

# ***Guide du jeu Destiny***

## **Table des matières**

---

Spécifications techniques

Installation

Installation du modem

Définitions

Didacticiel

Démarrage

Faire des découvertes

Améliorer votre CH

Commencer une nouvelle partie

Sélection du type de jeu

Jeux locaux

Jeux en réseau

Bataille simple

Menu Configuration de la partie

Icônes de parties préconfigurées

Jouer une partie

Fenêtres CH

Changement de vues de la carte

Donner des ordres à vos forces

Déplacement

Attaque

Zone Ordres spéciaux

Renfort

Raccourcis claviers

Touches normales

Touches de fonction

Batailles

Livrer bataille

Se replier

Calculer la bataille

Siège

Fenêtre Commerce

Offres commerciales officialisées

Offres commerciales ouvertes

Fenêtre Diplomatie

[Diplomatie officialisée](#)

[Diplomatie ouverte](#)

[Fenêtre Gouverner](#)

[Fenêtre Découverte](#)

[Niveaux de difficulté](#)

[Paramètres](#)

[Effets généraux](#)

[Cases d'option Effets particuliers](#)

[Diplomatie](#)

[Représentants](#)

[Corruption](#)

[Contrôler la population](#)

[Main-d'œuvre](#)

[Déplacement de la population](#)

[Croissance de la population](#)

[Niveau de contrôle](#)

[Niveau local de contrôle](#)

[Politiques gouvernementales](#)

[Vérifications d'émeute/de révolte](#)

[Capture de CH](#)

[Forces](#)

[Unités](#)

[Découvertes](#)

[Infrastructures](#)

[Ressources](#)

[Terrain](#)

[Catastrophes](#)

[Notes du créateur](#)

[Générique](#)

[Informations sur le copyright](#)

[Garantie limitée](#)

[Que faire en cas de CD-ROM défectueux](#)

[Questions ou problèmes](#)

## Spécifications techniques

Configuration requise :

- Processeur 486DX 66
- 8 Mo de RAM
- Windows 95
- Lecteur de CD-ROM
- Souris

Destiny utilise la plupart du temps une interface Windows 95 standard. Les exceptions figurent dans ce manuel.

# Installation

Vous devez installer Destiny sur votre disque dur. Vous ne pouvez pas jouer directement à partir du CD-ROM.

Destiny est conçu pour Windows 95 et se présente sous la forme d'un CD-ROM à lecture automatique. La lecture automatique simplifie l'installation des titres multimédia et de jeux sous Windows 95 en fournissant un accès instantané aux options les plus courantes pour un problème particulier. Un menu d'installation s'affiche pour vous guider tout au long du processus d'installation.

Si vous préférez, vous pouvez installer Destiny manuellement. Pour ce faire, sélectionnez l'icône **Démarrer, Paramètres**, puis Panneau de configuration. Dans le **Panneau de configuration**, double-cliquez sur l'icône **Ajout/Suppression de programmes**.

Dans la fenêtre Installation/Désinstallation, cliquez sur **Installer**. Insérez le CD du jeu dans le lecteur de CD-ROM. La ligne de commande affiche D:\setup.exe. (Si la lettre « D » ne correspond pas à votre lecteur de CD-ROM, tapez la lettre de votre lecteur de CD-ROM.) Cliquez sur **Fin**.

Suivez les instructions à l'écran. Par défaut, Destiny est installé à l'emplacement c:\I-magic\Destiny. Pour installer le jeu sur un lecteur ou un répertoire différent, tapez le lecteur et le répertoire de votre choix.

## Installation du modem

Pour disputer des parties à plusieurs utilisateurs via un modem, vous devrez vous assurer au préalable que votre modem est correctement installé, puis configurer certains paramètres optionnels pour une performance optimum. Si nécessaire, connectez et configurez votre modem en suivant les instructions du fabricant ou de la documentation Windows 95.

Une fois votre modem configuré, vous devez désactiver la compression des données et la correction des erreurs pour une lecture du disque parfaitement fluide.

Vous avez le choix entre modifier ces paramètres de façon permanente à l'aide du Panneau de configuration ou temporairement à l'aide du menu Destiny/DirectPlay. Pour apporter une modification temporaire, démarrez la remarque à [l'étape 4](#).

**REMARQUE :** Afin de lancer un jeu en réseau via un modem, vous devez utiliser le Panneau de configuration pour modifier ces paramètres.

Pour changer les paramètres de compression des données et de correction des erreurs, suivez les instructions ci-dessous :

### 1. Ouvrez le **Panneau de configuration**.

Pour ce faire, cliquez sur le bouton Démarrer de Windows 95, sélectionnez Paramètres, puis Panneau de configuration.

### 2. Double-cliquez sur **Modems** pour afficher la fenêtre Propriétés Modems.

### 3. Sélectionnez le modem dont vous souhaitez modifier les paramètres.

### 4. Cliquez sur le bouton Propriétés pour afficher la fenêtre Propriétés du modem sélectionné.

**REMARQUE :** Vous pouvez également afficher cette fenêtre en sélectionnant **Configurer la ligne** dans la fenêtre de numérotation du modem Destiny.

### 5. Sélectionnez l'onglet **Connexion**.

### 6. Sélectionnez le bouton **Avancés**.

### 7. Vérifiez que l'option **Utiliser le contrôle d'erreur** est désactivée.

### 8. Sélectionnez **Matériel** pour le contrôle de flux. Le contrôle matériel est généralement l'option par défaut.

### 9. Sélectionnez OK pour retourner à la fenêtre Propriétés et appliquer les nouveaux paramètres.

## Définitions

Les termes suivants sont utilisés tout au long de ce manuel :

- **cliquer**—Appuyer une fois sur le bouton gauche de la souris et le relâcher.
- **cliquer deux fois**—Appuyer rapidement deux fois de suite sur le bouton gauche de la souris et le relâcher.
- **CH**—Centre d'habitation. Cela peut être n'importe quoi depuis un groupe de huttes jusqu'à une ville.
- **force**—Pièce de base que vous déplacez. Elle se compose d'un maximum de dix unités.
- **cliquer avec le bouton droit**—Appuyer une fois sur le bouton droit de la souris et le relâcher.
- **unité**—un des composants d'une force. Dans des parties en solitaire ou à deux joueurs, vous pouvez livrer toutes les batailles manuellement. Au cours de la bataille, les forces se décomposent en unités que vous pouvez déplacer séparément.

# Didacticiel

Ce didacticiel vous présente seulement une manière d'atteindre l'âge de bronze. Comme il est impossible de prédire exactement le déroulement de votre partie, vous aurez peut-être besoin d'adapter votre stratégie à votre situation. Si vous ne parvenez pas à effectuer une des étapes du didacticiel, vous pouvez la sauter. Vous aurez toujours la possibilité d'y retourner ultérieurement.

## Démarrage

1. Démarrez le jeu.
2. Quittez la séquence d'introduction en appuyant sur la touche **Échap**.
3. Sélectionnez **Jeu local (Local Game)**.
4. Choisissez une tribu dans le jeu facile—pas d'opposition ! Pour une partie plus complexe, sélectionnez une tribu pour le joueur (vous) et jusqu'à sept ordinateurs. Cliquez sur **Suivant (Next)**.
5. Utilisez les paramètres par défaut pour la configuration de la partie. Cliquez sur **Commencer (Start)**.

**REMARQUE :** Si vous modifiez un de ces paramètres, le didacticiel risque de ne pas fonctionner correctement.

Vous démarrez à présent le jeu. La fenêtre affiche votre force et votre CH. Voici certaines des choses que vous pouvez faire :

- Pour obtenir des informations sur une force, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Cliquez sur **Propriétés** (Properties) pour plus de détails.
- Pour déplacer une force, cliquez dessus puis cliquez sur l'endroit où vous voulez qu'elle aille. Vous pouvez également sélectionner **Déplacer (Move)** dans la fenêtre Informations sur la force (cliquez sur la force avec le bouton droit de la souris) puis cliquer sur l'endroit où vous voulez la faire aller.
- Pour regarder autour de vous, utilisez les touches Gauche et Droite du clavier.
- Pour faire un pas à droite ou à gauche, appuyez sur la touche **Maj**, maintenez-la enfoncée et appuyez sur la touche de direction appropriée.
- Pour aller avancer et reculer, appuyez respectivement sur les touches Haut et Bas.
- Pour passer de la vue du pays en 3D par défaut à la vue aérienne du pays, appuyez sur **T**.
- Pour obtenir des informations sur le terrain, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Cliquez sur **Propriétés** pour voir les ressources disponibles dans cette partie du terrain.

## Faire des découvertes

Vous devez d'abord et avant tout faire des découvertes.

1. Cliquez sur l'icône Ampoule pour ouvrir la fenêtre Découverte (Discovery).
2. Cliquez sur le bouton fléché (menu déroulant) à côté de Agriculture. Vous obtenez la liste des classes de découvertes : agriculture, culture, industrie, défense, et sciences.
3. Sélectionnez **Industrie** (Industry) et attribuez trois points à Briques de pisé/d'argile et un point à Taille de la pierre. (Pour attribuer des points, sélectionnez la découverte, puis utilisez les petites flèches Haut et Bas situées à droite du nombre pour modifier le nombre de points.)

Lorsque vous faites une découverte, cela vous permet de découvrir quelque chose d'autre ou de construire quelque chose. Faites les découvertes suivantes en leur allouant des points lorsqu'elles apparaissent :

### *Agriculture*

- Charrue
- Elevage sélectif du bétail II
- Domestication du cheval
- Plantation sélective I

- Domestication du bétail
- Salaison
- Elevage sélectif du bétail I
- Chadouf
- Essartage
- Fumage/Séchage

### ***Culture***

- Sculpture primitive
- Peinture primitive
- Religion reconnue
- Danse tribale
- Rites tribaux
- Ecriture

### ***Industrie***

- Ingénierie I
- Construction en bois améliorée
- Travail des métaux I
- Excavation de mine/de carrière I
- Papyrus
- Poterie
- Taille de pierre
- Construction en bois

### ***Défense***

- Arc anglais
- Arc simple

### ***Sciences***

- Médecine des plantes
- Mathématiques I
- Métallurgie I
- Métallurgie II
- Poids et mesures

Pour une affectation moins précise des points de découverte, attribuez à chaque classe un pourcentage des points de découverte, puis cliquez sur la case Utiliser les points inutilisés. Sortez de la fenêtre Découverte—vous serez averti lorsque vous ferez une découverte.

## **Améliorer votre CH**

Si vous avez bougé de votre position de départ et que vous ne pouvez plus voir votre force ou votre CH (Centre d'habitation), procédez comme suit :

1. Cliquez sur le menu **Rechercher (Find)**, puis sur CH.
2. Sélectionnez le nom du CH, cliquez sur **Localiser (Localise)**, puis cliquez sur **OK**.

Votre CH se trouve désormais au centre de votre fenêtre.

- Pour voir le nom et les propriétés de votre CH, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.
- Pour afficher la fenêtre CH, cliquez sur le CH.

### ***Après la découverte des briques de pisé/d'argile ...***

1. Cliquez sur votre CH.
2. Cliquez sur la page Construction.  
Abri primitif apparaît en surbrillance.
3. Cliquez sur le bouton **Construire (Build)** jusqu'à ce que 50 % de votre population soit employée (fenêtre Administration).

Cela permet de garder votre population employée et de fournir un toit aux sans-abri.

**REMARQUE :** Un pourcentage élevé de sans-abri et de chômage réduit votre contrôle et augmente les risques de

troubles dans la ville.

### ***Après la découverte du bois de construction ...***

Construisez un dépôt de bois qui produira du bois de charpente. Vous avez besoin de **bois de charpente** pour construire des logements primitifs.

Une fois le dépôt de bois construit, cliquez sur la page Production. Sélectionnez Bois de charpente puis cliquez sur **Commencer (Start)**. Vous produisez désormais du bois de charpente. Cliquez sur la page Stockage pour obtenir une vue d'ensemble des stocks pour votre CH.

### ***Construire une mine/carrière***

Allez à la page Construction, sélectionnez **Mine/Carrière**, puis cliquez sur **Construire (Build)**. Pour commencer à extraire des pierres, dans la page Production, sélectionnez Mine/Carrière, **Extraire la pierre (Extract stone)**, puis cliquez sur **Commencer (Start/begin)**.

### ***Améliorer l'éducation***

Après avoir découvert le bois de construction amélioré, les mathématiques I, le papyrus et la taille de pierres et lorsque vous disposez de bois de charpente et de pierres en stock, vous pouvez construire des bibliothèques, qui sont nécessaires pour atteindre le Niveau d'éducation 1.

Après avoir découvert la Chimie niveau I, l'Ingénierie niveau I et la Médecine niveau I et lorsque vous disposez du Niveau d'éducation 1, vous pouvez construire des écoles. Construisez-en au moins quatre pour atteindre le Niveau d'éducation II (voir la page Administration). Si votre Niveau d'éducation retourne à zéro, cela signifie que vous n'avez pas suffisamment de bibliothèques pour la population. Réduisez la population en créant des forces (page Armée) ou augmentez le nombre de bibliothèques (page Construction).

### ***Améliorer les logements***

Cliquez sur la page Administration. Vous obtenez vos statistiques sociales, incluant votre niveau d'éducation. Si vous pensez que le pourcentage de sans-abri est élevé (disons supérieur à 30 %), allez à la page Construction et construisez le plus de logements possible.

**REMARQUE :** Les Premiers logements sont mieux que les Logements primitifs qui, à leur tour, sont mieux que l'Abri primitif.

A mesure que vous construisez de meilleurs logements, liquidez les infrastructures de qualité inférieure. Sélectionnez la page Production. Cliquez sur la zone de liste exhaustive, qui indique toutes les infrastructures que vous avez construites. Sélectionnez alors l'infrastructure que vous souhaitez liquider, puis cliquez sur le bouton **Liquider**.

### ***Réduire le chômage***

Si le chômage est élevé, construisez quelque chose (n'importe quoi d'utile !) ou cliquez sur la page Armée, sélectionnez une force potentielle, telle que l'infanterie de l'âge de pierre, puis construisez-la.

### ***Donner des ordres à une force***

Lorsqu'une force est construite, vous pouvez lui donner des ordres sur la page Garnison. Au début du jeu, vous disposez déjà d'une force en dehors du CH. Pour donner des ordres à cette force :

1. Dans le menu **Rechercher (Find)**, sélectionnez **Force**.
2. Sélectionnez l'identificateur de la force et cliquez sur **Ordre (Order)**.
3. Sélectionnez la force et sélectionnez une mission, telle que **Rechercher une force ennemie**, et une méthode, telle que **Formation en spirale**.
4. Sous Ordres, sélectionnez Faire un rapport.
5. Cliquez sur Résultat avec le bouton droit de la souris, puis quittez la fenêtre Commander aux forces.

Si vous souhaitez observer la recherche, cliquez sur la force avec le bouton droit de la souris (rapidement, avant qu'elle disparaisse) puis sélectionnez **Suivre**. Si la force trouve ce qu'elle recherche, vous en êtes averti.

### ***Fonder un CH***

Vous pouvez donner l'ordre à une force de fonder un CH en cliquant sur la force avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant **Etablir un CH**.

**REMARQUE :** N'oubliez pas que les découvertes sont tribales mais que chaque CH a besoin de ses propres infrastructures. Si vous fondez un autre CH, vous devrez construire tout ce que vous avez construit pour le premier CH.

Pour aller d'un CH à un autre, cliquez sur l'arrière-plan de la fenêtre CH avec le bouton droit de la souris et sélectionnez un CH.

### ***Libérer des gens pour la construction***

Vous pouvez ne pas disposer de suffisamment de personnes pour construire vos infrastructures. Au début du jeu, la moitié de votre population est occupée à chasser et à recueillir de la nourriture. Pour libérer certaines de ces personnes, construisez des fermes de caprins, de bovins et des fermes primitives, puis rendez-les productives dans la page Production. Vous pouvez employer les personnes libérées pour aider à construire des infrastructures ou pour vous permettre de former des forces armées—cette dernière option constitue un moyen efficace de maintenir la population à un niveau gérable.

Pour atteindre l'âge du bronze, construisez les infrastructures suivantes :

- 4 écoles (pour atteindre le Niveau d'éducation II)
- 4 bibliothèques (pour atteindre le Niveau d'éducation I)
- 14 unités de Premiers logements
- 1 ferme de caprins (pour produire de la nourriture)
- 1 administration locale
- 1 ranch (pour produire des chevaux)
- 2 sites miniers (un pour la production de pierres et un pour l'extraction de cuivre/étain)
- 1 dépôt de bois (pour la production de bois de charpente)

**REMARQUE :** Ces nombres sont recommandés pour une population finale de 80 personnes dans chaque CH (vous dépasserez probablement les 100, mais essayez de vous arrêter aux alentours de 80).

Lorsque vous découvrez la Métallurgie II, vous entrez dans l'âge de bronze.

# Commencer une nouvelle partie

Après la séquence d'introduction, un jeu par défaut démarre automatiquement.

Si vous n'avez jamais joué auparavant, reportez-vous à « [Jouer une partie](#) » pour une brève présentation des commandes intuitives du jeu.

## Sélection du type de jeu

Pour sauter l'introduction, appuyez sur Échap afin d'afficher la fenêtre Configuration complète du jeu, ou cliquez sur l'une des icônes de parties préconfigurées situées en haut de la fenêtre.

Les choix de configuration sont :

- Jeu rapide (Quick Game)

Démarre une partie à un joueur avec tous les paramètres par défaut.

Il est exclusivement conçu pour rentrer rapidement dans la partie et n'est pas recommandé aux débutants.

- [Jeu local](#) (Local Game)

Partie jouée par un joueur sur son ordinateur.

Sélectionner ce jeu affiche le menu **Sélectionner les tribus**.

- [Jeu en réseau](#) (Multiplayer Game)

Partie avec deux à huit joueurs connectés via un réseau ou une configuration modem.

Sélectionnez ce choix pour participer à une nouvelle partie ou définir une nouvelle partie.

**REMARQUE :** Vous ne pouvez participer à une partie déjà commencée.

- Charger une partie enregistrée (Saved Game)

Poursuit une partie enregistrée au préalable.

**REMARQUE :** Si la partie enregistrée était un jeu en réseau, tous les joueurs de ce jeu doivent rejoindre la partie.

- Bataille simple (Single Battle)

Vous permet de vous entraîner au mode Champ de bataille.

## Jeux locaux

Dans un jeu local (Local Game), vous pouvez avoir une à huit tribus. Cliquez sur la flèche Options à côté d'une tribu pour sélectionner Humain, Ordinateur ou Non sélectionné. Dans un jeu local, vous ne pouvez attribuer qu'une tribu à Humain. Vous jouez cette tribu. Vous pouvez attribuer toutes les tribus restantes, à concurrence de sept, à l'ordinateur.

Vous pouvez sélectionner et désélectionner autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton **Suivant**. Vous passez alors au menu **Configuration de la partie**.

## Jeux en réseau

### *Pour participer à un jeu*

Cliquez sur le jeu auquel vous souhaitez participer puis cliquez sur le bouton Participer. Ouvrez maintenant le menu Organisation tribale pour sélectionner la tribu que vous voulez jouer.

**REMARQUE :** Chaque joueur doit avoir une organisation tribale différente.

Cliquez sur le bouton Suivant pour ouvrir le menu Configuration de la partie.

### *Pour configurer une partie*

Cliquez sur le bouton Nouveau (New ). Ouvrez le menu Organisation tribale pour sélectionner la tribu que vous voulez jouer. Cliquez sur le bouton **Suivant** pour ouvrir le menu **Organisation de la partie**.

## Bataille simple

En mode Bataille simple, vous pouvez vous entraîner au mode Champ de bataille. Sélectionnez Bataille terrestre ou Bataille navale.

Sélectionnez ensuite une tribu et une force pour vous-même et pour l'ordinateur (les tribus ne peuvent pas être les mêmes). Cliquez sur **Commencer**. Cela vous place directement dans un scénario de champ de bataille. Pour plus d'informations sur le mode Champ de bataille, reportez-vous à « [Livrer bataille](#) » .

## Menu Configuration de la partie

Si vous rejoignez une partie en réseau, allez directement dans la section Définir le [niveau de difficulté](#).

Si vous disputez une partie locale ou si vous définissez une partie en réseau, vous devez sélectionner un type de jeu :

- Jeux complets  
Vous pouvez commencer au début de l'âge de pierre, au début de l'âge de bronze ou au début de l'âge de fer.
- Mini-jeux  
Ils commencent tous au début de l'âge de pierre mais se terminent à des périodes différentes (voir « [Conditions de la victoire](#) » ).
- Mini-scénario  
Vous pouvez commencer un mini-scénario au début de l'âge de pierre, de l'âge du bronze, de l'âge de fer, de l'âge de la poudre à canon ou de l'ère spatiale.

Après avoir sélectionné un type de jeu, sélectionnez les tribus de votre jeu (incluant la vôtre). Le nombre minimum de tribu est un et le nombre maximum est huit. Vous avez le choix entre Grande-Bretagne, Chine, Egypte, France, Allemagne, Inde, Israël, Italie, Japon, Russie, Suède ou Etats-Unis.

**REMARQUE :** La tribu que vous choisissez n'a aucune influence sur les performances des forces du même type.

### *Conditions de la victoire*

La condition de la victoire fait varier le moment où s'achève la partie ainsi que la façon dont elle s'achève.

## Victoire scientifique

Le tableau suivant décrit les conditions de la victoire pour une victoire scientifique.

Type de jeu	Condition de la victoire
<a href="#">Jeu complet</a>	La partie se termine avec la construction d'une première infrastructure de lancement d'engin spatial.
<a href="#">Mini-jeu</a> —Poudre à canon	La partie se termine avec la construction d'une première infanterie d'armes à feu
<a href="#">Mini-jeu</a> —Vapeur	La partie se termine avec la construction d'une première gare de chemin de fer.
<a href="#">Mini-jeu</a> —Aviation propulsée	La partie se termine avec la construction d'un premier terrain d'aviation civil.
<a href="#">Mini-scénario</a>	Différents scénarios commencent au

début d'une ère spécifiée mais se terminent tous à l'entrée dans l'ère suivante.

## ***Victoire militaire***

La partie se termine avec la destruction totale des forces et des CH de toutes les autres tribus.

**REMARQUE :** Avec l'option Victoire militaire, la plupart des scénarios et des mini-jeux sont les mêmes.

## ***Victoire au choix***

La partie se termine soit lorsque la condition de victoire scientifique est remplie, soit lorsque la totalité des forces et des CH des autres tribus sont détruites.

### ***Curseur Terre/Mer***

Modifie la proportion de terre par rapport à la mer, affectant ainsi la taille des continents.

En général, le jeu est plus facile lorsqu'il y a plus de terre car il y a plus d'endroits pour construire des CH et les déplacements sont facilités. D'autre part, vous avez également plus de chance d'occuper une étendue terrestre avec un adversaire.

### ***Curseur Nombre d'emplacements des ressources***

Modifie le nombre d'emplacements des ressources.

**REMARQUE :** Le nombre de sites ne dépend pas de la taille de l'étendue terrestre.

En général, plus il y a de sites, plus le jeu est facile.

### ***Curseur Niveau de difficulté***

Modifie plusieurs paramètres de jeu.

Les cases d'option situées sous ce curseur subissent des modifications lorsque vous faites glisser le curseur.

Déplacer ce curseur modifie également les paramètres des aptitudes des tribus de l'ordinateur, affectant leurs capacités offensives et de réaction.

Consulter également « Niveaux de difficulté ».

### ***Cases d'option***

Au lieu de déplacer le curseur Niveau de difficulté, vous pouvez activer certaines options du jeu.

Certaines déplaceront le curseur Niveau de difficulté car elle font partie des paramètres de difficulté fixés, tandis que d'autres peuvent être activées à l'intérieur du même paramètre de niveau de difficulté.

Consulter également « Niveaux de difficultés ».

Les options du jeu sont décrites ci-dessous :

- Ennemi caché

Lorsque cette option est activée, les forces ennemies et les CH n'apparaissent que s'ils se trouvent à une certaine distance de l'une de vos forces ou CH. La distance exacte varie avec vos découvertes.

- Ressources limitées

Lorsque cette option est activée tandis que vous exploitez des ressources, elles risquent de s'épuiser ou d'exiger un niveau de technologie supérieur pour que vous puissiez continuer à les exploiter.

- Ressources omniprésentes

Lorsque cette option est activée, tous les terrains sont dotés de toutes les ressources terrestres disponibles.

- Rendement élevé des ressources

Lorsque cette option est activée, les sites de ressources ont un rendement supérieur à un moment donné.

- Impact du terrain

Lorsque cette option est désactivée, le passage sur tous les types de terrain coûte la même somme et les terrains n'ont aucun impact sur le combat.

Si elle est activée, le passage sur chaque type de terrain s'élève à un prix différent et les terrains affecteront les valeurs de combat des forces attaquant et tirant dessus ou les bombardant.

- Catastrophes naturelles

Lorsque cette option est activée, des catastrophes naturelles, telles que des tremblements de terre ou la peste peuvent frapper vos CH.

- Perturbations politiques

Lorsque cette option est activée, un changement dans votre gouvernement ou religion ou un changement du niveau des impôts, du chômage, des sans-abri ou de la famine représente un risque d'émeutes ou de révoltes dans vos CH.

- Limitations du nombre de vues de la carte

Lorsque cette option est activée, le niveau de difficulté général et vos découvertes limiteront le nombre de vues de la carte que vous pouvez utiliser.

Consulter également « Niveaux de difficulté » .

## Icônes de parties préconfigurées

Utilisez les icônes de parties préconfigurées pour commencer rapidement une nouvelle partie locale sans avoir à définir des options. Vous choisissez la période temporelle et le type de jeu et tout le reste est défini par défaut ou est sélectionné de façon aléatoire.

- Votre tribu                      Sélection aléatoire
- Nombre de tribus              Aléatoire entre 2 et 8
- Niveau de difficulté          Moyen
- Configuration du monde      Moyenne
- Conditions de la victoire      Pour les jeux complets—Au choix  
   Pour les mini-jeux—Au choix  
   Pour les mini-scénarios—Scientifique

### *Icônes de parties préconfigurées*

Monolithe	Commence un <u>mini-scénario</u> au début de l'âge de pierre.
Fonte du métal	Commence un <u>mini-scénario</u> au début de l'âge de bronze.
Enclume	Commence un <u>mini-scénario</u> au début de l'âge de fer.
Creuset	Commence un <u>mini-scénario</u> au début de l'âge de la poudre à canon.

Locomotive à vapeur	Commence un <u>mini-scénario</u> au début de l'âge de la vapeur.
Casque d'astronaute	Commence un <u>mini-scénario</u> au début de l'ère spatiale.
Explosion	Commence un <u>mini-jeu</u> prenant fin avec la construction d'une première infanterie d'armes à feu ou la destruction totale de toutes les autres tribus.
Voie de chemin de fer	Commence un <u>mini-jeu</u> prenant fin avec la construction d'une première gare de chemin de fer ou la destruction totale de toutes les autres tribus.
Piste d'envol	Commence un <u>mini-jeu</u> prenant fin avec la construction d'un premier terrain d'aviation civil ou la destruction totale de toutes les autres tribus.
Gourdin	Commence un jeu complet au début de l'âge de pierre.
Epée de bronze	Commence un jeu complet au début de l'âge de bronze.
Epée de fer	Commence un jeu complet au début de l'âge de fer.

**REMARQUE :** Vous ne pouvez pas changer de type de tribu.

Cliquez sur le bouton **Commencer une partie** (Start a game) pour commencer la partie en mode Vue en 3D, la caméra orientée vers le CH (le CH principal si vous commencez avec plusieurs CH).

## Jouer une partie

Si vous jouez au jeu pour la première fois, nous vous conseillons de consulter cette brève présentation des diverses fonctions vous expliquant comment vous déplacer dans la carte et donner des ordres à vos forces.

Lorsque vous démarrez une partie pour la première fois, vous voyez un de vos CH et, à côté de celui-ci, une de vos forces. La force véritable dépendra de la durée du jeu.

Lorsque vous atteignez les derniers stades d'un jeu complet ou que vous commencez à jouer dans un scénario plus en avant dans le temps, vous pouvez trouver utile d'utiliser le Pilote automatique (Ctrl-maj-A). L'intelligence artificielle (IA) prendra le relais pour la gestion de votre tribu, mais vous aurez toujours la possibilité d'influer sur sa ligne de conduite.

**REMARQUE :** L'IA annulera les ordres que vous envoyez aux forces.

### Fenêtres CH

Cliquez sur le modèle du CH pour ouvrir sa fenêtre CH.

**REMARQUE :** Vous pouvez utiliser le menu **Rechercher (Find)** pour localiser rapidement un CH sur la carte.

Lorsque vous ouvrez la fenêtre pour la première fois, elle affiche par défaut une vue représentative de la ville et des infrastructures qui y ont été construites. Lorsque vous ouvrez une fenêtre CH au cours d'une partie, elle affiche par défaut le dernier onglet utilisé.

Cliquez sur n'importe lequel de ces onglets pour ouvrir la vue correspondante de cette fenêtre. Les onglets sont décrits ci-dessous.

#### *Vue*

Cet onglet affiche une vue représentative du CH et des infrastructures qui ont été construites. Une vue peut afficher jusqu'à quarante infrastructures distinctes. Si vous en construisez davantage, la vue affichera les infrastructures les plus récentes.

**REMARQUE :** Dans les parties commençant à l'âge de pierre ou lorsque vous établissez un CH pour la première fois, aucune infrastructure n'est construite et l'onglet Vue affiche uniquement la campagne environnante.

#### *Administration*

Cet onglet présente des informations statistiques sur le CH et les compare aux statistiques nationales.

Dans cet onglet, vous pouvez :

- Faire différer le montant des impôts locaux du montant des impôts nationaux.

Utilisez les icônes fléchées pour définir le montant des impôts dans ce CH. Cela n'affecte pas votre configuration du montant des impôts nationaux. Changer le montant des impôts locaux change le montant du revenu collecté dans ce CH, affecte votre contrôle des gens de ce CH et peut pousser les gens à quitter votre CH ou à s'y installer.

- Mettre en œuvre des politiques de contrôle local du gouvernement.

- Ferveur religieuse

Gouvernements théocratiques uniquement.

Double l'efficacité du contrôle des infrastructures religieuses.

L'efficacité diminue graduellement.

Réutilisation impossible avant que son action ne soit retombée à zéro.

- Décret politique

Gouvernements autocratiques uniquement.

Double l'efficacité du contrôle des infrastructures politiques.

Vérification automatique de la présence d'émeute ou de révolte chaque fois qu'elle est employée.

- Répression militaire

Non disponible pour les gouvernements démocratiques.

Fait automatiquement monter le contrôle du pourcentage des gens selon le nombre de forces terrestres de la garnison.

L'efficacité diminue dans le temps.

Réutilisation impossible avant que son action ne soit retombée à zéro.

Vérification immédiate de la présence d'émeute ou de révolte chaque fois qu'elle est employée.

- Répression religieuse

Tout gouvernement

Fait automatiquement monter le contrôle du pourcentage des gens. Le montant dépend du pourcentage des gens dont la religion est différente de la religion actuelle de la tribu.

L'efficacité diminue dans le temps.

Réutilisation impossible avant que son action ne soit retombée à zéro.

Vérification immédiate de la présence d'émeute ou de révolte chaque fois qu'elle est employée.

- Largesse

Tout gouvernement.

Fait automatiquement monter le contrôle du pourcentage des gens. Le montant dépend du montant du revenu.

L'efficacité diminue dans le temps.

### ***Garnison (Garrison)***

Cet onglet dresse la liste des forces actuellement disponibles dans le CH. Il indique également les forces actuellement en formation et l'état d'avancement de la formation. Cliquez sur le nom d'une force pour afficher les unités qui la composent et voir un graphique montrant à quoi elle ressemble.

Vous pouvez donner des ordres aux forces complètes en cliquant sur l'icône **Donner des ordres**. Une zone s'ouvre, affichant une liste des ordres disponibles et la fenêtre CH se ferme pour vous permettre de voir la carte.

Consulter également « Déplacement » .

### ***Armée, Marine et Aviation militaire (Army, Navy, Air force)***

Ces trois onglets fonctionnent de la même manière. Sélectionnez un onglet pour obtenir la liste de tous les types de force que vos récentes découvertes et infrastructures vous permettront de construire.

Cliquez sur le nom d'une force pour obtenir un graphique du marqueur de la force, le coût pour le construire et une liste des unités par défaut qui constitueront la force. Cliquez sur l'icône Construire pour commencer et la construction et la formation de la force. Elle s'affiche dans la liste Garnison sous Formation.

**REMARQUE :** L'icône Construire est grisée si vous ne disposez pas des ressources disponibles pour la force par défaut.

### ***Personnaliser vos forces***

La personnalisation d'une force est facultative ; cela vous permet de personnaliser vos troupes. Lorsque vous sélectionnez une force pour la première fois, dix unités lui sont automatiquement attribuées.

Pour modifier la composition de la force, cliquez sur l'un des noms des unités puis sur le bouton **Supprimer (Delete)**. (Vous n'avez pas besoin de supprimer une unité si la force se compose de moins de dix unités).

Sélectionnez ensuite une unité et cliquez sur le bouton **Ajouter (Add)**.

Vous êtes autorisé à modifier la composition de la force dans les limites suivantes :

- Au moins une unité de la force doit être identique au marqueur de la force.
- L'ordinateur ne vous laissera pas supprimer l'unité du marqueur de la force.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de dix unités dans une force mais vous pouvez en avoir moins.
- Vous devez changer la composition d'une force avant de cliquer sur le bouton **Construire (Build)**.

**REMARQUE :** Modifier l'unité dans une force modifie également le coût de la force, vous pouvez ainsi construire une force avec certaines unités mais pas avec d'autres.

### ***Construction***

Cet onglet dresse la liste des infrastructures construites dans le CH.

Il indique également les infrastructures en cours de construction et leur état d'avancement.

Cliquez sur une infrastructure pour voir à quoi elle ressemble et le coût de sa construction.

Cliquez sur le bouton **Construire** pour commencer la construction de l'infrastructure sélectionnée.

### ***Production***

Cet onglet indique généralement (se reporter à « Case d'option Liste exhaustive » ci-après) les infrastructures de production dont vous disposez dans un CH et si elles produisent quelque chose.

Cliquez sur une infrastructure pour la sélectionner.

- Section Informations

Indique le coût de l'entretien de l'infrastructure et le nombre de personnes qui y sont employées. Elle vous permet également d'effectuer les actions suivantes :

- Perfectionnement

Certaines infrastructures peuvent être améliorées pour un coût inférieur à celui de la construction d'une infrastructure entièrement nouvelle. Dans un tel cas, le bouton **Perfectionnement** est disponible.

- Entretien/Mettre en réserve

Cela vous permet soit d'entretenir entièrement une infrastructure afin de l'utiliser pour la production, soit de la placer en réserve. La mise en réserve limite les coûts d'entretien aux revenus. Les gens demeurent employés et l'infrastructure est entretenue au minimum, empêchant ainsi sa destruction. L'infrastructure ne peut cependant pas être utilisée pour la production.

**REMARQUE:** Les infrastructures non entretenues sont détruites sur le long terme.

- Liquider

Cela démolit complètement l'infrastructure. Tous les employés se retrouvent au chômage. Vous pouvez recevoir des revenus et/ou des biens matériels à la suite de la démolition.

- Section Production

Cette section indique les tâches de production que l'infrastructure sélectionnée peut effectuer, le rendement qui

en résulte, les ressources nécessaires et si vous en avez à votre disposition.

Sélectionnez une tâche et cliquez sur le bouton **Commencer** (Start) ou **Arrêter** (Stop) pour commencer ou interrompre cette tâche de production.

Certaines infrastructures peuvent effectuer plusieurs tâches. Elles ne peuvent cependant n'en effectuer qu'une à la fois. Changer les tâches de production ne coûte rien mais peut prendre du temps.

- Case d'option Liste exhaustive

Lorsque l'option Liste exhaustive est activée, la zone Infrastructure affiche toutes les infrastructures du CH, pas seulement les infrastructures de production. Cela vous permet de perfectionner, de mettre en réserve ou de liquider toute infrastructure.

### ***Influence***

Cet onglet présente une carte schématique de la campagne entourant le CH, ce dernier étant localisé par un drapeau. La zone en surbrillance autour du drapeau indique la sphère d'influence du CH. Il s'agit de la zone dans laquelle les ressources peuvent être exploitées. La taille de cette zone varie selon le réseau de transports du CH.

Un point rouge indique les régions en cours d'exploitation. Vous pouvez exploiter seulement une ressource à la fois dans un emplacement.

**REMARQUE :** L'ordinateur essaiera d'allouer des infrastructures dans les zones adéquates mais vous serez peut-être amené à interrompre la production temporairement dans une infrastructure pour libérer une zone pour une autre. Par exemple, vous avez plusieurs régions contenant des pâturages, mais seulement une avec de la terre cultivable. Vous devrez peut-être arrêter les fermes de bétail afin de libérer la zone pour y installer une ferme moderne. Vous pourrez ensuite relancer la production de bétail.

Vous pouvez faire défiler la carte en cliquant sur les boutons fléchés situés à côté de la carte. La distance que vous pouvez faire défiler varie selon le réseau de transports du CH. Vous pouvez centrer la carte sur le CH en cliquant sur le bouton **Drapeau**.

Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur la carte, le type de terrain s'affiche dans une zone par dessus la carte. Cliquez sur un carré pour afficher les ressources disponibles dans cette zone et savoir si vous les exploitez actuellement.

**REMARQUE :** A des niveaux de difficulté plus élevés, vous pouvez uniquement vérifier les ressources dans les limites de la sphère d'influence du CH.

Certains types de terrain peuvent être modifiés par la réalisation de tâches. Si un terrain peut être modifié, les tâches possibles apparaissent dans la zone Administration du sol.

Cliquez sur une tâche, puis sur le bouton **Commencer** pour ordonner à vos gens de commencer à modifier la terre.

Cliquez sur une tâche, puis sur le bouton **Arrêter** pour ordonner à vos gens d'interrompre la modification de la terre.

La terre est modifiée une fois la tâche achevée ; les terres ne peuvent pas être à moitié modifiées.

Votre capacité à diriger des tâches dépend de vos découvertes.

### ***Stockage (Storage)***

Cet onglet indique le niveau actuel de production de ressources de votre CH, les ressources stockées dans le CH et les ressources que vous pouvez exploiter dans la région.

**REMARQUE :** La capacité d'utiliser des stocks régionaux dépend du réseau de transports et de la présence de bâtiments d'administration gouvernementaux.

### ***Sortir d'une fenêtre CH***

Cliquez sur le X dans le coin supérieur droit de la fenêtre CH.

### **Changement de vues de la carte**

Lorsque l'accès à certaines vues est limité par les découvertes, vous pouvez changer de vue comme suit, sauf si vous jouez au niveau de difficulté le plus élevé.

### ***Icônes de vues de la carte***

Vous pouvez accéder directement aux trois principales vues—Globe terrestre, Continent et Pays 3D niveau du sol—en cliquant sur l'icône de vue de la carte appropriée en haut de la fenêtre.

Si vous faites un zoom arrière, la vue demeurera centrée sur votre emplacement.

Si vous faites un zoom avant, vous devez cliquer sur la carte pour indiquer le point central.

### ***Icônes zoom + ou -***

Cliquez sur l'icône + ou - de la barre d'outils pour agrandir ou réduire la vue de la carte d'un niveau. Pour accéder aux vues en gros plan du continent et du pays au niveau du sol, vous devez utiliser ces icônes ou les raccourcis clavier.

### ***Déplacer la caméra dans le monde 3D***

Ce mode est appliqué par défaut au début de chaque nouvelle partie

Vous pouvez visualiser la totalité du monde 3D à l'aide de la vue Caméra.

- Mode Caméra normal

Utilisez les flèches **Haut** et **Bas** pour vous déplacer en avant et en arrière.

Utilisez les flèches **Gauche** et **Droite** pour changer de direction.

Maintenez enfoncées les touches **Maj-Gauche** et **Maj-Droite** pour déplacer la caméra latéralement.

Maintenez enfoncées les touches **Maj-Haut** et **Maj-Bas** pour modifier la vitesse de déplacement.

- Informations de la barre d'état

**REMARQUE :** Selon le niveau de difficulté sélectionné et les dernières découvertes, certaines informations peuvent ne pas être affichées.

La direction de la caméra s'affiche à droite de la barre d'état située au bas de la fenêtre.

La barre d'état indique également le terrain que survole la caméra.

Cliquez sur le terrain avec le bouton droit de la souris pour afficher son type. Vous pouvez accéder à ses propriétés complètes en sélectionnant **Propriétés** (Properties) dans la zone déroulante.

### **Donner des ordres à vos forces**

Vous pouvez donner des ordres à vos forces dans n'importe quelles vues de la carte mais pas pendant que vous visualisez le globe terrestre. Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur la carte, vous pouvez remarquer qu'il détecte automatiquement les forces et CH à proximité (indiqués sur la barre d'état).

**REMARQUE :** Les forces à l'intérieur d'un CH sont commandées par l'onglet Garnison de la fenêtre CH et ne sont pas affichées sur les cartes.

### **Déplacement**

Pour déplacer une de vos forces, sélectionnez la force en cliquant sur le marqueur de la force lorsqu'il est affiché sur la barre d'état. Le marqueur se met à clignoter pour indiquer qu'il attend des ordres. Cliquez sur la carte là où vous souhaitez déplacer la force. Vous pouvez faire défiler la carte et même changer de vue de la carte après avoir sélectionné la force et avant de cliquer sur la carte.

**REMARQUE :** Les forces terrestres ne peuvent pas traverser la mer sans être placées dans une force navale appropriée. Vous ne pouvez utiliser de mouvement pointer et cliquer pour y parvenir. (Se reporter à « Embarquement »).

## Attaque

Pour attaquer une force ou un CH ennemi, sélectionnez la force avec laquelle vous souhaitez attaquer exactement comme si vous vouliez la déplacer. Cliquez ensuite sur la force ou le CH ennemi que vous voulez attaquer. Vous pouvez faire défiler la carte et même changer de vue de la carte après avoir sélectionné la force et avant de cliquer sur la force ennemie. Votre force se déplace pour tenter d'intercepter et d'attaquer la force ou le CH ennemi.

**REMARQUE :** Attaquer signifie combattre et livrer bataille. Dans un jeu en solitaire ou à deux joueurs, vous pouvez entrer en mode Champ de bataille.

Les forces peuvent uniquement attaquer des forces du même type (terrestre, naval ou aérien), mais vous pouvez donner l'ordre aux forces de bombarder n'importe quel type de force (voir ci-dessous).

## Zone Ordres spéciaux

Cliquez sur le marqueur de la force avec le bouton droit de la souris pour ouvrir une liste d'ordres spéciaux. Sélectionnez un ordre en le mettant en surbrillance et en cliquant dessus.

### *Rendre statique/Rendre mobile*

Fait basculer la force entre le mode Statique et le mode Mobile. En mode Statique, elle reçoit des bonus défensifs mais peut faire l'objet d'un siège. En mode Mobile, la force utilise ses valeurs de défense standard mais ne peut pas être acculée à une situation de siège.

**REMARQUE :** Une force ne peut pas se déplacer en mode Statique. Une force ne peut pas établir un site CH en mode Mobile. La pêche, la pêche hauturière et les flottes d'exploitation de pétrole sont toujours en mode Statique pour exploiter les ressources.

### *Etablissement d'un CH*

Instruit à la force de passer en mode Statique, si elle ne s'y trouve pas déjà et de commencer à établir un nouveau site CH. Finalement, la force se disperse et devient la population du nouveau CH.

**REMARQUE:** Les nouveaux CH ne disposent d'aucune infrastructure. Les infrastructures—incluant les logements—doivent être construites après l'établissement du site.

### *Déplacer*

A le même effet que cliquer sur la force.

### *Bombarder*

Après avoir sélectionné le bombardement, sélectionnez une cible en cliquant dessus. Tout peut être une cible pour le bombardement, à l'exception de la mer. Lorsque vous sélectionnez une cible, la force se déplace pour l'avoir à portée de bombardement et ouvre le feu. Elle continue à tirer jusqu'à ce que la cible soit détruite ou jusqu'à ce qu'elle reçoive de nouveaux ordres.

**REMARQUE :** Aux niveaux de difficultés les plus bas, vous ne pouvez prendre pour cible vos propres forces ou CH.

## Renfort

Après avoir sélectionné **Renfort**, cliquez sur une force ou un CH allié(e) qui recevra du renfort. La force de renfort se déplacera pour être dans le champ de bombardement de la force ou du CH sélectionné(e). Si la force ou le CH sélectionné(e) est attaqué(e), la force de renfort ajoutera son bombardement à la défense.

### *Embarquement*

Forces terrestres uniquement.

Sélectionnez une force navale convenable sur laquelle vous voulez déplacer la force terrestre. La force navale doit être à côté de la côte ou dans un CH comprenant au moins un port.

La force navale doit être dotée d'une capacité de chargement suffisante pour porter la force terrestre.

### ***Mode Commandement/Mode Abandonner le commandement***

Sélectionner le mode Commandement vous donne le contrôle direct de la force. La vue de la caméra est celle de la force. Déplacez la force à l'aide des touches fléchées.

Vous pouvez sélectionner d'autres forces et CH que vous pouvez voir.

En mode Commandement, une main vous protégeant les yeux du soleil apparaît dans le coin supérieur droit de la fenêtre de la vue. Cliquez sur la main avec le bouton droit de la souris pour accéder à la zone Ordres spéciaux.

### ***Suivre/Arrêter de suivre***

Sélectionner **Suivre** donne l'ordre à la caméra de suivre la force sélectionnée dès qu'on lui ordonne de se déplacer.

**Arrêter de suivre** renvoie à la caméra à son fonctionnement normal.

Vous ne pouvez pas faire fonctionner la caméra tout en suivant. Utiliser les touches fléchées ne fera que modifier la vue de la force suivie.

**REMARQUE :** Vous quittez automatiquement le mode Suivre lorsque vous passez à la vue Continent ou Globe terrestre.

### ***Donner des ordres***

Affiche une autre zone dans laquelle vous pouvez donner des instructions plus spécifiques à une force. Il y a cinq principales zones de sélection : mission, méthode, ordres, type et informations.

**REMARQUE :** Etant donné que le choix de la mission modifie les choix des autres domaines, nous vous conseillons de sélectionner la mission en premier lieu.

- Mission

Les choix suivants sont disponibles :

- Rechercher une ressource

Donne l'ordre à la force de rechercher une ressource spécifique.

**REMARQUE :** Le choix d'une force est limité par le type de ressource que souhaitez rechercher. Les forces aériennes ne peuvent diriger cette mission.

Méthodes disponibles : Formation fermée, en spirale ou en cône.

Ordres disponibles : Faire un rapport, Etablir un CH, Garde, Garde de combat, Patrouille de combat, Patrouille, Continuer.

La ressource est sélectionnée dans le menu **Type**.

La section **Informations** est utilisée avec la section **Méthode** pour entrer des détails sur le type de recherche.

- Rechercher une force ennemie

Donne l'ordre à la force de rechercher des forces ennemies.

Méthodes disponibles : Formation fermée, en spirale ou en cône.

Ordres disponibles : Faire un rapport, Bombarder, Attaquer, Continuer, Se replier, Suivre.

Le menu **Type** est grisé pour cette mission.

La section **Informations** est utilisée avec la section **Méthode** pour entrer des détails sur le type de recherche.

- Atteindre la force ennemie

Donne l'ordre à la force de se déplacer vers une force ennemie connue.

Méthodes disponibles : Ligne droite et Interceptor.

Ordres disponibles : Faire un rapport, Bombarder, Attaquer, Continuer, Se replier, Patrouille, Suivre.

Le menu **Type** propose par défaut **Sélectionner dans la carte**.

Vous devez cliquer sur la force ennemie pour la sélectionner.

La section **Informations** est grisée pour cette mission.

- Rechercher une côte

Donne l'ordre à la force de rechercher un terrain côtier.

Méthodes disponibles : Formation fermée, en spirale ou en cône.

Ordres disponibles : Faire un rapport, Etablir un CH, Patrouille de garde, Patrouille de combat, Garde de combat.

Le menu **Type** est grisé pour cette mission.

La section **Informations** est utilisée avec la section **Méthode** pour entrer des détails sur le type de recherche.

- Atteindre une force alliée

Donne l'ordre à la force de se déplacer vers une force alliée.

Méthodes disponibles : Ligne droite et Interceptor.

Ordres disponibles : Faire un rapport, Rejoindre, Fonder un CH, Garde, Embarquement.

Le menu **Type** vous permet de **Sélectionner dans la carte** en cliquant sur la force alliée pour la sélectionner, ou de la sélectionner directement dans la liste affichée.

La section **Informations** est grisée pour cette mission.

- Rechercher un CH ennemi

Donne l'ordre à la force de rechercher des CH ennemis.

Méthodes disponibles : Formation fermée, en spirale ou en cône.

Ordres disponibles : Faire un rapport, Bombarder, Attaquer, Continuer, Se replier, Assiéger.

Le menu **Type** est grisé pour cette mission.

La section **Informations** est utilisée avec la section **Méthode** pour entrer des détails sur le type de recherche.

- Atteindre un CH ennemi

Donne l'ordre à la force de se déplacer vers un CH ennemi connu.

Méthode disponible : Ligne droite uniquement.

Ordres disponibles : Faire un rapport, Bombarder, Attaquer, Assiéger.

Le menu **Type** vous permet de **Sélectionner dans la carte** en cliquant sur le CH ennemi pour le sélectionner ou de le sélectionner directement dans la liste affichée.

La section **Informations** est grisée pour cette mission.

- Atteindre un CH allié

Donne l'ordre à la force d'atteindre un CH allié.

Méthode disponible : Ligne droite uniquement.

Ordres disponibles : Faire un rapport, Entrer, Garde, Garde de combat, Patrouille, Patrouille de combat.

Le menu **Type** vous permet de **Sélectionner dans la carte** en cliquant sur le CH allié pour le sélectionner ou de le sélectionner directement dans la liste affichée.

La section **Informations** est grisée pour cette mission.

- Déplacer

Revient à sélectionner **Déplacer** dans le menu **Ordres**.

- Rendre statique /Rendre mobile

Revient à sélectionner **Rendre statique** ou **Rendre mobile** dans le menu principal **Ordres**.

### ***Méthode***

Il existe cinq différentes méthodes : Formation fermée, Formation en spirale, Formation en cône, Ligne droite, Interceptor.

- Formation fermée

La force se déplace en formation fermée incluant tous les points sélectionnés dans la section Informations. Vous ne pouvez sélectionner **Résultat** avant d'avoir défini la zone de la formation fermée.

- Formation en spirale

La force se déplace en une spirale croissante se dirigeant depuis son point de départ vers l'extérieur dans la direction définie dans la section **Informations**.

- Formation en cône

La force se déplace en formant un cône croissant utilisant les angles et la direction définis dans la section **Informations**.

- Ligne droite

La force se déplace en suivant la ligne la plus droite possible permise par le terrain vers l'objectif sélectionné.

- Interceptor

La force se déplace au départ en suivant la ligne la plus droite possible permise par le terrain vers l'objectif sélectionné puis adapte sa course pour permettre à la cible de bouger.

### ***Ordres***

Les ordres disponibles varient selon la mission sélectionnée.

- Faire un rapport

La force vous signale lorsque l'objet de la recherche est trouvé ou si elle l'a recherché et n'a pas réussi à le trouver.

- Fonder un CH

La force commence automatiquement à fonder un CH lorsqu'elle trouve l'objet de la recherche. Elle vous notifie lorsqu'elle y parvient.

- Bombarder

La force commence automatiquement à bombarder l'objet de la recherche. Elle vous notifie lorsqu'elle y parvient.

## • Attaquer

La force attaque automatiquement l'objet de la recherche. S'il s'agit d'un CH ennemi inoccupé, elle tente de le capturer. Elle vous notifie lorsqu'elle y parvient.

- Continuer

La force vous notifie ses découvertes et continue la recherche.

- Se replier

La force vous notifie ses découvertes et retourne au CH allié le plus proche.

- Suivre

La force vous notifie ses découvertes et essaie de suivre la force ennemie dépiquée.

- Rejoindre

Si l'objectif est une force alliée, la force essaie d'en rester proche pour servir de renfort.

- Entrer

Si l'objectif est un CH allié, la force y entre et s'intègre dans sa garnison.

Si l'objectif est un CH ennemi inoccupé, la force essaie de le capturer.

- Assiéger

La force essaie automatiquement d'assiéger une force statique ennemie ou un CH inoccupé.

- Garde

La force reste au point d'insertion, au CH ou avec la force sélectionné(e). Elle vous notifie les forces ou les CH d'une autre tribu qu'elle trouve ou qui apparaissent. La force peut passer à l'attaque si elle rencontre un ennemi.

- Garde de combat

La force reste au point d'insertion, au CH ou avec la force alliée sélectionné(e). Elle vous notifie les forces ou les CH d'une autre tribu qu'elle trouve ou qui apparaissent. La force attaque ou bombarde automatiquement les terres ennemies ou les forces navales qu'elle rencontre.

- Patrouille

La force patrouille autour du point d'insertion, du CH ou de la force alliée sélectionné(e). Elle vous notifie si elle trouve des forces ou CH d'une autre tribu. La force peut passer à l'attaque si elle rencontre un ennemi.

- Patrouille de combat

La force patrouille autour du point d'insertion, du CH ou de la force alliée sélectionné(e). Elle vous notifie si elle trouve des forces ou CH d'une autre tribu. La force passe à l'attaque si un ennemi passe à portée.

# Raccourcis clavier

## Touches normales

- C Ouvre une fenêtre mini-boussole indiquant la direction que regarde actuellement la caméra.
- T Bascule entre la Carte vue niveau du sol et la Carte vue aérienne.
- O Désactive le mode Commande ou le mode Suivre ou les deux.
- V Passe d'une vue de la force suivie à la vue de sa destination.  
**REMARQUE :** Vous ne pouvez l'utiliser que si vous suivez une force.
- S Active ou désactive l'Effet ciel (si l'option est désactivée, le ciel prend moins de place).
- M Ouvre une petite fenêtre Carte indiquant tous les continents et votre position approximative. La taille du marqueur de position change si l'on est en mode Continent ou en mode Pays.
- Control-Maj-A Active ou désactive le pilote automatique.

## Touches de fonction

- F2 Bascule entre mouvement en mode Véhicule et en mode Navire lorsque vous êtes en mode Commande. Dans ce cas, la vue suit le rythme du déplacement sur terre ou bouge de haut en bas avec le mouvement du navire.
- F3 Vous propulse parmi vos forces lorsque vous êtes en mode Commande.
- F4 Vous propulse parmi vos forces lorsque vous êtes en mode Vue aérienne 3D du pays.
- F5 Vous propulse parmi vos CH lorsque vous êtes en mode Vue aérienne 3D du pays.
- F6 Affiche la dernière fenêtre CH consultée.
- F7 Vous propulse dans la vue Dernière force commandée en mode Vue aérienne 3D du pays.

## Batailles

Lorsque deux forces opposées essaient d'entrer au même endroit, il existe un potentiel de bataille. Si vous jouez seul ou à deux, vous pouvez entrer en mode Champ de bataille ou accepter un résultat proposé par l'ordinateur. Il existe deux types de batailles : bataille normale et siège.

### Livrer bataille

Cette option n'est pas disponible si vous jouez avec plusieurs personnes ou en cas de siège.

Sélectionner Livrer bataille gèle la campagne et ouvre une vue Champ de bataille 3D. Les forces sont décomposées en leurs unités constituantes et déployées face à face. Vous pouvez adresser des ordres à chaque unité individuellement.

### ***Forces de renfort***

Si vous avez des forces de renfort, vous pouvez sélectionner leurs unités dans la zone Hors carte. Vous ne pouvez utiliser les forces de renfort que pour des bombardements.

Dans la zone Hors carte, cliquez sur l'unité puis sur l'objectif. Les forces de renfort navales ou terrestres n'apparaissent jamais sur le champ de bataille mais vous pouvez visualiser les effets de leurs bombardements.

Les forces de renfort aériennes survolent le champ de bataille pour bombarder l'ennemi puis se replient. Les unités de renfort ne peuvent être attaquées que par des unités de renfort ennemies.

### **Se replier**

Cela ordonne à votre force de s'arrêter avant d'entrer dans l'emplacement convoité ou de l'abandonner si elle était à l'arrêt avant que la bataille ne soit déclenchée.

**REMARQUE :** La retraite n'est pas possible pour les forces en mode Statique. Les forces se repliant peuvent subir des pertes mais ne peuvent pas en infliger. La retraite permet avant tout une bataille calculée mais réduit les pertes possibles de la force se repliant. Si les deux forces choisissent de se replier, il n'y a aucune perte.

### **Calculer la bataille**

Cela empêche la bataille de passer en mode Champ de bataille et l'ordinateur calcule l'issue des combats en fonction des possibilités de bataille, de défense et du parc de missiles des forces impliquées.

Rappelez-vous que la puissance d'une force dépend de ses unités constituantes et non du type de force.

Si l'option **Batailles rapides** est sélectionnée sur la barre de menus, le résultat de la bataille s'applique immédiatement. Si c'est l'option **Batailles enregistrées** qui est sélectionnée, la séquence des événements est montrée dans une fenêtre de journal.

### **Siège**

Le joueur dont la force est en mode Statique a deux choix :

- Accepter le siège

Cette option est disponible aux forces en mode Statique. Elle permet un résultat calculé par ordinateur, elle réduit la valeur de l'attaque des défenseurs mais elle augmente la valeur de leur défense.

- Livrer bataille

Cette option fait abandonner le mode Statique à la force statique qui livre alors une bataille normale.

## Fenêtre Commerce

Vous pouvez ouvrir la fenêtre Commerce en cliquant sur l'icône **Commerce** (symbole monétaire) en haut de la fenêtre ou par l'intermédiaire des menus déroulants. Utilisez la fenêtre Commerce pour informer les autres tribus que vous désirez faire du commerce, signaler les articles que vous souhaitez et ce que vous offrez en échange.

Il ne peut y avoir d'échanges commerciaux qu'entre les tribus ayant passé un accord commercial officiel. Les accords commerciaux officiels sont conclus par diplomatie.

### Offres commerciales officialisées

Utilisez ce système pour faire du commerce avec une tribu dirigée par l'ordinateur ou par souci de simplicité. Vous pouvez proposer ou demander des articles.

1. Sélectionnez le type d'offre ou de demande (ressource, revenu ou découverte).

Vous verrez apparaître une liste des articles disponibles dans la section Disponible.

2. Cliquez sur l'un d'eux pour le sélectionner.
3. A l'aide des flèches de la section Montant, sélectionnez un prix pour cet article ou sélectionnez la zone Montant et tapez le prix directement dedans.
4. Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour ajouter l'article dans la transaction. Vous pouvez ajouter autant d'articles que vous le souhaitez dans la transaction sous forme d'offre ou de demande.

**REMARQUE :** Vous pouvez supprimer un article de la transaction en le sélectionnant, puis en cliquant sur **Supprimer**.

5. Sélectionnez la/les tribu(s) auxquelles vous souhaitez envoyer des délégués commerciaux.

**REMARQUE :** Vous pouvez suivre ces étapes dans n'importe quel ordre. Vous pouvez tout annuler à n'importe quel moment jusqu'à l'envoi du message.

6. Vérifiez les détails, puis cliquez sur **Envoyer** pour faire parvenir votre offre d'échange à toutes les tribus sélectionnées.

### Offres commerciales ouvertes

Dans les parties à plusieurs, les joueurs peuvent utiliser le mode Conversation pour se parler directement au lieu d'utiliser la procédure officialisée. Vous pouvez faire des offres et négocier librement, du moment que vous disposez des articles. La vue Commerce officialisé reste ouverte pour que vous puissiez voir ce dont vous disposez.

Lorsqu'il y a eu accord, l'un des joueurs doit utiliser la procédure officialisée pour faire officiellement une offre.

## Fenêtre Diplomatie

Vous pouvez ouvrir la fenêtre **Diplomatie** en cliquant sur l'icône Diplomatie (chapeau haut de forme) en haut de la fenêtre ou par l'intermédiaire des menus déroulants.

Vous trouverez en haut de la fenêtre une liste indiquant toutes les tribus avec lesquelles vous êtes actuellement en contact ainsi que le type de relations que vous entretenez avec elles.

Sélectionnez-en une pour afficher les informations précisées ci-dessous sur cette tribu dans la section Informations :

- les traités que vous avez conclus avec elles (voir les cases cochées)
- leur gouvernement
- leur religion

Vous verrez à droite une liste des représentants officiels en mission, ce qu'ils essaient d'obtenir et leur interlocuteur dans la négociation.

### Diplomatie officialisée

Utilisez ce système pour envoyer de nouveaux représentants dans une tribu gérée par l'ordinateur ou par souci de simplicité. Il peut également servir à modifier des missions existantes.

- Nouvelles missions

Ouvrez le menu Sélection d'une mission et cliquez sur une mission pour la sélectionner.

Ouvrez maintenant le menu Sélection d'un représentant et cliquez sur le type de représentant que vous souhaitez. Pour augmenter vos chances de succès, vous pouvez, en ouvrant le menu Sélection d'un type de corruption, sélectionner un pot-de-vin.

Lorsque vous êtes satisfait de vos choix, cliquez sur Envoyer et le représentant part exécuter sa mission.

Selon le degré de difficulté, les représentants peuvent faire un rapport immédiatement, prendre du temps pour arriver ou ne pas arriver du tout. Ils passent ensuite du temps à exécuter leur mission avant d'obtenir un quelconque résultat.

- Modifier des missions existantes

Vous n'avez que deux possibilités :

- Modifier les chances de succès en cliquant sur la mission et en revoyant le pot-de-vin comme décrit ci-dessus.
- Rappeler la mission en la sélectionnant, puis en cliquant sur l'icône **Rappeler**.

Si vous rappelez une mission, elle échoue automatiquement mais il n'y a pas d'autre effet.

**REMARQUE :** Certaines missions sont réservées à certains types de représentants, par les relations actuelles entre les tribus, à certains types de gouvernement, par le type de gouvernement de la tribu ambassadrice et/ou par le type de gouvernement de la tribu hôte.

Vous ne pouvez envoyer qu'un représentant du même type à la même tribu en même temps mais vous pouvez envoyer différents types de représentants avec la même mission.

Vous ne pouvez sélectionner que les représentants, les missions et les pots-de-vin disponibles. Reportez-vous à « [Diplomatie](#) » pour avoir la liste complète des missions diplomatiques et des représentants.

### Diplomatie ouverte

Dans les parties à plusieurs, les joueurs peuvent utiliser le mode Conversation pour se parler directement au lieu d'utiliser la procédure officialisée.

La [fenêtre Diplomatie](#) officialisée reste ouverte et vous devez l'utiliser pour confirmer les conclusions de la

négociation.

**REMARQUE :** En fonction des niveaux de difficulté et selon les découvertes, peuvent exister des restrictions ou des délais pour vos messages. Reportez-vous à « Niveaux de difficulté » et à « **Découvertes** » .

## Fenêtre Gouverner

Vous pouvez ouvrir la fenêtre **Gouverner** en cliquant sur l'icône Gouverner (Capitole) en haut de la fenêtre ou par l'intermédiaire des menus déroulants.

Cette fenêtre affiche les statistiques nationales et vous permet de :

- Fixer le montant des impôts

Cliquez sur les icônes fléchées pour augmenter ou réduire le montant des impôts.

**REMARQUE :** La totalité des impôts n'est collectée que dans les CH disposant d'un bâtiment d'administration du gouvernement local ; pour les autres, une partie des recettes est perdue.

Le montant réel des recettes collectées dans un CH dépend des éléments suivants :

- le nombre d'employés
  - les infrastructures
  - le type de gouvernement
  - le degré de contrôle sur la population
- Changer le type de gouvernement

Cliquez sur la liste Type de gouvernement disponible pour l'ouvrir, puis cliquez sur le type de gouvernement que vous souhaitez.

**REMARQUE :** Les types de gouvernement disponibles dépendent des découvertes culturelles. Reportez-vous à « **Découvertes** ».

En fonction des niveaux de difficulté, le changement de gouvernement peut entraîner des émeutes ou des révoltes. Reportez-vous à « Niveaux de difficulté » .

### ***Changer la religion reconnue***

Cliquez sur la liste Type de religion disponible pour l'ouvrir, puis cliquez sur une religion.

**REMARQUE :** Les types de religion disponibles dépendent des découvertes culturelles.

En fonction des degrés de difficulté, le changement de religion peut entraîner des émeutes ou des révoltes.

Le changement du type de gouvernement ou de religion ne prend effet que lorsque vous appuyez sur le bouton Appliquer.

## Fenêtre Découverte

Vous pouvez ouvrir la fenêtre **Découverte** en cliquant sur l'icône Découverte (ampoule) en haut de la fenêtre ou par l'intermédiaire des menus déroulants.

La fenêtre indique :

- le nombre d'idées que propose votre tribu
- le nombre d'idées inutilisées
- le nombre d'idées utilisées

Si la case Utiliser les idées inutilisées est cochée, toutes les idées inutilisées sont automatiquement réparties en fonction du pourcentage accordé à chaque domaine général (voir ci-dessous) ou attribuées au hasard si aucun pourcentage n'est sélectionné.

Sous cette information figure la zone Sélectionner la classe de recherche que vous pouvez ouvrir en cliquant dessus. Utilisez-la pour basculer entre les cinq domaines de découverte principaux : agriculture, culture, industrie, défense et sciences.

Cliquez dans la zone Recherche spécifique pour changer le domaine de découverte et voir les découvertes spécifiques à ce domaine.

A côté de la zone Classe de recherche figure le budget de recherche général pour cette catégorie. Il vous indique le pourcentage du total des idées actuellement attribué dans ce domaine. Pour changer ce pourcentage, utilisez les petites icônes fléchées.

Outre la recherche générale dans un domaine, vous pouvez sélectionner des découvertes spécifiques sur lesquelles vous souhaitez vous pencher plus avant.

Cliquez sur la découverte que vous souhaitez dans la zone Recherche spécifique, puis modifiez les attributions d'idées à l'aide des petites icônes fléchées situées près de la zone.

**REMARQUE :** Si vous ne précisez pas de découverte, vous ferez des découvertes au hasard dans un domaine en fonction du pourcentage du total des idées attribué à ce domaine.

Après un certain temps, les idées inutilisées disparaissent. Nous vous recommandons donc d'attribuer un budget ou de cocher la case Utiliser les idées non attribuées, sauf si vous vous êtes pleinement maître de votre recherche.

Remarquez également que le nombre d'idées inutilisées varie en fonction de votre Niveau d'éducation actuel.

## Niveaux de difficulté

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez établir le niveau de difficulté. (Voir « [Commencer une nouvelle partie](#) ».) Vous ne pouvez pas modifier ces paramètres au cours d'une partie.

### Paramètres

Le tableau suivant vous montre le curseur et les paramètres par défaut des cases à cocher pour chaque niveau de difficulté.

	<b>Facile</b>	<b>Moyen</b>	<b>Difficile</b>	<b>Expert</b>
Curseur	Totalement à gauche	A gauche du centre	A droite du centre	Totalement à droite
Ennemi caché	Désactivé	Désactivé	Activé	Activé
Ressources limitées	Désactivé	Désactivé	Activé	Activé
Terrain multi-ressources	Activé	Désactivé	Désactivé	Désactivé
Rendement élevé des ressources	Activé	Activé	Désactivé	Désactivé
Impact du terrain	Désactivé	Activé	Activé	Activé
Catastrophes naturelles	Désactivé	Désactivé	Activé	Activé
Troubles politiques	Désactivé	Désactivé	Activé	Activé
Vues de la carte	Désactivé	Désactivé	Désactivé	Activé

**REMARQUE :** Vous pouvez basculer entre les cases d'option dans la barre de défilement générale, mais certains changements que vous apporterez modifieront la configuration de la barre de défilement.

### Effets généraux

#### *Niveau facile*

Intelligence artificielle	Les adversaires gérés par l'ordinateur réagissent lentement et les forces sont désavantagées pendant le combat.
Diplomatie	Les représentants arrivent toujours et les résultats sont immédiats.
Troubles politiques	Aucune émeute ni révolte.
Ressources	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ressources omniprésentes Tous les types de terrain bénéficient de toutes les ressources terrestres</li><li>• Rendement élevé des ressources Le terrain produit des quantités supplémentaires</li><li>• Ressources limitées Jamais activé</li></ul>
Ennemi caché	Doit avoir été activé.

Impact du terrain	Doit avoir été activé.
Catastrophes naturelles	Doit avoir été activé.
Vues de la carte	Jamais activé.

### ***Niveau moyen***

Intelligence artificielle	Les adversaires gérés par l'ordinateur réagissent normalement et les forces sont normales pendant le combat.
Diplomatie	Les représentants arrivent toujours et les résultats sont immédiats.
Troubles politiques	Doit avoir été activé.
Ressources	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ressources omniprésentes Jamais activé</li> <li>• Rendement élevé des ressources Le terrain produit des quantités supplémentaires</li> <li>• Ressources limitées Doit avoir été activé Les ressources peuvent diminuer</li> </ul>

Ennemi caché	Doit avoir été activé.
Impact du terrain	Toujours activé.
Catastrophes naturelles	Doit avoir été activé.
Vues de la carte	Doit avoir été activé.

### ***Niveau difficile***

Intelligence artificielle	Les adversaires gérés par l'ordinateur réagissent plus rapidement, les forces sont normales pendant le combat.
Diplomatie	Les représentants peuvent ne pas arriver, les résultats prennent du temps.
Troubles politiques	Toujours activé.
Ressources	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ressources omniprésentes Jamais activé</li> <li>• Rendement élevé des ressources Jamais activé</li> <li>• Ressources limitées Toujours activé</li> </ul>
Ennemi caché	Doit avoir été désactivé.
Impact du terrain	Toujours activé.
Catastrophes naturelles	Doit avoir été désactivé.
Vues de la carte	Doit avoir été activé.

### ***Niveau expert***

Intelligence artificielle	Les adversaires gérés par l'ordinateur réagissent plus rapidement et les forces gagnent des bonus pendant le combat.
Diplomatie	Les représentants peuvent ne pas arriver, les résultats prennent du temps.
Troubles politiques	Toujours activé.
Ressources	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ressources omniprésentes Jamais activé</li><li>• Rendement élevé des ressources Jamais activé</li><li>• Ressources limitées Toujours activé</li></ul>
Ennemi caché	Toujours activé.
Impact du terrain	Toujours activé.
Catastrophes naturelles	Toujours activé.
Vues de la carte	Toujours activé.

### **Cases d'option Effets particuliers**

#### ***L'option Ennemi caché est activée***

Les forces ennemies et les CH n'apparaissent que si elles se trouvent à une certaine distance de l'une de vos forces ou l'un de vos CH. Cette distance augmente avec les découvertes suivantes :

- Aérodynamique I
- Premier radar
- Radar
- Observation par satellite

#### ***L'option Ressources limitées est activée***

Lorsque vous exploitez les ressources, elles peuvent s'épuiser complètement ou nécessiter un niveau de technologie supérieur pour que vous puissiez continuer à les exploiter. Ces situations dépendent de votre niveau d'exploitation actuel (voir « Ressources »).

#### ***L'option Impact du terrain est activée/désactivée***

Si l'option est désactivée, le droit de passage sur tous les types de terrain coûte la même chose et les terrains n'ont aucun impact sur le combat.

Si elle est activée, le droit de passage sur chaque type de terrain s'élève à un prix différent et les terrains affecteront les valeurs de combat des forces qui les attaquent et tirent dessus ou les bombardent (voir « Terrain »).

#### ***L'option Catastrophes naturelles est activée***

Les catastrophes naturelles comme des tremblements de terre ou la peste peuvent frapper vos CH. Leur risque de se produire et leurs conséquences varient en fonction des découvertes et de certaines installations. (voir « Catastrophes »).

#### ***L'option Troubles politiques est activée***

Il peut se produire des émeutes ou des révoltes dans vos CH si vous changez le gouvernement, la religion ou le taux d'imposition, ou si le chômage, le nombre de sans-abri ou la famine évolue.

***L'option Limitations du nombre de vues de la carte est activée***

Vous n'avez l'usage des différentes vues de la carte qu'en fonction des découvertes que vous avez faites.

- Facile

La boussole est toujours disponible.

Toutes les vues de la carte, les fenêtres et la vue Camera sont disponibles à tout moment.

- Moyen

La boussole est toujours disponible.

Vous ne pouvez accéder à la Carte du pays 3D ni à la Carte vue aérienne avant d'avoir découvert la Cartographie, lorsque la Carte du continent devient disponible.

- Difficile

La boussole est toujours disponible.

Vous ne pouvez accéder à la Carte du pays 3D et la Carte vue aérienne avant d'avoir découvert :

- Cartographie—la Carte du continent devient disponible
- Aérodynamique III—la vue Globe terrestre devient disponible

Vous pouvez utiliser la vue Caméra lorsque vous le souhaitez.

- Expert

La boussole ne s'affiche que lorsque vous découvrez la boussole simple. Vous ne pouvez être qu'en vue Commande et vous ne pouvez utiliser la vue Caméra avant d'avoir découvert l'écriture et la boussole simple.

- Cartographie—la Carte du continent devient disponible
- Aérodynamique III—la vue Globe terrestre devient disponible

# Diplomatie

La diplomatie consiste à envoyer des représentants officiels au CH principal d'une autre tribu.

**REMARQUE :** Le CH principal est soit le premier CH construit soit le CH comprenant le bâtiment d'administration du gouvernement le plus élevé dans la hiérarchie. S'il existe deux CH égaux, le représentant se rendra dans le plus proche.

## Représentants

Voici la description des représentants diplomatiques.

<b>Représentant</b>	<b>Rang</b>	<b>Disponible pour</b>	<b>Bonus ou perte</b>	<b>Impact diplomatique</b>	<b>Impact politique</b>
Emissaire	Bas	Tous	Aucun	Faible	Aucun
Dignitaire	Moyen	Tous	Bonus si les types de gouvernement sont les mêmes, perte s'ils sont différents	Moyen	Aucun
Ambassa-deur	Elevé	Tous sauf les dictateurs ou les chefs déifiés	Bonus si les types de gouvernement sont les mêmes	Elevé	Faible
Nonce	Elevé	Pouvoir théocratique uniquement	Bonus si les types religieux sont les mêmes; perte s'ils sont différents	Elevé	Moyen
Chef d'état	Le plus élevé	Tous	Toujours un bonus	Elevé	Elevé

## Corruption

Vous pouvez utiliser les pots-de-vin suivants dans le jeu :

- Offrir le contrôle d'un CH  
Disponible pour tous les gouvernements mais réduit le contrôle dans les démocraties.  
Accordé sous condition de réussite de la mission.  
Dynamise les chances de succès.
- Offrir une somme  
Disponible pour tous les gouvernements  
Paiement en une fois de la somme convenue.  
Non remboursable en cas d'échec de la mission.  
Dynamise les chances de succès.
- Offrir une découverte  
Disponible pour tous les gouvernements  
Livraison en une fois de la découverte convenue.  
Accordée sous condition de réussite de la mission.

- Dynamise les chances de succès.

  - Menacer d'une attaque
    - Disponible pour tous les gouvernements
    - Peut dynamiser les chances de succès.
    - Peut réduire les relations diplomatiques.
  - Menacer de rompre un accord commercial
    - Disponible pour tous les gouvernements
    - Peut dynamiser les chances de succès.
    - Peut réduire les relations diplomatiques.
  - Menacer de rompre une alliance
    - Disponible pour tous les gouvernements
    - Peut dynamiser les chances de succès.
    - Peut réduire les relations diplomatiques.

## Contrôler la population

Chaque tribu comprend une population totale représentée par un nombre. La population croît normalement avec le temps sauf conséquences des catastrophes et des guerres.

### Main-d'oeuvre

Le nombre de personnes actuellement assignées aux bâtiments, aux infrastructures, aux tâches et aux forces représente le nombre de personnes travaillant dans la tribu. Le reste est au chômage. Le nombre total des personnes au chômage constitue la main-d'oeuvre potentielle.

Vous pouvez utiliser un pourcentage de la main-d'oeuvre potentielle égal à votre pourcentage de contrôle de la population pour construire de nouvelles infrastructures, constituer de nouvelles forces ou exécuter de nouvelles tâches. Il s'agit de la main-d'oeuvre réelle de la tribu. Elle peut être complétée par l'esclavage.

Vous pouvez utiliser la main-d'oeuvre réelle (plus des esclaves) pour construire de nouvelles infrastructures, constituer de nouvelles forces ou exécuter de nouvelles tâches n'importe où dans les CH que vous contrôlez. Vous pouvez également la laisser inemployée.

**REMARQUE :** La population au chômage est toujours comptabilisée dans le pourcentage de la population qui n'est pas sous contrôle.

### Déplacement de la population

Vous ne pouvez pas déplacer une population comme vous déplacez une force. Vous devez la « contraindre » à se déplacer là où vous le souhaitez. Ne se déplacent dans une tribu que la main-d'oeuvre réelle et les personnes au chômage.

Vous pouvez déplacer la main-d'oeuvre réelle en construisant des infrastructures ou en constituant des forces. Ces personnes sont ainsi placées dans cette infrastructure ou cette force et sont retirées de la population au chômage. Vous pouvez « déplacer » les sans-abri en construisant des maisons dans les CH que vous contrôlez.

### Croissance de la population

La population d'un CH augmente chaque année en fonction d'un certain pourcentage par rapport à la population existante. Le pourcentage de croissance de la population d'un CH est calculé de la manière suivante :

$$\begin{aligned} & (50 - \text{population réelle} - \% \text{ pop. souffrant de famine} + (5\% \text{ pop. en hospice}) \\ & + (10\% \text{ pop. en hôpital}) + (15\% \text{ pop. en hôpital moderne}) \\ & + (5\% \text{ pop. équipée en égouts/stations hydrauliques}) / \text{niveau d'éducation actuel} \end{aligned}$$

Les catastrophes naturelles ou les bombardements peuvent réduire la population.

## Niveau de contrôle

Votre niveau national de contrôle de la population varie au cours de la partie. Du niveau national de contrôle dépend le déclenchement d'émeute ou de révolte dans l'un de vos CH.

Du niveau local de contrôle dépend le déclenchement d'émeute ou de révolte dans un CH particulier.

Le niveau national de contrôle de base est 50% plus tout bonus provenant du type de gouvernement.

**REMARQUE :** Le niveau de contrôle de base varie en fonction du niveau de difficulté.

Les bonus pour chaque type de gouvernement sont :

<b>Autocratique</b>	Chef de tribu	60
	Monarque	60
	Dictateur	80
	Etat monoparti	80
<b>Aristocratique</b>	Capital foncier	75
	Capital financier	50
<b>Théocratique</b>	Chef déifié	80
	Chef religieux	70
	Royauté de droit divin	65
<b>Démocratique</b>	Gouvernement par le peuple	50
	Gouvernement par un parti	45
	Représentation proportionnelle	45

Le niveau national de contrôle de base peut évoluer avec la mise en œuvre de politiques intérieures par le gouvernement (voir « [Politiques gouvernementales](#) » ), ainsi que le pourcentage national de sans-abri, de personnes au chômage et de famine.

**REMARQUE :** La population sans-abri, au chômage et souffrant de famine constitue autant de population échappant au contrôle.

Voici un exemple : un dictateur militaire commence avec un contrôle de  $50 + 50 = 100$  %. Il existe 10 % de pop. souffrant de famine, 25 % de pop. au chômage et 5 % de sans-abri, ce qui fait 40 % de la population qui échappe au contrôle, le niveau national de contrôle est donc de 60 %.

## Niveau local de contrôle

Le niveau local de contrôle se calcule de la même manière mais tient également compte de la présence d'infrastructures (voir « [Infrastructures](#) » ) et des politiques gouvernementales locales (voir ci-dessous).

## Politiques gouvernementales

Vous pouvez utiliser les politiques gouvernementales pour améliorer votre contrôle dans certains CH (voir « [Administration](#) » ).

## Vérifications d'émeute/de révolte

Vous pouvez désactiver ces options pour les niveaux de difficulté peu élevés.

Chacun des événements suivants déclenche une vérification d'émeute ou de révolte :

- l'augmentation du montant des impôts
- le changement de gouvernement

- le changement de religion
- l'augmentation du nombre des sans-abri
- l'augmentation du chômage
- certaines tâches gouvernementales.

Lorsqu'une vérification est nécessaire, elle s'effectue par rapport au niveau national de contrôle de la population.

Si une émeute ou une révolte se déclenche, le jeu tente de la localiser. Cette vérification se fait automatiquement dans les CH déjà en soulèvement avant tout autre. Les émeutes existantes peuvent continuer ou dégénérer en révolte.

### ***Conséquences d'une émeute***

Les conséquences d'une émeute varient selon le type de gouvernement.

- Autocratique Des infrastructures politiques ou militaires peuvent être détruites.
- Aristocratique capital foncier Des infrastructures politiques ou agricoles peuvent être détruites.
- Aristocratique capital financier Des infrastructures politiques ou industrielles peuvent être détruites.
- Théocratique Des infrastructures politiques ou religieuses peuvent être détruites.
- Démocratique Toute infrastructure peut être détruite.

### ***Conséquence d'une révolte***

Les conséquences d'une révolte varient selon le type de gouvernement :

- Autocratique Des infrastructures politiques ou militaires peuvent être détruites.  
Le CH déclare son allégeance à une autre tribu.  
Toutes les forces de garnison et le CH passent sous le contrôle de cette tribu.
- Aristocratique capital foncier Deux infrastructures politiques ou agricoles peuvent être détruites.  
Une vérification d'émeute ou de révolte se déclenche immédiatement dans le CH de la même tribu le plus proche.
- Aristocratique capital financier Une infrastructure politique ou industrielle peut être détruite plus une infrastructure d'un autre type.  
Toutes les forces de garnison se dispersent.
- Théocratique Des infrastructures politiques ou religieuses peuvent être détruites.  
Le CH peut également déclarer son allégeance à une autre tribu, souvent avec la même religion.  
Toutes les forces de garnison et le CH passent sous le contrôle de cette tribu.
- Démocratique Deux infrastructures de n'importe quel type peuvent être détruites.  
Toutes les forces de garnison se dispersent.

Un CH en révolte, et ses infrastructures, ne peuvent assister en aucune manière celui qui les contrôle sauf pour la prévision d'une prochaine émeute ou révolte.

### **Capture de CH**

Cela inclut les CH qui changent d'allégeance à la suite d'une révolte. Un CH capturé conserve sa religion.

Le niveau de contrôle de la population d'une ville capturée commence à la moitié de ce qu'il devrait être normalement mais augmente graduellement pour arriver à la normale. Le CH capturé peut prêter totalement allégeance au conquérant. Dans ce cas, sa religion devient celle de la tribu et toute réduction du contrôle due à la capture est éliminée. Il est désormais traité comme n'importe quel autre CH de la tribu.

# Forces

Pour comprendre le tableau des forces, vous devez comprendre les termes suivants :

- **Découvertes**

Ce sont les découvertes que vous devez avoir faites avant de disposer de la force. Certaines découvertes vous paraîtront peut-être obscures mais les tableaux des découvertes utilisent les découvertes clés comme références croisées, ce qui permet d'éviter les listes interminables pour chaque force.

**REMARQUE :** Certaines unités de la force peuvent requérir des découvertes supplémentaires. Ces découvertes sont énumérées séparément dans la liste Unité. Si vous n'avez pas fait ces découvertes, vous ne pouvez pas disposer de ces unités.

- **Infrastructures**

Il s'agit de la liste des infrastructures qui doivent être opérationnelles pour que la force puisse fonctionner.

C'est très important car si toutes les infrastructures d'un certain type sont détruites dans votre empire, toutes les forces nécessitant ces infrastructures se dispersent. Nous vous recommandons donc de construire plusieurs infrastructures au sein de votre empire, de préférence dans plusieurs CH.

- **Maintenance**

Il s'agit des dépenses faites régulièrement pour entretenir une force.

Les forces non entretenues se dispersent.

- **Revenu**

Il ne faut pas envisager le revenu en terme purement monétaire. Il faut garder à l'esprit que ce revenu attribué aux forces assure le développement indispensable de votre société. C'est pourquoi certaines forces semblent très chères à entretenir par rapport à d'autres et c'est pourquoi il existe également peu de différence en terme de revenu entre une force de l'âge de bronze et une force de l'ère spatiale.

Cela ne fait également aucune différence que la force compte une ou dix unités. Le revenu traduit le coût de l'organisation qui varie peu selon le nombre d'unités impliquées.

- **Marqueur de la force**

Il s'agit de l'indicateur qui apparaît sur la Carte stratégique pour désigner ce type de force.

**REMARQUE :** Toute force doit comprendre au moins une unité du type du marqueur de la force. Si l'unité « de base » est détruite, la force conservera ce type.

- **Autres unités possibles**

Il s'agit de tous les types d'unité que vous pouvez placer dans une force. Ils peuvent varier au cours de la partie en fonction de vos découvertes. Reportez-vous à la remarque sous « Découvertes » ci-dessus pour plus d'informations sur les découvertes propres à certaines unités.

- **Perfectionnement possible**

Cela vous indique si la force peut bénéficier des nouvelles découvertes et se perfectionner au lieu d'avoir à se disperser et se reconstituer.

<b>Force</b>	<b>Découvertes nécessaires</b>	<b>Infrastructures nécessaires</b>	<b>Maintenance</b>	<b>Unité du marqueur de la force</b>	<b>Autres unités possibles</b>
Groupe de lanceurs de missiles balistiques intercontinentaux	Bombe à hydrogène, Fuséologie niveau V	Silo lance-missiles	5	Lanceur de missiles balistiques intercontinentaux perfectionné	N/D

ux

perfectionnés

Aviation à réaction perfectionnée	Ordinateurs perfectionnés, Aérodynamique niveau VII, Moteur à réaction, Travail des métaux VI, Fuséologie niveau IV	Base aérienne	3	Bombardier à réaction perfectionné	Chasseur à réaction perfectionné
Force de chasseurs à réaction perfectionnés	Ordinateurs perfectionnés, Aérodynamique niveau V, Moteur à réaction, Travail des métaux niveau VI, Fuséologie niveau IV	Base aérienne	3	Chasseur à réaction perfectionné	Chasseur à réaction
Groupe de bombardiers stratégiques perfectionnés	Bombe à hydrogène, Ordinateurs perfectionnés, Aérodynamique niveau VII, Moteur à réaction, Travail des métaux niveau VI, Fuséologie niveau IV	Base aérienne	4	Bombardier stratégique perfectionné	N/D
Force mobile aérienne	Aérodynamique niveau IV, Travail des métaux niveau V, Moteur à essence	Terrain d'aviation militaire	3	Hélicoptère de transport	N/D
Aviation militaire	Aérodynamique niveau III, Travail des métaux niveau IV, Moteur à essence	Terrain d'aviation militaire	2	Bombardier	Chasseur

# Unités

Pour comprendre le tableau des unités, vous devez comprendre les termes suivants :

- Disponible pour

Enumère toutes les forces possibles dans lesquelles une unité peut être construite. Consulter « Découvertes nécessaires » ci dessous.

- Découvertes nécessaires

Il s'agit des découvertes que vous devez avoir faites afin que l'unité puisse être mise à la disposition de certaines forces. Si vous n'avez pas fait ces découvertes spécifiques, ces unités ne seront pas mises à votre disposition.

**REMARQUE :** Les découvertes spécifiques ne sont pas les seules découvertes nécessaires pour une unité. Les unités ont également besoin de toutes les découvertes énumérées pour la force dans laquelle elles vont aller.

- Coût

Enumère les ressources, le revenu et la population qui seront utilisés pour construire l'unité.

- Population

La population impliquée dans une unité ne reflète pas simplement le nombre de personnes se trouvant physiquement dans l'unité mais permet également d'estimer le nombre de personnes impliquées dans les services auxiliaires assurant le fonctionnement de l'unité. C'est pourquoi certaines unités semblent nécessiter un nombre de personnes important.

- Revenu

Il ne faut pas envisager le revenu en terme purement monétaire. Il faut garder à l'esprit que ce revenu attribué aux forces assure le développement indispensable de votre société. C'est pourquoi certaines forces semblent très chères à entretenir par rapport à d'autres et c'est pourquoi il existe également peu de différence en terme de revenu entre une force de l'âge de bronze et une force de l'ère spatiale.

- Perfectionnement possible

Cela vous indique si la force peut bénéficier des nouvelles découvertes par un perfectionnement au lieu d'avoir à se disperser et se reconstituer.

- Valeurs d'attaque

Elles sont utilisées soit comme valeur d'attaque rapprochée d'une unité contre une unité rivale du même type, soit lorsqu'une unité rivale bombarde l'unité et qu'il y a des possibilités de riposte.

En présence du nombre 0, l'une des conditions suivantes est vraie :

- L'unité est relativement inefficace contre les unités de ce type.
- L'unité ne peut pas engager ce type en combat rapproché (Consulter Bombardement et Missile ci-dessous)

En présence du nombre 254 (Armes atomiques), une attaque détruira complètement tout ce qui se trouve dans un carré de terrain, qui apparaît dans la section Influence de la fenêtre CH.

En présence du nombre 255 (Armes à hydrogène), une attaque détruira complètement tout ce qui se trouve dans neuf carrés de terrain (bloc 3x3), qui apparaissent dans la section Influence de la fenêtre CH.

- Valeurs de défense

Elles indiquent la valeur de défense d'une unité contre une unité rivale par type.

**REMARQUE:** Même si le combat rapproché ne peut jamais avoir lieu entre deux types, la valeur de défense est utilisée en cas d'attaque par bombardement ou par missile.

En présence du nombre 255, l'unité ne peut pas être détruite par ce type d'attaque.

- Attaque par missile

Utilisée uniquement par les unités ayant une valeur de combat distant.

N'est entièrement utilisée qu'avec l'option Champ de bataille, même si elle est prise en compte dans les batailles calculées.

- Portée des missiles

N'est complètement utilisée qu'avec l'option Champ de bataille, même si elle est prise en compte dans les batailles calculées.

- Attaque par bombardement

Utilisée pour engager les forces sur de très longues portées. Constitue l'unique type d'attaque pouvant être menée par les unités aériennes contre les unités terrestres et navales, les unités navales contre les unités terrestres ou par n'importe quelle unité d'artillerie.

- Portée du bombardement

Distance en carrés de terrain (apparaissant dans la section Influence de la fenêtre CH) sur laquelle peut être lancée une attaque par bombardement. Une portée de 1 est une attaque dans un carré adjacent.

- Vitesse de déplacement

Vitesse à laquelle l'unité peut se déplacer.

**REMARQUE :** Une force se déplace à la vitesse de son unité la plus lente, quelle que soit la vitesse des autres unités. Seule l'option Champ de bataille permet de faire avancer une unité à une vitesse plus rapide que celle de l'unité la plus lente de la force.

- Poids de chargement

Capacité de chargement nécessaire pour transporter une unité.

**REMARQUE:** Pour qu'une force s'embarque sur une force navale, la force navale doit disposer d'une capacité suffisante pour toutes les unités de la force montant à bord. Vous ne pouvez pas diviser des forces ou des unités pour les embarquer.

Si le poids de chargement indique « Non autorisé » (NA), cela signifie que l'unité ne peut jamais embarquer.

Unité	Disponible pour	Coût	Perfectionnement	Attaque terrestre	Attaque navale	Attaque aérienne	Défense terrestre	Défense navale	Défense aérienne
74 Artilleurs	Flottes de cuirassés, Flottes de voiliers, Flottes marchandes	2 Populations, 2 Revenus, 2 Fer, 3 Bois de charpente	N	0	2	0	2	4	2
100 Artilleurs	Flottes de cuirassés, Flottes de voiliers	3 Populations, 3 Revenus, 2 Fer, 4 Bois de charpente	N	0	2	0	2	6	2
Lanceur de missiles balistiques intercontinentaux (MBIC) perfectionnés	Groupes de missiles balistiques intercontinentaux perfectionnés	1 Populations, 10 Revenus, 5 Acier composite, 2 Produits chimiques, 1 Produit synthétique	N	0	0	0	255	255	255
Bombardier à réaction	Aviation à réaction	2 Populations, 8 Revenus, 2	N	0	0	3	3	3	20

perfectionné	perfectionnée	Aluminums, 2 Acier composite, 1 Produit synthétique
--------------	---------------	---

## Découvertes

Découverte	Type	Eléments nécessaires	Effets spécifiques	Nécessaire pour
Chronologie exacte	Scientifique	Découverte industrielle - Niveau technique V	Néant	Découverte scientifique - Astronomie supérieure
Briques de pisé/d'argile	Industriel	Néant	Permet la construction de l'abri primitif	Découverte Industrielle - Poterie Infrastructure - Logement primitif
Astronomie supérieure	Scientifique	Découverte scientifique - Chronologie exacte Découverte scientifique - Mathématiques niveau III Découverte scientifique - Astronomie simple Découverte scientifique - Télescope	Néant	Découverte scientifique - Navigation perfectionnée
Informatique supérieure	Scientifique	Découverte scientifique - Informatique Découverte scientifique - Electronique niveau VII	Néant	Forces : aviation à réaction perfectionnée, force de chasseurs à réaction perfectionnés, Aviation stratégique perfectionnée, force d'hélicoptères d'attaque
Construction de vaisseaux en métal perfectionnés	Industriel	Découverte industrielle - Construction de vaisseaux en métal Découverte industrielle - Métallurgie niveau IV Découverte industrielle - Travail des métaux niveau IV Découverte industrielle - Ingénierie niveau VI	Néant	Infrastructure : chantier naval Forces : flotte de porte-avions, flotte de pêche hauturière Flotte de protection de l'environnement, flotte, flotte de porte-avions modernes, flotte moderne, flotte marchande moderne, flotte de sous-marins nucléaires d'attaque, flotte de sous-marins nucléaires lance-missiles, flotte d'exploitation pétrolière, flotte de sous-marins
Navigation perfectionnée	Scientifique	Découverte scientifique - Astronomie supérieure Découverte scientifique - Mathématiques niveau IV Découverte scientifique navigation simple Education tribale - niveau 4	Néant	Infrastructures : port, terrain d'aviation militaire, terrain d'aviation civil, base aérienne, aéroport Forces : flotte de pêche, flotte de pêche hauturière
Dynamo électrique	Scientifique	Découverte scientifique - Moteur électrique Découverte scientifique - Electronique niveau III	Néant	Découverte scientifique - Eclairage électrique Découverte scientifique - Radio



# Infrastructures

Pour comprendre le tableau des infrastructures, Vous avez besoin de la terminologie suivante :

- Type

Cette rubrique vous donne une idée générale de ce à quoi une infrastructure peut être utile et vous permet de savoir quelles infrastructures risquent de servir de cible en cas d'émeute. Vos adversaires informatiques s'en servent également pour déterminer leurs attaques, leurs défenses et leurs stratégies à long terme.

- Eléments nécessaires

Cette rubrique répertorie ce qui doit déjà être en votre possession pour que l'infrastructure apparaisse dans les listes des Constructions disponibles. Les éléments nécessaires peuvent être d'autres infrastructures, des découvertes ou un niveau global d'éducation pour votre tribu.

- Coûts de construction

Cette rubrique répertorie :

- Le pourcentage de population nécessaire pour construire l'infrastructure. Ce pourcentage est réintégré à la liste des chômeurs après construction de l'infrastructure.
- La quantité et le type des ressources nécessaires.

- Coût d'exploitation

- C'est le pourcentage de population employé dans cette infrastructure. Ce chiffre est déduit dès passation de la commande de l'infrastructure car ces personnes commencent alors leur formation pour leur nouvel emploi. A la vente de l'infrastructure, ils sont renvoyés dans le groupe des chômeurs.
- La quantité et le type des ressources nécessaires en permanence pour entretenir l'infrastructure et la maintenir en service.

**REMARQUE :** Une infrastructure non entretenue se dégrade avec le temps et finit à l'état de destruction si l'entretien ne reprend pas.

- Résultats

Cette rubrique répertorie les résultats ou avantages, pour votre tribu, à être propriétaire de l'infrastructure concernée.

Infrastructure	Type	Eléments nécessaires	Coûts de construction	Coûts d'exploitation	Résultats
Ecole	Educatif	Bibliothèque, Education niveau 1, Chimie niveau I, Ingénierie niveau I, Médecine niveau I	2 Constructeur, 8 Bois de charpente, 10 Pierre, 2 Revenu	3 Employé, 2 Revenu	Nécessaire pour Education niveau 2, favorise le développement d'idées
Gare de chemin de fer perfectionnée	Industriel	Electronique VII, Ingénierie VII	3 Constructeur, 10 Acier, 5 Produit synthétique, 10 Revenu	6 Employé, 3 Revenu, 3 Energie, 1 Acier	Réseau de transport à l'échelle continentale possible
Base aérienne	Militaire	Navigation perfectionnée, Aérodynamiqu	3 Constructeur, 10 Bois de charpente, 10 Pierre, 10	6 Employé, 3 Energie, 1 Produit chimique, 3	Permet l'exploitation de l'aviation militaire

		e IV, Radar, Béton armé	Acier, 10 Revenu, 4 Produit pétrolier	Produit pétrolier, 10 Revenu	
Aéroport	Industriel	Navigation perfectionnée, Aérodynamiqu e IV, Radar, Béton armé	3 Constructeur, 10 Bois de charpente, 10 Pierre, 8 Acier, 10 Revenu, 4 Produit pétrolier	6 Employés, 3 Energie, 1 Produit chimique, 3 Produit pétrolier, 8 Revenu	Réseau de transit intercontinental possible
Immeubles d'habitation	Logement	Eclairage électrique, Tour, Préfabriqué	3 Constructeur, 4 Revenu, 6 Bois de charpente, 6 Pierre, 1 Acier, 1 Produit synthétique	3 Revenu	Chaque immeuble loge 12 éléments de population

# Ressources

Pour comprendre le tableau des ressources, vous avez besoin de la terminologie suivante :

- Type

Une ressource peut être de type

- primaire, et vous vous la procurez directement sur le terrain ou de type
- secondaire, il vous faut alors effectuer une tâche sur une autre ressource pour la produire.

- Origine

Il s'agit soit d'un type de terrain, soit d'une autre ressource.

**REMARQUE :** Il faut parfois accomplir plusieurs tâches avant de pouvoir accéder à certaines ressources ; par exemple, les gisements de fer donnent le minerai de fer que l'on utilise pour produire le fer.

- Tâches/infrastructures nécessaires

Il s'agit d'une liste des tâches et équipements dont vous avez besoin pour exploiter ou produire la ressource.

- Découvertes nécessaires

Vous devez avoir fait certaines découvertes pour pouvoir ensuite exploiter ou produire certaines ressources. Si tel est le cas, c'est sous cette rubrique que la ressource concernée apparaît.

C'est ici que sont indiquées les découvertes qui vous sont nécessaires pour l'exploitation ou la production de cette ressource.

Ressource	Type	Origine	Infrastructure nécessaire	Découverte nécessaire
Aluminium	Secondaire	Produit à partir de bauxite	Produire de l'aluminium/Usine	Travail des métaux niveau V
Terre cultivable	Primaire	Terre défrichée, côte, terre cultivée, bois à feuilles caduques, herbage, jungle, rivière, prairie, veld	Ferme primitive, ferme simple, première ferme, ferme, première ferme mécanisée, ferme mécanisée, ferme mécanisée moderne	Néant
Acier blindé	Secondaire	Fabriqué par l'homme	Produire de l'acier blindé/Usine	Travail des métaux niveau V
Bauxite	Secondaire	Gisements de bauxite	Excavation de mine/de carrière niveau IV ou supérieur	Métallurgie niveau V
Gisements de bauxite	Primaire	Collines	Excavation de mine/de carrière niveau IV ou supérieur	Métallurgie niveau V
Bronze	Secondaire	Produit à partir d'étain/de cuivre	Produire du bronze/Atelier	Métallurgie niveau II
Produits chimiques	Secondaire	Gisements de produits chimiques ou fabriqués par l'homme	Excavation de mine/de carrière ou produire des produits chimiques/Usine	Bon niveau d'excavation de mine/de carrière ou Chimie niveau IV
Gisements de produits chimiques	Primaire	Forêt tropicale, marais salants, certaines terres défrichées	Excavation de mine/de carrière	Bon niveau d'excavation de mine/de carrière
Charbon	Secondaire	Gisements de charbon	Excavation de mine/de carrière	Bon niveau d'excavation de mine/de carrière
Gisements de	Primaire	Collines, Jungle, Forêt	Excavation de mine/de	Bon niveau d'excavation de

charbon		tropicale, Toundra, certaines terres défrichées	carrière	mine/de carrière
Acier composite	Secondaire	Fabriqué par l'homme	Produire de l'acier composite/Usine moderne	Métallurgie VII
Poisson de haute mer	Primaire	Le large	Flotte de pêche hauturière, port de pêche	Néant
Produits électroniques	Secondaire	Fabriqué par l'homme	Produire des marchandises/Usine moderne	Néant
Eléphants	Primaire	Jungle	Ferme de bovins	Dressage d'éléphants
Poisson	Primaire	Côte	Port de pêche	Néant
Aliments	Secondaire	Produit	Troupeau, agriculture, poisson	Diverses
Gibier/baies	Primaire	Presque n'importe où	Cueillette et ramassage presque automatique si l'on dispose d'une population	Néant
Roche à pierre précieuse	Primaire	Collines, jungle, montagne, forêt tropicale, désert rocheux, certaines terres défrichées	Excavation de mine/de carrière	Bon niveau d'excavation de mine/de carrière
Veines d'or/d'argent	Primaire	Collines, montagnes	Excavation de mine/de carrière	Bon niveau d'excavation de mine/de carrière
Marchandises	Secondaire	Fabriqué par l'homme	Produire des marchandises/atelier	Néant
Pâturages	Primaire	Presque n'importe où	Elevage, ranchs	Domestication du bétail, domestication du cheval
Fer	Secondaire	Produit à partir de minerai de fer	Produire du fer/Atelier	Métallurgie Niveau III
Minerai de fer	Primaire	Collines	Excavation de mine/de carrière	Bon niveau d'excavation de mine/de carrière
Bois de charpente	Secondaire	Produit à partir de bois de charpente	Forêt/dépôt de bois	Construction en bois
Produits fabriqués	Secondaire	Fabriqué par l'homme	Produire des produits fabriqué/usine	Néant
Gisements de pétrole/de gaz	Primaire	Jungle, forêt tropicale, désert de sable, bas-fonds, Toundra, certaines terres défrichées	Sondage, forage, forage souterrain/derricks pétroliers, appareils de forage, Flotte d'exploitation pétrolière	Bon niveau d'excavation de mine/de carrière
Produits pétroliers	Secondaire	Produit à partir de pétrole/de gaz	Produire des produits pétroliers/raffinerie de pétrole	Néant
Energie	Secondaire	Fabriqué par l'homme	Toute centrale	Selon le type d'énergie produite
Formations rocheuses	Primaire	Collines	Excavation de mine/de carrière	Bon niveau d'excavation de mine/de carrière
Sel	Secondaire	Salins	Néant	Néant
Salins	Primaire	Salins	Côte, marais salin/site minier	Salaison
Poisson de mer	Primaire	Bas-fonds	Pêche en mer/Flotte de pêche en mer, port de pêche	Néant

Acier	Secondaire	Produit à partir de minerai de fer	Produire de l'acier /usine	Métallurgie niveau IV
Pierre	Secondaire	Formations rocheuses	Excavation de mine/de carrière	Bon niveau d'excavation de mine/de carrière
Produits de synthèse	Secondaire	Produire des produits chimiques	Produire des produits de synthèse/usine	Chimie niveau V
Bois	Primaire	Tous les bois, les forêts et la jungle	Forêt/dépôt de bois	Construction en bois
Gisements d'étain/de cuivre	Primaire	Collines	Excavation de mine/de carrière	Bon niveau d'excavation de mine/de carrière

# Terrain

Pour comprendre le tableau des terrains, vous avez besoin de la terminologie suivante :

- Ressources éventuellement disponibles

Cette rubrique répertorie les ressources trouvables.

**REMARQUE :** L'exploitation des ressources primaires ne peut être réalisée qu'à l'intérieur de la zone d'influence de vos CH et elle peut nécessiter certaines découvertes, infrastructures ou forces spécialisées.

**REMARQUE :** on ne peut exploiter qu'une ressource primaire à la fois dans un carré de terrain donné .

- Tâche de gestion de la terre

Certains terrains peuvent être transformés sur intervention de votre tribu. Cette rubrique répertorie ces interventions ainsi que leur résultat (Transformé en ).

**REMARQUE :** La transformation de la terre ne peut être réalisée qu'à l'intérieur de la zone d'influence de vos CH et nécessite certaines découvertes.

- Pertes au déplacement

Aux niveaux les plus élevés de difficulté, le terrain intervient sur la vitesse de déplacement de vos forces. Cette rubrique exprime, en pourcentage, la perte au déplacement sur le terrain concerné.

- Déplacement restreint

Il est interdit à certains types de force de traverser certains types de terrains.

- Bonus défense

A certains niveaux de difficulté, vos forces acquièrent ce bonus lorsqu'elles assurent la défense sur ce type de terrain.

Type de terrain	Description	Ressources éventuellement disponibles	Tâche de gestion de la terre	Transformée en	Perte au déplacement	Déplacement restreint
Alpin/ Toundra	Bien que ces deux types de terrain correspondent à des lieux géographiques très différents, ils ont en commun le climat froid qui n'autorise que très peu de végétation et des animaux qui survivent en suivant un régime à base de lichen, de mousses et de plantes naines. En certains endroits, on trouve du pétrole et du charbon que l'on peut exploiter.	Gisements de pétrole/de gaz (Toundra seulement), Pâturage	Néant	N/D	50%	Unités terres et aériennes seulement
Agglomération	Petites habitations humaines du type ferme isolée ou cabane visibles seulement sur le scénario champ de bataille.	N/D	Néant	N/D	10%	Unités terres et aériennes seulement
Terre défrichée	Zones qui ont été défrichées par l'homme pour permettre la culture ou le boisement.	Terre cultivable et pâturage plus toute ressource	Forêt à feuilles caduques	Bois à feuilles caduques	Néant	Forces terres et aériennes seulement

		primaire restante en fonction du type de terrain d'origine	Forêt de pins Fertilisation	Pins Terre cultivée		
Côtes	Les zones côtières permettent la pêche au cabotage et la récolte des mollusques pour l'alimentation. Certains lieux se prêtent au pâturage. Le sel est disponible si l'on sait l'extraire de l'eau de mer.	Salins, Poisson	Néant	N/D	Néant	Forces terres et aériennes seulement
Criblé de cratères	Seulement sur terrain de bataille, lorsqu'un terrain a été détruit par les forces en présence.	N/D	Néant	N/D	40%	Unités terres et aériennes seulement
Cultivé	Une zone agricole parfaite où l'exploitation ou le boisement donne un rendement maximum. mais attention à la surexploitation.	Terre arable	Forêt à feuilles caduques Forêt de pins	Bois à feuilles caduques Pins	10%	Forces terres et aériennes seulement
Forêt à feuilles caduques	La ressource principale de cette zone est évidemment le bois mais on peut aussi faire du pâturage et de la chasse dans la forêt vierge.	Pâturage, Bois	Défrichage	Bois à feuilles caduques	50%	Forces terres et aériennes seulement

**NOTE:**

# Catastrophes

Catastrophes	Probabilité	Site probable	Conséquence	Éléments susceptibles d'en réduire les effets
Récolte abondante	Modérée	Terre arable, pâturage	Augmentation de la production alimentaire	Rien
Sécheresse	Modérée	Terre arable, Pâturage	Réduction de la production alimentaire	Ingénierie
Tremblement de terre	Rare	N'importe où	Destruction d'infrastructure, réduction de la population	Ingénierie
Epidémie	Rare	N'importe quel CH	Réduction de la population	Niveau sanitaire local
Inondation	Courante	Grands fleuves, bord du lac, côtes	Destruction d'infrastructure, réduction de la population.	Ingénierie
Catastrophe nucléaire	Rare	Centrale nucléaire	Destruction totale des CH	Rien
Marée noire de grande envergure	Modérée	Flotte d'exploitation pétrolière, port d'acheminement du pétrole/du gaz	Perte de contrôle de la population, perte de la population poissonneuse	Vaisseau de protection de l'environnement
Insurrection militaire	Modérée	Tout gouvernement	Emeutes/révoltes	Contrôle de la population
Schisme religieux	Modérée	Gouvernements théocratiques seulement	Emeutes/révoltes	Contrôle de la population
Décès soudain d'un dirigeant	Modérée	Selon le type de gouvernement : dictature, chef de tribu, dirigeant déifié, prêtre  Dirigeant, royauté de droit divin, monarchie	Emeutes/révoltes	Contrôle de la population
Tsunami	Rare sauf en cas de tremblement de terre ou d'éruption volcanique	Côtier	Destruction d'infrastructure, réduction de population	Ingénierie
Tornade	Modérée	Pas dans les montagnes, les forêts, la jungle, la forêt tropicale	Destruction d'infrastructure, réduction de population	Station de radio, station de télévision
Eruption volcanique	Rare	Proximité d'un volcan	Destruction d'infrastructure, réduction de population	Ingénierie



## Notes du créateur

Plusieurs décisions, prises dès le début du projet, ont eu une influence majeure sur le concept du jeu qui était prévu :

- en multijoueur par réseau et modem
- en 3D et en temps réel
- comme un projet Windows 95

Le travail en environnement à plusieurs joueurs présente plusieurs avantages pour un jeu de stratégie de ce type :

- J'ai pu, à l'aide des modes conversation, accorder au commerce et à la diplomatie un rôle plus important que ce qui se fait habituellement pour joueur seul. Les joueurs ne sont plus limités dans ce qu'ils disent ou dans la façon dont ils négocient. En outre, avec le système d'espionnage actif qui permet d'écouter en cachette, on peut délibérément tromper l'autre tandis que des systèmes codés entre alliés (non compris dans le jeu) permettent de monter des alliances pour ceux qui veulent véritablement s'impliquer.
- Il est fort peu probable que votre "pays" détienne toutes les ressources dont vous avez besoin, il va donc vous falloir commercer pour vous les procurer ou conquérir la région que vous convoitez. Le commerce, comme la diplomatie, sont assortis d'un mode conversation en version multijoueur. Ces derniers peuvent, à tout moment, fixer, à leur convenance, ce qu'ils estiment être la valeur de chacune des ressources. Ils peuvent même tenter de monter des accords de courtage entre joueurs multiples.
- On exploite rarement la 3D et le temps réel dans les jeux de stratégie mais j'ai estimé que cela apporterait non seulement une touche de réalisme mais aussi un degré supérieur de difficulté. Le choc de la découverte d'un ennemi inattendu quand on vient de gravir une colline est généralement réservé au jeu d'action. Selon moi, cette pression constante qui accompagne la nécessité de prendre des décisions est un plus pour l'environnement ludique où même la décision de ne rien faire a de l'importance. Cependant, beaucoup de ceux qui pratiquent le jeu de stratégie aiment prendre le temps de réfléchir or la pression exercée par l'environnement en temps réel interdit cette possibilité. C'est pour cette raison que nous avons prévu un bouton Pause (pour joueur seul) ainsi que l'option partie à tour de rôle.
- L'environnement 3D est lié au niveau de difficulté du jeu et au progrès scientifique réalisé par la tribu. Par exemple, au niveau expert, l'accès aux cartes vue aérienne et à la fenêtre boussole directionnelle reste impossible tant que la tribu n'a pas découvert la topographie et la boussole. Ainsi, vous n'avez qu'une perception restreinte de ce que vos forces voient en se déplaçant. Il est surprenant de constater combien il est difficile de planifier à long terme quand sa vision du monde se limite à la chaîne de montage la plus proche ou à la distance de sécurité pour votre navire par rapport à la terre. Un ennemi plus évolué se cache-t-il par là ou non ? Faut-il jeter un coup d'oeil ou attendre d'avoir construit quelque chose de plus grand et de plus valable ? Après tout, ils ont peut-être exactement ce dont j'ai besoin !
- La décision d'adopter Windows 95 a imposé un certain modèle d'interface et même si je souhaitais effectivement maintenir cette ambiance Windows afin que ses utilisateurs se sentent à l'aise, ce que j'avais à l'esprit était bel et bien un "jeu", pas un environnement de "travail" et je pense que nous avons réussi : Nous avons conservé les barres d'outils extractibles et les systèmes d'icônes et de boîtes d'affichage mais nous avons intégré toute une gamme de bordures et de papiers peints.
- Avec les conditions variables de victoire, le joueur peut, pour gagner, adopter différentes démarches. Il existe deux conditions de base pour gagner. Elles sont d'ordre militaire ou scientifique.

Avec l'option scientifique, le jeu se termine quand une tribu atteint les objectifs de découverte scientifique définis dans le scénario choisi. Dans ce cas, le joueur ne gagne pas forcément par extermination de ses adversaires même si la conquête reste un atout. Si vous ne gagnez pas, un système de notation vous donne une idée de vos performances par rapport aux autres tribus.

Avec l'option militaire, le jeu s'arrête quand il ne reste plus qu'une tribu. Vous êtes également noté en fonction du temps qu'il vous a fallu pour exterminer vos adversaires et de leur nombre.

Enfin, pour ceux d'entre vous qui ne parviennent pas à savoir s'ils sont du genre "sanguinaires, pas de quartiers" ou plutôt "peace and love, pour la gloire du genre humain", il reste l'option victoire au choix, qui vous permet de

gagner dans l'un ou l'autre cas.

## Générique

<i>Créateur/Producteur du jeu</i>	Adrian Earle	Dagger Interactive Technologies Ltd.
<i>Producteurs</i>	Joe Rutledge	Interactive Magic
	Doug Kubel	Interactive Magic
<i>Equipe de programmation</i>	Jeff Kiel	Interactive Magic
	Chris Wall	Dagger Interactive Technologies Ltd.
<i>Equipe illustrations</i>	James Mather	Dagger Interactive Technologies Ltd.
	Marco Garcia	Interactive Magic
	John Dupree	Interactive Magic
<i>Cartographie du jeu</i>	Sara Ley	Dagger Interactive Technologies Ltd.
<i>Musique</i>	Donald S. Griffin	
<i>Illustration de l'encyclopédie</i>	Rob Shandroff	Interactive Magic
<i>Recherche &amp; compilation de l'encyclopédie</i>	John Davies	
	Sara Ley	Interactive Technologies Ltd.
	Adrian Earle	
		Interactive Technologies Ltd.
		Interactive Technologies Ltd.
<i>Assistance à la programmation</i>	Ann Sprague Elliot Kim	
<i>Assistance multimédia Manuel</i>	Robert Stevenson	Interactive Magic
	Adrian Earle	
	Sarah O'Keefe	Interactive Technologies Ltd.

## Scriptorium

Copyright © 1996  
Interactive Magic

## **Informations sur le copyright**

Copyright © 1996 par Interactive Magic, Inc. Tous droits réservés.

Ce manuel et les applications sur CD-ROM font l'objet d'un copyright et contiennent des informations propres au propriétaire. Des copies de ce manuel et du CD-ROM ou de tout autre produit de Interactive Magic, Inc. ne peuvent être ni données ni vendues à une personne ou une institution, exception faite de tout accord écrit passé avec le propriétaire du copyright. Le démontage, la compilation inverse et toute forme d'ingénierie inverse pratiqués sur les applications du CD-ROM sont interdits. Il est également interdit de copier, photocopier, reproduire ou traduire ce manuel et de le passer, tout ou partie, sous un format informatique sans le consentement écrit préalable du propriétaire du copyright. Toute personne reproduisant une partie de cette application, quels que soient le support et la raison, sera coupable de violation du copyright et de la responsabilité criminelle tels qu'ils sont prévus par la loi et devra répondre de sa responsabilité civile à la discrétion du propriétaire du copyright.

## **Garantie limitée**

Interactive Magic garantit l'absence de défaut matériel ou de fabrication du CD-ROM contenant l'application pendant 60 jours à partir de la date d'achat. Si au cours de ces 60 jours le CD-ROM apparaît défectueux, renvoyez-le à Interactive Magic, 215 Southport Drive, Suite 1000, Morrisville, NC, 27560 et Interactive Magic vous l'échangera sans frais.

INTERACTIVE MAGIC N'APPORTE AUCUNE AUTRE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT LE CD-ROM, L'APPLICATION ENREGISTREE SUR LE CD-ROM OU LE JEU DECRIT DANS CE MANUEL, LEUR QUALITE, LEUR PERFORMANCE, LEUR VALEUR MARCHANDE OU LEUR REPONSE A UNE ATTENTE PARTICULIERE. L'APPLICATION ET LE JEU SONT VENDUS « TELS QUELS ». L'ACHETEUR PREND LE RISQUE DE LA QUALITE ET DE LA PERFORMANCE. INTERACTIVE MAGIC NE SERA EN AUCUN CAS TENU POUR RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT OU ACCIDENTEL RESULTANT D'UN DEFAUT DU CD-ROM, DE L'APPLICATION OU DU JEU, MEME SI INTERACTIVE MAGIC A ETE PREVENU DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES.

## **Que faire en cas de CD-ROM défectueux**

Dans ce cas, renvoyez le CD-ROM uniquement (conservez les autres pièces du jeu) à notre service client avec une lettre décrivant les problèmes que vous avez rencontrés. Nous vous renverrons un CD-ROM de remplacement.

Précisez bien votre nom, votre adresse et le numéro de téléphone où l'on peut vous joindre dans la journée avec tout envoi.

## Questions ou problèmes

Si vous rencontrez des difficultés techniques avec le jeu et que vous ne trouvez pas la solution dans le livret, appelez notre ligne de dépannage au (00) 44-1344409399, entre 9 heures et 17 heures, du lundi au vendredi, un membre de notre équipe de dépannage vous aidera. Notre aide sera plus efficace si vous pouvez consulter votre ordinateur pendant l'appel.

Vous pouvez également contacter notre service client par l'intermédiaire des principaux services en ligne. Vous pouvez nous envoyer un message électronique aux adresses suivantes :

Internet: [techsupport@imagicgames.co.uk](mailto:techsupport@imagicgames.co.uk)

CompuServe: 101623,1450

America Online: [imagicuk@aol.com](mailto:imagicuk@aol.com)

Interactive Magic et le logo Interactive Magic sont des marques déposées de Interactive Magic, Inc. Toutes les entreprises ou produits mentionnés dans ce document sont la propriété, ou des marques déposées, de leurs propriétaires respectifs.

## **cliquer**

Appuyer une fois sur le bouton gauche de la souris et le relâcher.

## **cliquer deux fois**

Appuyer rapidement deux fois de suite sur le bouton gauche de la souris et le relâcher.

## **CH**

Centre d'habitation. (C.O.H.) Cela peut être n'importe quoi depuis un groupe de huttes jusqu'à une ville.

## **force**

Pièce de base que vous déplacez. Elle se compose d'un maximum de dix unités.

## **cliquer avec le bouton droit**

Appuyer une fois sur le bouton droit de la souris et le relâcher.

## **unité**

un des composants d'une force. Dans des parties en solitaire ou à deux joueurs, vous pouvez livrer toutes les batailles manuellement. Au cours de la bataille, les forces se décomposent en unités que vous pouvez déplacer séparément.

