



CARTE DE REFERENCE

Pour obtenir des informations récentes et nos dernières mises à jour, veuillez consulter notre site web à l'adresse suivante : www.westwood.com

SOMMAIRE

| | | | |
|--|----------|---|----------|
| Recommandations Materielles | 2 | Partie Multijoueur | 7 |
| Configuration minimum nécessaire | 2 | Partie sur internet | 8 |
| Pour une performance optimale | 2 | Des Problèmes Avec Votre Logiciel? | 20 |
| Configuration nécessaire en mode | 3 | Assistance technique | 24 |
| multijoueur | 3 | Pour obtenir les informations nécessaires | 25 |
| Préparatifs avant l'installation | 3 | Avertissement | 27 |
| Informations sur l'installation de DirectX™ | 4 | Garantie limitée | 27 |
| Installation du Jeu | 6 | Retour après la garantie | 27 |
| Désinstallation/Réinstallation du Jeu | 7 | | |
| Demarrage du Jeu | 7 | | |

Petit lexique des termes utilisés dans ce document

Les termes "**cliquer**," "**choisir**" et "**sélectionner**," s'ils ne sont pas précisés, désignent dans ce guide la même action : déplacer la souris sur une option ou la mettre en surbrillance, puis appuyer sur le bouton gauche de la souris pour la sélectionner. "**Faire un double clic**" signifie appuyer deux fois rapidement sur le bouton gauche de la souris. "**Faire un clic-droit**" consiste à appuyer sur le bouton droit de la souris. Les "**boutons à bascule**" permettent de confirmer ou d'annuler une option par un clic-gauche de la souris. Pour se servir du "**curseur**", placez la souris sur le bouton, puis déplacez-le vers la position souhaitée en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncée et relâchez. Une option "**par défaut**" est une option en configuration de base. Elle reste par défaut tant que vous ne l'aurez pas modifiée. Lorsqu'une "**boîte de dialogue**" apparaît à l'écran, cela signifie que vous devez entrer une information par le biais du clavier. Les "**pilotes**" sont des petits programmes (logiciels) qui permettent à votre ordinateur de communiquer avec différents périphériques tels que votre carte graphique, carte son, ou carte accélératrice 3D.

RECOMMANDATIONS MATERIELLES

CONFIGURATION MINIMUM NECESSAIRE

- Windows® 95/98 ou Windows NT (avec Service Pack 3 ou supérieur)
- Processeur Intel® Pentium® 166 MHz ou plus rapide ou compatible
- 32 MB de mémoire RAM
- 200 Mo d'espace libre sur le disque dur et de l'espace supplémentaire pour les sauvegardes
- Lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse
- Carte vidéo couleur 16 bits de 2 Mo (résolution par défaut de 640x400). Vous pouvez choisir des résolutions plus élevées avec des cartes de 4 Mo ou plus
- Souris compatible Microsoft® à 100%
- DirectX 6 (inclus dans le jeu)
- Cartes son compatibles DirectSound™, 8 bits, 16 bits, 32 bits ou compatibles Sound Blaster® à 100%

POUR UNE PERFORMANCE OPTIMALE

- Windows® 95/98 ou Windows NT (avec Service Pack 3 ou supérieur)
- Processeur Pentium II 233 MHz ou plus rapide
- 64 Mo de mémoire RAM
- 200 Mo d'espace libre sur le disque dur et de l'espace supplémentaire pour les sauvegardes
- Lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse
- Carte vidéo couleur 16 bits de 2 Mo (résolution par défaut de 640x400). Vous pouvez choisir des résolutions plus élevées avec des cartes de 4 Mo ou plus
- Souris compatible Microsoft® à 100%
- DirectX 6 (inclus dans le jeu)
- Cartes son compatibles DirectSound™, 8 bits, 16 bits, 32 bits ou compatibles Sound Blaster® à 100%

CONFIGURATION NECESSAIRE EN MODE MULTIJOUEUR

Partie en réseau via Internet (2 à 4 joueurs)

- Modem 28 800 bauds
- Connexion Internet compatible TCP/IP
- 1 CD-ROM par PC

Connexion série (2 joueurs)

- Câble null modem
- Port série à haut débit
- 1 CD-ROM par PC

Modem (2 joueurs)

- Modem 28 800 bauds
- 1 CD-ROM par PC

Partie en réseau local (2 à 8 joueurs)

- Réseau compatible IPX
- 1 CD-ROM par PC

PREPARATIFS AVANT L'INSTALLATION

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. C'est pourquoi nous vous conseillons d'exécuter les utilitaires ScanDisk et Défragmenteur de disque. ScanDisk cherche sur le disque dur toutes les unités d'allocation perdues, ainsi que les fichiers et répertoires fragmentés. Le Défragmenteur de disque permet de réorganiser les données. En utilisant ces utilitaires, vous vous prémunissez au mieux contre l'altération des données.

1. Commencez par exécuter ScanDisk. Pour le lancer, faites un clic-gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.

2. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **scandisk**, puis cliquez sur OK.

Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné **Minutieuse** dans le tableau Type d'analyse, que la case **Réparer automatiquement les erreurs** est validée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple). Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton **Démarrer** pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.

3. Exécutez ensuite le Défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic-gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu s'ouvre aussitôt.

4. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter**, tapez **defrag** et cliquez sur **OK**. Tout comme pour ScanDisk, sélectionnez le disque sur lequel vous allez installer le jeu et cliquez sur **OK**.

INFORMATIONS SUR L'INSTALLATION DE DIRECTX™

A lire intégralement avant de jouer à Command & Conquer : Soleil de Tiberium ou d'installer les pilotes DirectX.

Remarque : ce paragraphe concerne les instructions relatives à Windows 95 & 98. Si vous utilisez Windows NT 4.0, il est nécessaire de posséder "service pack 3" (une mise à jour du système d'exploitation qui contient DirectX). NT 4.0 service pack 3 n'est pas fourni avec le jeu *Command & Conquer : Soleil de Tiberium* et vous devez contacter votre revendeur Microsoft pour vous le procurer

DirectX est une API (Application Programming Interface) qui donne aux applications Windows® 95/Windows®98 un accès en temps réel, donc très performant, à la composante matérielle de votre ordinateur. Elle simplifie en outre les opérations d'installation et de configuration des périphériques. L'API DirectX est donc bien adaptée aux jeux sous Windows®95/Windows® 98. *Command & Conquer : Soleil de Tiberium* utilise l'API DirectX 6 (la version la plus récente de DirectX à la date de sa commercialisation) et contient tous les fichiers que vous pouvez installer si nécessaire.

Il peut arriver que deux composantes de DirectX, DirectDraw et DirectSound, nécessitent la mise à jour de vos pilotes vidéo et audio respectivement, pour pouvoir fonctionner normalement. L'utilisation de pilotes audio et vidéo non compatibles DirectX 6 entraîne des problèmes de son et d'affichage avec les applications DirectX 6. Ceux-ci seront donc mis à jour si nécessaire lors de l'installation de DirectX 6. Les fichiers DirectX 6 qui vous sont livrés avec *Command & Conquer : Soleil de Tiberium* contiennent les pilotes convenant à la plupart des produits des grands fabricants de périphériques. Si vous utilisez une carte très récente ou d'une marque moins répandue, il est possible que vous ayez à prendre contact avec son fabricant pour obtenir des pilotes compatibles DirectX.

Au terme de l'installation de DirectX 6, vérifiez si vos pilotes audio et vidéo sont compatibles DirectX 6 :

- 1) Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches de Windows 95/Windows 98, puis sur **Exécuter...**
- 2) Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez **c:\program files\directx\setup\dxdiag.exe** et cliquez sur **OK**.

Le programme de détection de DirectX vous donne des informations concernant vos pilotes de carte vidéo, son et 3D. Pour contrôler vos pilotes de carte vidéo et vos pilotes de carte 3D, cliquez sur les onglets **Display** et pour contrôler vos pilotes de carte son, cliquez sur l'onglet **Sound**.

La rubrique **Drivers** vous indique si votre pilote est certifié ou non par Microsoft comme étant compatible DirectX 6 .

Si vous obtenez **Certified : Yes**, cela signifie que votre périphérique est compatible DirectX 6 et qu'il devrait fonctionner normalement avec les applications DirectX 6 .

Si vous obtenez **Certified : No**, cela signifie que votre périphérique n'est pas compatible DirectX 6 et que vous pouvez rencontrer des problèmes avec les applications DirectX 6 . Si tel est votre cas, veuillez vous reporter à la rubrique des remarques au bas de l'application DirectX Diagnostic Tool. Les utilisateurs de Windows 98 sont également invités à consulter la rubrique **TROUBLESHOOT** accessible à partir de l'onglet **STILL STUCK ?**

Remarque importante : au moment de l'installation de DirectX 6, l'assistant de configuration détecte si vos pilotes peuvent être mis à jour ou pas. Si le pilote à mettre à jour n'a pas été testé ou si le fait de le mettre à jour peut provoquer des problèmes, l'assistant de configuration vous prévient en conséquence. Nous vous recommandons de suivre ces avertissements.

INSTALLATION DU JEU

- 1) Démarrez Windows® 95/Windows® 98.
- 2) Insérez le CD de C & C : Soleil de Tiberium dans le lecteur de CD-ROM , le menu de démarrage apparaît.

Remarque: si le menu d'installation n'apparaît pas, faites un double-clic sur l'icône "Poste de travail" du bureau. Puis faites un autre double-clic sur l'icône correspondant au lecteur de CD-ROM de votre ordinateur. Le menu de démarrage apparaît.

- 3) Sélectionnez **Installer**. (Si le jeu est déjà installé, cette option n'apparaîtra pas dans le menu de démarrage.)
- 4) Suivez attentivement les instructions à l'écran.

Il vous sera demandé lors de l'installation d'inscrire le numéro de série de votre version du jeu. Ce numéro se trouve à l'arrière du boîtier transparent contenant les CD-ROM du jeu. Il est unique pour chaque version, nous vous conseillons donc de le garder en lieu sûr au cas où vous voudriez réinstaller le jeu. Il est important de ne pas le divulguer à d'autres personnes car vous ne pourrez plus accéder à certains modes du jeu.

Remarque: si DirectX n'est pas installé sur votre ordinateur ou si la version installée est antérieure à la version 6.0, il est recommandé de cliquer sur OUI quand il vous le sera demandé. Cliquez sur NON dans le cas contraire.

Remarque: pour de plus amples informations concernant DirectX 6.0, veuillez consulter le paragraphe **Informations sur l'installation de DirectX™** (page 4).

Après l'installation, il vous sera proposé de jouer une partie, de lire le fichier LisezMoi ou de retourner sous Windows. Le fichier LisezMoi contient des informations importantes qui n'auront pas pu être insérées dans le manuel ou dans la carte de référence avant l'impression de ces documents.

DÉSINSTALLATION/RÉINSTALLATION DU JEU

Si vous avez des problèmes ou si le jeu n'a pas été installé correctement la première fois, nous vous recommandons de réinstaller le jeu.

Pour désinstaller *Command & Conquer : Soleil de Tiberium* :

- 1) Insérez le CD de *Command & Conquer : Soleil de Tiberium* dans le lecteur de CD-ROM. Le menu d'installation apparaît.

Remarque: si le menu de configuration n'apparaît pas, faites un double-clic sur l'icône "Poste de travail" du bureau. Puis faites un double-clic sur l'icône correspondant au lecteur de CD-ROM de votre ordinateur. Le menu de démarrage apparaît.

- 2) Cliquez sur **DESINSTALLER**. (**Remarque** : cette option n'apparaît que lorsque vous avez déjà installé le jeu.)
- 3) Suivre les instructions à l'écran.
- 4) Pour réinstaller le jeu, suivez les instructions et composez votre numéro de série.

DÉMARRAGE DU JEU

- 1) Démarrez Windows 95/Windows 98.

Si le CD de *Command & Conquer : Soleil de Tiberium* n'est pas dans votre lecteur, insérez-le. Le menu de démarrage devrait apparaître.

Si le menu de démarrage n'apparaît pas ou s'il y a déjà un CD dans votre lecteur de CD-ROM. Faites un double-clic sur l'icône "Poste de travail" du bureau. Puis faites un autre double-clic sur l'icône correspondant au lecteur de CD-ROM de votre ordinateur. Le menu de démarrage apparaît.

- 2) Cliquez sur **JOUER** pour démarrer *Command & Conquer : Soleil de Tiberium*

Remarque: veuillez vous reporter au manuel si vous souhaitez consulter les instructions de jeu.

PARTIE MULTIJOUEUR

Dans *Command & Conquer : Soleil de Tiberium*, vous pouvez jouer à des parties en mode multijoueur sur Internet via le site Westwood Online™, par connexion modem, en série avec un câble null modem, en réseau local ou en entraînement grâce à l'option **Escarmouche**.

Pour démarrer un jeu en mode multijoueur, sélectionnez PARTIE MULTIJOUEUR à partir du menu principal et choisissez votre méthode de destruction.

PARTIE SUR INTERNET

Remarque : avant de commencer une partie sur internet, vérifiez que vous êtes bien connecté à votre fournisseur d'accès.

DÉBUTER UNE PARTIE

Sélectionnez **PARTIE INTERNET** à partir du menu Partie multijoueur ; l'écran du serveur Westwood Online (WOL) apparaît. Si vous possédez déjà un compte WOL, tapez votre pseudo et votre mot de passe puis cliquez sur OK pour vous connecter. Dans le cas contraire, cliquez sur **NOUVEAU COMPTE** et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Pour revenir au menu Partie multijoueur, cliquez sur **ANNULER**.

CRÉER UN NOUVEAU COMPTE

Si vous ne vous êtes jamais connecté au serveur WOL, vous devez créer un compte avant de pouvoir jouer. Cliquez sur **NOUVEAU COMPTE** pour pouvoir accéder au monde du jeu en réseau. Une fois que vous êtes connecté au serveur de Westwood, vous devez répondre à un petit questionnaire qui permettra de créer votre compte.

Après la création de votre compte, le programme se connecte au serveur WOL et au forum du jeu. Si la connexion se révèle impossible, un message vous avertira du problème rencontré. Pour de plus amples informations concernant les problèmes rencontrés, veuillez consulter le paragraphe Problèmes Techniques.

NAVIGUER SUR LE SERVEUR WOL À PARTIR DE L'ÉCRAN FORUM

Une fois connecté, l'écran Forum du serveur WOL apparaît. Vous pourrez à partir de là : rejoindre une partie en cours, créer une partie, discuter, trouver ou appeler d'autres joueurs et consulter le classement du mode Tournoi.

Discussions

La zone à gauche de l'écran de dialogues sert à envoyer et recevoir les messages. Ces derniers apparaissent dans la fenêtre, précédés par le nom de leur auteur. Pour envoyer un message, il suffit simplement de le taper dans la zone dédiée et d'appuyer sur entrée. Si vous cliquez sur le bouton **ACTION**, situé sur le côté droit, vous pouvez mettre en couleur votre message et ainsi le distinguer s'il se révèle être important. Pour envoyer un message à un joueur ou à un groupe de joueurs en particulier, vous pouvez cliquer sur la liste des noms qui apparaissent en bas, à droite de l'écran. Pour effacer tous les utilisateurs de cette liste, faites un clic-droit sur la liste des noms.

Serveurs, canaux, forums et jeux.

Une bonne façon d'appréhender le fonctionnement de Westwood Online est de le concevoir comme un ensemble de bâtiments et de salles. Ainsi le système est-il composé de **serveurs** qui peuvent être comparés à des bâtiments. Chaque bâtiment est lui-même composé de plusieurs salles, qui peuvent être des **canaux de dialogues**, **forum de jeux** ou **parties** (remarquez que le terme **salles** est utilisé indifféremment pour désigner ces trois options). Normalement les serveurs sont regroupés selon leur origine géographique, par exemple vous verrez souvent des serveurs asiatiques en compagnie de serveurs américains. Vous pouvez vous déplacer librement sur tous les serveurs disponibles, mais il est conseillé de vous connecter vers des joueurs issus du serveur qui vous est attribué par défaut.

La fenêtre de navigation, située en haut et à droite de l'écran Forum, affiche la liste des bâtiments et des salles qui sont accessibles à partir de votre position. Le nom de la région où vous vous trouvez s'affiche juste au-dessus de la fenêtre de navigation. L'icône **précédent** vous permet de quitter votre position (un double clic vous fait sortir de la salle). Un double clic sur n'importe laquelle des autres entrées de la liste vous fera entrer dans la salle. Vous pouvez de cette manière naviguer à travers tout le réseau Westwood Online.

Quand vous vous connectez pour la première fois à Westwood Online, vous vous retrouvez automatiquement sur un forum de jeu. C'est une salle où vous pouvez discuter avec tous les utilisateurs de ce forum. La fenêtre de navigation affiche toutes les parties auxquelles vous avez accès.

L'avantage du forum est de vous permettre de discuter avec d'autres joueurs et de décider de commencer une partie ; un joueur crée alors un nouveau jeu qui s'affiche dans la fenêtre de navigation et auquel les autres personnes connectées peuvent se joindre.

Il existe de nombreux forums accessibles sur Westwood Online. Pour les découvrir, il suffit de faire un double clic sur l'icône **précédent** de la fenêtre où vous vous trouvez. Tous les forums reliés à votre serveur s'affichent.

Bien que la fenêtre de navigation effectue des mises à jour automatiques environ toutes les minutes, vous pouvez le faire manuellement en cliquant sur **RAFRAICHIR**.

Baladez-vous en utilisant le système de navigation, mais sachez néanmoins que seules les options forum de jeu et partie sont nécessaires pour jouer à Command & Conquer : Soleil de Tiberium.

Utilisateurs

Tous les autres joueurs présents dans une salle sont affichés dans la fenêtre utilisateurs, qui se trouve juste en-dessous de la fenêtre de navigation. La fenêtre utilisateurs indique si l'un des joueurs préside une partie (éclair) ou si des joueurs sont écartés (deuxième icône après le nom) et le nom de l'utilisateur.

Les autres boutons de l'écran forum

Au bas de l'écran forum se trouve toute une série de boutons qui peuvent vous servir à trouver ou afficher des informations concernant *Command & Conquer : Soleil de Tiberium* et les autres produits Westwood. De la gauche vers la droite :

- **Quitter** : quitter Westwood Online.
- **Trouver partie** : permet de trouver une partie répondant à des critères précis tels qu'une carte de jeu en particulier, des joueurs avec des connexions rapides ou une personne jouant en mode Tournoi.
- **Afficher l'échelle du tournoi** : affiche le classement en mode Tournoi.
- **Aller sur le site BattleClan™** : rejoignez ou créez une partie en BattleClan™, retrouvez les nouvelles informations concernant votre BattleClan™ et découvrez quel est le plus féroce.
- **Trouver/Biper un autre utilisateur** : envoyez un message à vos amis qui sont connectés sur WOL.
- **Options Westwood Online** : préciser les différentes options de jeu.
- **Ignorer un utilisateur** : filtrer (ou ignorer) les propos d'un utilisateur en particulier.
- **Expulser un joueur et Bannir** : options utilisées par les personnes qui président une partie. Elles permettent de maintenir le calme dans une partie en expulsant les joueurs un peu trop agités. Vous ne pouvez utiliser ces boutons que si vous dirigez une salle.
- **Aide** : page web fournissant des aides.
- **Participer à la partie** : participez à une des parties en cours.
- **Nouveau** : créez votre propre salle en fonction de votre position sur Westwood Online.

Trouver une partie

Au cours de vos visites dans le monde palpitant du jeu en ligne, vous souhaitez certainement trouver des parties offrant des vrais défis. Vous pouvez les choisir parmi les parties présentes sur le forum ou vous pouvez utiliser le bouton TROUVER PARTIE pour préciser le type de partie auquel vous souhaitez participer. L'écran propose différentes options vous permettant d'affiner votre choix :

- **Maximum de joueurs** : choisissez le nombre Min et Max de joueurs au cours d'une partie.
- **Ping maximum hôte** : définit le ping (vitesse de la connexion) Max au cours d'une partie. Plus le chiffre est élevé, plus la connexion sera lente (conseil : les chiffres peu élevés permettent une meilleure connexion).
- **Tournoi** : les trois options Non tournoi, Tournoi joueur et Tournoi BattleClan™ peuvent être enclenchées afin de préciser votre recherche.
- **Rang de l'hôte sur l'échelle** : définit le niveau de l'hôte. Plus le rang est élevé, plus les adversaires seront coriaces.
- **Type de partie** : précisez le type de jeu recherché.
- **Carte** : précisez le type de carte.
- **Niveau technique** : définit le niveau technique d'une partie. S'il est bas, vous serez limité dans le nombre et le type d'unités que vous pouvez produire.

Si vous ne désirez pas rechercher une partie spécifique, cliquez sur **TOUT AFFICHER**. Cela annulera toutes les informations entrées dans l'écran Trouver partie.

Une fois les réglages effectués, cliquez sur **RAFRAICHIR**, la fenêtre en-dessus du titre de l'écran Parties va afficher la liste des parties répondant à vos critères. Si vous cliquez sur l'une des parties, vous pouvez voir ses différentes options. Si cela vous convient, cliquez sur **PARTICIPER A LA PARTIE** pour jouer. Si vous voulez quitter cet écran, cliquez sur **ANNULER**.

Afficher l'échelle du tournoi

Dès que vous vous sentirez à l'aise avec le jeu en ligne et que vous désirerez passer à une étape supérieure, vous essayerez certainement de participer à une partie en mode Tournoi. Sur l'écran Afficher l'échelle du tournoi vous pouvez voir le niveau de vos adversaires. En tapant son nom dans la fenêtre en haut de l'écran, affichez les résultats et le classement d'un joueur en particulier. Pour afficher la liste entière des joueurs avec leur classement, cliquez sur **SUIVANT** ou **PRECEDENT** pour vous déplacer dans la liste. Pour retourner dans le forum, cliquez sur **OK**

Trouver ou biper une personne

Il est facile de trouver un adversaire qui est présent dans le même forum que vous, dans le cas contraire vous pouvez cliquer sur **TROUVER/BIPER**. Une fois cette option sélectionnée, l'écran de recherche apparaît. Entrez le nom de la personne et cliquez sur **Trouver** pour vérifier qu'elle est en ligne ou alors cliquez sur **Biper** pour lui envoyer un message. Si la personne ne se trouve pas sur le réseau ou si elle a choisi de ne pas recevoir de message, vous recevrez un avis indiquant l'information sur votre ordinateur. Sélectionnez **BIPER CLAN** pour envoyer des messages à tous vos alliés ou appuyez sur **ANNULER** pour retourner au forum.

Options Westwood Online

Vous pouvez personnaliser votre connexion au réseau en ajustant différentes options. Choisissez de recevoir ou pas des messages, de filtrer toutes les grossièretés, de laisser des messages pour que les autres joueurs puissent vous retrouver ou vous biper, de profiter ou non de la musique du jeu, d'afficher la liste des parties disponibles sur votre forum ou encore de régler le volume sonore : de **0** (pas d'effets) à **10** (volume au maximum).

Créer une nouvelle partie

Avant de créer une nouvelle partie, vérifiez que vous êtes bien dans un forum de jeu (sinon vous allez créer un canal de dialogue à la place d'une partie).

Après avoir cliqué sur **NOUVEAU** dans l'écran réservé au dialogue, l'écran Nouvelle partie où vous pouvez créer votre partie en mode multijoueur apparaît. Vous choisissez le nombre de joueurs de la partie en utilisant le curseur Joueurs. Vous pouvez réserver l'accès à la partie à vos amis en leur attribuant un mot de passe. Vous décidez également si la partie sera un jeu en mode Tournoi ou en mode Tournoi BattleClan™. Pour retourner à l'écran Forum WOL, cliquez sur **ANNULER**.

Dès que vous cliquez sur **OK**, le menu de configuration où vous choisissez les options de jeu apparaît (veuillez consulter le paragraphe Créer une nouvelle partie dans la section **Partie en réseau**, page 14). Une fois la partie commencée, seul l'hôte peut modifier ces options.

Le menu de configuration possède certains des boutons de l'écran Forum WOL. Ainsi vous pouvez toujours trouver/biper des joueurs, afficher l'échelle du tournoi, modifier les options de jeu, éjecter ou bannir un joueur et demander de l'aide.

Jouer une partie par liaison modem/câble série

Quand vous sélectionnez pour la première fois **PAR MODEM/EN SERIE**, vous arrivez sur l'écran **Paramètres**. Cet écran apparaîtra si vous rencontrez des problèmes lors de la connexion ou si votre configuration n'est pas valide. Dans le cas où votre ordinateur est déjà configuré, le menu **PAR MODEM/EN SERIE** s'affichera directement.

Dans le menu **Paramètres**, vous choisissez le port série à utiliser et sélectionnez la vitesse de débit, vous définissez les protocoles d'initialisation utilisés par votre modem, sélectionnez le préfixe de déconnexion de votre signal d'appel et choisissez entre un appel par fréquence vocale ou décimale.

Pour définir les protocoles d'initialisation, suivez les instructions du manuel d'utilisation de votre modem en tapant les informations dans la fenêtre **Protocole d'initialisation** puis cliquez sur **Ajouter**. Le nouveau protocole est sauvegardé puis affiché dans la liste. Vous pouvez définir autant de protocoles que vous souhaitez. Celui que vous mettez en surbrillance sera utilisé lors de votre prochaine connexion. Pour effacer un protocole de la liste, sélectionnez-le puis cliquez sur **SUPPRIMER**.

Une fois les paramètres définis, cliquez sur **SAUVEGARDER**. Vous pouvez maintenant utiliser les options **Composer**, **Repondre** et **Null Modem**. Pour quitter l'écran de configuration, cliquez sur **ANNULER**.

Se connecter par téléphone

Lorsque vous sélectionnez l'option **COMPOSER**, une liste de numéros de téléphone s'affiche. Vous pouvez ajouter des numéros à la liste, Editer les numéros existant, les Supprimer ou encore les Composer en les mettant en surbrillance. Pour retourner au menu **Par modem/En série**, cliquez sur **ANNULER**.

Quand vous souhaitez ajouter des nouveaux numéros de téléphone, la fenêtre d'entrée des numéros s'affiche vous demandant le nom de la personne, son numéro et enfin les paramètres à utiliser pour se connecter avec elle. Dès que vos nouvelles données sont entrées, cliquez sur **SAUVEGARDER** et vous retournerez sur la liste des numéros où votre nouveau correspondant sera affiché. Pour quitter cet écran, cliquez sur **ANNULER** et aucun changement ne sera enregistré.

Editer un numéro est aussi très simple : sélectionnez-le dans la liste puis cliquez sur **EDITER**. Modifiez ce que vous souhaitez puis cliquez sur **SAUVEGARDER** ou sur **ANNULER** pour quitter sans faire de changements.

Pour effacer un numéro, sélectionnez-le dans la liste puis cliquez sur **SUPPRIMER**.

Pour démarrer une partie par liaison modem ou câble série, sélectionnez le numéro de téléphone dans la liste puis cliquez sur **COMPOSER**. Si vous souhaitez composer un numéro différent, éditez-le puis cliquez sur **COMPOSER**. Le programme commence la connexion entre votre ordinateur et ceux des autres joueurs. Si des problèmes surviennent lors de la connexion, une boîte de dialogue s'affichera pour vous avertir du type d'erreur rencontrée. Dès que la connexion est effectuée, vous pouvez démarrer une partie en mode multijoueur (veuillez consulter le paragraphe Créer une nouvelle partie dans la section **Partie en réseau**, page 14) et commencer à étripier vos amis.

Répondre à une question

Si vous cliquez sur **Répondre** à partir du menu **PAR MODEM/EN SERIE**, le programme va initialiser votre modem et le mettre en mode attente (réponse automatique) afin de permettre aux autres joueurs de vous appeler. Si des problèmes surviennent lors de la connexion, une boîte de dialogue s'affichera pour vous avertir du type d'erreur rencontrée. Seul l'hôte d'une partie (celui qui passe l'appel) peut modifier les paramètres du jeu.

Liaison par câble null modem

Vérifiez que votre ordinateur est configuré convenablement (vérifiez le port de communication et la vitesse de transmission) et que les deux ordinateurs sont reliés par un câble **null modem** (c'est un câble spécial permettant de relier deux ordinateurs par leur port série – vous pouvez normalement vous le procurer dans tous les magasins d'informatique). Il est important que la vitesse de transmission des données via les ports série soit identique entre les deux machines. Une fois qu'elles sont reliées, cliquez sur **NULL MODEM** pour que le programme les connecte. Si des problèmes surviennent lors de la connexion, une boîte de dialogue s'affichera pour vous avertir du type d'erreur rencontrée. Une fois la connexion effectuée, vous pouvez démarrer une partie en mode multijoueur (veuillez consulter le paragraphe Créer une nouvelle partie dans la section **Partie en réseau**, page 14) et commencer à décimer vos amis.

JEU EN RÉSEAU

En cliquant sur **RESEAU** à partir du menu Partie multijoueur, vous faites apparaître l'écran de dialogue pour le jeu en réseau local. Sur cet écran vous pouvez entrer votre nom (celui par défaut étant **Joueur**), regarder la liste des parties disponibles et en sélectionner une, afficher la liste des joueurs connectés au réseau local ou à d'autres parties, discuter, rejoindre ou créer une partie. Si vous souhaitez retourner au menu Partie multijoueur, cliquez sur **ANNULER**.

Rejoindre une partie

Sur le côté droit de l'écran de dialogue du réseau local se trouve la liste des parties. Vous débutez chaque partie en réseau sur l'écran **Forum**. C'est à partir de cet écran que vous pourrez discuter avec d'autres joueurs, rassembler des personnes pour débiter une partie ou jeter un œil sur la liste des parties déjà créées. Cliquez sur l'une des parties et la liste des personnes y participant s'affichera dans l'écran **Joueurs**.

Les parties ouvertes sont affichées avec juste leur nom et les parties fermées ont leur nom entre crochets. Pour ces dernières vous pouvez afficher la liste des joueurs mais sans y participer. Pour rejoindre une partie, sélectionnez-la dans la fenêtre **Parties** et cliquez sur **Participer**.

L'écran des options de la partie s'affiche dès que vous choisissez votre camp (GDI ou NOD). Vous décidez alors des couleurs de vos unités, vérifiez les options de jeu et la carte ou discutez avec les autres joueurs en attendant le début de la partie. L'hôte peut éjecter n'importe qui au cours de la partie, aussi soyez prudent dans vos propos et dans vos actes.

Une fois que vous aurez choisi vos paramètres pour la partie et que l'hôte aura défini les options de jeu et la carte, le bouton **ACCEPTER** va se mettre à briller indiquant que tous les joueurs sont prêts à commencer, vous devez cliquer dessus pour permettre à l'hôte de démarrer la partie. Dès que ce dernier appuiera sur **"DÉMARRER"**

, cela donnera le départ du jeu de massacre.

Créer une nouvelle partie

Si vous souhaitez devenir un hôte, c'est-à-dire créer une nouvelle partie en mode multijoueur, cliquez sur **NOUVEAU**. L'écran de configuration des parties en réseau local vous permet de choisir votre camp et la couleur de vos unités, d'afficher la liste des joueurs de la partie, de définir les options de jeu, de taper des informations et de vérifier les discussions entre les joueurs et, enfin, d'examiner la carte de jeu.

Vous commencez par sélectionner votre camp (GDI ou NOD) puis la couleur de vos unités. Vous trouverez en-dessous de cette fenêtre, la liste des joueurs, ainsi que leur nom, leur camp, et leur couleur. L'étoile rouge indique que le joueur est prêt, et le petit "H" indique l'hôte de la partie.

Pour sélectionner une carte de jeu en mode multijoueur, cliquez sur **CARTE MULTIJOUEUR** et sélectionnez l'une des nombreuses cartes qui vont s'afficher. L'écran vous indique le nom de la carte ainsi, qu'entre parenthèses, le nombre de joueurs recommandé. Sélectionnez une carte puis cliquez sur **OK**, une "avant-première" de la carte va s'afficher vous permettant de voir une vue satellite avant de jouer. Si vous ne souhaitez pas jouer une des cartes pré-définies, cliquez sur **Créer carte aléatoire** et réalisez votre propre carte. (Veuillez consulter le paragraphe *Créer carte aléatoire*)

Une fois la carte de la partie sélectionnée, vous pouvez définir les options suivantes :

| | | |
|---------------------------|------------|---|
| Joueurs IA : | 0-6 | Nombre d'adversaires non humains que vous allez combattre (non disponible en mode Tournoi) |
| Difficulté : | 0-2 | 0 niveau facile, 1 niveau normal, 2 niveau difficile (non disponible en mode Tournoi) |
| Nombre d'unités : | 1-10 | Nombre d'unités au départ pour chaque joueur |
| Niveau technique : | 1-10 | Définit le niveau de l'avancée technique que les joueurs peuvent atteindre (limite la possibilité de détenir des armes spéciales pour les unités) |
| Credits: | 2500-10000 | Somme accordée aux joueurs en début de partie |

En plus de ces options, il existe des boutons à bascule que vous pouvez utiliser durant le paramétrage et qui servent à pimenter le jeu.

| | |
|--------------------------------------|---|
| Alliés autorisés : | Autoriser les joueurs à s'allier et à former des équipes (non disponible en mode Tournoi) |
| Collecteurs indestructibles : | Rendre les collecteurs invincibles |
| Bases: | Possibilité de construire des bases |
| VCM redéployables : | Possibilité de déplacer les VCM (véhicule de construction mobile) une fois déployés |
| Brouillard de guerre : | Avec cette option, un épais brouillard se répand sur la carte. Vous ne pourrez découvrir ce que cache une zone que lorsque vos unités se rendront dessus. Si vous explorez une base ennemie, vous ne pourrez voir les mouvements de votre adversaire que si vos patrouilles se trouvent à proximité |
| Ponts destructibles : | Possibilité de détruire les ponts durant les combats. Si l'option n'est pas enclenchée, les ponts sont indestructibles |
| Caisses : | Déclenche l'apparition aléatoire de caisses pouvant contenir des bonus surprise |

Si pour une raison ou une autre vous devez éjecter un joueur turbulent ou grossier, l'hôte reste l'autorité suprême pour décider de qui reste ou de qui doit partir grâce au bouton **Ejecter**, qui se situe en bas à gauche de l'écran. Pour expulser un joueur de la partie, il suffit de mettre son nom en surbrillance puis de cliquer sur **Ejecter**.

Dès que vous aurez défini les options de jeu et que tous les joueurs seront prêts, appuyez sur **DÉMARRER** pour démarrer la partie. Si vous souhaitez annuler la création de la partie, appuyez sur **ANNULER** et vous retournerez à l'écran Forum WOL réseau local.

Créer une carte aléatoire

Grâce au générateur de cartes aléatoires vous avez un contrôle total pour créer vos propres cartes de jeu. Si vous désirez voir à quoi ressemble votre carte avec les chiffres que vous avez choisis, cliquez sur **Avant-première carte** et le programme va générer une carte pour vous. Nous avons ajouté une option, pour tous ceux d'entre-vous qui ne veulent pas perdre leur temps avec toutes les paramètres de création, appelée **Etonne-moi** et qui génère des cartes à la volée. Quand le générateur est mis en route une barre rouge traverse l'écran jusqu'à la création complète de la nouvelle carte.

Regardons maintenant les différentes options que vous pouvez intégrer sur une carte créée aléatoirement.

| | |
|-------------------------------|---|
| Environnement : | Désert, taïga, toundra, tempéré |
| Moment de la journée : | Après-midi, crépuscule, matin, nuit |
| Largeur carte : | Petite, moyenne, grande, très grande |
| Hauteur carte : | Petite, moyenne, grande, très grande |
| Code : | Un nombre aléatoire compris entre 0 et 65 535 permettant de générer des données |

Les boutons suivants permettent de déterminer le niveau des options qui apparaîtront sur la carte.

| | | |
|-------------------------------|-------|---|
| Joueurs : | 2-8 | Nombre de positions de joueurs |
| Régions : | 0-100 | Détermine le nombre de régions qui seront générées sur la carte. Un chiffre petit va générer moins de régions qui seront plutôt plates et faciles d'accès. Un chiffre plus grand produira plus de régions et qui seront plus difficiles à atteindre |
| Accès : | 0-100 | Détermine la facilité d'accès aux différentes régions |
| Collines : | 0-100 | Pourcentage du terrain proposant des reliefs plus diversifiés et accidentés |
| Quantité de tiberium : | 1-100 | Quantité de tiberium répartie sur la carte |

| | | |
|------------------------------------|-------|---|
| Concentration de Tibérium : | 0-100 | Définit la concentration de tiberium dans chaque champs. Un petit chiffre générera moins de gisements de minerai qu'un chiffre plus élevé |
| Eau : | 0-100 | Pourcentage du terrain possédant des réserves d'eau |
| Végétation : | 0-100 | Pourcentage du terrain recouvert de végétation |
| Villes : | 0-100 | Pourcentage du terrain où sont construites des villes |

Si vous êtes satisfait par votre carte, vous pouvez la sauvegarder en cliquant sur **SAUVEGARDER**. Sur l'écran de sauvegarde, entrez le nom de la nouvelle carte puis appuyez sur SAUVEGARDER. Pour remplacer une carte déjà créée, entrez son nom avant de sauvegarder. Les nouvelles cartes peuvent être utilisées par tous les autres joueurs. Pour quitter cet écran sans sauvegarder, cliquez sur **ANNULER**.

Si vous souhaitez modifier ou changer les paramètres d'une carte, cliquez sur **Charger carte** et faites défiler la liste jusqu'à votre carte. Sélectionnez-la, cliquez sur **OK** et effectuez vos modifications. Dès que vous aurez terminé, n'oubliez pas de sauvegarder. Si vous ne voulez pas faire de modifications, appuyez sur **ANNULER**.

Pour effacer des cartes en trop ou que vous ne désirez plus garder, cliquez sur **Annuler carte** et faites défiler la liste jusqu'à votre carte. Sélectionnez-la puis cliquez sur **SUPPRIMER**. Si vous ne voulez pas faire de modifications, appuyez sur **ANNULER**.

JOUER UNE PARTIE EN MODE ESCARMOUCHE

La nuit est déjà bien avancée et tous vos amis sont partis se coucher, mais vous êtes encore prêt à vous battre. Et bien, cette option est faite pour vous. Pour vous mesurer contre l'ordinateur cliquez sur **ESCARMOUCHE** dans le menu Partie multijoueur et préparez-vous pour la bataille. Commencez par choisir votre camp, GDI ou NOD, puis la couleur de vos unités parmi la liste des couleurs disponibles.

Une carte sera sélectionnée pour votre champ de bataille, mais si vous en désirez une différente appuyez sur **CARTE MULTIJOUEUR** et sélectionnez-en une dans la liste qui vous sera proposée. Si aucune ne vous convient, cliquez sur **CARTE ALEATOIRE** pour en créer une nouvelle (veuillez consulter le paragraphe Créer une carte aléatoire pour de plus amples détails). Après avoir choisi votre carte, vous pourrez définir les différentes options de jeu.

Il existe de nombreuses options qui peuvent être sélectionnées pour rendre le jeu plus intéressant.

| | | |
|-------------------------------|---|--|
| Bases : | Possibilité de construire des bases | |
| Caisses : | Déclenche l'apparition aléatoire de caisses pouvant contenir des bonus surprise | |
| Brouillard de guerre : | Avec cette option, un épais brouillard se répand sur la carte. Vous ne pourrez découvrir ce que cache une zone que lorsque vos unités se rendront dessus. Si vous explorez une base ennemie, vous ne pourrez voir les mouvements de votre adversaire que si vos patrouilles se trouvent à proximité | |
| Ponts destructibles : | Possibilité de détruire les ponts durant les combats. Si l'option n'est pas enclenchée, les ponts sont indestructibles | |

Les boutons suivants permettent de déterminer le niveau des options qui apparaîtront sur la carte.

| | | |
|---------------------------|------------|---|
| Nombre d'unités : | 1-10 | Nombres d'unités avec lesquels commencent les joueurs |
| Crédits: | 2500-10000 | Somme accordée aux joueurs en début de partie |
| Niveau technique : | 1-10 | Définit le niveau de l'avancée technique que les joueurs peuvent atteindre (limite la possibilité de détenir des armes spéciales pour les unités) |
| Difficulté IA : | 0-2 | 0 niveau facile, 1 niveau normal, 2 niveau difficile |
| Joueurs IA : | 1-7 | Nombre d'adversaires non humains que vous allez combattre |

Une fois que vous aurez déterminé vos options de jeu, cliquez sur **GO !** et commencez le jeu de massacre. Pour quitter la partie en mode Escarmouche, appuyez sur **ANNULER** et vous retournerez au menu Partie multijoueur.

DES PROBLÈMES AVEC VOTRE LOGICIEL ?

Si vous avez des problèmes pour installer le jeu ou pour y jouer, nous pouvons vous aider.

Commencez par lire une deuxième fois les rubriques **INSTALLATION DU JEU** et **RECOMMANDATIONS MATÉRIELLES** décrites ci-dessus (pages 1 et 5).

Il est préférable de fermer toutes les applications avant de lancer *Command & Conquer : Soleil de Tiberium*, ainsi que tous les utilitaires de gestion des cartes vidéo et des cartes son. Il est également recommandé d'éteindre les modes de veille ou d'économiseur d'énergie si vous comptez laisser le jeu inactif pendant un certain laps de temps.

PROBLÈMES DE CD

Si le message "Fichier non trouvé" apparaît pendant l'installation ou le lancement du jeu

- 1) Vérifiez que le jeu a été correctement installé. Reportez-vous à la rubrique **Installation du jeu** (page 5).
- 2) Le CD doit être dans le lecteur pour pouvoir installer ou lancer le jeu.
- 3) Assurez-vous que le CD n'est pas endommagé.

Problèmes de performance du CD-ROM

- 1) Assurez-vous de bien utiliser un pilote Windows® 95/Windows 98/NT 32 bits pour contrôler votre lecteur de CD-ROM. Ces pilotes peuvent être vérifiés à partir du gestionnaire de périphérique dans le menu **Démarrer\ Paramètres\ Panneau de configuration\ Propriétés Système\ CDROM\ Performances**.
- 2) N'utilisez pas de pilote 16 bits pour DOS (chargé dans **CONFIG.SYS**) pour contrôler votre CD-ROM. Sa performance pourrait en être réduite.

Problèmes d'image ou de son

Ces problèmes peuvent être résolus en réglant le cache en lecture du lecteur de CD-ROM.

Pour régler le cache en lecture :

- 1) Dans le bureau de Windows® 95/Windows® 98/NT, faites un clic-droit sur l'icône **Poste de travail**, choisissez ensuite **Propriétés** à partir du menu contextuel.
- 2) Cliquez sur l'onglet **Performance**.
- 3) Puis sur **Système de fichiers....**
- 4) Cliquez sur l'onglet **CD-ROM**, puis choisissez CD-ROM QUADRUPLE VITESSE OU PLUS dans le menu déroulant **Optimisation des accès pour :**
- 5) Mettez la **taille de l'antémémoire supplémentaire** : sur PETITE et cliquez ensuite sur **Appliquer**.

Remarque : opter pour **GRANDE** n'améliorera pas la performance de *Command & Conquer : Soleil de Tiberium*, et risque même d'altérer sa performance, car cela mettra en réserve de la mémoire RAM qui aurait été disponible autrement pour le jeu.

Arrêt du jeu dû aux lecteurs de CD-ROM à grande vitesse

Si vous possédez un lecteur de CD-ROM à grande vitesse, vous pouvez rencontrer des problèmes d'arrêts si vous jouez avec la musique du jeu. Cela peut également provoquer des pertes de connexion au cours des parties en mode multijoueur. Le problème vient du fait que ces lecteurs peuvent s'arrêter entre deux accès disque et qu'il leur nécessite parfois jusqu'à 10 secondes pour redémarrer. Une solution consiste à éteindre la musique du jeu durant les parties.

PROBLÈMES VIDÉO

Remarque : si votre pilote vidéo Windows® 95/Windows® 98/NT n'est pas compatible DirectDraw, vous pouvez avoir des problèmes pour installer ou lancer *Command & Conquer : Soleil de Tiberium*.

Informations générales sur les cartes vidéo

- 1) Au cours de l'installation de DirectX, le programme de configuration de DirectX essaie d'installer pour votre carte vidéo le pilote d'affichage qui est compatible DirectDraw. Si votre pilote de carte vidéo n'est pas compatible DirectDraw, le programme de configuration de DirectX remplacera votre pilote actuel de carte vidéo. Dans certains cas, cela peut désactiver certaines fonctions de votre carte vidéo. Si vous souhaitez conserver ces fonctions, vous devrez vous procurer les pilotes compatibles DirectDraw les plus récents chez votre fabricant de carte vidéo.
- 2) Si votre pilote de carte vidéo est déjà compatible DirectDraw mais n'est pas certifié par Microsoft, le programme vous demandera si vous souhaitez remplacer votre pilote actuel. Dans la plupart des cas, il est préférable de ne pas remplacer votre pilote actuel puisque cela peut désactiver certaines fonctions de votre carte vidéo. Si vous avez des problèmes d'image et utilisez des pilotes DirectDraw non certifiés, vous pouvez résoudre ces problèmes en réinstallant DirectX et en remplaçant votre pilote actuel de carte vidéo par un pilote vidéo DirectX 6.

Veillez vous reporter à la rubrique **REMARQUES SUR L'INSTALLATION DE DIRECTX** pour obtenir de plus amples informations.

PROBLÈMES DE MÉMOIRE

Command & Conquer : Soleil de Tiberium nécessite 32 Mo de mémoire RAM et de mémoire virtuelle activée. Nous vous conseillons de laisser Windows 95/Windows 98/NT gérer la quantité de mémoire virtuelle automatiquement. Assurez-vous également que vous avez au moins 50 Mo d'espace disponible sur votre disque dur après l'installation.

PROBLÈMES AUDIO

Command & Conquer : Soleil de Tiberium nécessite une carte son compatible DirectSound. Si votre carte son n'est pas compatible DirectSound, nous vous recommandons de vous procurer les derniers pilotes mis à jour auprès de votre fabricant de carte son.

Carte son installée, mais absence de son

Vérifiez que vos haut-parleurs et casques sont bien branchés dans la prise appropriée et que le volume est allumé.

Informations générales sur les cartes son

- 1) Au cours de l'installation de DirectX, le programme de configuration de DirectX tentera d'installer pour votre carte son un pilote compatible DirectSound. Si votre pilote de carte son n'est pas compatible DirectSound, le programme de configuration de DirectX essaiera de remplacer votre pilote actuel.
- 2) Veuillez consulter votre fabricant de carte son pour obtenir des pilotes mis à jour si les pilotes DirectSound ne sont pas disponibles pour votre carte son en DirectX 6.

Veillez vous reporter à la rubrique **REMARQUES SUR L'INSTALLATION DE DIRECTX** pour obtenir de plus amples informations.

PROBLÈMES DE MODEM

Informations générales sur le modem

Command & Conquer : Soleil deTiberium utilise des paramètres Windows® 95/Windows® 98/NT pour initialiser votre modem. Vous devez donc installer votre modem sous Windows® 95/Windows® 98/NT pour pouvoir jouer sans problème.

Pour installer votre modem sous Windows 95/Windows 98/NT :

- 1) Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Le menu correspondant s'ouvre.
- 2) Sélectionnez **Paramètres**, puis **Panneau de configuration**.
- 3) Cliquez ensuite sur **Modems**.
- 4) Si vous n'avez jamais installé de modem auparavant, laissez Windows® 95/Windows® 98/NT détecter votre modem en cliquant sur **Suivant**.

Si votre modem vous a été fourni avec un pilote Windows 95/Windows 98/NT ou un fichier .INF, suivez les instructions du fabricant.

Absence d'initialisation du modem

- 1) Assurez-vous que votre modem est correctement installé sous Windows® 95/Windows® 98/NT et qu'il est allumé.
- 2) Assurez-vous que votre modem fonctionne correctement sous Windows® 95/Windows® 98/NT. Si votre modem est installé correctement et fonctionne avec d'autres applications modem sous Windows 95/98/NT il ne devrait pas vous poser de problème avec *Command & Conquer : Soleil de tiberium*.
- 3) Certains ordinateurs possèdent des applications fax ou répondeur pré-installées. Ces applications peuvent ralentir le modem et ne permettent pas à d'autres applications d'y avoir accès. Vous devez fermer toutes les applications qui utilisent votre modem avant de commencer une partie.
- 4) Si vous êtes connecté à Internet en utilisant votre modem, vous devez fermer votre session avant de commencer une partie par connexion modem de *Command & Conquer : Soleil de Tiberium*.

PROBLÈMES DE CONNEXION RÉSEAU

Si vous avez des problèmes avec le mode réseau, reportez-vous au manuel de votre réseau ou interrogez votre administrateur réseau pour obtenir des informations sur la manière de charger des pilotes.

Informations générales sur le réseau

Ne lancez aucune application Windows® 95/Windows® 98/NT qui communique sur le réseau en toile de fond (par exemple, programmes de messagerie électronique, agendas personnels, moniteurs système ou réseau).

Problèmes de connexion

Vérifiez que les ordinateurs que vous essayez de connecter sont bien sur le même réseau et utilisent le même protocole IPX.

Problèmes de performances du réseau

Command & Conquer : Soleil de Tiberium utilise un protocole de réseau point à point, cela signifie qu'au cours d'une partie en réseau local la vitesse du jeu sera celle du plus lent des systèmes. Pour une performance optimale, les joueurs doivent paramétrer leur machine de manière identique et les relier le plus directement possible (c'est-à-dire sans passer par des cartes réseau). L'idéal serait que tous les joueurs se connectent à la même interface réseau et utilisent des cartes cadencées à une vitesse de 100 Mb.

Partie en réseau Internet

Pour participer à une partie en réseau Internet vous devez posséder une connexion Internet en utilisant soit votre modem, soit une liaison internet directe.

Problèmes de connexion

L'idéal, lorsque vous vous connectez à Internet via votre modem, il faut vous connecter avant de lancer le jeu. Windows possède une fonction de "connexion à la demande", mais nous estimons cette méthode moins fiable.

Perte de connexion au cours d'une partie

Si vous remarquez que votre connexion semble s'arrêter pendant un certain temps après une partie ou après une discussion sur un forum, vérifiez que votre liaison ne se mette pas en veille après un certain temps d'arrêt car Windows semble se fier plus à l'utilisation du clavier qu'à l'activité du réseau pour se mettre en veille. Les paramètres exacts pour configurer cette option varient selon les versions Windows 95/98/NT et peuvent dépendre également du navigateur web que vous utilisez, mais ils se trouvent généralement dans l'écran des paramètres réseau ou des options Internet.

Problèmes de performances du réseau Internet

Command & Conquer : Soleil de Tiberium utilise un protocole de réseau point à point, cela signifie qu'au cours d'une partie en réseau internet la vitesse du jeu sera celle du plus lent des systèmes. Pour une performance optimale, les joueurs doivent paramétrer leur machine de manière identique et posséder des liaisons internet cadencées à une même vitesse. Les performances du réseau Internet représentent un facteur important et sont assez difficiles à quantifier. Utilisez le contrôleur de ping pour vérifier la qualité de la connexion des autres joueurs ou alors l'option Ping maximum hôte pour éliminer les parties dont la connexion vers l'hôte est mauvaise (veuillez consulter le paragraphe **Partie sur internet**, page 6).

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez suivi TOUTES les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Lisez attentivement cette rubrique avant de nous contacter

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il est **IMPERATIF** que vous vous procuriez les informations suivantes AVANT d'appeler notre service consommateurs. **N'hésitez pas à consulter le fabricant ou le revendeur de votre ordinateur, si vous ne les trouvez pas.**

(N.B. Vous pouvez obtenir les informations suivantes auprès du fabricant de votre PC).

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché lorsque le problème s'est manifesté.
2. Les spécifications techniques de votre machine.
 - Marque et vitesse du processeur
 - Quantité de mémoire RAM
 - Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM
 - Marque de la carte son
 - Marque de la carte vidéo
 - Marque de la carte réseau (le cas échéant)
 - Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible
 - Versions des pilotes DirectX™
(veuillez vous reporter aux remarques d'installation de DirectX)
 - Joystick et carte (le cas échéant)
 - Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

POUR OBTENIR LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES

1. Faites un clic-droit sur **Poste de travail**.
2. Faites un clic-gauche sur **Propriétés**.
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire RAM dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

Remarque : Windows®95/ Windows® 98 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.

4. Cliquez ensuite sur Gestionnaire de périphériques.
5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés.

Lecteur de CD-ROM

Cartes graphiques

Contrôleurs son, vidéo et jeu

Cartes réseau

Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.

1. La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on lance l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre, il correspond à la vitesse requise. Vous en aurez besoin par la suite.
2. Faites un double clic-gauche sur **Poste de travail** puis agrandissez la fenêtre.
3. Faites un double clic-gauche sur le disque dur (C:\) pour voir l'espace disponible dont vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.

A l'aide de ces informations, vous pourrez configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, veuillez consulter l'aide en ligne qui est intégrée dans les logiciels de jeu. Vous pouvez y accéder à partir de la barre des tâches de Windows[®]95/ Windows[®] 98 en cliquant sur AIDE. Vous trouverez certainement une réponse à votre problème puisque ce fichier propose des solutions aux difficultés les plus fréquemment rencontrées.

Si vos problèmes persistent toujours, vous pouvez contacter notre service consommateurs à l'adresse suivante :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service consommateurs, du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00.

Pour nous contacter par voie électronique :

E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com

WORLD WIDE WEB : site à l'adresse <http://www.ea.com>

FTP : site à l'adresse <ftp.ea.com>

Pour obtenir des soluces et des astuces :

TELEPHONE : 08-36-68-55-15. (2,23 FF/min).

MINITEL : 3615 EADIRECT.

AVERTISSEMENT

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

GARANTIE LIMITEE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de douze (12) mois à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de douze mois de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie complète, et n'affecte pas, vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie d'un an, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la photocopie de la preuve d'achat.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Logiciel et documentation © 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, Command & Conquer : Soleil de Tiberium, Westwood Studios, et les logos Westwood on-line et Westwood Studios sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Westwood Studios est une société.

d'Electronic Arts™. Direct Draw, Direct X, Direct Sound, Direct 3D sont des marques commerciales de Microsoft aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Windows est une marque commerciale ou une marque déposée de Microsoft aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

