, les adversaires informatisés de Risk II disposent d'une intelligence artificielle de pointe. Risk II est en effet doté d'un système d'IA modulaire capable de jouer de manière convaincante et élégante. Les différents adversaires informatisés possèdent des fonctions d'imprévisibilité contrôlée, et leur mémoire à long terme s'étend sur de nombreuses parties. Vous pourrez ainsi affronter 16 adversaires IA distincts, chacun d'eux possédant un profil caractéristique et un style de jeu unique.

Adversaires Informatisés

Les descriptions qui suivent présentent les principaux traits de caractère et de comportement au combat des différents généraux. Elles ne vous permettront pas, en revanche, de connaître en détail la personnalité de chaque adversaire informatisé ; n'espérez donc pas remporter la victoire sans effort.

Lorsque vous les pousserez dans leurs derniers retranchements, certains de ces personnages auront, à l'instar des humains, des réactions imprévisibles. Ne considérez donc pas ces descriptions comme des profils rigides, mais plutôt comme des " éléments de renseignements ".



Campbell — Parmi les 16 généraux que compte Risk II, Campbell a la réputation d'être prudent mais particulièrement opiniâtre, en particulier en ce qui concerne ses objectifs de mission. Certains vont jusqu'à dire qu'il se laisse parfois aveugler par son désir de mener sa mission à bien. Campbell n'est pas rancunier de nature. De tous vos adversaires, il est de loin le plus stable et ne fait que rarement preuve de comportements imprévisibles.

Mackenzie — Mackenzie, contrairement à Campbell, a une mémoire d'éléphant, et n'oublie jamais un joueur qui s'est dressé en travers de sa route ou l'a trahi. Curieusement, il aime cependant confier le sort de ses troupes à des alliances – peut-être à cause de son sens de l'honneur et à l'importance qu'il attache à cette qualité. Mackenzie est particulièrement conscient de l'importance de sa mission et peut s'avérer très agressif lorsque la victoire est en vue. C'est un adversaire relativement stable, dont le degré d'imprévisibilité se situe en dessous de la moyenne.

Wellington — Wellington est un général extrêmement réputé, et un adversaire à ne pas sous-estimer. Il place sa mission avant tout, et ne laissera pas son ego la mettre en péril. Il ne prend pas de décisions à la légère et examine son plan de bataille sous tous les angles imaginables. Son besoin de réflexion est devenu sa " signature ". Il sait cependant se montrer imprévisible et peut parfois se lancer dans des actions qui semblent se situer " hors de son plan d'opérations " – du moins en apparence. Cet homme fait vraiment partie de la " crème " des généraux de Risk II, et constitue un adversaire redoutable.

Bonaparte — Bonaparte a une réputation de revanchard, et tous ceux qui l'ont affronté le décrivent comme étant particulièrement agressif. Il frappe vite et sans avertissement, souvent au détriment de ses propres forces. Si ses pertes sont souvent élevées, il est renommé pour ses victoires et ses talents de stratège (même si ses méthodes sortent de l'ordinaire). Bonaparte a souvent tendance à se laisser davantage guider par la passion que par la raison, ce qui signifie que, face à lui, la prudence est de mise. Sa caractéristique majeure est l'imprévisibilité, mais c'est également elle qui l'a amené au sommet.

Marmont — Marmont est l'homme de tous les risques ; c'est un général réputé pour ses attaques-éclair, souvent irréfléchies mais néanmoins dévastatrices. Il n'attache que peu d'importance aux actions de ses adversaires et à ses propres pertes. Loin d'être obnubilé par sa mission, Marmont peut se montrer, à l'occasion, parfaitement imprévisible.

Barbacena — Barbacena aime également prendre des risques mais, contrairement à Marmont, est moins susceptible de confier aux dieux la destinée de ses troupes. Barbacena fait partie de ces généraux qui, bien que conscients de leur propre mission, se préoccupent davantage du contexte plus global de la domination mondiale. Barbacena est, sans conteste, un attaquant ; pire encore, il a une excellente mémoire, et adore se venger. C'est un adversaire de grande valeur, mais son désir de combattre jusqu'au bout le rend largement prévisible.

D'Erlon	D'Erlon est probablement le plus prudent de tous les généraux de Risk II. C'est un adversaire qui ne courra que rarement le risque de subir des pertes, sauf si le rapport de forces penche nettement en sa faveur. C'est avant tout un homme d'honneur, avec tout ce que cela comporte. Si la situation se tourne à son désavantage, D'Erlon battra en retraite, quitte à ce que son ego en souffre. Il renforce ses armées avec soin et accorde davantage d'importance à la constitution d'un dispositif défensif qu'à la mise en place de forces d'invasion massives. C'est un stratège qui privilégie parfois un peu trop la prudence ; intellectuellement stable, il préfère les plans qui ont fait leurs preuves.
Maransin	Maransin est un général qui privilégie l'attaque et place la stratégie au second plan. Il n'hésitera pas à ravaler sa fierté et à se replier si l'affrontement s'annonce mal et, en particulier, si la situation se retourne contre lui. Ce style, que l'on peut qualifier de " chargeons et replions-nous en douceur ", et son manque de mémoire ont valu à Maransin une réputation de voisin manquant de constance, mais très dangereux. C'est un adversaire qu'il convient d'avoir à l'oeil et de traiter avec prudence.
Solignac	Solignac est l'un des généraux les moins expérimentés. Il a, qui plus est, mauvaise mémoire, et laisse souvent ses voisins se renforcer sans chercher à contrer cette menace. Il fait montre, en revanche, de l'enthousiasme de la jeunesse, et ne doit de ce fait pas être sous-estimé.
Sherbrooke	Sherbrooke est un général de la vieille école. C'est le plus honorable de tous les adversaires. Sherbrooke adore passer des alliances et remplira presque toujours ses engagements. C'est un stratège lent et méthodique, et qui n'oublie pas de sitôt. Il est de nature rancunière et déteste la duperie. Compte tenu de sa grande expérience du combat, Sherbrooke n'est pas le genre de général à affronter sans s'y être préparé. Son mot d'ordre est la constance.
Aubert	Aubert n'a que faire des alliances. Il n'est pas d'un naturel rancunier, mais ne se préoccupe pas davantage d'appliquer le manuel. Aubert est néanmoins un adversaire très dangereux, toujours prompt à verser dans l'instabilité et l'imprévisibilité. Il est considéré comme le plus incertain de tous les généraux de Risk, et constitue un danger pour tous ceux qui l'entourent.
Spencer	Spencer est un général qui applique le manuel à la lettre. Il recourt à toutes les manoeuvres éprouvées et ne s'engage jamais dans un combat hasardeux. Spencer tend à conclure des alliances et s'avère généralement homme d'honneur. Cependant, lorsque la situation lui est défavorable, l'honneur peut faire partie des premières pertes, et ceux qui lui ont fait confiance à la légère risquent de devenir ses victimes.
Taupin	Taupin est un véritable homme de guerre. Il est à la fois calculateur et fonceur. Ses plans de bataille sont toujours remarquablement pensés, et sa nature très instable lui confère un avantage indéniable, car elle contraint ses adversaires à demeurer sur leurs gardes. Son besoin constant de surveiller ses frontières fait de lui une menace pour tous. Le seul et unique objectif de Taupin est de mener à bien sa mission. Cette obsession presque malsaine est son seul point faible.

Freire — Freire, à l'instar de Solignac, est peu au fait des règles du combat. Les traditions de l'ancienne école lui paraissent dépassées, et l'honneur n'est à ses yeux qu'une entrave. Il est donc particulièrement peu digne de confiance. Freire est un général prometteur, mais qui a encore beaucoup à apprendre, en particulier en ce qui concerne les menaces sur ses frontières. Si l'on n'y prend garde, les troupes se renforcent et passent à l'attaque ; Freire semble ne pas encore avoir compris cette leçon.

Vauban — Vauban est un adversaire qui vit par l'épée dont la devise pourrait être " Sus à l'ennemi ". L'honneur n'a aucune valeur à ses yeux mais, si on le trahit, il se vengera avec fureur. A la fois rapide et déterminé, doté d'une bonne dose d'agressivité, Vauban est un ennemi redoutable. Ses adversaires ne doivent jamais oublier qu'il contrôle en permanence les menaces qui pèsent sur ses frontières. Ils doivent également savoir que sa stratégie préférée repose sur l'attaque en profondeur. Ce général fait réellement partie des meilleurs.

Baird — Baird se distingue bien moins par l'honneur que par l'agressivité. Il est particulièrement rancunier en cas de trahison, dispose d'une excellente mémoire et fait montre d'un caractère particulièrement instable. Baird fait partie des généraux les plus dangereux. Le combat proprement dit est à ses yeux plus important que l'objectif, et les armées qui l'entourent feraient bien de tenir compte de ce dangereux préjugé.

Jeu en Solo

Rien de plus facile que de se lancer dans une partie de Risk II en solo. Il vous suffit de suivre le guide de Démarrage Rapide du Chapitre 2 : Premier Contact. Après quelques parties, modifiez quelques-unes des options afin d'expérimenter de nouveaux types de jeu.

Risk en Tournoi

Le mode Tournoi de Risk propose au joueur une succession de parties conçues par le noyau dur des aficionados de Risk. Il existe 16 parties distinctes à remporter. Au fil de votre progression dans le tournoi, vous devrez gérer de nouvelles variantes et options de jeu. Les premières parties sont de type classique, mais vous verrez apparaître, au bout d'un moment, des défis de type simultané.



Pour commencer un tournoi, sélectionnez Tournoi sur l'écran de Sélection de Type de Partie.



S'il s'agit de votre première partie en tournoi, le niveau de départ vous sera présenté. Cliquez sur le bouton Jouer pour commencer. Si vous avez déjà joué une partie en tournoi, vous aurez la possibilité de continuer le tournoi en cours, ou d'en lancer un nouveau en saisissant un nouveau nom de campagne.

Jeu en tournante

Le terme " Tournante " est utilisé dans le cadre des parties au cours desquelles plusieurs joueurs humains s'assemblent afin de s'affronter autour d'un même ordinateur. Dans ce mode, jusqu'à 8 personnes peuvent jouer à une même partie de Risk II. Nous vous recommandons cependant de livrer vos premières parties en mode Tournante en utilisant le système de jeu classique fondé sur des tours successifs. Ce type de partie est en effet moins complexe, et permet aux joueurs d'établir et de mettre en oeuvre leurs stratégies sans qu'il soit nécessaire de faire intervenir la notion de secret vis-à-vis des adversaires.



Pour lancer une partie de ce type, cliquez sur le bouton Tournante du Menu principal. Ceci vous amènera aux écrans de configuration, auxquels on affectera les mêmes paramètres que dans le cadre d'une partie en solo, jusqu'à ce que l'on aboutisse à l'écran de sélection des joueurs.

Tous les joueurs souhaitant participer à la partie en Tournante doivent doivent alors s'inscrire. Ceci fait, cliquez sur le bouton Jouer et l'ordinateur préparera la partie. Par la suite, il vous suffira de suivre les instructions affichées à l'écran.

Jeu Multijoueurs en Réseau Local (LAN)

L'une des possibilités introduites dans Risk II est la capacité d'affronter vos amis dans le cadre d'un réseau local (LAN). Cette fonction permet à 8 joueurs (maximum) de pratiquer toutes les variantes des modes Classique et Simultané en réseau.

Pour lancer une partie en réseau, cliquez sur le bouton Réseau du Menu Principal. Ceci vous amènera à l'écran de Sélection de Réseau.

Organisation d'une Partie en Réseau



Dans l'écran de configuration de partie en réseau, vous devrez choisir entre " organiser " la partie et " Rejoindre " une partie. Si vous souhaitez organiser la partie, cliquez tout d'abord sur " Organiser Partie ". Tapez ensuite votre nom dans le champ " Nom du Joueur : ", appuyez sur la touche Entrée et attribuez un nom à votre partie multijoueurs en le saisissant dans la case " Nom de Session : ". Ceci fait, cliquez sur le bouton Suiv. afin de rejoindre les écrans " Type de Partie ".

Lorsque vous aurez sélectionné le type de partie et vos préférences, cliquez sur le bouton Jouer afin de rejoindre l'écran des Joueurs en Réseau. Vous verrez alors vos adversaires se connecter à la partie.

Lorsque tous les joueurs seront présents sur l'écran, cliquez sur le bouton Jouer et la partie débutera.



Note : en tant qu'organisateur (également appelé hôte), il vous est possible de cliquer sur le bouton Jouer dès que d'autres joueurs se sont connectés à la partie ; vous pouvez ainsi sélectionner le nombre de joueurs participants. Il faut au moins trois joueurs pour lancer la partie.

Rejoindre une Partie en Réseau

Dans l'écran de configuration de partie en réseau, vous devrez choisir entre " organiser " la partie et " rejoindre " une partie. Si vous décidez de rejoindre une partie, cliquez tout d'abord sur " Rejoindre Partie ". Tapez ensuite votre nom dans le champ " Nom du Joueur : ", puis cliquez sur le bouton Suiv.

Jeu Multijoueurs sur MSN Gaming Zone

Pour jouer à Risk II sur MSN Gaming Zone, commencez par cliquer sur le bouton Démarrer de la barre de tâches de Windows. Sélectionnez ensuite Programmes > MicroProse > Risk II > Risk II sur la Zone. Ceci lancera votre navigateur Web et vous amènera sur MSN Gaming Zone. Suivez les instructions affichées à l'écran, et vous vous retrouverez rapidement engagé dans une partie de Risk II contre d'autres joueurs (7 au maximum).

MSN Gaming Zone est un service de jeu indépendant géré par Microsoft Corporation. Hasbro Interactive ne contrôle aucunement, et décline toute responsabilité quant au fonctionnement et aux performances de MSN Gaming Zone, ainsi qu'en matière de contenu disponible sur ou par l'intermédiaire de MSN Gaming Zone, y compris, et sans limitation, les liens vers d'autres sites, les commentaires et autres contacts entre utilisateurs de MSN Gaming Zone.

CHAPITRE 5: PREFERENCES

Cliquez sur le bouton Préférences du Menu Principal afin d'ajuster un certain nombre de préférences en matière de jeu et de configuration système. L'écran Préférences contient une série d'onglets appelés Vidéo, Audio, Commandes, Didacticiels et Divers. Cliquez sur l'onglet qui vous intéresse afin d'accéder aux commandes correspondantes.

Préférences Vidéo



Vue de la Bataille	Sélectionnez cette option pour visualiser les combats sur un paysage en 3D du territoire en question. Cette vue sera peuplée de figurines en 3D représentant les unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie de chacun des joueurs. Désactiver cette option entraînera la résolution des combats sur un panneau superposé à la carte ou au globe, et annulera également l'option de zoom sur le territoire concerné.
Zoom sur Territoires	Sélectionnez cette option pour rejoindre le champ de bataille grâce à une séquence d'approche propre à chaque territoire. Chaque séquence de zoom s'achève par l'affichage de la vue de la bataille, le territoire concerné emplissant la totalité de l'écran. Désactivez cette option si vous souhaitez accélérer le déroulement du jeu.
IA Rapide	Accélère la résolution, sur la carte, des affrontements entre adversaires informatisés.
Dés Rapides	Les comparaisons de dés font normalement appel à des flèches animées. Si vous activez cette option, l'animation sera plus rapide, ce qui accélérera le rythme de résolution des combats.
Zoom sur Carte	Permet d'effectuer des zooms avant et arrière sur la carte afin d'augmenter l'interactivité. Désactiver cette option accroît la fluidité d'affichage du jeu.

Préférences Audio



Volume Musique	Déplacez ce curseur afin de contrôler le volume de la musique originale. Amener le curseur à l'extrême gauche réduit le volume à zéro.
Volume Effets	Déplacez ce curseur afin de contrôler le volume des effets sonores du jeu. Amener le curseur à l'extrême gauche réduit le volume à zéro.
Volume Voix	Déplacez ce curseur afin de contrôler le volume des messages sonores.
Son Stéréo	Désactiver cette option permet de diviser par deux le temps de traitement requis, et d'améliorer ainsi les performances sur les machines lentes.

Note: certaines de ces options peuvent être modifiées en cours de partie. Pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur la touche Echap, qui entraînera l'affichage du Menu en Cours de Partie, au-dessus du bouton Quitter (SUR LEQUEL VOUS N'APPUIEREZ QUE SI VOUS SOUHAITEZ ABANDONNER LA PARTIE EN COURS), vous apercevrez trois curseurs contrôlant les sons et la musique, ainsi qu'une série de cases. En déplaçant ces curseurs et en cochant ou décochant ces cases, vous pourrez ajuster un grand nombre des options mentionnées ici.

CHAPITRE 6 : OPTIONS ET VARIANTES DE JEU

Trois objectifs de jeu distincts

Risk II supporte trois objectifs de jeu distincts accessibles en mode Classique comme en mode Simultané. Chacun de ces modes de jeu représente un défi spécifique. Le premier d'entre eux est la Domination Mondiale, le plus long et le plus traditionnel de tous les types de jeu de Risk II. Risk & Mission est une variante du jeu fondée sur un objectif. Risk & Capitale, où chaque joueur doit défendre la capitale de son empire, réclame quant à lui beaucoup de talent. Vous trouverez ci-dessous une description approfondie de chacune de ces variantes.

Risk et Domination Mondiale

Domination Mondiale est aujourd'hui disponible dans le cadre des modes Classique et Simultané. C'est la version la plus populaire du jeu. Si l'objectif est simple, il n'est pas pour autant facile à atteindre. Domination Mondiale suppose en effet l'occupation, par un seul joueur, de chacun des territoires de la carte. Pour y parvenir, il doit avoir vaincu tous ses adversaires : c'est plus facile à dire qu'à faire.

Domination Mondiale est la variante de Risk la plus longue et la plus exigeante. Elle suppose d'apporter beaucoup de soin à la planification avant même le début du scénario. Dans la mesure où le placement initial des unités influera sur les batailles qu'il vous faudra mener, vous devrez agir avec discernement dès cette étape de la partie. Gardez à l'esprit que cette disposition peut décider de votre sort.

De nombreuses options vous permettent, avant de débuter une partie, d'apporter des variantes au mode de jeu Domination Mondiale. Ces options sont décrites ci-dessous ainsi que dans le reste du présent manuel.



Domination (60 %)

Domination Mondiale à 60 % a été développé afin de réduire la durée des parties tout en augmentant la tension des situations où la victoire est proche. L'objectif ne diffère que par les conditions de victoire. Lors d'une partie incluant 42 territoires, les conditions de victoire exigent d'occuper 25 territoires ; si les 48 territoires possibles sont en jeu, la victoire exigera l'occupation de 33 territoires.



Domination (80 %)

Ici encore, l'objectif ne se distingue que par les conditions de victoire. Dans le cadre d'une partie faisant intervenir 42 territoires, la victoire requiert l'occupation de 29 d'entre eux ; si l'ensemble de 48 territoires est en jeu, un joueur devra occuper 38 territoires pour être déclaré vainqueur.



Domination (100 %)

Il s'agit ici de la domination complète du monde. Que la partie porte sur 42 ou 48 territoires, votre objectif est identique : les conquérir tous et régner sur la planète !

Risk et Mission



La variante Risk & Mission est disponible dans les modes Classique et Simultané.

Les missions ont été créées afin d'introduire un élément de secret et de contraindre les joueurs à tenter de deviner les motivations de leurs adversaires. Risk & Mission s'avère également une variante plus courte, parfois susceptible d'être menée à terme en moins d'une heure. Chaque joueur dispose ici de son propre objectif, défini lors de la déclaration d'objectif de mission (révélé à chaque joueur entre la phase d'attribution des territoires et le déploiement initial des unités en début de partie). Pour qu'un joueur puisse réclamer la victoire, il doit remplir toutes les conditions qui lui ont été affectées. Vous trouverez ci-dessous la liste des missions susceptibles d'être rencontrées dans le cadre d'une partie Classique de Risk II.

Missions du Mode Classique

Les objectifs de mission de Risk II sont spécifiques à chacun des joueurs. Chaque mission appartient à l'un des deux thèmes suivants :

1. Le premier thème recouvre l'anéantissement de la couleur d'un adversaire, par exemple : " Détruire toutes les unités vertes ". Ce type d'objectif ne mérite guère d'explications. Dans certains cas, cependant, la mission peut être menée à bien, sans le savoir, par un autre adversaire. Dans ce cas, l'objectif est modifié et le joueur devra conquérir 24 territoires de son choix.
2. Le second thème suppose de s'emparer d'un certain nombre de territoires ou continents et de les conserver. Parfois, un nombre minimal d'unités par territoire sera également imposé. Il n'existe pas ici d'objectif secondaire.

Mission 1

- Détruire toutes les unités {couleur} appartenant à {joueur}. Il existe huit missions de ce type. Si l'ordinateur en sélectionne plus d'une au cours de la même partie, les joueurs concernés seront différents.
- Joueurs/couleurs cibles valides : Toute combinaison de joueur/couleur prenant part à la partie, à l'exception du joueur destinataire de la mission.
- Détermination de la cible et révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin du tour du joueur titulaire de la mission.
- Conditions de victoire : Capturer le dernier territoire appartenant au joueur cible ; si un adversaire anéantit le joueur cible à votre place, vous devrez mener à bien la mission secondaire.

Mission 2

- Conquérir l'Asie et l'Afrique. Cette mission n'existe qu'en un seul exemplaire.
- Révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin du tour du joueur titulaire de la mission.
- Conditions de victoire : Occuper au moins les deux continents mentionnés ci-dessus à la fin du round de jeu.

Mission 3

- Conquérir l'Amérique du Nord et l'Océanie. Cette mission n'existe qu'en un seul exemplaire.
- Révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin du tour du joueur titulaire de la mission.
- Conditions de victoire : Occuper au moins les deux continents mentionnés ci-dessus à la fin du round de jeu.

Mission 4

- Conquérir l'Asie et l'Amérique du Sud. Cette mission n'existe qu'en un seul exemplaire.
- Révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin du tour du joueur titulaire de la mission.
- Conditions de victoire : Occuper au moins les deux continents mentionnés ci-dessus à la fin du round de jeu.

Mission 5

- Conquérir l'Amérique du Nord et l'Afrique. Cette mission n'existe qu'en un seul exemplaire.
- Révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin du tour du joueur titulaire de la mission.
- Conditions de victoire : Occuper au moins les deux continents mentionnés ci-dessus à la fin du round de jeu.

Mission 6

- Occuper 24 territoires de votre choix. Cette mission n'existe qu'en un seul exemplaire.
- Révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités. Ceci correspond également à l'objectif secondaire de la mission " détruire joueur / couleur ". Si la cible d'un joueur est anéantie par un autre adversaire, cette mission remplace celle d'origine.
- Déclaration de victoire : A la fin du tour du joueur titulaire de la mission.
- Conditions de victoire : Occuper au moins 24 territoires à la fin du round de jeu.

Mission 7

- Conquérir 18 territoires et placer au moins deux bataillons dans chacun d'eux. Cette mission n'existe qu'en un seul exemplaire.
- Révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin du tour du joueur titulaire de la mission.
- Conditions de victoire : Occuper au moins 18 territoires abritant chacun au moins deux bataillons à la fin du round de jeu.

Mission 8

- Conquérir l'Europe, l'Océanie et un troisième continent de votre choix. Cette mission n'existe qu'en un seul exemplaire.
- Révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin du tour du joueur titulaire de la mission.
- Conditions de victoire : Occuper au moins les deux continents mentionnés ci-dessus, plus un troisième sélectionné ou re-sélectionné par vous à tout moment de la partie.

Mission 9

- Conquérir l'Europe, l'Amérique du Sud et un troisième continent de votre choix. Cette mission n'existe qu'en un seul exemplaire.
- Révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin du tour du joueur titulaire de la mission.
- Conditions de victoire : Occuper au moins les deux continents mentionnés ci-dessus, plus un troisième sélectionné ou re-sélectionné par vous à tout moment de la partie.

Missions du mode Simultané

Le mode Simultané de Risk II comporte des missions supplémentaires. Ces nouvelles missions sont, cependant, plus délicates et réclament une stratégie plus approfondie. Elles rapprochent le joueur de Risk des authentiques stratégies de wargame et sont, en ce sens, plus difficiles. La victoire ne peut être déclarée avant la fin du Round de Jeu 3.

Voici la liste complète de ces missions et de leurs conditions de victoire:

Mission 1

- Détruire toutes les unités {couleur} appartenant à {joueur}. Cette mission existe en deux exemplaires. S'ils sont tous deux sélectionnés par l'ordinateur au cours d'une même partie, les joueurs cibles seront différents.
- Joueurs/couleurs cibles valides : Toute combinaison de joueur/couleur prenant part à la partie, à l'exception du joueur destinataire de la mission.
- Détermination de la cible et révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin du round de jeu.
- Conditions de victoire : Capturer le dernier territoire appartenant au joueur cible ou le dernier territoire de l'adversaire qui a anéanti le joueur cible avant vous. Note : il est possible que certaines unités appartenant au joueur cible d'origine soient en transit au moment de la capture de son dernier territoire. Si ces unités réussissent leur attaque, parviennent à s'emparer d'un autre territoire et survivent à la fin de ce round de jeu, le joueur en question n'a pas été éliminé ; en revanche, si elles sont vaincues, le joueur cible est considéré comme ayant été éliminé.

Mission 2

- Détruire le joueur qui occupe actuellement {territoire}. Si vous êtes l'actuel occupant du territoire considéré, vous devrez détruire l'occupant précédent. Cette mission existe en deux exemplaires. S'ils sont tous deux sélectionnés par l'ordinateur au cours d'une même partie, les joueurs cibles seront différents.
- Sélection du joueur cible : Le jeu sélectionne aléatoirement un territoire occupé par un adversaire. Ce joueur devient alors votre cible.
- Détermination de la cible et révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin d'un round de jeu.

- Conditions de victoire : Capturer le dernier territoire appartenant au joueur cible (susceptible de changer en cours de partie ; voir ci-dessous).
- Changement de cible déterminé par : Le joueur ayant capturé le dernier territoire indiqué sur la carte de mission appartenant au joueur cible actuel devient le nouveau joueur cible. Note : il est possible que certaines unités appartenant au joueur cible d'origine soient en transit au moment de la capture du dernier territoire appartenant à la cible. Si ces unités réussissent leur attaque, parviennent à s'emparer d'un autre territoire et survivent à la fin de ce round de jeu, le joueur en question n'a pas été éliminé ; en revanche, si elles sont vaincues, le joueur cible est considéré comme ayant été éliminé.

Mission 3

- Conquérir et tenir un continent de votre choix, et établir une présence sur chacun des autres continents. Cette mission n'existe qu'en un seul exemplaire.
- Révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin d'un round de jeu.
- Conditions de victoire : Occuper au moins un continent entier et contrôler au moins un territoire sur chacun des cinq autres continents.

Mission 4

- Conquérir et tenir 2 continents : {Continent} et {Continent}. Cette mission existe en deux exemplaires. S'ils sont tous deux sélectionnés par l'ordinateur au cours d'une même partie, le second comportera des continents cibles distincts.
- Continents cibles valides : Sélection aléatoire d'un groupe parmi les quatre suivants : Asie et Amérique du sud, Afrique et Amérique du Nord, Europe et Océanie ou Europe et Amérique du Sud.
- Détermination de la cible et révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin d'un round de jeu.
- Conditions de victoire : Capturer et tenir tous les territoires composant les continents mentionnés.

Mission 5

- Conquérir et tenir l'un des continents suivants. Relier également un groupe de 8 autres territoires indépendants. Cette mission existe en trois exemplaires.
- Continent cible valide : Vous pouvez choisir l'Asie, l'Amérique du Nord ou l'Europe.
- Détermination de la cible et révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin d'un round de jeu.
- Conditions de victoire : Capturer l'un des continents mentionnés plus haut et posséder au moins huit territoires contigus hors de ce continent. Ces huit territoires ne doivent pas nécessairement être connectés au continent considéré.

Mission 6

- Conquérir et tenir le continent suivant: {Continent}, ainsi que les territoires mentionnés. Cette mission existe en trois exemplaires. Si l'ordinateur sélectionne plusieurs de ces missions au cours d'une même partie, chacune portera sur des continents et territoires cibles distincts.
- Cible valide: L'ordinateur sélectionnera, dans la liste suivante, un ensemble composé d'un continent et de trois territoires :

  Asie, Territoire du Nord-Ouest, Afrique du Nord et Europe du Nord

  Amérique du Nord, Afrique du Sud, Brésil et Siam

  Europe, Afghanistan, Indonésie et Alaska

  Amérique du Sud, Groenland, Ukraine et Kamchatka

  Afrique, Scandinavie, Alberta et Argentine

  Océanie, Yakoutie, Europe du Sud et Afrique Orientale
- Détermination de la cible et révélation de la mission : Immédiatement après l'attribution des territoires, mais avant le déploiement initial des unités.
- Déclaration de victoire : A la fin d'un round de jeu.
- Conditions de victoire : Capturer et contrôler le continent et les territoires indiqués.

Risk et Capitale



Risk & Capitale est la troisième et dernière variante de Risk II ; elle est accessible en mode Classique comme en mode Simultané. Les règles en sont simples : chacun des joueurs sélectionne un territoire, qui devient sa capitale. Lorsque tous les joueurs (y compris les joueurs informatisés) ont élu leur capitale, l'emplacement de chacune d'elles est révélé à l'ensemble des participants.

L'objectif de Risk & Capitale varie en fonction du nombre de joueurs:

- à 3 ou 4 joueurs, l'objectif est de capturer deux capitales adverses ;
- à 5 ou 6 joueurs, l'objectif est de capturer trois capitales adverses ;
- à 7 ou 8 joueurs, l'objectif est de capturer quatre capitales adverses.

Dans tous les cas, un joueur ne pourra remporter la partie que s'il contrôle toujours sa propre capitale.

Tout n'est pas cependant perdu si vous perdez le contrôle de votre capitale. En revanche, les choses seront beaucoup plus difficiles, dans la mesure où il vous faudra non seulement capturer le nombre de capitales adverses prévu, mais aussi reconquérir la vôtre.

Dans Risk & Capitale, les capitales de tous les joueurs demeurent secrètes jusqu'à la fin du déploiement de toutes les unités. Il est certes difficile de ne pas dévoiler votre position lors de ce déploiement mais, d'un autre côté, une capitale mal défendue risque fort de sonner le glas de vos ambitions de domination planétaire.

CHAPITRE 7 : TROIS FORMES D'ATTRIBUTION DES TERRITOIRES

Dans Risk II, l'attribution des territoires peut revêtir trois formes. La plus simple est l'attribution aléatoire, suivie de l'attribution au choix et, enfin, des enchères. Tous ces systèmes d'attribution sont expliqués ci-dessous.

Aléatoire

L'attribution aléatoire constitue le moyen le plus simple de commencer une partie de Risk II.



Lorsque vous avez sélectionné vos adversaires et paramétré, le cas échéant, les autres options, vous rejoignez la carte. A ce moment, tous les territoires sont répartis en nombre égal entre les joueurs (il arrive cependant qu'un joueur reçoive un territoire de plus ou de moins que les autres, compte tenu de l'impossibilité, dans certains cas, d'aboutir à un nombre entier lors de la division du nombre de territoires utilisés par le nombre de joueurs). Les joueurs commencent alors à renforcer les territoires qu'ils occupent à l'aide des unités dont ils disposent.

Ce placement de renforts se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient déployé l'ensemble de leurs unités initiales. La partie peut alors réellement commencer.

Choix



Dans le cas de l'attribution au choix, vous commencez par sélectionner vos adversaires ainsi que, le cas échéant, les options souhaitées. A ce moment, l'intégralité de la carte apparaît à l'ensemble des joueurs, qui sélectionnent, à tour de rôle, un territoire. Ceci se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs disposent du même nombre de territoires et qu'il ne reste plus un seul territoire inoccupé (il arrive cependant qu'un joueur reçoive un territoire de plus ou de moins que les autres, compte tenu de l'impossibilité, dans certains cas, d'aboutir à un nombre entier lors de la division du nombre de territoires utilisés par le nombre de joueurs). Les joueurs commencent alors à renforcer les territoires qu'ils occupent à l'aide des unités dont ils disposent. Ce placement de renforts se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient déployé l'ensemble de leurs unités initiales. La partie peut alors réellement commencer.

Enchères

Le système des enchères représente un moyen plus stratégique de détermination de la possession des territoires en début de partie. Les joueurs doivent garder à l'esprit le fait que les enchères réclament un certain temps, en particulier s'ils utilisent l'ensemble des 48 territoires. Il est cependant possible de conserver les résultats des enchères afin de les utiliser de nouveau lors d'une partie ultérieure.



La procédure des enchères fait appel à deux éléments majeurs : les points d'enchères et l'influence.

Les points d'enchères sont attribués, en nombre égal, à tous les joueurs en début de partie. Ils serviront lors des tentatives visant à contrôler les territoires souhaités au début de la partie. L'influence potentielle d'un territoire ou groupe de territoires sur les enchères concernant un territoire voisin n'affecte " qu'une seule et unique fois " le montant de points d'enchères nécessaire pour remporter un territoire.

Pour être certain qu'aucun joueur ne se retrouvera sans territoire, chacun d'eux en recevra un, déterminé aléatoirement.

Tous les joueurs débutent la partie avec le même nombre de points d'enchères. Ce nombre varie d'une partie à l'autre en fonction, d'une part, du nombre de joueurs et, d'autre part, du nombre de territoires sélectionné. Le mode de calcul est conçu afin que le coût moyen d'un territoire soit de 100 points. Si vous avez pris possession d'un territoire pour un coût supérieur à 100, vous saurez ainsi que vous l'avez payé au-dessus de sa valeur !

L'occupation des territoires par un joueur s'effectue à partir de l'attribution aléatoire d'un premier territoire et de l'acquisition des territoires suivants aux enchères. Chaque territoire occupé peut influencer une enchère ultérieure portant sur un territoire voisin.

La valeur de l'influence des territoires voisins sur une enchère est étroitement liée au nombre de territoires impliqués. L'influence d'un seul territoire équivaut à 10 points d'enchères. Le tableau ci-dessous illustre l'avantage que représente l'influence combinée de plusieurs territoires sur une enchère.

Nombre de territoires " influençant " l'enchère	1	2	3	4	5	6
Effet de cette " influence " en nombre de points	10	20	30	40	50	60

Il est important de noter qu'un territoire ne peut exercer son influence que sur un seul territoire voisin. Une fois que son influence a été exploitée, un territoire ne peut plus peser sur l'issue d'autres enchères.

La procédure d'enchères se déroule comme suit :

1. L'un des territoires restants est sélectionné au hasard.

2. Les joueurs misent leurs points d'enchères en exploitant, le cas échéant, l'influence des territoires voisins.
3. L'enchère s'achève lorsqu'aucun des joueurs ne surenchérit plus. Le joueur ayant soumis la plus forte enchère remporte alors le territoire.
4. Les points d'enchères (moins les éventuels points d'influence) utilisés par le joueur ayant remporté l'enchère sont déduits de son total. La possession du territoire est alors transmise au joueur en question.
5. Ce cycle se répète jusqu'à ce que tous les territoires aient fait l'objet d'une enchère et aient ainsi été attribués.
6. Si personne ne mise en vue d'obtenir un territoire avant l'expiration du temps limite, ce territoire sera attribué aléatoirement à l'un des joueurs.

Au terme de chaque enchère, le joueur ayant remporté le territoire voit son total de points d'enchères réduit du montant de sa mise. Si ce joueur dispose de territoires voisins en mesure d'exercer leur influence, le nombre de points correspondant sera automatiquement pris en compte. Le ou les territoires dont l'influence a été utilisée ne pourront plus, par la suite, exercer une nouvelle fois leur influence sur une autre enchère.

Pour appliquer l'une de ces formes d'attribution des territoires, il vous suffit de rejoindre l'écran de modification des options. Vous pourrez alors sélectionner l'un quelconque des types mentionnés plus haut.

Mises

Lorsque le premier territoire déterminé aléatoirement est sélectionné par l'ordinateur, un chronomètre en forme de barreau commence à se remplir ; ce remplissage dure huit secondes, pendant lesquelles l'enchère ne peut prendre fin. Tous les joueurs peuvent, dès l'apparition du chronomètre, commencer à enchérir. Il est possible de surenchérir par tranches de 5 ou 10 points.

Lorsque le barreau en question est complet, il passe de l'orange au rouge clignotant. C'est le signal de l'entrée dans une nouvelle période, qui durera au maximum 15 secondes.

Tous les points d'influence applicables provenant des territoires voisins sont automatiquement exploités, ce qui réduit le nombre de points d'enchères utilisés.

Points d'Enchères

Le nombre total de points disponibles pendant la phase d'enchères est calculé sur la base de 100 points par territoire actif (soit 4.200 à 4.800 points en fonction du nombre de territoires utilisés durant la partie). Ainsi, le nombre de points d'enchères attribués au départ à chacun des joueurs varie en fonction du nombre de territoires et du nombre de joueurs. Le tableau ci-dessous présente quelques exemples de cette répartition.

Territ Points en Jeu	Nombre de Joueurs	Total de Points	Points par Joueur
48	3	4,800	1,600
48	5	4,800	960
48	7	4,800	680
46	3	4,600	1,530
46	5	4,600	920
46	7	4,600	650
44	3	4,400	1,460
44	5	4,400	880
44	7	4,400	620
42	3	4,200	1,400
42	5	4,200	840
42	7	4,200	600

Note : le nombre de points par joueur est arrondi à la dizaine la plus proche. En résumé, chaque joueur doit s'attendre à dépenser 100 points par territoire.

Echange de Points d'Enchères Inutilisés Contre des Unités Supplémentaires

Les points d'enchères inutilisés peuvent être échangés contre des unités supplémentaires à raison d'un bataillon pour 50 points. Le nombre de bataillons supplémentaires est limité au nombre de territoires en possession du joueur à la fin des enchères ; chercher à économiser ses points d'enchères ne présente donc qu'un intérêt limité.

Déploiement des Unités

En mode Classique, les joueurs placent tour à tour leurs unités, à raison d'un bataillon à la fois, jusqu'à ce que toutes les unités aient été déployées. En mode Simultané, chaque joueur déploie secrètement ses unités, en une fois.

CHAPITRE 8 : ECHANGE DES CARTES RISK



Pour modifier le mode d'échange de cartes Risk, rejoignez l'écran de modification des options et sélectionnez l'un des modes décrits ci-dessous.

Les joueurs peuvent, durant la phase de renforts, échanger leurs cartes Risk contre des bataillons supplémentaires. Les joueurs gagnent une carte Risk en s'emparant de territoires ennemis.

En fin de tour, si un joueur a conquis un territoire, il reçoit une carte Risk. Conquérir plusieurs territoires n'accorde en revanche pas de carte supplémentaire.

Ceci peut susciter un peu de planification stratégique. Si vous manquez d'unités et disposez d'un ensemble de cartes susceptible de vous apporter un bon nombre de ces bataillons tant souhaités, mieux vaut raccourcir la durée de votre tour et vous concentrer sur la conquête d'un petit nombre de territoires ennemis.

Les cartes s'échangent par groupes de trois. Un groupe peut contenir trois cartes identiques (trois cartes d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie) ou une carte de chaque type (une d'infanterie, une de cavalerie et une d'artillerie). Il existe en outre une carte marquée d'un point d'interrogation, qui peut être employée à titre de " joker " et remplacer ainsi l'une quelconque des autres cartes.

Le nombre de bataillons obtenus lors de l'échange d'un ensemble de cartes dépend du type de règles employé. Les variantes sont : Croissant, Croissant Une à la Fois, et Nature des Cartes.

Echange Croissant



En début de tour, les joueurs peuvent échanger leurs ensembles de cartes contre un nombre d'unités dépendant du nombre total d'ensembles de cartes échangés auparavant. L'ordinateur calculera automatiquement le nombre d'unités à attribuer au joueur échangeant son ensemble de cartes.

- Le premier ensemble échangé rapporte 4 unités.
- Le deuxième ensemble échangé rapporte 6 unités.
- Le troisième ensemble échangé rapporte 8 unités.
- Le quatrième ensemble échangé rapporte 10 unités.
- Le cinquième ensemble échangé rapporte 12 unités.
- Le sixième ensemble échangé rapporte 15 unités.

Par la suite, chaque ensemble échangé rapportera cinq unités supplémentaires. Ainsi, le septième ensemble rapportera 20 armées, le huitième ensemble en vaudra 25, et ainsi de suite.

Si l'une des cartes échangées représente un territoire actuellement occupé par le joueur réalisant l'échange, celui-ci recevra deux bataillons supplémentaires. Ces deux unités seront automatiquement déployées dans le territoire illustré sur la carte en question.

Si vous avez cinq cartes en main, vous devrez en échanger un groupe de trois lors de votre tour.

Echange Croissant, Une à la Fois



Si, comme dans le cas précédent, le nombre d'unités reçues augmente au fil des échanges d'ensembles de cartes, cette progression se limite à une unité supplémentaire par ensemble de cartes échangé, soit une croissance à raison " d'une à la fois ". De ce fait, si le premier ensemble échangé rapporte toujours quatre unités, le deuxième en rapportera cinq, le troisième en fournira six, et ainsi de suite.

Si l'une des cartes échangées représente un territoire actuellement occupé par le joueur réalisant l'échange, celui-ci recevra deux bataillons supplémentaires. Ces deux unités seront automatiquement déployées dans le territoire illustré sur la carte en question.

Cette règle impose d'engager ses unités avec précaution et d'être attentif aux pertes potentielles. Elle allonge également, la plupart du temps, la durée des parties de Risk II.

Si vous avez cinq cartes en main, vous devrez en échanger un groupe de trois lors de votre tour.

Nature des Cartes

- Si vous échangez trois cartes d'infanterie, vous recevrez 4 bataillons.
- Si vous échangez trois cartes de cavalerie, vous recevrez 6 bataillons.
- Si vous échangez trois cartes d'artillerie, vous recevrez 8 bataillons.
- Si vous échangez une carte de chaque type, vous recevrez 10 bataillons.

Si l'une des cartes échangées représente un territoire actuellement occupé par le joueur réalisant l'échange, celui-ci recevra deux bataillons supplémentaires. Ces deux unités seront automatiquement déployées dans le territoire illustré sur la carte en question.

CHAPITRE 9 : MECANIQUE DE JEU

Composition d'un Round de Jeu

Que vous jouiez en mode Classique ou Simultané, un round de jeu est composé de quatre phases distinctes : Diplomatie, Renforts, Attaque et Mouvements Tactiques.

Tour de Jeu de Risk Classique

Phase de Diplomatie

La Phase de Diplomatie de Risk II constitue le moment où les joueurs peuvent conclure des alliances et autres accords qui leur seront utiles durant les phases de jeu ultérieures. Divers degrés d'alliances peuvent être conclus avec les adversaires informatisés. Le système employé pour conclure ces accords est appelé I-Com. Pour mieux connaître les options qui s'offrent à vous durant la Phase de Diplomatie, reportez-vous au paragraphe intitulé " I-Com ", un peu plus loin.

Phase de Renforts

A l'issue de la préparation de la partie et de l'attribution des territoires, les joueurs reçoivent des renforts. Les renforts peuvent être gagnés de trois manières distinctes.

1. Vous recevez dans tous les cas un nombre de bataillons égal à un tiers du nombre de territoires actuellement occupés par vos forces.
2. Si vous occupez l'ensemble d'un continent au début de votre tour, vous recevrez des bataillons supplémentaires. Pour contrôler un continent, vous devez occuper chacun des territoires qui le composent. Les renforts sont attribués comme suit :

Continent	Nombre de Bataillons Reçus par Tour
Océanie	2
Amérique du Sud	2
Afrique	3
Europe	5
Amérique du Nord	5
Asie	7

   Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier ces chiffres dans le menu Options.

   Les renforts supplémentaires pour contrôle de continent ne sont attribués que si vous occupez l'ensemble des territoires composant le continent en question.

3. Vous pouvez échanger vos cartes Risk afin d'obtenir des bataillons supplémentaires (comme indiqué plus haut). Les cartes Risk sont obtenues grâce à la capture de territoires ennemis.

Phase d'Attaque

Une fois que les renforts ont été déployés, les joueurs peuvent se lancer à l'attaque !

Vous pouvez attaquer tout territoire occupé par un autre joueur dès lors que ce territoire borde l'un des vôtres ou lui est relié par une ligne pointillée. Vous devez posséder au moins deux bataillons dans le territoire d'origine de votre attaque, car vous devrez y laisser au moins une unité.

Il n'y a pas de plafond au nombre de bataillons susceptibles d'être engagés dans une attaque, pas plus qu'il n'y a de limite au nombre d'attaques. Tant que vous disposez du volume de forces nécessaire, vous pouvez continuer à attaquer vos adversaires.

Phase de Mouvements Tactiques

Lorsque vous décidez de mettre fin à vos attaques contre vos adversaires, vous avez la possibilité d'entrer dans la Phase de Mouvements Tactiques. Durant cette phase, les joueurs peuvent transférer des bataillons d'un territoire à un autre. Ceci ne peut s'effectuer que d'un territoire sous contrôle à un territoire voisin, c'est à dire entre deux territoires contigus ou reliés par une ligne pointillée rouge.

Utilisation des Dés au Risk Classique

Les combats sont résolus à l'aide de dés. Le nombre de dés utilisés par chacun des joueurs est décrit ci-dessous.

Joueur Attaquant : Trois Dés Rouges

Le nombre de dés susceptibles d'être lancés ne peut dépasser trois, quel que soit le nombre de bataillons attaquants. Ainsi, si l'attaquant engage un bataillon, il ne pourra lancer qu'un seul dé. S'il engage deux bataillons, il pourra employer un ou deux dés. S'il engage trois bataillons ou davantage, l'attaquant peut utiliser un, deux ou trois dés. Un joueur attaquant peut donc sélectionner le nombre de dés qu'il emploiera. Gardez à l'esprit que, dans la plupart des cas, plus ce nombre de dés sera important, plus le taux de pertes potentiel du défenseur sera élevé. Notez également que le nombre de dés utilisés définit le nombre minimum de bataillons à amener dans le territoire conquis ; ainsi, si l'attaquant utilise trois dés et obtient la victoire, il devra déployer au minimum trois bataillons dans le territoire nouvellement conquis.

Séquence d'Attaque

Après avoir décidé quel territoire attaquer et défini le nombre de bataillons qu'il compte employer, l'attaquant clique sur le bouton Lancer, et le défenseur fait de même (si l'attaquant et le défenseur sont des joueurs IA, les dés sont lancés automatiquement). Le meilleur jet de dé de l'attaquant est alors comparé au meilleur jet du défenseur. Le meilleur de ces deux résultats remporte l'affrontement, et l'armée vaincue perd un bataillon.

Note: si le meilleur résultat de l'attaquant est égal au meilleur résultat du défenseur, l'attaquant est considéré comme perdant et doit retirer un bataillon.

Si les deux joueurs ont utilisé chacun plus d'un dé, on procède alors à la comparaison des résultats immédiatement inférieurs, le vaincu perdant de nouveau un bataillon (la règle relative à l'égalité de résultat s'applique encore ici).

Lorsqu'une comparaison de dés a été effectuée, et en fonction du degré de victoire, l'attaquant peut choisir de se replier ou de continuer à attaquer le même territoire jusqu'à ce qu'il ait vaincu les bataillons défendant ce territoire ou ait perdu trop d'unités pour pouvoir continuer le combat. L'attaquant peut également attaquer d'autres territoires avec les mêmes bataillons (ou d'autres), ou peut mettre fin à la phase d'attaque. Il n'y a pas de limite au nombre de territoires qu'un joueur peut attaquer au cours de sa phase d'attaque.

Joueur Défenseur : Deux Dés Bleus

Le défenseur peut lancer un ou deux dés en fonction du nombre de bataillons dont il dispose dans le territoire attaqué. Par exemple, si le défenseur ne possède qu'un ou deux bataillons dans le territoire considéré, il ne pourra employer qu'un seul dé. S'il se défend avec trois bataillons ou davantage, il pourra utiliser un ou deux dés. Rappelez-vous que plus le nombre de dés utilisé sera élevé, plus l'affrontement sera résolu rapidement et plus le risque de pertes chez l'attaquant sera important.

Séquence de Défense

Si un joueur humain ou IA décide de vous attaquer, vous verrez alors le début de la bataille ou la boîte de dialogue Dés Rapides. Dans les deux cas, vous devrez lancer votre/vos dé(s) afin de tenter de protéger votre territoire contre les forces d'invasion. Le meilleur résultat de dé de l'attaquant est comparé à votre (meilleur) résultat. Le dé le plus élevé remporte l'affrontement, et l'armée vaincue perd un bataillon.

Note : si le meilleur résultat de l'attaquant est égal au meilleur résultat du défenseur, l'attaquant est considéré comme perdant et doit retirer un bataillon.

Si les deux joueurs ont utilisé chacun plus d'un dé, on procède alors à la comparaison des résultats immédiatement inférieurs, le vaincu perdant de nouveau un bataillon (la règle relative à l'égalité de résultat s'applique encore ici).

Un défenseur ne peut se replier devant une armée attaquante. Vous n'avez ici aucun choix : il vous faut combattre jusqu'à ce que vous remportiez la victoire ou soyez vaincu.

Tour de Jeu de Risk Simultané

Phase de Diplomatie

La Phase de Diplomatie de Risk II constitue le moment où les joueurs peuvent conclure des alliances et autres accords qui leur seront utiles durant les phases de jeu ultérieures. Divers degrés d'alliances peuvent être conclus avec les adversaires informatisés. Le système employé pour conclure ces accords est appelé I-Com. Pour mieux connaître les options qui s'offrent à vous durant la Phase de Diplomatie, reportez-vous au paragraphe intitulé "I-Com", un peu plus loin.

Phase de Renforts

A l'issue de la préparation de la partie et de l'attribution des territoires, les joueurs reçoivent des renforts. Tous les joueurs déploient leurs renforts simultanément.

La Phase de Renforts permet à chacun des joueurs d'introduire de nouveaux bataillons sur la carte.

Le mode de calcul utilisé pour déterminer les renforts de chaque joueur en Risk Simultané est différent de celui employé dans le cadre du Risk Classique. L'ordinateur calcule automatiquement le nombre de renforts de chaque joueur et assure que ce mode de calcul sera utilisé lors de la détermination du nombre de bataillons qui se joindront aux forces du joueur à titre de renforts.

Tout d'abord, on dénombre les territoires possédés par le joueur.

On prend ensuite en considération le nombre de territoires composant le plus grand ensemble contigu (c'est-à-dire constitué de territoires voisins ou reliés par des lignes pointillées).

Ces deux nombres sont ensuite additionnés, et on divise cette somme par 3 pour obtenir le nombre de bataillons attribués en renfort au joueur.

1. Si vous occupez l'ensemble d'un continent au début de votre tour, vous recevrez des bataillons supplémentaires. Pour contrôler un continent, vous devez occuper chacun des territoires qui le composent. Les renforts sont attribués comme suit :

Continent	Nombre de Bataillons Reçus par Tour
Océanie	4
Amérique du Sud	4
Afrique	5
Europe	6
Amérique du Nord	6
Asie	8

   Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier ces chiffres dans le menu Options.

   Les renforts supplémentaires pour contrôle de continent ne sont attribués que si vous occupez toujours l'ensemble des territoires composant le continent en question.

2. Vous pouvez échanger vos cartes Risk afin d'obtenir des bataillons supplémentaires (comme indiqué plus haut). Les cartes Risk sont obtenues grâce à la capture de territoires ennemis.

Règle de Renforts Limités

L'option de Renforts Limités est activée dans le cadre des parties en mode Simultané, ce qui signifie que le nombre de renforts susceptibles d'être déployés est restreint. Vous ne pouvez amener en renforts, dans un territoire donné, un nombre d'unités supérieur au nombre de territoires voisins contrôlés auquel s'ajoute le territoire en question. Ainsi, si vous souhaitez amener des renforts en Chine alors que vous contrôlez trois territoires voisins (Inde, Siam et Mongolie), vous pourrez y déployer quatre bataillons : un pour le territoire lui-même, plus un pour chacun des territoires voisins sous votre contrôle.

Phase d'Attaque

Une fois que tous les renforts ont été déployés, les joueurs peuvent se lancer à l'attaque ! Contrairement au Risk Classique, où chaque joueur se lance à l'attaque à tour de rôle, le Risk Simultané emploie une mécanique de jeu très différente. Tous les joueurs sélectionnent en même temps les territoires à attaquer et le nombre de bataillons engagés. Cette phase d'attaque se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient établi leurs plans de bataille. Ceci fait, toutes les batailles sont résolues par ordre de priorité :

1. Conflits frontaliers : affrontements dans lesquels chacune des deux armées adverses a pour objectif la conquête du territoire ennemi.
2. Invasions massives : plusieurs armées attaquent simultanément une seule armée défendant un unique territoire.
3. Invasions : une seule armée attaque un territoire dont les forces sont demeurées sur place, ou parties à l'attaque d'un autre territoire.
4. Mêlée d'attaquants : combat opposant, après l'élimination du défenseur dans le cadre d'une invasion massive, les armées de plusieurs joueurs afin de déterminer qui occupera le territoire en question.
5. Attaques déferlantes : dans ce cas, une armée a reçu l'ordre de charger dans un territoire unique. Si elle remporte la victoire, elle poursuivra son attaque en direction d'un autre territoire ennemi.

Phase de Mouvements Tactiques

Lorsque tous les affrontements ont été résolus, les joueurs ont la possibilité d'entrer dans la Phase de Mouvements Tactiques. Durant cette phase, les joueurs peuvent transférer des bataillons d'un territoire vers un ou plusieurs territoires amis voisins. Ceci ne peut s'effectuer qu'entre territoires contigus ou reliés par une ligne pointillée rouge.

Utilisation des Dés en Mode Simultané

L'un des effets du mode Simultané est de permettre aux forces de plusieurs joueurs d'attaquer un même territoire. Lorsque sept armées différentes ont la possibilité de s'affronter sur un même territoire, il est crucial de disposer d'un mécanisme de résolution des combats élégant et efficace. Par ailleurs, afin de conserver l'esprit de Risk, il était important de continuer à employer des dés.

En mode Simultané, les dés ordinaires à 6 faces ont été remplacés par un unique dé à 12 faces pour chacune des armées impliquées. Il existe cinq dés différents, disposant chacun de résultats potentiels spécifiques. La couleur de chacun de ces dé reflète sa puissance relative : Noir, Rouge, Orange, Jaune et Blanc (par ordre décroissant). Cette couleur correspond également à la taille et à la force de l'armée représentée. Chaque armée prenant part à un combat se voit automatiquement affecter le dé approprié au début de chaque jet de dés.

Les 5 Dés de Combat



Ces dés comportent, sur chaque face, un chiffre allant de 1 à 6. Mais la combinaison de chiffres ornant les 12 faces diffère d'un dé à l'autre, et en détermine la puissance. En termes simples, le dé Blanc comporte un grand nombre de petits chiffres, tandis que le dé Noir présente en majorité des chiffres élevés.

La taille d'une armée détermine la couleur du dé utilisé pour la résolution des combats. Un dé utilisé par une armée attaquante est identique au dé de même couleur employé par le défenseur. Les seuils déterminant la couleur du dé utilisé sont cependant différents pour l'attaquant et le défenseur.

Dé Blanc

Le dé Blanc est le moins puissant de tous : pas moins de 4 faces sur les 12 sont ornées d'un " 1 ".

- Total des valeurs des 12 faces : 31
- Moyenne : 2,6

Le dé Blanc est employé dans le cadre des combats mettant aux prises des armées composées du nombre d'unités suivant :

- Attaquant : 1 à 3 unités
- Défenseur : 1 à 6 unités

Dé Jaune

Le dé Jaune comporte un grand nombre de 2 (un quart des faces). Le dé Jaune est plus puissant que le Blanc, mais de peu.

- Total des valeurs des 12 faces : 35
- Moyenne : 2,9

Le dé Jaune est employé dans le cadre des combats mettant aux prises des armées composées du nombre d'unités suivant :

- Attaquant : 4 à 7 unités
- Défenseur : 7 à 12 unités

Dé Orange

Avec une valeur de 3,5 sur l'échelle de Richter, le dé Orange dispose d'une puissance moyenne. Il est capable de dominer face à des armées inférieures en nombre.

- Total des valeurs des 12 faces : 42
- Moyenne : 3,5

Le dé Orange est employé dans le cadre des combats mettant aux prises des armées composées du nombre d'unités suivant :

- Attaquant : 8 à 12 unités
- Défenseur : 13 à 20 unités

Dé Rouge

Les choses deviennent sérieuses ! Le dé Rouge est capable d'apporter la victoire dans les conditions les plus difficiles.

- Total des valeurs des 12 faces : 49
- Moyenne : 4,1

Le dé Rouge est employé dans le cadre des combats mettant aux prises des armées composées du nombre d'unités suivant :

- Attaquant : 13 à 18 unités
- Défenseur : 21 unités ou plus

Dé Noir

Le dé Noir est le champion toutes catégories. Avec un résultat moyen égal à 4, 5, il est difficile à battre. Néanmoins, même un dé Blanc peut en venir à bout - si la chance ne favorise pas le côté obscur.

- Total des valeurs des 12 faces : 54
- Moyenne : 4,5

Le dé Noir est employé dans le cadre des combats mettant aux prises des armées composées du nombre d'unités suivant :

- Attaquant : 19 unités ou plus
- Défenseur : jamais

Un Dé à 12 Faces par Armée

Chaque armée participant au combat lance un dé à 12 faces. La pondération décrite ci-dessus remplace l'utilisation de plusieurs dés que l'on trouve dans le mode Classique. La tension augmentera lorsque vous verrez le dé changer de couleur au cours d'un affrontement. Imaginez le choc que représente le fait de voir son armée commencer un combat en position dominante avec le dé Noir pour terminer, après avoir essuyé de lourdes pertes, avec le dé Blanc !

Résolution des Combats

Des comparaisons individuelles sont effectuées entre le dé du défenseur et le dé de chacune des armées attaquantes, et on en déduit les pertes. Fort logiquement, un défenseur obtenant un mauvais résultat face à plusieurs armées obtenant un résultat élevé subira de lourdes pertes. A l'inverse, il est possible, pour un défenseur, d'infliger une perte à chacune des armées attaquantes, et ceci à partir d'un seul lancer de dé !

Pertes

Un nouveau mécanisme de pondération détermine avec précision le niveau des pertes en fonction de la taille de l'affrontement considéré. Si vous considérez les cinq dés de combat en termes de valeur, en attribuant au dé Blanc la valeur " 1 " et au dé Noir la valeur " 5 ", la première partie du calcul simple déterminant le niveau des pertes apparaît clairement. La valeur du dé le plus " faible " détermine le nombre de pertes par comparaison de dés.

Exemple 1

Deux dés Orange attaquent un dé Rouge. Le nombre de pertes par comparaison de dés sera égal à 3 car les dés Orange, avec leur valeur de 3, sont les plus faibles.

Exemple 2

Trois dés Noirs attaquent un territoire défendu par une force de petite taille, qui lance un dé Blanc. Les pertes s'élèveront, lors de chaque comparaison, à un seul bataillon en raison de l'emploi du dé Blanc.

Ce système permet de conserver une échelle appropriée aux résultats de l'affrontement, en accélérant les batailles majeures et en ralentissant les escarmouches par réduction du niveau des pertes. Il reflète également la situation en vigueur au cours des batailles napoléoniennes, où les affrontements entre armées nombreuses tournaient au massacre, et où les combats entre petites unités ne faisaient que peu de victimes.

Changement de Dé en Cours d'Affrontement

Chaque type de dé de combat correspond à la taille de l'armée lors de son engagement. Ainsi, une armée attaquante composée de 6 bataillons commencera la bataille en lançant un dé Orange. Si cette armée vient à perdre un ou plusieurs bataillons, sa taille passera sous le seuil d'utilisation du dé Orange, et elle devra employer le dé Jaune, qui correspond aux armées composées de 4 à 7 bataillons.

Faits et Chiffres

Bataillons en Attaque	Bataillons en Défense	Dé Sélectionné
1–3	1–6	Dé Blanc
4-7	7-12	Dé Jaune
8-12	13-20	Dé Orange
13-18	21+	Dé Rouge
19+	Jamais	Dé Noir

Répartition des Valeurs en Nombre de Faces sur les Dés de Combat

Couleur et Valeurs par Face	1	2	3	4	5	6
Dé Blanc	4	3	2	1	1	1
Dé Jaune	2	4	2	2	1	1
Dé Orange	1	2	3	3	2	1
Dé Rouge	1	1	2	2	4	2
Dé Noir	1	1	1	2	3	4

Tournoi

Risk II comprend un mode Tournoi en solo composé de 16 campagnes successives. Vous resterez en jeu aussi longtemps que vous remporterez les campagnes ou anéantirez au moins l'un de vos adversaires ; vous recevrez également des points de tournoi (calculés à partir de vos succès en cours de campagne). Vous pourrez alors décider de passer à la campagne suivante ou d'effectuer de nouveau la campagne qui vient de s'achever afin de tenter d'améliorer votre score.

Système de Points

- Si vous êtes anéanti en cours de campagne, vous ne recevez aucun point et le tournoi s'achève.
- Si vous disposez du plus grand nombre d'unités au terme de la campagne, vous recevez 30 points (ceci s'applique également dans le cas où vous disposez du même nombre d'unités que votre adversaire).
- Si vous anéantissez un ou plusieurs de vos adversaires, vous recevez 20 points par ennemi éliminé.
- Remporter la campagne rapporte 150 points.
- En cas de match nul, vous recevez 100 points (ceci ne s'applique qu'au mode Simultané).

Les 16 Parties d'un Tournoi

No.	Type de Partie	Attribution des Territoires/Déploiements	Nbre Max. de Points	Nbre de Joueurs IA	Qualité de l'IA
1	Classique	Prédéterminé	240	3	Novice
2	Classique	Prédéterminé/Manuel	220	2	Novice
3	Classique	Prédéterminé/Manuel	260	4	Novice
4	Classique	Prédéterminé/Manuel	280	5	Déterminée
5	Classique	Choix/Manuel	320	7	Déterminée
6	Simultané	Choix/Manuel	260	4	Déterminée
7	Simultané	Choix/Manuel	280	5	Déterminée
8	Simultané	Choix/Manuel	300	6	Vétéran
9	Simultané	Enchères/Manuel	300	6	Vétéran
10	Simultané	Prédéterminé/Manuel	320	7	Vétéran
11	Simultané	Prédéterminé	280	5	Vétéran
12	Simultané	Prédéterminé	240	3	Vétéran
13	Simultané	Enchères/Manuel	260	4	Seigneur de la guerre
14	Simultané	Prédéterminé	280	5	Seigneur de la guerre
15	Simultané	Choix/Manuel	300	6	Seigneur de la guerre
16	Simultané	Enchères/Manuel	320	7	Seigneur de la guerre

Progression

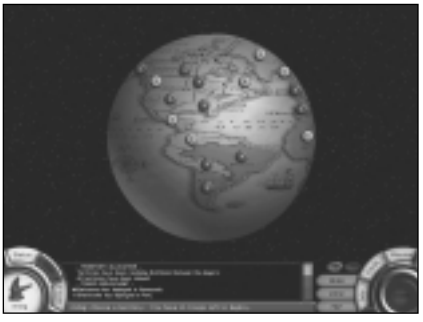
Pour passer à la partie suivante, il vous faut :

- remporter la partie,
  ou
- vaincre un ou plusieurs adversaires et demeurer en jeu à la fin de la partie.

Meilleurs Scores

Le tableau des meilleurs scores est composé de 12 emplacements affichant chacun un joueur IA et le meilleur score actuel. Lorsque vous aurez terminé la 16ème partie (ou lors de votre élimination du Tournoi), votre total de points et votre nom apparaîtront, si votre score est suffisamment élevé, dans ce tableau.

Globe



Si vous sélectionnez cette option, un globe remplacera le planisphère. Pour faire tourner le globe, amenez le pointeur de la souris vers le bord gauche ou droit de l'écran. Ceci vous permettra de visualiser l'ensemble du monde et d'appliquer vos stratégies comme vous le faisiez sur la carte plane.

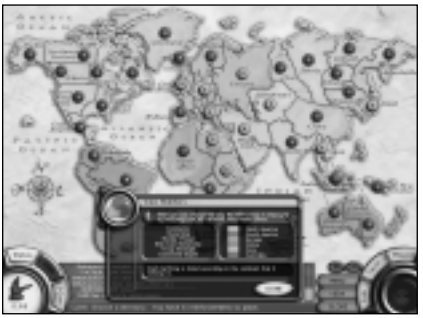
Carte



La carte de Risk II comporte de nombreuses options. Vous pouvez accéder aux options de type de partie influant sur la carte par l'intermédiaire des écrans Options de Jeu et Configuration de Carte. Vous pouvez inclure ou exclure six territoires supplémentaires qui étaient absents de la version originale du jeu. L'addition de ces territoires accroît l'équilibre du jeu ; tous les joueurs reçoivent au départ un nombre égal de territoires, ce qui augmente le réalisme en rapprochant la situation de celle de l'atlas réel. Cet écran vous permet également de modifier les bonus liés au contrôle des différents continents. Vous pouvez effectuer des zooms avant et arrière sur la carte, et la déplacer en mode zoom à l'aide de la souris et des boutons affichés à l'écran, ou du pavé numérique du clavier ; dans ce dernier cas, les touches + et – correspondent respectivement aux zooms avant et arrière, et les chiffres 1 à 9 permettent de déplacer la carte en mode zoom.

Il vous est également possible d'activer diverses options permettant de mettre en lumière les concentrations de troupes, les menaces frontalières, l'étendue de l'ensemble contigu et autres renseignements spécifiques. Ces options de modification d'affichage s'appliquent aussi bien au globe qu'à la carte plane. Pour accéder aux options d'affichage, cliquez sur le bouton Affich.

Options d'Affichage



Continents

Cet affichage présente les continents en couleurs distinctes. C'est l'affichage par défaut.



Possession

Les territoires sont ici affichés dans la couleur du joueur qui les contrôle.



Menace Frontalière

Cet affichage présente les frontières qui risquent d'être attaquées par vos adversaires, selon une gradation allant du bleu (frontière sûre) à rouge (risque élevé d'attaque).



Nombre d'Unités

Cet affichage présente, à l'aide de couleurs, le taux d'occupation (en nombre d'unités) de chaque territoire, selon une gradation allant du bleu (faible nombre de bataillons) au rouge (garnison très importante).



Territoires Contigus

Cet affichage présente le plus grand groupe de territoires contigus de chaque joueur. La taille de cet empire est employée lors du calcul des renforts en mode Simultané. Si un même joueur possède deux groupes de territoires contigus de même taille, ils seront tous deux affichés.

I-Com

I-Com (Iconic Communication) permet à un joueur humain de communiquer avec ses adversaires IA. I-Com n'est accessible que dans le cas où un joueur humain affronte seul plusieurs joueurs informatisés. Lorsque la partie comporte plusieurs joueurs humains, le bouton I-Com est désactivé.

Quatre icônes sont disponibles :



Cette icône est la seule à ne pas exiger de réponse de la part du destinataire. Vous l'emploierez pour menacer ou provoquer un adversaire. Ainsi, si un joueur IA vous a récemment joué un mauvais tour, vous pourrez lui signifier votre mécontentement à l'aide de cette icône. Bien entendu, les joueurs IA pourront également, de leur côté, y faire appel pour vous envoyer le même type de message !



Cette icône vous permet de proposer une alliance de niveau 1. Ce niveau d'alliance interdit à chacune des parties d'attaquer le plus grand territoire contigu ou les continents contrôlés par le partenaire. Les autres territoires peuvent être librement attaqués.



Cette icône vous permet de proposer une alliance de niveau 2. Les deux alliés s'engagent alors à ne pas s'attaquer ; une attaque unique sur un territoire sans importance est cependant tolérée afin de s'assurer l'obtention d'une carte Risk.



Cette icône vous permet de proposer une alliance de niveau 3. Dans ce dernier cas d'alliance, aucune attaque contre l'allié n'est tolérée. Si vous contrevenez à cette règle, attendez-vous à en subir les conséquences...

I-Com et Risk Simultané

Lors des parties en mode Simultané, chaque round de jeu débute par une phase de Diplomatie (décrite plus haut) permettant la constitution d'alliances informelles entre deux joueurs. La phase I-Com recouvre les événements suivants :

1. Tous les joueurs informatisés vérifient (le cas échéant) que leurs partenaires se sont conformés, lors du tour précédent, aux accords conclus, et adaptent leur attitude en conséquence.
2. Les joueurs humains vérifient à leur tour l'application des accords lors du tour précédent.
3. Tous les joueurs proposent ensuite (s'ils le souhaitent) de nouvelles alliances.
4. Les joueurs informatisés et humains ayant reçu une ou plusieurs propositions d'alliance établissent leurs réponses et les expédient.
5. Au terme de la phase de Diplomatie, chaque joueur voit s'afficher, sur le panneau I-Com, les détails relatifs à toutes les alliances.

Toutes les propositions acceptées par un destinataire sont enregistrées. Elles ne s'appliqueront qu'au tour de jeu en cours.

I-Com et Risk Classique

Lors des parties en mode Classique, chaque round de jeu débute par une phase de Diplomatie (décrite plus haut) permettant la constitution d'alliances formelles entre deux joueurs. La phase I-Com recouvre les événements suivants :

1. Chaque joueur peut, au début de son tour de jeu, proposer une alliance à n'importe lequel des adversaires informatisés.
2. Le joueur destinataire doit alors répondre en acceptant ou déclinant la proposition.
3. Toutes les propositions acceptées par le destinataire sont enregistrées. Elles ne s'appliqueront qu'au tour de joueur en cours. Toute alliance est réputée caduque à la fin du tour de jeu suivant du destinataire.

Informations Relatives aux Joueurs



Vous souhaiterez probablement, en cours de partie, connaître la situation de vos adversaires, ou le nombre de renforts que vous pouvez espérer. Le panneau Infos, situé dans l'interface principale du jeu, vous fournira des renseignements détaillés sur les joueurs. Ce panneau affiche, à propos de chacun des joueurs, des données variables selon l'option de jeu retenue.

- Nombre de territoires occupés par chaque joueur.
- Nombre de continents contrôlés par chaque joueur.
- Nombre de territoires constituant le plus grand ensemble contigu de chaque joueur.
- Nombre total d'unités dont dispose chaque joueur.
- Renforts attendus au tour suivant par chacun des joueurs.
- Nombre de cartes Risk détenues par chacun des joueurs.
- Nombre de capitales contrôlées par chacun des joueurs.



En fin de partie, et quel que soit votre résultat, un graphique statistique présentant l'évolution de différentes données au fil des tours de jeu sera affiché. Vous pourrez ainsi apprécier vos performances, tour après tour, sous tous les angles.

Vue de la Bataille



Risk II emploie un système d'affichage cinématique confirmant les préparatifs de l'affrontement envisagé ainsi que l'issue des combats. La vue de la bataille amène le joueur sur le territoire même de l'affrontement. Lorsque chacun des joueurs lance le ou les dés, les bataillons s'animent et les pertes subies de part et d'autre sont présentées à l'écran. Ceci permet d'accroître le suspense et d'apprécier pleinement la tension de ces situations dont la seule issue est la victoire ou la défaite.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, désactiver ces scènes de bataille et limiter la confirmation des résultats à la comparaison des dés. Cette variante, d'un intérêt visuel bien moindre, accélère en revanche le déroulement de la partie. Pour n'afficher que la comparaison des dés, rejoignez l'écran Préférences et ôtez la coche de la case " Vue de la Bataille ". Si vous souhaitez accroître encore la rapidité des résultats, sélectionnez l'option " Dés Rapides " dans le même menu. Ceci désactive l'animation des dés et vous présente instantanément l'issue de l'affrontement.

CHAPITRE 10 : STRATEGIES ET TACTIQUES

Ce chapitre est issu des stratégies et tactiques de l'équipe de conception et de développement. Ces tactiques ont été affinées au cours des milliers de parties jouées durant la phase de développement. Certaines sont plus audacieuses et risquées que d'autres, mais toutes ont été régulièrement employées par les grognards de l'équipe de développement de Risk II.

Jon L. (Directeur de la créativité)

Risk Classique

- Défendez votre ligne de front.
- Assurez-vous de protéger vos continents.
- Réduisez le nombre d'unités du joueur le plus puissant.
- Attendez, pour échanger vos cartes Risk, de disposer d'un ensemble rentable (Nature des Cartes).
- Attendez, pour échanger vos cartes Risk, que la valeur d'un ensemble ait augmenté (Echange Croissant).
- Ne perdez pas de vue votre mission et tâchez, par déduction, de découvrir les objectifs de vos adversaires.
- Dans la mesure du possible, augmentez la taille de votre empire sans accroître la vulnérabilité de votre ligne de front.

Risk Simultané

- Employez toutes vos forces lors des attaques.
- N'attaquez avec un dé de faible valeur que s'il vous est impossible d'agir autrement.
- Assurez la sécurité de votre ensemble de territoires contigus. Le nombre de renforts supplémentaires qui y est associé est étonnamment élevé.
- Attaquer dans plusieurs directions durant le même tour peut vous permettre de gagner beaucoup de terrain. Exploitez alors la phase de Renforts pour asseoir vos positions.
- Privilégiez les connections entre vos territoires afin de faciliter les renforts. Si vos positions vous permettent de vous renforcer plus rapidement que votre adversaire, vous pourrez vite prendre l'avantage. Par exemple, si un joueur occupe l'Amérique du Sud tandis qu'un autre contrôle l'Afrique, ce dernier pourra placer quatre bataillons à titre de renforts en Afrique du Sud, tandis que le joueur renforçant les Malouines ne pourra y déposer que deux unités; le Brésil et l'Afrique du Nord pourront, en revanche, recevoir chacun quatre bataillons à titre de renforts.
- Lorsque vous attaquez un défenseur puissant (utilisant un dé Noir) à partir de plusieurs territoires, tâchez d'attaquer avec au moins un dé de faible valeur ; a défaut, le taux de pertes sera très élevé. Lancer des dé de faible valeur augmentera le nombre de jets au cours desquels votre avantage en termes de nombre d'armées pourra être exploité. Dans la mesure où le défenseur l'emporte en cas d'égalité de résultat aux dés, il n'infligera (si vous utilisez au moins un dé Blanc) qu'une perte à chacune de vos armées lorsqu'il obtiendra un 6. Si vous n'employez que des dés Rouges ou Noirs, le défenseur causera, dans le même cas de figure, des pertes s'élevant à 4 unités dans chacune de vos armées !

Steve B. (Directeur artistique) :

- Un territoire est-il occupé par plusieurs unités ? Si tel est le cas, attaquez, attaquez, et attaquez encore. Continuez jusqu'à ce que la partie soit perdue.

Paul H. (Responsable de la programmation)

- Tâchez d'occuper les territoires dont vous possédez les cartes Risk, en particulier durant les premiers tours où chaque bataillon compte.
- Ne vous dispersez pas trop : rappelez-vous qu'il y a toujours un tour suivant.
- Observez les mouvements des autres joueurs et tâchez d'en déduire quelle sont leurs missions.
- Tâchez de toujours concentrer vos territoires en un vaste ensemble contigu pour obtenir un bonus de renforts important. N'oubliez jamais votre attaque déferlante.
- Si vous parvenez à contrôler deux territoires situés au-delà de chacune des frontières de votre continent, celui-ci ne pourra pas être envahi, même dans le cadre d'une attaque déferlante.

Kevin Buckner (Directeur du développement)

- Tirez profit de votre attaque déferlante pour surprendre vos adversaires. Il est généralement possible de l'utiliser pour percer une ligne de front adverse. Une fois sur place, votre armée sera particulièrement difficile à déloger.
- Gardez toujours à l'esprit les limites de renforts lorsque vous jouez au Risk Simultané. Occupez des groupes de territoires afin de leur conserver des potentiels de renforts élevés.
- Tâchez de démembrer l'ensemble de territoires contigus d'un adversaire. Une chaîne de territoires présente souvent un maillon faible. Symétriquement, protégez votre propre ensemble en plaçant avec soin vos renforts.
- Cartes Risk : engagez-vous dans un nombre de combats suffisant pour garantir la conquête d'au moins un territoire. Contrairement au mode Classique, vous ne disposerez ici que d'une occasion d'émettre vos ordres de bataille.
- Seuils liés aux dés : observez la taille des armées occupant vos territoires-clés. Souvent, l'ajout d'un seul bataillon permet de disposer d'un dé plus puissant, ce qui accroît les chances de victoire.
- Attaquez une armée vaste sur plusieurs fronts. Si vos armées sont de taille suffisante, il est souvent plus rentable d'attaquer une armée puissante sur plusieurs frontières simultanément.
- Capturez un continent. Contrairement à la situation prévalant en mode Classique, il est rentable de capturer un continent, même au prix de frontières mal protégées. Les renforts supplémentaires qu'apporte la possession d'un continent peuvent être exploités pour consolider les frontières avant qu'un adversaire ait la possibilité de lancer une contre-attaque.
- Empêchez les adversaires de capturer un continent. Si vous possédez le seul territoire manquant à un adversaire pour détenir le contrôle d'un continent, vous pouvez être certain qu'il sera attaqué. Ne restez pas inactif et sur la défensive. Lancez votre armée à l'attaque d'un territoire voisin situé sur le continent en question. Une cible en mouvement est beaucoup plus difficile à abattre.

ANNEXE : HISTORIQUE DE RISK

Au cours de l'été 1957, M. Boisseau, employé chez Miro, prit contact avec Parker Brothers et leur présenta La Conquête du Monde, un jeu inventé par l'écrivain et producteur de cinéma français Albert Lamorisse, célèbre pour son film intitulé Le ballon rouge, primé à Cannes en 1956.

A l'issue de tests intensifs, les règles du jeu français furent adaptées aux goûts américains et Parker Brothers lança, en 1959, le jeu sous le nom de Risk Continental Game.
Dans l'introduction du premier livret de règles, un joueur de Parker Brothers écrivit :

> *Vous êtes sur le point de jouer au jeu le plus original apparu sur le marché depuis de nombreuses années. Ce jeu n'est pas difficile, mais il est si différent qu'il vous sera utile de lire l'intégralité des règles avant de commencer à jouer. Nous n'avons pas cherché à enseigner une quelconque stratégie, car chaque joueur, en s'accoutumant au jeu, développera la sienne.*

Après 40 ans de service et des millions d'exemplaires vendus, Risk permet aux familles du monde entier de passer des heures d'amusement autour d'un grand classique. Il vous est même possible de prendre part aux tournois du championnat du monde de Risk.



Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	-	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 633 Gamecube: 0900 10800 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com (PC only) http://www.playstationcommunity.be
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€/mn DU lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€ 1,24 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 GameCube: 0909 0490444 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com (PC only) http://www.playstationcommunity.nl
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday		infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag	-	support@segaklubben.pp.se
• Schweiz / Suisse	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0900 105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* *24 hours a day / 75p/min	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com



CREDITS

Deep Red:

Directeurs – Kevin Buckner
Clive Robert

Directeur artistique – Steve Beverley

Directeur de la création – Jon Law

Responsable programmation – Paul Howarth

Programmeurs – Suzanne Maddison
Keith Taylor
Simon Roper
Brad Cooper

Illustrateurs – Grahame Curtis
Kenny Lacey

Programmeurs consultants – John White
Lee Hickey

Equipe de tests – Dan McDaid
Matthew McSherry
Atia Riaz

Responsable administratif – Ellen Dawson

Consultant – Peter Blenkinsop

Narrateur – Tom Hodgkins

© 2000 Hasbro International Inc. All Rights Reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products.© 2000 Deep Red Games Ltd. All Rights Reserved. Developed by Deep Red Games Ltd. Published and distributed by Infogrames Europe SA. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment SA. All other trademarks are the property of their respective owners.