

Sid Meier's

# CIVILIZATION

SUPPLÉMENT TECHNIQUE

Pour ordinateurs Atari ST

Copyright ©1991 MicroProse Software Ltd

---

## CONTENU

Votre boîte *Civilization* devrait contenir un manuel, ce supplément technique, un lot de disquettes Atari ST de 3,5" et une carte d'enregistrement.

---

## EQUIPEMENT REQUIS

**Ordinateur:** Cette simulation nécessite un Atari ST avec au moins 1 Mo de RAM.

**Contrôle:** *Civilization* peut se jouer entièrement à partir du clavier et de la souris. La souris peut également être utilisée pour les sélections de menu.

**Affichage:** *Civilization* nécessite un écran couleur.

**Lecteur :** Vous pouvez jouer à *Civilization* à partir d'un lecteur de disquettes à double face mais il est préférable d'installer le jeu sur disque dur.

---

## INSTALLATION SUR DISQUETTES

Protection contre  
l'écriture

Vérifiez que toutes les disquettes sont protégées contre l'écriture (le trou doit être visible dans le coin supérieur droit de la disquette). Si elles ne le sont pas, faites glisser la petite languette sur chaque disquette. Cela empêchera l'effacement accidentel des données des disquettes d'origine.

---

## Copie des disquettes

Il est conseillé de copier les disquettes qui vous sont fournies et de mettre les disquettes d'origine en lieu sûr. Les copies sont uniquement pour votre usage personnel. Reportez-vous à la notice de copyright à la fin de ce document. Pour savoir comment copier les disquettes, consultez le manuel d'instructions de votre ordinateur.

---

## INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Bootez normalement votre disque dur et insérez la disquette "Game" de *Civilization*. Ouvrez cette disquette et cliquez deux fois sur l'icône "Install". Suivez les prompts à l'écran. Un tiroir sera créé sur votre disque dur, contenant tous les fichiers nécessaires.

---

## CHARGEMENT À PARTIR DES DISQUETTES

Eteignez votre ordinateur et retirez tous les périphériques inutiles. Insérez la disquette "Game" de *Civilization* dans le lecteur à double face et allumez l'ordinateur. Le programme se chargera automatiquement. Suivez les prompts à l'écran.

---

Pour les possesseurs de lecteur interne à simple face avec lecteur externe à double face.

Lorsque vous allumez ou réinitialisez l'ordinateur, vous devez sélectionner le répertoire du lecteur externe et cliquer deux fois sur "Game.PRG."

---

## Protection contre la copie

Bien que le programme ne soit pas protégé contre la copie, nous avons inclus une forme minimale de protection. Au bout de 50 tours, vous devez répondre à une question simple concernant les progrès de civilisation figurant dans le jeu. La représentation d'un progrès est affichée et vous devez choisir les conditions requises pour réaliser ce progrès sur une liste. Vous trouverez la solution au coin inférieur gauche des pages du manuel et la page voulue est indiquée avec la question.

---

## Le fichier ReadMe

Les toutes dernières données concernant ce programme, les suppléments, révisions, etc. se trouvent sur la disquette "Game" dans un fichier ASCII intitulé "READ.ME". Vous pouvez lire ce fichier à partir du Desktop (vous trouverez davantage de détails dans le manuel d'instructions de votre ordinateur).

---

## Difficultés d'exploitation et problèmes de chargement

Dans la grande majorité des cas, les problèmes de chargement ne sont pas dus à un logiciel défectueux, mais à une procédure de chargement incorrecte ou à un défaut venant du matériel.

Vérifiez que vous avez bien suivi les instructions de chargement. Les défauts de matériel les plus courants résultent du mauvais alignement des têtes d'enregistrement dans le lecteur de disquettes. De tels défauts peuvent être détectés en chargeant le jeu sur un autre ordinateur.

Il arrive également qu'un virus ait été transféré dans votre machine à cause d'un autre logiciel. Les copies pirates de jeux sont une source extrêmement courante de virus. Il est toujours préférable de posséder des logiciels d'origine. En cas de logiciel défectueux, veuillez retourner la boîte complète, avec le reçu, à votre fournisseur. MicroProse regrette de ne pas pouvoir remplacer les produits, à moins qu'ils n'aient été achetés directement à l'entreprise.

Si vous avez la moindre difficulté pendant le chargement de *Civilization* ou que vous avez besoin d'aide pour le fonctionnement de la simulation, n'hésitez pas à contacter le service clientèle de MicroProse. Composez le (+44) 666 504399, du lundi au vendredi, de 9h00 à 17h00. Munissez-vous d'un papier et d'un crayon lorsque vous nous appelez.

---

## CHARGEMENT À PARTIR DU DISQUE DUR

---

### Jeux sauvegardés

Bootez normalement votre disque dur. Ouvrez le tiroir du jeu et cliquez deux fois sur l'icône voulue.

Vous pouvez sauvegarder des jeux en cours et les reprendre ultérieurement. Ces jeux peuvent être sauvegardés sur votre disque dur ou sur une disquette de sauvegarde formatée au préalable. Vous ne pouvez pas sauvegarder vos jeux sur les disquettes de jeu ou les copies de ces disquettes. Pour sauvegarder un jeu en cours, déroulez le menu "Game" (jeu) et choisissez "Sauvegarder jeu". De plus, lorsque l'option "Sauvegarde automatique" est activée, votre jeu est sauvegardé tous les cinquante tours.

---

### Chargement d'un jeu sauvegardé

Les jeux sauvegardés peuvent être chargés avant de commencer à jouer. Pour charger un jeu sauvegardé, choisissez l'option "Charger un jeu sauvegardé" lorsque vous commencez la simulation.

En utilisant le clavier ou la souris, choisissez le jeu que vous souhaitez charger et appuyez sur Return. Cela chargera le jeu sauvegardé.

Tous les jeux sauvegardés sont constitués de deux fichiers: CIVIL#.SVE et CIVIL#.MAP. Chaque fichier est caractérisé par le nom que vous aviez choisi en commençant le jeu sauvegardé et l'année de jeu à laquelle vous avez sauvegardé.

---

## COMMANDES

### Commandes de jeu

<i>Fonction</i>	<i>Clavier</i>	<i>Souris</i>
Centrer carte sur unité active	Touche C	
Déplacer barre de sélection	Touches clavier numérique	Déplacer la souris
Choisir option de menu	Touche Return/Espace	Cliquer bouton gauche
Quitter menu ou écran	Touche Escape	
Avec/Sans curseur carte	Touche Tab (interface Clavier seulement)	
Fonction Aide	Touches Alt + H (quand indiqué)	
Quitter jeu	Touches Alt + Q	
Défilement de la carte	Shift + touches directionnelles du clavier numérique	
Avec/sans son	Touches Alt + V	
Activer/désactiver unités	Touche T	

---

## Commandes des unités

<i>Fonction</i>	<i>Clavier</i>	<i>Souris</i>
Amélioration agricole*	Touche I	
Construire forteresse*/Fortifier	Touche F	
Construire voie ferrée*	Touche R	
Construire route*	Touche R	
Éliminer pollution*	Touche P	
Se débarrasser	Shift + touche D	
Fonder nouvelle ville*	Touche B	
Aller à	Touche G	
Ville d'attache	Touche H	
Amélioration industrielle*	Touche M	
Déplacer unité	Touches directionnelles du clavier numérique	
Pas d'ordre	Espace	
Pillage	Shift + touche P	
En faction	Touche S	
Décharger navire	Touche U	
Attendre	Touche W	

\* = Colons uniquement

---

## Touches de raccourci - Informations

<i>Fonction</i>	<i>Clavier</i>	<i>Souris</i>
Changer taux de produits de luxe	Touche -	
Changer taux d'imposition	Touche =	
Trouver ville	Shift + touche ?	
Ouvrir menu de la barre des menus	Alt + première lettre	
Sauvegarder le 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 votre civilisation	Touche de fonction F9	
Carte du monde	Touche de fonction F10	

---

## Commandes de l'écran ville (Interface clavier seulement)

<i>Fonction</i>	<i>Clavier</i>	<i>Souris</i>
Carte de changement de production	Touche P	
Changer spécialiste	Touches 1 à 8	
Vendre amélioration	Touche S	
Activer unité	Touche A	
Changer production	Touche C	
Acheter production	Touche B	

---

## Utilisation du clavier à la place de la souris

Si vous n'avez pas de souris, utilisez la touche ALT et les touches directionnelles pour déplacer le pointeur de la souris.

La touche INSERT correspond au bouton gauche de la souris.

La touche CLEAR HOME correspond au bouton droit de la souris.

---

## FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES

### Nom de votre tribu

Les fonctions suivantes ont été ajoutées à la version Amiga.

Lorsque vous sélectionnez les options avant le jeu, vous pouvez entrer le nom que vous voulez pour votre tribu au lieu de choisir l'un des quatorze noms disponibles sur le menu "Select Your Tribe" (Sélectionnez votre tribu). Pour entrer le nom de votre choix, appuyez sur la touche Escape lorsque le menu "Tribe" (tribu) s'ouvre. Puis tapez le nom voulu et appuyez sur la touche Return pour entrer ce nom dans le jeu. Il est conseillé d'entrer un nom au pluriel comme "Ecoissais", "Francs" ou "Hittites" pour que le texte de jeu se lise correctement. Par la suite, votre civilisation sera connue sous ce nom.

---

### Fonction aide (Menu Help)

Lorsque vous avez ouvert le menu changement de production à partir de l'écran ville ou que vous devez sélectionner un nouveau progrès à réaliser par vos savants, vous pouvez avoir accès à la Civilopedia pour vous aider à prendre vos décisions. Si vous utilisez la souris, cliquez le bouton droit sur la sélection de votre choix pour lire à son sujet dans la Civilopedia. Si vous utilisez l'interface clavier uniquement, appuyez sur les touches Alt + H pour ouvrir la Civilopedia. Les menus possédant la fonction aide la mentionnent parmi les options.

---

### Options de jeu supplémentaires

Deux options supplémentaires sont disponibles dans la partie Options du menu Game: Sound (Son) et Enemy Moves (Déplacements ennemis). Comme pour toutes les options, la présence d'une marque indique que l'option est active.

**Sound:** Cette option active/désactive la musique et les effets sonores.

**Enemy Moves:** Lorsque cette option est activée, le jeu affiche les déplacements de toutes les unités ennemies dont vous connaissez l'existence. Lorsqu'elle est inactive, vous ne voyez que les mouvements ennemis provoquant un combat ou ceux qui ont lieu sur une partie de la carte actuellement visible sur l'écran. Si vous désactivez cette option, le jeu s'en trouvera accéléré quand il y aura de nombreuses unités ennemies à se déplacer.

De plus, deux autres options méritent quelques précisions supplémentaires:

**Animations:** Nous conseillons à tous ceux jouant à partir de disquettes de désactiver Animations car cette option affecte sensiblement la vitesse de jeu.

---

## Production

Lorsque le menu changement de production est ouvert sur l'écran ville, indiquant les choses pouvant être construites dans une ville, certaines choses seront marquées du symbole "\*". Ce symbole indique que la chose est déjà obsolète en raison des progrès de la technologie, même si vous pouvez toujours la construire.

---

## Citoyens malheureux

Sous les gouvernements de la République et de la Démocratie, les gens sont malheureux lorsque les unités au sol et les navires ne sont pas dans leur ville d'attache. Les unités aériennes et les unités de bombes nucléaires les rendent également malheureux, quel que soit l'endroit où elles se trouvent.

---

## Options Replay (répétition)

Lorsque vous vous retirez du jeu, un menu apparaît vous offrant la possibilité de revoir différents moments de l'histoire de votre civilisation. Vous pouvez choisir entre Quick Replay (rapide), Complete Replay (complet) et Write Replay to Disk (Enregistrer replay sur disque dur).

**Quick Replay:** Ce replay montre globalement la forme du monde et fait le rapport de la fondation, la prise et la destruction des villes par toutes les civilisations tout au long de la partie. A partir de ce replay, vous pouvez voir rapidement la montée et la chute des civilisations et apprendre ce qui se passait pendant que vous étiez occupé dans votre partie du monde. Ce replay se déroule automatiquement.

**Complete Replay:** Le replay complet donne les mêmes renseignements que le replay rapide mais en plus, il indique qui réussit chaque progrès de civilisation, construit chaque unité et chaque Merveille en premier, ainsi que les changements dans l'état de guerre ou de paix entre les civilisations et la destruction des civilisations. A différentes dates, ce replay spécifie votre position dans le monde. Le Replay complet s'arrête après chaque rapport d'informations. Vous devez appuyer sur la barre d'espace ou la touche Return pour continuer.

**Write Replay to Disk:** Si vous choisissez cette option, les informations du Replay complet seront enregistrées dans un fichier texte appelé "Replay.txt", qui sera sauvegardé sur votre disque dur. De plus, une carte du monde sera également sauvegardée. Cette carte montre la surface de la terre ainsi que l'emplacement et la nationalité

de toutes les villes. Cette option affiche également l'emplacement des villes qui ont été détruites. Après avoir quitté le programme, vous pouvez imprimer ces informations sous forme de fichier texte ou les lire en ouvrant ce fichier dans un programme éditeur de texte.

---

## Powergraph (Graphe de puissance)

Lorsque vous vous retirez, un "powergraph" apparaît, montrant sur une échelle de temps la puissance relative des civilisations du jeu, y compris la vôtre. Le pouvoir de chaque civilisation est indiqué sur le graphe par une ligne de la couleur de la civilisation. Plus la ligne monte et plus la civilisation est puissante. Les civilisations détruites voient leurs lignes tomber au bas du graphe. Dans ce graphe, la puissance inclut tout ce que votre civilisation possède: villes, population, améliorations, Merveilles, trésor et unités.

---

## CONSEILS ET AMELIORATIONS

1. Fin du jeu: Toutes les parties se terminent automatiquement pour des raisons de score à une certaine date, si elles ne se sont pas terminées plus tôt pour d'autres raisons. En fonction du niveau de difficulté choisi, la partie s'arrête les années suivantes.

Chef de tribu (Chieftain) - 2100 ap. J.C., Chef militaire (Warlord) - 2080 ap. J.C., Prince - 2060 ap. J.C., Roi (King) - 2040 ap. J.C., et Empereur (Emperor) - 2020 ap. J.C.

2. Conseillers du roi: Les conseillers qui apparaissent derrière les rois rivaux sont censés indiquer le gouvernement de la civilisation ennemie et sa taille relative. Si un roi a quatre conseillers, cela signifie que sa civilisation est l'une des plus grandes du monde. S'il n'en a qu'un, sa civilisation est alors très petite. La tenue des conseillers indique le type de gouvernement de la civilisation. Un gouvernement anarchique est représenté par les conseillers du Despotisme.

Mongols - Ancien Despotisme

Egyptiens - Ancienne Monarchie

Grecs - Ancienne République/Démocratie

Truands - Despotisme Moderne

Anglais - Monarchie Moderne

Soviétiques - Communisme

Américains - République/Démocratie Moderne

3. Annuler Construction de Ville: Si vous appuyez par erreur sur la touche B pendant que vous déplacez une unité de colons et ordonnez

donc la construction d'une ville, appuyez sur la touche ESCAPE pour annuler cette commande. La ville ne sera pas fondée.

4. Jeux sauvegardés - Limites d'espace: Chaque jeu sauvegardé occupe environ 80 Ko d'espace. Dix jeux sauvegardés sur votre disque dur occuperont donc 800 Ko environ. Si vous avez un problème de place, désactivez l'option AUTOSAVE (sauvegarde automatique) sur le menu Game. Ainsi, vous ne sauvegarderez des jeux que lorsque vous le voudrez, et de plus, vous ne pourrez sauvegarder que quatre jeux par disquette.

5. Touches de "raccourci" à partir du générique: Pendant le générique, vous pouvez appuyer sur certaines touches pour choisir immédiatement le type de jeu que vous voulez. Appuyez sur l'une des touches suivantes pour commencer tout de suite le jeu voulu.

Charger un jeu sauvegardé:	Touche L
Terre:	Touche E
Monde personnalisé:	Touche C

Toutes les autres touches feront apparaître le menu des options de jeu.

Si vous sélectionnez Commencer un nouveau jeu (Start a new game), Terre (Earth), ou Monde personnalisé (Custom World), l'ordinateur créera un nouveau monde. Pendant ce temps, une séquence d'Evolution sera affichée (Au commencement...). Si vous appuyez sur une touche pendant la séquence d'Evolution, celle-ci s'arrêtera **DES QUE LE NOUVEAU MONDE SERA TERMINE**. Cela peut prendre un certain temps, notamment sur les ordinateurs les plus lents.

6. Précisions sur les centrales électriques (power plants): Les trois types de centrales électriques augmentent de 50% les ressources de base produites par une ville, avant que les effets des usines (factory plants) ou des fabriques (manufacturing plants) soient pris en compte. Les usines hydro-électriques (hydro plants) peuvent seulement être construites dans des villes à proximité de rivières ou de montagnes, pas à côté de collines.

7. Frédéric le Grand (Allemands): Après l'impression du manuel, Frédéric le Grand et la civilisation allemande ont pris la place de Soliman II et de la civilisation turque. Les notes biographiques ci-après décrivent Frédéric.

"Frédéric Guillaume II, connu sous le nom de Frédéric le Grand,

dirigea la Prusse pendant près de cinquante ans. Montrant des qualités exceptionnelles de chef et de décideur, il devint l'un des plus grands généraux de l'histoire et fit de la Prusse la première puissance militaire d'Europe. Il instaura également des réformes importantes dans son pays, encouragea les arts et fit beaucoup pour la liberté de religion. On le considérait à la fois comme un despote éclairé et un roi guerrier."

8. GoTo (Aller à) en utilisant la souris: Pour placer l'unité active sur une case adjacente, cliquez sur cette case avec le bouton droit de la souris. Pour des déplacements plus longs, sélectionnez GoTo sur le menu Orders (ordres) et cliquez le bouton gauche de la souris sur la case de destination. Remarque: Les unités qui utilisent les commandes GoTo pour franchir de longues distances utilisent la vitesse de déplacement correspondant aux routes même lorsqu'ils voyagent sur des voies ferrées.

9. Pour avoir accès à davantage d'améliorations sur l'écran City Status (état des villes) lorsque vous utilisez l'interface clavier uniquement, appuyez sur Shift + M ("Plus").

10. Vous pouvez mettre votre ville en mode d'amélioration automatique en cliquant le bouton droit de la souris sur le bouton "Change" sur l'écran City Status (appuyez sur Shift + A en mode clavier uniquement). Votre conseiller des affaires intérieures sélectionnera automatiquement les infrastructures d'amélioration à construire dans la ville.

11. Un avantage supplémentaire du Programme Apollo est la possibilité de voir l'emplacement de toutes les villes du monde.

13. Une barre blanche apparaîtra au-dessus de votre château indiquant les années consécutives de paix mondiale après l'an 1. Chaque tour vaut 3 points dans le score de votre civilisation.

14. N'utilisez que la souris ou que le clavier lorsque vous faites des sélections de menu. Si vous déplacez la barre de sélection avec le clavier, n'appuyez pas sur le bouton de la souris pour confirmer votre choix. En effet, lorsque vous cliquez le bouton de la souris, c'est la position du pointeur de la souris qui détermine votre choix, et non la position de la barre de sélection.

---

## Corrections

1. Avance après le combat: A la page 46 du manuel, la référence concernant la possibilité de déplacement des unités victorieuses est incorrecte. Les unités victorieuses auxquelles il reste des points de déplacement après le combat peuvent continuer à avancer normalement.

2. Pillage: A la page 48 du manuel, la référence à l'ordre Pillage n'est pas tout à fait correcte. Les routes et les voies ferrées peuvent être pillées. La première fois qu'une case est pillée, il y a destruction des canaux d'irrigation ou des mines qui s'y trouvent. Un nouveau pillage de la même case entraînera la destruction des voies ferrées (s'il y en a), puis des routes. Ainsi, il faudra trois pillages pour enlever toutes les infrastructures d'une case irriguée contenant une voie ferrée.

3. Le schéma des progrès de la civilisation: Le schéma des progrès à la dernière page du manuel contient une erreur. Pour Vol Spatial, les progrès préalablement nécessaires sont COMPUTERS (ordinateurs) et ROCKETRY (fuséologie).

4. Suffrage des femmes: Cette merveille du monde apparaît avec l'industrialisation, comme indiqué sur le schéma Progrès de la civilisation, et non pas avec la production de masse, comme mentionné à la page 120 du manuel.

5. Les technologies futuristes valent 5 points dans le score de votre civilisation, et non pas 10 comme indiqué dans le manuel.

6. L'unité d'avions de combat (fighter unit) a été modifiée de façon à avoir une force d'attaque de 4 et une force de défense de 2.

---

## INTERFACE CLAVIER UNIQUEMENT

Si vous n'avez pas de souris, vous devez utiliser les commandes suivantes pour remplacer les fonctions de la souris. Toutes les autres commandes clavier mentionnées dans le manuel fonctionnent normalement.

**Menus:** Vous pouvez accéder à tous les menus figurant sur la barre des menus de l'écran carte en appuyant sur la touche Alt et la première lettre du menu. Utilisez les touches directionnelles ou les touches du clavier numérique pour déplacer la barre de sélection vers le haut ou le bas. La touche 8 du clavier numérique déplace la barre de sélection vers le haut, tandis que la touche 2 la déplace vers le bas. Appuyez sur la touche Return pour sélectionner l'option mise en valeur.

**Boutons:** La plupart des boutons fonctionnent de la même manière. Pour activer un bouton, tapez la première lettre du nom de ce bouton. La seule exception concerne les boutons "Info" des Rapports de Renseignements, qui sont numérotés et que vous pouvez activer en appuyant sur la touche numérique correspondante.

---

## L'écran carte

A partir de l'écran carte, appuyez sur la touche Tab pour activer le curseur carte. Ce cadre blanc apparaît sur l'unité active ou au centre de la fenêtre carte. Vous pouvez déplacer le curseur sur la carte en utilisant les touches du clavier numérique. Si vous placez le curseur en dehors de la fenêtre carte, vous ferez défiler la carte, et elle se recentrera sur le curseur.

**Faire défiler rapidement la carte:** Vous pouvez faire défiler la carte plus rapidement en maintenant la touche Shift enfoncée lorsque vous utilisez les touches directionnelles du clavier numérique.

**Activer des unités:** Vous pouvez activer les unités en faction ou fortifiées, en plaçant le curseur sur la case de la carte où elles se trouvent, et en appuyant sur la touche Return. Vous verrez apparaître un menu des unités se trouvant dans cette case. Mettez en évidence l'unité que vous voulez activer, et appuyez de nouveau sur la touche Return. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche Escape pour retourner à la carte.

**Accéder à un écran ville:** Pour accéder à un écran ville, placez le curseur sur la case de la carte où se trouve la ville, et appuyez sur la touche Return.

---

## L'écran ville

Vous pouvez activer les boutons de l'écran ville en appuyant sur la touche correspondant à la première lettre de ces boutons.

**Modification de la carte ville:** Si vous voulez réduire le nombre de travailleurs ou redéployer ces derniers dans la ville, appuyez sur la touche P. Le curseur sera placé sur la case ville. Utilisez les touches flèches ou celles du clavier numérique pour déplacer le curseur sur la carte. Si vous désirez réduire le nombre de personnes se trouvant dans une case, placez le curseur sur cette dernière et appuyez sur la touche Return. Ceci réduira le nombre de travailleurs se trouvant dans la case, et transformera un citoyen du tableau de service de la population en Spécialiste.

Pour remettre un Spécialiste au travail sur la carte, placez le curseur

sur une case vide et appuyez sur Return. Le Spécialiste redevient un citoyen normal, et la case reprend un développement normal.

Si vous n'avez pas de Spécialiste et que vous appuyez sur Return lorsque votre curseur est sur une case vide, vos travailleurs seront redéployés sur la carte, selon les recommandations de vos conseillers.

Lorsque vous aurez terminé les modifications sur la carte ville, appuyez sur la touche Escape.

**Spécialistes:** Chaque fois que vous créez un Spécialiste, il apparaît sous la forme d'un Artiste (Entertainer) sur le tableau de service de la population. Les Spécialistes sont numérotés de 1 à 8, en commençant par la gauche. Vous pouvez transformer les Artistes en Percepteurs (Taxmen) et en Savants (Scientists) en appuyant sur la touche numérique qui correspond au Spécialiste. Si vous voulez, par exemple, transformer le second Artiste (en partant de la gauche) en Savant, appuyez deux fois sur la touche 2. Si vous appuyez une fois sur la touche 2, il se transformera en Percepteur; si vous appuyez une deuxième fois, le Percepteur se transformera en Savant. Si vous appuyez une troisième fois, le Savant redeviendra Artiste.

Les Spécialistes se transforment de nouveau en citoyens normaux si vous les remettez au travail sur la carte ville, comme indiqué ci-dessus.

**Vendre des améliorations:** Pour vendre des améliorations (Improvements), appuyez sur la touche S. Ceci transforme le tableau de service des améliorations en menu équipé d'une barre de sélection. Placez la barre de sélection sur l'amélioration que vous voulez vendre, et appuyez sur Return. Vous verrez ensuite apparaître un menu "Oui/Non" (Yes/No) sur lequel vous devrez mettre en valeur l'option désirée pour vendre l'amélioration, et appuyer sur Return. L'amélioration sera vendue et disparaîtra du tableau.

**Activer des unités:** Vous pouvez activer des unités en faction ou fortifiées dans la ville, à partir de la fenêtre information. Appuyez sur le bouton Info pour faire apparaître les unités si elles ne sont pas à l'écran. Les unités en faction apparaissent en fondu, alors que les unités fortifiées sont entourées de noir. Pour activer ces unités, appuyez sur la touche A. Ceci fera clignoter la première unité. Utilisez les touches directionnelles du clavier numérique pour placer le curseur sur l'unité que vous voulez activer, et appuyez sur la touche Return. Lorsque vous aurez terminé, appuyez sur la touche Escape.

## TABLEAU TERRAIN

	<i>Terrain</i>	<i>Points de Déplacement</i>	<i>Bonus Défense E</i>	<i>Valeur économique</i>	<i>I</i>	<i>E</i>	<i>Route</i>
	Arctique	2	0%	aucune	pas d'effet	pas d'effet	pas d'effet
	Désert	1	0%	R	+1N	+1R	+1C
	Forêt	2	50%	NRR	Plaines	pas d'effet	pas d'effet
	Prairie	1	50%	NNR?	+1N	Forêt	+1C
	Collines	2	100%	NRR	+1N	+1R	pas d'effet
	Jungle	2	50%	N	Prairie	Forêt	pas d'effet
	Montagnes	3	200%	R	pas d'effet	+1R	pas d'effet
	Océan	1	0%	NCC	pas d'effet	pas d'effet	pas d'effet
	Plaines	1	0%	NR	+1N	Forêt	+1C
	Rivières	1	50%	NNR?C	+1N	pas d'effet	pas d'effet
	Marais	2	50%	N	Prairie	Forêt	pas d'effet
	Toundra	1	0%	N	pas d'effet	pas d'effet	pas d'effet

### Notes

1. I= irrigation ou amélioration agricole; E = exploitation ou amélioration industrielle; N= nourriture; R= ressources; C= commerce; R?= 50% de chances pour que la ressource soit présente.
2. Effets sur le gouvernement: la valeur économique de tout article équivalent à trois unités ou plus, correspond à - 1 unité sous Despotisme/Anarchie. Le Commerce correspond à +1 pour chaque case faisant déjà du commerce sous République/Démocratie.
3. Les déplacements sur les routes coûtent 1/3 de points de déplacement par case.
4. Les voies ferrées font augmenter tous les articles de 50%, arrondi au chiffre inférieur. Les déplacements sur les voies ferrées coûtent 0 Point de Déplacement.

## Ressources Spéciales

	<i>Terrain</i>	<i>Points de Déplacement</i>	<i>Bonus Défense</i>	<i>Valeur Economique</i>	<i>I</i>	<i>E</i>	<i>Route</i>
	Charbon	2	100%	N RR	+1N	+3R	pas d'effet
	Poisson	1	0%	NNN CC	pas d'effet	pas d'effet	pas d'effet
	Gibier (forêt)	2	50%	NNN RR	Chevaux	pas d'effet	pas d'effet
	Gibier (toun.)	1	0%	NNN	pas d'effet	pas d'effet	pas d'effet
	Gemmes	2	50%	N CCCC	Prairie	Gibier	pas d'effet
	Or	3	200%	R CCCCCC	pas d'effet	+1R	pas d'effet
	Chevaux	1	0%	N RRR	+1N	Gibier	+1C
	Oasis	1	0%	NNN R	+1N	+1R	+1C
	Pétrole	2	50%	N RRRR	Prairie	Gibier	pas d'effet
	Phoques	2	0%	NN	pas d'effet	pas d'effet	pas d'effet

## CREDITS

La conversion Atari ST de *Civilization* a été réalisée par...

<i>Programmation</i>	<i>Musique originale et conversion de musique</i>	<i>Directeur de projet</i>
Bill Barna	Paul Tonge	Richard Ellis
<i>Programmation complémentaire</i>	<i>Assurance qualité complémentaire</i>	<i>Editeur</i>
Laurie Sinnett	Andy Gray	Paul Hibbard
<i>Conversion des graphismes</i>		<i>Documentation</i>
Mark Wilson		Alkis Alkiviades

**Copyright de la documentation et du logiciel Atari ST © 1991**

Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8LD R.U.

Cette documentation, le manuel et les disquettes qui l'accompagnent sont sous copyright. Le/la propriétaire de ce produit a le droit de l'utiliser pour son usage personnel. A l'exception des copies de sauvegarde des disquettes pour utilisation personnelle, personne ne sera autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre toute partie de ce manuel ou des informations contenues dans les disquettes, ou à les transmettre sous toute forme ou par tout moyen, électronique ou mécanique, de reproduction, d'enregistrement ou autre, sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, sur quelque support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright, et sera soumise à la responsabilité civile, et ce, à la discrétion du détenteur du copyright.

FABRIQUE AU R.U.