Sid Meier's

COLONIZATION

Supplément Technique

Pour compatibles IBM PC

Le Vieux Manuel

SYSTEME REQUIS

Pour jouer à *Colonization*, vous devez posséder:

- Un processeur 386SX ou supérieur (pour une meilleure performance nous vous recommandons un 386 complet cadencé à 33 Mhz ou plus).
- Au moins 575 Ko de mémoire conventionnelle libre.
- Un affichage VGA ou mieux.
- DOS version 5.0 ou supérieure.

Il vous sera plus facile de jouer si votre ordinateur est équipé d'une souris.

PROBLEMES DE COMPATIBILITE DE LOGICIELS

Remarque: cette liste n'inclut que les conflits et incompatibilités connus. Comme les procédures de test ne sont pas exhaustives, vous risquez d'être confronté à des problèmes qui n'ont pas été rencontrés jusqu'ici. Veuillez consulter le service consommateurs si cela se produit.

Ce jeu n'a pas été testé avec Microsoft Windows; nous vous suggérons donc de ne pas l'utiliser avec Windows. Il y a de fortes chances pour que les deux programmes soient incompatibles.

Nous vous recommandons fortement de désactiver tous vos programmes TSR de la mémoire lorsque vous jouez. Ils ne réduisent pas seulement la quantité de mémoire disponible, ralentissant ainsi le jeu, mais peuvent également entraîner des intéractions imprévisibles.

INSTALLATION

Pour installer *Colonization* sur votre disque dur:

- Introduisez la disquette 1 dans une lecteur de disquettes vide.
- Placez-vous sur ce lecteur. (Tapez la lettre de ce lecteur (en général A ou B), suivie de deux points, et appuyez sur (Enter)).
- Tapez Install et appuyez sur (Enter).
- Suivez les instructions à l'écran.
- Si vous ne connaissez pas la configuration exacte de votre carte sonore (IRQ et autres), consultez le manuel qui l'accompagne.

Lorsque l'installation automatique et la configuration sont terminées, le jeu est prêt à être lancé. Tapez "Colonize" et appuyez sur (Enter) pour commencer.

COMMANDES CLAVIER

Toutes les fonctions de *Colonization* sont disponibles à partir du clavier, sauf celles des Routes commerciales. Si votre système n'est pas équipé d'une souris, ou si vous préférez utiliser le clavier, le système de commande décrit ci-dessous s'applique à votre cas.

LA CARTE

Toutes les commandes disponibles à partir de la carte s'affichent sur des menus déroulants en haut de l'écran. Pour ouvrir l'un de ces menus, maintenez (Alt) enfoncé et appuyez sur la lettre en surbrillance de l'option. (Par exemple: pour ouvrir le menu Jeu, vous devez appuyer sur (Alt) + (G).

Lorsque le menu est activé, il y a deux façon de sélectionner une option. Vous pouvez utiliser les touches flèches pour placer la barre de surbrillance sur l'option désirée et la sélectionner en appuyant sur (Enter). S'il existe une touche de raccourci accompagnant l'option, vous pouvez simplement appuyer sur cette touche.

Le Vieux Manuel

Raccourcis pour les Conseillers

Au lieu de passer par le menu, vous pouvez consulter vos conseillers à tout moment (même lorsque vous n'êtes pas sur l'écran carte) grâce aux touches de raccourci suivantes:

Conseiller religieux ..... [F2]
Conseiller du Congrès Continental ..... [F3]
Conseiller du travail ..... [F4]
Conseiller économique ..... [F5]
Conseiller de la colonie ..... [f6]
Conseiller naval ..... [F7]
Conseiller des affaires étrangères ..... [F8]
Conseiller Indien ..... [F9]
Score actuel de Colonization ..... [F10]

Commandes de la carte

Les touches de commande correspondant à la fenêtre Carte sont indiquées ci-dessous. La plupart de ces touches donnent des ordres à l'unité activée (celle qui clignote) ou l'unité actuellement encadrée en surbrillance.

Déplacer l'unité activée ..... Touches flèches
Activer l'unité ..... A
Attendre la prochaine unité ..... W
L'unité activée ne fait rien dans ce tour ..... (Espacement)
Fortifier l'unité activée ..... F
Transformer l'unité activée en sentinelle ..... S
Construire une colonie avec l'unité activée ..... B
L'unité activée rejoint la colonie ..... B
Défricher la forêt avec l'unité de pionniers activée ..... P
Labourer les champs avec l'unité de pionniers activée ... P
Construire une route avec l'unité de pionniers activée .... R
L'unité activée doit se rendre à un endroit spécifié ..... G
L'unité activée doit larguer des marchandises par-dessus bord ..... O
Le navire/chariot activé doit charger les marchandises ... L
Le navire/chariot activé doit décharger les marchandises ..... U
Disperser (annuler) l'unité activée ..... [Shift]-D
Passer en mode Vue V
Passer en mode Déplacement ..... M
Passer à l'écran Europe ..... E
Zoom avant ..... Z
Zoom arrière X

Les Jeux Memel

Afficher terrain caché .....H
Centrer la fenêtre sur le curseur ou l'unité activée C
Obtenir des renseignements sur le terrain.....(F1)
Quitter le jeu.....(Esc)

L'ECRAN COLONIE

Au lieu d'avoir des menus, l'écran Colonie affiche les colons et les unités. Si vous en avez dans la colonie, ils seront en surbrillance. Pour sélectionner l'unité en surbrillance, appuyez sur (Tab). Cette touche permet de déplacer la surbrillance entre les différentes fenêtres, et les touches flèches déplacent la surbrillance à l'intérieur de la fenêtre activée.

Touches de Commande

Les touches de commande suivantes sont disponibles à partir de l'écran Colonie:

Déplacer la surbrillance entre les fenêtres.....(Tab)
Déplacer la surbrillance à l'intérieur d'une fenêtre.....Touches flèches
Activer le menu Métiers pour un colon ou une unité.....(Enter)
Charger les marchandises.....L
Charger les marchandises sélectionnées sur le navire/chariot sélectionné .....=
Charger une partie des marchandises sélectionnées sur le navire/chariot sélectionné.....+
Décharger les marchandises du navire .....U
Décharger les marchandises sélectionnées sur le navire/chariot sélectionné .....-
Décharger une partie des marchandises sélectionnées sur le navire/chariot sélectionné....._
Permuter entre les fenêtres de l'écran Multifonctions .....M
Voir la fenêtre Production sur l'écran Multifonctions 1
Voir la fenêtre Unité sur l'écran Multifonctions 2
Voir la fenêtre Construction sur l'écran Multifonctions 3
Activer/désactiver les nombres de production .....N
Activer le menu Construction C
Acheter le projet de construction actuel.....B
Obtenir des renseignements sur l'article sélectionné.....(F1)
Quitter et retourner à la carte.....(ESC)

Les Loups Manuels

QUELQUES EXEMPLES

Pour modifier les ordres d'une unité: appuyez sur [Tab] pour sélectionner l'unité, puis appuyez sur [Enter] pour activer le menu Ordres, et mettez l'option du menu en surbrillance avant d'appuyer à nouveau sur [Enter].

Pour charger des marchandises sur un navire ou un chariot: appuyez sur [Tab] pour sélectionner le navire désiré (placez le curseur sur un navire différent à l'aide des touches flèches, si nécessaire). Appuyez sur [Tab] pour sélectionner la bande Entrepôt au bas de l'écran. Placez le curseur sur la marchandise à charger, puis appuyez sur (=) pour en charger la totalité (jusqu'à 100) ou sur (+) ([Shift]-[=]) pour en charger une partie.

Pour charger toutes les marchandises de valeur: appuyez sur la touche Charger (L) afin de charger les marchandises actuellement disponibles ayant le plus de valeur.

Pour décharger les marchandises d'un navire ou d'un chariot: appuyez sur [Tab] pour sélectionner le navire désiré (placez le curseur sur un navire différent à l'aide des touches flèches, si nécessaire). Appuyez sur [Tab] pour sélectionner la bande Entrepôt au bas de l'écran. Placez le curseur sur la marchandise à décharger, puis appuyez sur (-) pour en décharger la totalité ou sur (_) ([Shift]-[-]) pour en décharger une partie.

Pour décharger toutes les marchandises: appuyez sur [Tab] pour sélectionner le navire à partir duquel vous désirez décharger (placez le curseur sur un navire différent à l'aide des touches flèches, si nécessaire). Appuyez sur la touche Décharger (U) jusqu'à ce que les marchandises soient déchargées.

Placer un colon sur une case différente dans la fenêtre Zone: utilisez la touche [Tab] et les touches flèches pour sélectionner le colon que vous désirez déplacer (la case de surbrillance clignote lorsque le colon est sélectionné), puis placez le curseur blanc sur la case où vous voulez mettre ce colon. Appuyez sur [Enter] pour ordonner au colon de se déplacer.

L'ECRAN EUROPE

Cet écran fonctionne de façon similaire à l'écran Colonie. La touche [Tab] permet de déplacer la surbrillance entre les zones, et les touches flèches déplacent la surbrillance à l'intérieur de chaque zone. La touche [Enter] sélectionne l'article en surbrillance ou active un menu associé à l'article en surbrillance. Les menus fonctionnent exactement de la même façon que ceux de la carte.

Les touches de commande disponibles sur l'écran Europe sont:

Déplacer la surbrillance entre les fenêtres .....[Tab]
Déplacer la surbrillance à l'intérieur d'une fenêtre.....Touches flèches
Activer l'options Dock pour un colon.....[Enter]

Le Vieux Manoir

Activer l'options Port pour un navire.....[Enter]
Acheter une cargaison entière de la marchandise sélectionnée.....L
Acheter une cargaison entière de la marchandise sélectionnée.....=
Acheter une partie de la cargaison de marchandise sélectionnée.....+
Vendre la marchandise du navire .....U
Vendre toute la marchandise sélectionnée .....-
Vendre une partie de la marchandise sélectionnée ....._
Activer le menu Recruter.....R ou 1
Activer le menu Acheter.....P ou 2
Activer le menu Chariot.....T ou 3
Obtenir des informations sur l'article sélectionné F1
Quitter et retourner à la carte.....ESC ou E

AMELIORATIONS DE DERNIERE MINUTE

Les améliorations suivantes ont été apportées à *Colonization* depuis que le manuel a été imprimé:

CHAPITRE 1

1. Introduction
   Nous vous recommandons fortement de jouer avec l'option Tutorial activée pour la première partie.
2. Avant de commencer
   Il y a trois disquettes de jeu et pas deux.
3. Options de configuration du jeu
   L'option QUITTER a été remplacée par l'option "Voir meilleurs scores".
4. La section "Préparer l'environnement" ne s'applique plus.
5. Terminer le jeu et gagner:
   Le jeu se termine automatiquement en 1800, seulement si la révolution n'est pas en cours à cette époque-là. Si la révolution est en cours, le jeu se termine automatiquement en 1850. De plus, le jeu se termine automatiquement après 1600 si vous n'avez pas de colonies.
6. Le score
   Vous obtenez un bonus pour déclarer l'indépendance avant 1780. Plus vous la déclarez tôt, mieux c'est....

Le vieux Manuel

CHAPITRE II

1. Nous avons ajouté une option Tutorial On/Off au menu Options de jeu.
2. Nous avons ajouté une option Faire défiler les couleurs On/Off au menu Options de jeu.

CHAPITRE III

1. Bonus embuscade indigène:
   Coronado n'annule plus le bonus. Il a des pouvoirs tout nouveaux. Il révèle toutes les colonies du nouveau monde et la zone qui les entoure.

CHAPITRE IV

1. Dans le rayon de la colonie: Le seul bâtiment gouvernemental disponible est la mairie. Il n'y a plus de rayon d'expansion.
2. Fenêtre Colonie
   Le nombre maximum de personnes qui peuvent travailler dans un bâtiment est de trois.
3. Faire travailler les colons
   Ignorez la salle de réunion. Il n'y a plus qu'une mairie désormais.
4. Fortifications:
   Vous devez avoir une population de 3 pour construire une palissade. La palissade représente une colonie permanente et lorsque vous l'avez construite vous ne pouvez pas réduire la population au-dessous de 3.
5. Activités politiques
   Vous avez besoin d'une population d'1 et non pas de 8, pour construire une presse/un journal.
6. Autres bâtiments et structures (entrepôt)
   Il y a un nouveau paragraphe dans la section Entrepôt et améliorations.

   Étables
   C'est un endroit qui permet d'abriter le bétail et d'élever les chevaux plus rapidement.

CHAPITRE V

1. Dans la section Louer des colons à l'Université Royale:
   Le bouton sur lequel vous devez cliquer sur l'écran Europe est FORMER et non pas LOUER.
2. Les frégates ont quatre compartiments, pas trois.

Le vieux Manuel

CHAPITRE VII

1. Fils de la liberté
   Sur l'écran Carte, la couleur du nombre correspondant à la population change en fonction des membres appartenant aux Fils de la Liberté dans votre colonie. Le nombre apparaît en blanc jusqu'à 50%, vert de 50% à 99% et bleu à 100%.
2. Pères fondateurs:
   Peter Minuit vous permet de ne plus avoir à payer les Indiens en échange de leurs terres.
3. La Salle engendre toujours la construction de palissades, mais vous devez avoir une population de trois. Une palissade apparaît automatiquement lorsque la population atteint 3.

DIFFICULTES DE FONCTIONNEMENT ET PROBLEMES DE CHARGEMENT

Q. POURQUOI EST-CE QUE JE NE PARVIENS PAS A INSTALLER LE JEU SUR MON DISQUE DUR?

1. Vous devez vérifier que votre système possède bien les conditions requises, spécialement en ce qui concerne l'espace libre sur le disque dur, mentionné dans ce Supplément Technique.

2. Si le problème persiste, vous devez faire des copies des disquettes originales, et utiliser les copies au lieu des disquettes d'origine. En effet, une différence d'alignement des têtes de lecture peut parfois être à l'origine du problème.

3. Essayez d'installer le programme sur une partition non compactée du disque dur, au cas où Doublespace ou un autre utilitaire similaire poserait des problèmes de compatibilité.

Remarque: si votre disque dur est compacté avec le programme Doublespace fourni avec MS-DOS 6.0/6.2, vous devez doubler la quantité d'espace disque dur nécessaire pendant l'installation: chaque fichier ne se compactera pas selon la même proportion 2:1.

4. Enfin, essayez d'installer le jeu sur un autre ordinateur pour voir si le problème persiste.

Q. COMMENT COPIER DES DISQUETTES?

A partir du prompt C:\>, utilisez la commande DOS, DISKCOPY A: A: (Return). Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Le Vieux Manuel

Q. Pourquoi mon jeu ne se charge-t-il pas?

Vérifiez la quantité de mémoire requise indiquée dans ce Supplément Technique. Vous aurez besoin de 560 Ko de mémoire conventionnelle et d'1 Mo de mémoire étendue (XMS) ou de mémoire paginée (EMS).

Memoire conventionnelle

Pour vérifier la quantité de mémoire conventionnelle disponible, tapez MEM/C à partir du prompt C:\> et appuyez sur la touche Return. Cherchez la ligne "Largest Executable Program" (taille du plus grand programme exécutable) et le chiffre indiqué correspond à la mémoire disponible. Si vous n'avez pas suffisamment de mémoire conventionnelle, vous aurez peut-être besoin d'une disquette de boot.

Q. Qu'est-ce qu'une disquette de boot?

C'est une disquette de démarrage pour votre ordinateur, qui contient des fichiers de démarrage légèrement différents de ceux de votre disque dur. La disquette de boot vous permettra de libérer une plus grande quantité de mémoire conventionnelle.

Creer une disquette de boot

Vous trouverez les instructions qui vous permettront de créer une disquette de boot MS-DOS (ou disquette système) dans votre manuel Microsoft.

Utiliser une disquette de boot

Insérez la disquette de boot dans votre lecteur de disquettes A et allumez votre ordinateur. Vous devez laisser la disquette dans le lecteur pendant le jeu.

Lenteur du jeu

Si vous ne lancez pas le jeu à partir d'une disquette de boot, vérifiez que SMARTDRV.SYS ou SMARTDRV.EXE sont bien dans votre CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT.

Si vous utilisez MS-DOS 5.0, vérifiez que vous avez la ligne suivante dans votre fichier CONFIG.SYS:

devicehigh=c:\dos\smartdrv.sys

Si vous utilisez MS-DOS 6.0 ou 6.2, vérifiez que vous avez la ligne suivante dans votre fichier AUTOEXEC.BAT:

loadhigh c:\dos\smartdrv.exe

Cependant, vous devrez peut-être retirer cette ligne si vous avez des problèmes de mémoire.

Les Jeux Manuels

Q. Est-ce que je peux lancer mon jeu avec Windows?

Non, ceci n'est pas recommandé. Il est improbable que vous ayez suffisamment de mémoire pour le faire.

Q. Mon jeu fonctionne-t-il avec DR DOS, Novell DOS 7 ou OS/2?

Le succès n'est pas garanti. Les jeux MicroProse sont actuellement conçus pour fonctionner avec MS-DOS 5.0 ou un DOS 100% compatible.

Q. Qu'est-ce que la memoire de base?

C'est le mégaoctet de base de votre machine (1024 Ko). Il est divisé entre la mémoire conventionnelle (640 Ko), où sont chargés MS-DOS et tous les programmes PC, et la mémoire supérieure (384 Ko) où se trouvent les programmes du système.

Dans MS-DOS 5.0, la majorité du système d'exploitation et des drivers associés (comme le driver de souris) sont normalement chargés dans la mémoire supérieure. Si d'autres drivers se trouvent dans la zone de mémoire conventionnelle, cela réduit vos 640 Ko disponibles pour le programme.

Il est important d'avoir autant de mémoire conventionnelle disponible que possible.

Q. Qu'est-ce que la mémoire étendue (extended memory ou XMS)?

La mémoire supplémentaire, au-delà du mégaoctet de mémoire de base de votre PC, est appelée mémoire étendue. L'XMS peut être utilisée pour libérer plus de mémoire conventionnelle afin de pouvoir lancer des jeux nécessitant plus de mémoire. L'XMS peut être également utilisée pour simuler la mémoire paginée.

Q. Qu'est-ce que la memoire paginee (expanded memory ou EMS)?

L'EMS fut conçue à l'origine pour donner au PC plus de mémoire pour lancer les programmes. Elle a été inventée bien avant l'XMS, et la plupart des programmes l'utilisent. La majorité des jeux MicroProse tirent parti de l'EMS. La commande DOS EMM 386.EXE peut être utilisée pour transformer l'XMS en EMS et devrait être dans votre fichier CONFIG.SYS.

Souvenez-vous que l'espace libre sur le disque dur est également exprimé en mégaoctets (Mo). Ne le confondez pas avec la mémoire, ce sont deux choses différentes.

Le Vieux Manuel

GESTIONNAIRES DE MEMOIRE

Si le programme se bloque de temps en temps ou crashe, il est possible que vous ayez un problème de compatibilité avec votre gestionnaire de mémoire. MicroProse conseille uniquement l'utilisation de gestionnaires fournis avec MS-DOS (ex: HIMEM.SYS et EMM386.EXE). Essayez d'utiliser les gestionnaires de mémoire qui sont fournis avec MS-DOS 5.0, Windows 3.1, MS-DOS 6.0 ou MS-DOS 6.2, dans cet ordre.

DRIVERS DE SOURIS

Il arrive également que le programme se bloque ou crashe en raison d'une incompatibilité avec votre driver de souris. MicroProse recommande le driver Microsoft, MOUSE.COM ou MOUSE.SYS, v8.20 ou plus. Reportez-vous à votre manuel MS-DOS pour plus de détails. Pour vérifier le driver de souris que vous utilisez, lancez le programme MSD qui est fourni avec Windows 3.1 et MS-DOS 6.0/6.2.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez lu la section Problèmes de ce Supplément Technique, et que vous avez toujours des difficultés avec le jeu, nous pouvons vous aider. Comme nous recevons beaucoup d'appels chaque jour, nous pourrons vous répondre plus efficacement si nous disposons des informations suivantes:

1. Le nom correct du jeu
2. Le type d'ordinateur sur lequel vous jouez
3. La version du DOS
4. La quantité de *mémoire conventionnelle, étendue et paginée* dont vous disposez
5. Le message d'erreur exact (s'il y en a un)
6. Le numéro de version du jeu
7. La version et la marque de votre driver de souris

Il est également pratique que vous soyez à côté de votre ordinateur lorsque vous nous appelez.

Vous pourrez nous joindre soit par minitel au "3615 MICROPROSE" soit à l'adresse suivante: Ubi Soft - Service consommateurs MICROPROSE - 28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil.

Tél: (1) 48 570554

Le vieux Hamel

VIRUS

Un virus provenant d'un logiciel a pu infecter votre matériel. Les copies pirates de jeux sont les sources les plus courantes de virus. Il vaut mieux posséder des logiciels originaux.

LOGICIEL DEFECTUEUX

Au cas où le logiciel serait défectueux, veuillez retourner la boîte, avec le reçu, au lieu d'achat. MicroProse regrette ne pouvoir remplacer les produits, à moins qu'ils n'aient été achetés directement à la compagnie.

Le Vieux Manuel

MICROPROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, R.U.
Tél: (+44) 454 329510

Fabriqué au R.U.