

Sid Meier's

CIVILIZATION

SUPPLEMENT TECHNIQUE

Pour IBM PC et compatibles

Copyright ©1991 MicroProse Software, Inc.

IBM est une marque déposée d'International Business Machines, Inc. Compaq est une marque déposée de Compaq Computer Corp. Tandy est une marque déposée de Tandy Corporation. MicroSoft DOS est une marque déposée de MicroSoft Corporation. AdLib est une marque déposée d'AdLib Incorporated. Sound Blaster est une marque déposée de Creative Labs, Inc. Roland MT-32 est une marque déposée de RolandCorp. Etats-Unis.

Contenu

Votre jeu *Civilization* doit comprendre un manuel, ce dossier de supplément technique, un ensemble de disquettes 5 1/4" ou 3 1/2" haute densité, une carte d'enregistrement et une carte de commande pour les disquettes de sauvegarde.

Matériel nécessaire

Ordinateur : pour cette simulation, il faut un IBM PC, XT, AT, PS/2, Compaq, Tandy 1000 ou un ordinateur 100 % compatible avec un de ces modèles. La machine doit avoir au moins 640 K de RAM.

Commandes : il vaut mieux exécuter la simulation à l'aide de la souris et du clavier mais il est également possible de n'utiliser que le clavier.

Ecran : pour la simulation, il faut un moniteur couleur pourvu d'un système graphique IBM EGA, MCGA, VGA ou Tandy 1000. Il est nécessaire que les systèmes EGA disposent de 256 K sur la carte graphique (c'est la norme de toutes les versions sauf des premières). La simulation ne fonctionne pas avec les moniteurs monochromes. Si vous utilisez une carte/un moniteur graphique compatible, elle/il doit être 100 % compatible avec une des normes mentionnées ci-dessus.

DOS : vous devez utiliser le DOS IBM ou Microsoft, version 3.0 ou ultérieure.

Installation

Concepts de l'installation

Civilization n'est pas protégé contre la copie. En d'autres termes, vous pouvez copier les fichiers du jeu des disquettes originales sur d'autres disquettes ou sur le disque dur, comme vous préférez. Ces fichiers sont normaux à tous points de vue et ne devraient pas poser de problèmes particuliers lors de la sauvegarde, de la restauration ou de l'optimisation d'un disque dur. Gardez cependant les disquettes originales à portée de main.

Pour que vous puissiez facilement faire des copies de sauvegarde et jouer à partir d'un disque dur, *Civilization* n'est pas protégé. Cependant, la distribution et la vente de copies supplémentaires constituent une violation des droits d'auteur. Consultez la notice Droits d'auteur à la fin du manuel du jeu.

Installation sur disquettes

Cette simulation est faite pour fonctionner à l'aide de copies des disquettes originales (de distribution) fournies dans le paquet. Il est possible d'exécuter le jeu à l'aide des disquettes de distribution mais si vous le faites, aucune information n'est sauvegardée. Nous vous suggérons de faire des copies de sauvegarde et de les utiliser pour jouer. Pour faire des copies de sauvegarde, vous pouvez vous reporter à la description ci-dessous. Formatez les disquettes avant de faire des copies. Vous devez être sûr que la disquette est "propre" et qu'elle est en bon état de marche.

Formatez une disquette : pour ce faire, vous devez initialiser votre ordinateur avec DOS et, à l'invite ">", taper la commande de format appropriée. Par exemple, sur la plupart des machines, cette commande est "FORMAT A:" si la disquette à formater se trouve dans l'unité A. Pour avoir des détails, consultez la description de "FORMAT" dans votre manuel DOS.

Quel que soit votre type d'unité, formatez une disquette pour chaque disquette de jeu et une disquette pour vos fichiers de sauvegarde du jeu.

Copiez le jeu sur les disquettes qui viennent d'être formatées : après le formatage des disquettes, copiez à l'aide de la commande DOS "COPY" les disquettes. Utilisez *.* comme indicateurs de fichiers. En général, il faut entrer "COPY A:*.* B:*.*" même si vous n'avez qu'une unité de disquette. Pour avoir des détails, consultez la description de "COPY" dans votre manuel DOS.

Installation sur disque dur

Vous pouvez copier sur disque dur les disquettes originales (de distribution). Les fichiers copiés sont des fichiers DOS standard. Ils peuvent être copiés, effacés et optimisés comme vous le voulez.

Programme d'installation : pour votre commodité, des fichiers batch sont inclus et servent à installer automatiquement le programme sur votre disque dur. Pour utiliser ces fichiers, placez la disquette "n°1" dans votre unité A:, tapez "INSTALLC", "INSTALLD", ou "INSTALLE", appuyez sur Retour (Entrée) et suivez les invites. Si votre disque dur n'a qu'une seule partition, utilisez la commande INSTALLC. Si votre disque dur contient plusieurs partitions et si vous voulez installer le jeu sur votre seconde ou sur votre troisième partition, utilisez la commande INSTALLD ou INSTALLE.

Avertissement : le fichier batch d'installation suppose que vous installez le jeu de l'unité A: sur l'unité C:, D: ou E:. Si votre configuration matérielle est différente, n'utilisez pas ce fichier. Vous devez à la place copier manuellement les fichiers de la disquette vers le disque dur à l'aide de la commande DOS "COPY".

Remarques d'ordre technique : ce programme d'installation crée sur votre disque dur un sous-répertoire nommé "MPS" et, à partir de celui-ci, un sous-répertoire nommé "CIV". Le programme copie tous les fichiers dans le sous-répertoire CIV. Il copie ensuite dans le répertoire MPS un fichier batch d'exécution appelé "CIV.BAT" pour votre commodité. Si vous êtes un utilisateur IBM expérimenté, modifiez ce fichier ou déplacez-le dans le répertoire central.

Chargement

Chargement à partir de disquettes avec une seule unité

1. Initialisez votre machine à l'aide de DOS (version 3.0 ou ultérieure recommandée).

2. Insérez les disquettes : quand l'invite "A:>" apparaît, retirez la disquette DOS et insérez la disquette *Civilization* "n°1". Par la suite, au cours de la lecture, des invites vous indiquent quand vous devez retirer la disquette "n°1" pour insérer la disquette "n°2" ou "n°3". Vous remarquerez qu'à certains moments, le programme accède à la disquette "n°1" pour avoir des informations. Par conséquent, lorsque le jeu est déjà commencé, ne retirez pas la disquette "n°1" de votre unité sauf si une invite vous dit de changer de disquette. Sachez également que les animations du jeu et certains graphiques supplémentaires n'existent que pour des ordinateurs à deux disquettes ou à disque dur. Utilisez les copies de sauvegarde faites d'après les instructions de la page précédente sur l'installation.

3. Réglez la vitesse : si vous avez un ordinateur "turbo" ou à plusieurs vitesses, réglez-le à votre vitesse normale.

4. Chargez le programme : tapez ce qui suit : **CIV** et appuyez sur Retour. La simulation commence à se charger.

Chargement à partir de disquettes à deux unités

1. Initialisez votre machine à l'aide de DOS (version 3.0 ou ultérieure recommandée).

2. Insérez les disquettes : quand l'invite "A:>" apparaît, retirez la disquette DOS et insérez la disquette *Civilization* "n°1". Mettez la disquette "n° 2" dans la seconde unité pour commencer. Lorsque le jeu est commencé, ne retirez aucune disquette sauf si des invites vous le disent, si vous sauvegardez un jeu ou si vous chargez un jeu sauvegardé à partir d'une disquette. Servez-vous des copies de sauvegarde faites d'après les instructions de la page précédente sur l'installation.

3. Réglez la vitesse : si vous avez un ordinateur "turbo" ou à plusieurs vitesses, réglez-le à votre vitesse normale.

4. Chargez le programme : tapez ce qui suit : **CIV** et appuyez sur Retour. La simulation commence à se charger.

Chargement à partir d'un disque dur

Cela suppose que votre machine fonctionne sous DOS lors de l'initialisation. Cette condition est valable pour 99 % ou plus de tous les IBM et compatibles équipés d'un disque dur.

1. Allumez votre machine. Si elle est déjà allumée, quittez tous les programmes et retournez au répertoire MPS à l'aide de la commande DOS "CD". Par exemple, si vous êtes sur l'unité C:, vous devez faire "CD C:\MPS".

2. Réglez la vitesse : si vous avez un ordinateur "turbo" ou à plusieurs vitesses, réglez-le à votre vitesse normale.

3. Chargez le programme : tapez ce qui suit : **CIV** et appuyez sur Retour. La simulation commence à se charger.

Options graphiques

VGA : sélectionnez cette option si vous avez une carte graphique VGA.

MCGA : sélectionnez cette option si vous avez un PS/2 ou une carte graphique MCGA.

EGA : sélectionnez cette option si vous avez une carte graphique EGA. Cette option fournit 16 couleurs.

Tandy 1000 : sélectionnez cette option si vous avez un Tandy 1000. Cette option fournit 16 couleurs.

Options du pilote de SON

Quand *Civilization* se charge, le programme vous demande de sélectionner une option de son. Les options possibles sont les suivantes :

No sound (sans son) : cette option supprime tout son pendant le jeu.

IBM sound (son IBM) : cette option de son par défaut convient à tous les ordinateurs IBM PC, XT, AT et PS/2 sans matériel de son particulier.

Tandy sound (son Tandy) : n'utilisez cette option que sur les ordinateurs Tandy, lesquels contiennent une puce spéciale pour la musique.

Ad Lib/Sound Blaster or compatibles sound board (carte sonore Ad Lib/Sound Blaster ou compatibles) : n'utilisez cette option que si vous avez ajouté à votre ordinateur la carte sonore Ad Lib ou une carte compatible.

Roland LAPC-1 MIDI board (carte Roland LAPC-1 MIDI) : n'utilisez cette option que si vous avez ajouté à votre ordinateur la carte sonore produite par Roland. Il est également possible d'utiliser avec une interface MPU-401 compatible MIDI une carte MT-32 ou CM32L. En cas de problème lors de l'utilisation du matériel de son Roland, retirez toutes les autres connexions d'entrée MIDI et réessayez.

Problèmes de chargement ?

Custom drivers (pilotes personnalisés) : à l'avenir, MicroProse fournira peut-être des pilotes de son personnalisés pour les nouvelles cartes sonores. Pour en installer un, copiez-le dans le répertoire de votre jeu (unité B si vous utilisez les disquettes), renommez XSOUND.EXE le pilote et sélectionnez "Custom sound driver" lorsque vous commencez le jeu.

Les dernières remarques sur ce programme et sur les problèmes avec les "compatibles" figurent dans un fichier ASCII nommé "READ.ME" et stocké sur disquette. Il est possible de lire ce fichier à l'aide de commandes DOS standard comme "TYPE READ.ME".

Si le programme ne se charge pas ou ne s'exécute pas correctement, éteignez tout et redémarrez-la. Assurez-vous que DOS et *Civilization* sont les seuls programmes qui se chargent en mémoire. Certains programmes ou outils résidant en RAM peuvent être incompatibles avec *Civilization*.

Si un message vous signale que vous n'avez pas assez de mémoire, essayez de jouer avec des graphiques EGA au lieu de VGA, ou avec un son IBM au lieu d'un son Ad-Lib ou Roland.

Si vous avez toujours des difficultés, essayez les disquettes *Civilization* originales. Vos copies sont peut-être mauvaises. Si les disquettes originales ne fonctionnent pas, essayez-les sur un autre PC. Si les disquettes fonctionnent sur une autre machine, la vôtre a des problèmes de compatibilité (c.-à-d. certains aspects ne sont pas entièrement compatibles IBM). Essayez une vitesse de machine différente ou une option de clavier/souris, de graphiques ou de son. Il arrive que le jeu fonctionne grâce à un réglage différent.

Si vous avez des ennuis lors du chargement sur d'autres machines comme sur la vôtre, vous êtes sans doute un des rares à avoir une disquette défectueuse. Dans ce cas, contactez le service clients de MicroProse au (0666) 504326, du lundi au vendredi et de 9h à 17h. Lors de votre appel, veuillez avoir un crayon et du papier à portée de main.

Jeux sauvegardés

Vous pouvez sauvegarder des jeux en cours et les reprendre un autre jour. Les jeux peuvent être sauvegardés sur disque dur ou sur une disquette de jeu sauvegardé déjà formatée. Il n'est pas possible de sauvegarder des jeux sur vos disquettes de jeu ni sur vos disquettes de jeu de sauvegarde. Pour sauvegarder un jeu en cours, affichez le menu Game et choisissez "Save game" (sauvegarder jeu). En plus, quand l'option de Game (jeu) "Autosave" (sauvegarde automatique) est activée, votre jeu est sauvegardé tous les cinquante tours.

Sauvegarder des jeux sur disquette

1. Placez votre disquette de jeu de sauvegarde déjà formatée dans l'unité où vous souhaitez faire votre sauvegarde. Normalement, c'est soit l'unité A: soit l'unité B:. (Sachez que vous ne pouvez pas formater de disquette quand le jeu est en cours. Vous devez donc avoir des disquettes formatées à portée de main.)

2. Entrez la lettre de l'unité où vous avez déjà placé votre disquette de jeu de sauvegardée et appuyez sur Retour.

3. Les fichiers de jeu sauvegardés sur votre disquette de jeu de sauvegarde s'ouvrent. Placez la barre de mise en évidence sur le fichier dans lequel vous voulez sauvegarder votre jeu et appuyez sur Retour. Le jeu est sauvegardé dans ce fichier.

Sauvegarder des jeux sur disque dur

1. La lettre de votre disque dur apparaît déjà dans la fenêtre. Appuyez simplement sur Retour.

2. Les fichiers de jeux sauvegardés sur votre disque dur s'ouvrent. Placez la barre de mise en évidence sur le fichier dans lequel vous voulez sauvegarder votre jeu et appuyez sur Retour. Le jeu est sauvegardé dans ce fichier.

Sur n'importe quel disque, vous ne pouvez sauvegarder qu'un nombre limité de jeux. Si les fichiers de jeu d'un disque quelconque sont pleins, placez la barre de mise en évidence sur le jeu sauvegardé existant que vous voulez écraser et appuyez sur Retour. Le nouveau fichier sauvegardé efface l'ancien. Si vous ne voulez effacer aucun jeu d'un disque plein, appuyez sur la touche ESC pour retourner au jeu et recommencez le processus de sauvegarde d'un jeu. Cependant, vous ne pouvez pas formater de disquette quand le jeu est en cours. Vous devez donc avoir des disquettes formatées à portée de main.

Charger un jeu sauvegardé

Au cours du jeu, il est possible de restaurer ou de charger comme options d'avant-jeu les jeux sauvegardés.

1. Choisissez l'option "Load a saved game" (charger un jeu sauvegardé) quand vous commencez le jeu, ou, au cours du jeu, affichez le menu Game et choisissez l'option "Load game".

2. Tapez la lettre de l'unité où se trouve le support du jeu. C'est soit le disque dur (D: ou C: généralement), soit la disquette (A: ou B: généralement).

3. Après avoir sélectionné l'unité, appuyez sur Retour.

4. Dans la liste des jeux sauvegardés, placez la barre de mise en évidence sur celui que vous voulez charger et appuyez sur Retour. Le jeu sauvegardé est ainsi chargé.

Tous les jeux sauvegardés comportent deux fichiers : un fichier CIVIL#.SVE et un fichier CIVIL#.MAP. Chaque fichier se différencie par le nom que vous avez choisi pour vous-même à l'initialisation du jeu sauvegardé et par l'année de la sauvegarde. Les fichiers de jeu sauvegardés sont des fichiers DOS normaux qui peuvent être déplacés et copiés à l'aide des commandes DOS standard.

Protection contre la copie

Le logiciel n'est pas protégé contre la copie mais une forme de protection sur papier est incluse. Après 50 tours, il vous est demandé de répondre à une question simple sur les progrès de civilisation inclus dans le jeu. L'image désignant un progrès donné vous est montrée et vous devez choisir dans une liste les conditions préalables à ce progrès. Les réponses à la devinette se trouvent dans le coin inférieur gauche des pages du manuel et la bonne page est indiquée comme faisant partie de cette devinette.

Commandes

Commande de jeu

<i>Fonction</i>	<i>Clavier</i>	<i>Souris</i>
Centrer la carte sur l'unité active	Touche C	
Changer la mise en évidence du menu	Touches du pavé numérique	Déplacez la souris
Choisir l'option de menu	Touche Retour/barre d'espace	Cliquez avec le bouton gauche
Quitter le menu ou l'écran	Touche Escape	
Curseur de la carte activé/désactivé	Touche Tab (interface pour clavier uniquement)	
Aide du menu	Touches Alt + H (aux endroits signalés)	
Quitter jeu	Touches Alt + Q	
Faire défiler la carte	Shift + touche directionnelle du pavé numérique	
Son désactivé/activé	Touches Alt + V	
Activer/désactiver les unités	Touche T	

Commandes d'unités

<i>Fonction</i>	<i>Clavier</i>	<i>Souris</i>
Amélioration agricole*	Touche I	
Construire une forteresse*/Fortifier	Touche F	
Construire une voie ferrée*	Touche R	
Construire une route*	Touche R	
Effacer la pollution*	Touche P	
Se débander	Shift + touche D	
Fonder une nouvelle ville*	Touche B	
Go to (Aller à)	Touche G	
Ville d'attache	Touche H	
Amélioration industrielle*	Touche M	
Déplacer l'unité	Touche directionnelle du pavé numérique	
Aucun ordre	Barre d'espace	
Pillage	Shift + touche P	
Faction	Touche S	
Décharger navire	Touche U	
Attendre	Touche W	

* = colons uniquement

Informations sur les touches de raccourci

<i>Fonction</i>	<i>Clavier</i>	<i>Souris</i>
Modifier le taux de produits de luxe	Touche -	
Modifier le taux d'imposition	Touche =	
Trouver la ville	Shift + ?	
Ouvrir la barre des menus	Alt plus touche de la 1ère lettre	
Sauvegarder jeu	Shift + touche S	
Etat des villes	Touche de fonction F1	
Conseiller militaire	Touche de fonction F2	
Conseiller de renseignements	Touche de fonction F3	
Conseiller d'attitude	Touche de fonction F4	
Conseiller du commerce	Touche de fonction F5	
Conseiller scientifique	Touche de fonction F6	
Merveilles du monde	Touche de fonction F7	
5 meilleures villes	Touche de fonction F8	
Score de civilisation	Touche de fonction F9	
Carte du monde	Touche de fonction F10	

Commandes d'affichage de la ville (interface pour clavier uniquement)

<i>Fonction</i>	<i>Clavier</i>	<i>Souris</i>
Modifier la carte de production	Touche P	
Changer spécialiste	Touche 1-8	
Vendre une amélioration	Touche S	
Activer unité	Touche A	
Modifier production	Touche C	
Acheter production	Touche B	

Fonction IBM supplémentaires

Nommer votre tribu

Les fonctions de jeu supplémentaires mentionnées ci-dessous ont été ajoutées à la version IBM.

En sélectionnant vos options d'avant-jeu, vous pouvez insérer pour votre tribu le nom que vous voulez au lieu de sélectionner un des quatorze noms disponibles dans le menu Select your tribe (Sélectionner votre tribu). Pour insérer un nom que vous avez inventé, appuyez sur la touche Escape lorsque le menu Tribe s'affiche. Ensuite, tapez le nom que vous voulez et appuyez sur la touche Retour pour qu'il soit dans le jeu. Il est recommandé de mettre le nom au pluriel, comme "Francs" ou "Hittites" pour que le texte du jeu se lise correctement. Par la suite, votre civilisation est connue par ce nom.

Aide du menu

Quand vous avez ouvert le menu de modification de la production à partir de l'écran d'affichage de la ville ou quand il vous est demandé de sélectionner un nouveau progrès pour que vos savants l'obtiennent, vous pouvez avoir accès à Civilopedia pour vous aider dans votre prise de décision. Pour consulter cette encyclopédie, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la sélection en question. A l'aide de l'interface pour clavier uniquement, appuyez sur les touches Alt + H pour ouvrir Civilopedia. Les menus qui comprennent cette fonction d'aide indiquent qu'il s'agit d'une option.

Options supplémentaires du menu Game

La sélection Options du menu Game contient deux choix supplémentaires : Sound (son) et Enemy moves (déplacements ennemis). Comme pour tous les choix d'Options, une marque indique que l'option est activée. Si aucune marque ne s'y trouve, l'option est désactivée.

Sound : cette option permet d'activer et de désactiver la musique et les effets sonores.

Enemy moves : quand cette option est activée, le programme vous montre les déplacements de toutes les unités ennemies que vous connaissez. Quand elle est désactivée, vous ne voyez que les déplacements ennemis qui provoquent le combat ou ceux qui ont lieu sur la partie de la carte actuellement visible à l'écran d'affichage de la carte. La désactivation des déplacements ennemis peut avoir pour conséquence une accélération ultérieure du jeu lorsque de nombreuses unités ennemies se déplacent.

En plus, deux autres options méritent qu'on s'y attarde.

Animations : il est recommandé à l'utilisateur de disquette de désactiver cette option pour accélérer considérablement le jeu.

AutoSave (Sauvegarde automatique) : chaque disquette contient dix fentes pour les jeux sauvegardés. Les quatre premières, numérotées de 0 à 3 sont pour les jeux sauvegardés sur demande du menu Game. Les six autres numérotées de 4 à 9 sont prises par jeu sauvegardé par l'option AutoSave.

Production

Quand le menu Change production s'ouvre sur l'écran d'affichage de la ville, indiquant les produits qu'il est possible de faire dans une ville donnée, certains produits sont peut-être marqués d'un symbole "***". Ce symbole indique que le produit a déjà été rendu obsolète par le progrès de la technologie, même s'il est possible que vous le construisiez toujours.

Habitants malheureux

Sous la République et sous la Démocratie, les gens sont rendus malheureux par les unités au sol et les navires qui ne sont pas dans leurs villes d'attache. Les unités aériennes et les unités de bombes nucléaires les rendent également malheureux, où qu'elles se trouvent.

Options de relecture

Quand vous vous retirez du jeu, un menu fournit une option qui permet de relire plusieurs époques de l'histoire de votre civilisation. Vous pouvez choisir les options Quick replay (relecture rapide), Complete replay (relecture complète) ou Write replay to disk (écrire relecture sur disque).

Quick replay : cette option vous montre la masse de terre principale du monde ainsi que la fondation, la prise d'assaut et la destruction des villes par toutes les civilisations pendant le jeu. A partir de cette relecture, vous pouvez rapidement voir la montée et la chute des civilisations et apprendre ce qui se passait pendant que vous étiez occupé dans votre partie du monde. Cette relecture fonctionne toute seule.

Complete replay : cette option montre les informations fournies par la précédente mais indique également qui réalise en premier chaque progrès de civilisation, qui construit en premier chaque unité et chaque merveille. Elle signale en outre les modifications de l'état de guerre ou de paix entre les civilisations et la destruction de celles-ci. A plusieurs dates, cette relecture vous indique votre position par rapport

au reste du monde. Elle s'arrête à chaque fois qu'elle fournit une information. Pour continuer, vous devez appuyer sur la barre d'espace ou sur la touche Retour.

Write replay to disk : si vous sélectionnez cette option, les informations de Complete replay sont stockées sur un fichier de texte appelé "Replay.txt" et sauvegardé sur disque dur. En plus, une carte du monde est également sauvegardée. Elle montre toutes les terres ainsi que les emplacements de toutes les villes et les nations auxquelles elles appartiennent. Cette carte indique aussi l'emplacement des villes détruites. Après avoir quitté le programme, vous pouvez imprimer ces informations sous la forme d'un fichier de texte accessible par un éditeur de texte.

Graphique de puissance

Quand vous vous retirez, un graphique de puissance apparaît. Il indique la résistance relative des civilisations du jeu - dont la votre - au fil du temps. La puissance de toutes les civilisations est indiquée sur le graphique par des lignes de la couleur symbolisant chaque civilisation. Plus une ligne monte haut, plus la civilisation en question est puissante. Les civilisations détruites sont représentées par leurs lignes qui tombent en bas du graphique. Pour ce graphique, la puissance comprend tout ce que possède votre civilisation, dont les villes, la population, les améliorations, les merveilles, votre trésor et les unités.

Remerciements supplémentaires pour le jeu

Effets sonores Tandy

Scott Patterson

Contrôle supplémentaire du jeu

Doug Kaufman

Interface pour clavier uniquement

Si vous n'avez pas de souris, vous devez exécuter à l'aide des commandes qui vont suivre les fonctions exécutées habituellement par la souris. Toutes les autres commandes de clavier IBM notées dans le manuel fonctionnent normalement.

Menus : il est possible d'ouvrir tous les menus qui apparaissent sur la barre des menus de l'écran d'affichage de la carte à l'aide de la touche Alt plus la première lettre du nom du menu. A l'aide des touches fléchées ou du pavé numérique, déplacez la barre de mise en évidence vers le haut ou vers le bas. La touche 8 du pavé numérique déplace cette barre vers le haut et la touche 2 la déplace vers le bas. Pour sélectionner l'option mise en évidence, appuyez sur la touche Retour.

Boutons : pratiquement tous les boutons fonctionnent de la même façon. Pour activer un bouton, appuyez sur la touche de la première lettre de son nom. Les seules exceptions sont les boutons "Infos" de l'Intelligence report (rapport de renseignements) qui sont numérotés et qui s'activent par la touche numérique correspondante.

Ecran d'affichage de la carte

A l'écran d'affichage de la carte, appuyez sur la touche Tab pour activer le curseur de la carte. Cette boîte blanche apparaît sur l'unité actuellement active ou au centre de la fenêtre carte. Il est possible de déplacer le curseur sur la carte grâce aux touches numériques. Quand le curseur quitte la fenêtre carte, la carte défile en se recentrant sur le curseur.

Déplacement rapide sur la carte : vous pouvez vous déplacer plus vite sur la carte en maintenant la touche Shift enfoncée et en appuyant en même temps sur les touches directionnelles du pavé numérique.

Activer des unités : il est possible d'activer les unités de faction ou les unités fortifiées en plaçant le curseur sur le carré de carte où elles se trouvent et en appuyant sur la touche Retour. Un menu comprenant les unités du carré s'ouvre. Mettez en évidence les unités que vous voulez activer et réappuyez sur la touche Retour. Quand vous avez fini d'activer des unités dans le carré, appuyez sur la touche Escape pour retourner à la carte.

Ouvrir l'écran d'affichage de la ville : pour ouvrir l'écran d'affichage d'une ville, placez le curseur sur le carré de la carte de la ville et appuyez sur la touche Retour.

Ecran d'affichage de la ville

Pour faire fonctionner les boutons de l'écran d'affichage de la ville, il suffit d'appuyer sur la première lettre du nom.

Modifications de la carte de la ville : pour enlever de la main d'oeuvre ou pour remodifier les endroits de la carte où les gens travaillent, appuyez sur la touche P. Le curseur se place ainsi sur le carré de la ville. A l'aide des touches fléchées ou des touches du pavé numérique, déplacez-le dans la carte de la ville. Quand le curseur se trouve sur le carré duquel vous voulez retirer les gens, appuyez sur la touche Retour. La main d'oeuvre se retire du carré et un habitant du tableau de service de la population est transformé en spécialiste.

Pour remettre un spécialiste au travail sur la carte, placez le curseur sur le bon carré vide et appuyez sur Retour. Le spécialiste redevient un habitant ordinaire et le carré recommence à se développer.

Si vous n'avez pour l'instant aucun spécialiste et si vous appuyez sur Retour lorsque le curseur se trouve sur un carré vide, la main d'oeuvre est réorganisée sur la carte, comme le recommandent vos conseillers.

Quand vous avez fini vos modifications sur la carte de la ville, appuyez sur la touche Escape.

Spécialistes : à chaque fois que vous créez un spécialiste, il apparaît comme un artiste dans le tableau de service de la population. Les spécialistes sont numérotés de 1 à 8, à partir de la gauche. Vous pouvez transformer les artistes en percepteurs et en savants en appuyant sur la touche numérique correspondant au spécialiste en question. Par exemple, pour transformer en savant le second artiste à partir de la gauche, appuyez deux fois sur la touche 2. La première fois que vous appuyez, l'artiste devient percepteur et la seconde fois, le percepteur devient à son tour savant. Enfin, si vous appuyez une troisième fois, vous avez de nouveau un artiste.

Pour retransformer les spécialistes en habitants ordinaires, il suffit de les remettre au travail d'après les instructions précédentes.

Vendre des améliorations : pour vendre une amélioration, appuyez sur la touche S. Vous transformez ainsi le tableau de service des améliorations en menu normal avec une barre de mise en évidence. Placez cette barre sur l'amélioration que vous voulez vendre et appuyez sur Retour. A partir du menu "yes/no" qui apparaît ensuite, mettez à nouveau en évidence l'option que vous voulez vendre et appuyez sur Retour. L'amélioration est vendue et disparaît du tableau de service.

Activer des unités : les unités de faction ou les unités fortifiées dans la ville peuvent être activées à partir de la fenêtre informations. Si ces unités ne sont pas déjà visibles, appuyez sur le bouton Infos pour les afficher. Les unités de faction disparaissent et les unités fortifiées sont entourées d'une bordure noire. Pour activer ces unités, appuyez sur la touche A. La première unité clignote. A l'aide des touches directionnelles du pavé numérique, placez le curseur sur l'unité que vous voulez activer et appuyez sur la touche Retour. L'unité s'active alors. Après avoir terminé, appuyez sur la touche Escape.

Schéma des terrains

Terrain	Coût du déplacement en points	Bonus de défense	Valeur économique	I	M	Route
 Arctique	2	0 %	Néant	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet
 Désert	1	0 %	R	+ 1 N	+ 1 R	+ 1 C
 Forêt	2	50 %	N RR	Plaines	Aucun effet	Aucun effet
 Prairie	1	50 %	NN R ?	+ 1 N	Forêt	+ 1 C
 Collines	2	100 %	N RR	+ 1 N	+ 1 R	Aucun effet
 Jungle	2	50 %	N	Prairie	Forêt	Aucun effet
 Montagnes	3	200 %	R	Aucun effet	+ 1 R	Aucun effet
 Océan	1	0 %	N CC	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet
 Plaines	1	0 %	N R	+ 1 N	Forêt	+ 1 C
 Rivières	1	50 %	NN R ? C	+ 1 N	Aucun effet	Aucun effet
 Marécage	2	50 %	N	Prairie	Forêt	Aucun effet
 Toundra	1	0 %	N	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet

Notes

1. I = irrigation ou amélioration de l'agriculture ; M = minage ou amélioration industrielle ; N = nourriture ; R = ressources ; C = Commerce ; R ? = 50 % de chances que des ressources existent.

2. Effets des gouvernements : la valeur économique de toutes les denrées égales à trois unités ou plus est de - 1 unité sous le despotisme/l'anarchie. Le commerce est de + 1 pour les carrés qui génèrent déjà du commerce sous la République/la Démocratie.

3. Le déplacement le long des routes coûte 1, 2 ou 3 points de déplacement par carré.

4. Les voies ferrées augmentent toutes les denrées de 50 %, valeur arrondie au chiffre supérieur. Le déplacement le long des voies ferrées ne coûte aucun point de déplacement.

Ressources spéciales

	<i>Terrain</i>	<i>Coût du déplacement en points</i>	<i>Bonus de défense</i>	<i>Valeur économique</i>	<i>I</i>	<i>M</i>	<i>Route</i>
	Charbon	2	100 %	N RR	+ 1 F	+ 3 R	Aucun effet
	Poisson	1	0 %	NNN CC	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet
	Gibier (Forêt)	2	50 %	NNN RR	chevaux	Aucun effet	Aucun effet
	Gibier (Toundra)	1	0 %	NNN	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet
	Gemmes	2	50 %	N CCCC	Prairie	Gibier	Aucun effet
	Or	3	200 %	R CCCCCC	Aucun effet	+ 1 R	Aucun effet
	Chevaux	1	0 %	N RRR	+ 1 N	Gibier	+ 1 C
	Oasis	1	0 %	NNN R	+ 1 N	+ 1 R	+ 1 C
	Pétrole	2	50 %	N RRRR	Prairie	Gibier	Aucun effet
	Phoques	2	0 %	NN	Aucun effet	Aucun effet	Aucun effet

Sid Meier's

CIVILIZATION

ENCORE D'AUTRES FONCTIONS IBM SUPPLÉMENTAIRES

Tuyaux, améliorations, corrections

Pour IBM PC & compatibles

Copyright © 1991, MicroProse Software, Inc.

TUYAUX & AMÉLIORATIONS

Les fonctions et corrections qui vont suivre ont été ajoutées à **CIVILIZATION** après la production du manuel et du supplément technique. Ces améliorations vont certainement rendre le jeu encore plus stimulant et plus amusant.

1. End of game (Fin de jeu) : les scores de tous les jeux s'arrêtent automatiquement à une certaine date si les jeux n'ont pas pris fin plus tôt pour d'autres raisons. Selon la sélection de votre niveau de difficulté, le score s'arrête au cours des années suivantes :

Chieftain : 2100 après J.-C., Warlord : 2080 après J.-C., Prince : 2060 après J.-C. : King : 2040 après J.-C. et Emperor : 2020 après J.-C..

2. King's advisors (Conseillers du roi) : les conseillers qui apparaissent derrière les rois rivaux ont pour but d'indiquer le gouvernement de la civilisation ennemie et sa taille relative. Si un roi a quatre conseillers, la civilisation en question est une des plus grandes du monde. Si un roi n'en a qu'un, la civilisation en question est d'importance très réduite. L'habillement des conseillers indique le type de gouvernement de la civilisation en question comme suit. Un gouvernement dans l'anarchie est représenté par les conseillers du despotisme.

Mongols - despotisme antique

Egyptiens - monarchie antique

Grecs - république/démocratie de l'antiquité

Truands - despotisme moderne

Anglais - monarchie moderne

Soviétiques - communisme

Américains - république/démocratie modernes

3. Undo Build city (Annuler la construction d'une ville) : si vous appuyez accidentellement sur la touche B en déplaçant une unité de colons et construisez ainsi une ville, appuyez sur la touche ESCAPE pour annuler cette commande. La ville ne sera pas fondée.

4. Limites des jeux sauvegardés : chaque jeu sauvegardé prend environ 50 Ko d'espace. 10 jeux sauvegardés sur votre disque dur en prennent environ 500. Si vous sauvegardez sur des disquettes, vous devez utiliser une disquette haute densité pour stocker le nombre maximum de jeux. Autre possibilité : désactivez l'option AUTOSAVE du menu Game. Dans ce cas, les jeux ne sont sauvegardés que lorsque vous le voulez et seuls quatre jeux sont sauvegardés par disquette.

5. Touches de raccourci des écrans de remerciements : quand les écrans de remerciements sont affichés, vous pouvez appuyer sur des touches de raccourci pour choisir le type de jeu désiré. Pour commencer immédiatement le bon jeu, appuyez sur les touches suivantes.

New game (nouveau jeu)	touche N
Load saved game (charger jeu sauvegardé) :	touche L
Earth (terre)	touche E
Custom world (monde personnalisé)	touche C

Les autres touches renvoient au menu de choix du jeu.

Si vous sélectionnez Start new game, Earth ou Custom world, l'ordinateur crée un nouveau monde. Pendant ce temps, la séquence Evolution s'affiche (In the beginning : Il était une fois...). Si vous appuyez sur une touche pendant cette séquence, celle-ci se termine **DES QUE LE NOUVEAU MONDE EST ACHEVE**. Cela peut prendre du temps surtout sur les ordinateurs plus lents.

6. Eclaircissements sur les centrales électriques : les trois types de centrale électrique augmentent de 50 % la production de ressources de base d'une ville avant la prise en considération des effets d'une usine. Les usines hydro-électriques ne peuvent être construites dans des villes se trouvant près de carrés de rivières ou de montagnes, mais pas à proximité de collines.

7. Frédéric le Grand (Allemands) : après l'impression du manuel, Frédéric le Grand et la civilisation allemande ont remplacé Soliman II et les Turcs. Frédéric est décrit par les notes bibliographiques suivantes.

"Frédéric-Guillaume II, appelé le Grand, a régné sur la Prusse pendant près de cinquante ans. Faisant preuve de qualités inattendues de leader et de décideur, il est devenu un des plus grands généraux de l'histoire et a fait de la Prusse la puissance militaire dominante de l'Europe. Il a également

promu d'importantes réformes intérieures, a parrainé les arts et était le champion de la liberté religieuse. Il était considéré comme l'exemple même du monarque éclairé et du roi guerrier.

8. Go to à l'aide de la souris : pour placer l'unité active sur un carré adjacent, cliquez sur ce carré avec le bouton DROIT. Pour les déplacements de longue distance, sélectionnez Go to à partir du menu Orders et cliquez avec le bouton gauche sur le carré de destination. Vous remarquerez également que les unités qui utilisent la commande Go to longue distance se déplacent à la vitesse Road (route) même lorsqu'elles voyagent par chemin de fer.

9. Pour accéder à des améliorations supplémentaires de la ville à l'écran City status lorsque vous utilisez l'interface pour clavier uniquement, appuyez sur Shift-M ("More" : "Plus").

10. En cliquant avec le bouton droit sur le bouton "Change" de l'écran City status, vous pouvez placer votre ville en mode de construction automatique d'amélioration (si vous êtes en mode clavier uniquement, appuyez sur shift-A). Votre conseiller privé sélectionne automatiquement les améliorations à construire dans cette ville.

11. Le programme Apollo bénéficie d'un avantage supplémentaire : il permet de voir l'emplacement de toutes les villes du monde.

12. Une barre blanche apparaît au-dessus de votre château et indique le nombre d'années consécutives de paix dans le monde après l'année 1. Chaque tour rapporte 3 points à votre civilisation.

13. En cas d'un mauvais fonctionnement de la souris au beau milieu du jeu, appuyez sur Alt-M pour remettre à zéro le pilote de souris.

14. Si vous avez une unité de disquette 3.5" haute densité et pas de disque dur, vous pouvez copier les disquettes 1 et 2 sur une disquette et les disquettes 3 et 4 sur une autre. Vous réduisez ainsi la quantité de changements de disquette pendant le jeu. Le programme a automatiquement reconnu cette configuration et demande seulement la disquette 1 ou la disquette 2.

15. Si vous jouez sur un ordinateur portatif avec écran noir et blanc, sélectionnez les graphiques EGA pour obtenir un contraste maximal.

16. Quand vous faites des sélections de menus, veillez à utiliser uniquement la souris ou uniquement le clavier. Ne déplacez pas la barre de mise en évidence à l'aide du clavier avant de cliquer pour entrer votre choix ; quand vous cliquez, c'est la position du pointeur et non pas l'emplacement de la barre de mise en évidence qui détermine votre choix.

CORRECTIONS

1. Avancer après le combat : la référence à la capacité des unités victorieuses à avancer, page 35 du manuel, est inexacte. Les unités victorieuses à qui il reste des points de déplacement après le combat peuvent continuer à se déplacer normalement.
2. Pillage : la référence à Pillage, page 36 du manuel, n'est pas entièrement exacte. Les routes et les chemins de fer peuvent être pillés. La première fois qu'un carré est pillé, les irrigations et les mines présentes sont détruites. Les pillages ultérieurs entraînent la destruction des chemins de fer, s'il y en a, puis des routes. Par exemple, pour enlever toutes les améliorations d'un carré irrigué contenant un chemin de fer, il faut trois tours de pillage.
3. Schéma des progrès de civilisation : le schéma des progrès au dos du manuel contient une erreur. Pour le progrès VOL SPATIAL, les conditions préalables sont en fait l'INFORMATIQUE et la FUSEOLOGIE.
4. Correction du suffrage des femmes : cette merveille du monde est possible grâce au progrès de l'industrialisation, comme le montre le schéma des progrès de civilisation, et non pas grâce à la production de masse, comme l'indique la page 87 du manuel.
5. Les technologies du futur rapportent 5 points à votre civilisation et non pas 10 comme le dit le manuel.
6. L'unité AVION DE CHASSE a été modifiée pour avoir une force d'attaque égale à 4 et une force de défense égale à 2.

Cette preuve officielle d'achat peut vous permettre de gagner une disquette de sauvegarde ! Pour avoir des détails, consultez la feuille de commande de sauvegarde.

Sid Meier's
CIVILIZATION

Preuve officielle d'achat

Veuillez cocher le format du jeu à cet endroit.

- | | | | | | |
|--------------------------|-------|--------------------------|-----|-------------------------------------|-----|
| <input type="checkbox"/> | 3.5" | <input type="checkbox"/> | H/D | <input checked="" type="checkbox"/> | VGA |
| <input type="checkbox"/> | 5.25" | <input type="checkbox"/> | D/D | <input checked="" type="checkbox"/> | EGA |



**Ne mettez pas
ce papier au
rebut !**

**Votre preuve officielle d'achat
figure au verso.**

La preuve officielle d'achat est
nécessaire lorsque vous commandez
une copie de sauvegarde du jeu et
lorsque vous participez à la plupart
des promotions de MicroProse !

*Téléchargé sur
Le Vieux Manuel*

[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)