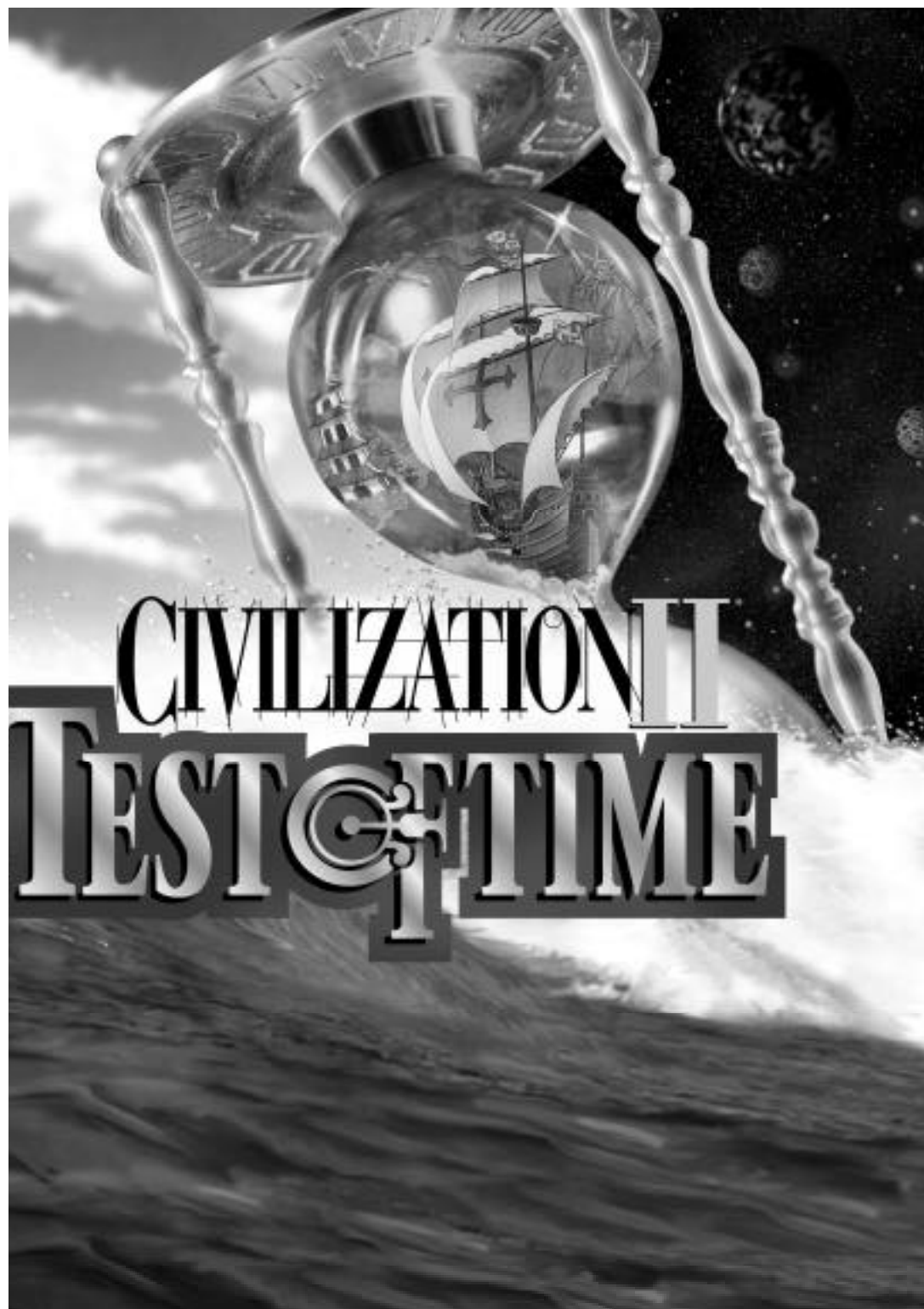




© 1999 Hasbro Interactive and MicroProse, Inc. All Rights Reserved. MICROPROSE, SID MEIER'S CIVILIZATION, and CIVILIZATION are U.S. registered trademarks and HASBRO INTERACTIVE, the HASBRO INTERACTIVE logo, CIVILIZATION II: TEST OF TIME, TEST OF TIME, LALANDE 21185, CIV, and related marks are trademarks of Hasbro or its affiliates. MicroProse is a subsidiary of Hasbro. The MSN GAMING ZONE is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Hasbro and its affiliates disclaim any responsibility or liability for any content on or available through the MSN Gaming Zone, an independent gaming service run by Microsoft Corp. All other trademarks are the property of their respective holders.



INFORMATIONS TECHNIQUES

Vous ne pouvez pas commencer une partie si vous n'avez pas installé le jeu.
Voici comment procéder :

CONDITIONS

Avant d'installer **Civilization II : Test of Time** et de commencer une partie, vérifiez d'après cette liste si votre ordinateur possède les caractéristiques nécessaires.

- Le processeur doit être au moins un Pentium 166 MHz. Pour obtenir des résultats optimaux, nous recommandons un Pentium 200 MHz avec MMX ou supérieur.
- Votre système d'exploitation doit être Windows 95 ou plus récent.
- Il vous faut au moins 16 Mo (mégaoctets) de RAM. (Si vous utilisez Windows 95, il vaut mieux avoir 16 Mo ou plus.) Pour des performances optimales, nous recommandons 32 Mo ou plus.
- Il vous faut un lecteur de CD-ROM quatre vitesses ou plus rapide.

- Puisque le programme d'installation de **Civilization II : Test of Time** va être en partie copié sur votre disque dur, il faut qu'il y ait assez d'espace. L'espace nécessaire dépend de ce que vous voulez installer du jeu. Les diverses quantités sont calculées par le programme d'installation ; il compare l'espace nécessaire et l'espace disponible. L'espace nécessaire minimum est de 60 Mo.
- Votre ordinateur doit posséder une carte graphique de standard VGA (16 bits). Votre carte vidéo doit au moins posséder 1 Mo de mémoire.
- Votre ordinateur doit être équipé d'une souris en état de marche (ou d'un autre accessoire qui remplit la même fonction).
- Il faut que vous ayez la version 6.0 de DirectX (ou plus récente). Si vous ne l'avez pas, vous pouvez installer la version 6.0 au moment de l'installation du jeu.
- Si vous voulez entendre la musique et le son, il vous faut une carte son compatible avec Windows 95 ; il faut également que les pilotes correspondants soient installés.

Si vous voulez utiliser le mode multi-joueurs, votre système doit être doté d'un des équipements suivants:

- Un modem compatible avec Windows 95. Le jeu devrait fonctionner normalement sur un modem lent (28 800 bauds). Toutefois, nous recommandons l'usage d'un modem de 56 kbps ou plus rapide.
- L'accès à un réseau local (LAN), utilisant le protocole TCP/IP ou le protocole IPX/SPX.
- L'accès à l'Internet avec le protocole Winsock et une connexion de 28,8 kbps (ou plus rapide).

Si votre système comporte ces caractéristiques mais que vous rencontrez malgré cela des problèmes, veuillez contacter le service clientèle de MicroProse, qui vous portera assistance.

INSTALLATION

Si toutes les caractéristiques décrites plus haut sont remplies, il est temps d'installer le jeu. Pour ce faire, suivez ces instructions :

- Allumez votre ordinateur.
- Ouvrez le lecteur de CD-ROM et placez-y le CD de **Civilization II : Test of Time** et fermez le lecteur.
- Il s'agit d'un CD-ROM équipé d'une fonction Windows de détection automatique du CD. La première fois que vous placez le CD dans le lecteur, cette fonction engage automatiquement le programme d'installation.

SI LA DÉTECTION NE FONCTIONNE PAS

Si, pour une raison quelconque, la fonction de détection ne fonctionne pas lorsque vous placez votre CD dans le lecteur, voici comment installer ce programme manuellement :

- dans le bureau, cliquez deux fois sur l'icône « Poste de travail ».
- dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir, cliquez deux fois sur le lecteur de CD-ROM (il s'agit normalement du lecteur D).
- dans la liste qui apparaît, repérez un fichier nommé **setup.exe** et cliquez dessus deux fois.

Le programme d'installation devrait être lancé.

- Pour continuer, cliquez sur **Installer**. (Si vous changez d'avis à ce stade, cliquez sur **Fermer** pour fermer la fenêtre.)
- Comme il est d'usage dans les procédures d'installation de Windows, il faut que vous décidiez de deux choses avant que l'installation puisse commencer. Il vous faut d'abord décider du dossier dans lequel votre jeu sera installé. Vous pouvez ou bien utiliser le type de dossier qui vous est proposé par défaut, ou bien utiliser le bouton **Parcourir** pour choisir vous-même un dossier. Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.
- La seconde décision tient au type d'installation que vous choisissez. Vous pouvez effectuer une installation **Normale**, **Compacte** ou **Personnalisée**. L'option Personnalisée est utile si vous disposez de peu d'espace sur votre disque dur. Grâce à cette option, vous pouvez choisir ce que vous voulez installer sur votre disque dur et ce que vous voulez laisser sur le CD-ROM. Il faut toutefois remarquer que le jeu ne fonctionnera pas si vous n'installez pas les fichiers **Nécessaires**. Pareillement, les effets sonores ne seront pas disponibles si vous n'installez pas les fichiers **Recommandés**.
- Après que vous ayez fait ces choix, le programme d'installation copie les fichiers que vous avez sélectionnés du CD-ROM sur votre disque dur et crée un nouveau groupe de programme, ainsi que de nouvelles icônes. Vous pouvez aussi ajouter **Civilization II : Test of Time** à votre menu Démarrer.
- Après la copie du jeu lui-même, **Civilization II : Test of Time** installe quelques programmes utilitaires. Ces fichiers comprennent les pilotes Microsoft DirectX (version 6.0) et Direct X Media. Il faut remarquer que l'espace utilisé par ces fichiers n'a pas été pris en compte lorsque vous avez choisi votre type d'installation. Si vous devez redémarrer votre ordinateur, attendez que l'installation soit terminée.

POUR JOUER

Une fois que l'installation est terminée, vous pouvez commencer à jouer. Pour commencer :

- Assurez-vous que le CD-ROM est bien dans votre lecteur. (Si vous n'avez pas installé les fichiers **Recommandés**, il n'y aura pas d'effets sonores. Vous entendrez toutefois de la musique.)
- Vous n'avez plus qu'à cliquer deux fois sur l'icône de **Civilization II : Test of Time** ou sélectionnez le jeu dans le menu Démarrer.

TABLE DES MATIERES

INFORMATIONS TECHNIQUES.....iii

Conditions	iii
Installation.....	iv
Pour jouer.....	v

INTRODUCTION 1

Quatre moteurs de civilisation	2
Exploration.....	2
Aspects économiques.....	3
Connaissance.....	3
Conquête.....	3
Vue d'ensemble.....	3
Pour gagner	4
Documentation diverse.....	4
Conventions d'interface.....	5

DIDACTICIEL7

Construire votre première ville.....	8
Examen de la fenêtre de ville	10
Priorités	11
Rechercher des progrès de civilisation	12
Pendant ce temps, que se passe-t-il dans la ville ?.....	13
Votre première unité	13
Le premier progrès de votre civilisation	14
Changement de production	14
Trouver une petite tribu	14
Croissance de la population.....	15
Fortifier.....	15
Démettre pour accélérer la production.....	16
L'attente.....	16
Expansion de votre empire.....	17
Aménagement du terrain.....	17
Changer de gouvernements.....	19
Rencontrer une autre civilisation.....	19
Etablir un itinéraire de commerce	20
Conclusion	22

LANCER UNE PARTIE.....23

Votre première décision.....	23
Choisir les paramètres de la partie.....	24
Sélectionner la taille du monde.....	25
Personnaliser : masse des terres.....	25
Personnaliser : forme des terres	25
Personnaliser : climat	25

Personnaliser : températures	25
Personnaliser : âge	26
Niveaux de difficulté.....	26
Niveaux de compétition.....	26
Niveau de l'activité barbare	27
Sélectionner les règles du jeu.....	27
Sélectionner votre sexe	28
Sélectionner votre tribu	28
Sélectionner le style de vos villes	28
A vos marques, prêts, partez !.....	29

SI VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ À CIVILIZATION II31

Le nouveau look de <i>Civilization</i>	31
Les unités	31
Les affichages	32
Ce qui diffère de <i>Civilization II</i>	32
Terrain infranchissable	32
Cartes multiples.....	33
Concept des progrès restreints	33

L'ESSENTIEL DES VILLES.....35

Concepts de la ville	35
Acquisition de nouvelles villes.....	36
Fonder de nouvelles villes.....	37
CHOISIR UN EMPLACEMENT	37
PROXIMITÉ DES VILLES	37
VALEUR STRATÉGIQUE	38
Capturer des villes.....	38
S'allier de petites tribus.....	39
Renommer votre ville	39
Quartiers de la ville	39
Le carré de ville	39
Le rayon de la ville.....	40
Styles de ville	40

GESTION DE VOS VILLES41

Croissance de la population.....	41
Développement des ressources.....	42
Revenu fiscal.....	43
Recherche technologique	43
Production industrielle.....	44
Pénalités applicables lors d'un changement de production.....	45
Protection de la ville	45
Améliorations	46
Pertes d'améliorations.....	47
CAPTURE.....	47

VENTES D'URGENCE	47
SABOTAGE.....	47
Vente de vos améliorations.....	47
Travaux prioritaires	48
GESTION DU COMMERCE.....	49
Les taux du commerce	49
Corruption	51
Les gouvernements.....	51
Anarchie.....	52
Despotisme.....	53
Monarchie.....	53
République.....	54
Communisme.....	54
Intégrisme.....	55
Démocratie	55
Bonheur & désordre civil.....	56
Facteurs particuliers du mécontentement.....	57
Désordre civil.....	58
RETABLIR L'ORDRE	58
Nous aimons notre _____	59
ANARCHIE	59
DESPOTISME	59
MONARCHIE/COMMUNISME/INTEGRISME.....	60
REPUBLIQUE/DEMOCRATIE.....	60
TERRAINS ET MOUVEMENTS	61
Types de terrain.....	61
A propos des rivières.....	63
Carrés de terrain standard	63
Carrés de terrain spéciaux.....	63
Terrain infranchissable	65
Les meilleurs emplacements pour une ville	65
Convertir un terrain.....	65
Protéger la planète.....	66
Pollution.....	67
Contamination particulière	68
ARMES ULTIMES	68
REDUIRE LE RISQUE NUCLEAIRE	68
Effets de la pollution	68
Contrôler la pollution	69
Réchauffement de l'atmosphère	69
Petites tribus.....	69
Mouvement.....	70
L'unité active	72
Aucun ordre	72
Commande Aller à.....	72

Commande Attendre	73
Commande Parachutage	73
Commande Transport aérien.....	73
Activer des unités fortifiées et des unités en sentinelle..	74
Utiliser la fenêtre de carte.....	74
Restrictions de déplacements.....	74
Unités terrestres.....	75
Unités navales.....	75
Unités aériennes.....	75
Zones de contrôle	76
PROGRÈS DE CIVILISATION.....	77
Progresser dans l'arbre des technologies.....	79
Le poster.....	70
Technologie du futur	70
Effets des progrès spéciaux.....	71
MERVEILLES DU MONDE.....	83
UNITÉS	87
Unités militaires.....	89
Unités terrestres.....	90
PILLAGE	90
Unités aériennes.....	90
Unités navales.....	91
Combat	92
Résistance et puissance de feu.....	92
Effets des dommages	93
Réparations.....	94
L'unité victorieuse (calculs)	94
L'unité victorieuse (calculs modifiés)	95
Configuration de combat particulières.....	95
COMBAT AERIEN.....	95
DEFENSE AERIENNE	96
ATTAQUES DE VILLES	96
DEFENSES DE LA VILLE	96
FORTERESSES.....	96
ATTAQUES NUCLEAIRES.....	96
PEARL HARBOUR	97
BOMBARDEMENTS COTIERS	97
Unités de commerce	97
Itinéraires de commerce.....	97
OFFRE ET DEMANDE	98
CARAVANES DE NOURRITURE	99
Construire des Merveilles	99
Diplomates et unités d'espionnage.....	99

Corrompre les unités ennemies.....	100
Contre-espionnage.....	100
Infiltrer une ville ennemie	100
Incidents diplomatiques	101
ENQUETER SUR LA VILLE.....	101
ETABLIR UNE AMBASSADE.....	101
VOLER DES PROGRES.....	102
SABOTAGE INDUSTRIEL	102
INCITER UNE REVOLTE.....	102
EMPOISONNER L'APPROVISIONNEMENT EN EAU	103
IMPLANter UN DISPOSITIFNUCLEAIRE	103
Colons & ingénieurs	103
Fonder de nouvelles villes & augmenter celles existantes.....	104
Apporter des améliorations	104
IRRIGUER	105
CHANGER EN... ..	105
DEVELOPPER TERRES ARABLES.....	106
CONSTRUIRE FORTERESSE	106
EXPLOITER MINES	106
NETTOYER POLLUTION.....	106
CONSTRUIRE ROUTE	107
CONSTRUIRE VOIE FERREE.....	107
TRANSFORMER.....	107
CONSTRUIRE BASE AERIENNE.....	107
CONSTRUIRE TRANSPORTEUR	107
Explorateurs	108
Barbares.....	108
Rançonner les chefs barbares.....	109
Unités et cartes multiples.....	109

DIPLOMATIE 111

Antichambres des rivaux	113
Négocier avec les adversaires informatiques.....	113
Humeur et personnalité.....	113
Réputation	114
Cinq situations diplomatiques.....	115
Alliance.....	115
Paix.....	116
Cessez-le-feu	116
Neutralité	117
Guerre	117
Négocier.....	118
Menu de la diplomatie.....	119
"Nous souhaitons faire une proposition..."	119
MENU PROPOSITIONS	120

"Nous souhaitons vous offrir un présent..."	120
MENU PRESENTS.....	121
GAGNER LA PARTIE.....	123
Le grand projet	123
Un vaisseau pour Alpha du Centaure	124
Engin de siège.....	124
Vaisseau P.R.L. (Plus Rapide que la Lumière).....	125
Réaliser un grand projet	125
POPULATION.....	125
SURVIE.....	125
ENERGIE	126
VOLUME	126
CARBURANT	126
TEMPS DE VOL/DUREE DU VOYAGE	126
PROBABILITE	126
LANCEMENT	126
CONSTRUCTION.....	126
COMPOSANTS, MOTEURS ET ENERGIE.....	127
MODULES, ARMEMENT, ET INSTALLATIONS.....	127
STRUCTURE DISPONIBLE.....	128
Conquérir le monde.....	128
Gagner grâce à la recherche ou aux épreuves	129
Score.....	129
Démographie.....	129
Score de la civilisation	130
PARTIES MULTI-JOUEURS	133
Se connecter	133
Démarrer une partie.....	134
Configuration générale.....	136
A tour de rôle.....	138
Partie en réseau	138
Partie sur l'Internet.....	139
Remarque concernant le choix des tribus.....	139
Caractéristiques particulières	140
Dans le menu de la partie	140
Dans le menu Conseillers.....	141
A propos du menu Tricher.....	141
Fenêtre de négociation.....	141
Faire une partie multi-joueurs	141
A tour de rôle.....	142
Autres types de parties multi-joueurs	143
Dialoguer avec les dirigeants	144
Raccourcis claviers et fichiers dialogues	145
Entamer des négociations	146

Accepter de négocier	148
ESPIONNER LES CONVERSATIONS	149
PARTIE ORIGINALE PROLONGÉE.....	151
Rajouter "Extra" à "terrestre"	153
Gagner.....	153
LALANDE : LA PARTIE SCIENCE-FICTION	155
Comment êtes-vous parvenus jusque-là ?.....	157
Le système Lalande 21185	158
Le nouveau soleil.....	159
Funestis	160
Orbite	160
Naumachia.....	160
Nona.....	161
Se déplacer entre les mondes	161
Humains et autres espèces	163
Modification de certains principes fondamentaux de Civ	164
Niveaux de difficulté.....	165
Niveau de l'activité barbare	165
Terrain	166
Unités	167
Progrès.....	168
Améliorations et Merveilles.....	168
Gagner.....	169
MIDGARD : LE ROYAUME FANTASTIQUE.....	171
Quatre mondes.....	172
Monde de surface.....	173
Monde des nuages.....	173
Monde sous-marin.....	173
Monde souterrain	174
D'un monde à l'autre.....	174
Tribus.....	175
Principes de Civ modifiés.....	176
Niveaux de difficulté.....	176
Terrain.....	177
Unités	177
Progrès.....	178
Améliorations et Merveilles.....	178
Gagner la partie.....	179
Le scénario Midgard	179
L'histoire jusqu'à présent.....	179
La saga continue	180
Les dix obstacles.....	180
Avertissement.....	181

RÉFÉRENCE : ÉCRAN PAR ÉCRAN.....183

Fenêtre de ville.....	183
La nouvelle Fenêtre de ville.....	184
CARTE DES RESSOURCES	184
RESSOURCES DE LA VILLE	185
BOITEDES DONNEES DE LA VILLE	186
RESERVES DE NOURRITURE	188
LISTE DE LA POPULATION	188
BOITE DE PRODUCTION.....	189
La Fenêtre de ville classique.....	190
BARRE DE TITRE.....	191
LISTE DE LA POPULATION	191
RESERVES DE NOURRITURE	192
RESSOURCES DE LA VILLE	193
CARTE DES RESSOURCES	194
BOITE DE PRODUCTION.....	194
LISTE DES UNITES.....	196
LISTE DES AMELIORATIONS	196
BOITED'INFORMATIONS GENERALES	196
THE BOUTONS.....	197
Fenêtre de la carte.....	198
Fenêtres multiples.....	198
Taille de la vue.....	198
Déplacer la vue.....	198
Centrer sur la ville.....	199
Centrer sur une unité	199
Barre des menus.....	199
Partie	199
OPTIONS DE LA PARTIE.....	299
OPTIONS GRAPHIQUES.....	201
OPTIONS DU COMPTE RENDU DE LA VILLE	201
OPTIONS MULTI-JOUERS.....	202
CHOISIR LA MUSIQUE.....	203
SAUVEGARDER LA PARTIE	203
CHARGER UNE PARTIE	203
REJOINDRE UNE PARTIE	203
DEFINIR UN MOT DE PASSE	203
CHANGER LE MINUTEUR	203
SE RETIRER.....	203
QUITTER.....	203
Royaume.....	204
TAUX D'IMPOSITION	204
RECHERCHER VILLE	204
REVOLUTION	204
Affichage	205
DEPLACER LES ELEMENTS.....	205
AFFICHER ELEMENTS.....	205

ZOOM AVANT.....	205
ZOOM ARRIERE	205
ZOOM AVANT MAX.....	205
ZOOM STANDARD.....	205
ZOOM ARRIERE MOYEN	205
ZOOM ARRIERE MAX	205
AFFICHER LA GRILLE DE LA CARTE.....	205
ORGANISER LES FENETRES	205
AFFICHER LE TERRAIN	206
AFFICHER LE CENTRE	206
DISPOSITIONDES FENETRES.....	206
DISPOSITIONDE LA VILLE	206
Ordres.....	206
ETABLIR NOUVELLE VILLE/PEUPLER VILLE	206
CONSTRUIRE UNE ROUTE/CONSTRUIRE VOIE FERREE.....	206
IRRIGUER/CHANGER EN.....	207
EXPLOITER DES MINES/CHANGER EN.....	207
TRANSFORMER EN.....	207
CONSTRUIRE UNE BASE AERIENNE.....	207
CONSTRUIRE UNE FORTERESSE.....	207
CONSTRUIRE UN SITE DE TRANSPORT	207
AUTOMATISER UN COLON	208
NETTOYER POLLUTION.....	208
PILLER	208
DECHARGER.....	208
ALLER A	208
PARACHUTER	208
TRANSPORT.....	208
PONT AERIEN	209
RENTRE A LA VILLE LA PLUS PROCHE	209
FORTIFIER	209
FAIRE SENTINELLE.....	209
DEMETTRE.....	209
ACTIVER UNITE	209
ATTENDRE	209
PASSER UN TOUR.....	209
Conseillers	209
DIALOGUER AVEC LES DIRIGEANTS.....	210
STATUT DES VILLES	210
MINISTRE DE LA DEFENSE	210
MINISTRE DES AFFAIRES ETRANGERES.....	210
CONSEILLER AU BIEN-ETRE	210
CONSEILLER AU COMMERCE	211
COUNSEILLER SCIENTIFIQUE.....	211
Monde.....	212
MERVELLES DU MONDE.....	212
CINQ PREMIERES VILLES	212

SCORE DE CIVILISATION.....	212
DEMOGRAPHIE	212
VAISSEAUX SPATIAUX	213
Tricher.....	213
BASCULER EN MODE TRICHER	214
CREER UNE UNITE.....	214
REVELER LA CARTE	214
DEFINIR UN JOUEUR HUMAIN	214
DEFINIR L'ANNEE DE LA PARTIE	214
DETRUIRE UNE CIVILISATION.....	214
PROGRES TECHNOLOGIQUE	215
MODIFIER LE TECHNOLOGIES	215
FORCER LE GOUVERNEMENT	215
CHANGER LE TERRAIN A L'EMPLACEMENT DU CURSEUR	215
DETRUIRE TOUTES LES UNITES A L'EMPLACEMENT DU CURSEUR	215
CHANGER ARGENT	215
MODIFIER L'UNITE.....	215
MODIFIER LA VILLE	216
MODIFIER LE ROI.....	216
PARAMETRES DE SCENARIO	216
SAUVEGARDER COMME UN SCENARIO	217
Carte.....	218
BASCULER EN MODE TRICHER	218
SELECTIONNER CARTE.....	218
IMPORTER CARTE	218
EXPORTER CARTE	218
Civilopédie.....	218
PROGRES DE CIVILISATION.....	218
AMELIORATIONS DE VILLE	218
MERVEILLES DU MONDE.....	218
UNITES MILITAIRES	218
GOUVERNEMENTS.....	219
TYPES DE TERRAIN	219
CONCEPTS DE JEU	219
A PROPOS DE TEST OF TIME	219
Fenêtre du statut	219
Paix dans le monde.....	219
Boîte de résumé.....	219
POPULATION.....	219
DATE	220
TRESORERIE	220
EQUILIBRE DU COMMERCE	220
RECHERCHE SCIENTIFIQUE	220
ENVIRONNEMENT.....	220
Boîte d'unité active et d'emplacement.....	220
MODE	221
NATIONALITE.....	221

VILLE NATALE.....	221
TYPE D'UNITE.....	221
DEPLACEMENT	221
TERRAIN	221
Fenêtre du monde	222

PAGE D INFORMATION WEB.....	223
------------------------------------	------------

ASSISTANCE TECHNIQUE	224
-----------------------------------	------------

REMERCIEMENTS	226
----------------------------	------------



INTRODUCTION

“Il existe tant de mondes et je n'en ai même pas conquis un seul.”

***– Plutarque,
attribué à Alexandre le Grand***

Civilization II : Test of Time améliore et prolonge un classique apprécié de tous. Dans ***Civilization II***, la version précédente, vous étiez le souverain d'une civilisation naissante, luttant pour survivre et prospérer au début de son histoire. Vous passiez d'abord par une période de croissance et d'exploration pendant laquelle vous rencontriez d'autres civilisations. Vous vous lanciez ensuite dans la lutte pour la domination du monde. C'était passionnant, mais après la conquête du monde, il n'y avait plus rien. Dans ***Test of Time***, les mondes à conquérir sont multiples, parfois familiers, parfois très étranges.

Deux des nouvelles parties de ***Civilization II : Test of Time*** développent le scénario Midgard présenté pour la première fois dans ***Civ II Fantastic Worlds***. Dans la partie Fantastique et le nouveau scénario Midgard, vous pouvez être à la tête de tribus. La partie originale prolongée a un parfum de science-fiction : l'atterrissage de votre vaisseau spatial ne marque pas la fin de la partie mais le début de vos aventures dans un monde nouveau. Pour finir, la partie Science-fiction vous fait recommencer de zéro dans un système de planètes éloigné et parfois hostile. La qualité du jeu est toujours aussi absorbante et les “pros” pourront faire face à de nouveaux obstacles tandis que les débutants auront tout un monde devant eux à explorer.

Les choses et les options portent des noms différents selon les jeux, bien qu'elles représentent les mêmes concepts. Pour des raisons de clarté, les exemples utilisés dans ce manuel sont tous tirés de la partie originale. Les variations importantes sont traitées séparément, dans les chapitres qui concernent les parties fantastique et science-fiction.

Comme dans le monde réel, le jeu est bien plus passionnant à plusieurs. Pour partager vos émotions, vous pouvez profiter de l'option multi-joueurs que vous propose ***Civilization II : Test of time***.

Les concepts de base sont toujours les mêmes. Vous commencez, ainsi que vos adversaires, qu'ils soient humains ou d'intelligence artificielle, avec une petite bande de Colons cernée par les dangers et les splendeurs des terres inexplorées. Toutes les décisions que vous prendrez auront par la suite d'importantes retombées. Devez-vous construire une ville sur la côte ou dans les terres ? Devez-vous vous concentrer sur des améliorations militaires ou agricoles ? Les affichagess novateurs vous permettent de comprendre les changements de situation et d'agir en conséquence. Si vous êtes un souverain habile, votre **civilisation** grandira et il sera d'autant plus intéressant de régner. Le contact avec les civilisations avoisinantes est inévitable et ouvre de nouvelles portes : traités, ambassades, sabotage, commerce et guerre.

Au fil du temps, il vous faudra prendre des décisions de plus en plus complexes. Vous devez avant tout être stratège. Quel est le meilleur emplacement pour fonder une nouvelle ville ? A quel moment devez-vous créer certaines unités militaires et améliorer la vie de votre ville ? A quelle vitesse devez-vous explorer les terres avoisinantes ? Vous serez très vite amené à formuler des plans stratégiques. Devez-vous essayer de préserver la paix ou déclarer la guerre à vos voisins ? Quel est le moment opportun pour explorer et conquérir d'autres nations ? Quel avantage y a-t-il à changer de type de gouvernement ? Quelle recherche technologique doit devenir votre priorité ? Quels sont les avantages que vous pouvez tirer des autres mondes ?

Le succès de toute **civilisation** que vous bâtissez dépend de vos décisions. En tant que souverain, vous êtes maître des domaines suivants : l'économie, la diplomatie, l'exploration, la recherche et les machine de guerre de votre **civilisation**. Votre politique doit être flexible afin qu'elle puisse suivre l'évolution du monde. Les unités militaires deviennent inévitablement inutiles et doivent être remplacées au fur et à mesure que vous découvrez des technologies avancées. L'équilibre du pouvoir bascule sans cesse entre vos rivaux. Vous allez devoir modifier vos directives économiques et gouvernementales à moins de vous retrouver relégué dans une zone critique. Les empires d'Alexandre Le Grand, des Hittites, de Napoléon et de Gengis Khan (pour n'en nommer que quelques-uns), ont tous tenu, un jour, la première place sur la scène du monde. Mais tous ces empires se sont finalement écroulés. Le défi consiste à construire un empire qui puisse résister à l'épreuve du temps. Vous pouvez réussir là où d'autres ont échoué. Si vous placez vos villes correctement, si vous les construisez solidement et les défendez agressivement, il vous est fort possible de neutraliser les ennemis potentiels. Les descendants de votre toute première tribu risquent non seulement de survivre mais de prospérer.

QUATRE MOTEURS DE CIVILISATION

La force motrice qui se trouve derrière la pulsion de **civilisation**, n'est pas unique ; pas plus qu'est unique le but que toute culture s'efforce d'atteindre. Il y a au contraire tout un réseau de forces et d'objectifs qui vous pousse et vous invite, donnant aux cultures leur forme selon leur rythme de croissance. Dans **Civilization II : Test of Time**, votre société novice doit s'appuyer sur quatre moteurs de civilisation, afin de prospérer dans un monde changeant.

EXPLORATION

Dans **Civilization II : Test of Time**, vos premiers efforts se tournent vers l'exploration. Vous commencez à jouer ne connaissant pratiquement rien sur

ce qui vous entoure. La quasi-totalité de la carte est noire. Vos unités se déplacent dans l'obscurité des territoires inexplorés et découvrent de nouvelles terres : des montagnes, des rivières, des prairies et des forêts ainsi que de nombreuses autres caractéristiques vous seront dévoilées. Les régions découvertes peuvent être occupées par de petites tribus ou des unités d'une autre culture. De toute façon, les rencontres sont toujours très variées. Au fur et à mesure que vos unités avancent sur la carte et révèlent des carrés de terrain, le risque d'attaque surprise par des barbares est diminué.

ASPECTS ÉCONOMIQUES

Au fil de l'expansion de votre **civilisation**, il vous faut gérer des demandes de plus en plus complexes de production et de matières premières. Vous pouvez à tout moment exercer votre contrôle sur le développement de votre population, en variant le taux d'imposition et en sélectionnant avec soin le type de terrain nécessaire à votre production. Si votre taux d'imposition est élevé et vos dépenses scientifiques réduites, votre économie engendrera des bénéfices importants. Le bonheur de votre peuple est également entre vos mains. Vous pouvez distribuer plus largement des produits de luxe ou étouffer dans l'œuf des révoltes, grâce à une présence militaire plus marquée. Vous pouvez établir des itinéraires de commerce avec d'autres puissances et augmenter vos revenus à chaque tour.

CONNAISSANCE

Votre gestion économique a un revers : il vous faut instituer un système éducatif performant. En réduisant les impôts et augmentant les dépenses scientifiques, votre population découvre de nouvelles technologies de plus en plus rapidement. Chaque nouveau progrès ouvre de nouvelles voies à la connaissance. De nouvelles unités et de nouvelles AMÉLIORATIONS de villes vous sont proposées. Quelques découvertes technologiques vous permettent la construction de Merveilles du monde.

CONQUÊTE

Il se peut que votre philosophie de persuasion soit plutôt militaire. **Civilization II : Test of Time** vous permet d'adopter diverses attitudes, d'un comportement purement défensif à une agressivité impérialiste, en passant par des compromis d'alliance. L'une des façons de gagner la partie est d'être la seule civilisation qui reste au monde. Pour y parvenir, il vous faudra balayer des attaques surprise de barbares, des sorties militaires stratégiques de vos adversaires artificiels, sans compter sur les tactiques sournoises de vos adversaires humains.

VUE D'ENSEMBLE

Pour gagner la partie, l'association de tous ces aspects en une entité flexible est une stratégie des plus convaincantes. Votre premier but est la survie. Il vous faut ensuite prospérer. La civilisation la plus grande ne garantit pas la victoire, pas plus que la civilisation la plus riche n'est toujours dominante. En fait, un équilibre entre les connaissances, les ressources financières et la puissance militaire peut vous permettre de faire face à toutes sortes de crises, qu'elles soient invasion barbare, adversaire agressif ou révolte civile.

POUR GAGNER

Il y a désormais plus de deux façons de gagner une partie de **Civilization II : Test of Time**. Dans la partie originale, vous pouvez encore être à la tête de la première civilisation à atteindre Alpha du Centaure, grâce à la production intensive de vos usines, toutes dévouées à la fabrication d'éléments de votre vaisseau spatial. Vous pouvez aussi conquérir le monde, en employant des stratégies militaires puissantes ou en fomentant et en appuyant des insurrections. De plus, dans la plupart des nouvelles parties, une progression des recherches technologiques peut mener à la victoire. Les nouveaux scénarios et les parties nouvelles proposent de nombreux défis, tant aux joueurs chevronnés qu'aux débutants. Pour une analyse plus approfondie du système de points, il faut se reporter à la section **Gagner le jeu**.

DOCUMENTATION DIVERSE

Les sociétés de jeux informatiques savent bien que leurs clients ne lisent jamais les manuels. A moins qu'un problème ne se présente, le joueur en général s'amuse à trouver la bonne réponse tout seul. Technique qui fait partie du plaisir du jeu. Mais lorsqu'un problème se présente, ce type de joueur ne veut pas passer trop de temps à fouiller dans un livre. Pour ceux d'entre vous qui n'ont besoin que de renseignements rapides, la section **Référence : Ecran par écran** vous apportera une réponse.

Pour les autres joueurs, nous avons essayé d'organiser les chapitres par ordre de nécessité si vous n'avez jamais joué à **Civilization** ou **Civilization II**. Si vous ne connaissez pas **Civ**, les fichiers d'aide sur les concepts du jeu devraient vous aider à comprendre les éléments fondamentaux du jeu.

Les **informations techniques** (au début de ce manuel) vous fournissent des instructions d'installation et toutes les nouveautés incorporées au jeu. Cette partie fut écrite en dernier et toutes les informations qui y figurent remplacent ce que vous pouvez trouver dans le manuel.

Le fichier **LISEZMOI** sur le CD-ROM comprend les explications des toutes dernières modifications (en raison des exigences d'impression et de brochage, le manuel doit être terminé avant que les testeurs n'aient pu nous faire part de leurs recommandations). Les informations contenues dans ce fichier remplacent celles du **Supplément Technique**.

Le fascicule concernant les **Types de Terrain** et le **Poster** vous apporte une aide visuelle précieuse, ainsi que des renseignements pratiques. Les **Types de Terrain** analysent tous les types de terrain dans tous les mondes, et les assortissent de statistiques de production, de mouvement et de transformation. Grâce à ce document vous pouvez organiser des projets agricoles à l'échelle d'une ville ou d'un continent entier. Dans le **Poster** vous pouvez voir les arbres des technologies, ainsi que toutes les unités pour chaque partie (originale, prolongée, fantastique et science-fiction).

En plus de la documentation écrite et du fichier **LISEZMOI, Civilization II : Test of Time** est assorti d'une aide affichée sur écran, aux dimensions presque encyclopédiques. Cliquez sur le menu CIVILOPÉDIE pour afficher une liste des options décrivant les unités, les AMÉLIORATIONS, les gouvernements, les terrains et même les concepts de jeu. Lorsque vous vous trouvez dans un monde étrange où le paysage lui-même est insolite, la CIVILOPÉDIE vous procure les notes de vos scientifiques et de vos

philosophes. Ces documents vous procurent de précieux renseignements sur votre nouvel entourage et les espèces que vous risquez d'y trouver. Il est aisé de passer d'un article à un autre, grâce à un système de référence au sein de chaque entrée.

CONVENTIONS D'INTERFACE

Vous utilisez, pour jouer à **Civilisation II : Test of Time**, à la fois la souris et le clavier de votre ordinateur. Certains joueurs ont trouvé que des commandes raccourcies (combinaison de touches) augmentaient considérablement leur vitesse de jeu.

Avec la souris : tout au long du texte, nous supposons que vous comprenez les fonctions et les termes de base de la souris, tels que "cliquer et déplacer". Il est fort possible que vous ne les connaissiez pas et nous vous proposons ci-dessous quelques définitions des termes les plus fréquents. Remarque : **Civilisation II : Test of Time** utilise les deux boutons d'une souris. Si vous avez une souris à trois boutons, celui du milieu n'aura aucune fonction pour ce jeu.

- "Cliquer" signifie que vous placez le pointeur de la souris sur une partie de l'écran et que vous appuyez sur le bouton gauche de la souris.
- "Cliquer à droite" signifie que vous cliquez avec le bouton droit.
- "Cliquer et maintenir enfoncé" signifie que vous avez appuyé sur un bouton de la souris et que vous le maintenez enfoncé plus longtemps que d'habitude - suffisamment longtemps pour que le jeu puisse reconnaître la commande "maintenir".
- "Déplacer" signifie que vous appuyez sur le bouton gauche de la souris et le maintenez enfoncé tout en déplaçant la souris.
- "Sélectionner" signifie que vous avez cliqué sur la souris pour effectuer une sélection.
- "Appuyer sur un bouton" avec la souris signifie que vous appuyez sur l'un des boutons de l'écran.
- Vous pouvez "Faire défiler" des menus et des boîtes du jeu en déplaçant le bouton le long de la barre de défilement située sur l'un des côtés de la boîte.

La Carte Civilization II : Test of Time utilise, comme dans la version précédente, une grille isométrique au lieu de l'ancienne grille orthonormée. Vu sous cet angle, chaque carré, que nous appelons carré de terrain, a une forme de losange. Le mouvement s'effectue toujours suivant les points cardinaux. Certains joueurs peuvent éprouver quelques difficultés à utiliser cette nouvelle visualisation. Ils éprouvent parfois des problèmes à discerner exactement le périmètre d'une ville, par exemple. Si vous éprouvez de telles difficultés, la commande Afficher la grille de la carte, , dans le menu AFFICHAGE, peut vous être utile. Une grille apparaît alors et se superpose au terrain, ce qui permet de mettre en évidence les carrés de la carte.

Menus : la barre des Menus se trouve en haut de l'écran. Comme dans tous les jeux qui utilisent Windows, lorsque vous cliquez sur le nom d'un des menus, vous avez accès aux options de ce dernier. Si vous ne voulez pas utiliser le clavier, vous pouvez bouger vos unités avec la souris. En fait, vous pouvez jouer à **Civilisation II : Test of Time** en n'utilisant que la souris et les menus.

Touches de Raccourci : presque toutes les options ont des raccourcis (Ⓡ pour Routes, par exemple) qui sont mentionnés dans le menu correspondant. Vous effectuez la même opération, en utilisant cette ou ces touches, que si vous choisissiez l'option du menu. Il existe une autre procédure standard Windows pour accéder aux options. Une lettre de chaque menu est soulignée. Il vous suffit de maintenir la touche **Alt** enfoncée et de taper la lettre indiquée. Dans chaque menu, chaque option présente également une lettre soulignée. Si vous tapez cette lettre lorsque le menu est ouvert, l'option est activée.

Curseurs : le pointeur de la souris, ou curseur, prend diverses formes dans **Civilisation II : Test of Time**, suivant les opérations que vous êtes en train d'effectuer.



La plupart du temps, le curseur ressemble à une flèche. Si vous avez choisi un thème particulier du bureau dans Windows 95 ou si vous avez personnalisé votre curseur, ce dernier apparaîtra de temps à autre.



Le contour d'un carré de terrain signifie que vous êtes en mode Afficher pièces. À l'aide du pavé numérique de votre clavier, vous pouvez utiliser ce curseur pour calculer le nombre de carrés d'un endroit à l'autre ou vous déplacer sur la carte sans toucher aux unités. Revenir au curseur en forme de flèche en appuyant sur la lettre V ou en sélectionnant Déplacer pièces dans le menu Afficher.



Une flèche noire (en gras) indique la direction dans laquelle l'unité sera déplacée lorsque vous appuyerez sur le bouton. Si cette façon de manœuvrer les unités ne vous satisfait pas, assurez-vous que l'option Déplacer les unités avec la souris, dans les options de jeu du menu Jeu, n'est pas activée. Lorsque vous commencez une partie de **Civilisation II : Test of Time**, cette option n'est normalement pas activée.



Un symbole en forme de viseur vous indique que vous pouvez cliquer à cet endroit pour y centrer la fenêtre Afficher unités.



Le terme "aller" et une flèche pliée indiquent la position vers laquelle l'unité active va se déplacer, lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Pour obtenir des précisions, vous pouvez vous reporter aux **Ordres Aller** dans le chapitre **Terrain et Mouvement** de ce manuel.



Un parachute indique que l'unité parachutiste active sera larguée dans le carré désigné ; un parachute barré indique que le carré désigné n'est pas une cible envisageable. Consulter **Parachuter** dans le chapitre **Terrain et Mouvement** pour de plus amples détails.



Comme dans la plupart des programmes Windows, une ligne verticale indique que vous pouvez entrer votre texte (en le tapant sur le clavier).



Comme dans la plupart des programmes Windows, une double flèche indique que vous pouvez redimensionner la fenêtre sur laquelle votre souris est placée.



Comme dans la plupart des programmes Windows, un sablier indique que le programme est en train de travailler et que vous devez faire preuve d'un peu de patience.



DIDACTICIEL

Ceux qui ont déjà joué à une version précédente de **Civilization** connaissent déjà la plupart des concepts présentés dans ce didacticiel. Toutefois, même si vous êtes familiarisés avec les versions DOS, Windows ou Macintosh, vous remarquerez de nouvelles caractéristiques dans **Civilization II : Test of Time**. Vous verrez aussi que de nombreux éléments du jeu, comme la disposition de l'écran, les icônes et les contrôles ont été modifiés.

Familiariser de nouveaux joueurs avec les éléments de base du jeu est le but premier de ce didacticiel de **Civilization II : Test of Time**. Il propose une vue d'ensemble des éléments indispensables à la partie et vous guide au fil d'une partie de démonstration qui se déroule sur plusieurs siècles. Les actions et les événements nouveaux sont expliqués en situation. La partie didacticielle a été créée pour que les événements puissent être faciles à prévoir. Toutefois, ce qui rend passionnant **Civilization II : Test of Time** partie après partie, c'est la part laissée au hasard. La façon dont les adversaires commandés par l'ordinateur agissent et réagissent entre eux (et avec vous) font que certains événements ne suivent pas toujours le chemin décrit dans ce didacticiel. S'il vous semble que l'action s'éloigne trop de cette partie d'entraînement, vous pouvez toujours charger la partie sauvegardée et recommencer du début.

Pour commencer une partie didacticielle, lancez le jeu et sélectionnez Charger une partie sauvegardée dans le menu PARTIE. Chargez le jeu nommé **tutorial.sav** dans le dossier **original**. La partie didacticielle fait de vous un CHEF DE CLAN, l'option qui présente une difficulté moindre. La partie commence en 4000 av. J.C. et vous place, sous le nom d'Abe Lincoln, à la tête des Américains. Si l'apparition des boîtes contextuelles vous gêne, vous pouvez désactiver les options Conseil instantané et DIDACTICIEL dans Options de jeu du menu PARTIE.

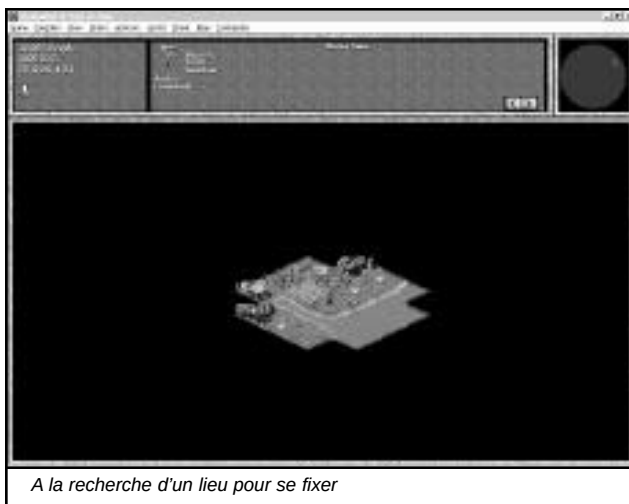
IMPORTANT

N'essayez pas d'ouvrir le fichier nommé **Do Not Open Me.sav**. Il s'agit d'un fichier balise dont le programme a besoin ; il ne s'agit pas d'une partie sauvegardée.

Les instructions que vous devez suivre sont en italique. Les explications et les descriptions sont en caractères normaux. Rappelez-vous que ce didacticiel n'est qu'un aperçu du jeu et ne présente que succinctement les concepts et les fonctions de commande. Si vous souhaitez obtenir des informations détaillées, consultez les autres chapitres de ce manuel.

CONSTRUIRE VOTRE PREMIÈRE VILLE

Lorsque vous commencez à jouer, votre civilisation n'est pas plus qu'une bande de nomades. Celle-ci est une unité de Colons. Les Colons sont capables d'effectuer des tâches très diverses, la première étant de se déplacer afin de trouver un endroit qui convienne à la construction d'une ville, votre première ville.



A la recherche d'un lieu pour se fixer

L'une des décisions les plus importantes que vous ayez à prendre est de trouver un endroit propice à la construction d'une ville, surtout la première. Pour qu'une ville survive et s'agrandisse, elle doit avoir accès à trois types de ressources : la nourriture (représentée par des épis de blé), la production (représentée par des boucliers) et les biens de commerce (représenté par des flèches). La carte de Civilization II : Test of Time est divisée en carrés, contenant chacun un type de terrain différent. Chaque type de terrain rapporte différemment. Vous devez trouver ces trois ressources lorsque vous recherchez un lieu propice à la fondation d'une ville. Normalement, les lignes divisant les carrés de la carte sont invisibles. Pour connaître la façon dont le terrain est divisé, vous pouvez activer la grille de la carte en sélectionnant Afficher la grille de la carte dans le menu AFFICHAGE. Pareillement, vous pouvez utiliser **Ctrl|G**. Il suffit de recommencer la manœuvre pour faire disparaître la grille.

Avant de déplacer vos Colons, prenez le temps d'examiner le terrain alentour. Si vous *cliquez à droite sur tout carré de terrain visible*, son périmètre devient blanc et clignotant. Le type de terrain de ce carré, ainsi que tout autre détail le concernant, apparaît dans la fenêtre d'affichage et vous rappelle que vous êtes en mode AFFICHAGE par la mention "Afficher les éléments". Vous remarquez que seuls, 21 carrés de carte sont visibles. Cela représente l'étendue de votre civilisation. (Ce motif de 21 carrés prend toute son importance lorsqu'il concerne les villes, comme nous le verrons plus tard.) Les zones noires aux alentours représentent le terrain inexploré. Vous pouvez bâtir une ville sur n'importe quel carré de terrain, sauf les carrés d'océan. Comme indiqué précédemment, chaque terrain produit des ressources en proportions différentes ; le type de terrain que vous choisirez pour la fondation d'une ville décidera en grande partie de son succès.

Vos Colons occupent actuellement un carré de prairie. Normalement, ce type de terrain produit deux unités de nourriture lorsque l'un de vos citoyens l'exploite. Vous remarquez qu'un petit icône en bouclier apparaît au centre de chaque carré de prairie qui se trouve au nord-est. Cela signifie qu'en plus de ses ressources normales, ce carré produit aussi un bouclier lorsque vous le travaillez. Des carrés de prairie (avec ou sans boucliers) apparaissent également au sud-ouest de vos Colons.

Des carrés de forêt, qui ne produisent qu'une unité de nourriture mais deux boucliers, sont présents à l'ouest et au nord-est. Dans la forêt au nord-ouest, vous remarquez le village d'une petite tribu. Celle-ci peut revêtir divers aspects et sa présence aura de nombreuses implications pour votre civilisation. Nous y reviendrons plus tard.



Au nord-ouest se trouve un carré de plaines, qui fournit une unité de nourriture et un bouclier. Au nord et au nord-ouest, vous distinguez des marécages couvrant le reste des terres visibles. Les marécages ne produisent qu'une unité de nourriture et rien d'autre, avant d'être aménagés.

Des carrés d'océan couvrent presque toute la superficie au sud de vos Colons. Lorsqu'il est exploité par l'un de vos citoyens, chaque carré d'océan produit une unité de nourriture et deux flèches de commerce. Il est bon de noter que le carré d'océan qui se trouve au nord-ouest contient des baleines (l'une des nombreuses ressources naturelles disponibles). Ce carré produira deux unités de nourriture, deux boucliers et deux flèches de commerce. Immédiatement au sud-est de vos Colons, vous voyez un carré d'océan qui contient des poissons. Ce carré fournit

trois unités de nourriture et deux flèches de commerce. Ces baleines et ces poissons font de ce site un emplacement excellent pour une ville.

Vous pouvez aussi vous déplacer aux alentours pour trouver un endroit propice à la construction de votre ville. Si le terrain dans l'entourage immédiat de vos Colons ne présente pas ces caractéristiques optimales, nous vous conseillons fortement de déplacer vos Colons. Vous comprenez toute l'importance du site dans la prospérité de la ville. Il ne faut cependant pas abuser du temps de recherche. Les Colons ne se déplacent que d'un carré par tour et de nombreuses années passent à chaque tour, dans ce début de partie. Dans cette partie, votre position de départ est, par chance, excellente : les terres aux alentours fournissent une diversité de ressources, vous vous trouvez sur un carré de prairie, adjacent à une côte, tout ce qui fait un site idéal.

Revenez au mode Déplacement en cliquant de nouveau sur votre unité de Colons. Bâissez votre première ville en sélectionnant ETABLIR NOUVELLE VILLE dans le menu d'ORDRES ou en appuyant sur [B]. Si vous le souhaitez, vous pouvez renommer la ville mais pour le moment nous l'appellerons Washington.

EXAMEN DE LA FENÊTRE DE LA VILLE

Dès qu'une nouvelle ville est fondée, vous voyez apparaître une nouvelle fenêtre. Elle se nomme Fenêtre de la ville. Cette fenêtre vous donne des informations détaillées sur l'état actuel de votre ville, comme la quantité de ressources générée et l'élément en cours de production. La taille de la ville y est aussi mentionnée, ainsi que l'attitude de sa population. Pour de plus amples détails, vous pouvez vous reporter au chapitre **Référence : Ecran par écran**



Fenêtre de la Ville de Washington

Vous devez tout d'abord vérifier l'état des ressources de votre ville. La Liste de la population indique qu'il n'y a qu'un citoyen à Washington et qu'il est content. La plupart du temps, tous les citoyens d'une ville exploitent les carrés de terrain alentour. Ils génèrent ainsi des ressources qui seront utilisées par la ville. Chaque fois que de nouveaux citoyens sont ajoutés à la population, le jeu leur demande d'exploiter le carré de terrain considéré comme le plus productif. Dans le cas présent, le seul habitant de la ville produit des ressources dans le carré océan qui contient une baleine.

Si vous voulez produire une combinaison de ressources différente, vous pouvez déplacer les citoyens de carré en carré. Comme il est indiqué par les icônes de la CARTE DES RESSOURCES, le carré qui contient la baleine génère deux unités de nourriture, deux boucliers et deux flèches de commerce. *Cliquez sur le carré à la baleine pour "emmener" le citoyen qui y travaille et déposez-le sur le carré de marécages, en cliquant à cet endroit.* Vous vous rendez compte que dans ce nouvel entourage, le citoyen ne produit plus qu'une seule unité de nourriture. Puisque le carré à la baleine est le plus productif, *cliquez sur le carré de marécages, puis sur le carré à la baleine pour rétablir le citoyen à son poste d'origine.*

Comme vous pouvez le constater, la combinaison des ressources produites dépend du type de terrain. Dans des circonstances normales, chaque ville peut affecter des citoyens à la production de ressources dans les 20 carrés de terrain qui l'entourent. Ce motif de 21 carrés, qui figure dans la CARTE DES RESSOURCES, est CENTRÉ AUTOUR DE LA VILLE de Washington. Il est nommé le rayon de la ville. En plus des ressources produites par les carrés de terrain de ce rayon, le carré de la ville lui-même produit toujours des ressources. Tout comme les carrés exploités par vos citoyens, la quantité et le type de ressources produits dans le carré de la ville dépendent du type de terrain.

Washington produit pour l'instant quatre unités de nourriture. Pour survivre, chaque citoyen consomme deux unités de nourriture à chaque tour. Vous voyez donc la quantité NETTE de nourriture produite par la ville s'afficher dans Ressources de la ville. *(Si vous voulez plus de précisions sur la production, cliquez n'importe où dans Ressources de la ville et vous obtiendrez un affichage. Si vous cliquez à nouveau, vous revenez au mode abrégé, où seules les quantités nettes sont affichées.)* Les unités de nourriture supplémentaire, représentées par des épis de blé, sont placées dans la BOÎTE RÉSERVE DE NOURRITURE. Plus la ville produit de nourriture, plus vite elle grandit. De plus, Washington génère trois boucliers. Ces derniers représentent les matières premières utilisées pour entretenir les unités et construire de nouveaux éléments. Pour l'instant, votre ville ne supporte aucune unité. Tous les boucliers produits à chaque tour vont directement dans la BARRE DE PRODUCTION. Finalement, la ville produit trois flèches qui représentent les biens de commerce. Ces derniers sont classés en trois catégories : impôts (icônes en pièces d'or), produits de luxe (icônes en coupe) et sciences (icônes en vases à bec). Pour le moment, deux flèches sont utilisées par la science et une flèche est consacrée aux impôts.

Dans cette fenêtre, cliquez sur AMÉLIORATIONS pour changer l'affichage de la BOÎTE DES AMÉLIORATIONS La liste des AMÉLIORATIONS de Washington ne comprend que le PALAIS ; c'est le seul grand édifice de la ville. Ce PALAIS indique que Washington est la capitale de votre civilisation.

PRIORITÉS

Il vous faut prendre en compte tant d'informations au début du jeu qu'il est parfois difficile de savoir où commencer. En ces débuts de jeu, vous devez garder quatre principes à l'esprit : défense, recherche, croissance et exploration.

Défense : votre premier souci est de défendre Washington. Après tout, vous ignorez tout de ce qui se cache dans l'obscurité des territoires inexplorés. Pour défendre la ville, vous devez créer une unité militaire. Lorsque vous fondez une ville, une unité de défense se crée automatiquement. La BOÎTE PRODUCTION indique que Washington crée actuellement une unité de Guerriers.

Recherche : la portion de votre revenu de commerce consacré à la science est utilisée par la recherche de nouveaux Progrès de civilisation. Les Progrès de civilisation sont constitués de nouvelles découvertes et de technologies qui vous permettent de créer des unités militaires plus efficaces, des AMÉLIORATIONS de ville et des Merveilles du monde.

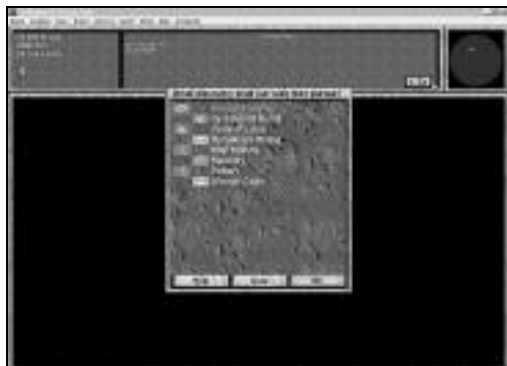
Croissance : l'excédent de nourriture produit par la ville apporte une croissance de la population. Lorsque la BOÎTE RÉSERVES DE NOURRITURE est emplies de blé, votre population compte un citoyen de plus. Une croissance régulière de la ville permet l'augmentation de la productivité. Vous pouvez ainsi agrandir votre civilisation en créant des unités de Colons qui iront explorer le continent et bâtir de nouvelles villes.

Exploration : si vous n'explorez pas les zones noires de la carte, vous ne connaîtrez jamais les avantages et les inconvénients qui s'y dissimulent. Vous pouvez utiliser l'une de vos unités pour explorer le monde autour de vous. Vous découvrirez des villages de petites tribus (qui souvent vous permettent d'acquérir de l'argent et de nouvelles découvertes), des sites pour bâtir de nouvelles villes et des civilisations avoisinantes.

Lorsque vous avez terminé d'examiner FENÊTRE DE LA VILLE de Washington, fermez cette fenêtre en cliquant sur le bouton FERMER en bas de l'écran à droite.

RECHERCHER DES PROGRÈS DE CIVILISATION

Après que vous ayez fermé la Fenêtre de la ville, c'est la fin du premier tour. Au début du deuxième tour, on vous demande de choisir le premier progrès de civilisation vers lequel tendront vos recherches.



Un seul est à choisir

Au début du jeu, votre civilisation ne possède que des connaissances minimales, souvent l'irrigation, l'exploitation minière et les routes. (Dans certaines parties, vous êtes gratifié de progrès supplémentaires dès le début du jeu ; dans cette partie didacticielle, vous connaissez déjà l'alphabet et l'écriture.) La plus grande partie de vos connaissances sera acquise au cours de la partie, grâce à la recherche. L'ordre dans lequel ces progrès sont recherchés dépend de la stratégie que vous adoptez. Il y en a plusieurs. Dans cette partie didacticielle, la stratégie adoptée est conservatrice et défensive. Plus vous vous familiarisez avec le jeu, plus vous pouvez expérimenter de stratégies.

Quand vous voyez apparaître le menu de progrès possibles, sélectionnez Travail du bronze et cliquez sur OK. Ce progrès, une fois acquis, vous permet de créer une Phalange. Les phalanges sont deux fois plus efficaces dans la défense d'une ville que les Guerriers.

Le temps qu'il faut pour découvrir de nouveaux progrès est déterminé par la quantité de science que votre ville produit. Souvenez-vous que la science est l'un des composants du commerce. *Sélectionnez maintenant l'option Conseiller au commerce du menu CONSEILLERS ou tapez [F5].* Comme vous le voyez, il faut cinq tours, pour le moment, pour faire une nouvelle découverte. A chaque tour, plus vous produisez d'icônes en vases à bec, plus vous accélérerez le rythme de vos découvertes. *Pour fermer la fenêtre du Conseiller au commerce, cliquez sur FERMER*

Comme vous le voyez maintenant dans la fenêtre Statut, vingt années de jeu ont passé. (Au début du jeu, les tours couvrent vingt ans lorsque vous jouez au niveau CHEF DE CLAN. Au cours de la partie, les tours diminuent, couvrant dix ans, puis cinq, puis deux, pour finir à un an par tour.)

La quantité de commerce que vous consacrez aux impôts, aux produits de luxe et à la science peut se régler jusqu'à un certain degré pour répondre à vos besoins. Sélectionnez TAUX D'IMPOSITION dans le menu ROYAUME. La fenêtre TAUX D'IMPOSITION comprend trois barres et chacune d'elles contrôle un pourcentage de l'un des trois éléments du commerce. Si vous déplacez l'un des curseurs sur la gauche ou la droite, la quantité de commerce attribuée à cet élément augmente ou diminue. Les autres éléments sont ajustés pour que le total des pourcentages soit de 100.

A la différence de **Civilization** et de **CivNet, Civilization II : Test of Time** limite le pourcentage de commerce que vous pouvez allouer aux impôts, aux produits de luxe et à la science suivant le régime de votre gouvernement. Vous commencez la partie sous un despotisme et le pourcentage maximum que vous pouvez attribuer à l'un des éléments est de 60 pour cent. Il est bon de noter que le jeu règle automatiquement les sciences à 60 pour cent et les impôts à 40 pour cent. Pour le moment, votre but est la recherche et vos citoyens n'ont pas besoin de produits de luxe pour être satisfaits. Les réglages par défaut sont satisfaisants. *Fermez la fenêtre TAUX D'IMPOSITION en cliquant sur le bouton OK.*

PENDANT CE TEMPS, QUE SE PASSE-T-IL DANS LA VILLE...

Examinons maintenant ce qui s'est passé dans la ville après le premier tour. Ouvrez la Fenêtre de la ville de Washington en cliquant sur l'icône dans la carte. Plusieurs choses ont changé depuis votre dernier regard sur la ville. *Consultez la BOÎTE RÉSERVES DE NOURRITURE.* Elle n'est plus vide. S'y trouve l'excédent de nourriture que votre ville a produite au premier tour. Il y est stocké pour être utilisé plus tard. Au bas de la boîte, une note vous rappelle qu'il faut encore neuf tours avant que la population ne gagne un nouveau citoyen.

Regardez les changements de production de la ville. Tout comme la BOÎTE RÉSERVES DE NOURRITURE, elle n'est plus vide. Les trois boucliers produits dès le premier tour ont été utilisés pour aider à créer l'unité de Guerriers en cours de production. Il ne faut plus que trois tours pour terminer cette unité.

Pour quitter la Fenêtre de la ville, cliquez sur FERMER.

VOTRE PREMIÈRE UNITÉ

Vous n'avez pas grand-chose à faire avant que votre unité de Guerriers soit terminée. *Appuyez trois fois sur [Entrée].* Vous passez au quatrième tour et vous avez maintenant votre première unité militaire. L'unité des Guerriers clignote dans le carré de la ville. Elle est maintenant prête à recevoir des ordres.

Votre première unité militaire peut se comporter de deux façons. Vous pouvez l'utiliser pour défendre la ville. Il est très souvent imprudent de laisser une ville sans défense. Ceci est particulièrement vrai si vous savez qu'une unité ennemie se trouve dans les environs. Au début d'une partie, le monde est peu peuplé ; vous pouvez peut-être prendre le risque d'envoyer une unité explorer le terrain hors du RAYON DE LA VILLE.

Si vous écoutez votre curiosité, vous voudrez voir ce qui se trouve dans le village de petite tribu, au nord-ouest. Sait-on jamais, il s'agit peut-être d'une autre unité de Guerriers, ou mieux encore... Souvenez-vous toutefois que le contenu de ces villages est décidé par le hasard ; vous n'en tirerez pas toujours de bénéfices. *Déplacez votre unité de Guerriers vers le nord-ouest en appuyant sur la touche [7] du pavé numérique.* Lorsque l'une de vos unités se trouve près d'une zone noire, les carrés noirs autour de l'unité sont révélés. La plupart des unités "voient" un carré de terrain autour d'elles. C'est la façon d'explorer les terres avoisinantes et de prétendre à leur possession. Pour l'instant, vos Guerriers n'ont pas mis le pied en territoire inexploré. Vous ne voyez que les 21 carrés du départ.

Votre tour se termine lorsque la dernière unité finit son mouvement. Dans la mesure où les Guerriers ne peuvent que se déplacer d'un carré à la fois, votre tour est maintenant terminé.

LE PREMIER PROGRÈS DE VOTRE CIVILISATION

Nous allons revenir à l'exploration du monde dans un moment. Pour l'instant, un fait intéressant retient votre attention. Au début de ce tour, vos scientifiques ont découvert le secret du Travail de bronze. Félicitations ! Voilà votre premier progrès de civilisation. Après le premier message signalant la découverte, vous voyez apparaître L'ARBRE DES TECHNOLOGIES, qui fait partie de la CIVILOPÉDIE. La CIVILOPÉDIE est une encyclopédie intégrée qui fournit des renseignements concernant le jeu. La fenêtre de CIVILOPÉDIE qui s'affiche après la découverte de chaque progrès vous indique les unités, les AMÉLIORATIONS et les Merveilles que vous pouvez désormais créer. Elle vous propose également de nouveaux domaines d'étude. Le travail de bronze vous permet de créer une unité de Phalange et le Colosse (Merveille du monde) et vous permet de rechercher la Monnaie. Le travail de bronze vous permet également de conduire des recherches sur le travail du fer, mais uniquement si vous avez découvert le Code du guerrier. *Explorez les "chemins" des progrès dans l'arbre des technologies en cliquant sur le bouton ARBRE et en sélectionnant les progrès qui vous intéressent, puis fermez la fenêtre de la CIVILOPÉDIE en cliquant sur FERMER.*

La liste de choix de recherches s'affiche à nouveau et vous permet de sélectionner le prochain progrès que vous souhaitez découvrir. Puisque le travail du bronze vous permet de créer de bonnes unités défensives, vous pouvez concentrer vos recherches sur un progrès qui aidera votre civilisation à s'étendre. *Dans le menu, choisissez Poterie et cliquez sur OK.*

CHANGEMENT DE PRODUCTION

Avant d'entreprendre quoique ce soit, consultez de nouveau votre ville. *Ouvrez la FENÊTRE DE LA VILLE de Washington en cliquant sur l'icône située dans la carte.* Lorsque vous regardez la BOÎTE PRODUCTION, vous remarquez que la ville a automatiquement commencé à créer une autre unité de Guerriers. En vérité, une ville répète le dernier élément créé, à moins d'avoir reçu une commande différente.

La ville est toujours sans défense. Il vous faut créer une unité qui protégera Washington des envahisseurs potentiels. Une Phalange a un pouvoir défensif supérieur à celui des Guerriers. *Cliquez sur l'icône Guerriers dans la BOÎTE DE PRODUCTION. Un menu s'affiche répertoriant toutes les options possibles de production. Cliquez sur Phalange pour sélectionner ce type d'unité. Cliquez sur OK pour sortir du menu PRODUCTION.* L'icône de Phalange s'affiche maintenant au-dessus de la BOÎTE DE PRODUCTION et indique que la ville est train de créer une Phalange. *Cliquez sur FERMER pour quitter la Fenêtre de la ville.*

TROUVER UNE PETITE TRIBU

Vous souvenez-vous de votre unité de Guerriers ? Elle clignote de nouveau pour vous indiquer qu'elle est prête à l'action. Puisqu'elle se trouve près d'un village, *sauvegardez votre partie en sélectionnant SAUVEGARDER partie dans le menu JEU ou appuyez sur CtrIS.*

Vous avez remarqué, dès le départ (ou lors de votre première exploration) une hutte au nord-ouest de Washington. Cette hutte représente le village d'une petite tribu. Ces villages ne sont pas habités par des civilisations rivales mais par des petites tribus qui pourraient vous aider.

Vous êtes sur le point de rencontrer cette tribu. Les résultats d'une telle rencontre ne peuvent pas être prévisibles. Vous pouvez recevoir en cadeau des connaissances ou de l'argent. La tribu peut décider de former un régiment et se joindre à vous ; elle peut aussi décider de vous honorer en

établissant une nouvelle ville dans votre empire. Il est également possible que les choses tournent mal : le village peut être vide ou peuplé de barbares hostiles. La sauvegarde effectuée avant la rencontre vous donne la possibilité de relancer la partie à partir de la sauvegarde si les événements ont pris un tour qui ne vous plaît guère.

Déplacez maintenant vos Guerriers d'un carré à l'ouest, sur le village, en utilisant la touche [4] du pavé numérique. Plusieurs événements peuvent résulter de cette action. Dans ce didacticiel, nous supposons que la tribu vous a donné de l'or, bien que la découverte d'une unité militaire puisse accélérer considérablement la partie.

REMARQUE SUR L'ENTRETIEN DES UNITÉS

Si la tribu vous a fait cadeau d'une unité, il vous faut désormais l'entretenir. Puisque Washington est la seule ville que vous possédiez, l'un de ses boucliers est consacré à l'entretien de cette nouvelle unité. *Vérifiez*, dans la boîte UNITÉS entretenues de la Fenêtre de la ville, si votre nouvelle unité est assortie d'un bouclier. Si c'est le cas, vous pouvez penser à DÉMETTRE vos Guerriers, puisque l'unité que vous recevez est sans doute plus puissante que des Guerriers. La façon de DÉMETTRE une unité vous est expliquée plus tard.

CROISSANCE DE LA POPULATION

Continuez votre exploration pendant plusieurs tours. Déplacez votre unité de Guerriers dans la région à l'ouest de Washington.

Deux choses vont bientôt se passer. En premier lieu, la population de la ville passe à deux, comme l'indique le chiffre qui se trouve à côté du nom de la ville. Ensuite, Washington termine la création de la Phalange. *Ouvrez la Fenêtre de la ville de Washington.* La BOÎTE RÉSERVES DE NOURRITURE est maintenant vide. Elle se remplira au prochain tour et ces réserves seront utilisées lorsque la population grandira.

Comme vous le remarquez, la liste de la population comprend deux citoyens. Dans la CARTE DES RESSOURCES, vous pouvez remarquer que le nouveau citoyen est déjà au travail et génère des ressources. Plus précisément, il exploite le carré de prairie avec bouclier, au nord-est de la ville et produit deux unités de nourriture et un bouclier. La situation pourra être améliorée par la suite, mais pour l'instant tout va bien.

Quant à la production, il faut la changer de nouveau. Si tôt dans la partie, une unité de défense suffit pour assurer la protection de la ville. *Cliquez sur l'icône de Phalange et sélectionnez Colons dans le menu PRODUCTION.* Vous devez maintenant passer à la priorité suivante : la croissance. Afin d'étendre votre civilisation, vous devez bâtir d'autres villes et pour cela, vous avez besoin de Colons. *Fermez la Fenêtre de la ville.*

FORTIFIER

La Phalange nouvellement produite clignote. Pour protéger la ville, la Phalange doit rester à l'intérieur de Washington. Les unités assurent une meilleure défense lorsqu'elles sont fortifiées. *Pour fortifier la Phalange, sélectionnez la commande FORTIFIER dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [F].* Les unités fortifiées restent sur leur position de défense jusqu'à ce que vous les réactiviez manuellement. Pour le moment, nous pouvons faire confiance à cette Phalange et lui confier la garde de Washington.

DÉMETTRE POUR ACCÉLÉRER LA PRODUCTION

Le menu PRODUCTION vous indique qu'il faudra à Washington dix à quatorze tours pour produire une unité de Colons. Vous pouvez accélérer les choses. Lorsqu'une unité est démise à l'intérieur de l'une des villes, la moitié de son coût initial en boucliers est ajouté à la production en cours. *Déplacez l'unité de Guerriers (ou l'unité que vous avez reçue du village, si le cas en est) et faites-la revenir dans la ville. Ouvrez maintenant la FENÊTRE DE LA VILLE.* Si elle s'est déplacée assez loin, cette unité prendra plusieurs tours à rentrer. Entre temps, si un nouvel événement apparaît, parcourez rapidement le paragraphe suivant pour savoir quoi faire. Une fois dans la ville, cliquez sur l'icône des Guerriers dans la boîte Informations en haut à droite de la fenêtre. Vous pouvez différencier les unités par la petite fortification autour de votre Phalange. *Si vous cliquez sur la Phalange par erreur, sélectionnez l'option Pas de Changement et cliquez OK. Cliquez ensuite sur l'autre petit bonhomme.* Dans le menu des options qui s'affiche, sélectionnez DÉMETTRE et cliquez sur OK. Consultez maintenant la BOÎTE PRODUCTION. Dès que l'unité est démise, cinq boucliers apparaissent (plus, si vous avez démis l'unité acquise dans le village). *Jetez un coup d'œil dans les Ressources de la ville : Washington devrait avoir une production de quatre boucliers par tour. Fermez la Fenêtre de la ville.*

L'ATTENTE

Votre conseil des sages vous fait bientôt part de sa découverte de la Poterie. Non seulement vous pouvez entreprendre la recherche de la Science maritime et de deux nouvelles Merveilles, mais vous pouvez aussi construire des Greniers, qui entreposent la moitié des céréales lorsqu'un nouveau citoyen est produit dans la ville. C'est le meilleur moyen d'accélérer le rythme de croissance de vos villes. La Merveille du monde : Pyramides est un grenier national dont bénéficie toutes vos villes. Quand vous possédez cette pyramide, toutes vos nouvelles villes considèrent qu'elles ont un grenier. La production de Merveilles est trop longue pour être détaillée dans ce didacticiel ; elles revêtent toutefois une importance croissante au fil de la partie.

Nous visons maintenant à développer le commerce. Pour ce faire, il faut entreprendre des recherches dans le Code des lois (qui nécessite la connaissance de l'alphabet) et dans la Monnaie. Le Code des lois vous amène à la monarchie, une forme plus avancée de gouvernement qui vous permet d'accroître la productivité. *Choisissez le Code des lois comme prochain progrès à rechercher. Appuyez sur Entrée pour finir les tours suivants.*

On vous annonce bientôt que Washington a terminé l'unité de Colons. *Choisissez l'option Centrer sur la ville dans la boîte qui apparaît afin d'ouvrir la fenêtre d'affichage de la ville. Changez alors la production de sorte que Washington construise un grenier.*

Vous remarquez que la population de Washington a diminué d'un citoyen. La raison est simple : les unités de Colons représentent les citoyens qui quittent la ville pour améliorer le terrain aux alentours ou pour créer une autre ville. Sous un régime despotique, si vous avez plus d'unités qu'il n'y a de citoyens dans votre ville, chaque unité qui dépasse la taille de la ville utilisera un bouclier à chaque tour pour son entretien. A ce moment précis, vous avez deux unités et un seul citoyen. Ne vous en faites pas. Les Réserves de nourriture laissent à penser que la population va bientôt augmenter ; la situation n'est que temporaire. *Fermez la Fenêtre de la ville.*

EXPANSION DE VOTRE EMPIRE

Il est temps d'étendre votre empire. *Déplacez vos Colons d'un carré vers le nord-ouest, d'un carré vers l'ouest puis de trois carrés vers le sud-ouest.* Vos Colons occupent désormais un carré de prairie près d'une forêt. *Utilisez la commande ETABLIR NOUVELLE VILLE dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [B] pour fonder une nouvelle ville.* A nouveau, vous pouvez baptiser cette ville du nom de votre choix. Nous l'appellerons de son nom par défaut, New York.

Lorsque s'ouvre la Fenêtre de la ville, elle affiche deux différences principales avec la première fenêtre de Washington. Bien que New York génère autant de nourriture que le faisait Washington, la production de commerce est bien moindre. La raison en est simple : la seule ressource naturelle dont New York puisse profiter dans le rayon de la ville est un Faisan, qui apporte de la nourriture et des boucliers mais pas de commerce.

Autre chose : le rayon de la ville n'est pas entièrement visible. Cela signifie qu'il existe toujours des terrains inexplorés dans les environs. Pour que la ville puisse profiter de la totalité de son rayon, les terrains aux alentours doivent être explorés. Il vous faut explorer ces régions au plus tôt ; des trésors peuvent se cacher sous cette obscurité. Vous remarquez également que New York a entrepris la création d'une Phalange. Cette ville a aussi besoin de protection et la Phalange remplit parfaitement cette mission. Fermez la Fenêtre de la ville.

Lorsque le conseil de vos sages vous fait part de sa découverte du Code des lois, choisissez d'orienter vos recherches vers la Monnaie, puis le Commerce.

En quelques tours, New York termine sa Phalange. Changez la production pour une unité de Colons. Pendant ce temps, vous pouvez explorer le terrain caché à l'ouest de New York. Déplacez la Phalange vers l'ouest, puis envoyez-la au sud et au nord pour révéler les carrés noirs. Pour finir, ramenez-la à New York et demandez-lui de se fortifier.

Un ou deux tours plus tard, Washington achève la construction de son grenier. Sélectionnez l'option Centrer sur la ville et passez à la production d'une unité de Colons. Ces Colons se rendront très utiles en améliorant le terrain autour de Washington et de New York.

Vous découvrez maintenant le Commerce. Pour pouvoir changer de gouvernement et en faire une monarchie, il vous faut acquérir Enterrements rituels, puis Monarchie. Après la découverte du Commerce, on vous informe que vous êtes en mesure de créer des Caravanes. Les Caravanes peuvent se rendre dans d'autres villes, apportant de nombreuses denrées à des villes qui les demandent. Il peut être lucratif de commercer avec des villes de votre propre civilisation. Toutefois, il est plus profitable de faire du commerce avec d'autres civilisations. Puisque vous n'avez pas encore rencontré de civilisation rivale, continuez à produire des Colons dans les deux villes.

AMÉNAGEMENT DU TERRAIN

New York a bientôt terminé son unité de Colons. *Passez la production à un Grenier.* Lorsque l'unité de Colons clignote, *déplacez-la d'un carré vers le nord-est (appuyez sur la touche [7] du pavé numérique) et placez-la sur le carré de prairie assorti d'un bouclier. Ouvrez ensuite la Fenêtre de la ville.*

La CARTE DES RESSOURCES de New York indique que le carré de prairies avec un bouclier au nord-ouest de la ville produit pour l'instant un bouclier et deux unités de nourriture. Si ce n'est pas le cas, cela se produira bientôt lorsque la ville passera à la taille 2. Vous pouvez placer de façon temporaire le citoyen qui exploite le carré au Faisan sur le carré de prairies avec un

bouclier). Cette situation n'est pas mauvaise, mais pourrait être meilleure si vous demandez à votre unité de Colons d'aménager le terrain. *Fermez la Fenêtre de la ville. Lorsque l'unité de Colons clignote, sélectionnez Construire routes dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [R].*

Pendant un ou deux tours, les Colons passeront leur temps à construire une route. Lorsque les Colons redeviennent actifs, vous pouvez constater qu'une route sort de New York. *Ouvrez la Fenêtre de la ville de New York et regardez la CARTE DES RESSOURCES.* Vous constatez que la route apporte un icône de commerce à la production précédente du carré de prairies avec un bouclier. Non seulement les routes améliorent le commerce, mais elles sont aussi très utiles aux déplacements d'unités. En effet, les unités qui empruntent une route n'utilisent qu'un tiers de point de mouvement, quel que soit le type de terrain où la route se trouve. *Fermez la Fenêtre de la ville.*

Figurez-vous que le terrain peut encore subir des aménagements. *Votre unité de Colons est à nouveau active. Sélectionnez la commande Irriguer dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [I].* Il faut plus de temps pour irriguer un terrain que pour y construire une route. Il est fort probable que Washington termine son unité de Colons pendant ce processus d'irrigation. *A Washington, passez à la production d'une Bibliothèque pour augmenter le taux de sciences de 50 %. Envoyez vos Colons bâtir une route et irriguer le carré de prairies avec un bouclier au nord-est de la ville.*

Vous venez de découvrir un autre progrès de civilisation : Enterrements rituels. *Sélectionnez la Monarchie comme le prochain but de vos recherches.*

Quelques tours plus tard, les Colons de New York ont terminé leur projet d'irrigation ; le carré de terrain porte les traces de cette irrigation. *Ouvrez la Fenêtre de la ville de New York.* La production des ressources n'a pas été affectée par l'irrigation du terrain. Normalement, l'irrigation augmente la production de nourriture des prairies d'une unité. Cependant sous le despotisme, votre régime actuel, tout carré de terrain qui produit trois ressources ou plus voit sa production réduite d'une unité. Donc au lieu de trois unités de nourriture, le carré n'en produit que deux. Cet exemple illustre les inconvénients du despotisme et explique pourquoi votre recherche évolue vers la monarchie qui n'impose pas de telles pénalités. *Fermez la Fenêtre de la ville.*

En attendant un nouveau progrès, *envoyez les Colons de New York vers le sud-ouest pour construire une route. Puis déplacez-les vers le sud et construisez une route et irriguez le terrain.* Si vos voisins les Allemands rendent une visite, passez au paragraphe **Rencontrer une Autre Civilisation**. Lorsque les Colons de Washington ont terminé les aménagements de terrain, *déplacez-les d'un carré vers l'ouest et répétez la manœuvre. Construisez ensuite une route pour relier Washington à New York.*

Après la découverte de la monarchie, vous chercherez à acquérir Cartographie et Alphabétisation. Il est grand temps de changer de gouvernement. Dans la fenêtre qui vous donne des renseignements sur la monarchie, *sélectionnez Commencer la révolution pour changer de gouvernement.* Il faut quelques tours d'anarchie pour que vos citoyens s'adaptent à ce nouveau régime. Bavardons un peu.

Après la découverte de la Cartographie, vous pouvez construire la Merveille du Phare. Quand vous complétez l'Alphabétisation, vous pouvez construire la Grande Bibliothèque qui apporte de grands bénéfices à votre civilisation grandissante. Vous serez bientôt en mesure de bâtir ces Merveilles ; pour l'instant, vous n'en avez pas les moyens. Quand New York termine son Grenier, *passez la production à un Marché.* Comme vous connaissez la cartographie, demandez à Washington de construire un Phare dès que la Bibliothèque est construite. *Si vous ne connaissez pas encore la Cartographie, créer une Caravane à la place.*

CHANGER DE GOUVERNEMENTS

Vous avez jusqu'à présent établi une civilisation petite mais en pleine vigueur. Vous vous débrouillez très bien mais vous pouvez faire mieux. Un bon moyen d'améliorer votre civilisation et de passer à de meilleures formes de gouvernement.

Voici comment. Dans quelques tours, un menu s'affichera, répertoriant les divers types de gouvernements à votre disposition. Choisissez *Monarchie* et cliquez sur *OK*. Une monarchie règne maintenant sur votre civilisation. La fenêtre *TAUX D'IMPOSITION* apparaît et vous permet d'ajuster les pourcentages du commerce alloué aux impôts, aux produits de luxe et à la science. *Réglez la science à son taux maximum de 70 % et fermez la fenêtre*. Vous pouvez ainsi augmenter le rythme de vos découvertes.

Penchons-nous sur les effets d'un changement de gouvernement. Ouvrez la *FENÊTRE DE LA VILLE de Washington* et observez les changements de production. La production d'unités de nourriture est augmentée de trois. Le carré de prairies avec un bouclier que vous avez irrigué plus tôt génère maintenant trois unités de nourriture au lieu de deux. La nourriture supplémentaire vient du carré même de la ville (il est automatiquement irrigué lorsque la ville est construite). Le commerce a augmenté suite à ce changement de régime. Le carré à la baleine produit une flèche de commerce supplémentaire, ce qui augmente le nombre de vases à bec. La production de boucliers est restée la même parce qu'aucun des terrains utilisés autour de New York n'est capable de produire plus de deux boucliers dans les circonstances présentes. Si vous regardez la Fenêtre de la ville de Washington, vous remarquerez qu'une croissance identique s'opère dans cette ville.

RENCONTRER UNE AUTRE CIVILISATION

Continuez votre exploration du sud-ouest de New York avec vos Colons et vous allez rencontrer, tôt ou tard, vos plus proches voisins les Allemands (il est possible qu'ils viennent à votre rencontre en montant vers le nord-est). Leur capitale, Berlin, est assez lointaine. Dès que vous entrez en territoire allemand ou dès que des éclaireurs allemands découvrent vos terres, leur souveraine, Marie-Thérèse, vous demande une audience. *Acceptez cette invitation en cliquant sur OK*.

Votre succès dépend en grande partie de votre façon de communiquer avec vos voisins. Au début de la partie, il est conseillé de bien vous entendre avec vos voisins. Vous préservez ainsi la paix et la sécurité de votre civilisation. Vous posez également des jalons vers de fructueux échanges de devises et d'informations. Le comportement de votre adversaire à votre égard est relativement facile à interpréter lorsque vous entrez en contact avec lui. Les attitudes des monarques rivaux sont influencées par les contacts qu'ils ont eu dans le passé avec d'autres civilisations. Puisqu'il s'agit là de votre tout premier contact avec une autre civilisation, l'attitude de Marie-Thérèse devrait être assez amicale lors de votre première rencontre (il semble que, parfois, elle ne soit pas très coopérative).

Quoi que Marie-Thérèse vous propose, acceptez. Il est plus que probable qu'elle vous offre un échange de connaissances ou la signature d'un traité de paix. Remarquez que chaque fois que vous acceptez ses propositions, elle est de plus en plus aimable. Ce qui est important, parce qu'il vaut mieux avoir des amis à ce niveau de la partie. *Si l'attitude de Marie-Thérèse est très positive ("enthousiaste" ou "dévouée") suggérez une alliance stratégique permanente avec les Allemands*. Ce type d'alliance est préférable au traité dans la mesure où les deux civilisations peuvent se

déplacer librement sur le territoire de l'autre. *Que l'alliance soit acceptée ou non, terminez la réunion en sélectionnant Considérer cette discussion terminée et appuyez sur OK.* Si l'alliance est rejetée, *déplacez vos Colons loin de toute ville allemande le plus tôt possible pour ne pas enfreindre les termes du traité de paix.* (Ces Colons travailleront aux aménagements du terrain autour de New York). Si vous avez la réputation d'enfreindre les traités de paix, vos adversaires seront, à l'avenir, peu enclins à signer des accords et des traités avec vous.

A l'issue de cette rencontre. Vous vous êtes fait un ami (pour l'instant). Vous y avez peut-être gagné un ou deux progrès de civilisation, si vous avez échangé des technologies avec les Allemands. Maintenant que vous avez pris contact avec Marie-Thérèse, vous pouvez la contacter à tout moment en sélectionnant l'option Ministre des Affaires Etrangères dans le menu CONSEILLERS et en choisissant de dépêcher un émissaire auprès des Allemands. Marie-Thérèse peut aussi vouloir entrer en contact avec vous à tout moment. Il vous faut toutefois éviter d'interrompre trop souvent vos adversaires, pour ne pas les agacer. Ils risqueraient de perdre leur amabilité.

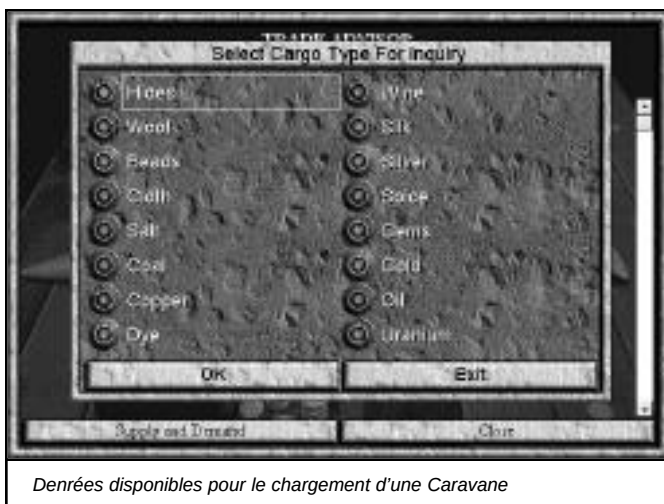
Si les Allemands vous contactent pendant le reste de cette partie didacticielle, acceptez leurs demandes. Pendant cette partie d'entraînement, il est souhaitable de satisfaire les Allemands pour éviter qu'ils ne vous attaquent. Lors d'une partie normale, c'est à vous de décider des réponses à faire à vos adversaires.

ETABLIR UN ITINÉRAIRE DE COMMERCE

Peu de temps après votre rencontre avec les Allemands, le Marché de New York est terminé. *Passer à la production d'une caravane*, que vous allez utiliser pour établir un itinéraire de commerce entre votre civilisation et Berlin. *(Si une caravane est déjà en production à Washington, demandez à New York de bâtir un Temple.)* Les itinéraires de commerce font augmenter la quantité de commerce dans la ville de production et dans la ville de réception. Un itinéraire de commerce apporte aussi à la ville natale de la caravane de l'argent et un bonus scientifique lors du tour où l'itinéraire est établi. Les villes peuvent posséder jusqu'à trois itinéraires de commerce distincts.

Vous êtes averti de la création d'une caravane. Un menu s'affiche alors répertoriant la liste des denrées que peut transporter une caravane. *Considérez tour à tour chaque produit. Cliquez sur le bouton Offre et demande pour découvrir ce que les villes produisent ou ce dont elles ont besoin. Si vous repérez une denrée dont Berlin a besoin, sélectionnez-la et cliquez sur OK. Sinon, sélectionnez un autre article et cliquez sur OK.* Quel que soit le chargement de votre caravane, votre commerce augmente et vous recevez un supplément scientifique et pécuniaire. Toutefois, ces avantages sont plus importants si vous transportez des biens dont la ville de destination a besoin. *Confirmez votre choix en cliquant sur Confirm. & centrer. Lorsque se présente la Fenêtre de la ville, passez à la production du Phare.* La Merveille du phare guidera vos navires en mer, sans craindre qu'ils ne se perdent.

Dès que la caravane est sur le départ, déplacez-la vers l'ouest, dans la direction de Berlin. Il lui faudra du temps pour y parvenir, puisqu'une caravane ne se déplace que d'un carré par tour. Le voyage en vaut la peine. Plus la destination est lointaine, plus vous tirez profit de l'échange.



En chemin, vous obtenez un autre progrès de civilisation. *Sélectionnez votre prochain progrès qui sera Science maritime.* Vous allez sans doute posséder la science maritime avant que votre caravane atteigne Berlin. *Cette fois-ci, sélectionnez la République.* Si New York termine le temple avant que la caravane atteigne Berlin, *commencez la construction de la Grande Bibliothèque.* Elle vous permet de profiter de tout progrès déjà découvert par deux autres civilisations.

Entre temps, revenons à notre itinéraire de commerce ; la caravane a finalement atteint Berlin. Une caravane devra parfois passer par d'autres villes afin d'atteindre sa destination. A l'entrée de votre caravane dans une ville, il vous est proposé une liste d'options. Vous pouvez établir un itinéraire de commerce avec cette ville (pas cette fois-ci). Si cette ville fait partie de votre civilisation et construit l'une des Merveilles du monde, vous avez aussi le choix d'aider à la construction de la Merveille. Si vous choisissez cette option, la caravane sera démise et 60 boucliers seront ajoutés à la production de la Merveille. C'est un excellent moyen d'accélérer la construction des Merveilles du monde qui prennent, bien sûr, longtemps à construire. Cependant, dans le cas présent, vous voulez établir un itinéraire de commerce avec une ville différente. *Sélectionnez Continuer et cliquez sur OK.*

Continuez de déplacer la caravane jusqu'à ce qu'elle atteigne Berlin et faites-la entrer dans la ville. Vous avez désormais établi votre premier itinéraire de commerce ! Un message s'affiche vous indiquant le montant d'argent que vous allez recevoir immédiatement en bonus. Un nombre équivalent de vases à bec est ajouté au projet en cours. *Ouvrez la Fenêtre de la ville de Washington (ou de New York, si la caravane en vient).* Cliquez sur le bouton Info et vous voyez que l'itinéraire de commerce y figure. La production de flèches dans votre ville a augmenté, résultat de ces échanges commerciaux.

CONCLUSION

Ainsi se termine notre DIDACTICIEL. Vous êtes maintenant un peu plus familiarisé avec les concepts de base de ***Civilization II : Test of Time***. Vous pouvez choisir de continuer à jouer cette partie didacticielle et voler de vos propres ailes. Vous pouvez aussi vous lancer dans une nouvelle partie qui se déroule dans un monde construit par le hasard. Vous n'avez fait qu'effleurer le jeu. Il vous reste encore beaucoup à découvrir. Servez-vous du reste du manuel et de la CIVILOPÉDIE, au cours de la partie, pour vous aider à comprendre les concepts au fur et à mesure que vous les rencontrez.

Amusez-vous bien et bonne chance ! Que votre règne soit long et prospère !



LANCER UNE PARTIE

Lorsque vous lancez le jeu, l'animation du début commence. Vous pouvez la regarder jusqu'au bout. Vous pouvez aussi l'arrêter en appuyant sur n'importe quelle touche ou en cliquant sur la souris.

Au début d'une partie de **Civilization II : Test of Time**, vous devez choisir les circonstances dans lesquelles se dérouleront cette partie. Il vous faut spécifier le nombre et l'identité de vos adversaires, ainsi que les paramètres physiques et écologiques du monde que vous allez explorer.

VOTRE PREMIÈRE DÉCISION

Avant de lancer la partie, vous devez prendre des décisions simples et faire votre choix dans une série de fenêtres d'options. La liste complète des options est décrite ci-dessous.

Partie à un Joueur : passer au niveau suivant d'options, qui sont décrites plus bas.

Partie Multi-Joueurs : commencer une partie avec d'autres joueurs humains. Les options qui précèdent la partie sont un peu différentes pour ce type de partie. Reportez-vous au chapitre **parties multi-joueurs**.

Visiter Panthéon : admirez les hauts faits des despotes et des conquérants qui vous ont précédé.

Remerciements : découvrez les noms de tous ceux qui ont pris part à l'élaboration de ce jeu.

Une fois que vous avez choisi une option, cliquez sur OK pour continuer ou sur Annuler pour quitter **Civilization II : Test of Time**.

Si vous avez sélectionné une partie à un joueur, vous avez ensuite le choix entre plusieurs options.

Partie Originale : vous manœuvrez vos colons dans un monde qui ressemble à la Terre (si vous voulez, vous pouvez même utiliser la géographie réelle de la Terre).

Partie Science-Fiction : votre civilisation a pour origine un petit groupe de Colons interstellaires dont le vaisseau spatial s'est écrasé sur une planète lointaine à l'environnement hostile. Si votre civilisation prospère, vous pouvez vous établir dans les multiples mondes de ce système solaire.

Partie Fantastique : vous êtes à la tête d'une tribu fantastique qui vit dans un monde à quatre niveaux, riches d'éléments magiques et fantastiques.

Partie Originale Prolongée : lancez-vous dans la version prolongée de la partie originale, où l'atterrissage sur Alpha du Centaure ne marque pas la fin du jeu. La chance vous est offerte de coloniser une autre planète !

Commencer le Scénario Midgard : ce scénario, basé sur la partie fantastique, comprend des quêtes, des événements prédéterminés et l'élaboration de complots. Il vous faut vaincre Volsang, l'enchanteur maléfique, avant qu'il ne répande la désolation dans le monde du Midgard.

Commencer un Scénario : si vous voulez charger un scénario, sélectionnez cette option. Vous pouvez jouer vos propres scénarios de jeu ou ceux que vos amis ont créés, afin de vous lancer un défi. Pour qu'ils soient chargés correctement, les scénarios doivent être créés en utilisant **Civilization II : Test of Time**. Des scénarios plus anciens provenant d'autres jeux de **Civ II** ne sont pas compatibles. Toutefois, les cartes créées avec l'éditeur de cartes **Civilization II** devraient être parfaitement utilisables.

Charger un Partie Sauvegardée : charger et continuer à jouer une partie sauvegardée auparavant. Une boîte de dialogue vous propose la liste de toutes les parties sauvegardées de ce dossier. Vous pouvez passer d'un fichier à l'autre pour trouver des parties sauvegardées ailleurs. Chaque type de partie sauvegarde les fichiers dans son propre dossier. Choisissez la partie que vous désirez charger.

Si vous choisissez de jouer une partie originale, originale prolongée, science-fiction ou fantastique, les options suivantes se présenteront à vous :

Commencer une Nouvelle Partie : la partie que vous commencez est toute nouvelle. Choisir cette option signifie passer par les fenêtres d'options qui précèdent la partie, comme nous l'expliquons plus bas.

Commencer dans un Monde Pré-Construit : jouez sur une carte pré-construite, créée par l'utilitaire Editeur de cartes **Civilization II** ou extraite d'une partie sauvegardée. Une boîte de dialogue vous propose la liste de toutes les parties sauvegardées de ce dossier. Choisissez la carte que vous désirez charger. Vous pouvez passer d'un dossier à l'autre pour trouver les cartes que vous avez sauvegardées ailleurs.

Personnaliser le Monde : construisez vous-même votre monde, jusqu'aux moindres détails de taille des terres, de climat et d'âge géologique. Quand vous choisissez cette option, vous voyez toutes les fenêtres de tous les paramètres, pas seulement ceux qui sont importants.

CHOISIR LES PARAMÈTRES DE LA PARTIE

Ces fenêtres d'options vous permettent de définir les de votre monde, mais aussi de choisir des éléments tel que votre nom de chef de tribu. A tout moment, si vous désirez rectifier un paramètre déjà réglé (vous voulez tout à coup faire l'expérience d'un monde de jungle et vous avez passé cette fenêtre), cliquez sur le bouton ANNULER qui se trouve dans chaque fenêtre. Vous tournerez ainsi la page et reviendrez en arrière pour modifier votre choix. Lorsque tous vos choix sont satisfaisants, cliquez sur le bouton OK pour poursuivre vers une nouvelle fenêtre. Si vous aimez les surprises, cliquez sur le bouton ALÉATOIRE et laissez le jeu choisir pour vous des paramètres.

SÉLECTIONNER LA TAILLE DU MONDE

En décidant de la taille de la carte, vous limitez le territoire et, dans une grande mesure, vous décidez de la longueur de la partie.

Petite : c'est la carte des parties courtes, où les affrontements sont intenses. Les tribus se trouvent facilement.

Normal : c'est la taille standard.

Grande : cette carte tentaculaire prend longtemps à explorer et à exploiter. Par conséquent, les parties sont plus longues.

Personnaliser : sélectionnez cette option pour choisir la longueur et la largeur de votre carte. Une boîte de dialogue vous donne des mesures limites.

PERSONNALISER : MASSE DES TERRES

Ce paramètre décide de la proportion de carrés de terre par rapport aux carrés d'océan.

Petite : en faisant ce choix, votre monde comptera un petit nombre de carrés de terre pour un grand nombre de carrés d'océan.

Normal : ce choix entraîne une proportion égale de carrés de terre et d'océan.

Grande : ce choix apporte une grande proportion de terres par rapport aux carrés d'océan.

PERSONNALISER : FORME DES TERRES

Ce paramètre détermine la forme des masses terrestres de votre monde.

Archipels : par cette option, vous obtenez une multitude de continents assez petits.

Variée : le choix de cette option donne à votre monde un nombre moyen de continents de taille moyenne.

Continents : si vous faites ce choix, vous obtenez une ou deux grandes masses terrestres.

PERSONNALISER : CLIMAT

Ce paramètre établit la fréquence relative à laquelle vous rencontrez certains types de terrain.

Aride : par ce choix, votre monde présente de plus grandes étendues de terrains "secs" comme les plaines et les déserts.

Normal : cette option donne environ le même nombre de carrés de terrains "humides" et "secs".

Humide : si vous faites ce choix, votre monde présente un plus grand nombre de terrains "humides", comme les prairies, les forêts et les marécages. Les fleuves y seront également plus longs et plus nombreux.

PERSONNALISER : TEMPÉRATURES

Ce paramètre établit la fréquence relative à laquelle vous rencontrez certains types de terrain.

Froids : si vous faites ce choix, vous rencontrez de nombreux carrés de terrain de type polaire, comme la toundra ou les glaciers.

Tempérées : cette option donne des étendues sensiblement égales de chaque type de terrain.

Chaudes : si vous faites ce choix, votre monde refermera un grand nombre de carrés de terrains tropicaux, comme des déserts, des plaines et de la jungle.

PERSONNALISER : ÂGE

Ce paramètre détermine si les carrés de terrain se groupent en masse ou sont largement éparpillés.

3 Milliards d'Années : si vous sélectionnez cette option, vous obtenez un monde jeune où les carrés de terrains se regroupent.

4 Milliards d'Années : avec cette option, le monde est d'âge moyen. La glaciation et la tectonique des plaques ont agi sur le terrain et l'ont diversifié.

5 Milliards d'Années : en faisant ce choix, vous sélectionnez un monde ancien où les forces de la nature et du chaos ont manié le terrain à tel point que ses caractéristiques sont aléatoires.

LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Choisissez le niveau de difficulté auquel vous désirez jouer. Dans l'ensemble, **Civilization II : Test of Time** n'est pas vraiment plus difficile à jouer que ses prédécesseurs. Vous découvrirez toutefois de nouvelles caractéristiques et de nouveaux ajustements que des joueurs de versions précédentes ne connaîtront pas. (Les nouveaux joueurs n'ont pas à s'inquiéter, puisqu'ils n'ont pas de mauvaises habitudes à perdre.) Si vous avez coutume de jouer à **Civ** à un certain niveau, nous vous suggérons de commencer votre première partie de **Civilization II : Test of Time** à un niveau plus facile.

Un certain nombre de facteurs sont ajustés à chaque niveau de difficulté, comme le niveau général de mécontentement parmi vos citoyens, le nombre moyen d'unités de barbares rencontrées dans une attaque surprise, le rythme de l'essor technologique et le nombre total de tours dans le jeu.

Chef de Clan : c'est le niveau le plus simple, recommandé pour les joueurs novices. A ce niveau, le jeu vous offre des conseils pour aider le joueur dans ses décisions.

Seigneur de la Guerre : les progrès de **civilisation** sont plus longs à acquérir à ce niveau de jeu. Ce niveau convient le mieux au joueur occasionnel qui ne recherche pas de situations ardues.

Prince : à ce niveau de difficulté, les progrès se produisent beaucoup plus lentement. Vous avez besoin d'une bonne dose d'expérience et d'habileté pour gagner.

Roi : les joueurs habiles et expérimentés jouent souvent à ce niveau, où le rythme lent des progrès et l'attitude instable des citoyens présentent un défi significatif.

Empereur : ce niveau s'adressent à ceux qui ne craignent pas d'être humiliés. Vos adversaires ne vous ménageront plus ; si vous voulez gagner, vous devrez le *mériter*.

Divinité : le défi ultime de **Civilization**, pour ceux qui pensent qu'ils ont appris à maîtriser le jeu. Pour survivre à ce niveau, il vous faut être virtuose. Mais oui, certains parmi vous, peuvent (parfois) gagner. Bonne chance !

NIVEAU DE COMPÉTITION

Vous pouvez choisir de trois à sept civilisations peuplant le monde. Le fait d'avoir plus d'adversaires ne signifie pas nécessairement plus de danger. Toutefois, plus de civilisations dans le monde amènent des contacts plus rapides au début du jeu et un risque de guerre plus important. Bien sûr, le contact avec d'autres civilisations offre aussi des possibilités de commerce

et d'alliances, si vous êtes en paix. Si vous entrez dans un conflit, vous avez plus de chance d'obtenir un joli butin, du moment que vous triomphez. Moins vous avez d'adversaires, plus vous avez le temps de vous agrandir tranquillement et vous développer avant d'affronter vos adversaires. Les barbares jouent un rôle dans l'une ou l'autre de ces situations et ne comptent pas comme une **civilisation** rivale.

Votre **civilisation** compte comme l'une des cultures. Si vous choisissez un monde à trois civilisations, vous n'affrontez que deux adversaires. Le nombre maximal de civilisations pour toute partie de **Civilization II** est de sept (vous et six autres).

Il est bon de noter que dans les parties multi-joueurs, vous pouvez décider de n'avoir que deux civilisations : un jeu en tête-à-tête contre une autre personne.

Dans la partie originale prolongée, vous ne pouvez avoir que six civilisations sur Terre. Si vous désirez jouer avec sept, l'une des cultures sera une **civilisation** extraterrestre basée sur la deuxième planète.

NIVEAU DE L'ACTIVITÉ BARBARE

Il vous est donné de choisir le niveau d'agressivité des barbares de la partie.

Villages Unique ment : les joueurs qui ne supportent pas les barbares peuvent choisir de jouer dans ce "monde idéal". Votre score s'en ressentira, car vous êtes lourdement pénalisé. Il vous faudra tirer parti de toutes les situations.

Groupes Itinérants : pirates et barbares apparaissent de temps en temps. Toutefois, leur nombre est moins élevé et ils se manifestent deux fois moins souvent qu'à des niveaux plus élevés. A ce niveau, vous encourez une petite pénalité.

Tribus Agitées : les barbares apparaissent à intervalles. Leur nombre est de moyen à élevé. Cela représente le niveau "standard" de l'activité barbare dans la **Civilization** originale. Votre score n'est pas affecté à ce niveau.

Hordes Enragées : vous l'avez voulu ! Le monde grouille de barbares. Ils apparaissent de partout et en grand nombre. Si vous survivez, votre score est augmenté d'un bonus.

SÉLECTIONNER LES RÈGLES DU JEU

L'option par défaut est ici d'utiliser les règles standard. Si vous voulez chatouiller les paramètres du jeu, choisissez l'option Personnaliser les règles pour changer toute la saveur du défi. La fenêtre Sélectionner les caractéristiques de jeu offre plusieurs possibilités différentes.



Le Mahatma Gandhi

Combat Simplifié : quand cette case n'est pas cochée, les unités bénéficient de points de résistance et de puissance de tir. Quand elle est cochée, le combat est total : l'unité qui gagne reste intacte et l'unité qui perd est anéantie.

Monde Plat : quand cette case est cochée, les bords de la carte constituent les limites du monde et aucun navire ne peut passer du bord est au bord ouest de la carte.

Sélectionner les Civilisations Adverses l'emplacement de votre première unité et la proximité de vos adversaires est habituellement déterminée de façon aléatoire. Cependant, vous pouvez choisir de préciser les identités de vos adversaires. Pour chaque position adverse, une

boîte de dialogue vous donne trois tribus à choisir ; elle vous propose aussi un bouton Aléatoire si vous n'avez aucune préférence bien précise.

Démarrage Accéléré : quand cette case est cochée, vous pouvez choisir une date qui place le début de la partie à un ou deux millénaires dans le jeu. L'ordinateur établit pour vous votre première ville (ou les deux premières), crée les premières unités et termine la recherche initiale des progrès, le tout en un clin d'œil.

Partie Sanguinaire : quand cette case est cochée, aucun joueur ne peut construire de pièces du vaisseau spatial ; la seule façon de triompher est de conquérir le monde. (Ce choix serait absurde pour la partie originale prolongée ; c'est pourquoi il n'existe pas dans cette partie.)

Les Joueurs Éliminés ne Recommencent Pas : normalement, quand une **civilisation** est exterminée, l'ordinateur évalue la situation et établit une autre **civilisation** aux couleurs de la première. quand cette case est cochée, aucune couleur n'est remise en jeu ; chaque adversaire éliminé est une puissance de moins dans le monde.

SÉLECTIONNER VOTRE SEXE

Vous pouvez décider de devenir un dirigeant masculin ou féminin. Chaque civilisation vous propose deux noms de leader par défaut (masculin et féminin). Vous pouvez, bien entendu, personnaliser votre nom.

SÉLECTIONNER VOTRE TRIBU

Sélectionnez un nom de tribu parmi les options disponibles ou cliquez sur le bouton Personnaliser. La boîte de dialogue Personnaliser votre tribu comprend des espaces où vous pouvez entrer le nom de votre dirigeant, le nom de votre peuple et la forme adjectivale du nom de votre tribu (pour des messages et des annonces). Les options par défaut donnent des exemples de chaque entrée.

Utilisez le bouton Titres pour préciser sous quel nom vous désirez être connu dans chaque régime de gouvernement.

Quand vous êtes satisfaits de vos choix sur chaque fenêtre, cliquez sur le bouton OK.

SÉLECTIONNER LE STYLE DE VOS VILLES

Vous pouvez choisir, dans cette fenêtre, le style de construction que vos citoyens adopteront. Le style par défaut est choisi pour refléter les origines nationales de votre tribu d'autant près que possible. Le choix qui vous est donné convient au type de partie que vous allez jouer. Dans la partie originale, vous rencontrez des styles différents.

Monolithe de l'Âge de Bronze : dans le style des empires mayas ou sumériens ; les icônes de vos villes passeront de simples blocs de pierre empilés à des ensembles complexes de proportions mégalithiques.

Forum Classique : inspirés du style gréco-romain, les icônes de vos villes évolueront de pures structures de marbre en perspectives de colonnades immaculées.

Pavillon de l'Extrême-Orient : dans la plus pure tradition orientale, vos villes commencent par des pignons de tuile rouge et se transforment en pagodes harmonieusement étagées.

Château Médiéval : selon le modèle de développement des villes d'Europe, vos icônes passent de chaumières étroites aux dédales surpeuplés du monde moderne.

Le style des villes qui vous est offert dans la partie fantastique et le scénario Midgard est plutôt lié à une race.

Ville Elfe : les elfes aiment à construire en harmonie avec l'environnement sylvestre où ils se trouvent. Leurs villes se fondent dans la verdure et respectent les grands arbres plutôt qu'elles ne les détruisent.

Ville Butéo : la **civilisation** aérienne des Butéos se repose sur la crête des montagnes. Les Colons butéos ont un talent remarquable pour trouver et pour exploiter des régions de haute altitude lorsqu'ils établissent une ville.

Ville Infidèle : la **civilisation** infidèle favorise des structures faciles à ériger et à transporter, semblables en cela aux camps que les anciennes tribus nomades établissaient en Extrême-Orient.

Ville Humaine : les humains construisent habituellement un mélange de huttes de torchis et de citadelles fortifiées.

LES VILLES FANTASTIQUES

Si vous choisissez la civilisation atlante, djinne ou stygienne, le style de vos villes est fixé. Au début de la partie, ces civilisations reçoivent un type d'architecture fixe qui convient à leur culture et à leur environnement.

Dans la partie Lalande, les styles de villes sont variés.

Communauté de Vengeurs Aveuglés : ce type est surtout inspiré du système D, où le besoin entraîne les esprits inventifs. Après l'atterrissage catastrophe, les Colons ont simplement utilisé ce qu'ils pouvaient trouver dans l'épave de leur vaisseau et les ressources naturelles locales.

Quartier Défendable : une culture plus militariste a tendance à bâtir en pensant à la défense. Inspiré des leçons des forteresses construites au Moyen Age de la Terre, le quartier protège de ses murs une petite région agricole qui permet de survivre en temps de siège.

Nacelles Harmonieuses : on ne sait presque rien des théories architecturales de civilisations non humaines. Il semble que ce type de construction soit basé sur une géométrie agréable à l'œil (extraterrestre) ; il est également sous-tendu de théories mathématiques bénéfiques.

Structure Biophile : il semblerait que ce type de construction non humaine incorpore des éléments organiques. Dans une certaine mesure, les villes sont des organismes vivants, produisant un environnement intérieur confortable sans installations complexes comme l'air conditionné ou les sources de lumière.



A VOS MARQUES, PRÊTS, PARTEZ !

Vous êtes satisfait de vos réglages ? Fort bien. Cliquez sur OK et votre civilisation est de ce monde. Une fenêtre s'ouvre et vous accueille comme dirigeant de votre culture ; on vous donne aussi les détails des progrès déjà accomplis par votre **civilisation** balbutiante. Lorsque vous avez terminé de lire le texte, fermez la fenêtre en appuyant sur n'importe quelle touche ou en cliquant sur OK. La partie commence...



SI VOUS AVEZ DEJA JOUE A CIVILIZATION II

Si vous connaissez déjà *Civilisation* sous l'une de ses anciennes versions, ***Civilization II : Test of Time*** vous semblera familier. Toutefois, le jeu a évolué et s'est développé. Cette nouvelle version présente ainsi des différences considérables. Prenez le temps de lire ce chapitre qui résume les changements auxquels vous devez vous attendre.

LE NOUVEAU LOOK DE CIVILIZATION

Le jeu de ***Civilization*** a évolué dans le temps et les graphiques ont aussi évolué. ***Civilization II : Test of Time*** présente, bien entendu, un graphisme actualisé dans la partie originale ainsi que de nouvelles images pour les parties fantastique et science-fiction. Mais le jeu contient bien plus que de nouveaux graphismes.

LES UNITÉS

Tous les icones d'unité dans le jeu portent désormais un bouclier en forme d'écu. Cet écu indique deux choses : sa couleur représente la ***civilisation*** à laquelle l'unité appartient et les ordres donnés à l'unité apparaissent sous forme de lettre imprimée. Les unités barbares sont toujours en rouge. La barre colorée qui se trouve en haut du bouclier indique l'état de santé de l'unité. Vous trouverez des précisions supplémentaires dans la section **Combat**. Pour l'instant, il est bon de savoir que si la barre est de couleur verte, l'unité est en bonne santé, si elle est de couleur jaune, l'unité a subi des dommages et si la barre est de couleur rouge, l'unité est sérieusement endommagée.

En plus des changements graphiques, les unités possèdent quelques aptitudes en attributs nouveaux qui sont très intéressants. Pour obtenir de plus amples détails, reportez-vous au chapitre **Unités**.

LES AFFICHAGES

Certaines fenêtres et certains affichages, en particulier la Fenêtre de la ville, ont été repensés. Ils présentent maintenant des renseignements nouveaux et profitent du graphisme plus sophistiqué. La plupart des renseignements se comprennent d'eux-mêmes. Pour les rares informations qui nécessitent une explication, vous trouverez toutes les fenêtres importantes du jeu illustrées dans **Référence : Écran par Écran**.

CE QUI DIFFÈRE DE CIVILIZATION II

Si vous connaissez déjà **Civilization II**, vous devez connaître quelques détails. Entre la publication originale (il y a longtemps de cela) et maintenant, nous avons amélioré le jeu un tant soit peu. Prenez le temps de parcourir ce chapitre ; il résume toutes les modifications.

- *Les ingénieurs et autres Colons améliorés n'ignorent plus les zones de contrôle.* Ce changement empêche les Ingénieurs contrôlés par l'ordinateur de s'immiscer dans votre territoire et de construire des villes à l'intérieur de vos frontières.
- *Vous pouvez désormais automatiser les Colons et autres unités de construction.* Les Colons et ingénieurs automatisés se comportent comme s'ils étaient dirigés par une intelligence artificielle amie. Par contre, ils n'établiront pas de villes nouvelles. Ils amélioreront le terrain autour des villes existantes.
- *Il existe également de nouvelles options de menus ;* ceux qui ont subi des modifications après l'impression du manuel ont été mis à jour. Lisez **Barre des Menus** dans **Référence : Écran par Écran** pour en savoir plus.
- *Dans la partie originale, quelques unités ont été modifiées.* La force d'attaque du missile de croisière est de 18 et plus de 20. La puissance de défense des avions de chasse, des chasseurs furtifs et des bombardiers furtifs a été légèrement augmentée.
- *Le Colosse affecte maintenant les carrés d'océan, en plus des carrés de terre.* Cela signifie que ses bienfaits s'étendent à tout le rayon de la ville.
- *Dans les parties science-fiction et fantastique, toutes les unités, toutes les AMÉLIORATIONS et toutes les Merveilles ont été redéfinies.* Plutôt que d'imprimer une comparaison exhaustive, nous vous conseillons de vous reporter au **Poster** et de consulter la CIVILOPÉDIE. Il est plus amusant de découvrir les éléments pour ce qu'ils sont plutôt que d'essayer de mémoriser leurs contreparties. Ceci est particulièrement vrai pour les unités, qui sont de puissance et de fonction différentes. Elles ont également de nouvelles aptitudes.

TERRAIN INFRANCHISSABLE

Un nouveau concept touche le terrain et les déplacements dans **Civilization II : Test of Time** ; c'est le terrain *infranchissable*. Les unités terrestres normales ne peuvent pas entrer dans ce type de terrain, même si une rivière le traverse. (Les unités aériennes peuvent survoler ce type de terrain sans problème.) Ce nouveau type de terrain se rencontre le plus souvent dans les mondes de la partie science-fiction mais apparaît parfois dans les mondes fantastiques. Nous ne voulons pas trop gâcher la surprise ; pour plus de détails, consultez la CIVILOPÉDIE ou référez-vous au fascicule **Types de Terrain**.

CARTES MULTIPLES

La partie originale n'est pas concernée par cette addition, mais les parties originale prolongée, fantastique et science-fiction comprennent toutes plus d'une carte (jusqu'à quatre par partie). Après avoir découvert certains progrès et avoir peut-être créé certaines unités (pour plus de détails, reportez-vous aux sections **PARTIE Fantastique** et **PARTIE Science-Fiction**), vous pouvez vous rendre sur d'autres planètes ou dans d'autres royaumes au terrain complètement différent. Vous pouvez alors penser à intégrer un "monde" nouveau à votre empire. Seules certaines unités peuvent passer d'un monde à l'autre et ne peuvent le faire que dans certaines zones de la carte. Le défi pour vous est d'exploiter le terrain au maximum, tout en faisant preuve d'habileté.

CONCEPT DES PROGRÈS RESTREINTS

Il se peut parfois que votre **civilisation** soit dans l'impossibilité de rechercher certains progrès (cette caractéristique ne s'applique pas à la partie originale). La raison en est quelquefois que certains progrès sont restreints à des espèces ou à des races spécifiques. (Après tout, la technologie extraterrestre est, par essence, extraterrestre.) Dans d'autres cas, il vous faut achever une quête ou remplir une condition préalable pour accéder à une technologie spécifique.

Vous pouvez, bien sûr, jouer une autre partie sous les couleurs d'une autre tribu et constater de vous même les effets des progrès qui ne vous étaient pas accessibles auparavant. Vous pouvez également tenter de parlementer avec d'autres tribus pour obtenir ces progrès spécifiques. Certains progrès, que vous ne pouvez pas rechercher, peuvent être acquis par le négoce ou par le vol. Vous pourrez sans doute, par la suite, créer de nouvelles unités ou de nouvelles AMÉLIORATIONS, comme le font tous autres progrès. C'est l'un des défis des nouvelles parties. Une unité que vous considérez comme vitale vous est peut-être interdite. La flexibilité devient une qualité gagnante.





L'ESSENTIEL DES VILLES

Lorsque vous commencez une partie de **Civilization II : Test of Time**, votre première unité se trouve sur un carré de terrain entouré de l'inconnu obscur. Vous pouvez laisser ce groupe de Colons (deux, si vous avez beaucoup de chance) déambuler sur la planète ; toutefois, ce n'est pas le but du jeu. Dès que vous repérez un site convenable, vous voulez que vos Colons y établissent une implantation permanente, une ville. Vous devez créer au moins une ville ; seules les villes peuvent produire de nouvelles unités qui permettent à votre **civilisation** de grandir et de se développer. Au cours de la partie, vous construirez au moins une douzaines de villes.

Les villes représentent le lieu de résidence de votre population, la source des revenus des impôts et les foyers de vos scientifiques. Chaque ville organise le développement des terres alentour, cultive les terres arables, exploite les ressources naturelles et les biens potentiels de commerce ; tout ceci est converti en nourriture, en production industrielle, en technologie et en valeur monétaire.

Une façon de mesurer le succès de votre **civilisation** est de regarder le nombre et la taille des villes que vous avez bâties ou capturées. Des villes plus grandes collectent plus d'impôts, conduisent plus de recherches technologiques et produisent de nouveaux éléments plus rapidement. Des civilisations composées de petites villes peu nombreuses prennent le risque d'être submergées par des voisins plus puissants.

CONCEPTS DE LA VILLE

Pour comprendre parfaitement la Fenêtre de la ville dans **Civilization II : Test of Time**, vous devez comprendre les symboles utilisés par le jeu pour représenter les concepts ayant trait à la croissance de la population et à la dynamique de l'urbanisation. Regardez la Fenêtre de la ville tout en lisant. Cela rendra les choses beaucoup plus claires.

Les villes ont été créées par des groupes sédentaires qui joignirent leurs efforts. Ces groupes réussirent à produire assez de nourriture pour assurer leur subsistance et même assez de restes pour que soient constituées des réserves. Le problème des réserves de nourriture étant réglé, tous les citoyens n'étaient pas obligés de produire de la nourriture, si bien que certains ont pu se spécialiser dans d'autres secteurs de production. Au fil



du temps, les villes réussissent à amasser assez de réserves de biens et de nourriture pour faire du négoce avec les populations avoisinantes.

Pour représenter la taille de la population dans une ville, **Civilization II : Test of Time** présente une liste de la population. Chaque icône de citoyen, un petit symbole, représente une proportion de population de cette ville (le nombre exact de personnes qu'elle représente change au fur et à mesure que la ville augmente). La liste montre les citoyens qui travaillent la terre autour de la ville et les citoyens dont l'expertise produit d'autres effets. La liste de la population vous donne bien d'autres renseignements que la simple taille de votre ville (de plus amples détails se trouvent dans la section **Liste de la Population** du chapitre **Référence : Écran par Écran**). Continuons l'examen de cette fenêtre qui présente encore beaucoup d'intérêt.

D'autres icônes représentent la production de la ville en nourriture, en matières premières et en biens de commerce. Nous appelons ces produits les ressources de la ville. Dans le jeu, la production est liée au terrain, tout comme dans la réalité (les déserts ne sont pas les meilleures régions productrices de nourriture dans un cas comme dans l'autre). Une description complète des divers types de terrain de **Civilization II : Test of Time** et de leurs ressources dépasserait les limites de ce chapitre (des détails supplémentaires sont disponibles dans le chapitre **Terrain et Mouvements** et dans le fascicule **Types de Terrain**). Pour l'instant, vous devez savoir que les citoyens qui exploitent des carrés de terrain (ou "carrés de carte") peuvent produire trois types différents d'icône : la nourriture, les matières premières que la ville utilise pour sa production et les biens de commerce. Sur certains carrés de terrain, les ouvriers produisent de plus grandes proportions d'un icône que d'autres. Sur d'autres terrains, les ouvriers ne peuvent produire certaines ressources (un citoyen travaillant sur la toundra ne produit pas de boucliers, par exemple).

Les icônes de ressources qui apparaissent sur la carte sont réutilisées dans d'autres affichages où ils révèlent des détails supplémentaires concernant l'économie et la croissance de votre ville. Nous expliquons tout en détail dans les sections de référence qui décrivent ces fenêtres.

ACQUISITION DE NOUVELLES VILLES

Il y a trois manières d'acquérir de nouvelles villes. La plupart du temps, vous les construisez avec des unités de Colons. Si vous faites preuve d'agressivité, vous pouvez conquérir les villes de vos voisins. Parfois, vous pouvez acquérir une ville lorsqu'une tribu découverte par vos unités décide de se joindre à votre civilisation.

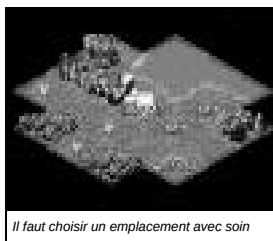
FONDER DE NOUVELLES VILLES

La façon la plus courante d'acquérir de nouvelles villes est d'envoyer des Colons domestiquer la nature. En fait, vous commencez la partie avec une unité de Colons dont la tâche d'origine est de fonder votre première ville. Le terrain où se trouve votre ville et ses environs est de grande importance. Si vous voulez choisir le meilleur endroit possible pour votre capitale, passez à la section **Choisir Votre Emplacement**. Si vous voulez commencer tout de suite, choisissez un carré avec un fleuve et des ressources naturelles à proximité.

Quand votre unité de Colons est prête à recevoir des ordres et se trouve sur le carré où vous désirez construire une nouvelle ville, choisissez l'option **ETABLIR NOUVELLE VILLE** dans le menu d'ORDRES. Si vous fondez une ville par erreur, vous pouvez sélectionner le bouton **Annuler** dans la fenêtre Quel nom devons-nous donner à cette ville ? pour récupérer votre unité.

Votre conseil vous propose un nom de ville ; si vous le désirez, vous pouvez en choisir un autre. Après avoir décidé du nom de votre ville, appuyez sur **Entrée** ou cliquez sur OK. S'ouvre alors la Fenêtre de la ville afin que vous puissiez organiser sa production initiale et son développement économique. Une fois la fenêtre fermée, votre nouvelle ville apparaît sur la carte. L'unité de Colons a disparu. Elle constitue les premiers citoyens de votre ville.

CHOISIR UN EMPLACEMENT



Lorsque vous construisez une nouvelle ville, calculez attentivement son emplacement. Le terrain environnant le carré de ville que les citoyens peuvent exploiter se présente sous la forme d'un X (pour voir un schéma des dimensions exactes, reportez-vous à **Rayon de la Ville**). Cette étendue de terrain se nomme le Rayon de la ville (le carré exact où se trouvent vos Colons devient le carré de ville). Les ressources naturelles disponibles à l'endroit où la population se sédentarise décident de la

production de nourriture et de biens de la ville. Les villes construites sur ou près de sources d'eau peuvent irriguer les terrains pour améliorer leurs récoltes, de même que les villes proches de dépôts de minerais peuvent établir des exploitations minières et en tirer des matières premières. Par contre, les villes entourées de désert sont toujours défavorisées par l'aridité de leurs terres et les villes entourées de montagnes considèrent les terres arables comme un bien précieux.

En plus du potentiel économique à l'intérieur du rayon de la ville, vous devez considérer la proximité d'autres villes et la valeur stratégique d'un emplacement. Une ville idéalement située présente une combinaison d'avantages : de la nourriture, pour assurer la croissance de votre population, des matières premières pour alimenter la production et des rivières et littoraux pour aider au commerce. Autant que possible, profitez des ressources naturelles de vos carrés de terrain (pour plus de détails sur leurs avantages, reportez-vous au chapitre **Terrain et Mouvement**).

PROXIMITÉ DES VILLES

Lorsque vous établissez une nouvelle ville, vous devez prendre en considération la position d'autres villes, présentes et à venir. Vous voulez minimiser le risque de chevauchement du rayon d'une ville avec celui d'une autre. Puisqu'un carré de carte ne peut être utilisé que par une ville à la fois, le chevauchement limite la croissance potentielle d'une des villes ou des deux. Explorez les terres avoisinantes sitôt que possible afin de commencer à prévoir l'emplacement de futures villes. Vous voulez tirer le meilleur profit du terrain. Bien entendu, la géographie de votre continent limitera vos choix. Si vous vous trouvez sur une petite île, vos villes seront sans doute plus proches les unes des autres ; un vaste continent vous donnera tout loisir de vous étendre.

VALEUR STRATÉGIQUE

La valeur stratégique de l'emplacement d'une ville est le dernier critère à considérer. Le terrain qui supporte le carré d'une ville peut augmenter sa puissance défensive en cas d'attaque. Dans certains cas, la valeur défensive que renferme le terrain d'une ville est plus importante que sa valeur économique ; un bon exemple serait une ville établie sur l'isthme d'un continent composé de deux presqu'îles, l'une desquelles appartiendrait à l'ennemi. De bons terrains défensifs (collines, montagnes et jungle) sont généralement peu productifs en nourriture et ralentissent le début de la croissance de la ville. Si vous voulez trouver un compromis entre la croissance et la défense, l'emplacement idéal de votre ville serait un carré où coule une rivière. La quantité de commerce généré sera acceptable et la défense sera augmentée de cinquante pour cent.

Indépendamment du terrain sur lequel la ville est bâtie, le carré de la ville est toujours plus facile à défendre que du terrain nu. Une ville nantie de l'amélioration de Remparts triplera la défense des unités militaires qui y sont stationnées. Dans un combat perdant, les unités qui défendent un carré de ville seront détruites l'une après l'autre. Hors des villes, les unités militaires qui se trouvent dans le même carré sont toutes détruites à la fois lorsque l'une des unités est détruite (les unités postées dans une forteresse ou dans un champ de répulsion électromagnétique sont la seule exception : voir **Forteresses**).

Le fait de placer certaines villes sur le littoral vous donne accès à l'océan. Vous pouvez créer des navires pour explorer le monde et transporter vos unités outre-mer. Si vous possédez peu de villes côtières, votre puissance maritime en souffrira.

CAPTURER DES VILLES

Les autres civilisations défendent leurs villes grâce à une ou plusieurs unités militaires (en un mot, des armées) ; ces villes sont également pourvues de l'amélioration des Remparts. Une ville défendue déploie une banderole montrant la couleur de son propriétaire. Une ville protégée par des remparts est entourée d'un petit mur. Vous pouvez employer deux moyens de conquérir des villes ennemies : la force et la subversion. Si vous choisissez la force, vos unités militaires doivent sortir victorieuses d'une attaque portée contre la défense ennemie. Les défenses de la ville étant tombées, vous pouvez facilement y faire entrer l'une de vos armées et la capturer. Si vous préférez la subversion, il vous faut corrompre les dissidents d'une ville. Vos unités de diplomates et d'espionnes s'en chargeront (à condition que vous ayez assez d'argent. Pour obtenir des détails supplémentaires, veuillez consulter **Diplomates et Unités d'Espionnage**). Les dissidents capturent la ville pour vous et leurs armées se rallient automatiquement à votre cause. Une fois capturée, la ville est sous votre contrôle et vous pouvez la gérer comme bon vous semble.

La capture d'une ville ennemie vous apporte également d'autres avantages, comme la découverte de nouveaux progrès technologiques. Le butin que vous tirez du pillage vient s'ajouter à votre trésorerie. Il faut noter que la population d'une ville capturée est réduite d'une unité (à moins que les remparts de la ville soient toujours debout, dans ce cas, la taille de la ville est inchangée). Ainsi, si vos unités pénètrent dans une ville de taille 1, la ville est détruite au lieu d'être capturée. Les diplomates peuvent inciter les dissidents (voir **Diplomates et Unités d'Espionnage**) à capturer une ville sans réduction de population.

L'occupation d'une ville ennemie détruit environ la moitié des AMÉLIORATIONS que la ville possède y compris tous les temples et les cathédrales. Certaines unités militaires, comme les avions de chasse et les bombardiers, sont détruites plutôt que capturées. Les **Merveilles du Monde** ne sont pas touchées par la capture de la ville à moins, bien sûr, que la ville soit détruite (pour plus de détails, consultez la section Merveilles du monde). Inciter à la révolte cause moins de dégâts dans une ville puisque les dissidents comptent moins sur le bombardement comme moyen de pression. De plus, leur connaissance de la ville leur permet de déterminer

précisément les cibles. Une ville qui tombe sous le coup d'une révolte ne perd, parmi ses AMÉLIORATIONS, que le temple et la cathédrale (dans la mesure où elle les possédait).

S'ALLIER DE PETITES TRIBUS

Dans leur exploration du monde, vos unités vont sans doute rencontrer des petites tribus ; il s'agit de civilisations trop petites ou trop nomades pour compter aux rangs des cultures "étaillées" (voir **Petites Tribus** pour une explication sur ces situations). Au premier contact, ces tribus réagissent par une série d'émotions, qui vont du ravissement à l'hostilité. Il arrive parfois que vos émissaires impressionnent tant une petite tribu que celle-ci décide de joindre votre civilisation en formant une nouvelle ville.

Déplacez votre unité exploratrice sur l'icône de la petite tribu pour découvrir son attitude à votre égard. Si elle choisit de bâtir une nouvelle ville, vous n'avez rien à faire : Votre conseil propose un nom pour la nouvelle ville (vous pouvez le changer si vous voulez). Lorsque le nom de la ville vous plaît, appuyez sur Entrée ou cliquez sur OK. S'ouvre alors la Fenêtre de la ville afin que vous puissiez organiser sa production initiale et son développement économique. La fenêtre fermée, votre nouvelle ville apparaît sur la carte. L'icône du village est remplacée par le nouveau carré de ville et les membres de la tribu en deviennent les premiers citoyens.

RENOMMER VOTRE VILLE

Vous pouvez renommer toutes vos villes à n'importe quel moment de la partie. Cette fonction est utile lorsque vous capturez une ville et désirez que son nom corresponde aux noms des villes que vous avez fondées. Vous pouvez aussi utiliser cette fonction lorsque vous confondez deux villes aux noms semblables.

Dans la Fenêtre de la nouvelle ville, cliquez simplement sur le nom de la ville. Une boîte de dialogues s'ouvre où vous pouvez taper le nouveau nom de la ville. Appuyez sur Entrée ou cliquez sur OK pour accepter le nom. Si vous décidez de ne pas le changer, cliquez sur Annuler. Dans la Fenêtre de la ville originale, cliquez sur le bouton Renom. Et vous obtiendrez la même boîte de dialogues.

REMARQUE SUR LA PARTIE FANTASTIQUE

Si vous changez le nom de votre capitale ou si vous personnalisez le nom de votre tribu au début d'une partie fantastique ou du scénario Midgard, vous risquez de provoquer un mauvais fonctionnement dans le déroulement de ces parties.

QUARTIERS DE LA VILLE LE CARRÉ DE VILLE

Le terrain qu'une ville occupe est particulièrement important, car il est constamment développé. Il est impossible de déplacer les ouvriers qui exploitent ce carré, lorsque vous ajustez la production dans la CARTE DES RESSOURCES DE LA VILLE (Cf. **Ressources de la Ville** dans **Référence : Écran par Écran**). Si la production de ce terrain est pauvre, en particulier en denrées alimentaires, la croissance de la population d'une nouvelle ville est sérieusement ralentie. Pour cette raison, vous verrez que les nouvelles villes se développeront mieux si elles sont bâties sur des terrains à forte production de nourriture ou sur des carrés où coule une rivière. Ces types de terrain sont les plus forts producteurs de nourriture et entraînent ainsi une forte croissance de la population.

Il est bon de remarquer que toute civilisation naissante connaît l'art de la construction de routes, de l'exploitation minière et de l'irrigation (ou leurs équivalents). Lorsque vous fondez une ville dans un carré où ces aménagements sont possibles, même des carrés de rivière, le carré de ville sera automatiquement aménagé de routes et de systèmes d'irrigation. Quand vous fondez une ville sur tout autre type de terrain, le carré de ville est automatiquement aménagé de routes et, si nécessaire, d'exploitations minières. Vous ne pouvez pas demander à une unité de Colons ou d'ingénieurs d'aménager un carré de ville, puisque tout est fait automatiquement, y compris l'établissement de mines ou de voies ferrées. Par contre, vous pouvez lui demander de transformer le terrain et de le faire passer à un autre type (des forêts en plaines, par exemple). Déplacez une unité de Colons ou d'ingénieurs sur le carré de ville et consultez le menu d'ORDRES qui vous indiquera les changements disponibles. Les carrés de ville s'améliorent automatiquement après la découverte de certains progrès.

LE RAYON DE LA VILLE

Dans une ville, la superficie potentielle de développement se nomme le *Rayon de la ville*. Il s'étend sur deux carrés de carte, dans toutes les directions, sauf les directions verticale et horizontale. Dans ces directions, la zone de développement ne s'étend que d'un carré à partir du carré de ville. C'est pourquoi le "rayon" qui en résulte ne ressemble pas à un cercle, mais à un gros X. Si la ville atteint une taille respectable, les citoyens exploiteront tous ces carrés de terrain. Lorsque vous envisagez de créer une nouvelle ville, considérez les avantages à long terme de tous les carrés de terrain qui font partie de son rayon.

Pour que la population de la ville augmente, des terres productrices de nourriture doivent faire partie du rayon. Les villes qui seront sans doute les plus grandes ont également une forte production de matières premières. Ces villes peuvent rapidement créer et entretenir des unités militaires et les Merveilles. Les collines et les forêts produisent des quantités considérables de matières premières, tout comme le font les carrés contenant des icônes de ressources spéciales (faisan, buffles, charbon, poissons et autres—voir **Terrain et Ressources Spéciales** pour plus de détails).

Le commerce tient une place prépondérante dans l'acquisition de progrès et la collecte d'impôts. Pour cette raison, en début de partie, les rivières constituent des sites de choix pour la fondation d'une ville. Si vous n'avez pas accès à des rivières ou à un littoral, vous pouvez améliorer vos revenus commerciaux en construisant des routes sur des plaines ou des prairies.

Dans le rayon de la ville, si vous remarquez que les contours d'un carré sont dessinés, cela signifie qu'une autre ville prétend à sa possession. Il peut s'agir de l'une de vos villes, si leurs rayons se chevauchent. Si vous possédez les deux villes, vous pouvez passer d'une CARTE DES RESSOURCES DE LA VILLE à l'autre ; vous pouvez ainsi ajuster la production de ce carré pour en tirer les meilleurs bénéfices. Il se peut aussi qu'une ville rivale soit établie près de la vôtre. Il est possible qu'un carré dessiné dans votre rayon de ville vous amène à la découverte d'une ville rivale, si le terrain est encore inexploré ou au-delà de la portée visuelle de vos unités.

STYLES DE VILLE

Lorsque vous décidez des paramètres de la partie, vous pouvez choisir le style architectural que vous préférez. A mesure que vos villes augmentent, les icônes qui les représentent sur la carte changent d'aspect ; ils reflètent l'expansion de ces villes et leur urbanisation croissante. Lorsque vous capturez une ville, son icône change d'architecture pour s'accorder à la vôtre. Lorsque votre civilisation acquiert certains progrès technologiques marquants, l'architecture de vos villes change pour témoigner de votre niveau de connaissances.



GESTION DE VOS VILLES

Après la fondation, la capture ou l'acquisition d'une ville, vous devez décider de sa croissance et de sa production. Chaque ville a des avantages et des besoins différents, si bien que chacune doit être gérée individuellement. Vous devez garder à l'esprit plusieurs objectifs lorsque vous gérez une ville : maintenir la croissance de la population et tirer le meilleur profit du développement économique (nourriture, matières premières et commerce). Vous devez aussi prendre en compte les revenus de l'imposition, la production de recherches technologiques et la création d'unités et d'AMÉLIORATIONS qui seront utiles à la ville et à votre civilisation. Enfin, il vous faut, en tout temps, essayer de préserver la satisfaction de vos citoyens pour éviter les émeutes. Pour que les villes s'agrandissent et prospèrent, elles doivent trouver un équilibre entre la production économique et les besoins des citoyens, qui ont besoin d'infrastructures et de services toujours plus avancés.

CROISSANCE DE LA POPULATION

Il est important de conserver une croissance continue dans chaque ville. En effet, chaque citoyen a son rôle à jouer dans votre civilisation. Dès qu'un citoyen apparaît, il est placé sur un carré de terrain et commence à l'exploiter. La manœuvre se répète jusqu'à ce que tous les carrés de la ville soient mis en production. Après cela, tout nouveau citoyen devient un Artiste (pour plus de détails sur le rôle des artistes, reportez-vous à la section **Experts**). Ainsi, la croissance de la population augmente votre pouvoir économique et, par cela, la force de votre civilisation. La taille de votre population est une donnée d'importance pour définir le score de votre civilisation ; d'une certaine manière, elle mesure votre capacité à bien gouverner.

LES CONCEPTS DE GESTION D'UNE VILLE

Une ville en expansion voit sa population augmenter, ainsi que sa production de nourriture, de boucliers et de commerce. Ce sont là les ressources de première nécessité de cette ville : les denrées alimentaires, les matières premières et les biens de commerce. Dans la gestion d'une ville, vous ajoutez une autre catégorie de concepts expliquant comment vous transformez ces matériaux en produits que vous pouvez utiliser. Tout en lisant, reportez-vous à la Fenêtre de la ville.

Les épis de blé nourrissent votre population et entretiennent les unités de la ville. Quand une ville produit plus de nourriture que sa population et ses unités ne consomment à chaque tour, l'excès s'accumule dans la BOÎTE DE RÉSERVES DE NOURRITURE. Quand la boîte est pleine, un autre citoyen est ajouté à la LISTE DE LA POPULATION, et la taille de la ville augmente. Si votre ville ne produit pas assez de nourriture à chaque tour pour nourrir sa population, cette lacune est prise en compte et vos Réserves de nourriture diminuent. Si toutes les réserves sont épuisées, toutes les unités qui sont nourries par la ville sont démisées l'une après l'autre, jusqu'à l'équilibre. Si vous êtes encore en déficit, un citoyen disparaît de la LISTE DE LA POPULATION et la taille de la ville diminue.

Les boucliers sont la base de votre industrie ; ils entretiennent également les unités de la ville. Quand une ville produit plus de boucliers que vos unités n'en consomment à chaque tour, les boucliers excédentaires s'accumulent dans la BOÎTE DE PRODUCTION. Quand la BOÎTE DE PRODUCTION est pleine, votre ville produit quelque chose. Elle peut "construire" l'un de ces trois éléments : des unités qui se déplacent sur la carte (comme les Colons et les chars), les *AMÉLIORATIONS de ville* qui ne bénéficient qu'à la ville (comme les bibliothèques et les aqueducs), et les *Merveilles du monde*, qui apportent des avantages uniques à la civilisation qui les construit (comme les Pyramides ou l'Expédition de Magellan). Le régime qui gouverne votre peuple et l'éloignement de vos villes par rapport à votre capitale influencent votre production de boucliers. Quelquefois, des matières premières peuvent être perdues en gaspillage. Vous trouverez tous les détails concernant le gaspillage dans **Concepts de Gestion du Commerce**. Si votre ville est à court des matières premières dont elle a besoin à chaque tour, au moins une unité entretenue est démise. Les unités les plus éloignées de leur ville natale sont démisées les premières.

Sur la base du taux d'imposition que vous fixez, les flèches du commerce sont divisées de nouveau en trois : les impôts, les produits de luxe et la science. Ces ressources ont chacune leurs propres icônes : les produits de luxe sont représentés par des coupes, les impôts sont représentés par des pièces d'or et la science ou la recherche est représentée par des vases à bec. Le régime qui gouverne votre peuple et l'éloignement de vos villes par rapport à votre capitale influencent les revenus de votre commerce. Vous perdez parfois de ces revenus en corruption. De plus amples détails sur les transactions commerciales se trouvent dans la section **Concepts de Gestion du Commerce**.

DÉVELOPPEMENT DES RESSOURCES

Les citoyens d'une ville qui cultivent la campagne environnante exploitent les ressources économiques dans le rayon de la ville. Selon les besoins de votre civilisation, vous voudrez parfois augmenter les revenus industriels d'une ville, plutôt que d'augmenter sa population. Vous préférerez, d'autres fois, augmenter vos revenus commerciaux. Pour finir, vous voudrez parfois faire porter tous vos efforts sur la croissance de votre population.

Vous pouvez manipuler le rendement d'une ville en répartissant différemment les ouvriers sur la CARTE DES RESSOURCES DE LA VILLE. Chaque carré de terrain qui présente des icônes de ressources est exploité par un citoyen. Cliquez sur l'un de ces carrés et vous en retirez le citoyen. Un icône d'artiste apparaît au bout de la liste de la population. Cliquez maintenant sur un carré de terrain vide. L'artiste disparaît de la liste de la population et des ressources apparaissent dans ce carré, indiquant qu'il est désormais sous exploitation. Dans la CARTE DES RESSOURCES DE LA VILLE, il vous faut faire des expériences pour trouver l'équilibre idéal entre les productions de nourriture, de matières premières et de commerce.

La présence d'un artiste dans la liste de votre population peut changer l'attitude d'un citoyen, au moins.. Pour plus de renseignements sur cette réaction, reportez-vous au chapitre **Bonheur et Désordre Civil**.

REVENU FISCAL

Le pourcentage de votre commerce qui est converti en revenu fiscal (des icônes en pièces d'or) est défini par le taux d'imposition que vous avez établi. Pour obtenir de plus amples détails sur la façon d'ajuster les pourcentages d'impôts, de produits de luxe et de science, reportez-vous à la section **Taux de Commerce**. Et d'abord, à quoi sert le revenu fiscal ? Vous en avez besoin pour entretenir la plupart des AMÉLIORATIONS que vous construisez dans une ville. En effet, ces édifices ont besoin de pièces d'or pour être entretenus. L'or sert aussi à accélérer la production industrielle (voir **Travaux Prioritaires**), à la corruption des armées ennemies ou à l'incitation des révoltes dans des villes ennemies (voir **Diplomates et Unités d'Espionnage**), et à la négociation de la paix avec vos voisins (voir **Diplomatie**).

Pour que votre trésorerie fasse des bénéfices, le revenu fiscal de l'ensemble de vos villes doit être supérieur à l'ensemble des dépenses d'entretien des AMÉLIORATIONS de ville. Il n'est pas nécessaire que toutes vos villes fassent des bénéfices. Il faut toutefois que la plupart de vos villes soient en crédit pour couvrir les dépenses de votre civilisation, sinon, la faillite vous guette. Pour connaître l'état de vos finances, jetez un coup d'œil dans la fenêtre STATUT ou consultez votre Conseiller au commerce, comme il vous est expliqué dans **Référence : Écran par Écran**.

Certaines villes n'ont peut-être pas d'industries très développées, à cause du terrain ou elles sont bâties (ou autres facteurs), mais elles peuvent être des centres de commerce florissants aux revenus considérables. Vous développerez ces villes et les doterez de routes (de voies ferrées plus tard) et d'itinéraires de commerce (cf. **Caravanes et Fret** pour des précisions sur les bénéfices des itinéraires de commerce). Ces villes elles-mêmes recevront des AMÉLIORATIONS propices au commerce, comme un Marché, une Banque, une Bourse et des merveilles et elles deviendront les vaches à lait de votre empire. A un moment de la partie, si vous ne voulez plus construire de nouvelles AMÉLIORATIONS dans une ville, vous pouvez choisir Capitalisation et convertir la production de boucliers en or (la CIVILOPÉDIE fournit plus d'explications).

RECHERCHE TECHNOLOGIQUE

Le rythme auquel votre peuple découvre des progrès de civilisation dépend de la contribution aux recherches que fait chaque ville. Le taux de science que vous établissez détermine la quantité de recherche entreprise dans chaque ville (voir **Taux de Commerce** pour connaître l'essentiel sur l'ajustement des pourcentages d'impôts, de science et de produits de luxe).

La contribution d'une ville à la recherche peut être influencée en ajustant le revenu total du commerce de la ville, (la recherche en fait partie), en créant des scientifiques (voir **Experts**) et en bâtissant certaines AMÉLIORATIONS de la ville. Vous choisirez de bâtir une bibliothèque, une université, un laboratoire de recherches et plusieurs Merveilles du monde. Le chapitre sur **Les Progrès de la Civilisation** donne des détails sur la façon de lire l'arbre des progrès. Si vous voulez en savoir plus, allez sans attendre feuilleter ce chapitre.

PRODUCTION INDUSTRIELLE

Vos villes les plus précieuses sont peut-être celles qui ont la plus grande production industrielle, c'est-à-dire les villes où les ouvriers produisent le plus grand nombre de boucliers. Ces villes peuvent rapidement produire des unités militaires coûteuses avec lesquelles vous pouvez étendre la puissance de votre civilisation. Elles sont également d'excellents emplacements pour construire des Merveilles du monde, puisque ces acquisitions sont généralement très onéreuses. Mais la gestion d'une ville doit toujours être remise en question. Vous devez régulièrement contrôler la production de vos villes pour vous assurer que vous produisez les éléments dont vous avez le plus besoin.



Plusieurs données influencent la production de boucliers d'une ville : le terrain dans le rayon de votre ville est primordial, puisque certains types de terrain ne produisent aucun bouclier à l'exploitation (voir **Terrain et Mouvement** pour des explications supplémentaires). Il est peut-être utile de demander à des Colons (plus tard des ingénieurs) d'aménager les carrés de terrain dans le rayon de la ville afin d'obtenir des ressources différentes ou en plus grande quantité (pour plus de détails sur ces transformations, reportez-vous à la section **Colons et Ingénieurs**).

En plus de ces considérations de terrain, le régime qui dirige alors votre civilisation a son rôle à jouer. En effet, suivant le type de gouvernement, la ville natale d'une unité militaire doit déboursier des matières premières pour son entretien. Il est possible d'avoir tant d'unités que leur entretien assèche les réserves de boucliers. Dans une telle situation, la production en cours (unité, amélioration ou Merveille) est arrêtée jusqu'à ce que le problème soit résolu.

Il y a plusieurs moyens d'améliorer la production industrielle. La façon la plus simple est de changer les citoyens de carré dans la CARTE DES RESSOURCES DE LA VILLE, pour qu'ils produisent plus de boucliers (voir **Développement de Ressources** pour instructions). Vous pouvez aussi employer des Colons ou des ingénieurs pour améliorer un carré de terrain dans le rayon de la ville, pour qu'il rapporte plus de boucliers. Une autre façon de faire est d'ordonner à des Colons de fonder une nouvelle ville. Ainsi, leur ville natale ne les entretiendra plus une fois qu'ils seront installés ailleurs. Vous pourriez aussi essayer de changer l'affectation de certaines unités pour qu'elles appartiennent à une ville différente (voir **Changer la Ville Natale d'une Unité** pour savoir comment procéder à ce sujet).

Dans chaque ville, vous pouvez mettre en chantier certaines AMÉLIORATIONS, comme une usine, une centrale hydraulique ou une plateforme pétrolière, qui augmentent la production de boucliers. Plusieurs Merveilles affectent également la production de boucliers. Consultez la CIVILOPÉDIE pour la liste complète des Merveilles et des AMÉLIORATIONS possibles dans une ville. Ce document mentionne les coûts de construction et d'entretien de chaque élément, sa fonction et les progrès nécessaires à son acquisition.

PÉNALTÉS APPLICABLES LORS D'UN CHANGEMENT DE PRODUCTION

Vous risquez gros en changeant une production en cours dans **Civilization II : Test of Time**. En effet, le jeu vous impose une forte pénalité si vous passez d'un type de production à un autre (unités, AMÉLIORATIONS ou Merveilles). Un exemple en est de passer de la production de Remparts à celles de Chevaliers. Selon les parties, le passage d'une production à une autre en cours de route vous coûtera de 50 à 70 pour cent des boucliers accumulés. Vous n'encourez aucune pénalité si vous changez pour une production du même type (par exemple, vous pouvez passer d'une unité à une autre sans problème).

PROTECTION DE LA VILLE

Tous vos efforts de gestion d'une ville seraient vains si elle tombait aux mains d'ennemis ou de barbares. Pour éviter cela, votre plan de gestion de chaque ville doit inclure sa défense. Une ville se défend avec une unité militaire au moins (une armée) qui possède une bonne force défensive. Il est préférable de placer dans cette ville une deuxième unité défensive, qui viendra en renfort si la première est détruite (pour plus de précision sur les combats, consultez la section **Unités Militaires**). Il est également très utile de posséder des unités militaires à forte puissance d'attaque. Elles peuvent attaquer des ennemis qui s'approchent de votre ville et peut-être les détruire avant qu'ils n'attaquent. Fortifiez les armées qui défendront vos villes (sélectionnez l'option Fortifier dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur F). En effet, une unité fortifiée augmente sa puissance défensive. Plus d'explications se trouvent dans la section **Unités Militaires**.

La défense d'une ville peut être substantiellement augmentée en construisant des Remparts, une amélioration qui triple la force de tout défenseur contre la plupart des agresseurs (sauf les obusiers ou les unités aériennes). Le statut de vétéran et les bonus de terrain sont calculés avant ce triplement. Lorsqu'une ville tombe après une attaque, les Remparts empêchent la réduction de la population (voir **Combat**).

Quand de nouvelles unités militaires à la puissance défensive plus importante sont à votre disposition, après l'acquisition de certains progrès, profitez-en ! Remplacez vos unités dépassées par des armées plus puissantes. Le pouvoir offensif de vos ennemis augmente avec leurs nouveaux progrès. Il faut donc que votre pouvoir défensif augmente aussi, pour pouvoir faire face.

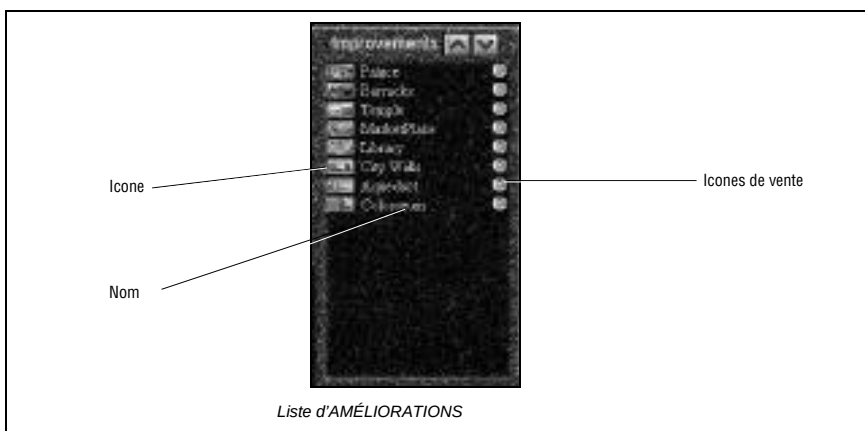
Des routes et des chemins de fer entre les villes vous aident à déplacer rapidement vos unités d'un bout à l'autre de votre empire. Elles interviendront ainsi plus rapidement. De cette façon, vos armées défensives se déplacent sur des "lignes intérieures" et se rendent plus vite sur le lieu des problèmes.

AMÉLIORATIONS

Les AMÉLIORATIONS d'une ville représentent l'infrastructure de commerce, d'administration, d'éducation et de travaux publics dont une grande ville a besoin pour être efficace. En réalité, la population de New York, si dense, dépend entièrement du vaste réseau de métro de la ville pour le transport. L'électricité provient de générateurs éloignés. Los Angeles est située dans un désert. Son eau potable vient de sources situées à des centaines de kilomètres; elle est canalisée par des milliers de conduites pour atteindre la ville.

Dans **Civilization II : Test of Time** aussi, les AMÉLIORATIONS sont vitales à la croissance et l'importance des villes. La taille d'une ville dépend de la présence de ces AMÉLIORATIONS. Chaque amélioration offre un type de service ou augmente la production de la ville. Vous devez choisir quelle amélioration mettre en place et à quel moment : est-ce que votre ville a plutôt besoin d'un Marché ou d'une Bibliothèque ? Un tribunal serait-il plus profitable qu'un amphithéâtre ? Certaines AMÉLIORATIONS sont construites afin d'avantager les unités militaires. Les Installations portuaires, par exemple, réparent les unités navales, les aéroports réparent les unités aériennes et les casernes réparent les unités au sol (elles produisent également des unités de vétérans). D'autres AMÉLIORATIONS augmentent les revenus de la ville : les autoroutes apportent 50 pour cent de commerce supplémentaire aux citoyens exploitant les terres dans le rayon de la ville. De même, l'amélioration du Supermarché augmente de 50 pour cent la production en nourriture de tout carré irrigué.

Certaines associations augmentent radicalement la production d'une ville qui possède ces deux types d'AMÉLIORATIONS. Il y a cependant des restrictions. Vous ne pouvez pas construire d'installation industrielle si votre ville ne possède pas d'usine. De plus, les installations industrielles qui se trouvent dans une ville où une usine a été perdue ou vendue perdent 50 pour cent de revenu (pas 100 pour cent) ; le revenu total est restauré une fois que l'usine est reconstruite. La même perte de revenus survient dans l'association Banque - Marché et dans la paire Université - Bibliothèque.



Les AMÉLIORATIONS de la ville se trouvent par ordre alphabétique dans la CIVILOPÉDIE. Les coûts de construction, les avantages et les frais d'entretien de chaque amélioration y sont expliqués. Les conditions qui rendent ces AMÉLIORATIONS dépassées ou inutiles y sont également expliquées. Lisez ces articles attentivement.

PERTE D'AMÉLIORATIONS

Dans une ville en constante transformation, les AMÉLIORATIONS de villes ne sont pas invulnérables ; vous ne pouvez pas être certain de leur permanence. Les casernes, par exemple, ont une durée d'existence limitée. Une fois que votre civilisation découvre le progrès de la Poudre, vos vieilles Casernes deviennent dépassées et disparaissent. (Le même résultat accompagne la découverte de la Guerre mobile. Ces installations militaires sont sensibles aux changements de technologie.) Pour profiter des bienfaits d'une caserne, une ville doit reconstruire cette amélioration à chaque fois.

La plupart des AMÉLIORATIONS ne disparaissent pas avec le temps mais sont toutefois vulnérables ; elles peuvent tomber sous le coup d'une capture, être victimes de sabotage ou être vendues d'urgence pour obtenir des fonds. En effet, si vous êtes à cours d'argent, vous pouvez vendre l'une de vos AMÉLIORATIONS.

CAPTURE

Lorsque votre ville est capturée par une autre civilisation, il est possible que certaines AMÉLIORATIONS soient détruites ; parfois elles le sont toutes, d'autres fois, elles sont toutes épargnées. Quand une ville est complètement détruite, toutes les AMÉLIORATIONS sont également détruites.

VENTES D'URGENCE

Si, au début d'un tour, votre trésorerie contient moins d'argent qu'il en faut à l'entretien d'une amélioration, **Civilization II : Test of Time** vend automatiquement cette amélioration pour obtenir des fonds. Lorsque vous êtes en déficit, vous ne pouvez rien déboursier, même si vous terminez le tour en crédit.

SABOTAGE

Des espionnes ou des diplomates étrangers peuvent entrer dans une de vos villes et tenter un sabotage industriel (bien sûr, vos envoyés peuvent aussi essayer de saboter les villes de vos adversaires). Ces actions peuvent entraîner la destruction totale d'une amélioration qui existe déjà (elles peuvent aussi supprimer l'élément en cours de production dans la ville ; voir **Diplomates et Unités d'Espionnage** pour plus de détails sur les actions diplomatiques). Contre ce genre d'attaque, deux types de défense s'offrent à vous : vous pouvez détruire le diplomate ou l'espionne avant qu'il (ou elle) n'entre dans votre ville. Vous pouvez aussi placer vos propres espionnes et vos diplomates dans la ville, pour faire du contre-espionnage.

VENTE DE VOS AMÉLIORATIONS



Vladimir Lénine

Pour obtenir des fonds, cliquez sur le bouton AMÉLIORATIONS dans la Fenêtre de la ville, pour ouvrir la Liste des AMÉLIORATIONS, puis cliquez sur une amélioration dans la liste. Une boîte de dialogue vous indique le prix que vous pouvez en tirer et la somme totale que vous obtiendriez si vous vendiez cette même amélioration dans toutes vos villes. Normalement vous pouvez obtenir une pièce d'or par ressource investie dans la construction. Si vous la vendez,

l'amélioration disparaît de la ville et l'argent est ajouté à votre trésorerie.

La vente d'AMÉLIORATIONS est très utile lorsque vous êtes à court d'argent et que vous courez le risque de voir vos AMÉLIORATIONS vendues de façon aléatoire. Vous pouvez également vendre les AMÉLIORATIONS d'une ville lorsque celle-ci est assiégée et qu'elle n'a aucune chance de se défendre ou d'être victorieuse. En vous défaisant de toutes les améliorations d'une ville, vous en réduisez sa valeur à l'ennemi et vous en récupérez quelque chose. Dans chaque ville, vous ne pouvez vendre qu'une amélioration par tour. Vous ne pouvez pas vendre les Merveilles du monde.

TRAVAUX PRIORITAIRES



Il arrive parfois que vous ayez besoin des bienfaits d'une amélioration immédiatement, et pas au bout de 20 tours. Si vous avez des fonds suffisants, vous pouvez accélérer l'achèvement d'un élément en cours de construction en payant en espèces sonnantes et trébuchantes. Cependant, cette opération coûte cher. Quand vos ouvriers font des heures supplémentaires, ils sont payés plus ; la livraison et la production des matières premières vous coûte également plus cher. La surcharge qu'il vous faut payer pour terminer un travail prioritaire dépend de la proportion des travaux déjà complétés. S'il s'agit d'une

amélioration civile ou d'une Merveille, il peut vous en coûter jusqu'à huit fois le prix normal en boucliers.

Pour accélérer un travail sans payer en espèces, vous avez deux possibilités. Lorsque l'une de vos caravanes ou de vos unités de fret arrive dans une ville qui construit une Merveille, le chargement peut y être livré en sélectionnant l'option Aider à construire la Merveille quand la boîte apparaît. La caravane ou le fret apporte sa contribution en boucliers directement dans la barre des ressources. Vous pouvez également DÉMETTRE une unité. Toute unité démise dans une ville apporte à l'élément en cours de production (Merveille, amélioration ou unité) la moitié du prix en boucliers qu'elle a coûté. Ceci pour couvrir les nouveaux frais d'entraînement des troupes et la redistribution de leur ravitaillement.

Les éléments terminés de façon prioritaire sont disponibles au début du prochain tour. Il est donc inutile d'accélérer la production d'éléments qui devait normalement se terminer au prochain tour. Pour vérifier si un élément sera terminé au prochain tour sans accélérer les travaux, consultez le statut. Le nombre de tours qu'il reste avant que l'élément soit terminé est indiqué au bas de la Boîte des ressources, dans la nouvelle Fenêtre de la ville. Dans la fenêtre classique, vous pouvez comparer l'excédent de matières premières produites par une ville avec la quantité de boucliers encore nécessaires. Lorsque le coût de production est très élevé, il est bon de consulter votre conseiller au STATUT des villes (dans le menu CONSEILLERS), pour connaître le montant exact qu'il reste à payer.



GESTION DU COMMERCE

Le commerce est une force motrice fondamentale des civilisations. Il introduit des objets de valeur uniques et exotiques, stimule l'économie, et avive l'imagination des premiers penseurs d'une culture. Les effets du commerce pénètrent la société de nombreuses manières subtiles et surprenantes, et votre aptitude à diriger l'impact du commerce est pareillement variée.

LES TAUX DU COMMERCE

Quand vous commencez une nouvelle partie de **Civilization II**, aucun des revenus de votre commerce ne sont investis dans le luxe ; 40 pour cent de votre commerce vont aux revenus fiscaux, et 60 pour cent sont orientés vers la science. Pour changer la proportion des revenus destinée aux impôts et à la science, sélectionnez l'option TAUX D'IMPOSITION dans le menu ROYAUME. Choisissez un nouveau taux en déplaçant un ou plusieurs boutons le long des barres. Une indication en haut de la boîte vous informe du taux maximal auquel vous pouvez fixer un pourcentage, en fonction de votre type de gouvernement. Vous trouverez également des renseignements sur les revenus et les dépenses par tour. Enfin, s'y trouve aussi un calcul sur le nombre de tours qu'il vous faudra pour réaliser un nouveau progrès. Si vous voulez vous concentrer sur la découverte de progrès, vous devrez peut-être accroître le taux de recherche scientifique effectuée. Si vous construisez des AMÉLIORATIONS de ville rapidement, il vous faudra peut-être augmenter vos impôts afin de couvrir les frais d'entretien de celles-ci. D'un autre côté, si vous vous inquiétez du bien-être de vos citoyens, vous aurez envie d'augmenter la disponibilité de produits de luxe afin de les rendre plus heureux (des explications sur le bonheur seront données plus bas). Essayez des taux différents pour voir quels niveaux de revenu et de science vous pouvez atteindre.

S'il est difficile d'ajuster les trois barres tout de suite, vous pouvez cliquer sur la case à l'extrémité droite de chaque barre pour fixer cette valeur. Après ça seulement, les deux autres barres se déplacent quand vous en faites glisser une. **49**

CONCEPTS DE LA GESTION DU COMMERCE

Pour reprendre où nous en sommes restés dans **Concepts de gestion de ville**, voici les autres divisions qui résultent du revenu du commerce : le luxe, les impôts, et la science.

Le luxe rend votre population plus satisfaite. La disponibilité des produits de luxe signifie que certains citoyens peuvent jouir d'une existence plus dorlotée. Deux coupes rendent un citoyen satisfait heureux. Nous parlerons du bonheur un peu plus tard.

Les impôts servent à l'entretien des AMÉLIORATIONS de la ville et s'ajoutent à votre trésorerie. Ils subventionnent les services fondamentaux de la ville, et les fonds excédentaires s'accumulent dans votre trésorerie. Comme nous l'expliquerons par la suite, il y a plusieurs façons de dépenser de l'argent judicieusement dans **Civilization II: Test of Time**. Si les fonds s'épuisent, votre ville pourrait être forcée de vendre des AMÉLIORATIONS.

Les fonds pour la recherche influencent votre recherche technologique. Chaque nouveau progrès nécessite l'accumulation d'un certain nombre de vases à bec afin d'être réalisé. Le chapitre sur les **Progrès de Civilisation** donne des explications détaillées sur la recherche des connaissances. Pour le moment, il vous faut seulement savoir que très souvent, de nouvelles découvertes vous permettront de construire de nouvelles AMÉLIORATIONS de ville et des unités, et vous donneront parfois la possibilité de construire les Merveilles du monde. De plus, chaque découverte conduit à d'autres découvertes, créant ainsi une chaîne de progrès. Si vos villes ne produisent pas beaucoup de vases à bec, votre civilisation ne progresse pas très vite.

Lequel de ces trois est le plus important ? Tout dépend ce que vous voulez réaliser à ce moment là. Pour donner plus de flexibilité à la gestion du commerce, **Civilization II: Test of Time** vous permet d'ajuster la proportion de revenus du commerce dédiée à chacun de ces trois domaines. L'option TAUX D'IMPOSITION du menu ROYAUME vous permet de changer la proportion d'impôts par rapport à la science et au luxe par incrément de dix pour cent ; elle vous indique également comment ces taux affectent votre financement et la vitesse à laquelle vos connaissances augmentent.

Dans les **Concepts de la ville**, nous avons mentionné que la LISTE DE LA POPULATION peut révéler plus que le simple nombre de citoyens dans votre ville. Elle peut aussi vous donner le niveau général de satisfaction de vos citoyens. Les icônes de citoyens apparaissent sous quatre types de comportements : *heureux, satisfait, mécontents et furieux*. Lorsque vous commencez à construire des villes, vous commencez avec des citoyens satisfaits. Le type de gouvernement que votre civilisation développe et le niveau de difficulté auquel vous choisissez de jouer affecte la rapidité avec laquelle l'agitation commence à perturber votre population. Les citoyens mécontents dans une ville doivent être compensés par un nombre équivalent de citoyens heureux, sans quoi des émeutes éclatent dans votre ville. Les émeutes ne sont généralement pas un bon signe, elles ont toutes sortes de conséquences désagréables, comme nous l'expliquerons par la suite.

Pour l'instant, il vous faut savoir que vous pouvez augmenter le bonheur de vos citoyens de diverses façons, par exemple : en contruisant des améliorations de ville spécifiques comme les Marchés et les Temples (cf. **AMÉLIORATIONS**), en réaffectant les unités militaires (l'essentiel sur les effets de la loi martiale et du corps diplomatique apparaît sous **Les unités militaires**), en ajustant le taux d'imposition (comme nous en discuterons de façon détaillée dans **Le menu Royaume** dans **La référence : écran par écran**), et en retirant les citoyens du travail de production pour en faire des experts (reportez-vous à la section **Experts** pour des détails à ce sujet).

Et bien ! Ça fait beaucoup de choses à digérer à la fois. Une dernière chose : nous avons parlé de types de gouvernements deux paragraphes plus haut. La découverte de nouveaux progrès va bien au-delà de simples gadgets destinés à l'amélioration de l'hygiène et du pouvoir militaire. Le jeu compte également les théories et les concepts philosophiques comme des "nouvelles technologies". Toute civilisation commence sous un régime despotique, mais vous pouvez développer de nouvelles formes de gouvernement. Celles-ci pourraient, à leur tour, avoir un effet profond sur le bonheur de vos citoyens et le taux auquel vos citoyens produisent les matières premières, la nourriture, et le commerce.

CORRUPTION

Tout comme le gaspillage affecte la production, la corruption modifie les effets du commerce. Lorsqu'un empire est étendu sur une grande surface et possède une forme de gouvernement peu sophistiquée, la corruption se répand ; elle a pour effet de réduire l'entrée des biens de commerce dans la ville, les limitant aux frontières et aux périphéries. Un empire de taille réduite et dont la forme de gouvernement est sophistiquée subit beaucoup moins les effets de la corruption. La perte de revenus du commerce engendrée par la corruption peut être contrebalancée en construisant certaines AMÉLIORATIONS, et en changeant de forme de gouvernement.

LES GOUVERNEMENTS

Un autre outil pour la gestion des villes et du commerce est le type de gouvernement sous lequel votre culture opère. Chaque civilisation commence sous un régime despotique, mais certains progrès que vous pouvez rechercher sont plus philosophiques que technologiques, et ceux-ci incluent des concepts de gouvernement. Une fois que vous avez découvert une nouvelle forme de gouvernement, vous pouvez choisir de provoquer une révolution afin de changer de type de gouvernement. (Vous pouvez également gagner l'accès à de nouvelles formes de gouvernement en bâtissant la Merveille de la Statue de la Liberté.)

L'anarchie, ou l'absence de gouvernement, survient seulement quand vous perdez le contrôle ; soit parce que l'agitation civile renverse votre gouvernement actuel, soit dans la période qui suit une révolution. L'agitation civile dure aussi longtemps que les conditions y sont propices. À la suite d'une révolution, le comportement de votre peuple se stabilise naturellement. Après quelques tours, une fois le calme revenu dans la population, une boîte de dialogue apparaît énumérant toutes les formes de gouvernement disponibles à votre culture. Choisissez celle que vous préférez, et ce régime se met en place aussitôt.

Une caractéristique de **Civilization II : Test of Time** vous permet de changer de gouvernement instantanément et sans pénalité et pendant le reste du tour. Si votre premier choix se révèle être peu satisfaisant, sélectionnez le menu à nouveau et choisissez un gouvernement différent. Une fois votre tour terminé (après avoir appuyé sur la touche Entrée), vous devrez passer par toutes les étapes de la révolution (y compris plusieurs tours d'Anarchie) si vous voulez changer encore de gouvernement.

Il existe trois "anciennes" formes de gouvernement : despotisme, monarchie, et république et trois formes "modernes" : communisme, intégrisme, et démocratie. La république et la démocratie sont les plus sophistiquées sur le

point de vue économique, mais elles imposent des restrictions sévères sur vos forces militaires. Les autres formes offrent des compromis entre l'économie et une flexibilité militaire accrue. Dans le fond, vous pourriez résumer les variables gouvernementales ainsi : plus vous accordez de liberté à votre peuple, moins il voudra lutter pour vous, mais plus votre économie sera forte. Nous avons rassemblé des explications sur les bonus de chaque forme de gouvernement et les désavantages concernant le commerce, le soutien fourni aux unités, la production, et le comportement des habitants. Selon votre style de jeu, il vous est possible de ne pas développer chaque progrès dans l'ordre de l'évolution de la recherche.

REMARQUE SUR LE SÉNAT

Vous ne pouvez pas éviter les interférences du sénat dans votre politique étrangère en refusant simplement de parler avec les émissaires. Toutefois, au sein du sénat d'une république, les "Colombes" ne sont au pouvoir que la moitié du temps. Dans une démocratie, les "Colombes" sont toujours une force sur laquelle il faut compter.

ANARCHIE

Vous avez temporairement perdu le contrôle du gouvernement. Vous continuez à contrôler les déplacements de vos unités, et les villes continuent à opérer toutes seules, mais certaines fonctions importantes de votre civilisation s'arrêtent jusqu'à ce que vous récupériez le contrôle du pouvoir.

Bien-être : Trois unités militaires dans chaque ville instituent la loi martiale ; chacune rendant un citoyen mécontent satisfait (voir **Bonheur et Emeutes**).

Corruption & gaspillage : La corruption sévit. Bien qu'aucun coût d'entretien ne soit facturé pour les AMÉLIORATIONS de ville, aucun impôt n'est collecté et aucune recherche scientifique n'est accomplie tant que l'anarchie est présente.

Entretien des ressources : Les unités militaires ne nécessitent pas d'entretien en matières premières jusqu'à ce que le nombre d'unités d'une ville (voir **Liste des unités**) dépasse le nombre de citoyens sur la liste de la population. Chaque unité militaire en excès par rapport au nombre de citoyens dans la ville coûte un bouclier d'entretien industriel. Les Colons consomment une unité de nourriture par tour.

Conditions particulières : Tant que l'anarchie continue, les citoyens ne peuvent pas fournir tout leur potentiel de travail. La pénalité pour cette atmosphère de tension est que les travailleurs produisent un icône de ressource de moins sur tout terrain qui peut générer plus de deux icônes de toute autre sorte. Les mines, par exemple, qui pourraient normalement être exploitées pour trois boucliers, en produisent seulement deux en temps d'anarchie.

Equivalents : L'équivalent de l'anarchie dans la partie Science-fiction est le *pandémonium*.

DESPOTISME

Vous gouvernez par décret absolu. Le peuple doit simplement faire avec, puisque votre volonté est imposée par l'armée. En raison de strictes limites sur la liberté personnelle et économique, la production est à un minimum. Toutefois, le contrôle total rend la conduite de la guerre relativement facile.

Bien-être : Trois unités militaires dans une ville instituent la loi martiale ; chacune rendant un citoyen mécontent satisfait (voir **Bonheur et Emeutes**).

Corruption & gaspillage : La corruption et le gaspillage sont les deux principaux problèmes du despotisme. Plus une ville est éloignée de sa capitale, plus les pertes de revenus du commerce dues à la corruption sont élevées, et plus la production de boucliers souffre de pertes du fait du gaspillage.

Sous un régime despotique : Les unités militaires ne nécessitent pas d'entretien en matières premières jusqu'à ce que le nombre d'unités d'une ville (voir **Liste des unités**) dépasse le nombre de citoyens sur la liste de la population. Chaque unité militaire en excès par rapport au nombre de citoyens dans la ville coûte un bouclier d'entretien chaque tour. Les Colons consomment une unité de nourriture par tour.

Conditions particulières : Les citoyens ne peuvent pas fournir tout leur potentiel de travail. La pénalité pour cette atmosphère de tension est que les travailleurs produisent un icône de ressource de moins sur tout terrain qui peut générer plus de deux icônes de toute autre sorte. Les mines, par exemple, qui pourraient normalement être exploitées pour trois boucliers, n'en produisent que deux sous un régime despotisme. De plus, le taux maximum auquel vous pouvez fixer les impôts, le luxe ou la recherche scientifique est de 60 pour cent.

MONARCHIE

Votre règne n'est pas absolu, et une aristocratie de citoyens de la haute société influence vos décisions. Les classes aristocratiques ont une certaine liberté économique, ce qui résulte en un plus grand potentiel de production. Vos vassaux féodaux sont en partie responsables pour vous aider à défendre votre royaume, mais ils peuvent dans certains cas déduire une part de la production de votre civilisation pour l'entretien des unités militaires.

Bien-être : Trois unités militaires dans chaque ville instituent la loi martiale ; chacune rendant un citoyen mécontent satisfait (voir **Bonheur et Emeutes**).

Corruption & gaspillage : Une certaine quantité de votre production économique est détournée par vos aristocrates, particulièrement par ceux les plus éloignés de votre œil vigilant. La corruption et le gaspillage représentent des problèmes importants sous une monarchie, mais à un niveau moindre, tout de même, que sous un régime despotique. Plus une ville est éloignée de sa capitale, plus les pertes de revenus du commerce dues à la corruption sont élevées, et plus la production de boucliers subit de pertes du fait du gaspillage.

Entretien des ressources : Vos vassaux féodaux entretiennent jusqu'à trois unités dans chaque ville sans que cela vous coûte quoi que ce soit. Chaque unité supplémentaire coûte un bouclier par tour. Les Colons une unité de nourriture par tour.

Conditions particulières : Sous une monarchie, le taux maximum auquel vous pouvez fixer les impôts, le luxe ou la recherche scientifique est de 70 pour cent.

Equivalents : L'équivalent de la monarchie dans la partie Science-fiction est la hiérarchie.

RÉPUBLIQUE

Vous régnerez sur un ensemble de villes-états formé à partir de villes que votre civilisation contrôle. Chaque ville est un état autonome, tout en faisant partie de la république que vous gouvernez. Vos citoyens ont le sentiment que leurs besoins sont entendus. Ils jouissent d'une liberté personnelle et économique appréciable, ce qui résulte en une croissance considérable du commerce. Le sénat révisé vos décisions en matière de diplomatie, et a un droit de veto sur celles-ci. Le conflit militaire est mal vu par les masses, et votre gouvernement doit prendre en charge le coût total de l'entretien de son armée.

Bien-être : Chaque unité terrestre et navale au-delà de la première, qui n'est pas postée dans une ville amie ou dans une forteresse à trois carrés au plus d'une ville amie (sauf les unités non-combattantes, dont la force d'attaque est 0), et chaque unité de bombardier, bombardier furtif, hélicoptère et missiles, sans tenir compte de la ville qu'elle occupe, rend un citoyen mécontent à chaque tour.

Corruption & gaspillage : La corruption et le gaspillage restent un problème sous une république, bien qu'ils soient d'un niveau moins élevé que sous une monarchie. Plus une ville est éloignée de sa capitale, plus les pertes de revenus du commerce dues à la corruption sont élevées, et plus la production de boucliers subit de pertes du fait du gaspillage.

Entretien des ressources : Chaque unité militaire coûte un bouclier par tour en entretien. Les Colons nécessitent deux unités de nourriture par tour.

Conditions particulières : Sous une république vos travailleurs produisent un icône en double flèche dans tout carré où ils en produisent déjà au moins un. Votre sénat peut vous forcer à accepter une solution pacifique à toute négociation, quoiqu'il choisisse seulement de le faire dans environ 50 pour cent des cas. Enfin, les taux d'impôts, de luxe et de science ne peuvent pas dépasser 80 pour cent.

Equivalents : L'équivalent de la république dans les parties Fantastique et Midgard est l'Assemblée. Dans la partie Science fiction, c'est la *Confédération*.

COMMUNISME

Vous êtes à la tête d'un gouvernement communiste, et vous gouvernez avec le soutien du parti majoritaire. Bien que cette forme de gouvernement permette une production accrue par rapport à celle du despotisme, l'orthodoxie du parti restreint la liberté économique et personnelle, limitant ainsi le commerce. Par contre, l'un de ses avantages est que la corruption est réduite à néant du fait de la structure même du parti. L'armée et la police secrète suppriment en grande partie le mécontentement populaire, et vos forces de sécurité recrutent d'excellents espions.

Attitude: Trois unités militaires au plus dans chaque ville mettent en vigueur la loi martiale ; chacune rend deux citoyens malheureux satisfaits (voir **Bonheur et Désordre Civil**).

Corruption & gaspillage : Sous le communisme, la mainmise de l'état sur l'économie élimine le crime organisé, et la corruption et le gaspillage sont inexistantes dans vos villes.

Entretien des ressources : Indépendamment de la taille de la ville, chaque unité militaire au-delà de la *troisième* qu'une ville entretien coûte un bouclier par tour. Les Colons consomment deux unités de nourriture par tour.

Conditions particulières : Toutes les unités d'espion produites sous un gouvernement communiste sont des vétérans. Sous un régime communiste, les taux d'impôt, de luxe ou de science ne peuvent pas dépasser 80 pour cent.

Equivalents : L'équivalent du communisme dans les parties Fantastique et Midgard est la communauté. Dans la partie Science fiction, il s'agit de la collectivité.

INTÉGRISME

L'intégrisme est une forme de gouvernement basée sur l'interprétation littérale, intransigeante, et vigoureuse du dogme religieux. Les sociétés intégristes soutiennent que leurs propres croyances sont la seule vraie voie vers le salut et ont une forte tendance à l'intolérance, ce qui tend à étouffer le développement intellectuel. Par contre, les citoyens de telles sociétés sont souvent fanatiquement dévoués à leurs croyances, et peuvent être prêts à mourir, à employer la force, ou à commettre des atrocités pour les conserver. Cette dévotion incroyable, souvent odieuse pour les sociétés environnantes, peut être mise au service d'un dirigeant cynique et astucieux.

Bien-être : Sous l'intégrisme, aucun citoyen n'est jamais malheureux ! Les AMÉLIORATIONS qui rendent généralement satisfaits les citoyens mécontents produisent des "dîmes" (or) équivalents au nombre de citoyens qu'elles convertiraient normalement, et n'exigent aucun entretien.

Corruption & gaspillage : L'intégrisme a des taux très bas de corruption et de gaspillage.

Entretien des ressources : A cause du zèle de votre peuple, chaque ville peut entretenir dix unités militaires sans aucun frais. Les Colons consomment deux unités de nourriture par tour. Seuls les intégristes peuvent créer des unités de Fanatiques, qui n'exigent aucun entretien.

Conditions particulières : Sous un régime intégriste, les taux d'impôt/luxe/science ne peuvent pas être fixés à plus de 80 pour cent. En outre, la rigidité du raisonnement intégriste ainsi que l'accent sur la doctrine unique impliquent une réduction de la recherche scientifique ; dans la partie Originale, par exemple, elle est réduite de moitié. Les pénalités diplomatiques pour les "actes terroristes" (tels que les bombardements des AMÉLIORATIONS de ville, les contaminations de l'alimentation en eaux, et autres) commis par des diplomates et des espions sont réduites, puisque le monde n'espère pas plus d'un tel régime.

Equivalents: L'équivalent de l'intégrisme dans les parties Fantastique et Midgard est le *fanatisme*. Dans la partie Science fiction, il s'agit de la *congrégation*.

DÉMOCRATIE

Vous êtes le dirigeant élu d'une démocratie moderne. Les gens ont le sentiment que vous gouvernez parce qu'ils vous ont choisi. Le degré de liberté accordé sous ce régime offre des possibilités maximales de

commerce et de production économique. Cependant, le peuple a aussi son mot à dire quant à la quantité de production économique consacrée à l'amélioration du niveau de vie. Toute décision diplomatique que vous prenez est sujette à une révision par votre sénat et celui-ci s'oppose toujours aux actions qui conduiraient à la guerre. Le maintien d'une force militaire sur le terrain implique des coûts économiques et politiques élevés..

Bien-être : Chaque unité terrestre et navale *au-delà de la première*, qui n'est pas postée dans une ville amie ou dans une forteresse à trois carrés au plus d'une ville amie (sauf les unités non-combattantes, dont la force d'attaque est 0), et chaque unité de bombardier, bombardier furtif, hélicoptère et missiles, sans tenir compte de la ville qu'elle occupe, rend un citoyen mécontent à chaque tour.

EMEUTES ET CHUTE DU GOUVERNEMENT

Une démocratie est fragile. Si une de vos villes se trouve en situation d'émeutes pendant plus d'un tour, votre gouvernement s'effondre et tombe dans l'anarchie.

Corruption & gaspillage : Un des plus grands avantages d'une démocratie est son aptitude à réduire à néant la corruption et le gaspillage. Ceux-ci n'existent pas dans vos villes.

Entretien des ressources : Chaque unité militaire s'approprie un bouclier d'entretien à chaque tour. Les Colons exigent deux unités de nourriture par tour.

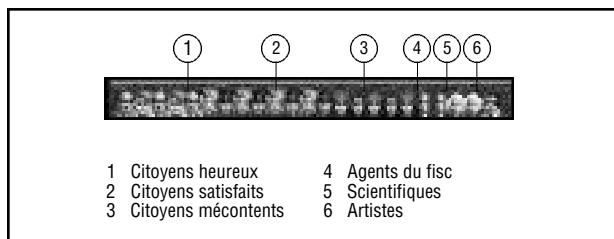
Conditions particulières : Sous un régime démocratique, vos travailleurs produisent un icône en double flèche dans tout carré où il en existait déjà un. Le patriotisme et de fortes traditions démocratiques rendent vos villes et vos unités *immunisées contre toute forme de corruption*. Enfin, le sénat peut forcer une solution pacifique à toute négociation, et le fera aussi souvent que possible.

Equivalents : L'équivalent de la démocratie dans les parties Fantastique et Midgard est la *démocratie*. Dans la partie Science fiction, c'est la *protéocratie*.

BONHEUR & DÉSORDRE CIVIL

Le bonheur et son contraire, le désordre civil, sont indirectement liés au commerce. Le manque de commerce conduit à la stagnation, et une économie stagnante entraîne un manque de biens et de services. Dans vos villes, les citoyens peuvent adopter différentes attitudes, ou états émotifs, qui sont au nombre de quatre : le bonheur, la satisfaction, le mécontentement ou la colère. (La colère est plutôt rare). Les premiers citoyens de votre première ville commencent dans un état de satisfaction. Avec la croissance de la population de la ville, la concurrence pour le travail, les biens de consommation courante et les services augmentent. Par la suite, suivant le niveau de difficulté auquel vous jouez, la forme de gouvernement que votre civilisation adopte, et les conditions économiques dans votre ville, certains citoyens commencent à grogner et manifestent leur mécontentement. Si vous n'avez pas un rôle actif dans la gestion de la ville au fur et à mesure que la population s'accroît, les citoyens montreront une tendance naturelle au mécontentement.

Que pouvez-vous bien faire pour inverser cette tendance ? Si votre population souffre déjà du désordre civil à cause d'un déséquilibre du comportement, vous devez prendre des mesures immédiates, comme nous vous le suggérons dans **Rétablir ordre**. Cependant, vous n'êtes pas obligé d'attendre qu'une crise se présente ; vous pouvez maintenir vos citoyens satisfaits en adoptant une vision à plus long terme et en offrant des services quand la demande devient pressante, voire en l'anticipant.



L'humeur de vos citoyens varie en fonction du niveau de difficulté auquel vous jouez. Au niveau CHEF DE CLAN, votre peuple est d'humeur tellement égale que les six premiers citoyens sur le TABLEAU DE POPULATION commencent en étant satisfaits. Au-dessus de six, chaque nouveau citoyen commence en adoptant un mauvais comportement. Ce comportement évoluera en fonction des embellissements, des luxes, de la loi martiale, et/ou des Merveilles du Monde que vous apporterez à votre ville. Le nombre de citoyens qui commencent satisfaits diminue de un, à chaque fois que vous montez d'un niveau de difficulté, jusqu'à ce que vous jouiez au niveau de Divinité. A ce niveau, votre peuple est si capricieux qu'un citoyen seulement commence en étant satisfait. Le second et ceux qui suivent manifestent leur mécontentement, et doivent être traités de la meilleure manière qui soit à l'aide de tous les outils de gestion à votre disposition.

FACTEURS PARTICULIERS DU MÉCONTENTEMENT

Il existe deux conditions particulières qui entraînent davantage de mécontentement dans certaines populations. Sous le despotisme, et, à un degré moindre, sous d'autres types de gouvernement, le mécontentement des citoyens augmente avec le nombre de villes. Les citoyens deviennent en colère et doivent, dans un premier temps, être convertis en citoyens mécontents avant de pouvoir devenir des citoyens satisfaits.

Dans les républiques et les démocraties, chaque unité terrestre ou navale qui ne se trouve pas dans une ville alliée ou dans une forteresse placée dans un rayon de trois carrés autour d'une ville amie, pourra entraîner le mécontentement de citoyens, et l'endroit où elles se trouvent importe peu. Cette remarque est valable pour les unités aériennes à longue portée et pour les missiles. Imaginez-les comme étant des unités "en campagne". A cause de leur entraînement pour le vol de routine, la plupart des unités aériennes sont toujours "en campagne" mais le rôle défensif des avions de chasse en fait une exception à la règle.

Dans une république, la première unité en campagne ne cause pas de mécontentement. Chaque armée supplémentaire en campagne crée un citoyen mécontent. Si votre civilisation est une démocratie, chaque unité en campagne rend deux citoyens mécontents. Celles avec une force d'attaque

de zéro (c'est à dire, avec un indice ADM qui commence par un zéro, comme les transports et les ingénieurs) peuvent s'éloigner des villes sans provoquer de mécontentement citoyen. Quand une ville connaît le désordre, DÉMETTRE les unités militaires éloignées, les renvoyer dans leur ville natale, ou les consigner dans d'autres villes, peut rendre satisfaits certains citoyens mécontents, et mettre ainsi un terme à cette situation.

DÉSORDRE CIVIL

Comme nous l'avons indiqué dans **Concepts de la ville**, les villes qui ne maintiennent pas un bon équilibre citoyens heureux/citoyens malheureux tombent dans le désordre civil. Les villes en situation de désordre civil ne produisent aucun revenu d'impôt, de recherche technologique, ou d'excédents de nourriture, et toute production est suspendue. Si cette situation perdure, cela peut causer la chute de votre gouvernement, et plonger votre civilisation dans l'anarchie. Un réacteur nucléaire dans une ville en situation de désordre civil peut subir une fusion, due au manque de contrôles de sécurité (voir **Fusion nucléaire**). Le maintien de la stabilité dans une ville est une très grande priorité.

Une ville souffre du désordre civil lorsque le nombre de citoyens mécontents dépasse le nombre de citoyens heureux. Les spécialistes et les citoyens satisfaits ne sont pas pris en compte dans le calcul. Lorsque l'ordre est rétabli, la ville retrouve un fonctionnement normal au tour suivant. Vous pouvez rétablir l'ordre de plusieurs manières.

RÉTABLIR L'ORDRE

Vous pouvez payer pour achever plus rapidement le programme de construction d'une amélioration de ville, tel un temple, qui peut convertir suffisamment de citoyens mécontents en citoyens satisfaits (ou des citoyens satisfaits en citoyens heureux) pour que l'équilibre soit rétabli. Voir **Travaux prioritaires** pour des instructions à ce sujet.

Vous pouvez aussi changer les taux d'imposition de votre civilisation. Rendre les produits de luxe plus disponibles peut convertir certains citoyens satisfaits en citoyens heureux. Ils équilibreraient ainsi la population des mécontents. Voir **Taux de commerce** pour des renseignements sur les manœuvres économiques.

Vous pouvez retirer un citoyen, ou plus, de la main d'œuvre, pour en faire un artiste. Cela augmente le nombre de citoyens heureux. Pour des renseignements à ce sujet, voir **Spécialistes**. Lorsque vous créez des spécialistes, prenez garde à ne pas entraîner du même coup des pénuries de nourriture ou de ressources qui déclenchent la famine de la population ou la mise hors service des armées.

Si le type de gouvernement qui préside aux destinées de votre civilisation est l'anarchie, le despotisme, la monarchie, ou le communisme, vous pouvez employer la loi martiale pour rétablir l'ordre dans une ville. Un maximum de trois unités militaires, chacune ayant un indice d'attaque d'un ou plus, peuvent être postées dans une ville pour faire appliquer la loi martiale. Lorsque vous avez adopté l'un des trois premiers types de gouvernements (anarchie, despotisme ou monarchie), chacune des unités militaires rend satisfait un citoyen mécontent dans une ville. Sous le communisme, la loi martiale est doublement efficace, et chaque armée rend deux citoyens satisfaits. Si vous avez assez d'unités militaires pour l'appliquer, et un niveau de mécontentement pas trop élevé, la loi martiale devrait suffire à rétablir l'ordre.

NOUS AIMONS NOTRE _____

Si la population d'une ville devient suffisamment heureuse, elle organise automatiquement une fête en l'honneur de votre règne. Les citoyens défilent dans les rues en chantant "Nous aimons notre (titre du dirigeant)" en guise de remerciements pour la prospérité que votre gestion a rendue possible. Pendant que la situation qui provoque cette humeur de fête perdure, la ville peut profiter de certains avantages, qui dépendent du type de gouvernement de votre civilisation. Vous verrez les effets de cette célébration se produire lors du premier *tour complet* où une ville fait la fête, c'est à dire après l'annonce de cette manifestation.



Pour déclencher une journée de manifestations en votre faveur, certaines conditions doivent être remplies ; la ville ne doit compter dans ses rangs aucun citoyen mécontent, il doit y avoir au moins autant de citoyens heureux que de citoyens satisfaits, et le **TABLEAU DE POPULATION** doit contenir un minimum de trois citoyens. Les spécialistes, dans ce calcul, sont comptabilisés comme des citoyens satisfaits. Par exemple, une ville avec cinq citoyens heureux, quatre citoyens satisfaits, et aucun citoyen mécontent pourra célébrer votre règne. Une ville avec dix citoyens heureux, trois citoyens satisfaits et un citoyen malheureux ne peut le faire.

ANARCHIE

Les effets de la célébration sont annulés lorsque l'anarchie règne dans votre gouvernement.

DESPOTISME

Une ville en période de célébration collecte ses ressources comme si le gouvernement était une monarchie (voir **Gouvernements**). Cela peut augmenter les quantités de nourriture et de matières premières produites par vos citoyens dans certains types de terrains (ceux qui bénéficient de l'irrigation et ceux sur lesquels se trouvent une exploitation minière).

MONARCHIE/COMMUNISME/INTÉGRISME

Une ville en période de célébration dont le type de gouvernement est un des trois cités collecte ses ressources comme si elle était gérée par une république (voir Gouvernements). Ceci augmente les revenus commerciaux que peuvent produire vos citoyens dans chaque terrain qui génère ce type de revenu.

RÉPUBLIQUE/DÉMOCRATIE

En fonction de la nourriture disponible, une ville gérée par un de ces deux gouvernements verra sa population augmenter d'un citoyen à chaque tour. Cela peut résulter en un accroissement spectaculaire de la ville.



TERRAINS ET MOUVEMENTS

TYPES DE TERRAINS

Les différences de terrains ont plus de signification qu'une simple variété de graphismes et de couleurs sur la carte de jeu, destinés à la rendre plus agréable, ne peuvent le laisser croire. Chaque terrain possède son propre intérêt économique, ses propres effets sur les mouvements d'unités, et sur les combats. Les détails à ce niveau figurent dans le fascicule **Types de Terrains** de la CIVILOPEDIE.

Pour les obtenir, cliquez sur le menu CIVILOPEDIE, et sélectionnez l'option TYPES DE TERRAINS. Apparaît alors la liste des types de terrains standards et de leurs ressources spéciales. Si vous ne reconnaissez pas l'icône d'une ressource spéciale, cliquez sur le type de terrain standard pour voir quelles sont les ressources spéciales disponibles.

CONCEPTS RELATIFS AUX TERRAINS ET AUX MOUVEMENTS

La carte de jeu de **Civilization II : Test of Time** est divisée en toutes petites parties, indépendantes les unes des autres, appelées "carrés de terrain", comme mentionné dans **Concepts de la ville**. Pour des raisons d'ordre pratique, chaque carré représente un, et un seul, type de terrain à la fois, même si le monde n'est évidemment pas aussi "parfaitement" organisé. Certains types de terrains sont faciles à traverser, et d'autres réclament que l'on se fraye son chemin à travers des terres boueuses, ou des buissons épais qu'il faut tailler à la machette : on ne se déplace pas partout à la même vitesse. Pour traduire cette différence, les unités sont dotées de *points de mouvement*. Chaque unité possède un indice ADM (Attaque/Défense/Mouvement) ; la lettre "M", le troisième chiffre de l'indice, indique combien de points de mouvement une unité peut dépenser par tour. Toutes les correspondances unité/indice ADM sont répertoriées dans **Unités militaires**.

Chaque type de terrain a son propre coût en points de mouvement (qui sont tous très opportunément répertoriés dans le fascicule **Types de terrains**). Vos unités "colonisatrices" (les Colons et les ingénieurs) peuvent, en apportant des AMÉLIORATIONS à ces terrains, faire baisser ces coûts de points de mouvement (reportez-vous à **Colons & ingénieurs**). Lorsqu'une unité se déplace dans un nouveau carré, elle paye ce que ce carré coûte en points de mouvement. S'il reste des points de mouvement à cette unité, ou des fractions de points de mouvement, après qu'elle ait changé de carré, elle pourra tenter de se déplacer encore jusqu'à épuisement de ses propres points de mouvements. Vos unités dépendent aussi des points de mouvement quand elles attaquent. Pour plus de détails, reportez-vous à **Unités militaires**. Il est important que vous sachiez que la force d'attaque d'une unité peut se trouver réduite si cette dernière possède moins d'un point de mouvement complet au moment où elle décide d'engager le combat. Quand cette configuration se présente, un message apparaît sur l'écran qui vous demande si vous souhaitez poursuivre le combat malgré tout.

La proximité d'unités ou de villes ennemies peut également restreindre les possibilités de mouvement d'une unité. Les unités et les villes possèdent ce que, dans le jargon militaire, on appelle une *zone de contrôle* ; celle-ci s'étend sur les huit carrés qui les entourent. Vos unités ne peuvent se déplacer de la zone de contrôle d'un rival à celle d'un autre rival, à moins que vous n'ayez une alliance avec la seconde tribu. Cela représente la possibilité qu'une armée a d'impressionner ou d'immobiliser une troupe ennemie située à proximité. Lorsqu'une légion ennemie se trouve proche, prête à vous sauter à la gorge, vos troupes ne peuvent se permettre d'exposer leurs flancs bien trop vulnérables. Les unités qui bloquent ainsi des passages n'ont pas besoin d'appartenir à la même civilisation. Le schéma des **Restrictions de déplacements** rend les choses un peu plus claires, allez donc y jeter un coup d'œil. Certaines unités (diplomates et caravanes) bénéficient de capacités particulières qui leur permettent d'ignorer ces restrictions. Le concept de zone de contrôle n'affecte aucunement les unités aériennes et navales.

Vos unités peuvent, occasionnellement, tomber sur des terrains *infranchissables*. Les troupes terrestres normales ne peuvent y pénétrer, même si au milieu coule une rivière. Vous les rencontrerez le plus souvent dans les mondes de la partie science-fiction, mais il en existe également, même si plus rares, dans les mondes fantastiques. Nous ne voudrions pas vous gâcher le plaisir, alors compulsez la CIVILOPEDIE, ou le fascicule **Types de terrains** pour plus de détails.

Les modes Fantastiques et Science-fiction comprennent une nouvelle caractéristique : les *cartes multiples*. Exploration et colonisation peuvent se faire sur quatre planètes ou royaumes différents. Cela revient à bénéficier de quatre mondes en un seul jeu, qu'il faudra conquérir, pacifiquement ou non... Une fois que vous avez rempli certaines conditions, vos troupes peuvent voyager et intégrer de nouveaux mondes à votre empire. Dans la partie Fantastique, la carte sur laquelle vous commencez dépend de la race que vous avez choisi d'incarner.

A PROPOS DES RIVIÈRES...

On peut trouver des rivières sur presque tous les terrains, leur apparence y gagne en réalisme. Afin de représenter l'effet positif qu'elles avaient sur le commerce, particulièrement marqué dans les temps anciens, une unité terrestre qui se déplace le long d'une rivière (avec ou contre le courant) sera moins pénalisée en points de mouvement : un tiers de point par carré seulement, à moins que le terrain où coule celle-ci soit infranchissable, ce qui peut arriver. La présence d'une rivière dans un carré indique également que celui qui le jouxte peut être irrigué. Les rivières offrent un bonus de 50 pour cent sur le plan défensif, et les carrés qu'elles traversent peuvent être exploités à la fois pour les biens de commerce et pour leur production naturelle. Il ne vous est pas possible de construire des routes sur ces carrés, à moins que votre tribu ne découvre la technologie nécessaire (la Construction de ponts par exemple).

Remarquez également que les "rivières" peuvent prendre des formes différentes dans les modes fantastiques et science-fiction. Les Rivières de poussière de la planète Naumachia en sont une illustration, mais elles conservent les mêmes caractéristiques.

CARRÉS DE TERRAINS STANDARDS

Les carrés de terrains standards de la partie originale peuvent être classés en fonction de critères climatiques. En voici un résumé succinct. Les carrés de glaciers et de toundra sont des terrains froids. Ils ne sont, sur le plan de la production de matières premières, pas très intéressants, et ne peuvent être transformés en terrains plus rentables. Marécages et jungles sont des terrains humides. S'y déplacer est pénible, et l'investissement en temps de travail qu'il faut consacrer à leur amélioration est considérable. Plaines et prairies sont des terrains découverts. Il est facile de s'y déplacer. Lorsqu'ils sont améliorés, ils procurent d'intéressants revenus de nourriture et de matières premières. Les terrains de collines et de montagnes sont d'un abord difficile. Il est difficile de s'y déplacer, et ils produisent plus de matières premières lorsque l'on y installe des exploitations minières. Les carrés d'océan procurent des revenus commerciaux considérables, et les types de terrains choisis qui les jouxtent peuvent être irrigués. Les carrés de désert sont des terres asséchées qui ne présentent que de faibles rendements. Les carrés de forêt sont pénibles à traverser mais peuvent fournir une production de matières premières convenable.

CARRÉS DE TERRAINS SPÉCIAUX

La plupart des types de terrains proposent une association de deux ressources spéciales, qui présentent elles-mêmes leur propre intérêt sur le plan de votre développement. Chacune de ces ressources spéciales est représentée par un icône situé en haut du carré de terrain. Là où apparaît une ressource spéciale, la valeur économique du terrain s'en trouve considérablement augmentée. Des symboles différents marquent leur localisation. Si vos Colons, ou vos ingénieurs, transforment la nature d'un terrain où figure l'icône indiquant la présence d'une de ces ressources spéciales, cette spécificité originale est perdue. Si le nouveau type de terrain peut apporter un gain de productivité grâce à une ressource spéciale cela implique que s'il est une prairie, il doit rester un type de terrain standard. Comme exemple du genre de ressources

que les terrains spéciaux représentent, vous trouverez un bref résumé des terrains dans la partie originale. Lorsque vos unités entameront l'exploration de terrains dans les autres mondes, Fantastiques et Science-fiction, vous serez amenés à rencontrer tout un ensemble de nouveaux types de ressources spéciales. Référez-vous à la CIVILOPEDIE et au fascicule **Types de terrains** pour plus de détails.

Les glaciers peuvent être rendus plus intéressants par des gisements de pétrole, qui symbolisent une richesse minérale et, par conséquent, ils vous rapportent plus de boucliers lorsque vous les exploitez. De plus, la présence de morses indique la présence d'ivoire, et donc la perspective de revenus commerciaux considérablement augmentés.

Les *bœufs musqués* présents dans certains carrés de toundra indiquent des ressources de nourriture ou des pacages de qualité. Exploiter ces régions rapportera un surplus de nourriture. D'autres carrés de toundra affichent la présence de *fourrure*, ce qui implique un gros potentiel de gain de flèches puisque cet article est une denrée commerciale particulièrement recherchée.

Les carrés de marécages peuvent contenir de la tourbe, dont l'utilité est signalée par une production de boucliers accrue. On peut également y trouver des *épices*, des saveurs exotiques qui sont prisées sur la terre entière. Elles représentent donc un bonus en production de nourriture et de flèches.

Les *joyaux* des carrés de jungle signalent la présence de pierres précieuses, d'ivoire, d'épices, de sel ou d'un tas d'autres denrées de grande valeur. Ce sont de bons articles pour le commerce et, par conséquent, les carrés sur lesquels ils apparaissent produisent un nombre conséquent de flèches. Les carrés de jungle peuvent aussi produire des *fruits exotiques* qui augmentent la production de nourriture.

Les *bisons* qui parcourent les carrés de plaines représentent de la matière première vivante. Ces carrés exploités rapportent des boucliers supplémentaires. D'un autre côté, les *céréales* représentent une parcelle de terrain particulièrement fertile, ainsi qu'une importante source de nourriture.

Les gisements de *charbon*, les icones représentant des sortes de mottes noires sur les carrés de collines, indiquent des endroits riches en minerais. Ces zones, d'autant plus lorsque l'on y installe une exploitation minière, augmentent considérablement la production de boucliers. Il faut ajouter que certains carrés de collines sont des terres de *vignes* qui conviennent parfaitement à la culture du raisin. Les revenus de ces terrains augmentent considérablement le commerce.

Les reflets *d'or* sur les carrés de montagnes sont le signe d'une abondance de minerais précieux. La valeur de ces dépôts fournit au commerce des revenus incroyables. Les gisements de *fer*, toujours sur ces carrés de montagnes augmentent également la production de boucliers.

Les *poissons* que l'on voit se déplacer dans les carrés d'océans signalent la présence de bancs plus larges et de récifs coralliens en profondeur qui fournissent d'excellents terrains de pêche. Ceux-ci augmentent la production de nourriture. De plus, les *baleines* symbolisent la richesse des profondeurs et une augmentation de la production de matières premières, des revenus du commerce et de la quantité de nourriture disponible.

Une oasis est un îlot de fertilité sur un carré de désert qui peut fournir des quantités de nourriture non négligeables. Paradoxalement, le *pétrole*, symbole de richesse minérale, peut aussi être présent dans ces carrés

de désert. Ils rapportent, tout comme dans les carrés de glaciers, des boucliers supplémentaires.

Il est possible de distinguer un faisan sur certains carrés de forêt. La présence de gibier est synonyme d'excellentes sources de nourriture à disposition. La soie quant à elle représente un produit de luxe des forêts de mûriers (dont se nourrit le ver). Ce produit augmente les richesses issues des échanges commerciaux.

TERRAIN INFRANCHISSABLE

Le nouveau concept en relation avec les terrains et les mouvements dans **Civilization II : Test of Time** est celui du terrain infranchissable. Il s'agit d'un terrain dans lequel les unités normales ne peuvent pénétrer, même lorsqu'une rivière y circule. Ce nouveau type de terrain apparaît la plupart du temps sur les planètes des parties science-fiction, mais on en trouve également dans les mondes de la partie fantastique. Comme nous souhaitons ne pas vous gâcher le plaisir par de trop longues descriptions, le mieux est que vous découvriez vous-même les particularités de ce type de terrain dans le fascicule **Types de terrains** de la CIVILOPEDIE. Les différents types de terrains infranchissables ne sont pas légion, mais il se pourrait qu'ils soient en mesure de gêner vos déplacements, ou ceux de vos ennemis ; ils peuvent entraver les mouvements au sol, vers une péninsule par exemple. Grâce aux progrès technologiques, vous finirez par développer des troupes terrestres capables de traverser les régions les plus difficiles, les unités aériennes pourront les survoler, et vos unités navales permettront à vos troupes de contourner ces barrières. Découvrir les terrains infranchissables représente un défi à l'intelligence de votre civilisation. Nous vous conseillons néanmoins d'étudier sérieusement ces emplacements, pour ce qui concerne votre production, lorsque vous choisissez un site pour une ville.

LES MEILLEURS EMPLACEMENTS POUR UNE VILLE

Le rôle économique des divers types de terrains est important dans le choix de l'emplacement des villes. Les citoyens travaillent le terrain dans le rayon d'une ville pour produire nourriture, matières premières, et commerce dont la ville a besoin pour croître et être productive (voir **Rayon de la Ville**). Certains types de terrains ont plus de valeur que d'autres, du fait que les citoyens qui les travaillent en tirent plus de ressources. D'autres terrains rapportent très peu, et ne développent leur plein potentiel que lorsqu'ils sont améliorés. Ces carrés peuvent être irrigués, exploités à l'aide de mines, ou munis d'un revêtement pour que leur valeur économique soit augmentée. D'autres carrés sont importants parce qu'ils peuvent être convertis en terrains de plus grande valeur, comme nous le verrons plus loin (pour les instructions sur la façon d'irriguer, d'exploiter des mines, de revêtir, et de convertir les terrains, voir **Colons & Ingénieurs**). Les meilleurs emplacements de ville offrent de la nourriture immédiatement, des matières premières, et une production de commerce, plus le potentiel d'un développement à long terme.

CONVERTIR UN TERRAIN

Lorsque vous étudiez des emplacements pour une nouvelle ville, gardez à l'esprit qu'il est possible d'améliorer des carrés de terrain dans le rayon de la ville. Les carrés de montagnes et de collines peuvent être exploités en mines. Les citoyens qui les travaillent produisent donc plus de matières

premières. Les carrés de plaines et de prairies, qu'il y ait une rivière ou non, peuvent être irrigués. Cela permet aux citoyens qui y travaillent de produire plus de nourriture. Les carrés de jungle et de marécages peuvent être défrichés, et transformés en prairies, ou cultivés pour donner des forêts. La forêt peut être défrichée pour donner place à des plaines. Les carrés de plaines et de prairies peuvent être reboisés pour devenir des carrés de forêt, si vous avez besoin de matières premières. Une région pleine de carrés de marécages et de jungle peut sembler infertile au premier abord, mais avoir tout de même le potentiel pour être un très bon emplacement de ville.

Les AMÉLIORATIONS ne sont pas limitées au secteur agricole. Les Colons et les ingénieurs améliorent aussi les terrains en construisant des routes sur des carrés de terrain. Elles permettent un meilleur accès à une ville, et augmentent ainsi la production des biens de commerce que les citoyens produisent en travaillant certains carrés. Les carrés de plaines, de prairies, et de désert produisent tous du commerce une fois qu'ils sont traversés par des routes. Les chemins de fer éliminent le coût en points de mouvement du terrain sur lequel ils sont posés et peuvent également augmenter la production de ressources. Pour plus de détails sur les AMÉLIORATIONS de terrain, voir **Colons & Ingénieurs**. Ce sont ces unités qui sont en charge de ce travail.

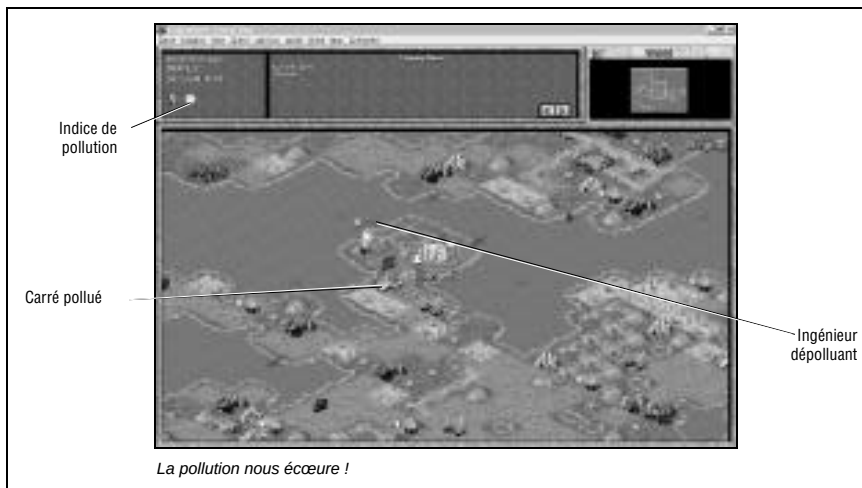
PROTÉGER LA PLANÈTE

Exploiter les terrains pour produire le plus de boucliers possible entraîne évidemment des effets secondaires. Le prix à payer lorsqu'on développe l'industrie d'une manière inconséquente est celui d'une pollution et d'un empoisonnement régulier de l'environnement. Dans la réalité, parmi les nombreux dangers posés par la pollution, le plus terrible pourrait bien être le réchauffement de l'atmosphère. Les scientifiques estiment qu'une hausse non contrôlée de la température de l'atmosphère de la planète peut entraîner des changements géographiques catastrophiques, dont la fonte des calottes glaciaires polaires, la montée du niveau de la mer, et le dessèchement des terres agricoles. D'autres dangers menacent de nous empoisonner en cas de conflit ou d'accident nucléaire.

Civilization II : Test of Time introduit les notions de pollution et de catastrophes nucléaires. Comme dans la réalité, ces facteurs ont une influence sur votre croissance. Alors que vous emmenez votre civilisation vers l'âge industriel, vous devez assurer la gestion de vos villes et surveiller vos terrains de manière à réduire la pollution et empêcher le désastreux réchauffement de l'atmosphère.

POLLUTION

A tous les tours, le jeu décide d'une probabilité de pollution dans le rayon économique de chaque ville. La probabilité de cette contamination dépend de deux facteurs : le nombre de boucliers produits (pollution industrielle) et la population totale de la ville (smog). Dans certaines villes, la pollution industrielle est le facteur principal du calcul effectué, et dans d'autres villes, c'est le smog qui présente le plus grand risque. En dessous d'un certain niveau, le risque de pollution est négligeable, mais avec le développement de l'industrie croît le risque de ses effets secondaires les plus néfastes. Le smog n'a aucun effet sur les calculs de pollution jusqu'à ce que votre civilisation découvre l'automobile.



Les symboles d'alarme de pollution (triangles jaunes, frappés d'un crâne, dans la partie originale) font leur apparition dans la FENETRE DE VILLE du tableau INFORMATIONS GENERALES lorsque les effets combinés de la pollution industrielle et du smog commencent à produire un danger de contamination significatif. A chaque tour, le nombre de symboles indique approximativement le nombre de carrés du rayon de la ville pouvant être pollués. Par exemple, une ville générant un grand nombre de matières premières à chaque tour (disons 20 boucliers) et largement peuplée, pourrait afficher plusieurs symboles de pollution dans la FENETRE DE VILLE. Le niveau global de pollution généré par l'industrie et le smog dépend également du niveau de difficulté auquel vous jouez.

Certains embellissements de ville peuvent arranger la situation. Par exemple, une centrale nucléaire, hydroélectrique, solaire, ou des centres de recyclages installés dans une ville réduisent le niveau de pollution industrielle, et par conséquent le nombre d'icônes correspondant aux alarmes de pollution. De plus, les centrales solaires réduisent le réchauffement de l'atmosphère en absorbant ses excédents de chaleur. Le Barrage Hoover, une merveille du monde, joue le rôle de centrale hydroélectrique pour toutes les villes amies. L'amélioration Transports en commun élimine le smog.

CONTAMINATION PARTICULIÈRE

L'explosion de certaines armes particulièrement puissantes, une catastrophe dans une amélioration de ville, peuvent également provoquer une contamination. Pour des raisons de commodité, **Civilization II : Test of Time** gère cet aspect des choses de la même manière que la pollution industrielle, bien que, dans la réalité, les effets pourraient en être tout à fait différents (et à plus long terme encore).

ARMES ULTIMES

Certaines unités spéciales, particulièrement destructrices, ne se contentent pas de détruire l'armée ou la ville qu'elles ont prise pour cible. Elles détruisent toutes les unités présentes sous l'endroit visé ainsi que celles situées dans les carrés adjacents. Elles polluent également un certain nombre de carrés de carte autour du carré d'impact. Les zones de contrôle des unités ennemies (que nous évoquons dans **Restrictions de déplacements**) pourraient empêcher vos unités de Colons ou d'ingénieurs de dépolluer ces zones dans un laps de temps convenable, et il se pourrait bien que votre rival n'éprouve que très peu d'intérêt pour les choses de l'écologie et laisse la situation pourrir un certain temps. Ne pas surveiller la pollution augmente considérablement le risque d'un réchauffement général.

Les unités responsables de ce genre de dégâts de masse sont : les missiles nucléaires et xaos, les boules-de-feu et les bombes désintégratrices nec-plus-ultra.

RÉDUIRE LE RISQUE NUCLÉAIRE

Si un accident survient dans une centrale nucléaire, un nexus ou un générateur biochaotique, la moitié de la population de la ville disparaît. De plus, un nombre (aléatoire) de carrés situés près de la ville est pollué.

Il y a toujours un risque de fusion du cœur d'un réacteur dans une ville équipée d'une centrale nucléaire, surtout lorsque cette ville se trouve en situation de désordre civil. L'agitation civile entraîne presque inévitablement un relâchement des mesures de sécurité et des contrôles entourant ces systèmes, augmentant ainsi le risque d'un accident. Si vous implantez des centrales nucléaires dans une de vos villes, veillez à ce que la paix civile y règne en permanence.

Dans chaque partie, il existe néanmoins une solution technique à ce problème. Quand votre civilisation obtient le progrès technologique de la fusion, le risque de fusion du cœur du réacteur disparaît. Vos centrales nucléaires se convertissent automatiquement en des installations électriques de fusion une fois que vous avez atteint ce progrès.

EFFETS DE LA POLLUTION

La pollution est graphiquement représentée (par un crâne) sur le carré de terrain dans lequel elle survient. Elle réduit la production de nourriture, de matières premières, et de commerce de moitié (chiffre arrondi par excès). Par exemple, un carré rapportant quatre unités de nourriture, un bouclier, et deux unités de commerce avant la pollution, ne rapporte plus que deux unités de nourriture, un bouclier, et une unité de commerce après sa contamination. Une fois le terrain dépollué, sa production retrouve son niveau d'avant la pollution. En plus de ses effets néfastes sur la production, elle est la cause de problèmes pratiques. Il est impossible de construire une

ville, une base aérienne, une plateforme surélevée, une base de service ou tout site de transport sur un carré pollué.

Un terrain peut être dépollué par n'importe quel colon ou ingénieur. Une unité en train de dépolluer est marquée d'un "P" qui signifie que l'ordre lui a été donné. Après quatre tours de travail (un ingénieur peut nettoyer en deux tours), la pollution disparaît. L'addition de Colons ou d'ingénieurs dans un carré pollué accélère son nettoyage. Si vous utilisez la commande ALLER A LA VILLE, la liste de votre ville indique les emplacements qui souffrent de pollution. Remarquez qu'un carré pollué à cheval sur deux villes est répertorié comme pollué dans les deux villes. Si vos villes sont proches les unes des autres, cela pourrait résulter en une exagération alarmante de la pollution totale dont souffre votre civilisation.

CONTRÔLER LA POLLUTION

Vos CONSEILLERS en écologie vous informent immédiatement lorsque tout carré de carte dans votre territoire devient pollué. Un crâne apparaît sur le carré pollué.

Vous pouvez vérifier l'étendue de la pollution dans votre civilisation en surveillant l'indicateur de pollution, un petit icône qui apparaît dans la fenêtre de statut. La couleur de l'icône varie en fonction du nombre de carrés de terrain effectivement pollués et du nombre de tours pendant lesquels ils sont restés contaminés. Elle indique l'étendue du risque de réchauffement de l'atmosphère.

RÉCHAUFFEMENT DE L'ATMOSPHÈRE

A partir du moment où neuf carrés de la carte sont pollués, le réchauffement de l'atmosphère peut survenir à tout moment. Plus vous attendez pour agir, plus le risque augmente. Si un terrain pollué est laissé sans soins trop longtemps, des dégâts touchent l'environnement.

Une fois qu'un désastre écologique se produit, le cycle repart au départ. La planète atteint un équilibre avec les nouvelles températures plus élevées. Si la pollution continue ou augmente une fois de plus vers des niveaux encore plus élevés, une autre série de problèmes écologiques pourrait survenir. Ce cycle peut se répéter indéfiniment si la pollution n'est pas contrôlée.

TRIBUS MINEURES

Les icônes de huttes au toit de chaume, disséminées sur la carte du monde de la partie originale, indiquent la présence de villages de tribus mineures. Dans les mondes de la partie science-fiction, leurs emplacements sont symbolisés par les débris provenant du crash du vaisseau spatial et par les ruines laissées par les civilisations précédentes. Dans la partie fantastique, ce sont les pierres circulaires, les colonnes et autres ruines qui les signalent. Ces populations sont trop isolées, trop inorganisées, ou trop enracinées dans le nomadisme, pour se développer en civilisations plus importantes. Les tribus mineures réagissent de différentes façons aux contacts. Ces réactions vont de la plus grande joie à l'hostilité. Il n'y a aucune façon de prédire les réactions d'un village, mais la plupart d'entre-elles sont favorables. Une chose ne varie pas : la plupart des unités aériennes ne peuvent faire la rencontre des tribus mineures. Par contre, les survoler les effraie, et l'icône de hutte disparaît lorsque la tribu terrorisée abandonne son territoire.



Les testeurs de jeu et les fans de **Civilization** appellent ces icônes de hutte "leurs friandises". Voici ce qui peut se passer lorsque vous déplacez une unité terrestre sur un terrain occupé par une tribu mineure.

- Il arrive qu'une tribu mineure, suffisamment évoluée, et passablement impressionnée par votre émissaire, forme aussitôt une nouvelle ville qui se joint à votre civilisation.
- Votre unité peut également tomber par hasard sur un village qui a découvert un progrès inconnu à votre civilisation. Ses habitants peuvent alors partager avec vous cette connaissance.
- Afin d'apaiser votre émissaire, un village peut offrir à votre civilisation des ressources de valeur (or). Le cadeau est ajouté à votre trésorerie.
- Votre émissaire fait une grosse impression sur les jeunes novices du village en leur narrant des contes de courage et de victoires. Tous ces Guerriers influençables décident de rejoindre votre armée, créant ainsi une nouvelle unité militaire qui "porte vos couleurs."
- Votre émissaire commet un irréparable impair qui provoque la colère de cette tribu mineure. Des unités barbares déchainées sortent alors en nombre (aléatoire) des carrés de terrain qui entourent le village. Essayez d'esquiver les coups (ou enfuyez-vous, si vous le pouvez) !
- Votre émissaire découvre un endroit censé abriter un village, mais réalise que les habitants sont partis depuis longtemps et que leurs habitations sont vides. Rien ne se passe.
- Votre unité tombe sur une tribu dont la nature nomade est très forte, et l'impressionne avec ses biens et possessions. Cette tribu est prête à rejoindre votre civilisation, mais n'exprime pas un réel désir de coloniser l'endroit où vous l'avez découverte. Les villageois deviennent des Colons (ou des ingénieurs) à votre service.

MOUVEMENTS

Il existe deux méthodes de base pour déplacer les unités d'un carré ou deux à la fois : avec les commandes du clavier ou (si vous avez la possibilité de le faire) en utilisant la souris. On se sert du clavier en utilisant les huit touches du pavé numérique. La touche [5], au centre, est inactive ; imaginez qu'elle représente la position de votre unité. Les touches l'entourant représentent les points d'une boussole. Par exemple, en appuyant sur le [7], vous envoyez votre unité vers le nord-ouest, alors qu'en appuyant sur le [6], vous l'envoyez vers l'est.

Avec la souris, la méthode consiste à placer le curseur de celle-ci au bord de l'unité, dans la direction vers laquelle vous voulez déplacer cette dernière. Lorsque le curseur se change en flèche, pointant vers la direction désirée, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour faire avancer l'unité. Vous remarquerez que cette méthode ne fonctionne que si vous activez l'option Déplacer unités avec la souris dans Options de jeu. Vous pouvez aussi utiliser la commande ALLER A pour déplacer une unité sur de longues distances, comme nous l'expliquons en détails dans ALLER A.

Les unités peuvent se déplacer dans les limites de leur indice de mouvement, avec quelques restrictions cependant. Une unité peut toujours se déplacer au moins d'un carré par tour, indépendamment du coût en points de mouvement du terrain. Faut-il entendre par-là qu'une unité peut toujours faire mouvement ? Pas exactement. La présence d'une unité ennemie ou d'une ville peut coincer n'importe quelle unité grâce à la restriction qu'impose la zone de contrôle, comme vous le verrez plus loin. Il existe d'autres restrictions évidentes aux mouvements des unités, qui sont développées dans **Restrictions de déplacements**.

Revenons aux indices de mouvements. Une unité avec un indice de mouvement supérieur à 1 doit comparer cet indice avec le coût en points de mouvements du carré de terrain où vous voulez qu'elle entre. L'unité paie ce coût (soustrayez-le au total de son indice) pour chaque nouveau carré où elle entre, jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter d'avancer ou jusqu'à ce que le nombre de points de mouvement qui lui reste soit inférieur à celui qu'il lui faut payer pour traverser un carré de terrain. Il existe une toute petite probabilité pour qu'une unité puisse entrer dans un carré alors que son indice de mouvement, inférieur au "prix" à payer, ne le lui permettrait pas normalement. C'est ce qui explique que des chariots soient parfois capables, et parfois incapables, de franchir certains carrés de montagne. La carte vous place automatiquement sur l'unité active suivante.

Les routes et les chemins de fer (ainsi que leurs équivalents) accélèrent les mouvements des unités terrestres. Le procédé est simple : ces AMÉLIORATIONS diminuent le coût en points de mouvement des terrains sur lesquels elles sont construites. Tout carré de terrain amélioré d'une route ne coûte plus qu'un tiers de point de mouvement. Tout carré de terrain amélioré d'une ligne de chemin de fer ne coûte plus rien à l'unité qui le traverse. Les carrés de terrain dans l'enceinte des villes ont automatiquement des routes. Les emprunter ne coûte donc qu'un tiers de point de mouvement. Une fois que votre civilisation découvre le progrès du chemin de fer, les carrés de ville sont automatiquement améliorés en chemins de fer (en lignes d'énergie ou en auto-glissières), et vos unités peuvent alors les emprunter gratuitement.

Pour simuler l'effet d'un transport par voie maritime, particulièrement important pour les anciennes civilisations, les unités mobiles se déplaçant le long de rivières n'utilisent qu'un tiers d'un point de mouvement par carré (ce qui revient au coût à payer lorsqu'on se déplace sur une route). Prenez en considération le fait qu'il ne s'agit pas pour cette unité de passer d'une rive à l'autre pour bénéficier de cet avantage, il lui faut suivre continuellement la rivière principale. Si le cours de cette rivière croise un carré de terrain infranchissable, comme des canyons escarpés ou des marais acides, les unités terrestres classiques ne pourront le franchir.

De plus, certaines unités (chasseurs alpins, explorateurs et partisans) ont la capacité et l'équipement nécessaires pour se déplacer rapidement, quelle que soit la nature du terrain. En termes de jeu, pour elles, *tous les terrains sont des routes*. Ce qui signifie qu'elles ne payent qu'un tiers de point de mouvement pour pénétrer dans un carré, quel que soit le type de ce terrain et que celui-ci ait des routes ou pas. Les unités dotées de la capacité de considérer tous les terrains comme des routes peuvent toujours utiliser les voies ferrées pour se déplacer plus librement, tout comme le font les autres unités.

La navigation ne cesse de progresser. Au tout début de leur histoire, vos premières embarcations, les trirèmes, ont 50 pour cent de chance de se perdre en mer chaque fois qu'elles terminent un tour loin du rivage. Mais lorsque votre civilisation découvre le progrès de la Science maritime, l'expérience du littoral dont bénéficient vos équipages devient beaucoup plus conséquente. Ils sont moins enclins à la panique et ne sombrent avec leur navire que 25 pour-cent des fois ; cela réduit les pertes en trirèmes. Lorsque vous avez découvert un autre progrès, la navigation, les connaissances des équipages, et leur confiance, sont supérieures et les risques de faire naufrage ne sont plus que de 1 sur 8. (Si vous possédez la merveille du phare, le risque de faire naufrage est éliminé, mais vous en apprendrez plus en lisant, un peu plus loin, la section **Merveilles**.)

L'UNITÉ ACTIVE

Comment savez-vous que c'est à vous de jouer ? A chaque tour, **Civilization II : Test of Time** met en activité toutes vos unités, les unes après les autres, en centrant la carte autour de celle qu'il vous appartient de manipuler, en mettant en surbrillance et en faisant clignoter le carré de terrain qu'elle occupe. Vous donner des ordres à chaque unité lorsqu'elle devient l'unité active (voir **Menu d'ORDRES** dans **La Référence : écran par écran**). Cinq ordres spéciaux méritent ici des explications plus détaillées.

AUCUN ORDRE

Si vous souhaitez faire passer un tour à une unité, appuyez sur la touche (**Espace**) ou choisissez l'option correspondante (Passer un Tour) dans le menu d'ORDRES. Une fois que vous avez passé le tour d'une unité, les troupes sont libres pour la journée, vous ne pouvez pas les rappeler au devoir pendant ce tour.

COMMANDE ALLER À...

Pour faire faire un long trajet à une unité, vous avez deux possibilités. Vous pouvez cliquer et maintenir appuyé le bouton gauche de la souris sur n'importe quel carré de la carte jusqu'à ce que le curseur se change en une flèche courbée sur laquelle vous pouvez lire : "Aller". Si le carré de destination n'apparaît pas sur la carte visible, vous pouvez vous servir du bouton Zoom Extérieur pour agrandir la superficie que vous regardez. Cliquez sur la fenêtre du monde pour vous positionner sur une autre zone de la carte, ou passez en mode Afficher éléments, en appuyant sur la touche **V** du clavier ou en choisissant l'option correspondante dans le menu AFFICHAGE, et déplacez le curseur avec les touches du clavier numérique. Si vous préférez envoyer une unité dans une ville, vous pouvez appuyer sur la touche Aller à (**G**) ou choisir l'option correspondante dans le menu d'ORDRES. Un écran apparaît avec une liste de toutes vos villes ; cliquez sur le bouton "Tous les joueurs" pour voir toutes les villes de destination dans le monde.

Une fois qu'une destination est établie, l'unité, automatiquement, "va à" ce carré (si vous nous permettez cette figure linguistique un peu osée), et qu'il faille pour cela un tour ou plus, vous n'avez plus à vous en préoccuper. Si l'unité est attaquée, ou si un obstacle l'empêche de terminer son voyage, elle redevient active. Les unités terrestres ne peuvent voyager entre des continents sur un ordre "Aller à". Les unités ne peuvent pas plus passer d'une carte à une autre sur ce type d'ordre (partie fantastique).

COMMANDE ATTENDRE

Pour reporter le mouvement d'une unité temporairement, appuyez sur la touche Attendre (W) ou choisissez cette option dans le menu d'ORDRES. Cela vous permet de décaler le mouvement de cette unité à la fin du tour. Le carré qu'elle occupe clignotera à nouveau quand vous aurez opéré tous les autres mouvements.

COMMANDE PARACHUTAGE

Les unités capables de parachutages (comme les parachutistes) qui n'ont pas effectué leur mouvement, ont la possibilité de le faire lorsque clignote une ville, une base aérienne, une plateforme surélevée ou une base de service. Appuyez sur la touche parachuter (P) ou choisissez l'option correspondante dans le menu d'ORDRES. Votre curseur se transforme alors en parachute. Vous pouvez parachuter des troupes dans n'importe quel carré de terrain, à condition que la distance que vous souhaitez faire parcourir à cette unité soit compatible avec son rayon d'action, et que le "carré-destination" ne soit pas occupé par des troupes ennemies. Quand vous déplacez votre souris sur la carte, l'icône du parachute barré indique un mouvement impossible. Cliquez sur un carré pour faire le parachutage. Il reste aux unités de parachutistes 1 point de mouvement après leur largage pour qu'elles puissent attaquer ou changer de position. Le parachutage sur une carte différente est impossible.

COMMANDE TRANSPORT AÉRIEN

Lorsque votre civilisation a découvert les progrès requis, vous bénéficiez de la possibilité d'améliorer vos aéroports, et de construire leurs équivalents dans vos villes : bases temporelles et instaports. Vous pouvez déplacer vos unités aériennes, une fois par tour, à partir du moment où vous avez deux aéroports (ou plus) sur la même carte. Activez une unité dans une ville, puis appuyez sur la touche Transport aérien (L) ou choisissez l'option correspondante dans le menu d'ORDRES. Une liste des villes dotées d'aéroports apparaît, et vous pouvez sélectionner votre destination. Les unités aériennes ennemies à proximité de votre cible ou de votre "ville-destination" ont de grandes chances de pouvoir décrypter vos informations et d'empêcher votre mouvement.

Veillez remarquer que ces transports aériens ne fonctionnent qu'entre villes d'une même carte. Dans les nouvelles parties, il existe une amélioration de ville qui offre les avantages d'une version évoluée de l'aéroport. Un port stellaire, une base astrale et un port spatial permettent aux unités d'être transportées entre des villes situées sur la même carte. Mais un aéroport est suffisant pour cela. Leur intérêt est ailleurs. Elles permettent de faire des transports entre différentes cartes, à conditions qu'elles soient présentes sur les cartes entre lesquelles s'effectuent ces transports.

ACTIVER DES UNITÉS FORTIFIÉES ET DES UNITÉS EN SENTINELLE

Les unités en sentinelle et les unités fortifiées ne s'activent pas automatiquement. Si vous voulez qu'elles se déplacent ou changer leur position, vous devez d'abord les activer. Cliquez, avec le curseur de la souris, sur le carré dans lequel les unités en sentinelle ou les unités fortifiées sont postées. Cela ouvre une boîte montrant toutes les unités dans ce carré. Cliquez à nouveau sur les icônes de toutes les unités que vous désirez activer. Les unités en sentinelle ou les unités fortifiées dans une ville doivent être activées à partir de la FENÊTRE DE VILLE. (Voir **Fenêtre de Ville** pour des instructions à ce sujet). Les unités en sentinelle s'activent automatiquement lorsque des unités ennemies entrent dans un carré adjacent.

UTILISER LA FENÊTRE DE CARTE

Nous avons déjà évoqué le DÉPLACEMENT de vos unités sur la carte, mais il y a plusieurs outils qui vous permettent de vous déplacer dans différents endroits de la carte de ce monde dans lequel vous jouez. Tout d'abord, décrivons les deux modes de **Civilization II : Test of Time**. Dans le mode Déplacer éléments, l'unité active clignote, et vous pouvez utiliser les touches du pavé numérique ou la flèche du curseur de votre souris pour la déplacer sur la carte. Dans le mode Afficher éléments, le curseur en forme de carré clignote, et vous pouvez utiliser les touches du pavé numérique pour déplacer votre unité sur toute la carte. Vous êtes automatiquement placé en mode Déplacer éléments au début de chaque tour, et vous passez automatiquement en mode Afficher éléments quand "fin du tour" clignote. Vous pouvez passer d'un mode à l'autre en appuyant sur la touche [V], en cliquant sur l'unité dans la fenêtre de STATUT ou en sélectionnant votre choix dans le menu AFFICHAGE. Vous ne pouvez pas passer en mode Déplacer éléments à moins que des unités attendent encore d'être déplacées.

Bien sûr, vous pouvez tout simplement cliquer sur un carré de carte pour centrer la fenêtre de carte à cet endroit-là. Si vous voulez parcourir une longue distance, vous pouvez utiliser les boutons du zoom pour augmenter la superficie disponible dans la fenêtre, ou cliquer sur la fenêtre du Monde.

Si votre curseur est sur une unité, un tas d'unités, ou un carré de ville en mode Voir éléments, vous pouvez appuyer sur la touche Activer unité [A] pour activer certaines ou toutes les unités de ce carré. S'il y a plus d'une unité, une boîte s'ouvre instantanément qui vous permet de choisir parmi elles. Si l'unité active, en mode Déplacer éléments, se trouve dans une ville, la touche Activer unité permet d'activer toutes les unités du même type qui se trouvent dans cette ville, sans que vous ayez à ouvrir l'Ecran de ville.

RESTRICTIONS DE DÉPLACEMENTS

La plupart des Restrictions de déplacements qui peuvent affecter une unité sont une question de bon sens, comme nous l'avons déjà indiqué. Nous les expliquons toutes ici, au cas où, désirant déplacer une unité vers un endroit où vous penseriez pouvoir le faire, vous vous trouveriez confronté à un refus de la part du jeu.

UNITÉS TERRESTRES

Normalement, les unités terrestres (celles qui ne sont ni navales ni aériennes) ne se déplacent que sur la terre ferme. Pour traverser les océans (grands ou petits) ou même pour traverser des lacs, elles doivent embarquer sur des transports navals. De plus, certaines unités terrestres peuvent atteindre d'autres cartes par leurs propres moyens, d'autres ont besoin d'utiliser des sites destinés aux opérations de transport (construits par les Colons) et d'autres encore doivent être y être acheminées par des transports navals. Tous les navires ne peuvent prendre des passagers ; voir **Unités navales** dans **Unités mobiles** pour la liste de ceux qui le peuvent, dans la partie originale. Les autres sont répertoriés dans le **poster** et dans la CIVILOPEDIE.

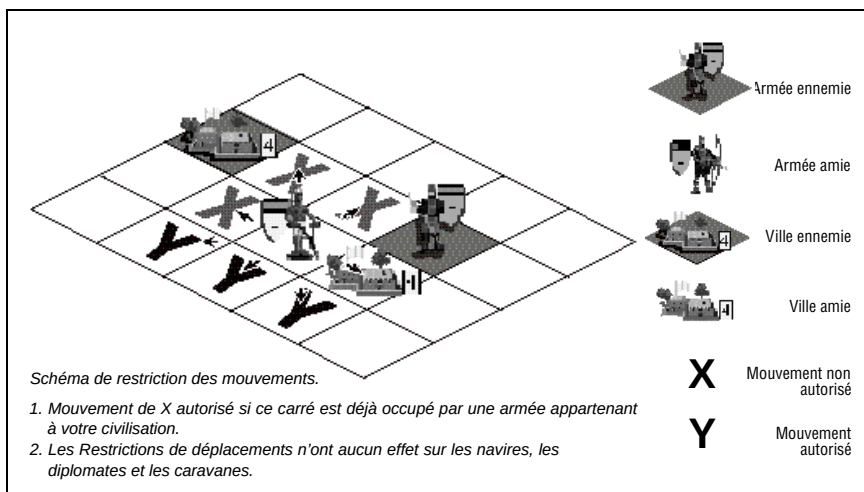
Embarquer sur un navire épuise tous les points de mouvement d'une unité pour le tour concerné et la transforme en unité sentinelle. Si vous essayez de déplacer une unité navale dans un carré de terre qui ne contient pas de ville portuaire, tous les passagers ont la possibilité d'accoster et de débarquer. Si une unité navale portant des troupes terrestres arrive au port, tous les passagers qui débarquent sortent de leur statut d'unités en sentinelle.

UNITÉS NAVALES

Les navires ne se déplacent normalement que sur l'océan, bien qu'ils puissent aussi naviguer sur les lacs intérieurs. Ils ne peuvent pas naviguer sur les fleuves, les deltas, ou les marécages dans le jeu, même si, bien sûr, certains peuvent le faire dans la réalité. A la place, la navigation fluviale est représentée par l'avantage (en termes de points de mouvements) qui est conféré aux unités terrestres qui se déplacent le long des fleuves sur les terres. Les carrés de ville dont l'une des faces, ou l'un des coins, jouxte un littoral sont les seuls carrés de "terre" où les navires peuvent entrer, et faire escale. Faire escale coûte un point de mouvement.

UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes peuvent traverser des carrés de terre et de mer. Cela leur coûte un point de mouvement par carré. Elles doivent cependant atterrir dans une ville amie, sur une base aérienne (une plateforme surélevée ou une base de service) ou sur une unité de porte-avions pour se ravitailler à chaque tour ou tous les deux tours. Certaines unités aériennes, comme les hélicoptères, ont la possibilité de se poser pratiquement partout, mais la plupart d'entre-elles sont endommagées si elles restent posées au même endroit trop longtemps. Bien que les avions puissent en réalité survoler un territoire ennemi sans qu'un incident ne se produise, dans **Civilization II : Test of Time** par contre, les unités aériennes qui survolent un carré de terrain occupé par une unité ennemie entrent obligatoirement en conflit avec elle. Afin d'éviter d'attaquer des unités ennemies par accident, guidez vos avions avec prudence. Les unités aériennes présentent l'avantage d'une grande manœuvrabilité. Ni les unités navales ni les unités terrestres ne peuvent attaquer des unités aériennes. La seule exception est l'aptitude que les diplomates et les espions ont à convaincre les unités qui leur sont adjacentes à trahir et à changer de côté. Voir **Diplomates & Espions** plus loin.



ZONES DE CONTRÔLE

Les unités terrestres ne peuvent pas se déplacer directement d'un carré adjacent à une ville ou à une armée ennemie vers un autre carré présentant les mêmes caractéristiques. Les carrés qui entourent une unité forment la *zone de contrôle* de cette unité ; il en est de même pour ceux qui entourent une ville. Ni les troupes terrestres, ni la plupart des autres unités, ne peuvent se déplacer directement d'un carré situé dans une zone de contrôle rivale à un autre carré, situé lui aussi à l'intérieur d'une autre zone de contrôle rivale. Le carré dans lequel il n'est pas possible d'entrer peut être adjacent à la première armée ennemie, à une autre armée (même une d'une civilisation différente), ou à toute ville ennemie. Les unités terrestres ne peuvent entrer dans un carré ainsi contrôlé que si la ville ou l'unité qui l'occupe déjà est une ville ou une unité amie, ou si vous avez décidé d'une alliance avec un joueur rival (ce que nous expliquerons en détail dans **Diplomatie**).

Certaines unités ont des aptitudes spéciales qui leur permettent de ne tenir aucun compte des zones de contrôle. Les unités aériennes ont tout le ciel pour manœuvrer ; les unités navales ont la pleine mer. Diplomates et espions utilisent les conventions sociales et l'immunité diplomatique avec une confiance égale, et les unités de fret et de caravanes peuvent se prévaloir du statut de neutralité et manigancer des livraisons spéciales. Les partisans utilisent leur connaissance approfondie du terrain local à bon escient. La nature solitaire des explorateurs, et leur ténacité, leur permet de se sortir de situations difficiles. Le schéma de **Restrictions de mouvement** offre une représentation illustrée des situations qui mettent une unité en présence d'une zone de contrôle ennemie.



PROGRÈS DE CIVILISATION

La dynamique principale du changement à travers l'histoire de la civilisation a été l'accumulation de connaissances et la découverte permanente de progrès. Alors que l'humanité a toujours progressé par à-coups à travers les siècles, les civilisations se sont développées ou effondrées. Leur réussite et leur insuccès dépendant des connaissances qu'elles réussissaient à acquérir et de la manière qu'elles avaient de les utiliser.

Ceux qui acquièrent de nouvelles connaissances en premier sont souvent capables de les utiliser pour se créer une position plus puissante, mais il existe de nombreux cas de figure de civilisations qui, à l'origine d'une nouvelle découverte, ne surent jamais en tirer profit pour elles-mêmes. Le rythme auquel une société développe et met en place de nouveaux savoirs dépend de plusieurs facteurs, dont son organisation sociale et économique, sa situation géographique, l'attitude de ses dirigeants, et la concurrence qui y règne.

Le concept de progrès, à la fois inévitable et positif, est un phénomène relativement récent. Ce n'est que dans les cent dernières années que nous nous sommes penchés sur notre passé et que nous avons commencé à tenir compte de l'évolution historique. Si l'on considère la majeure partie de l'histoire de l'humanité, le rythme auquel les progrès se sont succédés est si lent qu'il est difficile de le mesurer, mais depuis la révolution industrielle, ce rythme a connu une accélération stupéfiante. Une évolution rapide est maintenant considérée comme normale. Pour la plus grande partie de la planète, les nouvelles découvertes sont continuellement attendues et ne constituent plus une surprise.

LE CONCEPT DES PROGRÈS DE CIVILISATION

Comme nous l'avons vu dans **Concepts de Gestion de la Ville**, la recherche scientifique est ce qui conduit la croissance intellectuelle et scientifique de votre civilisation. Le niveau de science (icones de verre à bec) généré par une ville à chaque tour représente un pourcentage de l'activité commerciale totale qu'elle enregistre. Vous pouvez régler le niveau de science souhaité grâce à l'option Taux fiscal du menu ROYAUME. Un taux peu élevé donne de lents progrès alors qu'un taux élevé permet de progresser plus vite.

Pour bénéficier de progrès et de nouvelles technologies il vous faut accumuler des icones en forme de verres à bec, symboles de la recherche. Chaque nouveau progrès permet à votre civilisation de créer de nouvelles unités ou de nouveaux embellissements ; il arrive qu'il rende possible la construction d'une nouvelle Merveille du monde. Ils permettent également d'ouvrir la voie à la recherche de nouvelles technologies. Vous pouvez vous représenter les connections entre-eux sous la forme d'un organigramme, d'un réseau ou d'un arbre. Ce qu'il est important de retenir est que chaque progrès technologique est comme un jeu de cube qui entraîne la recherche vers de nouveaux progrès. Vous pouvez même mener des projets de recherche dans le domaine de la science-fiction ; chaque progrès découvert vous fait bénéficier d'un bonus de point dont est crédité votre score final, comme vous l'explique le chapitre **Technologie du futur** qui suit.

Mener des recherches n'est pas la seule façon de bénéficier de progrès. Cela peut être fait en entrant en contact avec une tribu mineure. Voir **Tribus mineures** pour tous les résultats possibles d'une rencontre. Enfin, des pourparlers avec d'autres civilisations peuvent résulter en une option d'échange de technologies, et la guerre offre l'occasion de les arracher par la force aux villes que vous conquérez. Nous vous donnerons des détails complets dans **Diplomatie**.

Dans les nouvelles parties Science-fiction et Fantastiques, il est possible que votre civilisation soit physiquement ou psychologiquement incapable de rechercher certains progrès (la seule partie qui fasse exception en la matière est l'Originale). Certains progrès sont le privilège d'une tribu et d'une seule (extraterrestres, elfes par exemple). D'autres peuvent se négocier, se voler ou simplement être découverts par hasard sans même qu'ils aient été l'objet de recherches. Si vous souhaitez découvrir tous les progrès existant, vous pouvez faire différentes parties, en incarnant des tribus différentes.

La recherche scientifique réalisée dans chaque ville que vous possédez est totalisée dans le rapport du Conseiller scientifique (voir menu **CONSEILLERS** dans **La Référence : écran par écran** pour plus de renseignements sur le Conseiller scientifique et ses responsabilités). Chaque nouveau progrès que votre civilisation découvre "coûte" un certain prix à la science (payé en verres à bec). Avec le temps, de nouveaux progrès nécessitent plus de fonds pour la recherche. Le rapport du Conseiller scientifique fait le bilan des technologies que vous avez déjà découvertes ou qui vous ont été données, et du progrès que vos scientifiques sont en train de rechercher.

PROGRESSER DANS L'ARBRE DES TECHNOLOGIES

Une fois que votre civilisation accède à un progrès scientifique, votre Conseiller scientifique vous demande de sélectionner celui que vous souhaitez découvrir ensuite. Avant de faire votre choix, vous pouvez aussitôt obtenir de l'aide concernant les technologies disponibles. Appuyez sur le bouton **OBJECTIF** pour accéder à la liste des progrès du jeu. Sélectionnez celui que vous voulez découvrir, et cliquez sur **OK** pour découvrir quelle est l'option parmi celles dont vous disposez qui vous permettra d'atteindre votre but. Un message vous tiendra informé si aucune des options n'est appropriée. Les technologies que vous devriez pouvoir rechercher mais qui ne figurent pas sur la liste en question apparaîtront à la fin (vous pourrez faire une sélection). Une fois que vous avez choisi une orientation de recherche, vous ne pouvez plus changer d'avis. Vos scientifiques poursuivent la recherche que vous leur avez assignée jusqu'à ce que le but soit atteint. Si vous n'êtes pas familiarisé avec les avantages qu'offre tel ou tel progrès, mettez-le en surbrillance et cliquez sur le bouton Aide pour lire l'entrée de la CIVILOPEDIE.

Les progrès dans chaque partie sont divisés en deux catégories principales. Les icônes placés en face indiquent à laquelle ils appartiennent. Ils peuvent vous aider à déterminer quel progrès fera avancer votre stratégie générale si vous suivez, par exemple, une voie militaire plutôt qu'une voie économique. Ces icônes apparaissent également sur les écrans diplomatiques, pour vous aider à résumer les voies de technologie empruntées par vos adversaires.

Quand la recherche est terminée, votre enquêteur en chef annonce la découverte. L'écran de la CIVILOPEDIE apparaît, détaillant l'impact du progrès, et toutes les nouvelles unités, les améliorations de la ville, et les Merveilles qui sont maintenant à votre disposition. Les menus de PRODUCTION dans chaque Fenêtre de ville sont immédiatement mis à jour pour que ces nouveaux articles soient présents où ils doivent l'être (par exemple, une ville dans les terres ne peut jamais construire de navire. En conséquence, l'unité "navire" ne figurera jamais dans la Fenêtre d'une ville qui n'est pas située en bord de mer, même si vous avez déjà découvert le progrès Science maritime ou Navigation).

A chaque acquisition d'un nouveau progrès, votre conseiller apparaît à nouveau pour vous demander quel nouveau programme de recherche vous désirez lancer. La liste des choix est mise à jour à chaque nouvelle découverte pour donner une vision exacte de l'évolution de votre savoir de base. Les technologies que vous acquérez par des moyens autres que la recherche (voir **Diplomates & Unités d'Espionnage** et **Tribus mineures** pour le détail) n'apparaissent plus sur la liste des choix puisque vous les avez déjà découvertes. Si par chance on vous donne le progrès de civilisation que vos scientifiques sont en train de rechercher, votre Conseiller scientifique fait aussitôt passer l'effort de recherche à un nouveau sujet de votre choix, les verres à bec accumulés qui représentent la recherche d'un progrès y sont consacrés.

Nous fournissons également des conseils sur la nature des progrès dont vous pourriez avoir besoin, et sur les moments les plus appropriés pour les rechercher. Utilisez le bouton **OBJECTIF**, qui vous aidera à naviguer des découvertes de base à leurs applications ultimes, lorsque vous devez décider du prochain progrès à rechercher. De plus, toutes les entrées de la CIVILOPEDIE comprennent une illustration correspondant au segment concerné de "l'arbre des progrès".

LE POSTER

Le **poster** fourni avec le jeu contient une illustration représentant l'arbre des technologies, un organigramme, qui fait l'inventaire de tous les progrès de civilisation disponibles dans toutes les différentes parties. Chaque entrée de cet organigramme donne le nom du progrès et de toutes les nouvelles unités, améliorations, merveilles que votre civilisation peut créer à la suite de cette découverte. Certains progrès permettent aussi à vos Colons, ou ingénieurs, d'assumer de nouvelles tâches.

De nombreuses technologies sont la synthèse de deux champs d'investigation différents. Il n'est donc pas surprenant que vous trouviez, sous le nom du progrès en cours de développement, celui d'un autre progrès dont l'acquisition constitue un préalable. En suivant les flèches de l'organigramme de la partie Originale par exemple, vous constatez que l'Alphabet conduit à la Cartographie. En lisant les conditions préalables, vous constatez encore que la Cartographie (associée à l'Astronomie) conduit à la Navigation.

Utilisez cet organigramme comme une aide pratique qui vous permet de décider rapidement du progrès suivant, ou pour planifier un programme de recherche à plus long terme devant aboutir à l'acquisition d'une technologie importante tel que le Chemin de fer ou la Fission nucléaire. Il peut aussi vous faire penser à des progrès que vous n'auriez pas imaginés autrement.

TECHNOLOGIE DU FUTUR

Dans la partie Originale, après que vos scientifiques aient découvert la Fission nucléaire et le Recyclage, ils peuvent entamer les recherches qui mènent aux technologies du futur. Ces progrès de civilisation, qui ne sont pas encore imaginés, sont rassemblés sous l'appellation "Technologie du futur". Lorsque votre civilisation a amassé suffisamment de recherche scientifique (verres à bec) pour terminer une unité de Technologie du futur, vous pouvez en rechercher une autre. Chaque Technologie du futur découverte crédite votre score final de 5 points (voir Score pour les autres manières d'augmenter votre **score** final).

Dans la partie Fantastique, la Technologie du futur porte le nom de Fruits d'Yggdrasil (symbole de la sagesse acquise par Odin lorsqu'il décida de se suspendre aux branches de cet arbre-monde). Dans la partie Science-fiction, on parle d'Etudes xénologiques. Avertissement : contrairement à ce qui se passe dans la partie Originale, atteindre les Technologies du futur, les Fruits d'Yggdrasil ou les Etudes xénologiques dans les nouvelles parties ne veut pas obligatoirement dire que vous avez épuisé toutes les possibilités de recherches du jeu. Cela pourrait tout simplement signifier que vous êtes parvenu à un stade qui nécessite que vous déclenchiez un événement particulier pour continuer votre progression. Consultez donc le poster.

EFFETS DES PROGRÈS SPÉCIAUX

Certains progrès dans **Civilization II : Test of Time** permettent autre chose que des améliorations ou la construction de nouveaux types d'unités. Nous vous proposons ici un rappel de ces effets, puisqu'ils sont en rapport avec les parties Originales et Prolongées. Dans les nouvelles parties, les mêmes progrès ont les mêmes effets ; chaque entrée de progrès du menu CIVILOPEDIE vous rappelle ces effets.

- Le progrès de l'Entreprise commerciale vous permet de diriger les efforts de production d'une ville sur le revenu. Sa découverte permet à vos citoyens d'atteindre l'amélioration Capitalisation, et de commercialiser la recherche d'une ville pour produire des biens de consommation de technologie de pointe qui génèrent des revenus fiscaux.
- La découverte du progrès de la Démocratie permet à chaque amélioration Tribunal de transformer un citoyen satisfait en citoyen heureux.
- Une fois que votre civilisation découvre le progrès de l'Electronique, vos Amphithéâtres peuvent rendre satisfaits quatre citoyens malheureux dans chaque ville, au lieu de trois.
- La découverte de la Fusion élimine la probabilité d'un accident nucléaire dans vos centrales. De plus, elle donne aux Eléments propulseurs de votre vaisseau spatial 25 pour cent d'énergie supplémentaire.
- La Navigation et la Science maritime réduisent le risque de perte en mer pour vos unités de trirèmes.
- Quand votre civilisation bénéficie du progrès Energie nucléaire, toutes vos unités navales gagnent un point de déplacement supplémentaire.
- Si vous découvrez le progrès Philosophie avant qu'une autre civilisation ne le fasse, vous gagnez un progrès "gratuit".
- Une fois que votre civilisation a réalisé le progrès du Chemin de Fer, tous vos carrés de ville équipés de routes sont automatiquement améliorés en voies ferrées. Entrer dans les villes ne coûte donc plus aucun point de déplacement.
- Une fois que votre civilisation a atteint le progrès Réfrigération, tous vos carrés de ville sont automatiquement améliorés, et passent ainsi de terres irriguées en terres arables, à condition que le terrain s'y prête. Avec le progrès Supermarché, les ressources de nourriture des carrés exploités augmentent de 50 pour cent.
- Découvrir la Théologie rend vos Cathédrales plus influentes. Elles peuvent alors transformer quatre citoyens mécontents en citoyens satisfaits, au lieu de trois auparavant.

Un de ces progrès spéciaux présente un effet négatif. Une fois découvert le progrès du Communisme, l'effet de l'amélioration de la Cathédrale (que vous pouvez obtenir après avoir découvert le Monothéisme) est amoindri. Elles ne peuvent plus transformer que deux citoyens mécontents en citoyens satisfaits au lieu de trois auparavant.

Si votre civilisation a découvert Théologie et Communisme, les effets de ces améliorations spéciales s'annulent.





MERVEILLES DU MONDE

Une Merveille du monde est un accomplissement spectaculaire et très impressionnant. Il s'agit d'une manifestation de la réussite et du succès de l'ingénierie, de la science, ou de l'art, qui symbolise une étape importante dans l'histoire de l'humanité. Alors que votre civilisation progresse au fil des ans, certains progrès rendent possible la création de ces prodiges. Vingt-huit Merveilles sont disponibles dans ***Civilization II : Test of Time***. Dans la partie Originale, il y en a sept dans chacune des quatre grandes époques de la civilisation : le monde Antique, la Renaissance (y compris le haut moyen âge), l'âge Industriel, et le monde Moderne (présent et futur). Ces Merveilles représentent les monuments extraordinaires d'une civilisation, apportant, entre autres choses, la gloire éternelle à ceux qui les construisent.

LE CONCEPT DE MERVEILLE

Les Merveilles du monde sont comme des améliorations de ville exceptionnelles, car elles peuvent prendre la forme de structures (ou de réalisations) que votre civilisation entreprend de "construire". A la différence des améliorations, *chaque Merveille est unique, et n'existe que dans la ville où elle est construite*. Chacune confère un avantage unique, et spécifique à la civilisation qui la possède (vous pouvez trouver une description précise de chaque Merveille dans la CIVILOPEDIE). Si une de vos villes est capturée par une puissance rivale, et que vous y avez bâti une Merveille, celle-ci ne profite plus à votre civilisation. Par contre, la civilisation conquérante pourra en profiter. Il en est de même si vos unités capturent une ville dans laquelle se trouve une Merveille d'un joueur rival.

Si une Merveille est détruite lors du sac de la ville dans laquelle elle se trouvait, elle ne peut jamais être reconstruite. Ses avantages disparaissent avec elle, pour toujours. De plus, le lustre de certaines d'entre-elles peut aller s'estompant avec le temps. Les objets et les réalisations qui impressionnaient les anciens perdent de leur éclat pour les peuples de l'ère moderne. *La réalisation de nouveaux progrès peut rendre obsolètes les avantages d'anciennes Merveilles*, indépendamment du fait que votre civilisation ou une autre découvre ou non les progrès de remplacement.

Vous pouvez créer une Merveille seulement si vous avez découvert le progrès qui permet de la réaliser, et si elle n'existe pas déjà ailleurs dans le monde (si elle existe dans une autre ville, elle n'apparaîtra pas comme option dans votre menu de PRODUCTION). Cependant, vous pouvez commencer la construction d'une Merveille même si une autre civilisation travaille déjà sur le projet. Il s'agit alors d'une course à qui terminera le premier. Un message vous avertit de l'imminence de la réalisation d'une Merveille par une autre civilisation.

Si vous êtes en train de construire une Merveille et qu'une ville rivale, qui la construit aussi, la termine avant vous, vous devez convertir votre production vers quelque chose d'autre. Tous les boucliers que vous avez accumulés au-delà du nombre exigé pour la construction de votre nouveau projet sont perdus, alors attention à ce que vous choisissiez. Lorsque vous cliquez sur chaque projet potentiel, vous avez accès à une représentation graphique et chiffrée du nombre de boucliers qui vous manque, ou que vous avez en trop (et que vous allez perdre) pour tel ou tel choix de projet de substitution.





Les Merveilles ne sont pas à proprement parler détruites quand un ennemi capture la ville dans laquelle elles se trouvent. En fait, si une ville, possédant une Merveille, est détruite (c'est à dire, si sa population est réduite à zéro à la suite d'un siège ou d'un bombardement), cette Merveille est perdue à jamais et ne peut être reconstruite.

Les Merveilles du monde sont souvent des projets à long-terme (comme il en est de leur magnificence). Si vous voulez terminer la construction de l'une d'elles plus rapidement que la ville qui la bâtit ne peut générer de boucliers, vous avez plusieurs options. Vous pouvez détourner des biens de commerce vers les coffres de la Merveille en envoyant une caravane, ou une unité de fret, dans la ville où elle se construit en sélectionnant l'option Aider à construire Merveille. (Voir **Caravanes & Fret** pour les détails concernant les possibilités qu'offrent les caravanes). Vous pouvez aussi tirer des fonds directement de votre trésorerie. Cliquez sur le bouton Acheter en haut du menu de PRODUCTION ; si vous avez assez de fonds disponibles pour acheter la Merveille, vous pouvez choisir de payer, et elle sera terminée lors du tour suivant. De plus, vous pouvez démettre des troupes rattachées à la ville qui construit la Merveille. Chaque unité démise reverse dans la Barre de production un nombre de boucliers d'une quantité égale à la moitié du coût de sa construction. Cette "somme", en boucliers, au lieu d'être consacrée à l'entretien de l'unité passe dans l'effort de construction de la Merveille.

Les Merveilles peuvent être construites dans n'importe quelle ville et une seule et même ville peut en contenir plusieurs. Les avantages apportés par chaque Merveille sont à la fois généraux et spécifiques. Vous pouvez vous informer sur les avantages spécifiques dans l'entrée de la CIVILOPEDIE qui y correspond. La renommée qui rejaillit sur votre civilisation quand vous possédez une Merveille est un des avantages généraux que confère la réalisation d'aussi grands travaux. Cette renommée continue de s'accroître même si de nouveaux progrès viennent rendre désuets les bénéfices que vous tiriez de cette Merveille. En outre, chaque Merveille que votre civilisation possède fait croître votre score final. La présence de Merveilles est un des facteurs pris en compte dans le calcul établissant le classement des cinq premières villes du monde. De plus, leur présence influence les historiens, tel Gibbon, qui évaluent régulièrement les niveaux atteints par les civilisations du monde.



UNITÉS

Les unités sont des groupes de citoyens, de soldats et d'émissaires qui ont la faculté de se déplacer dans les mondes de ***Civilization II : Test of Time***. Elles peuvent interagir avec les autres unités et les autres civilisations. Certaines unités non-combattantes, comme les caravanes, les explorateurs, et les Colons, ont des fonctions spéciales qui sont expliquées séparément.

CONCEPTS D'UNITÉ

Les unités sont des éléments que vous déplacez sur la carte de **Civilization II : Test of Time**. Les unités de chaque civilisation portent des boucliers de couleurs différentes (situé au sommet de l'icône). Celles qui portent des boucliers de couleur rouge sont toujours des unités barbares.

Les unités peuvent être classées en différentes catégories selon la façon dont elles se déplacent : unités terrestres, unités aériennes, et unités navales. Chaque unité a des statistiques pour sa force d'attaque, sa force de défense, et ses points de mouvement. Ces statistiques sont présentées sous la forme d'un code à trois indices, que nous avons déjà mentionné sous le nom d'ADM (Attaque/Défense/Mouvement). Vous pouvez trouver l'indice ADM des unités dans la CIVILOPEDIE. De plus, toutes les unités (même les non-combattantes) ont des statistiques pour leurs points de résistance et leur puissance de tir, que l'on trouve aussi dans la CIVILOPEDIE. La barre de résistance qui apparaît en haut du bouclier d'une unité indique de combien de points de résistance celle-ci dispose à ce moment-là. Sa longueur et sa couleur sont significatives.

La force d'attaque renseigne sur la propension d'une unité à infliger des dommages à un adversaire. Celles qui ont une force d'attaque élevée sont utiles dans l'offensive (si elles prennent l'initiative du combat).

La force de défense représente l'aptitude d'une unité à se défendre lorsqu'elle subit une attaque ; il est probable que des dommages seront infligés à l'unité attaquante. Les unités avec une force de défense élevée sont utiles pour la défense des villes et des autres positions contre des troupes ennemies. Le terrain sur lequel se trouve une unité, peut augmenter sa force défensive, comme vous le verrez dans **Terrain & déplacements**.

Les points de mouvement indiquent la distance qu'une unité peut parcourir (ou le nombre d'attaques qu'elle peut porter) en un seul tour ; vous trouverez des détails à ce sujet dans **Terrain & Déplacements**.

Les points de résistance indiquent le niveau de dommages qu'une unité peut supporter avant d'être détruite. Plus ce nombre est élevé, plus elle peut en supporter. Une barre de résistance de couleur verte indique que l'unité dispose encore de plus des deux tiers de ses points de résistance. Une barre de couleur jaune signifie qu'il lui en reste entre un et deux tiers. Une barre de couleur rouge indique qu'il lui en reste moins d'un tiers. Les unités endommagées peuvent retrouver une barre de couleur verte si vous leur faites passer un tour (en appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT). Elles se requinqueront d'autant plus vite qu'elles se trouvent postées dans l'enceinte d'une ville qui possède des installations susceptibles d'accélérer les réparations.

La puissance de tir indique la quantité de dommages qu'une unité est capable d'infliger à une autre dans un combat. Les unités avec une puissance de tir élevée ont la faculté de "cogner" dur.

Il est important de bien considérer le statut d'une unité au moment de lui donner un ordre. Elle peut être "active", ce qui signifie que le carré qu'elle occupe se met à clignoter quand elle est prête à recevoir un ordre. Son statut peut également être celui d'une unité en sentinelle (elle n'est pas active, et son carré ne clignotera pas) jusqu'à ce qu'une unité ennemie vienne dans un carré adjacent ; alors elle se "réveille", et devient active. Une unité dont le statut est fortifié est également une unité inactive. Il vous est indiqué par la lettre "F" qui figure sur son bouclier, et par l'icône de "retranchement" qui apparaît autour de sa base (sur le carré qu'elle occupe). Il faut considérer qu'elle a adopté une attitude défensive. Elle reste inactive même si une unité rivale l'approche, et ne se défend que si elle est attaquée. En cliquant sur une unité en sentinelle ou fortifiée, vous pouvez la remettre en statut actif. Quand elle devient active, vous pouvez de nouveau lui donner des ordres.

Chaque unité possède un indice d'observation. La plupart n'aperçoivent les unités ennemies, et les différents objets, que lorsqu'ils se trouvent sur un carré qui leur est directement adjacent. Au début du jeu, lorsque la majorité de la carte est noire, les limites de cette zone d'observation sont évidentes, alors que la noirceur s'efface devant chaque déplacement que fait une unité. Même après qu'un continent soit totalement exploré, des unités rivales et barbares peuvent surgir comme de "nulle part" parce qu'elles traînent en dehors du champ d'observation de vos unités.

Certaines unités avancées ont de plus grands indices d'observation. Elles peuvent "voir" à une distance de deux carrés, dans toutes les directions, ce qui les rend particulièrement utiles pour contrôler les déplacements de l'adversaire et pour anticiper les attaques-surprise. Les indices d'observation exceptionnels sont donnés dans les descriptions d'unités qui figurent dans la CIVILOPEDIE.

Avec le temps, les civilisations développent des versions améliorées, et des nouvelles technologies, qui vous permettent de remplacer les unités obsolètes de certaines catégories, telles les navales ou celles de l'infanterie, par des modèles avancés plus perfectionnés. Les unités modernes remplissent souvent des fonctions très spécifiques, et certaines ont des capacités propres et uniques. Les unités non-combattantes bénéficient également de versions améliorées : par exemple, les Colons sont remplacés par les ingénieurs.

Dans les parties se jouant sur plusieurs cartes, les différents types d'unités sont répartis sur celles-ci en fonction de critères évidents. Une unité incarnant un être "normal" ne peut pénétrer dans le monde sous-marin sans risquer de se noyer. Certaines, comme le vaisseau de largage dans la partie Science-fiction, peuvent transporter d'autres unités entre les cartes. Bien sur, celles qui ne sont pas capables d'exister dans le monde vers lequel elles sont envoyées ne peuvent emprunter ces moyens de transport. Les unités capables de fonctionner sur les différentes cartes, et avec lesquelles il est possible d'utiliser les moyens de transport inter-cartes, sont répertoriées plus bas.

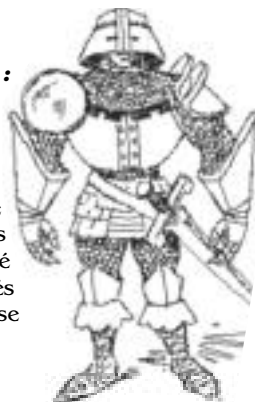
UNITÉS MILITAIRES

Pendant des années, vous passez la majorité de votre temps à déplacer et positionner des armées. Une armée forte est la meilleure défense contre les adversaires et les barbares. Les unités militaires sont aussi les yeux de votre civilisation, qui explorent le monde en se déplaçant. Enfin, elles ont une utilité offensive puisqu'elles peuvent éliminer les armées de vos rivaux et vous permettre de capturer leurs villes.

Les armées peuvent être des unités terrestres (Légions, Canons, et Tanks, par exemple), des unités navales (Trirèmes, Cuirassés, Bâtiments de Lignes, etc.), ou des unités aériennes (Avions de chasse, Bombardiers, et Missiles nucléaires). Plusieurs unités non-combattantes nécessitent davantage d'explications ; elles seront fournies plus loin. Toutes les unités, qu'elles soient combattantes ou non-combattantes, sont décrites dans l'option UNITES MILITAIRES de la CIVILOPEDIE.

UNITÉS TERRESTRES

La plus grande partie des unités de **Civilization II : Test of Time** sont des unités terrestres. Elles se déplacent sur la carte d'un carré de terrain à un autre. Elles dépensent des points de mouvement selon le type de terrain sur lequel elles entrent, respectent des restrictions de déplacement, comme les zones de contrôle, et attaquent les unités rivales lorsque vous les déplacez dans un carré déjà occupé par une armée ennemie. La plupart des unités terrestres ont la possibilité d'observer ce qui se passe à une distance d'un carré.



PILLAGE

Les armées peuvent ravager, dans les campagnes qu'elles arpentent, toutes les améliorations que les ingénieurs et les Colons ont créées, détruire les routes, piétiner les récoltes, et effondrer les mines. Il vous appartient de sélectionner l'amélioration que vous souhaitez voir détruite par votre armée. Pour cela, pressez simultanément les touches **[Shift]** et **[P]** sur votre clavier, ou activer l'option PILLAGE dans le menu d'ordres. Piller une amélioration demande un tour.

UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes opèrent selon certaines règles de déplacement. Elles peuvent traverser tout carré de terrain pour un point de mouvement par carré. Parce qu'elles sont aéroportées, elles ne bénéficient d'aucun bonus lorsqu'elles traversent des carrés améliorés par des routes ou des voies ferrées. À part les missiles, la plupart d'entre-elles ont une vision (observation) portée à deux carrés, quel que soit le type de terrain.

Elles sont presque toutes obligées de terminer leur tour dans une ville amie, une base aérienne (ou un équivalent), ou sur une unité navale capable de les transporter. Ce sont les seules zones où elles peuvent se poser en toute sécurité. Les unités aériennes à deux tours, comme les bombardiers et les bombardiers furtifs, ont pour obligation de revenir faire le plein avant la fin de leur deuxième tour. De plus, attaquer signifie qu'elles perdent le crédit de leurs points de mouvement pour le tour. Cela bloque donc leur mouvement. Il faut alors bien comprendre que, si vous attaquez lors d'un premier tour de mouvement, vous devez utiliser le second pour rentrer dans une base, alors que si vous attaquez dans un deuxième, et ultime, tour de déplacement, vous devez faire le sacrifice de votre unité qui portera son attaque mais ne pourra plus rentrer (points de mouvement épuisés). Elle s'écrase et disparaît de la carte. Les chasseurs et les autres unités aériennes à un tour peuvent attaquer autant de fois qu'ils le souhaitent, à condition qu'il leur reste suffisamment de points de mouvement. Cependant, assurez-vous d'en garder assez après l'attaque pour être capable de revenir sur une zone d'atterrissage, ou ne soyez pas étonnés de voir vos pilotes se comporter comme des kamikazes !

Les missiles sont des armes exceptionnelles ; les icônes représentent ceux qui sont dépensés pendant l'attaque. Si vous avez mal compté le nombre de carrés qui séparent votre missile de sa destination, ou si le déplacement ou la position d'une autre unité l'empêchent d'atteindre une unité ou une ville cible, vous pouvez essayer de le faire revenir dans une ville amie ou sur une

base aérienne, ou sur une unité de porte-avions ou de sous-marin. S'il reste en panne (c'est à dire s'il ne se trouve aucune ville ou unité cible à portée, et aucune zone d'atterrissage sans danger), il tombe à terre sans faire de dégâts particuliers. Il disparaît du jeu.

Si une ville est la cible d'une attaque de missile de type traditionnel, c'est l'unité militaire la plus forte en présence dans la ville qui prendra la responsabilité de la défense (celle qui a le plus gros indice de défense). Les améliorations de ville ne subissent aucun dégât. Si une ville est la cible d'une attaque de missile spécial (nucléaire, chaos, boule-de-feu ou nec plus ultra), la moitié de la population périt. Toutes les unités militaires présentes dans ce carré, et dans ceux qui le jouxtent, sont également détruites, quelle que soit la civilisation à laquelle elles appartiennent. Si une unité militaire ou un corps d'unités est la cible, toutes les unités de ce groupe sont détruites. En plus de la perte d'unités, tous les carrés de terrain adjacents à celui de l'impact deviennent pollués.

L'hélicoptère est l'unique unité aérienne qui n'a pas besoin de retourner sur une base à la fin d'un tour pour faire le plein. Comme les unités terrestres, ils bénéficient d'une autonomie illimitée. Néanmoins, pour certaines de ces unités, il faut compter avec certaines restrictions. A chaque fois qu'un hélicoptère décolle d'un carré de terrain normal (et non d'une ville amie, d'une base navale ou d'une unité navale de transport), il souffre d'un certain degré de dommages. Tôt ou tard, il doit revenir dans une ville alliée ou une base aérienne pour subir des réparations. Une unité qui présente les caractéristiques de l'hélicoptère ne peut attaquer qu'une fois par tour. Attaquer implique la perte, pour ce tour, de tous les points de mouvement restants.

UNITÉS NAVALES

Les unités navales adhèrent aussi à certaines règles spéciales. Certaines ont la capacité de transporter des passagers : des unités terrestres. Ce sont les



Trirèmes, les Caravelles, les Galions, les Frégates, et les Transports. Les Porte-avions ne peuvent transporter que des unités aériennes. Les Sous-marins ne peuvent transporter que des missiles. Quand deux navires occupent le même carré, celui qui fait mouvement en premier voit sa capacité de charge augmenter.

La plupart des unités navales peuvent conduire des opérations de bombardements côtiers (c'est à dire qu'elles peuvent attaquer des unités se trouvant sur les carrés de terre qui touchent les carrés de mer). Pour transcrire son degré élevé d'imprécision, la puissance de tir du navire et celle de sa cible sont réduites à un lorsque ce navire bombarde une unité,

une ville, ou un groupe d'unités situé sur le rivage. Les unités de transport et les sous-marins ne peuvent absolument pas se livrer à des bombardements côtiers.

De nombreuses unités navales comme les bâtiments de ligne, les porte-avions, les croiseurs, les destroyers, et les sous-marins ont une vision améliorée. Elles peuvent "voir" les navires et les avions ennemis à une distance de deux carrés d'océan. Les unités ennemies de type Sous-marins sont la seule exception à cette règle puisque leur aptitude à voyager sous l'eau les rend indétectables par la plupart des unités (mais ce qui vaut pour vos ennemis vaut aussi pour vous), à moins que le sous-marin n'attaque justement l'unité qui observe. Certaines unités (Destroyers, Croiseurs, Croiseurs Egides et Hélicoptères par exemple) peuvent repérer les sous-marins si ces derniers se trouvent sur un carré adjacent. Souvenez-vous qu'un sous-marin ne peut déceler la présence d'un sous-marin ennemi !

COMBAT

Le combat survient quand une unité essaie d'entrer dans un carré de carte déjà occupé par une unité ou une ville appartenant à une autre civilisation. Cette règle ne s'applique pas aux diplomates ou aux espions, qui peuvent offrir des pots-de-vin aux unités ou faire toutes sortes d'affaires dans les villes. L'autre exception est le cas de la caravane et de l'unité de fret : elles peuvent établir un itinéraire de commerce quand elles entrent dans une ville. Toutes les autres ne peuvent que se battre. Et les batailles trouvent toujours un vainqueur.

La plupart entraînent la destruction de l'une ou l'autre des armées. Quand plus d'une unité occupe le carré attaqué, l'unité avec la force défensive la plus élevée prend l'initiative de la défense (c'est le deuxième chiffre de l'indice ADM qui sert à la désigner, et le compte est tenu du statut de vétéran). Si elle perd le combat, toutes les autres armées réunies avec elle sur ce carré sont également détruites. Par contre, les unités réunies sur un carré fortifié ou celles qui se mettent à l'abri dans des carrés de ville sont seulement détruites une par une.

Les joueurs de **Civilization** étaient parfois déconcertés par le fait qu'une unité de Phalange vétéran particulièrement chanceuse, et fortifiée dans une ville ennemie, était capable, à elle seule, de résister à l'attaque d'un bâtiment de ligne et de le détruire. Mathématiquement, cela respectait une certaine logique, mais ce n'était pas très crédible. Par quel miracle ce qui n'était à l'origine qu'un simple lancier pouvait-il sortir vainqueur d'un combat l'opposant à un moderne vaisseau d'acier ? Afin de réduire le côté bizarre de semblables situations, **Civilization II : Test of Time** propose maintenant deux types de statistiques : les points de résistance et la puissance de feu.

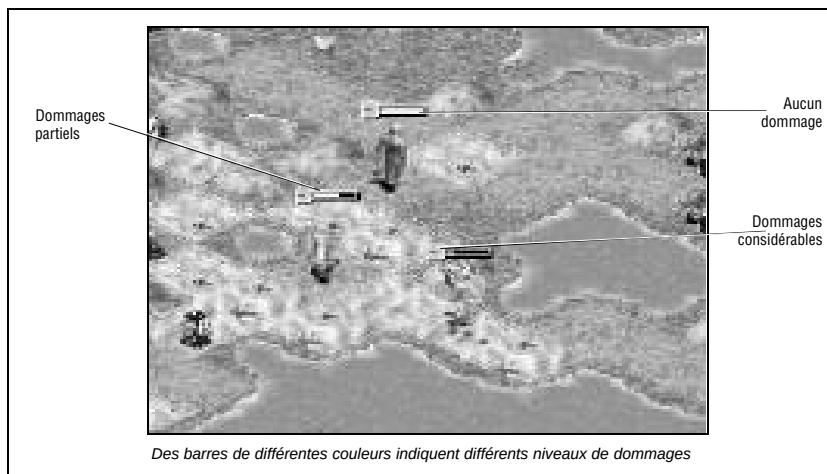
RÉSISTANCE & PUISSANCE DE FEU

Les points de résistance sont représentés par la barre de couleur du bouclier de chaque unité. La couleur et la longueur sont significatives. Au fur et à mesure qu'une unité perd des points de résistance lors d'une attaque, sa barre diminue. De plus, quand la couleur passe du vert au jaune, cela signifie que l'unité ne dispose plus que des deux tiers de sa résistance. Lorsqu'elle passe du jaune au rouge, il faut comprendre qu'elle n'en dispose plus que d'un tiers.

Ces points de résistance représentent la durée de vie de l'unité dans des situations de combat. Des unités anciennes et non armées possèdent généralement 10 points de résistance. Celles dotées d'armes à feu en possèdent 20 et les unités dotées d'une armure d'acier en possèdent 30. Les navires de guerre revêtus d'une armure extraordinairement épaisse sont uniques : ils en possèdent 40. Une unité dotée de 10 points peut encaisser 10 points de dégâts avant d'être détruite. Cela ne signifie pas que dix unités doivent porter chacune un coup. On leur a également adjoint de nouvelles statistiques, la puissance de feu. Elle indique le nombre de points de dégâts qu'une unité peut causer à chaque fois qu'elle atteint sa cible.

Ces nouvelles statistiques permettent d'établir une véritable différence entre les technologies primaires et l'armement moderne. Une unité de mousquetaires de force 3 attaquant une unité de hallebardiers de force 2 bénéficie en fait d'une force bien supérieure à la différence 3-2 qui n'est que de 1. Il faut tenir compte du fait que, puisqu'elle est équipée d'armes à feu, elle possède 20 points de résistance (10 pour les hallebardiers). Cela lui permet de subir deux fois plus de dommages. Une Phalange vétéran a toujours la possibilité d'endommager un navire de guerre mais ne pourra certainement plus le démolir.

EFFETS DES DOMMAGES



A l'issue d'un combat, l'unité victorieuse à qui il reste des points de mouvement peut décider de continuer à se déplacer ou d'engager un autre combat. Cependant, même ces unités victorieuses subissent des dégâts dans chaque combat comme en témoignent la couleur et la longueur de la barre de leur bouclier. En plus d'avoir perdu de la force, elles ont perdu de leur mobilité. Les dommages subis par une unité entrent dans le calcul qui détermine ses possibilités de mouvement. Une unité qui a supporté des dommages de 30 pour cent n'a plus que 70 pour cent de ses points de mouvement. Par exemple, si l'unité endommagée a normalement 3 points de mouvement, des dommages de 30 pour cent réduisent ses points à 2 (même si sa barre de force est encore verte). Il existe cependant deux exceptions à cette règle : une unité navale, quoi qu'il lui arrive, conserve toujours au moins 2 points de mouvement, et une unité aérienne n'en perd jamais.

RÉPARATIONS

Dans le contexte de combats "à la mort", le perdant était détruit, et le vainqueur en sortait indemne. Désormais la victoire a un prix. Une unité endommagée peut voir ses points de mouvement réduits et s'exposer ainsi aux contre-attaques des unités ennemies. Comment reprendre des forces ?

Une unité endommagée peut se rétablir en passant son tour (appuyez sur Espace). Si elle reste dans une ville pour un tour complet, son rétablissement sera plus rapide. Les unités se réparent plus rapidement lorsqu'elles sont dans la ville pendant un tour complet. L'amélioration Casernes, en plus de transformer vos unités en vétérans, a la faculté de réparer les unités terrestres. L'amélioration Installations portuaires répare les unités navales, et l'Aéroport les unités aériennes. Dans ces trois cas de figure, l'unité endommagée est complètement réparée en un seul tour. Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer sans tenir compte des dommages partiels et des réparations en sélectionnant l'option COMBAT SIMPLIFIÉ dans PERSONNALISER LES REGLES lorsque vous débutez une partie.

L'UNITÉ VICTORIEUSE (CALCULS)

Dans **Civilization II : Test of Time**, les combats ressemblent un peu à des matchs de boxe ultra-rapides. Les unités s'opposent dans des sortes de duels. Pour calculer les dommages causés, il faut soustraire aux points de résistance du perdant les points de puissance de feu du gagnant. Quand une unité perd tous ses points de résistance, elle est détruite. Si l'unité qui perd le combat est celle en charge de la défense de tout un groupe d'unités, et si elles ne sont pas à l'intérieur d'un carré fortifié ou d'une ville, c'est tout le groupe qui est détruit.

Les facteurs importants du combat sont les forces de défense et d'attaque des combattants, leurs points de résistance et leur puissance de feu, la présence d'unités de vétérans de chaque côté, la nature du carré de terrain occupé par le défenseur et toutes les améliorations défensives de ce carré attaqué. Il faut également inclure un facteur chance dans ce calcul. Il arrive que parfois, comme dans la réalité, une unité soit particulièrement chanceuse. Nous souhaitons ne pas vous entraîner dans des calculs trop pénibles pour évaluer toutes les combinaisons possibles, mais un tour de combat peut être expliqué d'une manière relativement simple.

Un calcul est réalisé qui combine les indices d'attaque et de défense des forces en conflit, et la probabilité de victoire de chaque côté correspond approximativement au ratio qui s'établit entre ce total et le total des indices de chaque unité. Par exemple, si un éléphant (indice d'attaque 4) attaque une Phalange (indice de défense 2), l'indice total est de 6 (4+2). L'éléphant a environ 66 pour cent de chance de gagner (4 sur 6), et la Phalange environ 33 pour cent (2 sur 6).

L'Eléphant et la Phalange ont chacun 10 points de résistance et une puissance de feu de 1, ainsi le combat peut durer entre 10 et 19 rounds, jusqu'à ce que l'une ou l'autre unité soit réduite à zéro point de résistance. Il est possible qu'un des adversaires gagne tous les rounds et ne subisse absolument aucun dommage, et il est également possible que les deux adversaires échangent coup pour coup, s'infligeant d'importants dommages mutuels. Le vainqueur d'un combat peut ainsi se retrouver dans un état critique. Ces deux extrêmes sont des possibilités à envisager, mais la plupart des combats sont plutôt un compromis entre les deux.

L'UNITÉ VICTORIEUSE (CALCULS MODIFIÉS)

Des modifications de calculs s'imposent pour les unités de vétérans et lorsque les combats se déroulent sur certains types de terrains, mais comment cela fonctionne-t-il ? Elles sont intégrées à chaque indice qu'elles affectent avant que le total ne soit déterminé. Si l'on conserve le même exemple que précédemment, mais si notre éléphant et notre Phalange sont passés au statut de vétéran (ils le méritent bien après tant d'efforts déployés), ces deux unités voient leurs indices de défense et d'attaque augmentés de 50 pour cent. Ainsi, l'éléphant a un indice d'attaque de 6 (4+2), et la Phalange un indice de défense de 3 (2+1). Evidemment, changer les indices de chaque unité modifie également le total, qui de 6 passe à 9 (le total des deux indices modifiés, 6+3). Maintenant les chances de l'éléphant sont proches de 6 sur 9, et celles de la Phalange de 3 sur 9.



Si les deux sont des vétérans, mais si la Phalange est dans un carré de Remparts (amélioration de ville qui a pour effet de tripler l'indice de défense), son indice de défense est alors de 9 (3x3). On obtient un nouveau total de 15 (6+9), et les chances de l'éléphant sont toujours de 6, mais sur 15, alors que celles de la Phalange sont passées à 9 sur 15. Bien que les modifications de calculs changent les chances des forces en présence en ce qui concerne l'issue de chaque round, elles ne changent ni le nombre total de rounds, ni le niveau de dommages infligés.

CONFIGURATIONS DE COMBAT PARTICULIÈRES

Pour plus de réalisme, à certaines unités s'appliquent des règles de combats particulières. Par exemple, lorsqu'un navire bombarde du large une unité terrestre, la puissance de feu des deux unités impliquées dans ce combat est réduite à 1. Ceci afin de simuler la médiocre précision qui caractérise ce type d'action militaire. De la même manière, un navire qui défend depuis son port voit sa puissance de feu réduite à 1. Cela traduit son manque de manœuvrabilité lorsqu'il est au port. Les unités aériennes attaquant les ports ont leur puissance de feu doublée afin de traduire la vulnérabilité de leur cible. (Pearl harbour, mon amour...).

Il existe un certain nombre de configurations de combat particulières, avec des règles particulières, qui sont détaillées plus loin.

COMBAT AÉRIEN

Seules les unités air/air, comme les chasseurs et les chasseurs furtifs, peuvent livrer bataille aux unités aériennes à deux tours tels les bombardiers et les bombardiers furtifs. En fait, bombardiers et bombardiers furtifs empêchent les unités ennemies (autres que les chasseurs et les chasseurs furtifs) de pénétrer, et donc d'attaquer les carrés qu'ils occupent. Veuillez noter que les hélicoptères ne sont pas considérés comme unités à deux tours (ou à plusieurs tours). Toutes les unités peuvent les attaquer. Afin de transcrire le désavantage d'un hélicoptère lorsqu'il est attaqué par une unité air/air, ses points de puissance de feu passent à 1, et son indice de défense est réduit de 50 pour cent.

Lorsqu'une unité air/air est positionnée dans une ville attaquée par une unité de type Bombardier, elle décolle d'urgence pour défendre la ville et voit son indice de défense multiplié par 4. Néanmoins, elle ne peut bénéficier de la protection supplémentaire que peuvent apporter les améliorations de ville comme les batteries de missiles SAM pour une raison simple : le risque est trop grand pour les SAM de descendre leurs propres avions.

DÉFENSE AÉRIENNE

Certaines unités navales sont spécialement conçues pour parer les attaques aériennes. Par exemple, si l'on prend l'unité Croiseur Egide, elle bénéficie de bonus de défense lorsqu'elle est attaquée par une unité aérienne. Son indice de défense est triplé (x3) contre les avions et les hélicoptères, et est multiplié par 5 contre les attaques de missiles. Les unités concernées par ces changements sont répertoriées dans la CIVILOPEDIE.

ATTAQUE DE VILLES

Une attaque au sol réussie sur une ville ne détruit qu'une unité à la fois. Cependant, à moins que cette ville ne bénéficie de l'amélioration Remparts, chaque attaque réussie diminuera aussi d'un point son chiffre de niveau de ville (celui qui apparaît sur la carte avec elle). Des pertes de population ne sont pas le résultat d'une attaque navale ou aérienne, mais plus souvent celui d'une attaque faite par un missile de type spécial (nucléaire).

DÉFENSES DE LA VILLE

L'amélioration de ville Remparts (ou son équivalent), triple l'indice de défense de l'unité qui se trouve dans cette ville lorsqu'elle est attaquée par une unité terrestre (sauf lorsque l'attaque est menée par une unité comme l'Obusier, spécialement conçue pour surpasser ce genre de défense). Les remparts préviennent également les villes d'une baisse de population due à ces attaques. L'amélioration Forteresse Côtière double l'indice de défense de toutes les unités rassemblées dans une ville contre les bombardements faits du large par des navires ennemis. La Batterie de missiles SAM double également l'indice de défense de toutes les unités rassemblées dans une ville, mais contre les attaques aériennes (à l'exception des attaques de missiles nucléaires). Consultez **Attaques nucléaires** pour des informations exclusives sur l'amélioration Défense SDI ! !

FORTERESSES

Les unités postées dans un carré fortifié (Forteresse) en tirent des avantages conséquents. Elles doublent leur indice de défense, et lorsqu'elles sont regroupées sur un même carré, elles ne sont détruites qu'une par une. Les unités d'Ingénieurs ou de Colons peuvent bâtir des forteresses sur n'importe quel carré de terrain (sauf sur un carré de ville) une fois que votre civilisation a découvert le progrès requis ; veuillez consulter **Colons & Ingénieurs** pour une explication détaillée.

ATTAQUES NUCLÉAIRES

Il y a attaque nucléaire lorsqu'un missile particulièrement destructeur (nucléaire, chaos, boule-de-feu ou nec plus ultra) est envoyé sur un carré sur lequel se trouve déjà une unité ou une ville ennemie. Une unité d'Espion peut se livrer à une attaque suicide en installant clandestinement un dispositif nucléaire dans une ville ennemie, indépendamment de la présence dans celle-ci de l'amélioration de ville Défense SDI (ou d'un

équivalent). Dans tous les cas de figure, toutes les unités présentes dans le carré-cible ou dans les carrés adjacents, sont détruites, et ce, quelle que soit leur origine (en d'autres termes, cela signifie que même les vôtres n'y survivent pas). De plus, une ville bombardée perd la moitié de sa population. La défense contre la plupart des attaques nucléaires est l'amélioration de ville Défense SDI.

On peut la comparer à un parapluie qui s'étend sur trois carrés de ville dans toutes les directions. La ville et toutes les unités et améliorations comprises dans son rayon (dont les aéroports, les forteresses et tous les autres carrés de ville) sont protégés des effets d'une attaque nucléaire à l'exception de celle que peut mener un espion, comme nous l'avons évoqué précédemment.

PEARL HARBOUR

Quand les unités aériennes ou les unités terrestres attaquent des navires au port (les unités navales défendent une ville contre les unités aériennes), la puissance de feu des agresseurs est doublée contre les unités de défense pour traduire la vulnérabilité des défenseurs, dont la puissance de feu est réduite à 1 point. Les unités aériennes détruisent les défenses de ville une par une, à l'exception des missiles nucléaires (voir **Attaques nucléaires**, plus loin).

BOMBARDEMENTS CÔTIERS

Hormis les sous-marins, toute unité navale avec un indice d'attaque supérieur à 0 peut attaquer des unités ennemies sur des carrés de terre adjacents au carré d'océan sur lequel elle se trouve (elle se livre alors à des bombardements côtiers). Les villes situées le long du littoral sont également vulnérables à ce type de bombardements. Les unités navales peuvent tout de même défendre les villes qu'elles occupent contre une attaque, mais leur puissance de feu est réduite à 1 en raison de leur manœuvrabilité réduite.

UNITÉS DE COMMERCE

Les unités de commerce, comme les caravanes, symbolisent des cargaisons de différentes matières et de biens de commerce. (C'est l'icône du chameau qui, tout au long de la partie, sert à représenter les différents moyens d'acheminement des biens de commerce, des caravanes aux trains de marchandises). Elles peuvent être utilisées pour établir des itinéraires de commerce entre les villes ou pour transférer des ressources pour la création des Merveilles du monde.

Une fois que votre civilisation a découvert le progrès nécessaire, l'unité de commerce qu'il vous permet de construire (Fret) remplace sa devancière (Caravane) dans le menu de PRODUCTION. Les unités de Fret ont généralement plus de points de mouvement par tour. Elles représentent la manière moderne de transporter des marchandises (convois routiers et cargaisons en conteneurs).

ITINÉRAIRES DE COMMERCE

Une unité de Fret ou de Caravane peut établir un itinéraire de commerce en entrant dans n'importe quelle ville, même une ville rivale. Votre trésorerie reçoit un paiement immédiat pour la livraison du premier chargement de marchandises, et votre recherche scientifique, qui profite de l'échange culturel qui accompagne cet échange commercial, se voit créditée d'un bonus immédiat (en verres à bec). La ville d'origine de l'unité de Fret ou de Caravane qui établit un itinéraire de commerce voit sa production

commerciale augmenter à chaque tour, symbole d'une relation économique stable. Une liste, dans la fenêtre INFORMATIONS GENERALES, montre les villes avec lesquelles des itinéraires de commerce ont été établis, et fait le compte de la production de commerce supplémentaire générée à chaque tour. Ce bonus est ajouté au montant total de la production commerciale de votre ville, si bien que, indirectement, la production de recherche, d'impôts, et de luxes de cette ville s'en trouve améliorée.

Chaque ville peut établir jusqu'à trois itinéraires de commerce, un pour chaque matière première qu'elle produit. Quand un itinéraire de commerce est établi, la marchandise acheminée apparaît entre parenthèses, pour indiquer que l'échange fonctionne. Quand une caravane est achevée, et qu'elle réussit à établir un itinéraire de commerce avec une ville, la denrée qu'elle transporte n'est plus disponible dans la ville d'où elle est partie, ce qui revient à dire qu'il n'est pas possible, à partir d'une même ville de créer deux caravanes transportant la même denrée. Par contre, les chargements de nourriture ne subissent pas cette contrainte.

La quantité de commerce générée par un itinéraire de commerce dépend beaucoup de l'offre et de la demande, et en partie de la taille des deux villes. Les grandes villes en génèrent plus. Commercer avec une ville rivale rapporte plus qu'avec vos propres villes. Plus les deux villes sont éloignées, plus le bonus résultant de l'échange réalisé est important. Les bonus de commerce augmentent également quand les villes sont sur des continents différents. Si vous capturez une ville rivale avec laquelle vous aviez établi un itinéraire de commerce, il reste actif. Cependant, la quantité de commerce qu'il génère est réduite, parce que les marchandises, qui étaient vendues au prix de denrées exotiques, sont devenues des denrées intérieures.

Les unités de commerce peuvent entrer dans toutes les villes qu'elles sont capables d'atteindre. Elles ne connaissent aucune restriction de mouvement, comme les *zones de contrôle*, mais il serait très risqué de tenter d'établir des itinéraires de commerce avec des villes ennemies tant leur indice ADM est faible (elles seraient détruites très rapidement). Les unités de Caravanes et de Fret peuvent utiliser n'importe quel type de transport naval pour commercer à travers les mers (il suffit de les faire embarquer), et elles peuvent débarquer dans une ville directement à la sortie du navire.

OFFRE & DEMANDE

Chaque ville du jeu peut offrir trois denrées différentes, qui peuvent varier en fonction des ressources locales. Parallèlement, chacune en demande trois, qu'elle n'est pas en mesure de produire elle-même. Même si une ville peut décider de délivrer ses marchandises dans n'importe quelle ville, elle aura tout intérêt à le faire dans une ville qui en exprime la demande. Vous pouvez vérifier la situation du marché en cliquant sur le bouton OFFRE & DEMANDE en bas du rapport du CONSEILLER AU COMMERCE. Une liste de denrées apparaît. Sélectionnez celle qui vous intéresse et cliquez sur OK. Une deuxième liste signale les villes où existe la même offre, et celles où existe une demande. Cette liste est mise à jour pour refléter votre niveau d'exploration et les différents contacts que vous avez établis avec d'autres cultures.

CARAVANES DE NOURRITURE

Une quatrième option toujours disponible pour les échanges commerciaux est la nourriture. Vous pouvez transférer une unité de nourriture par tour dans une autre ville en envoyant un chargement d'une ville excédentaire vers une ville qui en manque. Une ville nécessiteuse peut être le point de destination de plusieurs routes de nourriture. Une fois établie, elle ne peut plus être décommandée. Elle le sera si la ville expéditrice épuise toute sa nourriture pour ses propres habitants.

CONSTRUIRE DES MERVEILLES

Une unité de Fret ou de Caravane peut contribuer à l'effort de construction de n'importe quelle Merveille. Cet effort est traduit par un apport en boucliers équivalent à ce que coûte cette unité. Amenez simplement votre unité de Fret ou de Caravane vers la ville dans laquelle la construction d'une Merveille est en cours. Une boîte de dialogue vous offre la possibilité de contribuer à sa construction. Si vous décidez de le faire, votre unité de Fret ou de Caravane disparaît, et sa valeur est ajoutée à la production de la Merveille, accélérant ainsi son achèvement. Si vous détournez des biens pour aider à la création d'une Merveille, ils seront disponibles ultérieurement, si vous décidez d'établir à nouveau un itinéraire de commerce avec eux.

DIPLOMATES & UNITÉS D'ESPIONNAGE

Les diplomates sont des unités exceptionnelles qui peuvent agir en tant qu'ambassadeurs, émissaires, agents secrets, et saboteurs. Ils peuvent entrer en contact avec d'autres civilisations et établir des ambassades pour rassembler des renseignements concernant vos adversaires. De cette manière, ils peuvent leur voler des informations et les perturber. Ils peuvent corrompre des armées ennemies. Le fait de poster des unités d'Espionnes ou de Diplomates dans vos propres villes réduit l'efficacité de celles des ennemis. N'oubliez pas que l'ennemi peut utiliser les mêmes techniques contre votre civilisation.



Une fois que votre civilisation a développé le progrès requis, l'unité d'Espionne remplace l'unité de Diplomate dans le menu de PRODUCTION. En prenant pour référence la partie Originale, une espionne est supérieure à un diplomate de bien des manières. Lorsqu'elle infiltre une ville, sa plus grande sophistication et sa formation plus complète lui permettent d'exprimer ses talents sur des technologies bien ciblées, ou sur des améliorations précises. De plus, elle peut voyager plus rapidement (trois carrés par tour), indépendamment du terrain. Une espionne a une vision (ou un champ d'observation) de deux carrés dans toutes les

directions. Quand elle accomplit avec succès une mission, elle peut même réussir à s'échapper et revenir dans la ville amie la plus proche. Plus la mission est facile, plus grande est cette probabilité. Par exemple, voler un progrès de civilisation au hasard est plus facile que d'en voler un spécifique. Enfin, les espionnes ont l'aptitude unique d'installer des dispositifs nucléaires dans les villes ennemies, comme nous l'expliquerons dans **Infiltrer ville ennemie**.

CORROMPRE LES UNITÉS ENNEMIES

Il est parfois possible de convaincre une unité ennemie de trahir et de se joindre à votre civilisation. Seules les unités de civilisations gouvernées par une démocratie sont complètement insensibles à la corruption.

Pratiquement, il vous suffit de déplacer une unité de Diplomate ou d’Espionne sur un carré occupé par une (et une seule !) unité ennemie. La corruption ne fonctionne pas sur les groupes. Une boîte de dialogue apparaît, qui vous indique la somme, en or, que l’unité réclame pour passer à l’ennemi. Si l’unité est insensible à la corruption, une boîte de dialogue vous le rappellera.

Plus une unité ennemie est éloignée de sa capitale, moins la somme qu’elle exige est importante. Si vous concluez le marché, l’or est déduit de votre trésorerie et l’armée change de bord (revêt vos couleurs). Le diplomate ou l’espionne, survit à l’issue de la discussion, que celle-ci se solde par un échec ou non, cependant, si vous choisissez de ne pas de payer le pot-de-vin, il se peut que l’unité ennemie décide d’attaquer votre négociateur ultérieurement. Les diplomates et les espionnes peuvent corrompre des unités navales et aériennes tant que celles-ci ne forment pas un groupe avec d’autres unités.

La ville amie la plus proche devient la ville natale pour une unité nouvellement corrompue (voir le **Tableau des unités** pour des renseignements à ce sujet).

CONTRE-ESPIONNAGE

Les diplomates et les espionnes postés dans vos villes ont la possibilité de contrecarrer les tentatives de “vol de technologie” par des espionnes et des diplomates ennemis. A chaque tentative, chaque diplomate a 20 pour cent de chance d’y parvenir. Les espionnes en ont 40. Les espionnes vétérans 60. Si l’intrus se fait prendre, cela met fin à son tour.

INFILTRER UNE VILLE ENNEMIE

Les diplomates et les espionnes peuvent traverser les lignes ennemies sans avoir à marquer temps d’arrêt pour respecter les zones de contrôle parce qu’ils utilisent des pouvoirs de persuasion supérieurs, et/ou grâce à leur immunité diplomatique. Ils peuvent aussi être sujets à l’*expulsion* (une forme d’attaque un peu spéciale), même de la part de civilisations avec lesquelles ils ne sont pas en guerre. Toute unité militaire peut décider “d’attaquer” un diplomate ou une espionne (même si les deux civilisations en cause sont en paix), sous le simple motif que ces émissaires se trouvent plus proches d’une ville de la civilisation à laquelle appartient cette unité militaire que d’une des leurs. L’émissaire en infraction est aussitôt renvoyé dans sa capitale. Diplomates et espionnes peuvent traverser les mers sur des navires comme le font les autres unités terrestres.

Ces unités sont, avec les unités de commerce, les seules à pouvoir pénétrer des villes ennemies défendues. Un menu énumérant les tâches qu’elles peuvent exécuter apparaît chaque fois que vous les envoyez en mission dans une ville. Si après avoir considéré vos choix vous décidez de n’entreprendre aucune action, cliquez sur le bouton ANNULER pour quitter le menu. Chaque tâche est détaillée plus loin.

INCIDENTS DIPLOMATIQUES

Chaque fois qu'un diplomate ou qu'une espionne réussit à dérober une technologie, à saboter une amélioration de ville, à contaminer l'approvisionnement en eau, ou à provoquer une révolte dans la ville d'une civilisation avec laquelle vous avez signé un traité, un incident diplomatique survient presque inévitablement. Il est probable que votre victime considère votre trahison comme un acte de guerre, même si elle peut, parfois, si vous êtes alliés, choisir de ne pas y donner suite. De plus, si votre gouvernement est une république ou une démocratie, il est possible que vous en subissiez des répercussions sur le plan interne. Votre gouvernement peut s'effondrer et tomber dans l'anarchie si le scandale remonte jusqu'au sénat.



Ne confondez pas les incidents diplomatiques avec ce qui se passe lorsqu'une espionne parvient à s'échapper indemne après une mission (ces deux incidents sont complètement indépendants). Les seules fois où les incidents diplomatiques ne se produisent pas, sont lorsque vous êtes déjà en guerre avec votre victime et quand votre diplomate ou votre espionne échoue dans sa mission.

ENQUÊTER SUR LA VILLE

Votre unité d'Espionne ou de Diplomate rassemble des renseignements sur la production et le développement de la ville rivale. En termes pratiques, cette option vous donne accès à L'AFFICHAGE DE LA VILLE ennemie. Vous pouvez examiner quelles armées défendent la ville et quelles améliorations y ont été créées. Quand vous sortez de L'AFFICHAGE DE LA VILLE, vous revenez à la fenêtre de la CARTE. Votre diplomate a été éliminé, ou votre espionne a été soulagée d'un tiers de point de mouvement pour ses efforts. Il n'est pas possible que votre représentant soit détecté. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez cliquer sur la ville à tout moment pour revoir les connaissances que vous avez acquises.

ETABLIR UNE AMBASSADE

Votre unité d'Espionne ou de Diplomate établit des contacts officiels avec la civilisation rivale, mettant en place un bureau dans la ville où vous l'envoyez. Si vous envoyez un diplomate, il y reste pour diriger le bureau, donc l'icône disparaît ; si vous envoyez une espionne, il lui a été prélevé un tiers de point de mouvement pour ses efforts. Il n'existe aucune possibilité de troubles internationaux. Pour ce qui est du jeu, vous pouvez accéder à des renseignements concernant le type de gouvernement de votre rival, sa trésorerie, son nombre d'armées, le nom de sa capitale, ses traités avec d'autres civilisations, son bilan diplomatique, et ses progrès technologiques, chaque fois que vous consultez le rapport de votre MINISTRE DES AFFAIRES ETRANGERES (voir **Conseillers** pour une explication détaillée). Il n'est pas nécessaire d'établir plusieurs ambassades par civilisation.

VOLER DES PROGRÈS

Votre diplomate ou votre espionne peut essayer de voler un progrès à une civilisation rivale. Dans le jeu, le diplomate ne peut confisquer qu'un progrès par ville. Une espionne peut faire plus d'une tentative par ville, bien que le risque de capture augmente avec chaque mission. Si vous envoyez une espionne, elle peut tenter le défi le plus relevé qui consiste à dérober un progrès précis sur une liste de technologies spéciales que seul votre rival possède.

Même s'il y parvient, un diplomate disparaît pendant cette opération (sa couverture est détruite). Si elle échappe à la capture, une espionne revient dans la ville amie la plus proche, et est promue au statut de vétéran pour son travail. Même si le statut de vétéran ne peut pas améliorer son indice ADM (elle a 0 en défense), il augmente ses chances d'échapper à la détection pour des missions futures.

Si vous êtes déjà parvenu à voler un progrès de civilisation dans une ville, ou si la civilisation ennemie n'a rien découvert qui vaille la peine d'être dérobé, et si votre émissaire n'est toujours pas détecté, le diplomate perd son tour mais n'est pas détruit. Si la civilisation ennemie n'a découvert aucune technologie valant la peine d'être volée, une espionne reste bredouille. Le seul cas de figure qui peut voir une espionne échouer se présente quand elle tente de voler un progrès spécifique.

SABOTAGE INDUSTRIEL

En manœuvrant avec prudence dans les bas quartiers, votre envoyé peut réussir à infiltrer une organisation ou une défense essentielle de la ville. En termes de jeu, votre unité a la possibilité de détruire tout élément que la ville rivale est en train de produire à ce moment-là, ou l'une de ses améliorations (détruire l'élément visé est une question de chance). Si vous envoyez une espionne, elle peut tenter de détruire une cible spécifique sur la liste des améliorations que la ville a déjà réalisées, même si cette option est la plus difficile.

Qu'il réussisse ou non, vous perdez votre diplomate dans l'effort (pensez aux bombardiers fous et suicidaires si cela doit vous aider). Si votre espionne n'est pas capturée, elle revient à la ville amie la plus proche, et est promue au statut de vétéran pour son travail. Le seul cas où une espionne peut échouer dans une tentative de sabotage est celui où vous lui avez fixé un objectif spécifique.

Si votre envoyé détruit une amélioration essentielle, il peut plonger la ville dans l'agitation (Temple, Cathédrale), affaiblir ses défenses (Murailles de la ville, Forteresse côtière), ou stopper sa production (Usine, Centrale solaire). Les diplomates et les espionnes ne détruisent jamais les Merveilles du monde.

INCITER UNE RÉVOLTE

Vos unités contactent des dissidents dans une ville et leur fournissent les moyens nécessaires pour renverser leur régime. En termes de jeu, en échange d'un paiement convenable, la ville se révolte et se joint à votre civilisation. Le montant nécessaire pour financer une révolte dépend de la taille de la ville ennemie et de sa proximité par rapport à sa capitale. Si vous désirez éviter un incident diplomatique, vous devez payer le double de cette somme, comme vous l'indique la boîte de dialogue.

Les capitales ennemies ne consentent jamais à se révolter, de même que les villes dont la civilisation est gouvernée par une démocratie. Les villes avec des Tribunaux sont deux fois plus chères à corrompre. Celles dont la civilisation est gouvernée par le communisme ont tendance à l'être également, même quand

elles sont situées loin de leur capitale. Cela coûte donc moins cher de pousser à la révolte une ville déjà en situation de désordre civil que de tenter d'ébranler une ville où tout va bien.

Vous perdez le contrôle de votre diplomate lorsque vous parvenez à déclencher une révolte (il reste pour organiser le nouveau gouvernement). Une espionne retourne dans la ville amie la plus proche si elle n'est pas capturée, après avoir installé un nouveau gouvernement dans la ville où elle a déclenché la révolte. Une espionne qui réussit sa mission est promue au statut de vétéran.

Si vous n'avez pas assez de fonds pour financer votre projet, votre envoyé ne tente rien au niveau de la population locale. Si vous refusez de payer le prix qu'on vous réclame, il ou elle s'échappe de la ville.

Si le renversement réussit, toutes les unités qui se trouvent dans les limites d'un carré autour de la ville en révolte, et qui appartiennent à cette civilisation rivale, se révoltent aussi et rejoignent votre régime. Toutes les autres unités rivales qui étaient rattachées à cette ville sont dispersées. Toutes les améliorations de ville existantes, sauf les Temples et les Cathédrales (ainsi que leurs équivalents) restent intactes.

EMPOISONNER L'APPROVISIONNEMENT EN EAU

Seules les espionnes peuvent essayer d'affaiblir la résistance d'une ville rivale en contaminant les réserves d'eau. D'un point de vue pratique, une tentative réussie réduit le chiffre de population de la ville cible d'un point. Si votre espionne a du succès et reste inaperçue, elle quitte sa couverture et revient dans la ville amie la plus proche pour une promotion au statut de vétéran.

IMPLANter UN DISPOSITIF NUCLÉAIRE

Seules les espionnes peuvent tenter d'implanter ces dispositifs ultra destructeurs (nucléaires, désintégrateur ou boule-de-feu) dans les villes rivales. En termes de jeu, c'est la seule façon d'attaquer une ville protégée par l'amélioration Défense SDI. C'est la mission la plus difficile à accomplir, et la probabilité de capture est grande. De plus, il est possible que votre espionne soit prise en flagrant délit, ce qui entraîne un incident diplomatique de premier ordre. Si cela arrive, chaque civilisation dans le monde vous déclarera la guerre, consternée par l'atrocité dont vous avez été capable (à moins que votre civilisation ne soit gouvernée par l'intégrisme).

COLONS & INGÉNIEURS

Les Colons sont des groupes de vos citoyens les plus ingénieux et les plus aventureux. En tant que pionniers indépendants, ils exécutent deux fonctions essentielles à votre civilisation ; ils fondent de nouvelles villes et servent comme techniciens des travaux publics, puisqu'ils améliorent le terrain pour le plus grand bénéfice de votre empire. Après que votre civilisation ait développé le progrès requis, une unité de type supérieur (un ingénieur par exemple), vient remplacer votre unité de Colon dans le menu PRODUCTION. Ces citoyens de l'ère industrielle ont une meilleure formation et un meilleur équipement. Les ingénieurs peuvent accomplir les mêmes tâches que les Colons, mais ils les font deux fois plus vite. De plus, ils sont les seuls à pouvoir transformer les terrains qui ne pouvaient être améliorés auparavant, comme les carrés de Désert, de Glacier, et de Montagnes.

Votre civilisation produit des Colons et des ingénieurs de la même façon qu'elle

fabrique toute autre unité. Il nous faut cependant émettre une mise en garde. Lorsque la production d'une de ces unités est achevée, le chiffre de population de la ville qui en est responsable est réduit d'un point (un citoyen sur la LISTE DE LA POPULATION), afin de traduire un facteur inhérent à leur fonction de pionniers : ils émigrent. Si une ville a seulement un point de population quand elle en construit une, elle disparaît quand sa population est absorbée par la création de cette nouvelle unité. C'est l'une des seules manières d'éliminer une ville située dans un emplacement peu pratique ou pauvre.

FONDER DE NOUVELLES VILLES & AUGMENTER CELLES EXISTANTES

Pour fonder une nouvelle ville, déplacez une unité de Colons ou d'Ingénieurs sur l'emplacement désiré et appuyez sur la touche [B] ou choisissez CONSTRUIRE NOUVELLE VILLE dans le menu d'ORDRES. L'unité disparaît alors que la population qu'elle représente devient le premier point de population de la nouvelle ville.

La commande AJOUTER A LA VILLE peut être utilisée pour augmenter la taille d'une ville existante qui présente un chiffre de population inférieur à 10. Déplacez une unité d'Ingénieurs ou de Colons dans une ville existante et appuyez sur la touche [B], ou choisissez AJOUTER A LA VILLE dans le menu d'ORDRES. L'unité est absorbée par cette ville, augmentant ainsi son chiffre de population d'1 point.

APPORTER DES AMÉLIORATIONS

Les Colons, et plus tard les ingénieurs, peuvent apporter un certain nombre d'améliorations industrielles et agricoles à la configuration géographique de votre civilisation. Chaque tâche demande un certain nombre de tours pour être achevée, qui varie en fonction de la nature du terrain à améliorer. Certaines améliorations ne peuvent être entreprises qu'après que votre civilisation ait acquis certaines technologies. Les ingénieurs, étant mieux formés et mieux équipés, ils peuvent travailler deux fois plus rapidement que les Colons. Ils sont aussi les seules unités pouvant transformer le terrain. Les faire fonctionner en équipe accélère la réalisation des travaux entrepris. Les Colons, tout comme les ingénieurs, peuvent travailler en équipe. Par exemple, deux unités de Colons travaillent deux fois plus rapidement qu'une, et trois peuvent accomplir une tâche en un tiers du temps normal. Les ingénieurs peuvent accomplir une tâche en un tiers du temps normal également, puisqu'ils travaillent naturellement plus vite que les Colons.

Il n'y a aucune limite au nombre de fois où vos Colons, ou vos ingénieurs, peuvent apporter de nouvelles améliorations aux carrés de terrain si les besoins de votre civilisation changent (et exigent défrichement, irrigation, reboisement, éclaircissement, dépollution, ou détoxication, et reboisement encore), la terre pourra le supporter. Si une option du menu d'ORDRES devient grise, cela signifie qu'il n'est pas possible à ce moment-là d'accomplir cette tâche. Le fait d'entreprendre une autre amélioration la rendra peut-être disponible à l'avenir. Par exemple, un carré de Plaines entouré par des carrés de Forêt n'a aucun accès à l'eau et ne peut être irrigué. Vous devrez défricher au moins un des carrés de Forêt adjacents (un de ceux qui jouxtent le carré-cible) et l'irriguer, avant que ce carré-cible ne puisse être irrigué à son tour.

A partir de la partie Originale, nous avons rassemblé dans un tableau la liste des tâches possibles, leurs touches raccourcis, les progrès requis pour les réaliser, quand il en faut, ainsi que les types de terrains pouvant bénéficier de ces améliorations. (Pour connaître celles qui concernent les autres mondes, veuillez vous référer au fascicule **Références des Terrains**). Des explications détaillées de chaque activité sont fournies après le tableau.

TÂCHE	TOUCHES RACCOURCIS	PROGRÈS REQUIS	SUR QUELS TERRAINS...
Irriguer	[I]	–	Carrés de Désert, Prairies, Collines, Plaines, Fleuve
Changer en...	[I]	–	Carrés de Forêt, Jungle, Marécages
Développer terres arables	[I]	Réfrigération	Tout carré de terre irrigué
Construire forteresse	[F]	Construction	Tout carré de terre
Exploiter mines	[M]	–	Carrés de Désert, Collines, Montagnes
Reboisement	[M]	–	Carrés de Prairies, Jungle, Plaines, Marécages
Nettoyage	[P]	–	Tout carré de terre pollué
Construire route	[R]	–	Tout carré de terre
Construire voie ferrée	[R]	Chemin de fer	Tout carré équipé d'une route
Transformer	[O]	Explosifs	Tout carré de terre
Construire base aérienne	[E]	Radio	Tout carré de terre

IRRIGUER

En fonction de la forme de gouvernement employée par votre civilisation, l'irrigation peut améliorer la production agricole d'un terrain de ville relativement plat. Un carré de terrain adapté peut être irrigué si l'un de ses côtés (un angle ne suffit pas) est adjacent à un carré contenant une source d'eau (carré d'Océan, rivière, ou un carré déjà irrigué). Bien que votre carré de ville soit irrigué dès sa fondation, il ne constitue pas une source d'eau permettant d'irriguer les carrés adjacents. Votre ville peut avoir besoin d'utiliser certains carrés auxquels elle n'a pourtant pas accès. Il se peut que vous ayez besoin d'irriguer des carrés assez éloignés de cette ville pour compléter son système d'irrigation. Quand votre unité d'Ingénieur ou de Colon est située dans le carré de terrain que vous avez choisi, sélectionnez l'option IRRIGUER dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [I].

CHANGER EN...

Changer les terrains est une technologie de base, très éprouvante, ancêtre de la Transformation, qui n'est applicable qu'à certains types de terrains. Dans la partie Originale, cette amélioration facilite les déplacements sur les terrains denses (mais élimine les bonus défensifs), et prépare la terre aux améliorations futures comme l'irrigation et le reboisement. Il arrive en effet

qu'il faille changer un carré de terrain pour permettre une irrigation ultérieure, puis un reboisement pour qu'il puisse fournir des ressources de plus grande valeur. Quand votre ingénieur ou votre colon se trouve dans le carré de terrain que vous avez choisi, sélectionnez l'option IRRIGUER dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [I].

DÉVELOPPER TERRES ARABLES

Développer des cultures maraîchères et les autres terres arables à rendement élevé est le rôle de l'agriculteur post-industriel. Une fois que votre civilisation a découvert le progrès requis (Réfrigération dans la partie Originale), les unités d'Ingénieurs ou de Colons peuvent augmenter la production de nourriture des terres irriguées de 50 pour cent dans les villes qui se dotent de l'amélioration du Supermarché. Quand votre ingénieur ou votre colon se trouve dans le carré de terrain que vous avez choisi, sélectionnez l'option AMELIORER EN TERRES ARABLES dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [I].

CONSTRUIRE FORTERESSE

Construire une forteresse peut être capital pour la défense d'un terrain qui n'est pas un site de ville. Les forteresses peuvent fournir aux unités en campagne, ou à celles situées dans des régions clés, le même bonus défensif que l'amélioration Remparts fournit à celles postées dans les villes. (Voir **Combat** pour de plus amples explications). De plus, certains types de gouvernements permettent de stationner des troupes dans des carrés de terrain fortifiés à moins de trois carrés d'une ville amie sans prendre le risque de générer un mécontentement de citoyens (consultez **Bonheur & désordre civil** pour les détails). Une fois que votre tribu a découvert le progrès requis (Construction, dans la partie originale), cette option devient disponible dans le menu d'ORDRES. Quand votre ingénieur ou votre colon se trouve dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option CONSTRUIRE FORTERESSE ou appuyez sur la touche [F].

EXPLOITER MINES

L'exploitation minière du terrain permet d'utiliser pleinement les ressources naturelles présentes. Elle est surtout utile dans les terrains spéciaux (Charbon et Or). Quand votre ingénieur ou votre colon se trouve dans le carré de terrain que vous avez choisi, sélectionnez l'option EXPLOITER MINES dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [M].

ELIMINER POLLUTION

Détoxiquer des carrés en éliminant la pollution redonne aux carrés affectés leur plein potentiel d'avant la pollution. Un des avantages de cette opération, à long terme, est qu'elle permet de réduire le risque de réchauffement de l'atmosphère (voir **Terrain & mouvements** pour les détails). Les pollutions industrielles et les contaminations nucléaires peuvent être éliminées par cette fonction. Quand votre ingénieur ou votre colon se trouve dans le carré de terrain que vous avez choisi, sélectionnez l'option ELIMINER POLLUTION dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [P].

CONSTRUIRE ROUTE

La construction de routes sur un carré de terrain réduit d'un tiers le coût des points de mouvement qu'il faut dépenser pour l'emprunter, à condition que l'unité arrive d'un carré de route adjacent. En fonction de la forme de gouvernement sous lequel votre civilisation opère, une route peut également améliorer la production de commerce du carré. Les routes servent ensuite à installer des voies ferrées, ou leurs équivalents. Quand votre ingénieur ou votre colon se trouve dans le carré de terrain que vous avez choisi, sélectionnez l'option CONSTRUIRE ROUTE dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [R].

CONSTRUIRE VOIE FERRÉE

Poser des voies ferrées sur un carré de terrain élimine le coût des points de mouvement de ce carré à condition que l'unité arrive d'un carré de voie ferrée adjacent. Les voies ferrées (ou leurs équivalents des parties Fantastiques et Science-fiction : lignes d'énergie et autoglissières) ont également la faculté d'augmenter la production de boucliers de 50 pour cent, arrondis par défaut. Vous ne pouvez en construire que sur les carrés où vous avez déjà bâti des routes. Quand votre ingénieur ou votre colon se trouve dans le carré de terrain que vous avez choisi, sélectionnez l'option CONSTRUIRE VOIE FERREE dans le menu d'ORDRES ou appuyez sur la touche [R].

TRANSFORMER

Les techniques d'ingénierie et les équipements modernes permettent aux ouvriers de transformer la terre la plus inhospitalière en un terrain productif. Une fois que votre civilisation a découvert le progrès requis, cette option peut être utilisée par vos ingénieurs. Lorsque l'un d'eux se trouve dans le carré de terrain choisi, sélectionnez l'option TRANSFORMER dans le menu d'ORDRES, ou appuyez sur la touche [O].

CONSTRUIRE BASE AÉRIENNE

La construction de bases aériennes rurales (ou de leurs équivalents les Plateformes surélevées et les Bases de services) permet à vos unités de patrouiller dans une zone plus étendue et d'avoir plus de flexibilité dans leurs plans de vol. Une fois que votre civilisation a découvert le progrès requis, cette option devient disponible dans le menu d'ORDRES. Quand votre ingénieur ou votre colon se trouve dans le carré de terrain choisi, sélectionnez l'option CONSTRUIRE BASE AERIEENNE ou appuyez sur la touche [E].

CONSTRUIRE TRANSPORTEUR

Dans toutes les parties qui proposent plus d'une carte (donc toutes à part l'Originale), les unités de type Colon peuvent construire des transporteurs qui permettent justement de se déplacer entre les différentes cartes des différents mondes. Dans certaines parties, on trouve différents types de transporteurs, qui portent tous des noms différents et donnent accès à des mondes également différents. Le mieux est de vérifier les contraintes géographiques et temporelles qui s'appliquent à leur construction dans le menu d'ORDRES. S'il est possible de construire un transporteur, vous pouvez y trouver l'ordre correspondant (ses appellations variant en fonction

de la partie à laquelle vous jouez et en fonction du site où vous l'installez). Si le carré de terrain sur lequel vous souhaitez l'installer n'est pas disponible, s'il est infranchissable, d'un type non approprié, ou si une ville ou une unité ennemie l'occupe déjà, il n'est pas possible de procéder à sa construction. Déplacez votre unité sur un autre carré et tentez l'opération à nouveau. Si vous avez déjà exploré plusieurs mondes, vous pouvez passer de l'un à l'autre pour vérifier la nature du terrain à n'importe quel endroit lorsque la fenêtre de CARTE DU MONDE vous présente une vue "à plat" (consultez la section **Référence : écran par écran** pour plus de détails). Lorsque vous découvrez un endroit approprié, sélectionnez l'option CONSTRUIRE TRANSPORTEUR ou appuyez sur la touche [N].

COLONS EN MODE AUTOMATIQUE

Si vous êtes fatigués de donner des ordres à vos Colons (ou à vos ingénieurs), vous pouvez en déléguer le contrôle à un subordonné ; une intelligence artificielle. Utilisez ce nouvel ordre à votre disposition, en sélectionnant COLON EN MODE AUTOMATIQUE dans le menu d'ORDRES (touche [K] du clavier) pour ne plus vous en soucier pendant un moment. Ces unités améliorent les carrés de terrain mais ne peuvent fonder de nouvelle ville. Confrontées à certaines situations, il se pourrait qu'elles aient besoin que vous leur donniez des ordres. C'est à ce moment qu'elles optent pour un retour sous votre contrôle.

EXPLORATEURS

Les explorateurs sont des unités non-combattantes qui peuvent se déplacer sur tous les types de terrains comme sur des routes. Leur bravoure et leur ingéniosité en font des outils idéaux pour la découverte de nouveaux continents et l'exploration rapide des étendues lointaines d'un continent. Ils ne sont pas affectés par les *zones de contrôle* des unités ennemies ; cependant, pour des raisons diplomatiques (alliances et traités de paix) vos rivaux considèrent les explorateurs aussi dangereux que les unités de combat.

BARBARES

Les barbares sont de petites tribus de maraudeurs qui ne font partie d'aucune civilisation rivale. Ils sont toujours signalés par la couleur rouge de leurs boucliers. Vous pouvez établir la probabilité et la fréquence de leurs attaques en tout début de partie. Vous les rencontrerez périodiquement au fur et à mesure de la croissance de votre civilisation. Ils envahissent parfois en arrivant de la mer ; d'autres fois, ils surgissent des parties d'un continent qui ne sont pas encore colonisées. Les barbares peuvent tenter de capturer ou de détruire vos villes, et de piller vos champs et vos mines (et attention à vos compagnes...). La plupart d'entre-eux sont accompagnés de leur chef.

Comme ils peuvent apparaître le long de n'importe quelle côte ou dans n'importe quelle zone instable, il est important de laisser dans vos villes une unité militaire au moins. Les barbares (et les armées rivales) peuvent avancer directement dans une ville sans défense, et s'en emparer avec peu d'effusion de sang (la ville capturée perd un point de population, comme toute ville prise par la force). Pour des détails sordides, consulter **Prendre ville** dans **Villes**.



Même s'ils prennent une ville, ou plusieurs, ils ne deviennent pas une civilisation rivale, ils ne se joignent pas à la course à l'espace, et ne négocient pas de traités. Ils ne sont pas classés dans les évaluations des historiens. Les pillards des mers peuvent être combattus sur la terre ou sur leurs navires. Les barbares terrestres apparaissent dans des zones situées en dehors du rayon d'une ville. Avec le temps, ils apparaissent dans des endroits encore plus éloignés de la civilisation. Ainsi, l'expansion de votre réseau de villes sur un continent finit par supprimer la menace que les barbares terrestres font peser sur votre civilisation, parce que le fruit de votre œuvre civilisatrice a fini par sécuriser les zones dangereuses.

RANÇONNER LES CHEFS BARBARES

Quand vous attaquez et détruisez des unités de barbares qui se trouvent toutes sur le même carré de terrain, leur chef tombe avec ses troupes et est lui-même détruit. Cependant, si un chef barbare se trouve seul dans un carré, et que votre unité gagne le combat qu'elle engage contre lui, il est capturé. Ses compatriotes vous offrent aussitôt de l'or pour payer sa rançon. La somme offerte dépend du niveau d'activité barbare que vous avez sélectionné lorsque vous avez configuré votre partie. Les chefs barbares qui ont perdu leur armée tentent de s'échapper. S'ils ne sont pas capturés après quelques tours, ils y parviennent et disparaissent de la carte.

UNITÉS & CARTES MULTIPLES

Les parties Fantastiques, Midgard, Originale prolongée et Science-fiction vous permettent de partir à la découverte de cartes multiples et de les conquérir. Il est évident que toutes les unités n'ont pas accès à toutes ces cartes. Des personnes "normales", qui n'ont rien d'exceptionnel, ne peuvent par exemple survivre dans l'espace. Pour savoir quelles unités peuplent ces différents mondes, reportez-vous à la CIVILOPEDIE et au **Poster**.

Il est également important de se pencher sur les déplacements entre ces mondes. Certaines unités peuvent emprunter les transporteurs construits par les unités de type Colon, tandis que d'autres ne le peuvent pas. De plus, certaines unités ont une propulsion naturelle à se déplacer entre ces mondes, parmi lesquelles il faut citer les unités de transport, capables d'emmener

d'autres unités avec elles. Toutes cependant conservent leur caractéristique première : elles sont navales, terrestres ou aériennes. Une unité ne peut se rendre dans un autre monde que si le terrain de destination est approprié (un océan pour une unité navale semble être un exemple convenable).

Le mieux est de vérifier les contraintes géographiques et temporelles qui s'appliquent à leur construction dans le menu d'ORDRES. Si l'unité sélectionnée possède une propension naturelle à ce genre de transport, c'est par le menu d'ORDRES que l'on déclenche sa "téléportation" (l'appellation précise varie en fonction du type de partie lancée et de la technologie employée). Si le carré de terrain sur lequel vous souhaitez l'installer n'est pas disponible, s'il est infranchissable, d'un type non approprié, ou si une ville ou une unité ennemie l'occupe déjà, l'ordre est affiché en gris. Déplacez votre unité sur un autre carré et tentez l'opération à nouveau. Si vous avez déjà exploré plusieurs mondes, vous pouvez passer de l'un à l'autre pour vérifier la nature du terrain à n'importe quel endroit lorsque la fenêtre de CARTE DU MONDE vous présente une vue "à plat" (consultez la section **Référence : écran par écran** pour plus de détails).



DIPLOMATIE

D'autres cultures partagent votre monde dans ***Civilization II : Test of Time***. Si vous adoptez une attitude expansionniste et que votre continent d'origine est grand, il est possible que vous choisissiez de repérer, et de détruire vos rivaux au tout début du jeu. Si vous vous concentrez sur le perfectionnement de vos propres villes, ou si vous vous trouvez limité par la petite taille de votre continent, il pourrait se passer des siècles avant que vous n'entriez en contact avec d'autres civilisations. Que vous optiez pour des relations pacifiques ou des actions agressives dépend avant tout de votre style et de votre personnalité. La section qui suit a pour fonction de décrire les bases de la diplomatie, mais vous noterez qu'elle s'adresse à ceux qui jouent en mode à 1 seul joueur. Négocier avec un humain ou avec un ordinateur implique des différences majeures. Elles sont décrites dans la section **Partie multi-joueurs**.

CONCEPTS DIPLOMATIQUES

Quoi qu'il arrive, et que votre emplacement soit isolé ou que vous ayez adopté une politique isolationniste, vous aurez des contacts avec des civilisations rivales. Choisir de les rencontrer vous permet d'explorer les complexités de la négociation.

Lorsque vous avez établi un contact avec une civilisation adverse, vous pouvez communiquer à tout moment en vous servant de votre MINISTERE DES AFFAIRES ETRANGERES et en appuyant sur le bouton ENVOYER EMISSAIRE. Pour cela, il n'est pas nécessaire d'avoir implanté une ambassade chez ce rival. Néanmoins, bavarder sans cesse les agace, et vous pourriez user leur patience en les harcelant de requêtes.

Chaque adversaire IA (d'intelligence artificielle) adopte un comportement qu'il, ou elle, annonce aux négociateurs. Les comportements de vos rivaux peuvent aller de l'amitié à l'inimitié. Vous pouvez deviner l'attitude qu'adopte un leader rien qu'en observant les titres des boîtes de dialogues qui apparaissent durant les négociations. La personnalité d'un souverain influence son attitude. Les comportements de vos rivaux peuvent évoluer au fil du temps, suivant votre place dans le jeu, l'équilibre politique du moment, les cadeaux que vous leur offrez, et votre réputation de négociateur (votre faculté à tenir vos promesses par exemple). Chaque fois que vous revenez sur votre parole, les observateurs internationaux le remarquent et s'en souviennent.

Les négociations diplomatiques peuvent entraîner cinq situations différentes : l'alliance, la paix, le cessez-le-feu, la neutralité, ou la guerre. Un rival peut vous réclamer des progrès de civilisation ou de l'argent (le contraire peut aussi se faire, vous pouvez demander des progrès de civilisation ou de l'argent à des souverains rivaux). De plus, les négociations peuvent déboucher sur des échanges de cartes, et il se peut qu'on vous demande de retirer de certaines zones des unités qui ne sont pas censées s'y trouver. Un dirigeant peut même vous demander de déclarer la guerre à une autre civilisation. Toutes les négociations progressent au moyen d'une série d'écrans, qui présentent tous une variété d'options définies à l'avance.

Etablir des ambassades dans les villes de vos adversaires peut augmenter votre pouvoir de négociation. Etudier les rapports de votre MINISTERE DES AFFAIRES ETRANGERES vous permet de vérifier si, par exemple, ces indiens belliqueux qui profèrent des menaces à votre encontre ont les moyens de leur politique ou s'ils sont justes des petits bluffeurs. Vous avez ainsi la possibilité de vous faire une meilleure idée du moment où il faut en rabattre, et de celui où il peut être utile d'insister pour obtenir des concessions.

ANTICHAMBRES DES RIVAUX

Lorsque vous rencontrez l'émissaire d'un souverain rival, le décor de son antichambre peut vous en dire beaucoup sur la taille de sa civilisation et sur le type de gouvernement qu'elle utilise. Une alcôve affiche des icônes relatifs à la puissance militaire de votre rival, et d'autres qui témoignent de son niveau de connaissance et des progrès qu'il a apporté à sa civilisation. Les détails décoratifs indiquent quel type de gouvernement est au pouvoir.



Vous pouvez y apprendre beaucoup.

NÉGOCIER AVEC LES ADVERSAIRES INFORMATIQUES

En terme de jeu, une fois que vous avez choisi l'option ENVOYER EMISSAIRE, une boîte de dialogue s'ouvre, et vous propose plusieurs réponses parmi lesquelles il vous appartient d'afficher vos intentions. Le type de gouvernement qui dirige votre civilisation à ce moment-là peut faire varier ces choix ; voir **Gouvernements** pour des détails.

Etablir des ambassades avec d'autres civilisations peut être une préparation très utile aux négociations. Votre MINISTRE DES AFFAIRES ETRANGERES rassemble les informations qui en proviennent. Vous pouvez prendre connaissance d'importants détails à propos de vos adversaires, comme la personnalité de leurs dirigeants, l'état des relations diplomatiques qu'ils entretiennent avec toutes les autres civilisations avec lesquelles ils ont établi des contacts. Vous pouvez aussi connaître le nombre et le nom de leurs villes, leurs avancées technologiques, les recherches qu'ils sont en train d'effectuer et le niveau de leur trésorerie. Cette dernière information n'est toutefois pas disponible pour les civilisations avec lesquelles vous n'avez pas établi une ambassade.

HUMEUR ET PERSONNALITÉ

Le climat et l'issue de toutes les négociations dépendent largement de l'humeur de votre rival. Cette humeur peut traduire l'hostilité, une tendance à la flatterie, ou un subtil mélange des deux. Elle dépend de la personnalité du dirigeant et de la manière dont vos deux civilisations se jaugent et se comparent au reste du monde.

Cette personnalité peut être agressive, rationnelle ou neutre. Les dirigeants agressifs témoignent d'une tendance naturellement belliqueuse et peuvent avoir des exigences financières relativement élevées lorsqu'ils négocient la paix. Les dirigeants rationnels sont plus enclins à offrir cette paix et quand ils réclament que vous leur versiez un tribut, il est possible que ce ne soit qu'un coup de bluff. Si vous aviez des accords de paix avec une civilisation, et que vous décidez de

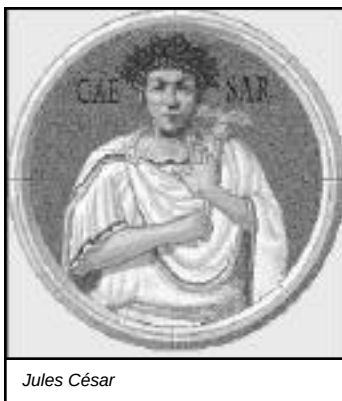
les rompre, votre trahison restera dans les mémoires de tous et aura des répercussions sur le degré d'antagonisme dont feront preuve vos adversaires.

Si vous êtes la plus grande, la plus puissante et la plus riche civilisation dans le monde, il est probable que vos adversaires soient très exigeants ou très hostiles. Cependant, si un l'un de vos adversaires est chétif, comparé à votre puissance, il fort possible qu'il décide d'adopter un profil bas et que ses tendances belliqueuses n'expriment pas leur plein potentiel. Une civilisation menacée d'extinction est plus intéressée par la survie.

Les dirigeants avec lesquels vous êtes alliés ont tendance à être jaloux lorsque votre civilisation s'agrandit et devient plus puissante ; ils attendent que vous les apaisiez à l'aide de dons en espèces ou que vous les fassiez profiter de vos connaissances. Parallèlement, les alliés qui sont en avance sur vous peuvent se montrer généreux quand vous leur demandez de partager un peu de leurs richesses.

RÉPUTATION

Votre réputation n'est pas basée sur votre comportement, qui peut être pacifique ou guerrier, mais sur votre propension à tenir parole et à ne pas trahir. Rompre une alliance ou un traité peut entacher votre réputation auprès de la communauté internationale. Piller sauvagement la ville d'un partenaire, avec qui vous aviez des accords, à l'aide de vos légions, ou rompre un cessez-le-feu en attaquant celle d'un autre avec vos bombardiers sont le type d'actes qui peuvent jeter l'opprobre sur votre civilisation. Les actions de vos diplomates et de vos espionnes peuvent également nuire à votre réputation. Vos adversaires informatiques tirent des enseignements de vos actions et adaptent les leurs en fonction de leurs projets. Si vous avez l'habitude de rompre les traités, les autres dirigeants n'auront pas de scrupules à faire de même. Il est important de signaler que les plus sévères critiques sont adressées aux auteurs de troubles. Si vous trahissez parce qu'un autre joueur vous a proposé de le faire, les sanctions diplomatiques à votre égard sont considérablement réduites. Admettons que vous ayez signé un traité avec les Romains et que l'émissaire grec vous demande de déclarer la guerre à ces amis d'antan : vous tenez peut être l'opportunité rêvée de rompre ce traité qui vous gênait un peu aux entournures, et cela pour un "prix" diplomatique considérablement réduit par le fait que vous n'êtes pas à l'origine de la trahison, ce sont les grecs qui peuvent être tenus pour les principaux responsables.



Avec le temps, si vous vous amendez en finissant par tenir votre parole vis à vis des autres dirigeants, votre réputation entachée peut recouvrer de sa superbe et votre honneur, d'une certaine manière, s'en trouvera restauré. Si vous construisez la Merveille de la Tour Eiffel (ou son équivalent), ce processus est accéléré de 25 pour cent. Acquérir cette Merveille est l'unique moyen de retrouver une réputation impeccable.

Réputation qui a également des répercussions au niveau interne. Lorsque votre civilisation est gouvernée par une démocratie ou par une république, votre sénat apporte une attention particulière à la manière dont vous gérez votre

politique étrangère. Il a le pouvoir de vous forcer à signer un accord de paix ou un cessez-le-feu. Il essaie également de faire en sorte que vous respectiez les accords que vous avez signés. S'il découvre que, malgré tout, vous tentez de tromper sa surveillance, quand vous provoquez intentionnellement un ennemi (en refusant de quitter son territoire par exemple, ou si une espionne est à l'origine d'un incident diplomatique international), le scandale peut entraîner la chute de votre gouvernement et plonger votre civilisation dans les affres de l'anarchie.

CINQ SITUATIONS DIPLOMATIQUES

Dans **Civilization**, toutes les négociations débouchaient sur une offre de paix ou une déclaration de guerre. Dans **Civilization II : Test of Time** on trouve une gradation de ces situations, des paliers diplomatiques offrant des cas de figure plus variés que ces deux issues précédentes. Les rapports entre deux cultures se fondent sur cinq situations différentes : l'alliance, la paix, le cessez-le-feu, la neutralité, ou la guerre. Chacune d'entre-elles entraîne des répercussions sur les déplacements et la position des armées et des autres unités, ainsi que sur la réputation internationale des participants. Nous vous en proposons une courte description.

ALLIANCE

Avec l'alliance, vous vous mettez d'accord avec votre allié pour coopérer pleinement (ou presque) contre vos ennemis communs. Ce but commun et cette confiance partagée se traduisent par un assouplissement des restrictions. Vous pouvez entrer librement dans ses territoires (comme il peut le faire dans les vôtres) sans être bloqué par les *zones de contrôle*. Vous ne pouvez cependant pas former de groupe entre vos unités et les siennes (en tentant de les positionner sur les mêmes carrés), ou pénétrer dans ses carrés de ville. (Vous êtes fondé à réclamer des réparations lorsqu'une unité alliée tente de le faire, et l'inverse est vrai). Si vous avez convaincu une puissance plus faible de s'allier avec vous, son souverain s'attendra à recevoir des récompenses occasionnelles pour sa fidélité. Votre allié compte aussi sur votre assistance militaire en cas d'attaque.

C'est parce qu'une alliance implique une grande dose de confiance et de coopération qu'elle est plus difficile à rompre que les autres types d'agréments. Vous ne pouvez pas trahir un allié en vous contentant de l'attaquer. Vous devez d'abord annuler votre accord au cours de négociations diplomatiques. Toutes les unités se trouvant plus près de l'une de vos anciennes villes alliées que de l'une des vôtres sont retirées du terrain et postées dans la ville amie la plus proche. L'inverse fonctionne également : les unités de votre ancien allié sont rapatriées en même temps.

Rompre une alliance, pour quelque raison que ce soit, est considéré comme une transgression importante par tous les joueurs gérés par l'ordinateur. Si vous en prenez l'initiative unilatéralement, votre réputation est estampillée d'une "marque noire" qui ne s'effacera que très lentement avec le temps. Pour le faire en évitant cet inconvénient, il est plus malin de pousser votre allié à résilier l'accord pour vous.

PAIX

En théorie, un traité de paix est un arrangement permanent, selon lequel vous et votre rival vous engagez à ne pas vous attaquer ou même à faire entrer des unités militaires dans vos territoires respectifs. Le territoire d'un souverain englobe tous les carrés compris dans les limites de ses villes. On peut réclamer que les unités qui ne respectent pas cet accord partent immédiatement, et ne pas obtempérer à cette requête dans les plus brefs délais peut être considéré comme une violation du traité, même si les circonstances (comme les zones de contrôle des unités adverses) empêchent tout mouvement de l'unité fautive.

Un cran en dessous de l'alliance sur le plan de l'implication et du degré de coopération, rien ne peut vous empêcher de rompre un traité de paix dès que vous le souhaitez, sauf l'importance que vous attachez à votre réputation. Rompre un traité de paix est une affaire sérieuse, et se montrer aussi impitoyable reste pour longtemps gravé dans les mémoires des autres cultures, et pas uniquement dans celle de la civilisation que vous décidez de trahir. Si vous désirez éviter d'entacher votre réputation, vous pouvez essayer de pousser l'autre à vous déclarer la guerre. S'il tombe dans votre piège, votre réputation reste impeccable, mais vos armées en état d'alerte seront les premières à subir les assauts ennemis.

L'attrait majeur des traités de paix est d'offrir de longues périodes de calme à certaines frontières. En effet, ils reconnaissent l'existence des frontières entre les civilisations, ce qui empêche les armées ennemies de vous harceler et de venir fortifier des carrés de terrain à côté de vos villes. Il en va de même pour les vôtres, qui ne pourront s'implanter près des leurs.

CESSEZ-LE-FEU

Un cessez-le-feu est un accord avec un ancien ennemi visant à mettre fin à une guerre. Un ennemi accepte un cessez-le-feu parce qu'il veut faire la paix, parce qu'il est lassé de combattre, ou parce qu'il a besoin d'une pause avant d'attaquer à nouveau. Une fois qu'un cessez-le-feu est signé, votre ancien ennemi cesse d'attaquer vos unités et vos villes pendant approximativement 16 tours.

Bien qu'un cessez-le-feu vous interdise d'attaquer votre ancien ennemi, il n'existe aucune restriction territoriale concernant les endroits où vous souhaitez déplacer vos unités. Vous pouvez rester dans vos carrés fortifiés, même s'ils sont adjacents à une ville ennemie. Bien sûr, maintenir des unités militaires près des villes ennemies est considéré comme un signe de mauvaise foi et peut entraîner de frictions dans le futur.

Contrairement à un traité de paix, un cessez-le-feu n'est qu'un accord temporaire dont les effets diminuent avec le temps. Une fois qu'il expire, vos civilisations restent dans une situation de neutralité (décrite ci-dessous) jusqu'à ce qu'une autre négociation, ou une autre agression se produise. Il est automatiquement prolongé, pendant environ 16 autres tours, chaque fois qu'un tribut est payé par l'une ou l'autre des parties. Un message vous tient informé de son expiration. Ne pas respecter un cessez-le-feu est un acte de haute trahison qui a des répercussions à l'échelon international et qui entache la réputation de son auteur.

NEUTRALITÉ

Cette situation ne peut être considérée comme un contrat au sens plein du terme. Il s'agit plutôt d'une forme d'accord, tacite, qu'il est plus prudent de respecter. Vous n'êtes pas ouvertement en guerre avec un ennemi, mais vous n'entretenez avec lui aucun lien formel. L'absence de document signé et contraignant signifie que vous êtes libre de déclencher une guerre quand bon vous semble, en attaquant simplement une ville ou une unité ennemie. De la même manière, vous avez la possibilité d'envoyer chez un rival neutre un émissaire qui sera chargé d'entamer des négociations dans le but d'aboutir à un traité de paix, voire à une alliance.

Lorsque deux civilisations maintiennent une position neutre, la notion de territoire est une issue importante. Par conséquent, refuser de déplacer une unité qui a transgressé cette règle en pénétrant sur celui d'un ennemi peut constituer une raison suffisante pour qu'une guerre soit déclenchée. Que votre diplomate ou votre espionne soit expulsé du territoire d'un opposant n'est pas de nature à rompre une situation de neutralité.

GUERRE

Cette situation diplomatique implique la probabilité d'hostilités franches et affirmées à chaque rencontre se produisant entre vos unités et celles de votre ennemi. Malgré tout, il peut arriver que vous restiez en situation de guerre sans que ne se produise le moindre combat, comme par exemple lorsque votre ennemi déclaré se trouve sur un continent éloigné du vôtre.

Les guerres peuvent commencer pour d'innombrables raisons, allant de l'autodéfense à la cupidité et l'esprit de conquête. Elles peuvent être ouvertement déclarées après une rupture des négociations ou en représailles à des troupes mal positionnées. Une guerre peut également survenir à l'issue d'une attaque surprise (...et sournoise). Les civilisations en guerre avec les vôtres peuvent aussi entraîner leurs voisins dans le conflit en mettant en place des alliances (elles paient pour cela leurs alliés afin de bénéficier de leur soutien).

Une fois que vous êtes en guerre avec une autre civilisation, son souverain vous considère comme un ennemi haïssable à moins, et jusqu'à ce que vous signiez un cessez-le-feu ou un autre accord plus permanent. Les réconciliations se font séparément avec chaque adversaire (même pour ceux alliés avec une civilisation avec laquelle vous avez déjà négocié). Si, par exemple, les Vikings et les Sioux étaient alliés dans une guerre contre vous, vous devez négocier un accord pour mettre fin aux hostilités avec les Vikings, et un autre accord pour apaiser les Sioux.

NÉGOCIER

Pour entamer des négociations avec un autre souverain, faites simplement descendre le rapport du MINISTERE DES AFFAIRES ETRANGERES que vous trouvez dans le menu CONSEILLERS, et cliquez sur le bouton ENVOYER EMISSAIRE. Les options disponibles dépendent de votre situation diplomatique du moment et de l'attitude qu'adopte votre rival. Si vous envoyez trop d'émissaires, un dirigeant peut se lasser et refuser de vous parler. Attendez quelques tours pour le laisser se calmer, et essayez à nouveau.

Si vous êtes en guerre avec un rival, il (ou elle) peut faire une demande que vous devrez satisfaire si vous désirez poursuivre les négociations. Il faut parfois compter avec le fait qu'il (ou elle) refuse de vous rencontrer. Si vous êtes dans une situation de neutralité (voire une meilleure) et que votre hôte n'est pas encore lassé de vous, vous avez accès au menu DIPLOMATIE. Une fois de plus,

les options disponibles dépendent de votre situation diplomatique du moment. Nous avons préparé plusieurs tableaux qui devraient vous aider dans vos choix. Le premier d'entre-eux dresse la liste de l'essentiel des expressions polies de votre émissaire, les situations dans lesquelles il est permis de faire telle ou telle remarque, et la réponse probable de l'adversaire. La plupart des résultats se passent d'explications, les deux qui vous guident dans les autres menus seront détaillés plus loin.



MENU DIPLOMATIE

OPTION DIPLOMATIQUE	SITUATION DIPLOMATIQUE AU MOMENT DE L'OFFRE	RÉSULTAT
Nous considérons cette discussion terminée	Toujours sauf en temps de guerre	clôt la conversation
Nous suggérons une alliance stratégique permanente	En temps de paix	signature d'une alliance possible, éventuellement demander une contrepartie
Nous suggérons un traité de paix permanent	Cessez-le-feu	signature du traité possible, éventuellement demander une contrepartie
Nous réclamons un cadeau de votre part, chers alliés	Alliance	possibilité de recevoir un cadeau, mais risque de baisser dans l'estime de l'allié
Nous exigeons une compensation pour notre patience	Paix, cessez-le-feu, neutralité	trois possibilités : réception d'une compensation, déclaration de guerre, aucune réaction
Nous insistons pour que vous retiriez vos troupes	En temps de paix	deux possibilités retrait des troupes, déclaration de guerre
Nous annulons cette alliance stérile	Alliance	fin de l'alliance, réputation entachée
Nous avons une proposition à vous faire...	Toujours sauf en temps de guerre	aller au menu PROPOSITIONS
Nous désirons vous offrir un cadeau...	Toujours sauf en temps de guerre	aller au menu PRESENTS

“NOUS SOUHAITONS FAIRE UNE PROPOSITION...”

Une fois que votre rival accepte de vous écouter, vous pouvez faire toutes sortes de suggestions. C'est une question de bon sens que de comprendre que plus un adversaire vous apprécie, plus grande est la probabilité qu'il accède à votre requête. Les adversaires prennent aussi en compte votre position dans le jeu. Ils seront probablement plus magnanimes si vous êtes petit et faible que si vous êtes la plus grande puissance du monde. Le tableau suivant donne l'essentiel des remarques à la disposition de votre émissaire et les réponses probables de votre rival.

MENU PROPOSITIONS

REMARQUE	RÉSULTAT
N'y pensons plus	Revenir au menu DIPLOMATIE
Demander l'échange de connaissances	Echange de progrès possible, que vous recevez comme un présent ou pour lequel on peut vous réclamer le versement d'une certaine somme
Demander que vous déclariez la guerre à un ennemi	Réclame un pot-de-vin en or ou une connaissance pour attaquer un ennemi
Demander à partager les cartes	Echange éventuellement les cartes

Echanger des connaissances : Les civilisations qui ne vous sont pas le plus farouchement opposées peuvent accepter une offre d'échange de progrès de civilisation. Elles négocient en exigeant de vous un progrès spécifique. Vous avez plusieurs options. Vous pouvez accepter le marché tel qu'il vous est offert, vous pouvez interrompre l'échange, ou vous pouvez offrir un autre progrès à la place de celui qui vous est réclamé. A leur tour, elles peuvent accepter ou décliner la nouvelle offre que vous leur faites. Un adversaire peut parfois mal interpréter le fait que vous offriez des alternatives moins intéressantes. Vous avez la possibilité d'échanger autant de progrès que vous en possédez, à condition que la partie adverse soit intéressée bien sûr. Occasionnellement, on peut vous offrir un progrès en guise de présent ou contre le versement d'une certaine somme en or.

Déclarer la guerre : Il peut être intéressant de convaincre les civilisations qui ont un intérêt à changer l'équilibre des pouvoirs de déclarer la guerre à un ennemi commun. Elles exigent habituellement un paiement en espèces en guise de dédommagement, mais elles peuvent aussi exiger qu'on leur offre deux progrès à la place de l'or.

Echanger des cartes : Les civilisations peuvent consentir à échanger les connaissances qu'elles ont accumulées sur la géographie du monde, sous la forme de cartes exactes des territoires qu'elles ont explorés. Si elles acceptent, les zones noires correspondant aux cartes données reculent sur la fenêtre de CARTE.

“NOUS SOUHAITONS VOUS OFFRIR UN PRÉSENT...”

Quelquefois, les adversaires, plus que de simples paroles aimables, apprécient davantage une offre concrète, un véritable présent. Si vous désirez améliorer les rapports entre vous et un de vos adversaires, vous pouvez choisir de lui offrir un présent. Trois moyens de le tenter existent : une connaissance, de l'argent, et des troupes.

MENU PRÉSENTS

REMARQUE	RÉSULTAT
N'y pensons plus	Revenir au menu DIPLOMATIE
Offrir connaissance	Donner connaissance ; amélioration des rapports
Offrir argent	Plus la somme est importante, plus les rapports sont améliorés
Offrir unité militaire	Transfert de l'unité militaire

Offrir des connaissances : Vous pouvez consentir à offrir des connaissances pour renforcer la nature des relations que vous entretenez avec un adversaire. Votre rival suggère un progrès auquel il s'intéresse. Vous pouvez consentir à ce choix, changer d'avis concernant l'échange, ou faire une contre-proposition. L'opinion que votre rival a sur vous s'améliore avec chaque présent que lui vous faites.

Offrir de l'argent : Vous pouvez essayer d'offrir une somme en espèces pour apaiser votre rival. Une boîte de dialogue présente vos trois niveaux de générosité. Si vous changez d'avis, l'option N'Y PENSONS PLUS reste toujours disponible. L'opinion que votre rival a sur vous augmente toujours si vous lui donnez de l'or.

Offrir une unité militaire : Vous pouvez essayer d'offrir une de vos unités militaires existantes pour soutenir une armée amie et l'encourager ainsi à garder de vous une bonne opinion. Si le dirigeant pense que votre technologie est supérieure, une liste de vos villes apparaît. Choisissez une de ces villes pour accéder à la liste des unités qui y sont postées. Cliquez sur l'une d'entre elles pour l'envoyer chez votre rival. Cette unité fait partie de l'armée de l'autre civilisation, et n'est plus soutenue par votre ville.



GAGNER LA PARTIE

Comme expliqué dans l'introduction, il existe deux façons de gagner dans **Civilization II : Test of Time**. Vous pouvez battre les autres civilisations en étant le premier à réaliser le grand projet (dans la partie Originale il s'agit par exemple du voyage interplanétaire à destination d'Alpha du Centaure), vous pouvez également conquérir toutes les autres civilisations présentes dans la partie, ou achever une partie basée sur la concrétisation d'un projet de recherche ou d'une épreuve particulière.

LE GRAND PROJET

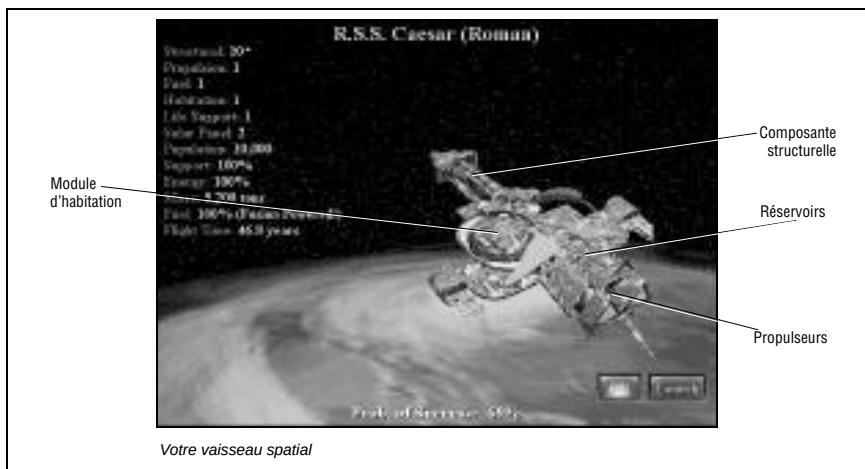
Dans la partie Originale de **Civilization II**, l'unique manière de gagner autrement que par la voie militaire consistait à construire un vaisseau de colonisation interstellaire et à l'envoyer atterrir avec succès sur une planète du système Alpha du Centaure. Tel est encore le cas, et chacune des nouvelles parties comporte son grand projet pouvant mener à la victoire.

Aucune civilisation ne peut entreprendre la construction d'un des composants du grand projet avant d'avoir construit la Merveille qui y correspond (Programme Apollo, Deus ex machina ou Vue de la Terre). Une fois les Merveilles réalisées, la course commence et chaque civilisation bénéficiant des progrès nécessaires peut entamer son programme de construction.

Les grands projets sont, à bien des égards, des expériences qu'il faut réussir du premier coup. Chaque civilisation, dont la vôtre, ne peut en entamer plusieurs en même temps. Une fois que vous avez lancé votre premier vaisseau, certaines restrictions vous empêchent d'en construire un second. Une fois lancés, ces véhicules ne peuvent être ramenés sur terre et il n'est pas possible de redresser leur trajectoire. Vous ne pouvez en construire un second que si le vôtre est détruit ou si votre capitale est prise durant la construction de celui-ci (car les conquérants le brûlent sur son site de construction).

UN VAISSEAU POUR ALPHA DU CENTAURE

Les pressions écologiques entraînées par la croissance de la population terrestre poussent les hommes à considérer l'espace pour les ressources qu'il recèle et l'espace vital qu'il offre. La question n'est pas de savoir si les hommes iront s'installer dans l'espace, mais plutôt de savoir quand ils le feront. Votre dernière décision de dirigeant doit mettre en place les conditions requises pour la réalisation de cet ultime exode.



Dans la partie Originale, l'histoire de votre civilisation s'achève lorsque l'un des participants parvient à installer ses Colons dans un système stellaire voisin. Si votre vaisseau est le premier, le score de votre civilisation s'en trouve crédité d'un bonus qui vous récompense de votre réussite. Indépendamment du nombre de Colons que votre vaisseau transporte ou de sa vitesse, si un rival est le premier à atterrir sur une planète, vous ne recevez aucun bonus.

La partie Originale prolongée ne s'achève pas au moment où vous réussissez votre atterrissage sur une planète éloignée. C'est plutôt le moment où commencent vos efforts d'exploration, et de colonisation dans ce nouveau monde qu'il vous appartient de maîtriser.

ENGIN DE SIÈGE

Comme souvent dans de nombreuses terres de magie, l'ombre menaçante d'une puissance maléfique plane sur Midgard. Pour éviter que cette pestilence ne se répande à nouveau, vous avez la possibilité de construire un engin de siège géant, armé de culasses magiques, qui fera le voyage jusque là-bas, et détruira la forteresse qui abrite l'être malfaisant qui répand à plaisir l'onde de la discorde à travers tout le royaume.

Dans les parties Fantastiques et Midgard, l'histoire de votre civilisation se termine quand l'un des participants parvient, à l'aide de ses armes magiques, à mener l'assaut contre cette forteresse. Si votre engin de siège est le premier à le faire, le score de votre civilisation est crédité d'un bonus destiné à vous récompenser pour votre réussite finale. Indépendamment du nombre de culasses magiques dont est doté votre engin de siège, et quelle que soit sa vitesse, si une civilisation rivale assiège la forteresse avant vous, aucun bonus ne vous sera attribué.

VAISSEAU P.R.L. (PLUS RAPIDE QUE LA LUMIÈRE)

Comme il en serait probablement pour la plupart des personnes bloquées loin de chez elles, les Colons (par accident) de Funestis rêvent de retourner sur leur planète d'origine. Après avoir érigé une civilisation aussi importante, ils considèrent néanmoins comme une absurdité complètement irréaliste le fait d'envisager un retour sur la Terre de la totalité de la population. Envoyer une délégation de représentants chargés de rétablir un contact devrait être suffisant pour que le rêve devienne réalité. Par la suite, lorsqu'un système de communications régulières sera établi, ceux qui le souhaitent pourront s'y rendre en visite.

Dans la partie Science-fiction, l'histoire de votre civilisation s'achève lorsqu'un des participants réussit à envoyer des émissaires sur la Terre. Si votre vaisseau est le premier à y parvenir, le score de votre civilisation s'en trouve crédité d'un bonus qui vous récompense de votre réussite. Indépendamment du nombre de diplomates que votre vaisseau transporte, ou de sa vitesse, si un rival vous devance dans cette aventure, vous ne recevez aucun bonus.

RÉALISER UN GRAND PROJET

L'objectif de votre vaisseau spatial est d'acheminer autant de Colons que possible dans un autre système astral. Celui de l'engin de siège est de transporter autant de culasses magiques que possible jusqu'à la forteresse du mal. Chacun d'entre eux doit, et c'est le minimum, être doté des mécanismes de soutien nécessaires, tels les sources d'énergie, les systèmes de propulsion et le carburant qu'engloutiront les moteurs. Passer le temps nécessaire à construire les composants additionnels peut offrir un voyage plus rapide et une plus grande probabilité de réussite.

Alors que s'achève la construction de chaque composant, l'affichage Vaisseau spatial/Engin de siège apparaît. Il présente l'emplacement du nouveau composant et met à jour les statistiques et les spécificités du grand projet. Tous ont des caractéristiques similaires. Nous en donnerons les détails en temps voulu.

POPULATION

Ce chiffre représente le nombre de pionniers ou d'émissaires qu'un vaisseau est apte à transporter, ou la quantité d'armes que l'engin de siège peut supporter. Plus ce chiffre est grand, plus le bonus qui s'ajoute à votre score est élevé.

SURVIE

Ce chiffre indique le pourcentage de la charge utile du véhicule effectivement couverte par ses indispensables systèmes de survie. Les passagers à qui on ne fournit pas de système de survie ne peuvent supporter le voyage, et les armes sans système de mise à feu sont inutiles.

ENERGIE

Ce chiffre indique le pourcentage d'énergie nécessaire pour garantir du succès de l'opération. Si celle nécessaire n'est pas disponible, ces chances de succès sont très minces.

VOLUME

Tous les composants, modules, et structures ajoutent à la masse totale de votre vaisseau spatial. Plus ce volume est élevé, plus la quantité d'énergie réclamée aux éléments propulseurs est importante.

CARBURANT

Ce chiffre indique quel est le pourcentage de carburant, exigé par vos éléments de propulsion, qui se trouve déjà embarqué. S'il n'y a pas assez de carburant, ces éléments de propulsion ne peuvent pas fonctionner au maximum de leur capacité et le vaisseau ne peut pas atteindre sa vitesse maximum.

TEMPS DE VOL/DURÉE DU VOYAGE

Ce calcul traduit le nombre d'années nécessaires à votre véhicule pour qu'il parvienne à destination. Volume et puissance motrice sont les données servant à l'établir. Ajouter des moteurs et du carburant réduit cette durée.

PROBABILITÉ DE SUCCÈS

Ce chiffre prend en compte toutes les autres données, dans une estimation du pourcentage approximatif de chances de succès du voyage. Plus celui-ci est rapide et plus la charge utile est élevée, plus grandes sont les chances de succès.

LANCEMENT

Pour lancer votre vaisseau spatial ou votre engin de siège, cliquez sur le bouton LANCER. Vous ne pouvez plus récupérer votre vaisseau spatial une fois le lancement effectué.

CONSTRUCTION

Votre grand projet est une entreprise si énorme qu'il n'est pas envisageable de mener à bien sa construction de la même manière que celle des améliorations de ville. Elle se fait en plusieurs parties. Votre vaisseau est composé de trois types d'éléments : les composants, les modules, et les éléments de structure, chacun étant décrit en détails un peu plus loin. Vous devez réaliser un progrès de civilisation pour pouvoir créer chacun de ces éléments. Cependant, ils seront livrés automatiquement dans votre capitale au fur et à mesure de leur construction.

Bien que vous puissiez procéder à la construction de ces différentes parties dans l'ordre de votre choix, et qu'il soit fort probable que plusieurs d'entre elles se construiront d'une manière simultanée, tous les modules et composants doivent cependant être connectés aux éléments de structure si vous voulez que l'ensemble fonctionne. Ceux qui ne le sont pas sont mis en évidence de manière à ce que vous soyez tenu informé du problème. Une fois que la structure du vaisseau a été augmentée de systèmes de soutien et d'alimentation suffisants, le problème disparaît.

COMPOSANTS, MOTEUR, ET ÉNERGIE

Le système de propulsion de chaque type de vaisseau est constitué de deux sortes de composants différents. Quand chaque composant est achevé, vous choisissez parmi les types construits. Pour le vaisseau spatial, les composants que vous pouvez construire sont :

Propulsion : Ce sont les moteurs qui fournissent la puissance nécessaire au vol spatial. Plus il y a de moteurs, plus le vaisseau est rapide et plus vite il atteindra sa destination, et plus la probabilité de succès de la mission est grande.

Carburant : Ces parties fournissent le carburant nécessaire aux composants de propulsion. De manière à obtenir un rendement maximum, vous devez adjoindre à chaque composant de propulsion un composant de carburant.

Pour le vaisseau P.R.L., vous avez la possibilité de produire des composants d'énergie P.R.L.

Chambre abaryonique : Dans chacune de ces cellules de carburant évoluées, un accélérateur de particules microminiature catalyse les réactions de haute énergie. Les énergies et produits dérivés de cette réaction alimentent une bobine d'hyperfusion.

Bobine d'hyperfusion : Les énergies et les produits de cette réaction dérivée d'une chambre abaryonique provoquent une séquence de champ en cascade dans la bobine d'hyperfusion qu'elles alimentent. Lorsque sont déconnectés les courants isolants, le champ en cascade enveloppe le vaisseau entièrement, contraignant l'espace qui l'entoure à une phase de transition qui, effectivement, le propulse à une vitesse supérieure à celle de la lumière.

Pour l'engin de siège, vous pouvez construire des moteurs d'engin de siège :

Brûleurs : Ces parties sont les moteurs qui fournissent l'énergie (au sens physique du terme) qui fait fonctionner le moteur. (Utiliser de l'énergie de source magique peut mettre la cible en alerte lors de l'approche). Plus il y a de brûleurs, plus le vaisseau est rapide et plus vite il atteindra sa destination, et plus la probabilité de succès de la mission est grande.

Carburant : Chaque unité d'alimentation en carburant fournit assez de matière inflammable pour faire fonctionner un brûleur pour toute la durée du voyage. En conséquence, il est facile de calculer que chaque brûleur appelle une unité de carburant.

MODULES, ARMEMENT ET INSTALLATIONS

La charge utile de chaque type de véhicule (ce que vous pouvez espérer débarquer une fois à destination) se compose de trois éléments. Quand tous sont achevés, il faut sélectionner celui que vous adaptez à votre vaisseau. Pour le vaisseau spatial, vous pouvez construire différents modules :

Habitation : Chaque module d'habitation fournit un espace de vie, des services communautaires, et des installations destinées aux loisirs pour 10 000 Colons.

Survie : Chaque module de survie fournit la nourriture et les autres produits de première nécessité pour les 10 000 Colons transportés dans le module d'habitation. Ceux qui seraient transportés sans y avoir accès n'auraient que d'infimes chances de survie.

Panneau solaire : Chaque module de panneau solaire fournit assez d'énergie pour alimenter deux des autres types de modules. Ceux qui ne reçoivent pas d'énergie ne peuvent pas fonctionner correctement.

Pour le vaisseau P.R.L., vous avez la possibilité de construire des installations particulières :

Habitation : Il s'agit tout simplement des quartiers des émissaires pour la Terre. Chacun d'entre eux fournit un espace de vie et des installations destinées aux loisirs.

Cellule de maintien : Une cellule de maintien fournit la garantie que seront disponibles les énergies et les matières dont ont besoin les émissaires embarqués, pour que soient maintenues la vie et la flexibilité des êtres protéiformes se trouvant à bord. Les émissaires transportés dans un module d'habitation qui n'est pas doté d'une cellule de maintien n'auraient que d'infimes chances de survie.

Bouclier quantronique : Le bouclier quantronique protège ceux qui vous représentent des dangereux effets secondaires des champs en cascades provoqués par la fusion abaryonique, et des conséquences qu'entraînent les phases de transition du voyage P.R.L.

Pour l'engin de siège, vous pouvez construire un armement spécifique :

Armement : Chaque arme embarquée augmente la puissance de l'attaque qui doit accompagner l'arrivée de l'engin de siège sur sa cible.

Mécanique : Pour chaque missile, un mécanisme de mise à feu est nécessaire.

Mobilité : Le missile et le mécanisme de mise à feu demandent un support mobile de manière à être positionnés sur la cible et utilisés.

STRUCTURE DISPONIBLE

Vous devez construire suffisamment d'unités de structure pour pouvoir connecter ensemble les composants et les modules. Les parties qui ne sont pas connectées ne fonctionnent pas et n'apportent aucun avantage au vaisseau.

CONQUÉRIR LE MONDE

Lorsque vous cherchez à gagner de cette façon, il est bon d'être agressif. Votre objectif est de prendre possession de toutes les civilisations rivales. Vous remarquerez que si vous triomphez d'autres civilisations assez tôt dans le jeu, de nouvelles tribus peuvent envoyer une unité de Colons fonder une nouvelle civilisation qui utilisera la couleur attribuée à l'origine à celle que vous venez de vaincre. De cette façon, certaines civilisations "redémarrent". Finalement, avec un peu de chance, il se peut que vous parveniez à soumettre le monde entier. Si, à quelque moment que ce soit, vous contrôlez la seule civilisation établie sur la carte, vous gagnez, et la séquence de fin de partie vous proclame souverain du monde.

OPTION GUERRE TOTALE

Si vous préférez renoncer complètement à l'exploration de l'espace, vous pouvez sélectionner une option, quand vous configurez votre partie, qui met hors service les séquences de construction du vaisseau spatial. Bien que vous ayez toujours la possibilité de réaliser, par exemple, les progrès Vol spatial et Plastiques, vous ne pouvez pas construire les différentes parties des vaisseaux spatiaux, et votre civilisation restera circonscrite à sa planète. Ainsi, la seule voie vers la victoire passe par la domination totale sur le monde, par la recherche ou le succès dans certaines épreuves.

GAGNER GRÂCE À LA RECHERCHE OU AUX ÉPREUVES

Une nouvelle possibilité dans **Civilization II : Test of Time** permet de gagner des parties purement basées sur l'accomplissement de recherches. Dans toutes les nouvelles parties, il est possible de découvrir une manière de gagner en menant à bien certaines recherches, sans que soient abandonnées pour autant les actions militaires. Comme le fait la CIVILOPEDIE, le poster indique quel est le progrès qui, dans chaque partie, constitue un but ultime.

Une autre manière de gagner est basée sur les épreuves incluses dans les nouvelles parties. (On peut les comparer à celles contenues dans les scénarios). Dans les parties de Midgard, il est possible que, en achevant une quête, vous trouviez un substitut à la victoire (ou au minimum, une manière de précipiter la fin de la partie). Les épreuves en question sont des formes de puzzles ou d'énigmes qu'il vous appartient de résoudre, mais nous ne souhaitons pas vous en dévoiler beaucoup plus.

SCORE

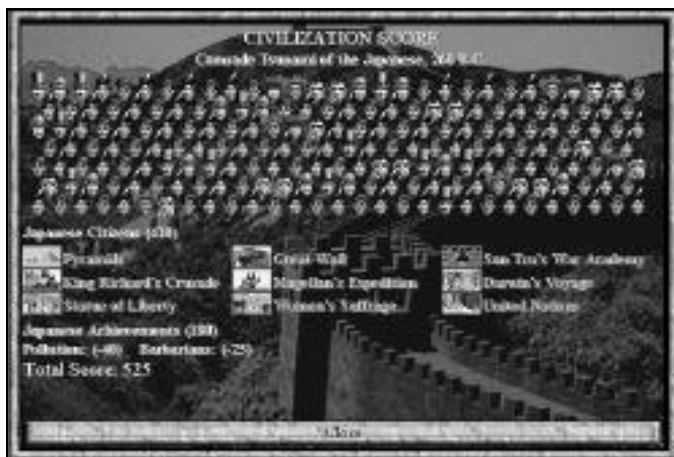
Terminer une partie de **Civilization II : Test of Time** peut nécessiter de nombreuses heures, tout particulièrement si vous jouez à un des niveaux de compétition les plus élevés. Il existe deux moyens de contrôler votre évolution au fil du jeu.

DÉMOGRAPHIE

Cette option, disponible dans le menu MONDE, offre un certain nombre de statistiques sur l'état de votre civilisation, sa croissance, son statut économique et militaire. Chaque évaluation montre votre valeur du moment et le rang que vous occupez dans le concert des civilisations. Si vous avez établi une ambassade avec une nation qui occupe un rang élevé, dans un certain domaine, le niveau d'évolution de celle-ci est indiqué en même temps que votre propre classement. Vous pouvez utiliser le rapport DÉMOGRAPHIE pour comparer votre performance avec celle de vos adversaires et pour déterminer quels sont les domaines de votre civilisation sur lesquels l'effort doit être plus particulièrement porté.

SCORE DE LA CIVILISATION

Si vous êtes du genre à préférer le côté concret des chiffres, choisissez l'option SCORE DE LA CIVILISATION dans le menu MONDE pour une représentation chiffrée de votre progrès. Le jeu maintient à jour en permanence le total des points que vous obtenez grâce à la croissance de votre population et aux améliorations que vous réalisez. Il tient également compte des pénalités encourues pour la pollution et les autres motifs à mécontentement. Ce tableau donne le nombre des points de base :



RÉALISATIONS	POINTS
Chaque citoyen heureux	2
Chaque citoyen satisfait	1
Chaque Merveille possédée	20
Chaque tour de paix mondiale (aucune guerre, aucun combat)	3
Chaque Technologie du futur	5
Chaque carré de carte pollué (au moment présent)	-10

SCORE DE LA PARTIE FANTASTIQUE

Il faut remarquer que dans la partie Fantastique et le scénario Midgard le décompte des points pour ces réalisations est légèrement différent. Il faut ajouter des points de pénalité en cas de trahison d'une civilisation avec laquelle existaient des traités, et pour de trop grandes pertes d'unités.

Lorsque vous arrivez à la fin du jeu (en 2020 apr. J.-C. pour la partie Originale) ce total devient la base de votre score. Néanmoins, le niveau d'activité barbare que vous sélectionnez affecte le compte final. Le plus bas (aucun) entraîne -50 points, le niveau suivant -25, et le niveau normal n'entraîne aucune pénalité. Si vous sélectionnez le niveau d'activité barbare le plus élevé, votre score final est crédité d'un bonus de 50 points.

L'objectif de base, en forme de défi, est de marquer au moins 1 000 points. Bien sûr, il existe toujours des moyens pour marquer encore plus de points, mais il faut pour cela être capable de gagner avant la fin du temps imparti.

Si vous conquérez le monde avant les dernières années de la partie, **Civilization II : Test of Time** calcule un autre score, un score parallèle, qui se base sur le nombre de rivaux que vous avez écrasés et sur la vitesse avec laquelle vous avez procédé. Vous pouvez gagner jusqu'à 1 000 points pour les cultures conquises, et presque autant pour la vitesse.

Civilization II : Test of Time compare ce score parallèle avec votre total de points en cours et vous attribue le plus élevé entre les deux.

Si vous menez une conquête victorieuse de l'espace, si vous portez un assaut triomphant à l'aide de l'engin de siège ou si vous parvenez à retourner sur la Terre, vous engrangez un bonus qui se calcule en fonction du nombre de modules embarqués (taille du vaisseau). Ce bonus est ajouté au score de votre total en cours lorsque vous terminez votre mission.



PARTIES MULTI-JOUEURS

Comme pour beaucoup d'autres choses dans la vie, ***Civilization II : Test of Time*** est plus amusant quand plusieurs personnes sont impliquées. C'est la raison de l'existence de l'option multi-joueurs : le partage du plaisir. Vous pouvez jouer à plusieurs dans la même pièce (A tour de rôle), en réseau ou même sur l'Internet.

Le fonctionnement du jeu lui-même ne varie guère. Les phases de diplomatie comportent de nouvelles options, et le déroulement des tours présente de nouvelles subtilités. Indépendamment de cela, jouer en mode multi-joueurs à ***Civilization II : Test of Time*** c'est jouer au même jeu que celui que vous connaissez déjà en partie à 1 joueur.

SE CONNECTER

Avant d'entamer une partie multi-joueurs de ***Civilization II : Test of Time***, assurez-vous d'être bien connecté à votre fournisseur d'accès Internet ou au réseau. (Si vous prévoyez de faire une partie A tour de rôle, nous ne pouvons intervenir que difficilement à ce niveau).

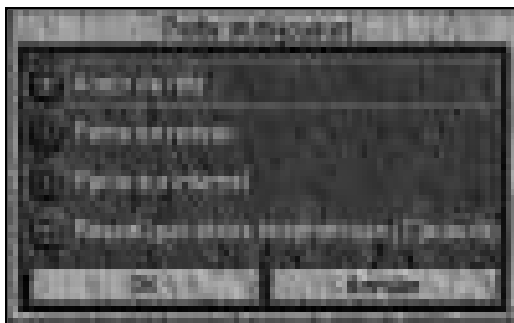
DÉLAI D'ATTENTE/LATENCE

Si vous êtes du genre passionné par la technique, vous serez peut-être intéressé d'apprendre que vous avez la possibilité de modifier le délai d'attente (latence) pour chaque type de connexion. Les valeurs par défaut sont stockées dans un fichier texte du dossier où vous avez installé **Civilization II : Test of Time** ; le nom de ce fichier est civ.ini. Vous remarquerez qu'il n'existe pas tant que vous n'avez pas démarré votre première partie et la valeur pour chaque type de connexion n'est pas définie (inscrite dans le fichier) tant que vous n'avez pas utilisé ce type de connexion au moins une fois. Chaque valeur occupe une ligne, et toutes sont exprimées en secondes.

Ne transformez absolument rien à l'intérieur de ce fichier sous peine de provoquer des problèmes dans le jeu lui-même.

DÉMARRER UNE PARTIE

Démarrer une partie multi-joueurs est relativement simple. Pour l'essentiel, c'est comme démarrer n'importe quelle partie de **Civilization II : Test of Time** ; il faut juste compter avec quelques étapes supplémentaires. La première différence est que vous devez sélectionner DEMARRER PARTIE MULTI-JOUEURS dans le premier menu. Les options de ce menu représentent les différentes manières de jouer à une partie multi-joueurs :



A tour de rôle : Tous les joueurs utilisent le même ordinateur, chacun passant sur le clavier "A tour de rôle". (Vous pourriez être surpris tant ce mode de jeu est amusant). Lorsque ce n'est pas votre tour, l'intelligence artificielle gère la diplomatie de votre empire.

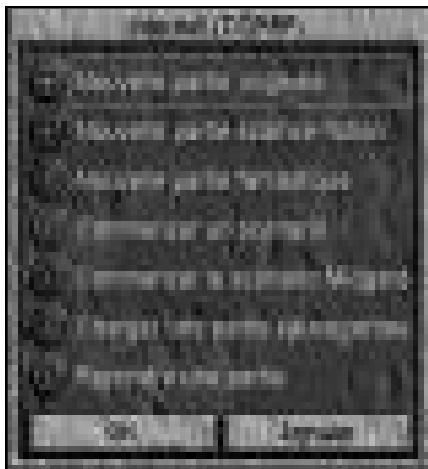
En réseau : Chaque joueur utilise son propre ordinateur. Les phases de diplomatie entre joueurs humains se déroulent dans les fenêtres de NEGOCIATION.

Sur l'Internet : C'est comme une partie en réseau, mais ici le réseau est légèrement plus grand et s'appelle l'Internet.

Par accès téléphonique : Ce type de partie se déroule au sein d'un réseau créé de deux ordinateurs connectés l'un à l'autre.

Sélectionnez le type de partie multi-joueurs que vous souhaitez faire, puis cliquez sur le bouton OK pour confirmer votre choix ou ANNULER pour retourner au menu précédent.

Une fois choisi le type de partie, vous débouchez dans un autre menu. (Pour les parties en réseau, sur l'Internet et par accès téléphonique, vous devez indiquer le type de connexion que vous utilisez puis poursuivre). C'est là que vous choisissez le type de partie que vous souhaitez faire, comme vous le faites dans les parties à 1 joueur.



Nouvelle partie Originale : Vous manœuvrez vos colons dans un monde qui ressemble à la Terre (si vous voulez, vous pouvez même utiliser la géographie réelle de la Terre).

Nouvelle partie Science-fiction : Vos civilisations sont des groupes de colons rescapés d'un crash dans le système stellaire habitable Lalande 21185.

Nouvelle partie Fantastique : Vous dirigez des tribus imaginaires au sein d'un univers regorgeant d'éléments magiques et fantastiques.

Commencer scénario : Sélectionnez cette option pour charger un scénario et jouez cette partie en mode multi-joueurs. **Civilization II : Test of Time** ne fait pas la différence entre les scénarios et les autres parties ; vous pouvez faire tous les scénarios en parties multi-joueurs. Il nous faut faire une toute petite mise en garde cependant. Lorsque vous chargez un scénario dans une partie multi-joueurs, chaque joueur prend en charge un empire parmi ceux déjà positionnés sur la carte du scénario sélectionné : personne ne peut y implanter une nouvelle civilisation. Si vous avez sélectionné un scénario dans une partie multi-joueurs, chaque participant doit l'installer.

Commencer le scénario Midgard : Ce scénario, basé sur la partie Fantastique, comprend des quêtes, des événements prédéterminés et l'élaboration d'une intrigue. Il vous faut vaincre Volsang, l'enchanteur maléfique, avant qu'il ne répande la désolation dans le monde du Midgard.

Charger une partie sauvegardée : Chargez et poursuivez une partie sauvegardée précédemment. Vous pouvez charger toute partie sauvegardée correctement (consultez la barre latérale pour une liste des types disponibles) et y jouer dans le type de partie multi-joueurs de votre choix. Ceci est possible même si cette sauvegarde n'était pas, à l'origine, une partie multi-joueurs.

l'hôte est un autre joueur. Cette option n'est pas disponible pour les parties A tour de rôle ; il existe une option du menu qui permet aux nouveaux joueurs de rejoindre les parties de ce type.

Utilisez le bouton OK pour confirmer votre choix et le bouton ANNULER pour quitter **Civilization II : Test of Time**.

PARTIES SAUVEGARDÉES

Il existe quelques types différents de fichier de sauvegarde ; un pour chaque type de partie que vous êtes susceptible de faire. Pour faciliter leur repérage, chacun possède une extension différente.

SAV pour les parties à 1 seul joueur

NET pour les parties en réseau et sur l'Internet

HOT pour les parties A tour de rôle

Rappelez-vous que les parties sauvegardées sont stockées dans le dossier correspondant au type de partie que vous êtes en train de faire (Originale, Fantastique ou autre) et que les sauvegardes de scénarios sont stockées dans les dossiers de scénarios correspondants.

Ensuite, vous devez choisir entre deux options :

Commencer une nouvelle partie : Commencez sur une carte ou sur un ensemble de cartes entièrement nouvelles. Choisir cette option signifie franchir les étapes classiques de la configuration du jeu, auxquelles il faut ajouter quelques étapes additionnelles, comme nous le détaillons plus loin.

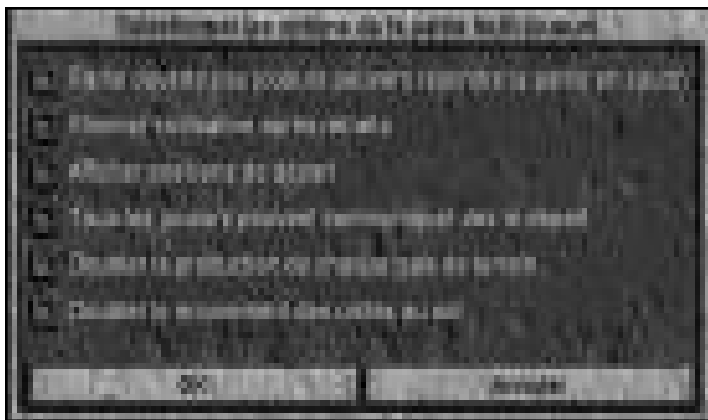
Personnaliser le monde : Définissez les caractéristiques principales du monde sur lequel vous souhaitez démarrer votre nouvelle partie. Choisir cette option revient à démarrer une nouvelle partie, sauf que vous passez par l'étape de conception du monde en plus.

Utilisez le bouton OK pour confirmer votre choix et le bouton ANNULER pour revenir en arrière.

Les courtes sections qui suivent donnent une description des rares procédures d'installation inhabituelles qui sont requises pour les parties multi-joueurs en général, et pour chaque type différent. En dehors de ces exceptions, le reste de la configuration n'est pas vraiment différent de la manière d'entamer n'importe quelle autre partie de **Civilization II : Test of Time**. Il y a aussi quelques caractéristiques, des options dans certains menus, et d'autres points relevant des parties multi-joueurs dont nous faisons le tour dans CARACTERISTIQUES PARTICULIERES.

CONFIGURATION GÉNÉRALE

Si vous êtes la personne qui configure la partie en mode multi-joueurs, alors vous êtes l'hôte. En tant qu'hôte, vous avez le contrôle sur le déroulement de la partie. (Vous ne pouvez cependant pas contrôler le comportement des autres joueurs). Le menu CARACTERISTIQUES DE LA PARTIE MULTI-JOUEURS donne la possibilité de décider de plusieurs points importants.



Partie ouverte : Une partie fermée est une partie que personne ne peut plus rejoindre une fois que l'action a débuté. Dans une partie ouverte, vous laissez la possibilité à un autre joueur d'arriver en cours de partie, et de prendre le contrôle d'une civilisation que personne n'incarne, à condition qu'il y en ait de disponible évidemment. Par exemple, dans une partie multi-joueurs ouverte à sept civilisations à laquelle ne participent que deux joueurs, d'autres participants peuvent rejoindre le jeu. Rendre cette option disponible transforme votre partie en partie ouverte.

Éliminer civilisation après retraite : Lorsque cette option est activée, toutes les villes et les unités d'un joueur qui décide de quitter la partie sont immédiatement supprimées. Si vous la laissez désactivée, le jeu les contrôle à la place du joueur démissionnaire et prend le contrôle de sa civilisation. Veuillez remarquer que dans le cadre d'une partie ouverte, la laisser désactivée permet à un autre joueur de remplacer celui qui quitte la partie.

Afficher positions de départ : Il peut arriver que vous préféreriez que tous les participants connaissent leurs positions de départ réciproques. (Il est ainsi plus facile de se repérer si vous envisagez de coopérer). Lorsque cette option est activée, dès le début de la partie les positions de toutes les civilisations contrôlées par des joueurs humains apparaissent sur leur CARTE DU MONDE. Quand elle est désactivée, les positions de départ sont masquées, exactement comme elles le sont dans une partie à 1 seul joueur.

Tous les joueurs peuvent communiquer dès le début : Il n'est normalement pas possible de dialoguer avec un dirigeant adverse avant qu'une de vos unités ne soit entrée en contact avec une de ses unités terrestre ou une de ses villes. Cette option permet de contourner cette règle en partie ; quand elle est activée, vous pouvez utiliser l'option DIALOGUER AVEC LES DIRIGEANTS (décrite dans **Caractéristiques particulières**) pour entrer en contact avec les autres dirigeants humains de la partie. Il n'est par contre toujours pas possible d'entamer des négociations avant d'être réellement entré en contact avec sa civilisation. Si vous souhaitez utiliser la règle originale, laissez-la désactivée.

Doubler la production de chaque type de terrain : Il se peut qu'une partie multi-joueurs évolue moins vite que vous ne l'auriez souhaité. Si vous voulez augmenter la vitesse à laquelle les choses se font (croissance des villes, recherche, revenus, production), utilisez cette option pour doubler la production de chaque type de terrain : nourriture, commerce et production de boucliers.

Doubler la mobilité des unités au sol : Une autre manière d'augmenter le rythme d'une partie multi-joueurs est de permettre aux unités de se déplacer plus rapidement. Si vous retenez cette option, chaque unité terrestre (donc pas les unités navales ou aériennes évidemment) voit ses points de mouvement doublés. Par contre, vous pourrez constater que cela ne change pas les coûts de mouvement propres aux terrains.

Lorsque vous avez fait le point par rapport à toutes ces options, l'étape suivante consiste à décider d'un CHRONO DE JEU. Cette horloge détermine le temps dont dispose chaque joueur à chaque tour. Vous pouvez l'utiliser pour que la partie garde un rythme raisonnable. Vous pouvez choisir parmi les limites déjà sélectionnées ou décider vous-mêmes de la durée d'un tour (entre 10 et 3600 secondes). Si vous souhaitez ne pas être contraint par une limite de temps, sélectionnez Illimité. Le décompte du temps restant par tour est affiché dans la barre titre de la fenêtre de CARTE.

L'hôte a le pouvoir, n'importe quand dans la partie, de proposer d'apporter des changements à la fois aux limites de temps, mais aussi aux options qui permettent de doubler ressources et mouvements. Si tous les joueurs acceptent les nouvelles options (le vote doit être unanime), les changements prennent effet immédiatement.

A TOUR DE RÔLE

Il reste un choix supplémentaire à faire lorsque vous avez opté pour une partie A tour de rôle. Après avoir décidé du nombre de civilisations dans la partie, il vous faudra décider du nombre de dirigeants humains qui y participent. Sélectionnez un nombre de votre choix entre 2 et le nombre total de civilisations que vous avez inscrites dans la partie. La différence entre ce nombre et le nombre total de civilisations inscrites représente le nombre de celles qui seront gérées par l'ordinateur.

PARTIE EN RÉSEAU

Lorsque vous choisissez de jouer en réseau, il vous faut franchir deux étapes supplémentaires.

L'étape numéro 1 consiste à sélectionner le protocole du réseau que vous utilisez. **Civilization II : Test of Time** fonctionne à la fois sur les protocoles TCP/IP et IPX/SPX.

L'étape numéro 2 consiste à ce que vous entriez votre nom de réseau. Il s'agit tout simplement du nom par lequel vous souhaitez que l'on vous appelle sur le réseau. Vous pouvez utiliser le nom que vous voulez, mais vous êtes obligé d'en choisir un.

Si vous rejoignez une partie, la configuration s'arrête là. Si vous êtes l'hôte de la partie, il reste deux étapes à franchir.

Nommer la partie : Il faut que vous donniez un nom à la partie. Il s'agit du nom qui apparaît sur la liste des parties du réseau, à partir de laquelle les autres joueurs choisissent d'entrer dans une partie. Vous avez le choix pour ce nom, mais vous ne pouvez pas ne pas en donner.

Choisir les joueurs : Une fois que vous avez donné un nom à votre partie apparaissent les joueurs sur la liste du réseau. Sur cette liste figurent les

noms des joueurs désireux de se joindre à votre partie. Quand vous cliquez sur DEMARRER PARTIE, la partie débute avec tous les joueurs dont le nom figurait sur la liste. (Vous pouvez tout à fait débiter une partie tout seul qui, si elle est ouverte, laisse la possibilité à d'autres joueurs de vous rejoindre en cours de route). Si vous souhaitez ne pas accepter certains joueurs, sélectionner leur nom à tour de rôle et cliquez sur REFUSER JOUEUR pour supprimer son nom qui était en surbrillance dans la liste. (Les joueurs dont l'accès à une partie est refusé en sont tenus informés). Si vous souhaitez renoncer à une partie, utilisez simplement le bouton ANNULER.

La partie démarre quand vous cliquez sur DEMARRER PARTIE.

PARTIE SUR L'INTERNET

Lorsque vous optez pour une partie sur l'Internet, il y a une étape supplémentaire à franchir : il faut que vous entriez votre "nom réseau". Il s'agit tout simplement du nom par lequel vous souhaitez que l'on vous appelle sur le réseau Internet. Vous pouvez utiliser le nom que vous voulez, mais vous êtes obligé d'en choisir un.

Si vous rejoignez une partie, la configuration s'arrête là. Si vous êtes l'hôte de la partie, il reste trois étapes à franchir.

- 1) **Nommer la partie :** Il faut que vous donniez un nom à la partie. Il s'agit du nom qui apparaît sur la liste des PARTIES INTERNET, à partir de laquelle les autres joueurs choisissent d'entrer dans une partie. Vous avez le choix pour ce nom, mais vous ne pouvez pas ne pas en donner.
- 2) **Choisir les joueurs :** Une fois que vous avez donné un nom à votre partie apparaissent les joueurs sur la liste des JOUEURS INTERNET. Sur cette liste figurent les noms des joueurs désireux de se joindre à votre partie. Quand vous cliquez sur DEMARRER PARTIE, la partie débute avec tous les joueurs dont le nom figurait sur la liste. (Vous pouvez tout à fait débiter une partie tout seul qui, si elle est ouverte, laisse la possibilité à d'autres joueurs de vous rejoindre en cours de route). Si vous souhaitez ne pas accepter certains joueurs, sélectionner leur nom à tour de rôle et cliquez sur REFUSER JOUEUR pour supprimer son nom qui était en surbrillance dans la liste. (Les joueurs dont l'accès à une partie est refusé en sont tenus informés). Si vous souhaitez renoncer à une partie, utilisez simplement le bouton ANNULER.
- 3) **Vérifier l'adresse du protocole Internet :** Afin qu'une partie puisse commencer, vous devez vérifier l'adresse du protocole Internet de votre ordinateur (celui du joueur hôte). Si celle indiquée est incorrecte, veuillez taper la bonne avant de commencer.

Quand vous avez procédé à cette vérification, la partie démarre quand vous cliquez sur DEMARRER PARTIE.

REMARQUE CONCERNANT LE CHOIX DES TRIBUS

Après que toutes ces étapes de configuration générale aient été franchies et que la partie ait commencé, il appartient à chaque joueur de faire les choix traditionnels (tribu, nom, titre, style de ville etc.). C'est à ce moment qu'il convient de remarquer l'une des seules différences qui existent dans les procédures de configuration des parties multi-joueurs.

Alors que chacun choisit la tribu qu'il décide d'incarner, le choix devient forcément de plus en plus restreint. Les civilisations choisies par les joueurs ne sont plus disponibles aux autres. De plus, certaines couleurs de bouclier sont partagées par plusieurs civilisations. Quand une tribu, d'une certaine couleur a été sélectionnée par un joueur, les autres tribus qui utilisent cette couleur ne sont plus disponibles non plus. Les couleurs sont prédéterminées, et elles ne peuvent cohabiter sur la même carte. Par exemple, si le joueur 1 choisit les Egyptiens, le joueur 2 ne pourra pas sélectionner les Egyptiens, les Aztèques ou les Espagnols, parce que toutes ces civilisations utilisent la même couleur (le jaune).

Si par hasard vous choisissez une tribu d'une certaine couleur et qu'un autre joueur en choisisse une d'une couleur identique en même temps, seul l'un d'entre vous la conserve et l'autre doit en choisir une autre.

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES

Il existe quelques caractéristiques dans **Civilization II : Test of Time** qui ne s'appliquent qu'aux parties multi-joueurs. C'est l'objet de la section qui suit.

DANS LE MENU DE LA PARTIE

Les caractéristiques du mode multi-joueurs dans le menu PARTIE sont les suivantes :

Joindre une partie : Cette option n'est disponible que dans les parties A tour de rôle. Vous pouvez l'utiliser quand vous souhaitez adjoindre un nouveau joueur en cours de partie.

Définir mot de passe : Cette option vous permet de protéger votre civilisation contre les intrus en bloquant l'accès à votre partie grâce à l'ajout d'un mot de passe. A chaque fois que vous sauvegardez une partie multi-joueurs ou rejoignez une partie chargée par quelqu'un d'autre, chaque joueur retrouve le contrôle de sa civilisation parmi celles qui se trouvent dans cette sauvegarde. A moins que vous n'ayez doté votre civilisation d'un mot de passe, un joueur peu scrupuleux peut très bien décider de se l'approprier.

Changer le chrono : Cette option permet au joueur hôte d'agir sur le CHRONOMETRE. Cette horloge détermine le temps dont dispose chaque joueur à chaque tour. Vous pouvez choisir parmi les limites déjà sélectionnées ou décider vous-mêmes de la durée d'un tour (entre 10 et 3600 secondes). Si vous souhaitez ne pas être contraint par une limite de temps, sélectionnez Illimité. Le décompte du temps restant par tour est affiché dans la barre titre de la fenêtre de CARTE. Si le joueur hôte propose de changer la durée de jeu autorisée par tour, tous les participants doivent donner leur accord (le vote doit être unanime) avant que les changements adoptés ne prennent effet.

Options multi-joueurs : Cette option affiche une liste de vérification des autres options. Il est possible de basculer de l'une à l'autre possibilité. Celles marquées d'une croix sont "activées", celles dont la boîte est vide sont "désactivées". Cliquez sur une option pour l'activer ou pour la désactiver. Lorsque ces options sont réglées, cliquez sur OK pour revenir au jeu ou sur ANNULER pour qu'il ne soit tenu aucun compte de vos changements. Les OPTIONS MULTI-JOUEURS sont :

partie : Lorsque vous activez cette option, les anciens messages qui figuraient dans la fenêtre DIALOGUES sont effacés à chaque fois que vous débutez ou chargez une nouvelle partie.

- **Effacer la mémoire tampon des dialogues à chaque réinitialisation :** Activer cette option permet d'effacer les anciens messages des DIALOGUES à chaque fois que vous démarrez **Civilization II : Test of Time**.
- **Doubler la production de chaque type de terrain :** Si vous êtes l'hôte, cette option vous permet de proposer que soient doublées les possibilités de production de chaque type de terrain. Si cette proposition survient en cours de partie, tous les autres joueurs doivent donner leur accord pour que les changements prennent effet.
- **Doubler la mobilité des unités au sol :** Si vous êtes l'hôte, cette option vous permet de proposer que soient doublées les possibilités de mouvement des unités terrestres. Cette option fonctionne comme la précédente.

De plus, l'une des options des parties traditionnelles n'est pas disponible. L'option DIDACTICIEL des OPTIONS DE JEU ne fonctionne pas dans les parties multi-joueurs.

DANS LE MENU CONSEILLERS

Le menu CONSEILLERS propose une nouvelle option : DIALOGUER AVEC LES DIRIGEANTS. Cette option ouvre la fenêtre DIALOGUES, grâce à laquelle vous pouvez échanger des messages avec les autres joueurs. Pour de plus amples détails sur le fonctionnement de cette option, veuillez vous référer à la section **Dialoguer avec les dirigeants** dans **Faire une partie multi-joueurs**. L'aspect "dialogues" n'est pas disponible dans les parties A tour de rôle.

A PROPOS DU MENU TRICHER

Vous n'y avez pas accès en partie multi-joueurs. Les caractéristiques de ce menu n'y sont pas disponibles.

FENÊTRE DE NÉGOCIATION

A chaque fois que vous entamez des négociations avec un autre joueur humain, ce processus prend place dans la fenêtre NEGOCIATIONS. Celle-ci contient toutes sortes d'options, de manière à ce que vous puissiez bénéficier de toute la flexibilité nécessaire aux échanges entre humains, qui s'avère indispensable durant les parties multi-joueurs. Pour de plus amples détails sur le fonctionnement de cette option, veuillez vous référer à la section **Entamer des négociations** dans **Faire une partie multi-joueurs**. La fenêtre de NEGOCIATIONS qui ne sert à rien dans les parties A tour de rôle n'y apparaît donc pas.

FAIRE UNE PARTIE MULTI-JOUEURS

Une fois que le jeu est configuré, et que tous les joueurs sont connectés après avoir choisi une civilisation, la partie commence pour de bon. Le mode multi-joueurs de **Civilization II : Test of Time**, comme le mode à 1 seul joueur, se déroule sur le principe de tours successifs.

Cette règle de base s'applique à tous les modes multi-joueurs, mais tous ne proposent pas exactement la même gestion de ce principe de "tour". Il existe des caractéristiques particulières propres à chaque mode. Nous les aborderons une par une.

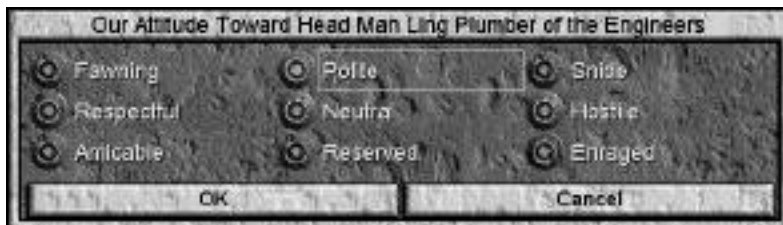
L'HÔTE NE RÉPOND PLUS

Si le joueur hôte est éliminé durant une partie en réseau ou sur l'Internet, la partie se poursuit. Le statut d'hôte est automatiquement transféré sur un autre joueur de manière à ce que tout n'ait pas à s'arrêter subitement. Si le joueur hôte est éliminé dans une partie à 2 joueurs, l'autre joueur continue à jouer contre les civilisations restantes qui sont contrôlées par l'intelligence artificielle.

A TOUR DE RÔLE

Dans une partie A tour de rôle, tous les joueurs jouent sur le même ordinateur, "à tour de rôle". (Il est probable que les autres joueurs aient à détourner le regard quand ils ne jouent pas). Les civilisations contrôlées par l'ordinateur (à condition qu'il y en ait) font leurs propres mouvements quand vient leur tour, comme dans n'importe quelle partie de **Civilization II : Test of Time**.

Si le tour joué n'est pas le vôtre mais qu'un dirigeant souhaite négocier avec votre civilisation, les négociations sont tenues par l'ordinateur qui vous remplace. Evidemment, cette situation peut vous rendre vulnérable au manque de scrupules d'un de vos adversaires, qui pourra tenter d'en tirer avantage, même si vous vous trouvez juste à côté de lui. Les tactiques de négociation de l'intelligence artificielle sont malgré tout relativement prévisibles, et il est presque acquis qu'elles ne correspondent que rarement avec celles que vous auriez pu élaborer vous-même. Afin d'infléchir cette perte de contrôle, vous avez la possibilité de définir l'accueil que vous souhaitez réserver aux différents empires du monde lorsque vous n'êtes pas directement aux commandes :



- Convoquez votre MINISTRE DES AFFAIRES ETRANGERES et sélectionnez la civilisation vis à vis de laquelle vous désirez définir l'attitude à adopter pendant votre absence.
- Cliquez sur le bouton DEFINIR ATTITUDE.
- Sélectionnez une attitude en choisissant la boîte appropriée.
- Cliquez sur OK pour activer cette attitude, et sur ANNULER pour la désactiver.

Ainsi, il est tout à fait possible de régler votre attitude sur Hostile ou Glacial pour empêcher l'intelligence artificielle d'offrir quoi que ce soit (en particulier de l'argent ou des progrès) durant votre absence.

Si de nouveaux joueurs souhaitent se joindre à une partie A tour de rôle qui est en cours, chacun d'entre eux peut prendre le contrôle d'une civilisation gérée par l'ordinateur en cliquant sur REJOINDRE PARTIE dans le menu PARTIE. Bien évidemment, si toutes les civilisations sont déjà contrôlées par des joueurs humains, il n'est pas possible d'en rajouter et personne ne pourra plus rejoindre cette partie.

AUTRES TYPES DE PARTIES MULTI-JOUEURS

Les parties auxquelles vous pouvez participer en réseau ou sur l'Internet sont probablement parmi les plus stimulantes et les plus passionnantes qu'il est possible d'imaginer. Vous vous trouvez face à des adversaires humains, qui peuvent être des empereurs très expérimentés.

On joue à ce genre de partie avec le même principe de tours que dans les autres. Il existe cependant une différence importante. Lorsque vient votre tour, *tout ce que vous avez à faire* est de déplacer vos unités. Toutes les autres tâches qui sont de la responsabilité d'un dirigeant (gestion de la ville, négociations, planification de la production, changement des taux d'imposition, réunions avec les conseillers, etc.) sont des tâches qu'il est possible d'accomplir entre vos tours, pendant qu'il appartient à un autre joueur, ou à l'intelligence artificielle, de déplacer ses unités. Pourquoi gaspiller ce temps si précieux qui vous sert à déplacer vos unités alors que vous n'en avez pas forcément besoin ? Parce qu'il existe un nouveau concept que nous vous proposons d'étudier immédiatement.

Dans ***Civilization II : Test of Time***, le CHRONO limite le temps des tours de chaque joueur (à moins bien sûr que l'hôte n'ait sélectionné l'option ILLIMITE). L'idée derrière cette nouveauté est de faire en sorte que les parties multi-joueurs ne deviennent pas ennuyeuses et lentes (de plus, l'environnement Internet fait que vous payez pour la durée passée sur le réseau). Néanmoins, l'inconvénient de ce chronomètre est qu'il pourrait limiter le nombre de tâches que vous souhaitez réaliser pendant vos tours (particulièrement à la fin de la partie quand l'aspect gestion prend de plus en plus de temps).

Pour réduire l'importance de ce problème, il est possible, dans les parties réseau et Internet de ***Civilization II : Test of Time***, de procéder à la plupart des opérations de gestion pendant que vous êtes en train d'attendre que les autres joueurs, et les civilisations contrôlées par l'ordinateur, fassent effectuer leurs mouvements à leurs unités. Entre les tours, vous pouvez :

- **Gérer les villes :** Vous pouvez faire tout ce que vous voulez à l'intérieur de vos villes, comme par exemple changer les ordres de production, redistribuer les rôles des citoyens qui travaillent dans le rayon de votre ville, créer des spécialistes et vendre des améliorations.
- **Consulter vos conseillers :** Vous avez accès à tous les rapports de vos conseillers.
- **Modifier les taux d'imposition :** Vous pouvez également changer la vue que vous avez de la carte et modifier toutes les options qui n'affectent pas les autres joueurs (la plupart d'entre elles sont dans le menu de la PARTIE). Si vous êtes le joueur hôte, vous pouvez aussi manipuler quelques options qui ont un effet sur les autres joueurs.
- **Dialoguer :** Vous pouvez échanger des messages avec les autres joueurs humains. Reportez-vous à **Dialoguer avec les dirigeants** pour plus de détails.
- **Correspondre avec les émissaires :** Si vous souhaitez vous engager dans des négociations, vous en avez la possibilité. Les détails concernant ce chapitre se trouvent dans **Entamer négociations** et dans **poursuivre négociations**.

Il n'y a qu'une option de jeu à laquelle vous n'avez pas accès entre les tours : déplacer et donner des ordres à vos unités. Elle n'est disponible que durant votre tour de jeu.

d'imposition, votre production etc.), ne prennent effet qu'avec le début de votre tour suivant. Si quelque chose devait interrompre ou empêcher un changement que vous avez pourtant programmé entre deux tours, il faut envisager que celui-ci ne se réalise pas. Par exemple, si vous aviez prévu de revendre les casernes d'une de vos villes, mais qu'entre temps, cette dernière est prise par un ennemi avant que ne débute votre tour, ces casernes restent dans la ville et vous ne recevez donc pas la somme que vous escomptiez recevoir.

DIALOGUER AVEC LES DIRIGEANTS

Quand vous désirez envoyer un message à un autre joueur humain, ou lorsque vous souhaitez lire celui que quelqu'un vous a envoyé, vous avez la possibilité de le faire en sélectionnant l'option DIALOGUER AVEC LES DIRIGEANTS afin d'ouvrir la fenêtre du même nom.



Dans cette fenêtre, vous pouvez envoyer et recevoir des messages sous la forme de textes et mener ainsi des conversations avec les autres joueurs humains. (L'intelligence artificielle ne dialogue pas).

La section supérieure de cette fenêtre contient tous les outils dont vous avez besoin pour dialoguer.

- **Rester anonyme :** Vous permet d'envoyer des messages sans qu'il soit possible d'identifier l'émetteur.
- **Raconter à tous :** Transmet vos messages à tous les autres joueurs.
- **Noms des civilisations :** Située sous les deux autres, cette option dresse la liste des civilisations dirigées par des joueurs humains avec lesquelles vous pouvez communiquer. Si le joueur hôte a sélectionné l'option TOUS LES JOUEURS PEUVENT COMMUNIQUER DES LE DEPART au moment de la configuration de la partie, tous les participants figurent sur cette liste. Si tel n'est pas le cas, chaque nom de joueur n'apparaît que quand un contact a été fait avec lui. Cliquez sur la boîte située en face du nom du joueur avec lequel vous souhaitez communiquer. Chaque message que vous envoyez est transmis à toutes les civilisations dont le nom a été sélectionné sur la liste. L'autre colonne où apparaissent des boîtes similaires, intitulée MUET, est celle qu'il convient d'utiliser lorsque vous refusez de recevoir des messages de certains adversaires. (Même si vous avez bloqué la communication avec ce joueur, vous pouvez toujours négocier normalement avec sa civilisation).

Vous pouvez inscrire vos messages dans la zone centrale de votre écran, là où se trouve votre curseur. Tapez votre envoi à cet endroit, ou utilisez les raccourcis clavier (voir la section **Raccourcis et fichiers dialogues**). Quand vous avez terminé, cliquez sur le bouton ENVOYER.

La bande déroulante située au bas de la fenêtre affiche à la fois les messages envoyés et les messages reçus. Si vous en avez assez de voir défiler les vieux messages, vous pouvez les effacer (pour toujours) en cliquant sur le bouton EFFACER. (Il n'est pas possible de restaurer des messages effacés).

Quand vous souhaitez arrêter de dialoguer, cliquez sur le bouton FIN DIALOGUE.

UNE REMARQUE IMPORTANTE À PROPOS DES DIALOGUES

Hasbro Interactive décline toute responsabilité quant au contenu des textes et des autres types de messages qui peuvent être véhiculés par l'intermédiaire de ce produit. L'utilisation de cette fonction est placée sous votre entière responsabilité. Il est fortement conseillé aux utilisateurs de ne divulguer aucune information à caractère personnel au cours des communications réalisées par l'intermédiaire des boîtes de dialogues de ce produit.

Il est préférable que les enfants informent leurs parents ou leurs responsables avant d'utiliser cette fonction ou si vous préférez garder le contrôle des messages vous parvenant.

RACCOURCIS CLAVIERS ET FICHIERS DIALOGUES

Le dossier du jeu contient quatre fichiers liés aux dialogues. Trois d'entre eux (*ChatMac1.txt*, *ChatMac2.txt*, et *ChatMac3.txt*) contiennent des textes que vous pouvez ajouter à un message de dialogue en appuyant simplement sur une seule touche. Pour ajouter ces "macros de dialogues" à un message, il faut justement que vous soyez en train de créer un message. Il vous faut alors appuyer sur :

- **Ctrl F3** pour ajouter le texte du ChatMac1 ; répéter l'opération vous permet de circuler dans les messages de ce dossier.
- **Ctrl F4** pour ajouter le texte du ChatMac2 ; répéter l'opération vous permet de circuler dans les messages de ce dossier.
- **Ctrl F5** pour ajouter le texte du ChatMac3 ; répéter l'opération vous permet de circuler dans les messages de ce dossier.

Vous remarquerez que vous avez la possibilité de modifier ces fichiers (en utilisant n'importe quel programme d'édition de texte) afin que votre propre texte apparaisse lorsque vous appuyez sur ces touches. Ce peut être pratique pour envoyer les messages que vous utilisez souvent par exemple.

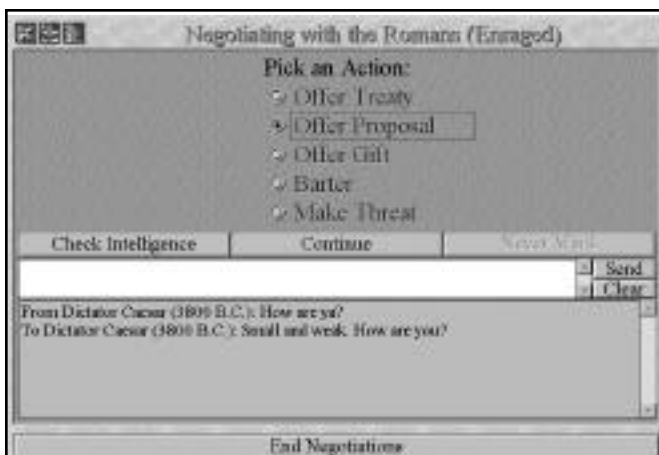
Il faut compter avec deux raccourcis clavier supplémentaires qui peuvent vous permettre d'ajouter du texte à vos messages.

- **Ctrl F1** ajoute le nom d'une civilisation (par exemple : Romains) ; appuyez à plusieurs reprises pour faire le tour des civilisations répertoriées sous ce nom.
- **Ctrl F2** ajoute le titre et le nom d'un dirigeant de civilisation (par exemple : Empereur César) ; appuyez à plusieurs reprises pour faire le tour de ces appellations.

Finalement, la totalité des textes apparaissant dans la section qui se déroule dans la fenêtre DIALOGUER AVEC LES DIRIGEANTS est stockée dans un fichier appelé *ChatLog.txt*. A moins que vous n'apportiez des modifications aux configurations se trouvant dans OPTIONS MULTI-JOUEURS (voir **Caractéristiques particulières** pour des informations), les données sont conservées d'une partie sur l'autre. Vous avez la possibilité de les effacer manuellement en utilisant le bouton EFFACER dans la fenêtre DIALOGUER AVEC LES DIRIGEANTS.

ENTAMER DES NÉGOCIATIONS

Au cours d'une partie en réseau ou sur l'Internet, les négociations qui se déroulent avec les autres joueurs humains ne sont pas contrôlées par une intelligence artificielle. Elles constituent de véritables phases de négociations en face-à-face (ou en "face-à-écran" si l'on veut), qui impliquent qu'une personne en chair et en os se trouve à l'autre bout de la chaîne de communication. (Lorsque vous avez à faire à une civilisation contrôlée par l'ordinateur, les négociations se déroulent exactement comme lors d'une partie à 1 seul joueur ; pour les détails, veuillez lire la section Diplomatie). A n'importe quel moment, vous avez la liberté d'amorcer des négociations avec quelque civilisation que ce soit. Il vous suffit d'utiliser votre MINISTERE DES AFFAIRES ETRANGERES, comme vous le faites dans une partie à 1 seul joueur. Si vous envoyez un émissaire dans un empire contrôlé par un joueur humain, la fenêtre de NEGOCIATIONS s'ouvre.



Le nom de la civilisation "en ligne" est répertorié dans la barre titre de la fenêtre. La moitié inférieure de cette fenêtre est la zone de DIALOGUE CONFIDENTIEL. Son fonctionnement est exactement le même que celle de DIALOGUER AVEC LES DIRIGEANTS, à la différence près que vous ne pouvez y échanger des messages qu'avec un seul dirigeant. Cela rend forcément certaines options de dialogues inutiles (comme **Rester anonyme**), qui par conséquent ont disparu. Il est important de remarquer que ces conversations confidentielles peuvent malgré tout être interceptées, si dans votre capitale trainent des oreilles indiscrètes. (Apportez une attention toute particulière à **Espionner les conversations** pour d'intéressants détails.)

ATTITUDE

L'attitude d'un dirigeant à l'égard de votre civilisation (affichée pendant les communications dans la fenêtre NEGOCIATIONS) est librement déterminée par le joueur qui l'incarne. De la même manière, l'accueil que vous réservez aux représentants des autres empires ne dépend que de votre choix :

- Convoquez votre MINISTRE DES AFFAIRES ETRANGERES et sélectionnez la civilisation vis à vis de laquelle vous désirez définir un type d'attitude.
- Cliquez sur le bouton DEFINIR ATTITUDE.
- Sélectionnez une attitude en choisissant la boîte appropriée.
- Cliquez sur OK pour sélectionner cette attitude, ou sur ANNULER pour quitter cette section sans y apporter de changement.

Vous trouvez toutes les options de négociation dans la partie supérieure de la fenêtre. Pour en choisir une, il suffit de la sélectionner et de cliquer sur le bouton CONTINUER. Cette partie supérieure de la fenêtre affiche alors les options qui correspondent à ce choix. Si vous le souhaitez, vous avez la possibilité de quitter toute option de négociation que vous avez sélectionnée en appuyant sur le bouton N'Y PENSONS PLUS. Vous pouvez également quitter la table des négociations à tout moment en appuyant sur le bouton CLORE NEGOCIATIONS. Les cinq options de négociations sont les suivantes :

Offrir traité : C'est par ce biais que vous pouvez signer et rompre des traités avec vos adversaires humains. Votre situation du moment, au niveau des traités signés avec d'autres dirigeants, est consignée, et les types de traités que vous pouvez proposer, ainsi que les options qui vous permettent d'en annuler un en cours de validité, sont disponibles dans cette option. Sélectionnez une option et appuyez sur le bouton OFFRE OFFICIELLE pour envoyer votre proposition (ou l'annonce de votre décision d'annuler un traité) au dirigeant avec qui vous négociez.

Faire une proposition : Il existe deux types de propositions qui peuvent être faites à un dirigeant humain.

- 1) **Demander de déclarer une guerre** correspond à l'option DEMANDER DE DECLARER LA GUERRE A UN ENNEMI qui est disponible lorsque vous négociez avec une civilisation contrôlée par l'ordinateur. Vous demandez à un dirigeant de déclarer immédiatement la guerre à un de vos ennemis. Vous pouvez choisir "votre" cible parmi les civilisations avec lesquelles vous n'avez pas de traité. Sélectionnez-en une (ou plus), puis appuyez sur le bouton OFFRE OFFICIELLE pour envoyer votre proposition au dirigeant de votre choix.
- 2) **Demander le partage des cartes :** Appuyez sur OFFRE OFFICIELLE pour transmettre cette proposition.

Offrir cadeau : C'est par ce biais que vous pouvez faire des cadeaux sans attendre quoi que ce soit en retour. Lors d'une partie multi-joueurs, vous avez la possibilité "d'échanger un cadeau" contre quelque promesse, mais il est conseillé d'être prudent. Vous pouvez offrir cinq types de cadeaux :

- 1) **Connaissance** signifie progrès de civilisation. Sélectionnez l'un des progrès répertoriés dans la bande de défilement, puis appuyez sur OFFRE OFFICIELLE pour transmettre votre offre. Soyez averti que celle-ci sera probablement rejetée si le dirigeant à qui vous la proposez possède déjà le progrès dont vous souhaitez lui faire profiter.

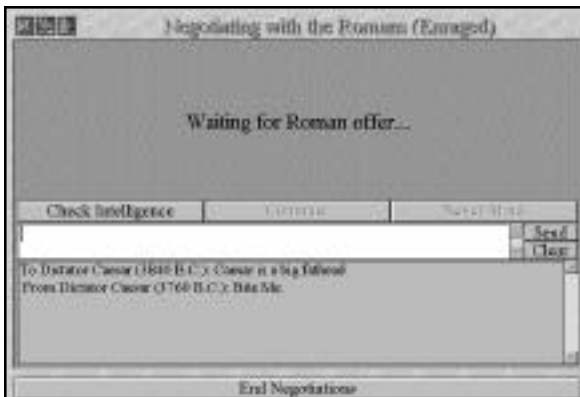
- 2) **Argent** signifie que de l'or est prélevé dans votre trésorerie. Entrez la somme que vous désirez offrir et appuyez sur le bouton OFFRE OFFICIELLE. Il est plus rare que ce genre de cadeau soit refusé...
- 3) **Unité militaire** signifie... unité militaire. Une boîte de défilement répertorie toutes les unités militaires et les villes auxquelles elles sont rattachées. (Vous pouvez choisir une liste par type d'unité ou par ville). Cliquez sur une unité pour la sélectionner et appuyez sur le bouton OFFRE OFFICIELLE pour transmettre votre offre. Si elle est acceptée, son nouveau propriétaire en prend le contrôle. (Elle ne tire plus son soutien de votre ville).
- 4) **Céder territoire** vous permet d'offrir des villes.
- 5) **Offrir cartes** est la version unilatérale de DEMANDER PARTAGE DES CARTES : vous offrez vos cartes sans rien recevoir en retour.

Troc : Cette option est strictement destinée aux négociations entre joueurs humains. L'option TROC vous permet avant tout d'offrir presque tout ce que vous souhaitez offrir à un dirigeant humain en échange de tout ce que l'on peut vous offrir (échanger la même chose est bien entendu possible également). Utilisez la colonne de gauche pour sélectionner ce que vous désirez offrir, et exprimez votre choix concernant ce que vous souhaitez recevoir dans la colonne de droite. Quand vous appuyez sur CONTINUER, on vous demande de définir précisément ce que vous offrez et ce que vous souhaitez recevoir (le montant exact d'or, par exemple, ou le nom du progrès).

Menacer : C'est un moyen d'exprimer vos exigences vis à vis des autres dirigeants. Lorsque vous envoyez une menace, votre interlocuteur reçoit un message de ce type : "Nous acceptons de ne pas vous attaquer à condition que vous nous donniez : ...", complété par la nature exacte de votre demande. Entre autres choses, vous avez la possibilité de réclamer une certaine somme en or, un progrès particulier, une unité militaire, une copie des cartes que ce dirigeant possède.

ACCEPTER DE NÉGOCIER

Tôt ou tard, l'émissaire d'un autre dirigeant vous appellera à négocier. Dans l'hypothèse où vous lui accordez une audience, vous pourrez constater qu'accepter de négocier n'est pas exactement la même chose qu'amorcer des négociations. (Des émissaires de civilisations contrôlées par l'ordinateur peuvent également vous approcher, mais ce cas de figure est à apprécier de la manière traditionnelle, comme décrit dans la section **Diplomatie**).



Le cadre ne change pas, et toutes les informations auxquelles vous êtes habitué sont disponibles. (Souvenez-vous que les attitudes dépendent du joueur ; consultez **Entamer négociations**). La partie de la fenêtre consacrée aux DIALOGUES CONFIDENTIELS (**Entamer négociations**) est également fonctionnelle.

Le joueur qui prend l'initiative de l'audience ouvre les négociations, compose et envoie le premier message. La seule chose que vous ayez à faire est d'attendre l'offre, la menace, la proposition ou l'invitation au troc. Vous pouvez bien sûr envoyer des messages plus conversationnels, et c'est d'ailleurs plus souvent ce cadre qui sert aux véritables négociations. A l'arrivée du communiqué officiel, trois options de réponse s'offrent à vous. Pour en choisir une, il suffit de la sélectionner et de cliquer sur le bouton CONTINUER.

No merci : Répond par la négative à la proposition du dirigeant. Vous ne faites aucune contre-proposition, et vous contentez d'en attendre une autre (ou la fin des négociations).

Accepter une offre : Envoie une réponse positive à la proposition. Vous acceptez l'offre, la proposition, l'invitation ou vous cédez à la menace. Vos lieutenants valident immédiatement votre agrément et mettent en place son application. Veuillez remarquer que vous n'avez pas la possibilité de différer l'issue du marché proposé (si par exemple vous n'avez pas encore découvert le progrès que l'on vous réclame) car cette option n'est pas disponible. Ensuite, le dirigeant avec qui vous négociez peut faire une nouvelle proposition ou mettre un terme aux négociations.

Faire une contre-proposition : Implique un refus de la proposition que l'on vous fait. Plutôt qu'un simple refus, vous envoyez une autre proposition : vous reprenez l'initiative. Lorsque vous choisissez cette option, vous utilisez une version modifiée de l'écran NEGOCIATIONS (consultez Entamer négociations) pour définir les termes de l'offre. Lorsque le dirigeant avec qui vous négociez reçoit une contre-proposition, il a à sa disposition trois options de réponse.

En bas de la fenêtre se trouve le bouton CLORE NEGOCIATIONS. Il ferme la fenêtre, mettant ainsi un terme immédiat aux négociations. Vous pouvez l'utiliser pour conclure une session de négociations, ou, alternative moins polie, comme moyen de répondre à la proposition qui vous a été faite.

ESPIONNER LES CONVERSATIONS

A l'exception des parties A tour de rôle, les diplomates et les unités d'espionnage bénéficient d'une nouvelle mission. Si vous envoyez une unité diplomatique dans la capitale d'une civilisation contrôlée par un joueur humain, le menu traditionnel de ses missions est augmenté d'une option : **Espionner conversations**.

Lorsque vous assignez cette mission à une unité, celle-ci met sur écoute les lignes téléphoniques de l'ennemi et installe un poste d'espionnage dans sa ville. Cette situation perdure tout pendant que ce poste reste en activité et les messages reçus et émis par cette civilisation sont envoyés dans votre fenêtre de dialogues.

Sa découverte permet à l'ennemi de remonter jusqu'à votre poste d'espionnage. Le nombre de tours durant lesquels une unité peut réussir à intercepter des conversations ennemies varie avec le type de cette unité (les espions peuvent le faire plus longtemps qu'un diplomate) et en fonction du statut de celle-ci (les vétérans sont plus doués) ainsi que du niveau de jeu auquel vous jouez. Une fois la fuite mise à jour, votre unité est détruite.



PARTIE ORIGINALE PROLONGEE

Dans la partie Originale, être le premier à faire atterrir un vaisseau, avec à son bord des colons en vie, dans le système d'Alpha du Centaure est la garantie du succès. Le jeu prend d'ailleurs fin quand le premier vaisseau atterrit. La partie Originale prolongée offre de franchir un palier supplémentaire dans cette aventure exaltante. Le vaisseau, que les amateurs de **Civ** ont mis des lustres à lancer, finit par se poser, et vous avez alors la possibilité de montrer l'étendue de votre talent à la surface de cette planète qui était la destination de votre grand voyage, et de goûter ainsi les fruits de votre indéniable victoire. Par la même occasion, le moment est venu de faire face aux défis posés par la colonisation, l'exploration et la gestion d'un monde nouveau. (Vous avez déjà procédé à la reconnaissance de tout le monde orbital donc, par voie de conséquence, l'exploration n'est plus la priorité).

Lors d'une partie Prolongée, vous héritez d'un nouveau monde, ce qui ne vous dispense pas de toujours avoir à gérer les rapports avec votre empire terrestre. La tentation pourrait être grande de jeter tous vos efforts dans la conquête de ce monde que vous venez de découvrir, mais la partie Originale prolongée est plus complexe que ça. Vous devez explorer et mettre à profit les nouveaux terrains de votre site spatial en même temps que vous avez à assurer le maintien de la prospérité et de la production sur terre. Porter toute son attention sur un seul de ces deux mondes est le plus sur moyen d'échouer sur les deux.

CONCEPTS DE LA PARTIE PROLONGÉE

Il n'est plus possible de faire figurer le monde connu sur une seule carte. Dans la partie Originale prolongée, vous devez gérer deux planètes. Il vous faut donc deux cartes. Si cela peut vous aider, essayez de vous représenter ces deux cartes aplaties, étendues l'une au-dessus de l'autre. *Chaque carré de terrain de la terre correspondant exactement à celui situé au-dessus (ou en dessous) de lui sur Alpha du Centaure.*

Dans un premier temps, se déplacer d'une carte à l'autre est possible grâce à un vaisseau géant, mais la récompense à l'une des innovations technologiques que vous pouvez obtenir est un moyen de transport plus rapide. Il vient un temps où votre civilisation peut bénéficier de trois différents moyens de traverser les immensités qui séparent ces systèmes stellaires :

- Les sites de transport sont des améliorations s'appliquant à des carrés de terrain et permettent de voyager entre les cartes. Une fois que vous disposez de la technologie requise, vos ingénieurs ont la faculté de construire des bases de téléportation quantique (TQ).
- Les améliorations des systèmes de transport, comme les aéroports par exemple, sont du ressort des améliorations de villes. Ils permettent de se déplacer plus rapidement entre celles qui en sont équipées. Les ports stellaires fonctionnent exactement comme les aéroports, à la différence notable toutefois qu'ils offrent la possibilité de transporter des unités entre les deux mondes.
- Les véhicules interstellaires sont ces unités exceptionnelles et technologiquement avancées, comme le Dreadnought par exemple, qui peuvent, d'une manière autonome, effectuer le trajet qui sépare ces deux mondes. Dans la partie Originale prolongée, aucun d'eux ne peut transporter d'autre unité.

Un nouveau monde implique obligatoirement de nouveaux types de terrains, et donc de nouveaux défis aux déplacements. Certains types de terrains sur Alpha du Centaure sont *infranchissables* ; c'est à dire trop dangereux ou trop difficiles à traverser. Seules certaines unités, spécialement conçues à cet effet, ont la capacité de le faire.

Sur le nouveau monde, il est probable que vous rencontriez des technologies et des unités qui dépassent l'entendement. Comme la partie Originale se déroule sur terre, toutes les tribus s'y trouvant sont humaines, et partagent les mêmes progrès et les mêmes unités. Il est tout à fait possible qu'Alpha du Centaure présente des unités extraterrestres et des progrès qu'un cerveau humain ne peut tout simplement pas envisager. Bien sur, il existe des technologies pouvant être intégrées par les deux espèces. La négociation peut même permettre de les échanger, et l'on peut ajouter que les deux cultures, aussi différentes soient-elles, sont tout à fait capables de construire la plupart des unités manufacturables. Néanmoins, il existe des progrès et des unités qui n'appartiennent qu'à l'une ou à l'autre des espèces et que vous ne pourrez jamais construire (ou même acquérir par la corruption).

RAJOUTER “EXTRA” À “TERRESTRE”

Le nombre de civilisations que vous choisissiez au début de la partie vous permet de décider si vous souhaitez faire face à un empire extraterrestre lorsque vous atteignez le nouveau monde. Si votre choix se porte sur six civilisations, ou moins, seuls quelques clandestins, des éléments issus de cultures terrestres ainsi que quelques mutins peuvent mettre en péril votre colonie interstellaire. Si vous désirez relever un vrai défi, jouez une partie comprenant sept civilisations. Dans ce cas de figure, le vieux débat qui consiste à déterminer si nous sommes seuls dans l'univers trouve une réponse immédiatement : et cette réponse est “NON !”. Non seulement on y trouve les Centauriens, mais ces derniers ont de surcroît une solide expérience de la guerre, et on ne peut pas vraiment considérer que les battre sera un jeu d'enfant.

Une mise en garde s'impose cependant. Bien que vous puissiez choisir d'incarner les extraterrestres dans une partie Originale comprenant sept civilisations, nous ne vous le recommandons pas. Vous constaterez vite qu'isolés comme ils le sont de tous les autres empires, ils ne sont pas très amusants à contrôler. Ils n'offrent qu'une poignée d'unités à gérer au début de la partie et leur développement technologique limité n'en produit que peu par la suite. Leur raison d'être est plus celle d'une force d'opposition aux explorateurs de l'espace qu'une civilisation contrôlée par un joueur humain à proprement parler. On vous aura prévenu.

GAGNER

Evidemment, pour gagner dans la partie Originale prolongée, il ne suffit pas de réussir à faire atterrir un vaisseau spatial sur Alpha du Centaure. Néanmoins, vous pouvez gagner de deux manières différentes. Vous pouvez conquérir le nouveau monde comme vous l'avez fait sur terre, en exploitant les terres et en vainquant toute forme d'opposition. Parallèlement, pour ceux qui n'ont pas un penchant immodéré pour la chose militaire, il est possible de poursuivre le cycle de la recherche jusqu'à atteindre l'objectif de la Transcendance, qui vous amène à un niveau d'existence plus élevé ; loin des préoccupations quelconques et mesquines qui accompagnent les conquêtes territoriales.



LALANDE : LA PARTIE SCIENCE-FICTION

Pour une expérience de science-fiction ultime dans un jeu, **Civilization II : Test of Time** offre une aventure dans le système planétaire en orbite autour de l'étoile Lalande 21 185. Votre but n'est rien moins que de bâtir un système de colonies à part entière sur la totalité du système : trois planètes et un environnement orbital. Bien que jouer ce type de partie présente de nombreuses similarités avec le **Civilization** classique, il est nécessaire de prendre en considération quelques différences importantes et certains éléments additionnels, dont les technologies hyperavancées, les adversaires non-humains ainsi que la direction dans laquelle vous souhaitez orienter l'évolution de votre espèce.

CONCEPTS DE LA PARTIE SCIENCE-FICTION

Le système de planètes en orbite autour de Lalande 21 185 est à la fois semblable et différent du notre. Il est rempli d'étranges phénomènes et de vieilles ruines à explorer. Dans cette partie, le système propose quatre sphères habitables, quatre cartes différentes à explorer. *Aux coordonnées d'un carré de terrain sur une carte correspondent les coordonnées du carré "parallèle" sur une autre.* Si cela peut vous aider, essayez de vous représenter ces quatre cartes aplaties, étendues les unes sur les autres.

Se déplacer de l'une à l'autre n'est pas possible au début, mais en récompense aux innovations technologiques que votre civilisation réalisera, elle bénéficiera d'une amélioration de ses moyens de transport. Il vient un temps où votre civilisation peut bénéficier de trois moyens différents de décoller de Funestis et de franchir les immenses espaces qui séparent les différentes planètes :

- Les sites de transport sont des améliorations s'appliquant à des carrés de terrain et permettent de voyager entre les cartes. Une fois que vous bénéficiez de la technologie requise, vos Colons, nidus, environneurs et méliors peuvent construire des bases OEUE, des bases planétaires et des grilles de gravitation.
- Les améliorations des systèmes de transport (comme les aéroports de la partie Originale ou les instaports dans celle-ci), sont du ressort des améliorations de villes. Elles permettent de se déplacer plus rapidement entre celles qui en sont équipées. Les ports stellaires fonctionnent exactement comme les aéroports, à la différence notable toutefois qu'ils offrent la possibilité de transporter des unités entre les deux mondes. (Les instaports fonctionnent quant à eux exactement comme les aéroports : ils ne permettent pas le transport d'unités entre les mondes).
- Les véhicules interstellaires sont ces unités exceptionnelles et technologiquement avancées, comme l'intercepteur et l'hohmann, qui peuvent, d'une manière autonome, effectuer le trajet qui sépare ces mondes. Certaines, comme la navette, peuvent transporter d'autres unités.

Souvenez-vous que de nombreuses unités ne peuvent survivre dans l'environnement inhospitalier de l'espace, ou sur des planètes entourées d'atmosphères trop minces ou particulièrement toxiques. De plus, tous les vaisseaux spatiaux ne sont pas conçus pour résister à la gravité de certaines planètes ou de certains territoires. La majorité de vos unités connaissent des limites, sous une forme ou sur une autre, par rapport aux types de cartes sur lesquelles elles peuvent pénétrer.

Certains types de terrains sur les différentes cartes sont *infranchissables* ; c'est à dire trop dangereux ou trop difficiles à traverser. Seules certaines unités, spécialement conçues à cet effet, ont la capacité de le faire.

Les civilisations disponibles dans cette partie peuvent être classifiées comme humaines ou non-humaines. Bien que de nombreuses sciences soient universelles, certaines technologies ne le sont pas, et ces deux types de civilisations peuvent réaliser des progrès qui leur sont spécifiques. De plus, bien que certaines unités (essentiellement les inanimées et celles issues de la conception génétique) puissent être construites à la fois par les humains et par les non-humains, il en existe tout de même quelques-unes qui ne peuvent l'être que par l'une ou par l'autre. D'autres encore apparaissent d'une manière spontanée (les barbares) et ne peuvent être construites par personne.

De nombreuses unités ont de nouvelles possibilités. L'une d'entre elles est une aptitude naturelle au camouflage, une forme d'*invisibilité* qui reste active jusqu'à ce que l'unité entame le combat. D'autres sont totalement *incorruptibles*, grâce parfois à une éthique hors du commun et d'autres fois à cause d'une divergence de points de vue lors de négociations. Les puissantes unités issues de la création génétique ont tendance à se considérer comme des êtres à part, et refusent souvent d'être démisées. Vous trouverez dans la CIVILOPEDIE la liste des unités dotées de ces nouvelles aptitudes.

*Certaines notions de base de **Civilization** portent un nouveau nom, plus adapté à un environnement de science-fiction.* En lieu et place de l'activité commerciale qu'il était possible de générer à partir des carrés de terrain, vous devez maintenant collecter des données (génétiques ou autres) en provenance de la biosphère locale : elles remplacent les anciens revenus de commerce. La plupart de ces changements se comprennent d'eux-mêmes. Si persistent des zones d'ombre après la lecture de cette section, veuillez-vous reporter à la CIVILOPEDIE.

COMMENT ÊTES-VOUS PARVENUS JUSQUE LÀ ?

Cette première tentative de colonisation de planètes entourant une étoile n'en était qu'à ses balbutiements, mais tout se déroulait merveilleusement. Dans la lancée du succès historique de ce vaisseau d'avant garde, les responsables de ce projet décidèrent d'en faire décoller un autre. Ce vaisseau de soutien à l'effort de colonisation, avec à son bord des pionniers robustes et enthousiastes, suivait une route similaire, bien que légèrement différente, à celle empruntée par le premier : avec le temps, l'interconnexion des mouvements stellaires avait quelque peu changé la configuration des lieux.

En chemin, ils tombèrent sur ce qu'il est convenu d'appeler un artéfact. La taille de cette structure, à l'évidence aussi artificielle qu'extraterrestre, était de plusieurs fois celle du chétif vaisseau colon. Après concertation, et un vote rapide, il fut décidé qu'il fallait changer de route pour aller l'inspecter. Personne ne se souvint avec exactitude de ce qu'il se produisit ensuite. Ce qui est sûr en revanche, c'est que lors de l'approche, une trame d'énergie entoura le vaisseau très rapidement. Les survivants avancent l'hypothèse que leur proximité avait dû déclencher quelque mécanisme défensif.

L'équipage et les passagers se retrouvèrent soudainement en approche rapide vers un système de planètes non-identifié, tournant autour d'une naine rouge. Les systèmes de commandes étaient irréparables. Ils avaient été endommagés par l'accélération démentielle subie par le vaisseau qui n'avait pas été conçu pour de telles vitesses. Se battant pour la survie, l'équipage comprit rapidement que la seule issue était de trouver un site pour le poser en catastrophe, et si possible rapidement. Curieusement, la trajectoire qu'il empruntait les amenait directement sur la seconde planète de ce système ; la seule dont les observations télescopiques avaient pu établir qu'elle pouvait constituer un environnement favorable à la vie.

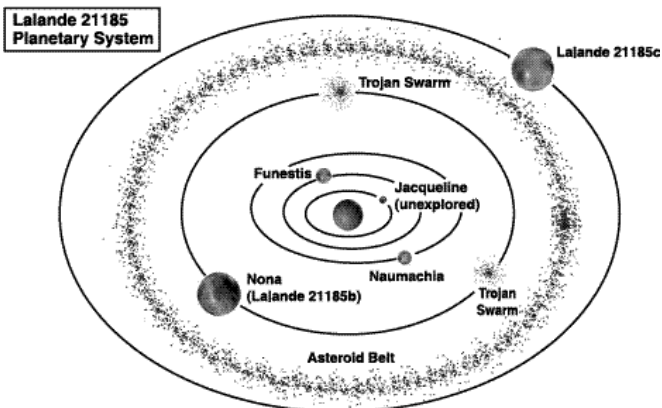
Malheureusement, le vaisseau se déplaçait beaucoup trop vite et était devenu totalement incontrôlable. Alors qu'il tentait de préserver les moteurs, et de réduire la vitesse à un niveau laissant espérer une approche donnant toutes les garanties de sécurité, l'équipage essaya d'utiliser la force d'attraction de l'une des planètes géantes dans une manœuvre de décélération. Durant celle-ci, les forces d'attraction, ainsi que d'autres formes de stress, déchirèrent littéralement le vaisseau, mais l'ensemble de ses éléments continua sa route vers son nouvel objectif.

Par on ne sait quel miracle, de rares groupes de colons ont survécu non seulement à l'éclatement du vaisseau, mais en plus, certains sont même parvenus à résister à l'atterrissage catastrophe qui s'en est suivi. Vous êtes le dirigeant de l'un de ces groupes incroyablement chanceux. Il en existe d'autres, répandus à la surface de cette planète, et il ne faut pas exclure la présence de survivants, errant par-ci par-là qui ont trouvé refuge à l'intérieur de morceaux de l'épave, qui constituent autant d'abris de fortune. La grande inconnue est de savoir quelles sortes de menaces hantent la planète elle-même. Les apparences laissent penser qu'elle offrira un refuge suffisamment longtemps pour que ceux restés à la maison puissent mettre en place une opération de secours, pour peu qu'ils apprennent ce qui c'est passé et qu'ils soient capables de vous localiser. Si des efforts sont fournis, elle pourrait devenir habitable pour une plus longue période.

Comme lors de tout naufrage, votre objectif à long terme est de retourner là d'où vous venez, ou, au minimum, de faire en sorte que vos descendants aient une chance sérieuse de pouvoir le faire. Les conditions désastreuses dans lesquelles s'est déroulé l'atterrissage vous privent de la plupart de vos réserves et de l'équipement qui, à l'origine, était destiné à votre effort de colonisation. Cette situation vous contraint à revenir à un mode de vie que l'on peut qualifier de plus primitif. Un long chemin s'ouvre à votre civilisation. Elle devra redécouvrir différentes technologies, et mettre sur pied une infrastructure devant lui permettre de construire l'équipement susceptible de rendre possible le retour sur terre. Heureusement, dans votre nouveau départ, vous êtes accompagnés par une équipe de solides gaillards. Avec un peu de créativité, et beaucoup de sueur, vous pourrez peut-être vous en sortir.

LE SYSTÈME LALANDE 21185

Avant tout, une fois abordé le problème (certes important) de la survie, il convient de réaliser qu'il vous incombe d'explorer un système planétaire entièrement nouveau. Dans ***Civilization II : Test of Time***, vous pouvez atteindre (éventuellement) trois des planètes en orbite autour de cet étrange et lointain soleil. Vous démarrez sur la deuxième planète, Funestis (qui, pour votre grand bonheur, semble être la seule favorable à la vie), et, avant que la partie ne se termine, vous pourrez repousser les limites de votre empire jusqu'à Nona, la géante gazeuse (Lalande 21185b).



LE NOUVEAU SOLEIL

Lalande 21185 se trouve à une distance légèrement supérieure à 8 années-lumière de la planète Terre, ce qui en fait la cinquième planète la plus proche du soleil de la Terre, Sol. (Les quatre qui sont plus proches sont Proxima du Centaure, le binaire Alpha du Centaure/Bêta du Centaure, l'étoile de Barnard et Lupus 359). Située dans la Grande Ourse, on peut l'apercevoir, presque chaque nuit, de l'hémisphère nord de la Terre. Lalande 21185 est également l'une des planètes (de plus en plus nombreuses) à propos de laquelle les astronomes ont *déjà signalé qu'elle était entourée de planètes orbitales*.

INFORMATIONS ASTRONOMIQUES

L'un des points forts de **Civilization** a toujours été la grande attention portée aux détails et au réalisme du jeu. Dans notre volonté de créer pour vous un système stellaire que vous pourriez explorer et coloniser, nous avons tenu à maintenir cette sensation de réalisme. Ainsi, nous avons choisi une étoile et un système planétaire très particuliers avec lesquels jongler. Comme tout bon auteur ou lecteur de science-fiction pourrait vous le confirmer, le choix de l'étoile est capital. Pour les amateurs, voici donc quelques données supplémentaires sur Lalande 21185.

Distance au soleil :	approx. 8,2 années-lumière (à peu près 2410 trillions de kilomètres)
Magnitude apparente :	7,5 à 7,6
Magnitude absolue :	10,4 à 10,5
Ascendance exacte :	11 degrés 3 minutes 21 secondes
Déclinaison :	+36 degrés 2 minutes 24 secondes
Spectre :	dM2 (froid et rouge)
Luminosité :	0,0048 de luminosité solaire (faible)
Température de surface :	3 000 à 4 000 kelvins
Masse :	0,3 de la masse solaire (infime)

Le nouveau soleil des colons est une portion de naine rouge de spectre M2, qui ressemble beaucoup à l'étoile de Barnard. Les naines rouges sont stables et prévisibles, comme le soleil du système terrien, mais elles sont beaucoup plus froides et petites. Les théories les plus courantes concernant la formation des planètes prévoient que les mondes autour des naines rouges doivent être assez communs. Mais on pense cependant qu'il est improbable (mais pas impossible) que des formes de vie complexes aient pu se développer d'une manière autonome autour d'une étoile émettant si peu d'énergie. Cela ne signifie pas que les planètes en orbite autour d'une naine rouge n'offriraient pas un environnement propice à l'éclosion de la vie ; il faut simplement admettre que la probabilité qu'une forme d'intelligence s'y développe est mince.

Le 11 juillet 1996, Georges Gatewood (et autres) annoncèrent la découverte de planètes orbitales autour de Lalande 21185. Les deux planètes du système Lalande visibles de la Terre sont des géantes joviennes (de Jupiter). L'une étant légèrement plus petite que Jupiter, et l'autre une fois et demie (1,6 fois) plus grosse que la plus grosse planète en orbite autour du soleil. Il n'est pas possible d'observer des corps célestes plus petits de la Terre.

Finalement, selon des calculs astronomiques faits en 1990, Lalande 21185 se déplace à la vitesse de 99758 kilomètres par seconde (mouvement spatial), 83668 kilomètres par seconde est sa vitesse d'approche vers la Terre (mouvement d'approche). C'est vers l'an 22000 qu'elle devrait se rapprocher le plus de la Terre.

FUNESTIS

Le nom même de Funestis n'a pas été trouvé par un optimiste (la racine latine, *funestus*, signifie "qui annonce le malheur, la mort"), mais ce monde sur lequel les survivants se sont retrouvés présente plus de similitudes avec la Terre que tout ce qu'ils auraient pourtant été en droit d'attendre. Ceci est particulièrement vrai si l'on considère à quel point l'étoile autour de laquelle elle orbite ressemble peu à Sol, le soleil de la Terre. Funestis est la seule planète habitable facilement dans le système Lalande 21185.

Elle est néanmoins plutôt différente des planètes d'origine des humains et des non-humains qui survécurent au crash. Bien que certains terrains soient familiers, la faune et la flore sont différentes et parfois carrément étranges. Elle offre un environnement suffisamment agréable pour une base d'installation, mais ses ressources ne sont pas formidables, et la quantité de terrains infranchissables peuvent rendre l'exploration, la colonisation et le commerce entre les colonies légèrement difficile. Afin de développer les moyens nécessaires au retour sur Terre, la plupart des experts semblent d'accord sur le fait qu'une colonie doit s'étendre vers l'extérieur ; la plus grande partie des ressources exploitables semblant se trouver ailleurs dans le système.

ORBITE

Un simple télescope de type primitif, à faible alimentation, est suffisant pour observer de sa surface les plateformes géantes qui se trouvent en orbite autour de Funestis. Il est assez évident pour le commun des mortels que le système Lalande 21185 abrita un jour une civilisation technologiquement avancée qui, pour des raisons encore inconnues, décida de lancer un vaste programme de construction de structures spatiales. Alors que ce qu'il advint de cette espèce reste un mystère tout pendant que les colonies sont cantonnées à la surface, il faut aussi considérer certaines opportunités sur le plan scientifique. Cela passe même par l'étude des déchets laissés derrière eux par ces anciens locataires. Il se peut qu'ils nous fassent accomplir de grands bonds vers des technologies avancées. Les plateformes orbitales pourraient également offrir des options stratégiques militaires.

Grâce à la recherche et à l'industrie, votre empire peut les atteindre. Cette carte consiste principalement en une "mer" spatiale, parsemée, apparemment au hasard, de bases anciennes et assez grandes. Ces plateformes ne furent pas créées pour être habitées par votre espèce, mais, à l'aide de la technologie adaptée, vos robustes citoyens peuvent en tirer quelque chose. Les progrès scientifiques qui en découlent en valent la peine.

NAUMACHIA

Des mondes froids et rocailleux présentant une atmosphère minimale sont assez fréquents. Naumachia en est un, mais on ne peut pas vraiment la qualifier de petite planète sans intérêt. Sa gravité extrêmement basse, combinée aux caractéristiques classiques du mouvement moléculaire et à certaines bizarreries du champ magnétique local, font qu'il s'agit du seul endroit découvert à ce jour où l'on peut trouver d'immenses quantités de particules de poussière microscopiques suspensives, qui forment de sombres "océans" bouillonnants.

Avec un mélange de chance et de patience, vous découvrirez les technologies nécessaires à la construction des unités qui rendent possibles les voyages interplanétaires. La première planète en quittant Funestis est un emplacement idéal pour l'extraction minière et l'industrie, mais on ne peut pas vraiment dire qu'elle soit renommée pour la beauté de son panorama ni qu'elle soit très agréable à vivre. Les installations qui s'y trouvent ne valent guère mieux que des avant-postes miniers. Naumachia accueillera plutôt vos infrastructures de production et de recherche.

NONA

Nona est la plus petite des deux planètes géantes du système lalandien, et elle orbite plus près de l'étoile centrale que sa sœur. Comme la plupart des géantes gazeuses, elle possède un petit cœur rocheux, entouré d'une masse colossale d'hydrogène et d'autres gaz. Rodés à l'observation de cette planète depuis les plateformes orbitales de Funestis, les télescopes ont permis de dresser des cartes de ses schémas climatiques gigantesques, d'étudier le régulier mouvement de ses nuages et de ses courants et de mieux connaître les tempêtes, d'une violence inimaginable, qui sont, là-bas comme sur toutes les géantes gazeuses, un phénomène banal. Ces mêmes observations télescopiques ont aussi laissé penser qu'il pourrait se trouver des structures artificielles sur Nona. Pour qu'on puisse les détecter à une telle distance, et sur une planète de cette taille, celles-ci doivent être absolument énormes.

La plupart des experts semblent d'accord pour penser que les anciennes espèces extraterrestres, qui construisirent les plateformes orbitales de Funestis, ont également construit quelque chose de similaire, qui flotte à une profondeur stable dans l'atmosphère de Nona. Si tel est le cas, ces plateformes seraient le seul endroit présentant les garanties de sécurité suffisantes pour se poser et construire sur ce monde. Il va sans dire que les opportunités de recherche scientifique qu'offre cette planète pourraient dépasser les rêves les plus fous des chercheurs.

SE DÉPLACER ENTRE LES MONDES

L'un des points les plus importants dans la partie Science-fiction est d'apprendre à voyager d'un monde à l'autre, à passer d'une carte à l'autre. Comme nous l'avons mentionné dans les "Concepts", certaines unités, comme la navette et l'homme-fusée, ont une aptitude naturelle à traverser l'espace, et certaines parmi elles peuvent transporter d'autres unités. D'autres encore sont contraintes à décoller de sites spécialement prévus à cet effet. Encore d'autres systèmes de transport sont construits par les habitants de certaines villes.

Au départ, vous éprouverez peut-être quelques difficultés à comprendre parfaitement les mécanismes qui règlent les déplacements entre les villes et entre les différents mondes, mais, avec le temps, vous finirez par très bien vous en sortir. Se représenter les quatre planètes du système Lalande sous forme d'une pile, d'un entassement de quatre zones planes, placées les unes exactement au-dessus des autres, peut faciliter sa compréhension. En plus des axes traditionnels x (longitude) et y (latitude), il faut maintenant compter avec une dimension "verticale", un axe z. Quatre cartes sont placées le long de cet axe, et chaque carré de terrain sur une correspond à celui placé directement au-dessus ou en dessous de lui sur l'autre carte. Par conséquent, si, sur Funestis, l'une de vos unités est placée sur un carré dont les coordonnées sont (15,35), elle peut se déplacer normalement à la surface ou bien choisir de passer sur le

carré de coordonnées (15,35) situé en orbite, ou encore choisir de suivre la trajectoire qu'emprunte l'hohmann pour se rendre sur le carré (15,35) sur Naumachia ou même sur Nona.

Il existe en effet plusieurs moyens de se déplacer entre les mondes, cependant, certaines conditions doivent être remplies ; l'une d'entre elles concerne le déplacement des unités et l'autre la nature des terrains. Tout d'abord, l'unité qui fait mouvement (et tout passager allant éventuellement avec) doit être capable de survivre là où elle se rend. Si tel n'est pas le cas, elle ne peut faire le déplacement ou être transportée. De nombreuses unités ne sont pas capables de survivre dans le vide inhospitalier de l'espace (orbite) ou sur des planètes dont l'atmosphère est trop mince (Naumachia) ou trop toxique (Nona). De plus, tous les vaisseaux spatiaux ne sont pas conçus pour pénétrer dans des zones atmosphériques ou pour y atterrir. Certaines unités sont faites pour des environnements très spécifiques. La majorité de vos unités connaissent des limites, sous une forme ou sur une autre, par rapport aux types de cartes sur lesquelles elles peuvent aller.

Ensuite, le carré de terrain sur la carte de destination (l'endroit où l'unité souhaite se rendre) doit être de la même nature (terre ou mer) que celui sur lequel elle se tient au départ (terre ou mer). Les unités terrestres ne peuvent se déplacer qu'entre des carrés de terre, et les unités navales ne peuvent se déplacer qu'entre des carrés de mer. Chaque carte présentant des masses terrestres et aquatiques différentes, trouver un endroit où le transport est possible peut parfois réclamer un peu de patience. Les unités transportées ne peuvent pas être simplement débarquées d'une carte à l'autre à partir d'un vaisseau de transport. Le transport doit faire le voyage avec elle. Lorsqu'une unité a l'opportunité de changer de carte, le tour de son bouclier change de couleur pour le signaler.

Vous remarquerez qu'une unité disposant d'une aptitude naturelle à se déplacer entre les cartes ne peut décoller si elle est dans un carré de ville, à moins que dans celle-ci ne se trouve un port spatial (auquel cas elle l'utilisera). Pour la sécurité de la population, ces unités doivent effectuer leur mouvement en étant à au moins un carré de terrain du centre de la ville. Elles peuvent le faire lorsque l'ordre de téléportation devient disponible.

SURVEILLER LE MENU D'ORDRES

Vous avez toujours la possibilité de vérifier dans le menu d'ORDRES si une unité peut effectuer un déplacement entre deux mondes.

Si l'une d'elles est positionnée sur un site de transport, ou si elle bénéficie d'une aptitude naturelle au voyage interplanétaire, vous voyez apparaître TELEPORT dans la liste des ordres disponibles. Si le carré de terrain de destination n'est pas approprié, ou si l'unité ne peut survivre là où elle souhaite se rendre, l'ordre apparaît en gris.

Une règle semblable s'applique à l'amélioration de ville Port spatial. Si l'unité active ne peut exister dans aucun des endroits vers lesquels des vaisseaux lancés de ports spatiaux se rendent, l'ordre qui correspond à cette fonction (TELEPORT) apparaît en gris.

Les premiers sites de lancement à être techniquement réalisables sont les bases OEUE, qui doivent être installées en dehors des carrés de ville pour que la population ne soit pas incommodée par la chaleur et le bruit qu'elles

pour un site de lancement ? Les bons endroits ne sont pas faciles à dénicher. Pour commencer, assurez-vous que vous avez à votre disposition une unité capable de construire une base OEUE. C'est la moindre des choses. (Les bases planétaires et les grilles de gravitation offre un plus large éventail de destinations, mais ne sont disponibles que plus tard). Déplacez cette unité sur le carré où vous souhaitez établir un site. Si ce carré et son correspondant direct sur la carte de destination sont appropriés (si les deux sont des carrés de terre, s'ils ne sont pas infranchissables et non occupés par une autre unité) l'ordre CONSTRUIRE TELEPORTEUR est activé. S'il est un carré de mer, ou si une autre raison le rend inapproprié (il peut ne pas avoir été exploré), cet ordre apparaît en gris. Déplacez votre unité sur un autre carré et tentez l'opération à nouveau.

Alors que vous découvrez de nouveaux mondes et que plus de destinations deviennent disponibles, sélectionner un site devient moins astreignant et moins compliqué. Lorsque vous en construisez, gardez à l'esprit qu'ils ont une valeur stratégique importante. Rappelez-vous également que vous pouvez utiliser ceux construits par les autres civilisations, et qu'il suffit d'une unité, placée judicieusement, pour interdire complètement l'accès à l'un d'eux.

HUMAINS ET AUTRES ESPÈCES

A la suite d'une coïncidence si énorme qu'elle en deviendrait presque suspecte, les vaisseaux de colons de deux espèces totalement différentes se sont échoués sur la même planète, à peu près au même moment. Malheureusement, personne au sein des survivants ne peut s'offrir le luxe de passer son temps à réfléchir aux causes possibles de cette détresse commune. La survie est la première préoccupation, la deuxième étant le retour sur terre, si possible.

Les civilisations disponibles dans cette partie peuvent être classifiées comme humaines ou non-humaines. Y a-t-il beaucoup de différences ? Enormément. Bien que de nombreuses sciences soient universelles, certaines technologies ne le sont pas, et chaque espèce a la possibilité de réaliser des progrès qui lui sont spécifiques. En conséquence, bien que la plupart des unités du jeu (particulièrement celles inanimées et celles issues de la conception génétique) puissent être construites à la fois par les humains et par les non-humains, il en existe tout de même quelques-unes qui ne peuvent l'être que par l'une ou par l'autre. Quelques améliorations de ville, et même une Merveille ou deux, peuvent n'être construites que par l'une ou par l'autre des espèces.

Comme si besoin était de rendre les choses plus compliquées qu'elles ne le sont, les deux espèces ne peuvent communiquer entre elles. Jusqu'à ce que vous ayez résolu l'énigme de la communication entre espèces (xénolinguistique), vos négociateurs ne peuvent communiquer qu'avec des civilisations de votre espèce. Cela peut engendrer toutes sortes de problèmes, y compris des violences, d'origine militaire, et non intentionnelles. Le degré d'animation que peuvent atteindre certaines phases de contact importe peu. Il faut surtout que vous gardiez à l'esprit que communiquer avec d'autres espèces s'avérera probablement vital dans les efforts que vous déploierez pour retourner sur terre. A moins que vous ne recherchiez une victoire militaire, vous ne pouvez pas gagner si vous détruisez les autres espèces. Un temps viendra où vous devrez partager certaines technologies capitales pour atteindre Nona, la géante gazeuse, ou pour bénéficier de la propulsion PRL (Plus Rapide que la Lumière). L'essentiel ? Si vous contrôlez des humains, ne détruisez pas toutes les civilisations non-humaines. Si vous êtes le leader d'un empire non-humain, n'éradiquez pas toutes les colonies humaines.

Son seul nom ne permet pas toujours de savoir à quelle espèce appartient une civilisation. Si des doutes surviennent, aidez-vous de ces deux listes pour faire la différence.

Humains Cadres, Coloniaux, Clérisiaques, Ingénieurs, Officiers impériaux, Funestiens, Adeptes, Uridiens, Enclaves, Libérestes, sciolistes, Observateurs.

Non-humains Ellecors, Gradus, Iohi-batis, Cittrehis, Vallans, Detkhans, Séléphis, Jildas, Karhaïs.

Avec le temps, les avancées réalisées dans le secteur de la biologie ont rendu floues les frontières entre les espèces (bien que les différentes civilisations n'atteignent jamais les limites de la recherche). Il arrive un moment où les organismes humains et non-humains fusionnent et évoluent intentionnellement vers une nouvelle forme plus évoluée, et plus adaptable. Cette nouvelle forme de vie, rendue possible grâce aux succès de la science, porte le nom de *sapient protéiforme*.

MODIFICATIONS DE CERTAINS PRINCIPES FONDAMENTAUX DE CIV

Afin de mieux coller à l'esprit d'une partie science-fiction, un bon nombre des fondamentaux de **Civilization**, que nous avons tous appris à connaître et à aimer (progrès, terrains, unités, etc.), sont assez différents dans le système planétaire Lalande 21185. Cette section propose un bref parcours des ces points essentiels. Pour plus détails, vous avez à votre disposition le **Poster**, le fascicule **Types de Terrain**, et la valeur sûre qu'incarne la célèbre CIVILOPEDIE.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Globalement, la partie Science-fiction est d'un niveau plus élevé que l'Originale. Entre autres explications, on peut avancer le fait que vos colons ont atterri dans un environnement entièrement nouveau, et sans la plupart des outils et des ressources qu'ils avaient pourtant prévus et emmenés avec eux. Les difficultés rencontrées par les espèces, en matière de négociations et de recherche, comme nous l'avons déjà évoqué auparavant, ajoutent à la complexité générale. De plus, explorer et conquérir quatre mondes peut prendre un certain temps. Comme si cela n'était pas suffisant, tous les progrès, unités, améliorations et Merveilles du monde sont différents, même si un certain nombre d'entre eux ont une fonction similaire à celle qu'ils avaient avant. Cette nouveauté peut rendre les premières parties plus difficiles que prévu, pour tous les joueurs. Si vous avez l'habitude de jouer à **Civilization** à un certain niveau, nous vous recommandons de commencer votre première partie Science-fiction à un niveau de difficulté moins élevé.

Comme dans la partie Originale, un certain nombre de facteurs sont ajustés à chaque niveau de difficulté, comme le niveau général de mécontentement parmi vos citoyens, le nombre moyen d'unités de barbares rencontrées dans une attaque surprise, le rythme de l'essor technologique et le nombre total de tours dans le jeu.

Espèces : c'est le niveau le plus simple, recommandé pour les joueurs novices. A ce niveau, le jeu vous offre des conseils pour faciliter la prise de décision.

Genre : les progrès de civilisation sont plus longs à acquérir à ce niveau de jeu. Le niveau genre convient aux joueurs qui n'ont pas spécialement envie de se plonger dans les entrées de la CIVILOPEDIE, et qui préfèrent découvrir les planètes par eux-mêmes.

Famille : à ce niveau de difficulté, les progrès se produisent beaucoup plus lentement. Il est nécessaire d'être familiarisé avec le nouvel arbre des technologies pour jouer à quelque vitesse que ce soit. Expérience et talent sont également requis pour la victoire.

Ordre : les joueurs habiles et expérimentés jouent souvent à ce niveau, où le rythme lent des progrès et l'attitude instable des citoyens présentent un défi considérable.

Classe : ce niveau est destiné à ceux qui pensent ne plus rien avoir à apprendre à propos de la vie extraterrestre. Vos adversaires ne vous ménageront plus ; si vous voulez gagner, vous devrez le *mériter*.

Phylum : le défi ultime de **Civilization**, pour ceux qui pensent qu'ils ont appris à maîtriser le jeu. Pour survivre à ce niveau, il vous faut être un virtuose.

NIVEAU DE L'ACTIVITÉ BARBARE

La configuration de l'activité barbare est légèrement différente dans ce type de partie.

Epaves uniquement : les joueurs qui éprouvent une véritable haine pour les barbares peuvent choisir de jouer dans ce qui devient alors une espèce de "monde idéal". Les seuls que l'on peut rencontrer sont des survivants du crash, devenus fous, ou des organismes locaux qui vivent dans les morceaux de l'épave du vaisseau colon. Votre score sera grevé d'une pénalité qu'il faut considérer. Vous devrez être encore meilleur pour la compenser.

Attaques sporadiques : survivants et extraterrestres apparaissent de temps en temps, mais deux fois moins fréquemment, et en plus petites unités qu'aux niveaux plus élevés. A ce niveau, vous encourez une légère pénalité.

Eco-défense : les organismes locaux et les fous, obsédés par la "protection" de Funestis contre l'intrusion de colons, apparaissent en nombre et régulièrement. C'est le niveau "standard" de l'activité barbare du **Civilization** traditionnel. Votre score n'est pas affecté à ce niveau.

Courroux de Gaïa : Vous l'avez voulu ! Le monde est plein d'indigènes ultra-violents et de survivants du crash qui sont littéralement fous furieux. Ils apparaissent en véritables hordes. Si vous survivez, votre score est augmenté d'un bonus.

TERRAIN

Comme vous le remarquerez sans doute dès que vous entamerez une partie, le terrain dans ce système est légèrement différent de celui que l'on trouve sur terre. (Les ressources sont entièrement nouvelles également). Les détails sont fournis dans le fascicule **Types de Terrain** et dans la CIVILOPEDIE, mais nous avons trouvé judicieux de vous présenter brièvement ceux de Funestis, la planète sur laquelle vous vous êtes posé, et, par conséquent, le premier monde que vous vous devez d'explorer.

Lacs salés Plats, secs et riches en minéraux, ce type de terrain est dur à traverser.

Prairie Ces larges plaines d'herbe extraterrestre rappellent notre bonne vieille Terre.

Herbes naturelles Du latin *herba naturalis*, c'est l'un des scientifiques de l'expédition, peu inspiré, et passablement éreinté par l'incommensurable complexité de sa tâche, qui trouva très subtile cette traduction pour le moins littérale.

Arbres à feu Sur la terre, de nombreuses espèces végétales se servent des incendies pour répandre leurs graines, mais ces forêts ont une attitude plus active par rapport à ce phénomène : elles provoquent elles-mêmes ces feux pour leur reproduction.

Contreforts Ces terrains bas et érodés semblent avoir été un site de construction très apprécié par les empires qui peuplèrent un jour cette planète.

Montagnes Les montagnes escarpées de Funestis regorgent de minerais très utiles et offrent des positions très défendables.

Toundra Ces terrains présentent un climat que l'on peut qualifier de froid. Ils tirent leur nom des terrains similaires que l'on trouve sur Terre et peuvent héberger certaines formes de vie.

Région polaire Comme sur la terre, les pôles de Funestis sont froids, et inhospitaliers à la plupart des formes de vie.

Plantes-frousse Ce terrain, à classer dans la catégorie *infranchissable*, est en apparence comme n'importe quel marécage ou bayou de Louisiane...mais cette ressemblance s'arrête à la surface. L'une des formes végétales les plus étranges jamais rencontrées s'y développe et trouve à se nourrir dans ces eaux troubles et glauques.

environnement est trop corrosif pour être supporté par la plupart des substances. En dépit de ces rudes conditions, ces zones peuvent héberger certaines formes de vie.

Océan

Avec sa grande masse d'eau visible de l'espace, Funestis a toujours semblé être la planète idéale à coloniser.

Des tribus mineures apparaissent sur Funestis, qui vivent dans les débris du crash du vaisseau qui s'y écrasa. On peut également distinguer, dans son orbite, toute une zone constituée de corps célestes, probables vestiges d'une civilisation très avancée sur le plan technologique.

UNITÉS

Même si vous développez votre civilisation et vos unités militaires en partant pratiquement de rien, cela ne signifie pas que vous devez remplir la planète de phalanges et de hallebardiers (en particulier si vous dirigez un empire non-humain). Vous n'avez d'ailleurs pas complètement perdu votre savoir de base, il s'agit plus de remettre sur pied votre potentiel technico-industriel. Ainsi, dans la partie Science-fiction, les unités sont toutes différentes de ce qu'elles sont dans la partie Originale.

Il existe différentes catégories d'unités. Certaines peuvent être créées par n'importe quelle espèce. On les appelle unités "universelles". Elles sont essentiellement des forces mécaniques créées par la génétique. Certaines unités ne sont disponibles que pour l'une ou l'autre des espèces (humaine ou non-humaine). Ce sont surtout celles qui représentent des corps ayant subi des formations spécifiques ou des soldats munis d'un équipement très spécial. Par exemple, l'unité Corsaire qui est directement issue de l'histoire du peuple de la Terre ne peut être formée que par les civilisations humaines. On trouve aussi quelques unités qui n'apparaissent que chez les barbares. Personne ne peut les construire, mais il se pourrait que vous obteniez le contrôle de certaines.

Voici maintenant les fondamentaux dont vous aurez besoin pour commencer à coloniser Funestis :

- Les **colonisateurs** sont la version humaine, et à l'échelle de l'espace, des vieilles unités de Colons de la Terre. Pour ceux qui connaissent déjà la partie Originale, cela signifie qu'ils peuvent construire des villes et des routes, améliorer les terrains et construire des fortifications. Avec l'évolution de vos connaissances, les colonisateurs deviennent capables de construire des sites de transport qui permettent de relier Funestis aux plateformes orbitales. Les **environneurs** sont leurs substituts robotisés, en plus compétents. Comme les ingénieurs, les environneurs peuvent accomplir des tâches plus élaborées, comme transformer le terrain, et réaliser celles qui demandent moins de technicité dans de plus brefs délais.
- Le **nidus** est l'équivalent non-humain de l'unité Colon. Sa version évoluée (l'équivalent de l'ingénieur) est le **mélior**.
- Les **ambassadeurs** sont l'unité diplomatique des civilisations humaines. A l'image de leur équivalent terrestre, ils peuvent établir des relations diplomatiques avec les autres tribus, mener des activités de contre-espionnage, enquêter dans les villes rivales et tenter de corrompre les unités de l'ennemi.
- La **cellule médiateur** sert les besoins diplomatiques des civilisations non-humaines. Ces unités ont les mêmes capacités que les ambassadeurs.

- Le **salmigondis** est l'unité diplomatique de stade supérieur, un mélange de gènes humains et extraterrestres dont les deux espèces peuvent disposer.
- L'**arabber** est l'unité de commerce la plus ancienne sur Funestis. Comme les caravanes sur Terre, ce sont de simples chariots tirés par des animaux. Ensuite, ils sont remplacés par les transports haute densité, communément appelés **THD**.

Comme d'habitude, vous avez la possibilité d'examiner une unité plus en détails en consultant le rapport de votre ministère de la défense, et la CIVILOPEDIE dresse la liste de toutes celles existantes.

PROGRÈS

Dans la partie Science-fiction, l'arbre des technologies est entièrement nouveau. Si vous avez déjà joué à **Civilization**, vous pourriez penser connaître absolument tout du fonctionnement des progrès. Cette expérience que vous avez acquise ne peut s'appliquer dans ce nouveau système planétaire. Dans Lalande 21185, les progrès technologiques, et de société, ne reposent pas entièrement sur les programmes de recherche que vous lancerez. Un certain nombre d'entre eux, tout particulièrement ceux du début, lorsque vous vous efforcez de survivre et de maintenir une forme de stabilité au sein de votre colonie, sont le fruit de votre ingéniosité. Les colonisateurs perdent la plus grande partie de leur équipement et de leurs ressources lors du crash et il leur faut réinventer et reconstruire pour avoir une chance de retourner là d'où ils viennent. Ces populations bloquées sur place doivent trouver les moyens de faire des choses, qui sont par ailleurs totalement maîtrisées et comprises sur Terre, mais en utilisant seulement les ressources dérisoires qui sont les leurs dans ce nouvel environnement qu'est Funestis. (Si vous trouvez cette idée dure à avaler, nous vous proposons un petit test : rendez-vous dans la forêt la plus proche, vêtu du plus simple appareil, et essayez de construire...un avion. Nous vous laissons le choix du modèle...). Rappelez-vous que décrypter l'arbre des technologies est une partie du défi qui vous est proposé. La CIVILOPEDIE sera toujours à votre disposition lorsque vous serez perdu.

Témoignage de l'incontestable fossé culturel qui sépare les civilisations humaines et non-humaines, certains progrès (et les unités et améliorations correspondantes) ne sont disponibles qu'à l'une ou à l'autre des espèces. Cela signifie que *vous n'aurez pas accès à la construction de certaines unités, de certaines améliorations, et de certaines Merveilles*. Néanmoins, si vous ne pouvez pas rechercher un progrès par vous-même, il reste une possibilité de bénéficier des unités qu'il permet de construire. Certaines technologies ne peuvent être découvertes que par une espèce ou par l'autre. Cependant, elles peuvent être assimilées par les deux. Il suffit de les dérober ou d'en faire le fruit d'échanges commerciaux ou diplomatiques. En fait, ces technologies si précieuses sont capitales dans la quête qu'il faut mener pour pouvoir atteindre la géante gazeuse, et pour découvrir les dangereux secrets qu'abrite Funestis.

AMÉLIORATIONS ET MERVEILLES

Toutes les améliorations de ville et les Merveilles du monde ont été dotées de nouveaux noms et liées à des progrès différents (il y a même de la nouveauté).

Dans la partie Science-fiction, les améliorations disponibles et le système des Merveilles du monde traduisent une préoccupation environnementale. Néanmoins, pour des raisons de logique et de continuité, la plupart d'entre elles

fonctionnent de la même manière qu'elles le faisaient dans la partie Originale. Par exemple, l'attracteur morphon (une Merveille) modernise vos unités existantes : à chaque fois que vous réalisez un progrès qui les rend obsolètes. Cela vous rappelle vaguement quelque chose ?

Une amélioration toute nouvelle a été créée pour les survivants du fameux crash lalandien : le port spatial. Il fonctionne comme un aéroport. Il permet de lancer des unités (une par ville et par tour) entre différentes villes, même si ces dernières sont situées sur des cartes différentes, du moment, bien sûr, que celles entre lesquelles se déroule l'échange soient équipées de cette structure. Pour en construire, il faudra que vous ayez découvert le progrès Gravitation quantique. (Ne faites pas la confusion entre port spatial et instaport, qui ne permet quant à lui que le transport d'unités entre des villes situées sur la même carte).

Comme mentionné préalablement, certaines améliorations de ville, et même une Merveille ou deux, ne sont disponibles qu'à une espèce ou à l'autre (humains ou non-humains). Si une composante centrale de votre stratégie semble vous faire défaut, consultez donc le **poster** ou la CIVILOPEDIE ; il se pourrait bien que ce qui vous manque ne soit disponible qu'à l'autre espèce.

GAGNER

Comme dans la partie Originale, il existe plusieurs manières de gagner une partie Science-fiction. Bien sûr, il est toujours envisageable de procéder en détruisant méthodiquement toutes les autres civilisations qui peuplent le système. Il existe également un équivalent à la victoire pacifique qu'il était possible de conduire dans la partie Originale : un retour triomphant sur Terre grâce au voyage PRL (Plus Rapide que la Lumière). Tout comme la construction du vaisseau destiné au voyage qui partait de la Terre, celle du vaisseau PRL est une entreprise aux dimensions colossales. Vous le construisez par morceaux, en agençant différents composants qui l'améliorent petit à petit, de manière à ce qu'il devienne suffisamment puissant pour permettre le voyage retour.

Pour fournir une nouvelle alternative à ces deux manières de gagner, la partie Science-fiction offre une possibilité de "victoire technologique". Quelle que soit la civilisation qui parvient à vaincre les géants qui gardent Nona, ou à dénouer le mystère de cette civilisation extraterrestre depuis longtemps disparue (peu importe les moyens mis en œuvre pour y parvenir...), elle peut alors rechercher la technologie de la Porte terrestre, qui permettra au vaisseau de retourner sur la Terre instantanément : ce qui implique une victoire immédiate.

REMARQUE IMPORTANTE

Si vous optez pour une stratégie non-militaire pour gagner cette partie, les civilisations des autres espèces sont d'une importance capitale. Vous ne pouvez pas gagner si vous les détruisez toutes. Un temps viendra où vous devrez partager certaines technologies "clés" pour atteindre Nona, la géante gazeuse, ou pour bénéficier de la propulsion PRL (Plus Rapide que la Lumière). L'essentiel ? Si vous contrôlez des humains, ne détruisez pas toutes les civilisations non-humaines. Si vous êtes le leader d'un empire non-humain, n'éradiquez pas toutes les colonies humaines.



MIDGARD : LE ROYAUME FANTASTIQUE

La partie fantastique prend place sur de multiples niveaux, au cœur du royaume mythique du Midgard, où les forces et les créatures magiques sont bien réelles. Une partie dans ces terres est, par de nombreux aspects, très semblable à une partie de **Civilization** normale. Toutefois, il y a d'importantes différences et de nombreux éléments nouveaux. Le scénario Midgard a pour cadre le même monde fantastique, mais ses conditions d'origine et de victoire sont assez différentes.

CONCEPTS FANTASTIQUES

Le monde fantastique du Midgard est étrange et mystérieux ; une faune et une flore insolite s'offrent à vos yeux. En ces lieux existent *quatre niveaux dans le monde connu*, quatre plans à explorer. Pour mieux comprendre, imaginez un modèle en trois dimensions, composé de quatre cartes superposées. *Chaque carré de terrain dans un monde correspond exactement au carré de terrain qui se trouve au-dessus ou au-dessous de lui.*

Trois manières s'offrent à vous de passer d'un monde à l'autre :

- les *sites de transport*. Il s'agit d'aménagements de terrain, comme les Entrées de tunnel et les Portes de Hel, qui conduisent vers un autre monde. Profitez des sites déjà présents, car très peu d'unités peuvent en créer de nouveaux.
- les *améliorations de transport* sont des améliorations de ville qui, comme les aéroports, permettent le passage rapide d'une ville dotée d'un aéroport à une autre (possédant aussi cette amélioration). Les bases astrales opèrent de la même façon que les aéroports. La seule différence est qu'elles peuvent transporter des unités d'un monde à l'autre.
- les *traversières* sont les rares unités qui peuvent, comme les nacelles marsouines, rallier un autre monde par leurs propres moyens. Certaines peuvent transporter des unités vers un monde différent, mais la survie des passagers n'est pas garantie.

Dans chaque monde, vos unités vont rencontrer des terrains infranchissables. N'y lancez pas vos unités au sol ; ce type de terrain est bien trop dangereux pour elles. Seules des unités spéciales peuvent s'y aventurer.

Chacune des tribus de cette partie est originaire de l'un des mondes. De plus, chaque race possède ses unités et ses progrès particuliers. *Toutefois, vous rencontrerez des unités (surtout des vaisseaux et des véhicules inanimés) que toutes les tribus peuvent construire.* Pour couronner le tout, des unités sont dotées de nouveaux talents. Certaines peuvent se rendre invisibles par magie ; d'autres ont un sens moral à toute épreuve et sont *incorruptibles*. D'autres encore sont si attachées à leurs maîtres qu'elles *refusent d'être démisés*. La CIVILOPÉDIE vous explique en détail les aptitudes des diverses unités.

*Des principes de base de **Civilization** ont changé de nom, pour qu'ils entrent dans le cadre de ce monde fantastique.* Les recherches de progrès scientifiques, par exemple, sont transformées en recherches de progrès magiques. La plupart de ces changements se comprennent d'eux-mêmes. Si, par hasard, des détails ne vous paraissent pas clairs après avoir lu ce chapitre, reportez-vous à la CIVILOPÉDIE.

QUATRE MONDES

Toute l'étendue du Midgard est divisée en quatre domaines : le monde de surface, le monde des nuages, le fond des mers et le monde souterrain. La surface est le Midgard lui-même, le monde du milieu qui relie tous les autres. Toutes les races ont accès à ce royaume. Les Humains, les Elfes et les Infidèles

y habitent. Les Atlantes vivent au fond des mers, les nuages abritent les Butéos et l'obscurité du monde souterrain protège les Djinns et les Stygiens.

De nombreux types de terrain sont identiques à ceux de la partie Originale (l'océan est toujours l'océan, par exemple) ; on note toutefois de multiples différences. Pour connaître la production de chaque terrain (s'il peut ou non être irrigué), et d'autres détails, vous pouvez consulter le fascicule **Types de Terrain** et la Civilopédie. Vous rencontrerez des terrains infranchissables. Par exemple, la plupart des unités au sol ne peuvent pénétrer le soubassement rocheux du monde souterrain et du fond des mers. Au fil de la partie, toutes les races réussiront à posséder des unités capables de franchir ces espaces. Sachez-le d'avance, des terrains infranchissables se situent dans des lieux vraiment très gênants !

TERRE ET MER

Il est utile de savoir que chaque royaume, quel que soit sa texture, est divisé en carrés de "terre" où se déplacent les unités au sol et en carrés de "mer", accessibles aux unités navales. Les unités aériennes peuvent survoler ces deux étendues ; elles ne sont pas non plus arrêtées par le terrain infranchissable.

MONDE DE SURFACE

C'est le royaume le plus ressemblant à la Terre. C'est aussi le centre des autres mondes et la porte qui les relie. Toutes les unités qui tentent de passer d'un monde à l'autre doivent emprunter le monde de surface. Les Humains, les Infidèles et les Elfes y habitent.

Toutes les tribus y ont accès, même celles qui viennent d'autres mondes. C'est sans conteste le niveau le plus important des quatre. Toutes les unités peuvent y survivre. Pour ces raisons, toutes les races considèrent ces terres comme les leurs. Elles sont toutes prêtes à annexer cet espace ouvert à tous, dans leur désir inextinguible de dominer le monde.

MONDE DES NUAGES

La race céleste des Butéos est issue de ce monde. Ces hommes ailés sont de proches parents des oiseaux magiques. Ils savent ainsi voler de nuage en nuage, et de monde en monde. Cependant, ces êtres volants ne peuvent s'élever dans les lieux ou toucher la surface à partir d'un carré de ville.

Les nuages sont assez denses pour que les Butéos y trouvent logement et subsistance. Ils ne sont toutefois composés que de vapeur d'eau, trop légère pour supporter un quelconque aménagement. Les colons butéos peuvent exploiter les Nuages magiques comme des mines, mais l'irrigation et les autres aménagements de terrain leur sont impossibles. Cette isolation dans les nuages est un grand avantage défensif pour les Butéos mais la survie y est difficile. C'est la raison qui les pousse à s'étendre vers le Midgard et à y fonder de nouvelles villes.

MONDE SOUS-MARIN

Patrie des Atlantes, vous découvrirez dans ce monde des terrains étranges et des créatures insolites. Le soubassement rocheux qui se trouve ici et là au fond des mers est infranchissable, mais vous posséderez plus tard des unités qui ne s'y

arrêteront pas. Les profondeurs océanes sont assez pauvres en elles-mêmes. Elles contiennent parfois des nutriments utiles à l'aménagement des terres agricoles autour des villes. Les colons atlantes ne peuvent pas irriguer à travers les fosses profondes qui abondent dans ce monde aquatique. Par contre, ils les franchissent en bâtissant des routes. Beaucoup d'unités atlantes sont capables de passer du fond des mers au monde de surface. Les autres naviguent à bord d'une nacelle marsouine ou d'un kraken et débarquent à la surface, sur un carré côtier.

MONDE SOUTERRAIN

Ce royaume des ténèbres est semé d'étranges tunnels et de fabuleuses pierres précieuses. Les Djinns se dépêchent d'y construire des entrées de tunnel et d'accéder à la surface, tandis que les Stygiens parcourent le monde, à la recherche des légendaires portes de Hel. Ces deux races cherchent une issue qui leur permettra de laisser le monde des ombres derrière eux. Elles y reviendront par le même chemin, lorsque le besoin s'en fera sentir. Les mineurs djinns savent creuser des mines dans le soubassement et créent ainsi de nouveaux tunnels.

D'UN MONDE À UN L'AUTRE

Au début, il est difficile de comprendre les principes de déplacement dans chaque monde et entre les mondes. Avec le temps, vous vous y habituerez. Pour bien comprendre, il faut imaginer le Midgard comme un modèle en trois dimensions. En plus des axes "horizontaux" : x pour la longitude et y pour la latitude, il existe une dimension "verticale", z. Quatre cartes individuelles se trouvent le long de cet axe. Imaginez que l'étage supérieur est occupé par le monde des nuages et que la surface est placée juste au-dessous. L'étage sous la surface est occupé par le monde sous-marin et le monde souterrain forme l'étage inférieur.

Chaque carré de terrain dans un monde correspond exactement au carré de terrain qui se trouve au-dessus ou au-dessous de lui. Cela signifie, par exemple, que si une unité se situe sur les coordonnées (22,43) du monde de surface, elle devrait pouvoir monter en (22,43) dans le monde des nuages ou descendre en (22,43) dans les mondes sous-marin et souterrain.

Il existe plusieurs façons de passer d'un monde à un autre, mais deux conditions sont toujours nécessaires ; l'une concerne l'unité et l'autre concerne le terrain. Il faut tout d'abord s'assurer que l'unité peut survivre dans le monde de destination. Sinon, elle ne peut pas s'y rendre ou y être emmenée. Toutes les unités peuvent vivre à la surface, mais elles ne peuvent pas toutes respirer ou fonctionner sous l'eau, dans le monde souterrain ou dans les nuages. La seconde condition exige que le carré de terrain visé par l'unité (dans la carte de destination) soit du même domaine, terre ou mer, que le carré de terrain où l'unité se trouve pour l'instant. Les unités au sol peuvent passer d'un carré de terre à un autre carré de terre. De la même manière, les unités navales passeront d'un carré de mer à un autre. Les unités à bord de navires de transport ne peuvent pas changer de carte. Lorsqu'une unité peut changer de carte, la bordure de son symbole change de couleur. C'est très pratique...

CONSULTEZ LE MENU D'ORDRES

Vous pouvez toujours vous référer au menu d'ORDRES pour vérifier quand et comment une unité peut passer d'un monde à l'autre.

Que votre unité se trouve sur un site de transport ou possède un autotransport, lui permettant de passer d'une carte à l'autre par ses propres moyens, la commande Accéder à un autre monde figure dans la liste des ordres possibles. Si la destination n'est pas appropriée ou si l'unité ne peut pas survivre dans le monde choisi, l'option sera grisée.

Une règle semblable s'applique à l'amélioration de ville : Base astrale. L'ordre d'utiliser la base est grisé sur le menu d'ORDRES si l'unité qui veut l'emprunter ne peut survivre dans les mondes où elle conduit.

Certaines unités passent sans aide d'un monde à un autre. Les autres doivent profiter de deux sortes de connexions physiques entre les mondes. L'une peut être construite, tandis que l'autre existe déjà. Les entrées de tunnel sont des sites de transport. Ils se situent à découvert, en dehors des carrés de ville. Les Bases astrales sont des améliorations de ville, érigées à l'intérieur d'une ville. Toutes les tribus peuvent construire des bases astrales (à condition de posséder la technologie nécessaire), mais seuls les mineurs djinns et les Nains savent creuser des entrées de tunnel. C'est une bonne raison de vous lier d'amitié avec les Nains. C'est également une bonne raison de surveiller de près le territoire djinn.

Les deux sites de transport déjà en place, que personne ne peut construire, sont les Portes de Hel et, dans le scénario Midgard seulement, la Gueule de Jormungand. Les Portes de Hel mènent de la surface au monde souterrain. Avant de les emprunter, il vous faut d'abord les trouver. La Gueule de Jormungand mène aux entrailles de la bête...

Le meilleur moyen d'apprendre les secrets des voyages entre les mondes est encore d'expérimenter. Par leurs aptitudes et leurs limites, toutes les tribus sont différentes dans ce domaine. Un conseil : jouez sous les couleurs de chaque peuple et découvrez celui que vous préférez !

TRIBUS

Les quatre niveaux du Midgard abritent sept tribus distinctes. Au début de la partie, vous choisissez la tribu qui sera la vôtre. Toutes les tribus sont présentes à la surface et certaines vivent également dans leur monde natal. Fait très important, chaque tribu possède des caractéristiques particulières.

- Les **Humains** suivent une ligne de conduite expansionniste, à la fois sociale et spirituelle.
- Les **Elfes** sont les écologistes des forêts.
- Les **Butéos**, êtres célestes, sont nés diplomates.
- Les **Atlantes** habitent les profondeurs aquatiques.
- Les **Infidèles** sont des militaristes extrémistes.
- Les **Djinn**s sont des fanatiques malveillants.
- Les **Stygiens**, morts vivants, possèdent des pouvoirs maléfiques.

Ces traits de caractère ne sont pas sans conséquence. Par exemple, un régime fanatique ne peut gouverner que les Infidèles et les Djinns. Les tribus du monde souterrain, alliées aux forces obscures, ne peuvent construire Skidbladnir (un navire céleste). Les Stygiens, race de zombies, ne portent aucun intérêt au commerce et ne peuvent pas créer de caravanes.

La plupart des unités sont spécifiques à une seule race. Cette règle est assez importante pour être répétée : *toutes les tribus ne peuvent pas créer toutes les unités*. Par exemple, les Trolls appartiennent à la tribu djinn, les Rangers ne travaillent que pour les humains et les Vers ne sont que barbares. Pour chaque unité que votre civilisation ne peut construire, la Civilopédie vous prévient en lettres rouges. Pour compenser ces limites tribales, la partie fantastique contient plus d'unités que la partie Originale.

Toutefois, il ne faut pas croire que la plupart des armées de chaque tribu se ressemblent. Loin de là. Vous recevez parfois des unités à la suite de rencontres de petites tribus (les inconditionnels de **Civ** les connaissent sous le nom de villages) ; elles ont peut-être vu le jour dans une autre culture que la vôtre. Ces acquisitions, ajoutées aux bonnes vieilles méthodes de corruption, vous donne le contrôle d'unités que vous ne pourriez pas construire autrement. Utilisez-les judicieusement. Si elles tombent sous les coups ennemis, ces armées ne pourront jamais être remplacées facilement. Il vous est parfois possible d'échanger des progrès avec d'autres tribus. Vous pouvez ainsi acquérir la capacité de construire de nouvelles unités. L'expérience, le flair et la chance vous aideront à grossir vos rangs.

Trois cultures ne prennent pas part au jeu (ce ne sont pas de vraies civilisations). Elles peuvent toutefois conclure une alliance avec vous et se rallier à votre cause. Il s'agit des Dragons, des Nains et des Géants-de-givre. Si vous savez les impressionner, ils vous enseigneront comment créer de nouvelles unités dans vos villes.

PRINCIPES DE CIV MODIFIÉS

Pour se fondre dans le thème de la partie fantastique, une bonne partie des principes de **Civilization** que nous connaissons bien (les progrès, les terrains, les unités et autres) sont assez différents dans le Midgard. La section qui suit vous en présente les grands traits. Pour obtenir plus de détails, le **Poster** et le fascicule sur les **Types de Terrain** peuvent vous être utiles, ainsi que la bonne vieille Civilopédie.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Une partie fantastique est, dans l'ensemble, plus difficile qu'une partie originale. Ceci est dû à deux raisons principales : la différence de cultures entre les tribus limite le type d'unités qu'elles peuvent posséder, comme il a été précisé plus haut. Une partie prend aussi plus de temps, puisqu'il vous faut explorer et conquérir trois mondes supplémentaires. Les différences sont également présentes dans les progrès, les unités, les améliorations et les Merveilles, bien qu'ils fonctionnent presque de la même façon. Les premières parties peuvent vous sembler étranges et la découverte de tous ces nouveaux mondes plus difficile. Si vous jouez habituellement à **Civ** à un niveau de difficulté élevé, il serait bon que vous commenciez votre première partie fantastique au moins un niveau plus bas.

TERRAIN

Le terrain d'une partie fantastique est parfois très semblable à celui de la Terre et il en est parfois très éloigné. (Presque toutes les ressources spéciales aussi sont nouvelles.) La liste complète et tous les détails se trouvent dans le fascicule **Types de Terrain** et dans la Civilopédie, mais nous voulons quand même vous présenter un bref aperçu des terrains qui vous attendent dans le monde de surface.

Forêt hantée	Ces bois lugubres apportent un très grand bonus de défense. Après tout, il faudrait être fou pour vous y suivre...
Terres sauvages	Vous pouvez tirer de grands profits de ces terres, si vous faites l'effort de les domestiquer.
Clairière	Le riche sol de ces prairies constitue d'excellents pâturages et des jardins productifs.
Forêt ancestrale	Les vieux arbres donnent un bois de grande qualité au grain très régulier.
Collines	Elles sont tout ce que vous imaginez – un terrain vallonné de faible altitude qui offre des possibilités de défense.
Montagnes	Le terrain froid et ingrat de ces montagnes offre peu de choses et ralentit beaucoup de voyageurs.
Terres désolées	Ce territoire, à la frontière du monde, est inexorablement battu par la neige et le vent.
Toundra polaire	Les pôles du Midgard sont de vastes étendues glacées à la beauté mortelle.
Marécage primitif	Presque rien ici ne vaut la peine de patauger péniblement dans la vase.
Terres stériles	En voyant ce terrain, on comprend le mot "infertile". Rien n'y pousse et presque rien ne peut y être trouvé, à la surface ou dans le sous-sol. Tout est stérile.
Océan	L'océan présente de nombreux avantages : c'est une source excellente de nourriture et les voyages à sa surface sont rapides et nombreux. C'est également la porte qui vous conduit au monde sous-marin.

Dans le décor fantastique, les petites tribus se présentent sous la forme de cromlechs, de piliers de pierre et autres ruines.

UNITÉS

Dans le Midgard, très peu d'unités sont les mêmes que dans la partie Originale. En effet, la recherche a évolué de façon différente dans ce monde. La magie, omniprésente, a conduit la civilisation sur une route bien éloignée des progrès technologiques qui marquent l'histoire de la Terre. Avant de commencer une partie, il vous faut rencontrer quelques unités.

Les **colons** : quel que soit leur aspect, il existe des colons dans toutes les races. Vous rencontrez des colons butéos, des colons elfes, des mineurs djinns, des colons atlantes, des colons stygiens et, pour les Humains et les Infidèles, des colons tout simplement. Tous ces gens ont la tâche de construire des villes et d'aménager les terres. Comme vous le savez déjà, les mineurs djinns ont l'aptitude exceptionnelle de forer des entrées de tunnel entre le monde souterrain et la surface.

Le poste de **diplomate** est rempli par les Skalds, bardes scandinaves qui disséminent les nouvelles et apportent la gaieté en tous lieux.

Les **caravanes** sont toujours les mêmes ; elles transportent toujours des denrées de ville en ville. Vous remarquerez, comme il est mentionné plus haut, que les Stygiens ne peuvent pas construire de caravanes. En effet, les morts vivants ne portent aucun intérêt au commerce.

Comme toujours, vous pouvez passer en revue les unités que vous possédez en convoquant le Ministre de la Défense ; vous pouvez également vous reporter à la Civilopédie qui fait la liste de toutes les unités possibles.

PROGRÈS

Dans la partie fantastique, l'arbre des technologies est entièrement nouveau.

Si vous avez déjà joué à **Civilization**, vous pensez peut-être que les progrès n'ont plus de secrets pour vous. C'est sans doute vrai pour la partie Originale. Vous rencontrerez des progrès et des améliorations, dans la partie fantastique, qui se comportent comme ceux de la partie Originale. Cependant, la nature magique du Midgard est telle que la plupart d'entre eux sont très différents, par le nom et la fonction. Ne vous fiez pas à un nom familier. Explorez toutes les voies. Il est aussi très amusant de trouver votre chemin dans l'arbre des technologies. Si la magie est trop puissante et si vous vous y perdez, la Civilopédie vous remettra sur la voie.

Les différences sont profondes entre les tribus. C'est pourquoi certains progrès ne sont disponibles que pour certaines tribus, ainsi que les améliorations et les unités qui en découlent. Même si un progrès est interdit à vos magiciens, ne perdez pas espoir. Il sera à votre disposition de façon différente.

Des progrès peuvent vous aider à conclure des alliances avec des tribus secondaires, mais de grande importance, comme les géants-de-givre. Vos actions peuvent vous mener à la découverte de nouveaux progrès. Il vous faut donc réfléchir à deux fois avant d'anéantir tous vos adversaires. Cependant, une alliance avec des races telles que les géants-de-givre ne vous met pas hors de danger. En effet, des unités mécontentes de cette tribu peuvent apparaître de façon aléatoire et se comporter comme des barbares.

Même si des unités fantastiques sont semblables à des unités de la partie Originale, les conditions nécessaires à leur création sont parfois très différentes. Il vous faut repenser la direction qu'empruntent vos recherches selon la stratégie (militaire ou de connaissance) que vous choisissez.

AMÉLIORATIONS ET MERVEILLES

Toutes les améliorations et toutes les Merveilles portent des noms différents. Elles dépendent aussi de progrès différents. En plus, il existe une toute nouvelle amélioration.

Dans cette partie, les améliorations de ville et les Merveilles (du monde midgardien) se fondent dans le décor sophistiqué du thème fantastique. Toutefois, pour conserver une continuité, elles fonctionnent presque toutes de la même façon que leurs équivalents dans la partie Originale. Par exemple, la Rune de la Modification (une Merveille) modernise vos unités existantes, à chaque fois qu'un nouveau progrès les fait tomber en désuétude. Ça vous rappelle quelque chose ?

Une amélioration de ville a été créée tout spécialement pour ce royaume : la base astrale. Elle fonctionne comme un aéroport entre les mondes et vous permet de téléporter des unités (une unité par ville et par tour) entre deux villes. Ces villes ne doivent pas se trouver forcément sur la même carte, mais elles doivent toutes deux être équipées d'une base astrale. Pour pouvoir construire cette amélioration, il vous faut posséder l'Entente avec Reidmar.

Les Merveilles aussi, sous leur parfum fantastique, ressemblent à celles de la partie Originale. Par contre, leur utilisation est parfois différente. Par exemple, toutes les races se targuent de posséder un héros exceptionnel. Cependant, au cours de la partie, un seul héros pourra exister. Ce guerrier de la providence ne se manifeste que si sa race a construit l'Emissaire de la Couronne.

GAGNER LA PARTIE

Tout comme pour une partie Originale, il y a plusieurs façons de gagner une partie fantastique. Vous pouvez conquérir le monde. La course à l'espace, qui semblerait incongrue dans ce décor, est remplacée par un engin de siège géant, aux pouvoirs magiques, qui détruira la forteresse du dieu fauteur de troubles. L'harmonie reviendra dans le Midgard. A l'instar du voyage interstellaire, le grand engin de siège est une entreprise herculéenne. La construction se fait par morceaux et les composantes s'additionnent pour donner à l'engin la puissance nécessaire pour abattre les défenses du dieu. Finalement, vous pouvez choisir une nouvelle voie : la recherche. Dans le Midgard, il existe un progrès de civilisation qui donnera la victoire totale à votre civilisation. Pour savoir dans quelle direction orienter vos recherches, consultez le **Poster** et la Civilopédie.

LE SCÉNARIO MIDGARD

Civilization II: Test of Time comprend un scénario exceptionnel, situé dans le royaume du fantastique. Les quatre niveaux de la partie fantastique, ses sept races, ses améliorations et ses Merveilles se retrouvent dans le scénario Midgard. (Les progrès diffèrent légèrement.) Vous pouvez gagner de la même façon. Toutefois, les choses se compliquent au cours de la partie, puisqu'il vous faut lutter contre Volsang, l'enchanteur maléfique.

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

Il était une fois, un méchant sorcier décida de se faire le maître du Midgard. Il voulait le pouvoir, afin de corrompre et détruire le monde. Cet enchanteur maléfique, du nom de Volsang, dirigeait l'empire des morts. Il savait capturer les esprits et les ombres des Guerriers tombés au combat et les utiliser à ses fins. D'innombrables héros sont tombés sous ses coups ou sous les épées de ses reîtres. Ils se sont relevés pour combattre aux côtés de leur ennemi mortel. De la forteresse cachée de Volsang, s'écoule le flot de ses armées. La chute du Midgard semble inéluctable.

A la minute ultime, les armées de Volsang s'effondrent. Les morts vivants tombent véritablement en miettes ; le reste des troupes se disperse épouvanté. Sans que nul ne le sache, le sage Dreya avait passé des mois en recherche acharnée. Il a finalement découvert le sortilège qui emprisonnera Volsang et libérera le Midgard de son influence néfaste. A l'instant où ce sortilège est prononcé, le pouvoir magique qui unit les forces maléfiques s'évanouit. Les troupes exténuées qui protègent le Midgard voient la victoire leur sourire.

Le temps a passé ; la terreur qu'inspirait Volsang n'est plus qu'un conte pour faire peur aux enfants.

Malheureusement, rien n'est éternel. Depuis quelque temps, le sortilège de Dreya s'affaiblit. Les experts qui surveillent la circulation de la magie dans le Midgard sont inquiets. Ils savent que Volsang rassemble ses forces et éprouve ses liens ; il se prépare à s'évader et veut faire tomber le Midgard sous sa coupe. Chaque mois il devient plus puissant. Les experts prédisent que l'enchanteur maléfique sera bientôt capable de lancer des sorts ; il corrompra la terre autour de sa forteresse et en tirera de grands pouvoirs. Laissez-lui libre cours et le royaume tout entier sera réduit en poussière. Si ce malheur se produit, tout le monde sera perdant.

LA SAGA CONTINUE

Vous dirigez l'une des sept tribus du Midgard. Volsang ne doit pas échapper au sortilège d'emprisonnement qui le retient prisonnier. Il est de votre devoir, envers votre peuple et envers vous-même, d'empêcher l'expansion de sa corruption à travers le monde. Vous pouvez y parvenir de plusieurs façons.

- Vous pouvez bâtir un engin de siège et prendre d'assaut la forteresse de Volsang.
- Si vous unissez toutes les races du Midgard en un seul empire, Volsang ne pourra pas lutter contre cette toute-puissance.
- Les dieux peuvent vous aider à éliminer Volsang et le monde retrouvera la paix.

Vous avez sans doute remarqué que les progrès de civilisation (les progrès midgardiens ?) de ce scénario diffèrent des progrès de la partie fantastique. Ils reflètent des différences plus marquées entre les tribus. En effet, les peuples ont été profondément divisés par la Première Guerre contre Volsang. Chaque race possède une identité culturelle qui lui est propre. Cela signifie que chaque peuple commence le scénario doté de progrès spécifiques, qui lui permettent de créer immédiatement une ou plusieurs Merveilles. Par exemple, les Elfes connaissent d'instinct la tradition du bois, grâce aux liens profonds qui les unissent aux forêts ; de la même manière, les Butéos ont la connaissance innée de la tradition de l'empyrée, étant une tribu douée pour la diplomatie.

Ces différences laissent libre cours au dirigeant de chaque peuple de développer une stratégie unique qui utilisera au mieux les aptitudes de sa tribu. Cela signifie qu'il vous faut étudier en détail le Poster et la Civilopédie, surtout si vous connaissez bien la partie fantastique. Il ne vous reste plus qu'à évaluer les aptitudes des diverses tribus et tirer le meilleur profit de chacune, afin de venir à bout de Volsang.

LES DIX OBSTACLES

Si Volsang parvient à s'évader, la corruption et la destruction s'étendront sur tout le monde de surface. Les tâches sont ardues. Il faut du temps pour unir les tribus, terminer un engin de siège ou trouver Bifrost (le pont arc-en-ciel qui mène vers l'Asgard). Il existe toutefois des moyens pour retarder l'évasion de Volsang. Au fil de la partie, vous allez rencontrer des indices qui vous entraîneront dans des quêtes curieuses, difficiles et parfois dangereuses. La plupart de ces quêtes vous offrent une récompense matérielle lorsqu'elles sont achevées. D'autres présentent également le bienfait d'entraver les efforts de Volsang. Voici la liste des dix obstacles, les quêtes principales qui retardent l'évasion de l'enchanteur maléfique.

- 1) La dionée du Roi
- 2) Le repaire polaire du dragon
- 3) Le prisonnier de Jormungand
- 4) Le ver ancestral
- 5) Le pacte avec un géant-de-givre
- 6) Le trésor du labyrinthe
- 7) Le magot des Nains
- 8) La genèse du baladin d'Halloween
- 9) L'expédition de Brian
- 10) Le pillage de Tzara

En plus de ces quêtes principales, d'autres événements peuvent survenir au cours de la partie. Certains d'entre eux influencent le résultat de vos quêtes, d'autres n'y changent rien. En règle générale, il vous faut tenter d'accomplir autant de tâches que possible. Par exemple, des Fées apparaissent régulièrement. Les fées peuvent espionner pour toutes les tribus ; si vous parvenez à en gagner une ou deux à votre cause, utilisez au mieux leurs aptitudes.

AVERTISSEMENT

Lorsque vous jouez le scénario Midgard, ne changez pas le nom de votre civilisation ou ceux de vos villes.

Comme tout scénario, Midgard utilise le langage macro pour les événements, afin de déclencher des faits déjà conçus. Beaucoup d'entre eux sont attachés à des dates, des lieux, des civilisations et des événements précis. La plupart de ces événements sont liés aux noms de villes et de tribus. Cela signifie donc que si vous personnalisez votre civilisation et vous lui attribuez un nom particulier, ou si vous changez le nom de vos villes, certains événements importants n'auront pas lieu. Vous risquez de ne pas pouvoir gagner la partie et l'équilibre du jeu peut être altéré.



RÉFÉRENCE : ÉCRAN PAR ÉCRAN

Ce chapitre offre des précisions sur tous les menus, tous les écrans importants de la partie. Y sont également détaillées les diverses parties et options de chacun. Reportez-vous au reste du manuel pour comprendre le pourquoi de ces concepts ; ce chapitre s'attache à décrire le comment. Pour en faciliter la recherche, nous avons présentés les écrans par ordre alphabétique.

FENÊTRE DE VILLE

Civilization II: Test of Time présente une nouvelle fenêtre de ville simplifiée. Vous pouvez toutefois passer à l'affichage classique qui existe dans les autres versions de **Civilization**. Vous pouvez passer du nouvel affichage à l'ancien en sélectionnant **Changer le type de fenêtre de ville** dans le menu **AFFICHAGE**.

A partir de la Fenêtre de ville, vous pouvez décider de la façon dont elle opère. C'est dans cette fenêtre que vous donnez diverses tâches à vos citoyens : ils peuvent cultiver les champs, exploiter les mines et les forêts et profiter des zones de pêche. Cette fenêtre rassemble, en un seul affichage, tous les renseignements importants sur le statut d'une ville. Elle précise combien de boucliers y sont produits et quel revenu de commerce et de nourriture cette ville génère. Y est également mentionné l'élément en cours de production et le nombre de boucliers nécessaires à son achèvement. Vous y voyez aussi une estimation du bien-être de la population, quelles unités défendent la ville, quelles améliorations y sont construites et bien plus.

Vous pouvez ouvrir la Fenêtre de ville (classique ou nouvelle) de plusieurs façons :

- placez le curseur sur une ville dans la Fenêtre de la carte et cliquez sur la ville.
- ouvrez le menu ROYAUME et sélectionnez Rechercher ville. Vous y choisissez la ville souhaitée et vous cliquez sur le bouton Centrer sur la ville.
- placez le curseur ou l'unité active en cours sur une ville et appuyez sur **r** (**Entrée**).
- cliquez deux fois sur l'un des noms dans la fenêtre du statut de la ville (menu Conseillers).
- cliquez deux fois sur l'un des noms dans le compte rendu du Conseiller au bien-être.

LA NOUVELLE FENÊTRE DE VILLE

La nouvelle présentation de la Fenêtre de ville semble différente des autres versions de **Civ** mais elle fonctionne de la même façon. Pour une meilleure gestion de la ville, les renseignements sont résumés pour chaque domaine.



CARTE DES RESSOURCES

La plus grande partie de la Fenêtre de la ville est occupée par une carte détaillée montrant tous les carrés de terrain explorés autour de la ville. Les carrés qui font partie du rayon de la ville sont plus clairs ; chaque carré exploité est marqué d'icônes qui représentent son type de production. Le carré de la ville lui-même est toujours exploité. Chaque point de population (chaque citoyen de la liste) vous permet d'exploiter un carré de terrain supplémentaire. Le nombre maximum de carrés exploités par une ville est égal au nombre de ses citoyens plus un. Si la ville dépasse la taille 21, tous les carrés de la carte sont exploités. Il est possible d'avoir plus de citoyens qu'il n'y a de carrés à travailler.

Selon le type de terrain d'un carré, les citoyens y produisent de la nourriture, des boucliers de production et/ou des biens de commerce. La plupart des carrés produisent une combinaison de plusieurs ressources. Si vous cliquez sur un carré exploité (sauf pour le carré de la ville, qui reste productif en permanence), vous retirez pour un temps un citoyen de sa besogne. Cliquez sur un carré inoccupé pour le remettre au travail à un autre endroit. Vous pouvez déplacer les citoyens d'un carré à l'autre pour changer la combinaison des ressources récoltées par la ville. Les citoyens retirés de leur besogne sont temporairement transformés en Artistes.

A chaque fois que la taille de la population augmente, le nouveau citoyen est mis automatiquement au travail sur un carré à exploiter. Lorsque la taille d'une ville vient d'augmenter, vous pouvez vérifier que le nouveau citoyen travaille à l'endroit souhaité.

RESSOURCES DE LA VILLE

La boîte en haut à gauche contient cinq barres qui résument la quantité nette de ressources que la ville produit à chaque tour. Cliquez n'importe où dans cette boîte pour en changer l'affichage. Vous aurez ainsi plus de détails sur cette production.



Affichage par défaut



Affichage détaillé

Barre de nourriture La première barre indique la production nette de nourriture dans la ville. Des lettres rouges indiquent une pénurie de vivres. Dans l'affichage détaillé, vous pouvez lire :

- **Net** est l'excédent ou le déficit total de la ville. Il se compose de toute la nourriture récoltée, plus ou moins les améliorations, les caravanes de nourriture et l'entretien des unités. Pour obtenir le montant total de la production brute, il suffit de compter le nombre d'icônes de nourriture dans la carte des ressources, puis d'y ajouter les caravanes de nourriture qui se trouveraient dans la boîte des données, sous la rubrique Info.
- **Consommé** est la quantité de nourriture utilisée à nourrir la population de la ville à chaque tour.
- **Entretien** est la quantité de nourriture consommée, à chaque tour, par les unités de colons et d'ingénieurs.

Barre des impôts : Dans cette barre, vous pouvez constater l'excédent ou le déficit budgétaire de la ville.

Barre de luxe : la quantité nette de produits de luxe fournis par la ville à chaque tour se trouve dans cette barre.

Barre de science : la quantité nette de recherches entreprises par une ville se trouve dans cette barre.

L'affichage détaillé rassemble ces trois données (qui dépendent les unes des autres) dans une seule barre.

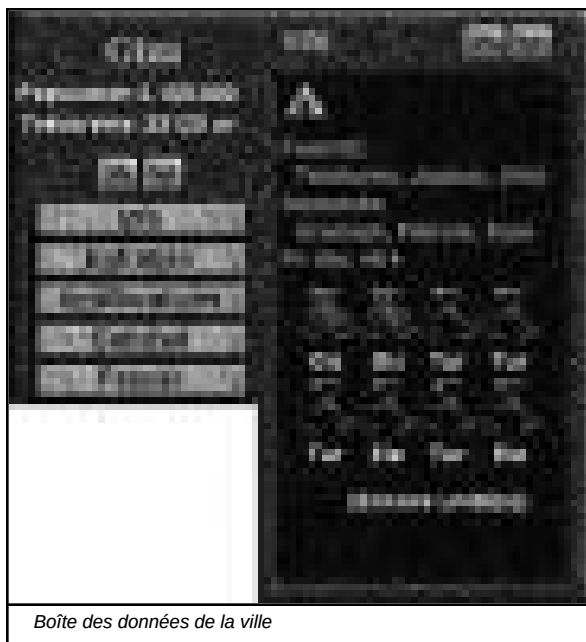
- **Net** est la quantité totale de commerce générée par une ville. Pour obtenir le montant total de la production brute, il suffit de compter le nombre d'icônes de commerce dans la carte des ressources, puis d'y ajouter le revenu des itinéraires de commerce qui se trouveraient dans la boîte des données, sous la rubrique Info.
- **Corruption** est la quantité de commerce perdue en inefficacité.
- **Impôts** recouvre le pourcentage net de commerce alloué aux impôts, ainsi que le revenu net par tour. Cette somme est modifiée par les améliorations, les bonus de commerce, les Merveilles, les types de gouvernement et la présence d'agents du fisc dans la ville. Le coût d'entretien des améliorations de la ville n'est pas compris dans cette barre. Pour obtenir ce renseignement, reportez-vous à la rubrique Info dans la boîte des données.
- **Luxe** donne le pourcentage net de commerce alloué aux produits de luxe, ainsi que la quantité nette de produits de luxe, modifiée par la présence d'artistes dans la ville.
- **Science** recouvre le pourcentage net de commerce alloué à la recherche scientifique, ainsi que le revenu net par tour. Cette somme est modifiée par les améliorations, les bonus de commerce, les Merveilles, les types de gouvernement et la présence de scientifiques dans la ville.

Barre de production. Dans cette barre, vous pouvez voir la quantité totale de biens industriels produits dans la ville. Des lettres rouges vous avertissent d'un déficit de la production.

- **Net** est l'excédent ou le déficit total de la production. Ce nombre est composé de la quantité de boucliers produits par les carrés de terrain modifiée par les améliorations, les types de gouvernement, les Merveilles, l'entretien des unités et les pertes en gaspillage. Pour connaître la production brute de la ville, il suffit de compter le nombre de boucliers sur la carte des ressources.
- **Gaspillage** représente la production perdue en travail mal fait, en mauvaises décisions et en contrats non respectés.
- **Entretien** est la quantité de production utilisée à entretenir et à maintenir les unités qui dépendent de cette ville.

BOÎTE DES DONNÉES DE LA VILLE

Les premières lignes de cette boîte font état du nom de la ville, de sa population et du montant de sa trésorerie. Pour renommer la ville, cliquez n'importe où. Les deux boutons en forme de flèche vous permettent de faire défiler toutes les villes de votre empire (par ordre alphabétique). Il faut toutefois remarquer que si la Fenêtre de la ville est ouverte à l'injonction d'une boîte contextuelle, avant de déplacer vos unités (pendant la phase d'entretien du tour), ces boutons ne fonctionnent pas.



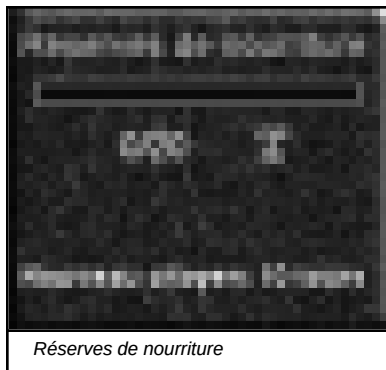
Les quatre boutons qui se trouvent sous le titre contrôlent les renseignements qui apparaissent dans la boîte d'affichage sur la droite. Le cinquième bouton ferme la Fenêtre de la ville. Les deux boutons en forme de flèche situés au-dessus de la boîte d'affichage vous permettent de faire défiler les éléments de la boîte, s'il y en a trop.

- **Info** : c'est le réglage par défaut. Cette rubrique montre les unités présentes dans la ville. La barre de santé de chaque unité y est également représentée, ainsi que l'abréviation (en trois lettres) du nom de sa ville natale. Si vous cliquez sur un icône, vous faites apparaître le menu d'ORDRES pour cette unité. Après avoir acquis certains progrès technologiques, cette rubrique contient plus d'informations. Par exemple, après la découverte du Commerce (ou de ses équivalents) Info affiche les denrées que la ville fournit et demande.
- **Entretien** : cette rubrique fait la liste de toutes les unités entretenues par la ville. Chaque icône est accompagné du symbole de l'unité (et de sa barre de santé) et indique les dépenses d'entretien pour cette unité. De nouveau, si vous cliquez sur un icône, vous faites apparaître le menu d'ORDRES pour cette unité.
- **Améliorations** : dans cette rubrique, vous voyez apparaître la liste des améliorations et des Merveilles qui existent dans la ville. Vous pouvez vendre n'importe quelle amélioration de ville, simplement en cliquant dessus. Si elle peut être vendue (vous ne pouvez pas vendre les Merveilles), trois options se présentent à vous : vous pouvez choisir de vendre cette amélioration, de la vendre dans toutes vos villes ou d'annuler la vente.

- **Satisfait** : cette rubrique vous donne le taux de satisfaction des citoyens de votre ville. Ce n'est qu'un affichage ; vous ne pouvez modifier en rien le bien-être de votre population.
- **Fermer** : ce bouton ferme la fenêtre de la ville est vous remet dans la partie.

RÉSERVES DE NOURRITURE

Cette boîte apparaît en bas à droite de la Fenêtre de ville. La barre indique la façon dont se remplissent ces réserves. La fraction indique la quantité de nourriture en réserves et la quantité totale nécessaire pour que la ville s'agrandisse. Au bas de la boîte, un bref message vous tient au courant de la croissance de la population.



Si une des villes ne produit pas assez de nourriture pour nourrir sa population, les citoyens puisent dans les réserves. Si la boîte est vide et si la ville souffre encore de pénurie, toutes les unités qui consomment de la nourriture sont démisées, l'une après l'autre, jusqu'à ce que l'équilibre soit rétabli. Si la ville n'entretient pas de telles unités ou connaît toujours la pénurie après la disparition de ses unités, elle perd des points de population (les gens meurent de faim !) jusqu'au retour de l'équilibre.

Lorsque la ville s'agrandit, elle gagne un point de population et la boîte de RÉSERVES DE NOURRITURE se vide. L'accumulation des réserves recommence aussitôt. L'amélioration du Grenier (ou équivalents) accélère la croissance de la population. Quand la ville possède un Grenier, les RÉSERVES DE NOURRITURE se vident qu'à moitié (la ligne de grenier) et la ville accueille un nouveau citoyen. La Merveille des Pyramides a le même effet, mais pour toutes les villes de votre empire.

LISTE DE LA POPULATION

En bas à gauche de la Fenêtre de ville se trouve une liste d'icônes de citoyens qui représentent la population de la ville. Chaque icône de cette liste symbolise un point de population. (Au cours de la partie, ces icônes représentent un nombre variable de citoyens ; le nombre d'habitants exact de la ville se trouve dans la Boîte des données.) Les icônes montrent des citoyens heureux, satisfaits, mécontents ou en colère. Si le nombre de mécontents excède le nombre d'heureux (les satisfaits et les experts ne comptent pas), la ville connaît des émeutes (voir **Désordre civil** pour plus de détails). En plus de tous les ouvriers habituels, une ville peut entretenir trois types différents d'experts.



Les citoyens qui ne travaillent pas dans le rayon de la ville et ne produisent rien sont des experts. Par exemple, dans le rayon de la ville, cliquez sur un carré exploité. Le citoyen qui y travaille quitte ses travaux et devient un Artiste (l'un des citoyens de la LISTE DE LA POPULATION se transforme en artiste). Les experts ne font plus partie de la production directe des ressources mais ils consomment de la nourriture, tout comme les autres citoyens. Toutefois, ils sont très efficaces à augmenter la quantité de produits de luxe, d'impôts et de recherches scientifiques générée par une ville. Il existe trois types d'experts : les artistes, les scientifiques et les agents du fisc. Pour entretenir des agents du fisc ou des scientifiques, il faut que la ville soit au moins de taille cinq.

Artistes : les citoyens qui ne font plus partie de l'équipe de travail deviennent immédiatement des artistes. Chaque artiste ajoute deux icônes de luxe à la production brute de la ville. Ces icônes sont ajoutées avant de calculer les effets des améliorations. La création d'artistes entraîne la création de plus d'objets de luxe ; les citoyens en sont d'autant plus contents.

Agents du fisc : cliquez sur l'icône d'un Artiste, dans la LISTE DE LA POPULATION et il se transformera en un agent du fisc. Tout comme un artiste apportait deux produits de luxe, chaque agent du fisc enrichit la production brute de la ville de deux pièces d'or. Elles sont ajoutées avant que ne soient calculés les effets d'améliorations telles que les Marchés ou les Banques. Les impôts ne peuvent être collectés si la ville subit des émeutes (reportez-vous à **Désordre Civil** pour de plus amples détails).

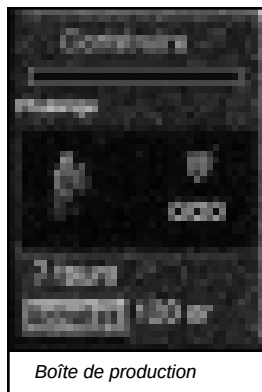
Scientifiques : pour créer un Scientifique, cliquez sur l'icône d'un agent du fisc. Tout comme un agent du fisc apportait deux pièces d'or à la production brute de la ville, chaque scientifique enrichit la ville de trois icônes de science. Ils sont ajoutés avant que ne soient calculés les effets d'améliorations telles que les bibliothèques et les universités. Tout comme les agents du fisc, les scientifiques ne sont utiles que si la ville ne connaît pas d'émeutes.

Pour revenir au statut d'artiste, cliquez de nouveau sur l'icône d'un scientifique.

BOÎTE DE PRODUCTION

Elle apparaît à gauche de la CARTE DES RESSOURCES. Pour changer l'élément produit, cliquez n'importe où dans cette boîte, sauf sur le bouton Acheter.

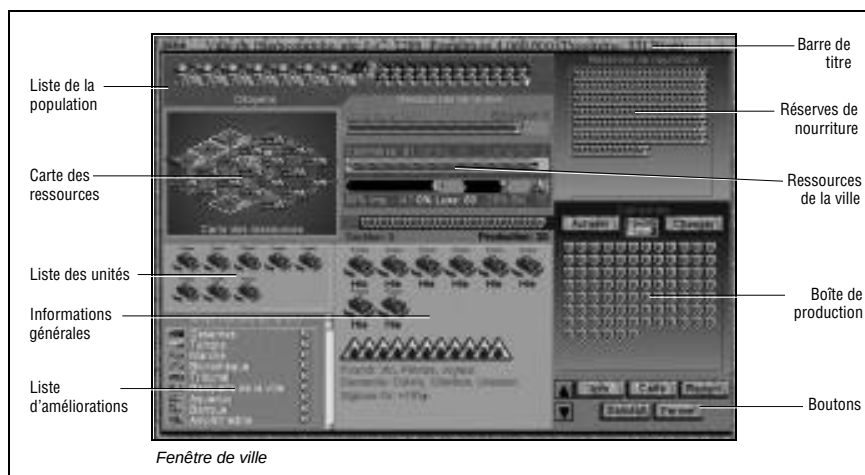
- La barre **Construire** vous informe graphiquement de l'état des travaux.
- Le **Nom** de l'élément en cours de production est noté.
- La boîte **Icone** contient l'icône de l'élément en cours de production, ainsi que la proportion de boucliers accumulés par rapport au total nécessaire ; cette proportion est présentée sous forme de fraction.
- La zone près du bouton **Acheter** mentionne le nombre de tours nécessaires avant l'achèvement des travaux. On vous donne aussi le prix à payer si vous voulez terminer cet élément au prochain tour. (Pour connaître les raisons qui vous feraient choisir cette option, reportez-vous à la section **Travaux prioritaires**.) Bien sûr, cette zone contient aussi le bouton Acheter.



LA FENÊTRE DE VILLE CLASSIQUE

Si l’affichage classique de la fenêtre de ville vous convient mieux, vous pouvez encore l’utiliser. Pour passer du nouvel affichage à l’affichage classique (et y revenir), sélectionnez **Changer le type de fenêtre de ville** dans le menu **AFFICHAGE**.

Vous pouvez fermer la Fenêtre de ville classique en cliquant sur le bouton **Fermer** ou sur le bouton **Quitter (X)** en haut à gauche de la fenêtre. Vous parvenez au même résultat en appuyant sur **(Entrer)** si la case “La touche **(Entrer)** ferme la fenêtre de ville” est cochée, (l’une des Options de la partie dans le menu **Partie**).



Les boutons **Zoom** situés en haut à gauche du cadre de la fenêtre représentent deux raccourcis pratiques. Si vous cliquez sur la flèche qui pointe vers le haut, la fenêtre de ville est contractée ; si vous cliquez sur la flèche qui pointe vers la bas, la fenêtre reprend sa taille habituelle.

BARRE DE TITRE

En haut de la fenêtre, sur toute sa largeur, se trouve la barre de titre. Le nom de la ville, la date, la population de la ville et ce que vous possédez dans votre trésorerie y sont indiqués.

LISTE DE LA POPULATION



Dans la partie supérieure de la fenêtre se trouvent des icônes représentant la population de la ville. Chaque icône de cette liste représente un point de population. Au cours de la partie, un point de population ne représente pas toujours la même proportion d'habitants. Le nombre exact d'habitants se trouve dans la Barre de titre. En plus de tous les ouvriers habituels, une ville peut entretenir trois types différents d'experts.

Les icônes montrent des citoyens heureux, satisfaits, mécontents ou en colère. Si le nombre de mécontents excède le nombre d'heureux (les satisfaits et les experts ne comptent pas), la ville connaît des émeutes. Pour plus de détails, reportez-vous à la section **Désordre civil**.

Les citoyens qui ne travaillent pas dans le rayon de la ville et ne produisent rien sont des experts. Par exemple, dans le rayon de la ville, cliquez sur un carré exploité. Le citoyen qui y travaille quitte ses travaux et devient un Artiste (l'un des citoyens de LA LISTE DE LA POPULATION se transforme en artiste). Les experts ne font plus partie de la production directe des ressources. Toutefois, ils sont très efficaces à augmenter la quantité de produits de luxe, d'impôts et de recherches scientifiques générée par une ville. Les experts consomment de la nourriture, tout comme les autres citoyens. Il existe trois types d'experts : les artistes, les scientifiques et les agents du fisc. Pour entretenir des agents du fisc ou des scientifiques, il faut que la ville soit au moins de taille cinq.

Artistes : les citoyens qui ne font plus partie de l'équipe de travail deviennent immédiatement des artistes. Chaque artiste ajoute deux icônes de produits de luxe à la production de la ville. Ces icônes sont ajoutés avant de calculer les effets des améliorations. La création d'artistes entraîne la création de plus d'objets de luxe ; les citoyens en sont d'autant plus contents.

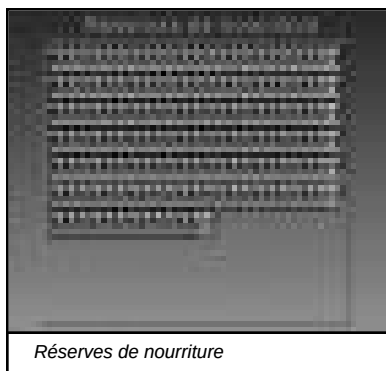


Agents du fisc : cliquez sur l'icône d'un Artiste, dans la LISTE DE LA POPULATION et il se transformera en un agent du fisc. Tout comme un artiste apportait deux produits de luxe, chaque agent du fisc enrichit la ville de trois icônes d'impôts. Ces icônes sont ajoutés avant que ne soient calculés les effets d'améliorations telles que les marchés ou les banques. Les impôts ne peuvent être collectés si la ville subit des émeutes (reportez-vous à **Désordre Civil** pour de plus amples détails).

Scientifiques : pour créer un Scientifique, cliquez sur l'icône d'un agent du fisc. Tout comme un agent du fisc apportait à la ville des revenus d'impôts, un scientifique enrichit la ville de trois icônes de science. Ils sont ajoutés avant que ne soient calculés les effets d'améliorations telles que les bibliothèques et les universités. Tout comme les agents du fisc, les scientifiques ne sont utiles que si la ville ne connaît pas d'émeutes.

Pour revenir au statut d'artiste, cliquez de nouveau sur l'icône d'un scientifique.

RÉSERVES DE NOURRITURE

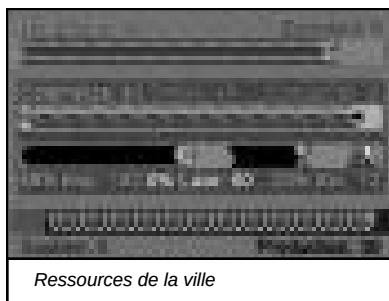


L'excédent de nourriture produit par la ville à chaque tour s'accumule dans cette boîte. La capacité de cette boîte grandit avec la population. Lorsqu'elle déborde, votre population augmente d'un point et un nouveau citoyen est ajouté à la Liste de la population. Les réserves se vident et commencent à se remplir de nouveau au prochain tour.

Si la production de nourriture d'une ville est inférieure aux besoins de la population, les habitants puisent dans les réserves. Si la boîte est vide et si la ville souffre encore de pénurie, toutes les unités qui consomment de la nourriture sont démisées, l'une après l'autre, jusqu'à ce que l'équilibre soit rétabli. Si la ville n'entretient pas de telles unités ou connaît toujours la pénurie après la disparition de ses unités, elle perd des points de population (les gens meurent de faim !) jusqu'au retour de l'équilibre.

L'amélioration du Grenier (ou équivalents) accélère la croissance de la population. Lorsqu'une ville possède un Grenier, la boîte de réserves ne se vide qu'à moitié avant qu'un nouveau citoyen apparaisse. La ligne qui partage à moitié la boîte de réserves représente cette ligne de grenier. La Merveille des Pyramides a le même effet, mais pour toutes les villes de votre empire.

RESSOURCES DE LA VILLE



La boîte des RESSOURCES DE LA VILLE présente une analyse de toutes les ressources générées par les ouvriers d'une ville à chaque tour. Les citoyens qui exploitent le rayon de la ville amassent à chaque tour de la nourriture, des boucliers et des biens de commerce. Plusieurs données peuvent influencer la quantité de certaines ressources produites. La présence d'améliorations dans la ville, le type de gouvernement qui contrôle votre empire ou la possession de certaines Merveilles sont des facteurs significatifs.

Barre de nourriture : La première barre indique la quantité de nourriture récoltée par la ville à chaque tour. Chaque point de population (icone de citoyen) dans votre ville consomme deux unités de nourriture par tour. Certaines unités consomment également de la nourriture dans leur entretien. A droite de la barre, l'excédent ou le déficit est noté. L'excédent s'accumule dans les RÉSERVES DE NOURRITURE.

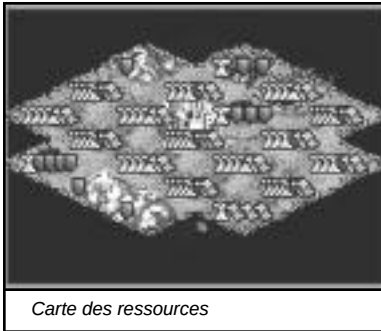
Barres de commerce : Au centre de la boîte des ressources, se trouvent la barre de commerce et la barre de pourcentages. A elles deux, ces barres représentent le revenu et les dépenses de commerce de la ville à chaque tour. La barre de commerce additionne tous les biens de commerce produits par la ville, ainsi que les bénéfices tirés des itinéraires de commerce. Selon le type de gouvernement et la distance qui sépare la ville de votre capitale, des flèches de commerce se perdent en corruption ; le nombre en est indiqué à droite de la barre.

La Barre de pourcentages détaille la façon dont le revenu du commerce est distribué. Il est divisé en trois pourcentages : les impôts (pièces d'or), les produits de luxe (coupes) et la recherche scientifique (vases à bec). Ces chiffres dépendent du TAUX DE L'IMPOSITION (pour plus de détails, voir menu **Royaume**) et de la présence d'experts dans votre ville. Les pourcentages sont calculés en tenant compte des pertes dues à la corruption.

Barre de production : La production de la ville à chaque tour est représentée par la dernière barre. Selon le régime de gouvernement, il se peut que des boucliers soient utilisés à chaque tour pour entretenir des unités dont cette ville est la ville natale. Les besoins de ces unités sont rassemblés sous le titre Soutien, qui se trouve sur la gauche de la barre. Au centre de la barre, la capacité de production perdue en gaspillage est affichée. Sur la droite de la barre se trouve la mention de tout excédent ou déficit ; l'excédent s'accumule dans la boîte de production et contribue à la production de l'élément en cours.

Si une ville ne produit pas assez de boucliers pour entretenir les unités existantes, ces dernières sont démisées, une à une en commençant par les plus lointaines, jusqu'à rétablissement d'un équilibre.

CARTE DES RESSOURCES

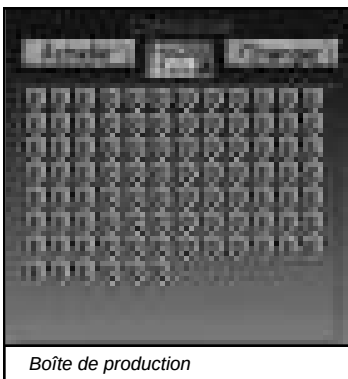


Juste au-dessous de la Liste de population, se trouve une carte détaillée qui montre tous les carrés de terrain découverts dans le rayon de la ville. Le carré de la ville lui-même est toujours exploité. Chaque point de population (chaque citoyen de la liste) vous permet d'exploiter un carré de terrain supplémentaire. Le nombre maximum de carrés exploités par une ville est égal au nombre de ses citoyens plus un. Si la ville dépasse la taille 21, tous les carrés de la carte sont exploités. Il est possible d'avoir plus de citoyens qu'il n'y a de carrés à travailler.

Selon le type de terrain d'un carré, les citoyens y produisent de la nourriture, des boucliers de production et/ou des biens de commerce. La plupart des carrés produisent une combinaison de plusieurs ressources. Si vous cliquez sur un carré exploité (sauf pour le carré de la ville, qui reste productif en permanence), vous retirez pour un temps un citoyen de sa besogne. Cliquez sur un carré inoccupé pour le remettre au travail à un autre endroit. Vous pouvez déplacer les citoyens d'un carré à l'autre pour changer la combinaison des ressources récoltées par la ville. Les citoyens retirés de leur besogne sont temporairement transformés en Artistes.

Lorsque la population augmente, tous les nouveaux citoyens sont automatiquement affectés à une région pour la développer. Lorsque la taille d'une ville vient d'augmenter, vous pouvez vérifier que le nouveau citoyen travaille à l'endroit souhaité.

BOÎTE DE PRODUCTION



Sous la boîte de RÉSERVES DE NOURRITURE se trouve la Boîte de production. L'excédent de production produit par la ville à chaque tour s'accumule dans cette boîte. La capacité de la boîte de production change en fonction du prix des travaux en cours ; si l'élément en cours de production est une Merveille, la capacité sera bien plus grande que pour une unité. Quand la boîte est pleine, l'élément est terminé. La boîte se vide et le nouvel élément est prêt à être utilisé. L'élément en cours de construction est indiqué en haut. Les éléments que vous pouvez créer dépendent des progrès de votre civilisation.

Si la découverte d'un progrès permet la création d'une unité plus performante que celle en cours de production, cette unité est automatiquement améliorée. Si une de vos villes est en train de construire une Merveille qui vient d'être terminée ailleurs, le jeu vous prévient et vous demande de changer de production.

Dans la liste des éléments à produire, certaines Merveilles sont précédées d'un astérisque (*). Ce symbole indique que les bénéfices procurés par cette Merveille sont dépassés. En effet, une civilisation (pas forcément la vôtre) a acquis la technologie qui rend cette Merveille obsolète. Vous pouvez toujours construire des Merveilles obsolètes, afin de gagner des points dans votre score final (voir **Score de civilisation** pour plus de détails). Dans la boîte de production, il y a deux boutons.

Changer : vous pouvez à tout moment utiliser le bouton Changer pour passer la production à un autre élément avant que l'élément en cours ne soit terminé. Si vous avez accumulé assez de boucliers pour créer ce nouvel élément, les boucliers supplémentaires sont perdus et l'élément est immédiatement terminé. Si vous n'avez pas assez de boucliers, ceux qui se trouvent dans la boîte de production sont utilisés par le nouvel élément. Il est important de noter que, dans la plupart des cas, un changement de type de production crée une diminution sérieuse de l'efficacité, qui se traduit par une perte de boucliers. (Dans la partie originale, le changement de type de production fait perdre 50 % des boucliers.) Si la ville est en mode de production automatique, le bouton Changer se transforme en Manuel.

Acheter : vous pouvez accélérer l'achèvement d'un élément en cliquant sur le bouton Acheter. Une boîte de dialogue vous indique le prix de cette construction accélérée. (Pour connaître les raisons qui vous feraient choisir cette option, reportez-vous à la section **Travaux prioritaires**.) Si vous êtes assez riches, vous pouvez acheter l'élément sans plus attendre.

Il reste encore la fonction de quelques boutons à expliquer. Ces boutons ne se trouvent pas dans la boîte de production, mais dans le menu ouvert par le bouton Changer (la liste des éléments disponibles à la production).

Auto : ce bouton vous permet de donner le contrôle de la production à vos Conseillers (soit le Conseiller militaire, soit le Conseiller national, soit les deux). Selon votre choix, la ville suivra une ligne de conduite différente. Le jeu décide automatiquement ce que vous devez construire une fois qu'un élément est terminé. Pour reprendre les rênes de la production, cliquez sur Manuel dans la boîte de production.

Aide : le bouton d'Aide fait apparaître l'article de la Civilopédie relatif à l'élément en surbrillance.

Tricher : lorsque vous avez engagé le mode Tricher, ce bouton vous permet de construire instantanément une unité, une amélioration ou une Merveille sans interrompre le cours de la production normale.

OK : lorsque votre choix est fait, cliquez sur OK. Si, par ce choix, vous encourez des risques de pénalité, le jeu vous donne une dernière chance avant que les pénalités ne soient calculées.

LISTE DES UNITÉS

Sous la carte des ressources, se trouve la liste des unités entretenues. Vous y voyez toutes les unités dont cette ville est la ville natale. Le symbole au-dessus de l'unité est sa barre de santé. Les icônes de nourriture et de boucliers précisent les ressources nécessaires à l'entretien de l'unité à chaque tour. Le type de ressources nécessaires et leur quantité dépend du type de gouvernement qui dirige votre civilisation. De plus, sous un régime démocratique ou républicain, les citoyens sont mécontents lorsque des unités militaires de la ville sont en campagne ; ce fait est noté sous cette rubrique. Si une ville ne produit pas assez de ressources pour entretenir toutes ses unités, ces dernières sont démisées une à une en commençant par les plus éloignées de la ville. Cliquez sur l'icône d'une unité pour en connaître son emplacement exact. La fenêtre d'Information sur unité entretenue s'affiche pour vous donner des options particulièrement utiles :

- AUCUN CHANGEMENT
- CENTRER LA CARTE SUR L'UNITÉ
- CENTRER LA CARTE SUR L'UNITÉ ET FERMER LA FENÊTRE DE VILLE
- ORDONNER À L'UNITÉ DE REVENIR CHEZ ELLE
- DÉMETTRE L'UNITÉ

Les fonctions expriment clairement la commande.

LISTE D'AMÉLIORATIONS

Sous la Liste des unités se trouve la liste de toutes les améliorations et de toutes les Merveilles de la ville. Chaque entrée de la liste mentionne le nom de l'élément et présente son icône. Si l'amélioration peut être vendue, une pièce d'or figure après son nom. Cliquez sur un nom dans la liste et un menu apparaît, vous donnant le choix entre trois options : vendre cette amélioration, vendre cette même amélioration dans toutes vos villes ou annuler la vente. Vous ne pouvez pas vendre les Merveilles. Les améliorations sont ajoutées à la liste au fur et à mesure de leur construction. Les améliorations détruites par un désastre ou un bombardement disparaissent de la liste, tout comme les améliorations que vous vendez. Les Merveilles, toutefois, figurent toujours sur la liste, même si les bienfaits qu'elles procurent sont obsolètes.

BOÎTE D'INFORMATIONS GÉNÉRALES

La boîte d'informations générales se trouve au milieu de la partie inférieure de la fenêtre. Son contenu varie selon les renseignements que vous cherchez. Trois des boutons situés en bas à droite de la fenêtre contrôlent cette boîte.

Info : pour obtenir des informations sur la ville, cliquez sur le bouton Info. (Lorsque vous ouvrez la Fenêtre de la ville, il s'agit de l'affichage par défaut.)

Les Unités présentes dans la ville sont toute représentées par un icône. Le nom de la ville natale de chaque unité est mentionné, abrégé en trois lettres. Vous pouvez cliquer sur l'une des ces unités pour lui donner des ordres. Ces ordres sont les suivants :

- AUCUN CHANGEMENT
- ANNULER ORDRES
- SENTINELLE/EMBARQUER SUR PROCHAIN NAVIRE
- FORTIFIER
- DÉMETTRE
- ACTIVER UNITÉ
- ACTIVER UNITÉ ET FERMER FENÊTRE DE VILLE

Après avoir acquis un certain progrès (dans la partie originale, il s'agit du commerce), cette zone mentionne également les denrées que la ville fournit et celles dont elle a besoin. Le tableau résume aussi les revenus des itinéraires de commerce. Une ville peut avoir, au plus, trois itinéraires de commerce à la fois. Les villes de destination sont répertoriées ainsi que les revenus perçus à chaque tour.

Le risque de pollution, causée par la production industrielle, figure sous la forme d'icônes de danger. Plus vous comptez de ces icônes dans la Boîte d'informations générales, plus vous courez le risque de voir l'un des carrés de votre ville noyé sous la pollution.

Satisfait : ce bouton vous permet de vérifier le bien-être de votre population.

L'analyse de satisfaction est divisée en une série d'icônes de citoyens ; cette série est définie par des critères différents. Cinq rangées peuvent apparaître, selon les améliorations et le type de gouvernement que vous avez. Chaque rangée tient compte des effets de la rangée précédente et ajoute les résultats des mesures spécifiques.

- 1) Dans la première rangée, vous pouvez observer l'état de satisfaction de la population avant tout réglage. Le nombre de citoyens satisfaits dépend du niveau de difficulté que vous avez choisi.
- 2) Dans la deuxième rangée, vous constatez les effets que les produits de luxe ont sur la ville. Deux produits de luxe changent l'humeur d'un citoyen ; s'il est satisfait, il devient heureux et s'il est mécontent, il se satisfait. Il faut noter que les gens passent de Satisfait à Heureux avant ceux qui passent de Mécontents à Satisfaits.
- 3) La troisième rangée prend en compte les améliorations de la ville, telles que les temples, les cathédrales et les amphithéâtres.
- 4) Dans la quatrième rangée, les effets de la loi martiale et de l'absence des armées parties en campagne sont ajoutés. Toute unité imposant une loi martiale est indiquée dans cette rangée. Sous république ou démocratie, la loi martiale n'existe pas. La rangée affiche alors le mécontentement dû au départ des armées pour la guerre.
- 5) La cinquième rangée ajoute les effets des Merveilles du monde, que ce soit dans la ville ou ailleurs, sur le bonheur de la population. De plus, cette rangée est reflétée par la Liste de la population, puisque tous les critères ont été pris en compte.

Carte : Cliquez sur le bouton Carte pour obtenir une vue miniaturisée du monde.

Cette carte de soutien indique l'emplacement de la ville, ainsi que les endroits où se trouvent les unités sorties de la ville.

BOUTONS

Tout en bas à droite de la fenêtre de ville se trouvent deux flèches et quelques boutons. Voici la fonction de chacun :

- les boutons en forme de flèche vous permettent de faire défiler une par une toutes les fenêtres de vos villes, par ordre alphabétique. Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction si la fenêtre de la ville est ouverte en réponse à une boîte contextuelle.

- **Info** fait passer l’affichage de la boîte Informations générales au tableau de renseignements sur la ville.
- **Satisfait** vous permet de consulter l’analyse de satisfaction.
- **Carte** présente la carte de soutien.
- **Renom.** vous permet de changer le nom de la ville.
- **Fermer** vous permet de sortir de la fenêtre de la ville.

FENÊTRE DE LA CARTE

La Fenêtre de la carte est la grande carte isométrique où vous voyez et vous déplacez vos unités actives. L’étendue de terrain que montre cette carte est la portion de terrain encadrée que vous voyez dans l’affichage Monde plat de la fenêtre du monde. Vous pouvez déplacer la Fenêtre de la carte et en changer sa taille, comme toute autre fenêtre. (Remarque : si la Fenêtre de la carte est enfouie sous divers rapports, affichages et messages, vous pouvez la retrouver en fermant toutes les autres fenêtres. Vous pouvez également choisir la commande Organiser les fenêtres dans le menu AFFICHAGE.

FENÊTRES MULTIPLES

Si vous voulez ouvrir, pour une raison ou pour une autre, plus d’une carte (pour surveiller un endroit stratégique, par exemple), vous pouvez le faire quand la Fenêtre du monde est en affichage Monde plat. Cliquez n’importe où dans cette fenêtre avec le bouton droit de la souris. Cette nouvelle fenêtre fonctionne comme la grande ; la seule différence est la présence, en haut à gauche, d’un bouton Fermer, de boutons de zoom et d’un bouton de Mode. Grâce à ce bouton, vous pouvez faire passer cette nouvelle carte d’un mode d’affichage à un autre. Les modes en sont : Dépister manœuvres amies, Dépister manœuvres ennemies, Dépister toutes les manœuvres et Vue statique (qui est centré sur le carré de carte choisi et n’en bouge plus).

TAILLE DE LA VUE

Vous pouvez changer l’échelle de la carte principale en utilisant les options de Zoom dans le menu AFFICHAGE. Faites un zoom arrière pour voir une plus grande étendue de terrain et faites un zoom avant pour faire apparaître plus de détails. Si vous avez plus d’une fenêtre de carte ouverte, utilisez les boutons de zoom pour ajuster ces cartes à votre guise.

Dans la disposition classique de la carte, les boutons de zoom se trouvent en haut à gauche du cadre de la carte. Cliquez sur la flèche qui pointe vers le haut pour faire un zoom arrière et sur la flèche pointant vers le bas pour faire un zoom avant.

DÉPLACER LA VUE

Pour positionner une fenêtre de carte de façon à ce qu’elle soit centrée sur une portion différente de la carte, cliquez sur un carré de carte dans la fenêtre. **Civilization II : Test of Time** dessine à nouveau la carte et la centre sur le carré sélectionné. Si vous voulez que le centre de la carte se trouve sur un carré qui n’est pas visible dans la grande Fenêtre de la carte, cliquez à cet endroit dans la Fenêtre du monde. Si vous êtes en affichage de Globe tournant, l’affichage passe en Monde plat et vous pouvez cliquer de nouveau pour centrer la carte à l’endroit souhaité.

CENTRER SUR UNE VILLE

Utilisez l'option rechercher ville dans le menu ROYAUME pour centrer la grande fenêtre de carte sur n'importe quelle ville connue, même si elle ne vous appartient pas.

CENTRER SUR UNE UNITÉ

Pour centrer la vue sur l'une de vos unités, ouvrez la Fenêtre de la ville à laquelle cette unité appartient. Dans la liste des unités, cliquez sur l'icône de celle qui vous intéresse. Sélectionnez Centrer la carte sur l'unité pour que cette unité se trouve au centre de la carte.

BARRE DES MENUS



Comme dans toutes les applications de Windows, une barre de menus se situe en haut de la fenêtre **Civilization II : Test of Time**. Vous y voyez neuf menus : Partie, ROYAUME, AFFICHAGE, Conseillers, Monde, Tricher, Carte et Civilopédie. Pour ouvrir un menu, cliquez simplement sur le nom de ce menu ; vous pouvez aussi maintenir enfoncée la touche (Alt) et taper la lettre qui est soulignée dans le nom du menu. Une fois le menu ouvert, cliquez deux fois sur une option pour l'utiliser ; vous pouvez aussi déplacer la surbrillance sur cette option à l'aide des flèches, puis appuyez sur Entrer. La plupart des options ont une lettre de raccourci, indiquée dans le menu à côté de l'option. Même si le menu n'est pas ouvert, vous pouvez utiliser les touches de raccourci pour activer une option. Toute option grisée signifie que la fonction n'est pas disponible.

Il est bon de noter que dans toutes les descriptions qui suivent, le nom utilisé pour chaque option est celui de la partie originale. Dans les mondes fantastiques et science-fiction, certaines options ont un nom différent. Toutefois, elles apparaissent dans le même ordre et remplissent la même tâche, si bien qu'il ne devrait pas y avoir de confusion.

PARTIE

Les options de ce menu sont des fonctions "méta-partie", c'est-à-dire qu'elles affectent la partie en entier.

OPTIONS DE LA PARTIE

Cette commande ouvre une liste d'autres options. Chacune d'elles bascule ; celles qui sont cochées sont pour l'instant "activées" et celles qui ne le sont pas sont donc "désactivées". Cliquez sur une option pour l'activer ou la désactiver. Il faut remarquer que certaines fonctions, comme le DIDACTICIEL, altèrent la vitesse de la partie. Lorsque ces options sont réglées, cliquez sur OK pour revenir à la partie. Si vous changez d'avis et que vous souhaitez annuler vos modifications, cliquez sur Quitter.

Effets sonores : vous entendez des bruits de bataille, des avertissements ainsi que des bruits de construction. Si vous voulez entendre ces messages que **Civilization II : Test of Time** vous envoie, assurez-vous que cette case est cochée.

Musique : cette commande met en marche ou éteint la musique d'ambiance.
Remarque : vous n'entendrez aucune musique si votre système ne peut pas lire le format audio Livre rouge.

Toujours attendre à la fin du tour : cette option garantit que votre tour ne s'achèvera pas avant que vous n'appuyiez sur Entrer ou que vous ne cliquiez sur la boîte de STATUT. Si cette option n'est pas cochée, le seul moment où vous appuyez sur Entrer est à la fin d'un tour où vous n'avez déplacé aucune unité.

Sauvegarder automatiquement à chaque tour : sauvegarde automatiquement votre partie à chaque tour et crée une copie de secours tous les quatre tours. Si un désastre se produisait et que vous ayez à recommencer la partie à zéro, vous pourriez vous servir des copies de secours.

Montrer les mouvements ennemis : les déplacements des unités ennemies sont visibles, dans le rayon d'observation de vos unités et de vos villes. Lorsque cette option n'est pas cochée, vous ne pouvez voir que les mouvements ennemis qui se soldent par un combat avec vos unités.

Aucune pause après les mouvements ennemis : normalement, *Civilization II : Test of Time* fait une brève pause après le déplacement de chaque unité ennemie. Cette fonction vous donne le temps de voir tous les déplacements des ennemis. Si vous activez cette option, il n'y a aucune pause ; les unités ennemies se déplacent le plus vite possible.

Glissement rapide des unités : permet d'augmenter la vitesse à laquelle les unités se déplacent d'un carré à l'autre. Si vous cochez cette option, la partie en sera accélérée mais le déplacement de certaines unités sera difficile à suivre.

Conseil instantané : comme dans le *Civilization* original, dans *Civilization II : Test of Time*, vous déplacez vos unités grâce aux contrôles clavier, en particulier le pavé numérique. Si vous préférez les commandes de la souris associées à celles du clavier, activez cette option. Vous pouvez ainsi placer la souris sur le côté (en haut ou en bas) de l'unité active ; le curseur se transformera pour refléter le fait que vous donnez des ordres de déplacement. Il ne vous reste qu'à cliquer pour que votre unité se déplace dans cette direction. Les commandes au clavier sont actives en permanence.

Didacticiel : cette fonction aide les joueurs débutants et leur procure des conseils détaillés. Elle n'est pas disponible dans les parties multi-joueurs.

Déplacer les unités avec la souris (touches curseur) : comme dans le *Civilization* original, dans *Civilization II : Test of Time* vous pouvez utiliser le clavier (particulièrement le clavier numérique) pour déplacer vos unités. Si vous souhaitez utiliser la méthode clavier et souris, activez cette option. Vous aurez alors la possibilité de placer la souris juste à côté (en bas ou en haut) de l'unité active (le curseur sera différent de manière à signaler que vous êtes en train de donner un ordre de déplacement) et de cliquer pour que celle-ci fasse le mouvement dans la direction que vous lui indiquez. Le contrôle du clavier reste néanmoins à votre disposition.

La touche ENTREE ferme la fenêtre de la ville : si cette case est cochée, la Fenêtre de la ville se ferme lorsque vous appuyez sur Entrer. Sinon, la fenêtre de la ville reste visible à moins que vous ne cliquiez sur le bouton Fermer. Remarque : le fait d'activer cette option annule la fonction de la touche Entrer (lorsque le curseur de visualisation se trouve sur une ville) qui permet d'ouvrir la Fenêtre de la ville.

OPTIONS GRAPHIQUES

Sous cette commande se trouve une autre liste d'options. Chacune d'elles bascule ; celles qui sont cochées sont pour le moment "activées" et celles qui ne le sont pas sont donc "désactivées". Cliquez sur une option pour l'activer ou la désactiver. Il est presque sûr que certaines options altéreront la vitesse de la partie. Lorsque ces options sont réglées, cliquez sur OK pour revenir à la partie. Si vous changez d'avis et que vous souhaitez annuler vos modifications, cliquez sur Annuler.

Ecran de diplomatie : si cette case est cochée, les entretiens diplomatiques prennent place dans une Fenêtre diplomatique qui prend presque tout l'écran. Vous y voyez un portrait, des renseignements militaires et techniques. Si vous désactivez cette option, la diplomatie est une affaire rapide qui se déroule dans de petites boîtes de dialogue.

Civilopédie pour les progrès : chaque fois que votre civilisation découvre un progrès nouveau, vous voyez apparaître l'article de la Civilopédie qui concerne ce progrès. Lorsque vous êtes sûr de bien connaître les progrès, vous pouvez désactiver cette option.

Unités animées : si vous préférez que les déplacements des unités s'effectuent par glissements, comme elles le faisaient dans le *Civilization II* d'origine, désactivez cette option pour arrêter l'animation des unités. Cette mesure peut accélérer la rapidité de la partie.

OPTIONS DU COMPTE RENDU DE LA VILLE

Sous cette commande se trouve à nouveau une autre liste d'options. Chacune d'elles bascule pour établir un rapport sur l'un des aspects de la ville. Les options qui sont cochées sont actives, les autres ne le sont pas. Cliquez sur une option pour l'activer ou la désactiver. Il faut noter que certaines options peuvent ralentir la partie. Lorsque ces options sont réglées, cliquez sur OK pour revenir à la partie. Si vous changez d'avis et que vous souhaitez annuler vos modifications, cliquez sur Annuler.

Prévenir quand la croissance d'une ville est ralentie (aqueduc/égouts) : si vous cochez cette option, vous verrez apparaître un message vous avertissant que la population d'une ville a atteint sa taille maximale, pour l'infrastructure de la ville.

Signaler la construction d'améliorations dans une ville : cochez cette fonction pour être averti de l'achèvement de travaux effectués dans une ville. Cette option est particulièrement utile lorsque votre ville est en mode de production automatique.

Signaler la construction des unités non-combattantes : cette option vous avertit lorsqu'une ville a terminé la production d'une unité non-combattante (diplomate par exemple). Cette option est particulièrement utile lorsque votre ville est en mode de production automatique.

Signaler un ordre de construction non valide : si vous demandez à une ville de produire un élément non valide (comme la construction d'une Merveille du monde qui est déjà terminée ailleurs), le problème ne sera pas soulevé, à moins que cette case soit cochée. Cette option est particulièrement utile lorsque vos villes sont réglées sur le mode automatique.

Indiquer les villes en révolte : dès qu'une ville connaît des émeutes, vous en êtes prévenu si cette case est cochée.

Signaler l'ordre rétabli dans une ville : si cette option est activée, vous serez prévenu du rétablissement de l'ordre dans une ville.

Annoncer la "Journée de célébration du roi" : si vos citoyens sont très heureux sous votre règne, ils organisent des journées de réjouissances en votre honneur. Si vous voulez le savoir, activez cette option.

Signaler les réserves très basses de nourriture : les villes qui ne produisent pas assez pour nourrir toute leur population épuisent rapidement leurs réserves. Si cette case est cochée, vous serez prévenu des risques de disette.

Signaler l'apparition de nouvelles nappes de pollution : les civilisations industrielles produisent souvent des déchets nocifs à l'environnement. Vous entendrez parler des risques écologiques si vous activez cette option.

Avertir quand le changement de production coûtera des boucliers : si vous changez les ordres de production dans une ville avant que les travaux précédents soient terminés, vous risquez de sévères pertes de productivité et de boucliers. Il faut que cette option soit activée pour que vous soyez prévenu des pénalités encourues. Sinon, les ordres seront exécutés sans que vous soyez prévenu du manque à gagner.

"Centrer sur la ville" n'est PAS une action par défaut : lorsqu'apparaît une fenêtre vous avertissant d'un fait quelconque dans une ville, elle comporte deux boutons au choix, Centrer sur la ville et Continuer. Si cette option n'est pas cochée, le premier choix est sélectionné dans cette fenêtre.

OPTIONS MULTI-JOUEURS

Cette commande ouvre une liste d'autres options. Chacune d'elles bascule ; celles qui sont cochées sont pour le moment "activées" et celles qui ne le sont pas sont donc "désactivées". Cliquez sur une option pour l'activer ou la désactiver. Lorsque ces options sont réglées, cliquez sur OK pour revenir à la partie. Si vous changez d'avis et que vous souhaitiez annuler vos modifications, cliquez sur Annuler.

Effacer la mémoire tampon des dialogues au début d'une nouvelle partie : si cette case est cochée, tous les anciens messages sont effacés des fenêtres de discussion lorsque vous commencez une nouvelle partie ou lorsque vous chargez une partie sauvegardée.

Effacer la mémoire tampon des dialogues à chaque démarrage : activez cette option pour éliminer les anciens messages à chaque fois que vous démarrez le jeu.

Doubler la production de chaque type de terrain : si vous êtes l'hôte de la partie, cette option vous permet de demander aux autres joueurs s'ils veulent doubler le revenu des terrains. Tous les autres joueurs doivent être d'accord (à l'unanimité) avant d'effectuer le changement.

Doubler le mouvement des unités au sol : si vous êtes l'hôte de la partie, cette option vous permet de demander aux autres joueurs s'ils veulent doubler les points de déplacement des unités au sol. Tous les autres joueurs doivent être d'accord (à l'unanimité) avant d'effectuer le changement.

CHOISIR LA MUSIQUE

Grâce à cette option, vous pouvez choisir la musique que vous entendrez au cours de la partie. Remarque : vous n'entendrez aucune musique si votre système ne peut pas lire le format audio Livre rouge.

SAUVEGARDER LA PARTIE

Utilisez cette option pour sauvegarder votre partie. **Civilization II : Test of Time** suggère un nom pour le fichier de sauvegarde, mais vous pouvez en taper un autre. L'extension par défaut pour les parties sauvegardées est SAV. Seul l'espace sur votre disque dur limite la quantité de parties sauvegardées. Les parties sont sauvegardées dans le dossier approprié et ne devraient pas en sortir.

CHARGER UNE PARTIE

Utilisez cette option pour charger une partie sauvegardée dans le passé (y compris les parties sauvegardées automatiquement). Sélectionnez le dossier (les parties sont sauvegardées dans des dossiers appropriés et ne devraient pas en sortir), puis choisissez l'un des fichiers qui apparaissent dans la fenêtre et cliquez OK.

REJOINDRE UNE PARTIE

Cette option n'est disponible que pendant les parties à tour de rôle. Utilisez-la pour qu'un nouveau joueur rejoigne une partie en cours.

DÉFINIR UN MOT DE PASSE

Dans une partie multi-joueurs, un mot de passe protège votre civilisation des indiscrets. Lorsque vous chargez une partie multi-joueurs sauvegardée (ou si vous rejoignez une partie chargée par quelqu'un d'autre), chaque joueur doit re-sélectionner sa civilisation parmi celles de cette partie sauvegardée. Si votre civilisation n'est pas protégée par un mot de passe, un joueur peu scrupuleux peut la sélectionner comme la sienne.

CHANGER LE MINUTEUR

L'hôte de la partie peut remettre à zéro le minuteur de la partie multi-joueurs. Ce minuteur contrôle la durée de chaque tour pour chaque joueur. Choisissez l'une des limites préétablies ou décidez d'une longueur du tour, entre 10 et 3600 secondes (une heure). Si vous ne voulez pas établir de limite de temps par tour, sélectionnez Illimité. Le minuteur de tour est affiché dans la barre de titre de la fenêtre de carte. Si l'hôte désire changer la limite de temps pendant la partie, tous les joueurs doivent être d'accord.

SE RETIRER

Une façon de terminer la partie est de partir en retraite. Lorsque vous partez en retraite, le jeu compare votre civilisation avec d'autres et vous montre les résultats (ce qui ne se produit pas lorsque vous utilisez l'option Quitter). Les affichages de la fin sont exactement les mêmes que ceux que l'on voit normalement à la fin d'une partie. Il vous faut tout d'abord confirmer votre départ.

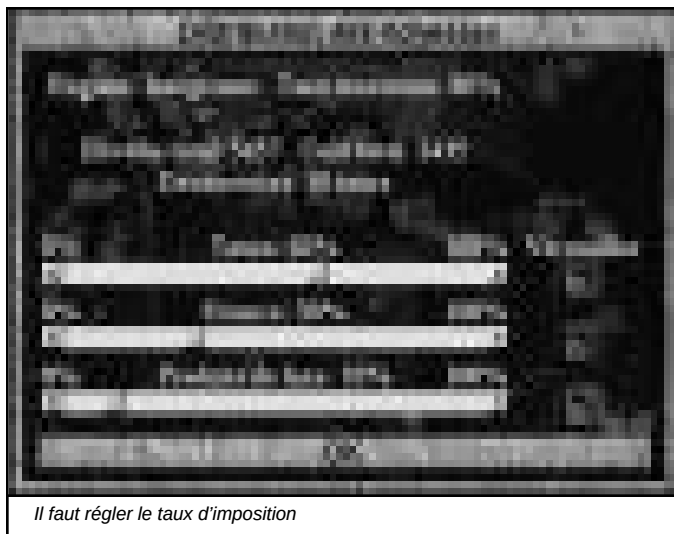
QUITTER

Sélectionnez cette option si vous voulez sortir de la partie sans voir tous les affichages de la fin. Vous pouvez ensuite confirmer votre sortie ou l'annuler.

ROYAUME

Ce menu comprend les options qui n'affectent pas seulement une ville, mais toute votre civilisation.

TAUX D'IMPOSITION



Grâce à cette option, vous pouvez décider de la proportion de commerce qui est allouée aux impôts, aux produits de luxe et à la science. Tandis que le pourcentage de l'un de ces composants augmente, le pourcentage des deux autres diminue.

RECHERCHER VILLE

Lorsque vous activez cette commande, la liste de toutes vos villes apparaît. Quand vous avez rencontré d'autres civilisations, leurs villes apparaissent également dans la liste. La Fenêtre de la carte se centre sur la ville choisie.

REVOLUTION

Cette commande vous permet de changer de forme de gouvernement. Pour abandonner un régime despotique, il faut que vous ayez acquis certains progrès technologiques. Une révolution entraîne normalement une période d'anarchie. Vous devez avoir acquis des progrès technologiques spécifiques pour pouvoir choisir un type de gouvernement différent du despotisme. Vous serez finalement avertis que vos citoyens sont prêts à choisir un nouveau type de gouvernement. Toutes les options disponibles sont répertoriées dans la liste. Cliquez sur celle de votre choix.

Remarque : lorsqu'une période d'anarchie s'achève et que vous avez choisi un autre régime, vous pouvez utiliser cette option pour le reste du tour pour changer librement de forme de régime sans prolonger la période anarchique.

AFFICHAGE

Les options de ce menu modifient l’affichage des fenêtres de la partie.

DÉPLACER LES ÉLÉMENTS

Cette option fait passer la fenêtre de la carte du mode Afficher les éléments en mode Déplacer les éléments. L’unité prête à se déplacer est au centre de la carte et clignote.

AFFICHER ÉLÉMENTS

Cette option fait passer la fenêtre de la carte du mode Déplacer les éléments en mode Afficher les éléments. Le curseur de terrain se trouve au centre de la fenêtre de la carte et clignote. Vous pouvez utiliser les touches du pavé numérique pour déplacer ce curseur comme vous le feriez avec une unité.

ZOOM AVANT

Cette option augmente progressivement la taille des carrés de carte que l’on voit dans la Fenêtre de la carte. Elle fonctionne de la même façon que les boutons en flèche qui se trouvent en haut à gauche des fenêtres d’affichage classiques.

ZOOM ARRIÈRE

Cette option réduit progressivement la taille des carrés de carte que l’on voit dans la Fenêtre de la carte. Elle fonctionne également de la même façon que les boutons en flèche qui se trouvent en haut à gauche des fenêtres d’affichage classiques.

ZOOM AVANT MAX.

Cette option agrandit automatiquement le carré de la carte à sa taille maximale dans la fenêtre de la carte.

ZOOM STANDARD

Cette option remet le carré à sa taille par défaut dans la fenêtre de la carte.

ZOOM ARRIÈRE MOYEN

Cette option agrandit les carrés de la carte à une taille moyenne dans la fenêtre de la carte ; cette taille semble très utile.

ZOOM ARRIÈRE MAX.

Cette option rétrécit automatiquement la carte à sa taille minimum dans la fenêtre de la carte, montrant ainsi toute l’étendue du monde connu.

AFFICHER LA GRILLE DE LA CARTE

Cette option vous permet de superposer une grille à la carte, dans la fenêtre de la carte. Cette option peut s’avérer utile aux débutants et leur permettre de se familiariser au système isométrique utilisé dans **Civilization II: Test of Time**.

ORGANISER LES FENÊTRES

Vous pouvez modifier la taille des fenêtres, classiques ou nouvelles, pour la carte et la Fenêtre de la ville. Tout ceci vous permet de personnaliser votre jeu de **Civilization II : Test of Time** à votre gré. Cette option fait revenir l’écran à sa disposition habituelle (nouvelle ou classique, selon votre choix). Seules les fenêtres de carte, de statut et du monde restent ouvertes.

AFFICHER LE TERRAIN

Utilisez cette option pour retirer temporairement les icônes d'amélioration de tous les terrains afin de pouvoir visualiser clairement le terrain en dessous. Lorsque vous avez terminé, cliquez OK sur la boîte de dialogue d'Afficher le terrain pour revenir à la carte normale.

AFFICHER LE CENTRE

Cette option centre automatiquement la fenêtre de la carte sur l'unité qui clignote. S'il n'y a pas d'unité active, rien ne se passe.

DISPOSITION DES FENÊTRES

Cette option vous permet de passer de l'affichage classique à l'affichage nouveau. La disposition de la nouvelle carte présente la fenêtre de statut en haut de l'écran et la fenêtre du monde, en affichage Globe tournant, en haut à droite de l'écran. Le reste de l'écran est occupé par la fenêtre de la carte. Dans la disposition classique, la fenêtre de statut se trouve à droite de l'écran et la fenêtre du monde, en affichage Monde plat, en haut à droite. Le reste de l'écran est occupé par la fenêtre de la carte. Dans la présentation classique, la fenêtre de la carte comprend des boutons de zoom en haut à gauche.

DISPOSITION DE LA VILLE

Cette option vous permet de passer de l'affichage classique à l'affichage nouveau, pour la fenêtre de la ville. La section **Fenêtre de ville** vous donnera tous les détails.

ORDRES

Ce menu répertorie les ordres que vous pouvez donner à l'unité prête à se déplacer. Les ordres qui ne s'appliquent pas à l'unité ou qui ne sont pas disponibles à cet instant sont grisés ou ne sont pas mentionnés du tout. Certaines options ont des résultats différents (et un texte différent) selon le type de terrain où l'unité se trouve.

ETABLIR NOUVELLE VILLE/PEUPLER VILLE

Par cette option, l'ordre est donné aux unités de type colon de bâtir une nouvelle ville dans le carré où elles se trouvent. Si l'unité se trouve déjà dans une ville, dont la population est inférieure à la taille huit, l'option se transforme en Peupler ville et l'unité se joint à la population pour compter comme un point supplémentaire. Il vous est impossible de fonder une ville sur des carrés de terrain adjacents à une ville déjà construite. Vous ne pouvez pas non plus fonder de ville dans un carré de terrain pollué ; il vous faut d'abord nettoyer la pollution.

CONSTRUIRE UNE ROUTE/CONSTRUIRE VOIE FERRÉE

Cette commande donne l'ordre aux unités de type colon de construire des routes dans le carré de terrain où elles se trouvent. Si vous possédez la technologie nécessaire, l'option peut s'intituler Construire voie ferrée (ou Autoglissières ou Lignes d'énergie). Dans ce cas, votre unité peut améliorer les routes existantes.

IRRIGUER/CHANGER EN...

Utilisez cette option pour donner l'ordre aux colons ou ingénieurs d'irriguer le carré dans lequel ils se tiennent. Après avoir découvert l'agriculture, certains types de terrain peuvent être transformés ; la commande devient Changer en, suivie du type de terrain qui résultera de cette transformation. Par exemple, si votre unité se trouve sur un carré de Forêt, l'option peut être Changer en plaines. Les unités suivent ces divers ordres et procèdent à la transformation. Tous ces changements précèdent l'irrigation ; un terrain a parfois besoin de transformations avant d'être irrigué. Pour plus de détails sur les terrains qui peuvent être irrigués, reportez-vous au fascicule **Types de Terrain** ou à la Civilopédie. Si votre unité se tient sur un carré qui ne peut pas bénéficier de l'irrigation, l'option sera grisée.

EXPLOITER DES MINES/CHANGER EN...

Une unité de colons ou d'ingénieurs établit une mine dans le carré sur lequel elle se trouve. Si l'exploitation d'une mine transforme le type du carré de terrain, la commande se nomme Changer en, suivie du type de terrain qui résultera de cette opération. Par exemple, si votre unité se trouve sur un carré de prairie, vous pouvez choisir l'option Changer en forêt. Les unités suivent ces divers ordres et procèdent à la transformation. Il est bon de noter que ce changement ne crée pas de mine, mais est effectué à la place d'une exploitation minière. Pour plus de détails sur les terrains qui peuvent être transformés, reportez-vous au fascicule **Types de Terrain** ou à la Civilopédie. Si votre unité se trouve dans un carré où des mines ne peuvent être exploitées, l'option sera grisée.

TRANSFORMER EN...

Cette option donne l'ordre à une unité d'ingénieurs de changer complètement le type du terrain sur lequel elle se trouve. Par exemple, si votre unité se tient sur des montagnes, l'option indique Transformer en collines, et l'unité doit se plier aux ordres. Pour plus de détails sur les terrains qui peuvent être transformés, reportez-vous au fascicule **Types de Terrain** ou à la Civilopédie.

CONSTRUIRE UNE BASE AÉRIENNE

Cette commande lance la construction d'une base aérienne militaire (pas un aéroport) sur le carré occupé par une unité de colons ou d'ingénieurs. Ces bases aériennes sont très utiles à vos unités aériennes qui peuvent y atterrir pour faire le plein et effectuer des réparations. Vous ne pouvez pas construire de base aérienne dans un carré de terrain pollué ; il vous faut d'abord nettoyer la pollution.

CONSTRUIRE UNE FORTERESSE

En suivant cet ordre, les colons et les ingénieurs construisent des fortifications défensives dans le carré où ils se trouvent. Vos unités militaires peuvent ensuite être postées dans cette forteresse et leur défense en sera grandement améliorée.

CONSTRUIRE UN SITE DE TRANSPORT

En suivant cet ordre, les colons et les ingénieurs construisent une porte de passage vers une autre carte dans le carré où ils se trouvent. Seules certaines unités peuvent construire des sites de transport et sous certaines conditions : le carré de destination doit être approprié. Ce ne peut pas être un carré d'océan ou un carré occupé par une unité ou une ville ennemie. Dans ce cas, vous ne pouvez rien construire à ces emplacements. Vous ne pouvez pas construire de site de transport dans un carré de terrain pollué ; il vous faut d'abord nettoyer la pollution.

AUTOMATISER UN COLON

Si vous ne voulez pas trouver un nouvel emploi à un colon à chaque fois qu'il a terminé une tâche, vous pouvez l'automatiser, comme si une intelligence artificielle amie le contrôlait. Les colons automatisés ne fondent pas de villes mais exploitent le terrain qui se trouve aux alentours des villes existantes. Dans certaines situations, si une unité ennemie s'approche, par exemple, le contrôle de l'unité vous revient.

NETTOYER LA POLLUTION

Utilisez cette option pour ordonner à un colon ou un ingénieur de nettoyer un carré pollué.

PILLAGE

Cette option donne l'ordre à une unité de saccager le carré sur lequel elle se trouve ; par exemple, elle peut faire s'effondrer des mines, arracher des routes et provoquer des dégâts multiples.

DÉCHARGER

Suivant cet ordre, les unités de passagers d'un vaisseau deviennent actives ; elles peuvent ainsi débarquer ou passer à bord d'un autre vaisseau. Le vaisseau doit être adjacent à un carré de terrain, un carré de ville ou un autre vaisseau ami. Vous pouvez aussi cliquer sur le vaisseau pour afficher une boîte contenant toutes les unités à bord et cliquer ensuite sur l'une des unités que vous souhaitez décharger.

ALLER À

Cette option vous permet d'envoyer une unité directement dans l'une de vos villes. Sélectionnez une ville de la liste (seules les villes que peut atteindre l'unité seront sur cette liste) et l'unité s'y rendra sans plus attendre. (Remarque : la fonction initiale de cet ordre, envoyer une unité à un carré de destination, est maintenant une des fonctions de la souris. Cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris, à l'emplacement souhaité. Le curseur devient une flèche "Aller à" et l'unité se déplace vers le carré désigné, sans plus attendre.

PARACHUTER

Cet ordre de mouvement n'est disponible que pour les unités de parachutages situées à ce moment sur des bases aériennes ou dans une ville ayant un aéroport. Choisissez un carré de terrain inoccupé dans le rayon de portée de votre unité. L'unité se déplacera immédiatement sur ce carré. Tous les points de déplacement de l'unité sauf un sont utilisés lors de cette opération.

TRANSPORT

Cette commande déplace une unité vers une autre carte. Si un site de transport existe à l'endroit où se trouve l'unité, cette dernière tentera de l'utiliser. Dans le cas contraire, cette commande ne s'applique qu'aux unités qui possèdent un téléporteur et peuvent se rendre dans d'autres monde par leurs propres moyens. Il faut remarquer que de nombreux facteurs peuvent entraver le bon déroulement d'une opération de transport. Plus de détails se trouvent dans le chapitre **Terrains et mouvements**.

PONT AÉRIEN

Cet ordre vous permet de déplacer une unité qui n'a pas encore bougé pendant ce tour. Elle est envoyée d'une de vos villes desservies par un aéroport vers une autre ville (amie) également dotée d'un aéroport. Ce trajet utilise tous les points de déplacement de l'unité pour ce tour. Seule une unité par tour peut être transportée d'une ville à l'autre.

RENTRE À LA VILLE LA PLUS PROCHE

Cette option ordonne à une unité de se rendre à la ville (sous votre contrôle) la plus proche d'elle. Si l'unité est déjà dans une ville, cette commande change sa ville natale. La ville où elle est postée doit l'entretenir et devient sa ville natale.

FORTIFIER

Sélectionnez cette option pour ordonner à une unité militaire de creuser des tranchées et de se fortifier dans le carré sur lequel elle se trouve. Tant qu'elle reste fortifiée, la capacité défensive de l'unité est renforcée.

FAIRE SENTINELLE

Si vous postez une unité en sentinelle, elle restera sur le carré de terrain où elle se trouve et n'en bougera plus. L'unité reste en place jusqu'à ce que vous la réactiviez ou qu'une unité ennemie s'approche d'un carré adjacent. Vous pouvez relever une unité de son poste en cliquant sur l'icône et en lui donnant l'ordre : Activer unité. Les unités s'embarquant sur un vaisseau sont automatiquement placées en sentinelle pendant la traversée.

DÉMETTRE

Cet ordre vous permet de congédier une unité. Réfléchissez bien avant d'utiliser cette fonction car l'unité disparaîtra irrévocablement. Si vous démettez une unité qui se trouve dans une ville, la moitié du coût de production de cette unité sera investie immédiatement dans la BOÎTE DE PRODUCTION de cette ville. Il s'agit de la redistribution des frais d'entretien et des coûts de formation des soldats.

ACTIVER UNITÉ

L'unité qui se trouve à l'emplacement du curseur est activée. S'il se trouve plus d'une unité dans le carré de terrain, vous pouvez choisir celle que vous voulez activer.

ATTENDRE

Par cet ordre, une unité active à ce moment attendra que vous ayez trouvé une tâche pour toutes les autres unités de ce tour. Si vous demandez d'Attendre à plusieurs unités, elles feront la queue. Il vous faudra vous en occuper une par une à la fin du tour.

PASSER UN TOUR

Si vous donnez cet ordre à une unité, elle passe son tour. Elle ne fait rien ; toutefois, elle a le temps d'effectuer des réparations si elle a subi des dégâts.

CONSEILLERS

Ces options touchent à l'ensemble de votre civilisation. Elles s'attachent à refléter ses avances et ses points forts.

DIALOGUER AVEC LES DIRIGEANTS

Pendant une partie multi-joueurs, cette commande ouvre une fenêtre de discussion et vous pouvez échanger des messages avec les autres joueurs. Pour plus de précisions sur la façon dont ces discussions se déroulent, vous pouvez vous reporter à la section Dialoguer avec les dirigeants dans le chapitre Partie multi-joueurs. Dans les parties "à tour de rôle" et à un seul joueur, cette option de discussion n'est pas disponible.

STATUT DES VILLES

Cette fenêtre rend compte des statistiques les plus importantes concernant toutes les villes de votre empire ; ces villes apparaissent dans l'ordre où elles ont été fondées. Vous y trouvez les renseignements suivants : la quantité de ressources (nourriture, production et commerce) que cette ville accumule à chaque tour, l'élément en cours de production dans chaque ville et le nombre de tours qu'il faut pour achever cet élément. Vous pouvez cliquer deux fois sur l'un des noms répertoriés pour ouvrir la Fenêtre de cette ville.

MINISTRE DE LA DÉFENSE

Le Ministre de la Défense vous rend compte de votre puissance militaire. Il vous donne des renseignements sur toutes vos unités militaires, ainsi que les statistiques sur leurs prouesses au combat et les pertes subies.

MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES

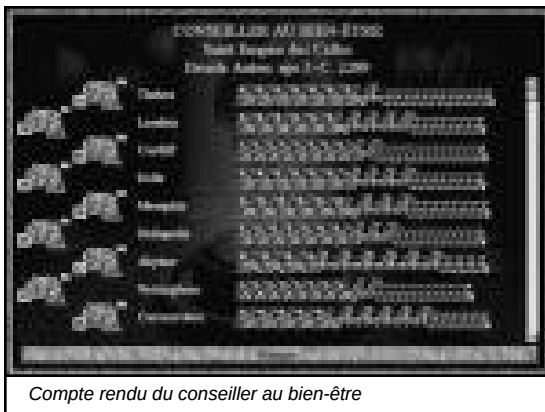
Ce rapport résume tout ce que vous savez des autres civilisations avec lesquelles vous êtes entré en contact. Il comprend un bref aperçu de chacune d'elles (le nom et le titre du dirigeant, l'état de vos relations diplomatiques actuelles et l'attitude de son leader à votre égard). Si vous avez une ambassade auprès de cette civilisation, vous pouvez aussi connaître la quantité d'or se trouvant dans sa trésorerie.

Vous pouvez cliquer deux fois sur l'un des leaders (ou appuyer sur le bouton Envoyer émissaire) pour amorcer des négociations immédiates avec ce souverain.

Si vous avez une ambassade auprès de cette civilisation, cliquez sur Renseignements pour ouvrir le Rapport des services de renseignements, qui vous donne plus de détails : vous y trouverez une liste complète de ses villes et des Merveilles dont elle a entrepris la construction.

CONSEILLER AU BIEN-ÊTRE

Ce conseiller vous donne une estimation du bonheur de vos citoyens. On vous donne la taille et la Liste de population de chaque ville (les citoyens heureux, contents, mécontents et experts). Les villes qui subissent des émeutes sont également mentionnées. Cliquez deux fois sur un des noms répertoriés pour ouvrir la Fenêtre de cette ville.



Compte rendu du conseiller au bien-être

CONSEILLER AU COMMERCE

Le conseiller au Commerce vous rend compte de la taille de chacune de vos villes et du pourcentage de commerce consacré aux impôts et à la recherche scientifique. De plus, ce rapport fait la liste de toutes les améliorations de ville qui exigent un entretien, le coût total de ces dépenses et leur coût individuel. Si vous possédez un grand nombre de villes, faites défiler toute la liste car, en bas, vous trouverez une comparaison entre vos dépenses totales d'entretien et le total de vos impôts (le revenu). Vous pouvez voir si votre trésorerie s'accroît à chaque tour ou si elle stagne ou diminue.



Si votre trésorerie diminue, il est peut-être temps d'augmenter les impôts ou de régler la production des villes pour obtenir un rendement supérieur. En cas d'urgence, vous pouvez vendre une amélioration pour obtenir des fonds. Pour finir, votre conseiller au commerce est à l'écoute du marché ; il vous conseille les denrées à charger dans les caravanes et le fret (après que vous ayez acquis le progrès nécessaire). Pour voir une liste de ces denrées, cliquez sur Offre et demande. Cliquez sur la denrée qui vous intéresse pour connaître quelles villes, parmi celles existantes, la produisent ou en ont besoin. Le bouton OK vous permet de choisir une autre cargaison et le bouton Fermer vous fait revenir au Compte rendu du conseiller au commerce.

CONSEILLER SCIENTIFIQUE

Votre conseiller scientifique garde en mémoire tous les progrès développés jusque là par votre civilisation et l'état des recherches scientifiques en cours. (Les progrès qui apparaissent en blanc ont été découverts en premier par votre civilisation.) Utilisez le curseur au bas de la fenêtre pour faire défiler la liste sur la droite ou sur la gauche.

Cliquez sur le bouton Objectifs pour obtenir la liste complète des progrès possibles, ainsi que des options d'aide.

Il est tout à fait possible d'acquérir des progrès qui dépassent le cadre du développement humain à la fin du XXème siècle. Ces progrès se nomment Technologie du futur. L'acquisition de chacun de ces progrès augmente le score de votre civilisation.

MONDE

Ce menu vous permet de comparer les statistiques de développement de toutes les civilisations du monde.

MERVEILLES DU MONDE

Cette option vous montre les icones de toutes les Merveilles déjà construites ; elle vous indique leur emplacement et la culture qui les possède (à ce stade de la partie). Si l'une des Merveilles a été construite, puis détruite, elle est aussi mentionnée.

CINQ PREMIÈRES VILLES



Rang	Nom de la ville	Culture	Population	Bien-être	Nombre de Merveilles
1	Anaghi	Celtique	1000000	100	1
2	Babilon	Mésopotamien	800000	90	2
3	Carthage	Phénicien	600000	80	1
4	Constantinople	Byzantin	500000	70	1
5	Babylone	Mésopotamien	400000	60	1

Les cinq premières villes

Cette option vous présente d'importantes données chiffrées sur les cinq premières villes du monde, comme la taille de leur population et le bien-être de leurs citoyens, la culture à laquelle elles appartiennent et si elles contiennent des Merveilles du monde. Le rang d'une ville dans le monde est déterminé en fonction du bonheur et de la satisfaction de ses citoyens et de la présence de Merveilles du monde. Vous trouverez peut-être dans cette liste des noms de villes inconnues (votre civilisation ne les a pas encore découvertes).

SCORE DE CIVILISATION

Utilisez cette commande pour savoir où en est votre score. Il est basé sur le nombre de citoyens qui peuplent votre empire et les Merveilles que vous y avez construites. Des points supplémentaires vous sont attribués lorsque vous prenez diverses mesures, comme la paix dans le monde ; de même, des points vous sont retranchés si votre civilisation souffre de la pollution. Si vous avez, à tout moment de la partie, activé le Mode tricher, votre score en est affecté.

DÉMOGRAPHIE

Cette option vous présente une liste de statistiques démographiques et le rang tenu par votre civilisation dans une série de données. Si vous entretenez des relations diplomatiques avec des civilisations qui tiennent un rang plus élevé dans une catégorie précise, les statistiques de cette culture sont également mentionnées.

VAISSEAUX SPATIAUX



Lorsque vous consultez vos conseillers aux grands projets, ils vous rendent compte des progrès de construction du vaisseau spatial ou du grand engin de siège actuellement en production. Sélectionnez dans ce menu la civilisation dont le vaisseau vous intéresse. Les progrès de construction achevés à ce jour vous sont présentés sous forme de dessin. Vos conseillers vous indiquent également la capacité du vaisseau, la durée estimée de voyage et ses chances de succès.

Dans la partie originale, la course à l'espace commence lorsque s'achève la construction du Programme Apollo, Merveille du monde. Dans la partie Lalande, il faut obtenir la Vue de la Terre ; la quête qui aboutit à la construction du grand engin de siège, dans la partie fantastique, débute après l'achèvement de la Merveille Deus ex machina. Après ces constructions, toutes les civilisations qui possèdent la technologie appropriée peuvent commencer à produire des éléments.

Une fois que la course à l'espace est amorcée, il est très important de surveiller l'état des véhicules de vos adversaires. Il vous faut estimer le moment de leur lancement probable afin d'organiser votre propre projet et de déterminer sa date de lancement. Si vous vous rendez compte que vos travaux sont trop en retard, il vous faudra peut-être organiser une campagne militaire et capturer la capitale de l'adversaire. En capturant une capitale ennemie, vous détruisez leur grand projet, qu'il soit en construction ou déjà lancé.

TRICHER

Vous qui êtes trop minable ou trop paresseux pour gagner tout seul, voici votre salut. Non, sérieusement... Le mode Tricher s'adresse aux joueurs débutants qui veulent (ou qui ont besoin) d'un coup de pouce au départ, pour passer les premières étapes de l'apprentissage et découvrir des passages plus avancés de **Civilization II : Test of Time**. Des joueurs plus expérimentés peuvent utiliser cette commande pour éviter certains aspects du jeu qui semblent moins intéressants. De plus, les caractéristiques du menu Tricher sont indispensables à ceux qui veulent créer un scénario de **Civilization II : Test of Time** personnalisé. Quelle que soit votre raison d'utiliser ce mode, votre score en est affecté.

SANS GARANTIE

Il est important de remarquer que l'emploi du menu Tricher n'est pas garanti – utilisez-le à votre risque et n'accusez pas le service clientèle s'il ne peut pas résoudre vos problèmes.

Les options du menu Tricher ne sont pas disponibles pendant une partie multi-joueurs.

BASCULER EN MODE TRICHER

Utilisez cette commande pour aller et venir en mode tricher. Il faut que vous activiez cette commande pour avoir accès aux autres options de ce menu. Après avoir utilisé cette commande une seule fois, le jeu se souvient de votre tricherie et le score de votre civilisation est modifié, *même si vous n'avez jamais utilisé d'autres options Tricher.*

CRÉER UNE UNITÉ

Cette option crée une nouvelle unité à l'endroit du curseur. Vous pouvez créer ainsi tout type d'unité disponible à ce moment de la partie ou utiliser les boutons au bas de la fenêtre pour choisir dans des listes d'unités obsolètes (Obs.) ou supérieures (Sup.). D'autres boutons décident si l'unité a le statut de vétéran et quelle civilisation la contrôle.

RÉVÉLER LA CARTE

Utilisez cette commande pour voir la carte de n'importe quelle civilisation (l'étendue de leurs découvertes) ; vous pouvez aussi choisir de voir les cartes complètes de tous les mondes d'une partie.

DÉFINIR UN JOUEUR HUMAIN

Cette option vous permet d'abandonner votre poste de dirigeant et de prendre le contrôle de la civilisation de votre choix. Vous pouvez aussi renoncer à tout contrôle et regarder la partie se jouer toute seule.

DÉFINIR L'ANNÉE DE LA PARTIE

Utilisez cette commande pour faire avancer ou reculer le calendrier à l'année de partie qui vous plaît. On vous demandera d'entrer un nombre de Tours écoulés. C'est la façon du jeu d'exprimer les années. Suivant le niveau de difficulté et l'endroit de la partie, le jeu a différentes façons de calculer le rapport tours/années. Il peut être utile de savoir qu'au niveau de difficulté Chef de clan, une partie compte 550 tours. Elle en compte 500 au niveau Prince, 450 au niveau Roi et 400 aux niveaux Empereur et Divinité. A la fin de ces tours, il vous est toujours accordé un délai de grâce de vingt ans entre le dernier tour (2000 ap. J.C.) et la fin de la partie (2020 ap. J.C.). L'année seule sera changée ; ni votre civilisation ni celle de vos adversaires ne sera affectée.

DÉTRUIRE UNE CIVILISATION

Cette option vous permet d'éliminer complètement une civilisation, y compris la vôtre.

PROGRÈS TECHNOLOGIQUE

Grâce à cette option, vous pouvez attribuer à toute civilisation le progrès qu'elle recherche (y compris la vôtre).

MODIFIER LES TECHNOLOGIES

Vous avez ici le pouvoir de modifier la technologie de toutes les civilisations de la partie. Les progrès marqués d'un astérisque sont déjà possédés par cet empire. Ceux qui sont marqués d'un tiret représentent des connaissances dont la recherche est possible. Les progrès qui ne sont pas accessibles à cette civilisation (les conditions n'en sont pas encore remplies) sont présentés sans marque. Sélectionnez un progrès marqué d'un astérisque et cliquez OK pour le retirer à cette civilisation ou choisissez un progrès non marqué (ou accompagné d'un tiret) et cliquez sur OK pour le donner à cette civilisation. Avec le bouton Donner/Prendre tout, vous pouvez donner toutes les technologies à une civilisation ou, si vous les lui avez déjà données, les lui reprendre. Utiliser le bouton Annuler pour quitter ces options lorsque vous avez terminé ; ceci n'annule pas vos modifications. Certaines technologies, comme l'irrigation, sont connues de toutes civilisations depuis la nuit des temps ; vous ne pouvez pas les retirer.

FORCER LE GOUVERNEMENT

Par cette commande, vous pouvez changer le gouvernement d'une civilisation en régime de votre choix. Il n'est pas nécessaire d'avoir découvert cette forme de gouvernement pour effectuer cette modification.

CHANGER LE TERRAIN À L'EMPLACEMENT DU CURSEUR

Vous pouvez, grâce à cette commande, changer instantanément le type de terrain qui se trouve à l'emplacement de votre curseur, en utilisant le bouton Terrain. Vous pouvez aussi ajouter ou retrancher des aménagements de terrain, sauf la double irrigation (Terres arables). Il est bon de noter que vous ne pouvez pas choisir de ressources spéciales. Elles apparaissent simplement dans un carré de terrain.

DÉTRUIRE TOUTES LES UNITÉS À L'EMPLACEMENT DU CURSEUR

Tout simplement, cette commande détruit toutes les unités qui sont dans le carré de terrain où le curseur se trouve.

CHANGER ARGENT

Utilisez cette option pour préciser la somme disponible dans la trésorerie d'une civilisation. Il faut noter qu'un excès de 30 000 or peut créer des problèmes.

MODIFIER L'UNITÉ

Grâce à cette commande, vous pouvez modifier les caractéristiques d'une unité à l'emplacement du curseur. Vous pouvez modifier le statut de vétéran, les points de déplacement, les points de résistance, la ville natale et si l'unité est fortifiée ou non. Si vous modifiez une unité de commerce, vous pouvez changer sa cargaison. Par contre, vous ne pouvez pas en faire un autre type d'unité.

MODIFIER LA VILLE

Par cette commande, vous pouvez jouer avec le statut de n'importe quelle ville de la carte, du moment que vous y placez votre curseur. Vous pouvez régler la taille de la ville (sa population), décider du nombre exact de boucliers de sa BOÎTE DE PRODUCTION, en faire disparaître soudainement toutes les Merveilles ou en copier toutes les améliorations dans une autre ville. Si une ville subit des émeutes ou fête le "Jour de célébration du roi", vous pouvez transformer la situation. Pour finir, la ville peut constituer un objectif (parfois important) de votre scénario. Dans ce cas, le nombre entre parenthèses passe à "1". si vous retirez cette ville de la liste des objectifs, elle est suivie de (0).

Quel est l'avantage d'un objectif ? Pour trouver la réponse, lisez les **Paramètres de scénario**.

MODIFIER LE ROI

Non, vous ne pouvez pas modifier l'apparence des dirigeants des autres civilisations. Vous pouvez toutefois préciser le type de traité qu'une civilisation entretient avec une autre, le dernier tour où elles sont entrées en contact, l'attitude d'un dirigeant envers les autres et sa réputation. De plus, vous pouvez remettre à zéro le compteur de patience d'un dirigeant (il devient très tolérant pour un temps). Vous pouvez aussi donner un objectif de recherche précis à toutes les civilisations et décider des avancées faites dans cette recherche. Vous pouvez copier la technologie d'une civilisation sur une autre. Vous profitez de cet extraordinaire raccourci en utilisant l'option Modifier technologies. Finalement, vous pouvez changer le nom et le sexe de tous les dirigeants du monde.

PARAMÈTRES DU SCÉNARIO

Sous cette formule se cachent de puissants outils pour établir un scénario. La plupart de ces options ne servent à rien (ou presque) quand la partie est déjà commencée.

Pas de changement : Vous revenez à la partie.

Paradigme de technologie : Ce paramètre détermine le temps qu'il faut pour acquérir un nouveau progrès technologique. Le défaut est à 10/10. Si vous diminuez le numérateur, vous diminuez le temps nécessaire à une nouvelle découverte. 1/10 est le rythme des découvertes le plus rapide. A l'opposé, si vous augmentez le numérateur, vous ralentissez le rythme des découvertes scientifiques.

Progression des années par tour : Cette option vous permet d'établir le temps qui s'écoule à chaque tour. Si vous laissez ce paramètre à zéro, **Civilization II : Test of Time** utilise la progression par défaut, qui change au cours de la partie, comme il est précisé dans ce manuel. Un nombre entier positif détermine le nombre d'années qui s'écoulent par tour. Un nombre négatif décide du nombre de mois qui s'écoulent par tour.

Année de départ : Ce paramètre décide de l'année ou du mois de départ de votre scénario (si vous avez réglé la Progression des années par tour par un nombre positif, il s'agit d'une année de départ, si le chiffre est négatif, il s'agit d'un mois). Les années positives sont après J.C. et les années négatives sont avant J.C.

Nombre maximum de tours : Cette option vous permet de décider la longueur de la partie en tours.

Supprimer tous les villages : Vous supprimez ainsi tous les villages des petites tribus, dans le monde entier, de façon permanente.

Restaurer tous les villages : Ceci recrée tous les villages des petites tribus du monde, sauf ceux où se trouve à présent une ville ou une unité.

Révéler la carte entière : Le scénario se déroule alors dans un monde connu. Cette carte entière, qui comprend les villes ennemies mais pas leurs unités, est visible dès le début de la partie.

Cacher la carte entière : Le scénario se déroule alors dans un monde inexploré, comme une partie de **Civilization** normale.

Nom du scénario : Vous permet de donner un titre à votre scénario.

Activer Marqueur de Guerre Totale : Activer marqueur de guerre totale : Le sénat de toutes les républiques et de toutes les démocraties est réduit au silence. Réglé sur "1", le scénario commencera avec une guerre en cours. On considère que l'intervention intempestive du sénat dans les Affaires étrangères est étouffée pour l'instant. Cette commande active l'option Partie sanguinaire et supprime la possibilité de construire un vaisseau spatial ou un engin de siège.

Editer conditions de victoire : Cette commande comprend de multiples options :

- La première option, Pas de changement, se comprend d'elle-même.
- L'option Activer marqueur d'objectif de victoire doit être réglée à "1", sinon le jeu ignore le reste des réglages. En fait, le marqueur d'objectif de victoire donne l'instruction à **Civilization II : Test of Time** d'ignorer complètement le décompte habituel du score. Ce qui compte plutôt est le fait d'atteindre les objectifs établis dans le scénario. En utilisant la commande Modifier la ville dans le menu Tricher, vous pouvez faire d'une ville un objectif de scénario.
- Activer total des Merveilles comme objectif décide si les Merveilles du monde capturées comptent dans le score de l'objectif.
- Il vous faut ensuite Etablir les objectifs de protagonistes. Ceci décide de l'adversaire et non pas de la civilisation du joueur. Ce réglage décide seulement de la civilisation qui sera utilisée comme point de référence pour les quatre derniers réglages.
- Ces quatre paramètres donnent les types de résultats possibles dans un scénario. Entrez pour chacun le nombre d'objectifs que la civilisation protagoniste doit contrôler (c'est-à-dire conquis ou gardés) à la fin du jeu pour pouvoir atteindre ce niveau de victoire ou de défaite. Les autres civilisations reçoivent automatiquement le résultat correspondant. Par exemple, si les Romains, l'un des protagonistes, terminent avec une défaite marginale, tous les autres groupes termineront le scénario avec une victoire marginale.

Editer règles spéciales : Cette commande contient quelques options secondaires qui se comprennent facilement. Vous pouvez empêcher une civilisation de changer de gouvernement, rendre impossible l'acquisition de progrès par la capture d'une ville et chasser de la partie le spectre de la pollution. Une mise en garde importante : vous ne devez jamais utiliser la dernière option - IA spéciale de la Seconde Guerre mondiale. Il s'agit d'une aide placée ici par les concepteurs du jeu. Si cette commande est activée, votre scénario se plantera certainement.

SAUVEGARDER COMME UN SCÉNARIO

Cette option vous permet de sauvegarder la partie en cours comme un fichier de scénario.

CARTE

Grâce à ces options, vous pouvez sauvegarder des cartes ou choisir une carte (dans la partie), sur laquelle vous voulez jouer.

BASCULER EN MODE TRICHER

Utilisez cette commande pour aller et venir en mode Tricher. Il faut que vous activiez cette commande pour avoir accès aux autres options de ce menu. Après avoir utilisé cette commande une seule fois, le jeu se souvient de votre tricherie et le score de votre civilisation est modifié, *même si vous n'avez jamais utilisé d'autres options Tricher.*

SÉLECTIONNEZ CARTE

Utilisez cette option pour charger des cartes personnalisées ou des cartes sauvegardées de vos parties préférées. Lorsque vous jouez une partie fantastique, science-fiction ou originale prolongée vous devez sélectionner le nombre de cartes approprié. De plus, ces cartes doivent être toutes de même dimension.

IMPORTER CARTE

Cette commande intègre une carte sélectionnée à la partie en cours.

EXPORTER CARTE

Cette commande vous permet de sauvegarder une carte comme un fichier et de l'utiliser dans une autre partie ou un autre scénario.

CIVILOPÉDIE

La Civilopédie est une encyclopédie intégrée qui fournit des renseignements concernant la partie de **Civilization II : Test of Time**. Les articles de chaque thème sont présentés par ordre alphabétique ; ils donnent des renseignements détaillés à propos de chaque élément, de son importance historique et de sa signification dans la partie.

PROGRÈS DE CIVILISATION

Grâce à cette option, vous obtenez des renseignements sur les progrès. L'article de la Civilopédie détaillant chaque progrès apparaît lorsque vous venez d'acquérir ce progrès. Vous pouvez désactiver cette fonction en désactivant Civilopédie pour les progrès dans Sélectionner les options graphiques du menu Partie.

AMÉLIORATIONS DE LA VILLE

Cette option fait des coupes dans la liste complète des améliorations et ne présente que celles qui amélioreront vraiment une ville.

MERVEILLES DU MONDE

Utilisez cette option pour réduire votre recherche à des renseignements concernant les Merveilles.

UNITÉS MILITAIRES

La titre de ce paragraphe peut induire en erreur car toutes les unités de CivilizationII : Test of Time sont considérée comme militaires, même celles qui ne sont pas combattantes, comme les Diplomates, les Caravanes et les Colons par exemple.

GOUVERNEMENTS

S'il vous faut plus de renseignements sur un régime quelconque, n'allez pas plus loin.

TYPES DE TERRAIN

Vous trouverez sous ce titre tous les articles décrivant tous les types de terrain et toutes les ressources spéciales qui existent dans **Civilization II : Test of Time**.

CONCEPTS DE JEU

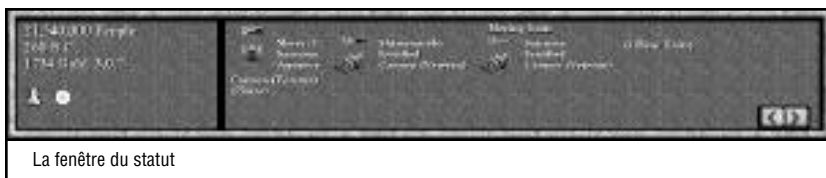
Sous ce titre se trouvent tous les renseignements qui ne sont pas couverts par les autres chapitres, comme des précisions sur la pollution, les forteresses ou la démission d'unités.

A PROPOS DE TEST OF TIME

Par cette option, vous pouvez accéder aux remerciements.

FENÊTRE DU STATUT

Les renseignements qui se trouvent dans cette fenêtre vous tiennent au courant du statut de votre civilisation et de votre tour. Si vous cliquez n'importe où dans cette fenêtre, vous pouvez faire passer la carte du mode Déplacer éléments au mode Afficher éléments.



Dans la nouvelle présentation, la fenêtre du statut se trouve en haut de la carte, sur toute la largeur. Dans la présentation classique, elle se trouve à droite, sous la fenêtre du monde.

PAIX DANS LE MONDE

Tout en haut de cette fenêtre, se trouve une barre qui indique depuis combien de tours la paix règne dans le monde. La paix mondiale est une situation dans laquelle aucune civilisation n'est en guerre. Pour cette raison, il faut du temps pour que cette barre apparaisse, si jamais elle apparaît. Chaque tour de paix améliore votre score de civilisation.

BOÎTE DE RÉSUMÉ

La petite section de la fenêtre du statut est une boîte de référence rapide qui vous donne des renseignements utiles pendant la partie.

POPULATION

Ce chiffre indique la taille actuelle de la population dans votre civilisation.

DATE

La date est mentionnée en années de jeu. Une partie originale normale commence en 4000 av. J.C. A chaque tour, un certain nombre d'années passent. Suivant la date, les tours se déroulent sur un an, deux, cinq, dix, vingt, vingt-cinq ou cinquante ans. Dans des parties personnalisées, les tours peuvent aussi se dérouler en mois.

TRÉSORERIE

Ce chiffre indique le montant d'or qui se trouve à ce moment dans vos coffres. S'il augmente à chaque tour, vous faites des bénéfices ; s'il diminue à chaque tour, vous travaillez à perte.

EQUILIBRE DU COMMERCE

Les chiffres que vous voyez ici représentent les pourcentages que vous avez fixés pour la dépense de vos revenus commerciaux. Ce sont, dans l'ordre : les impôts, les produits de luxe et la recherche. (Remarque : il faut multiplier ce chiffre par dix pour obtenir le pourcentage réel.) Chacun de ces sous-produits du commerce a ses avantages. Au fil de la partie, les villes se développent ; il vous faudra sans doute ajuster les pourcentages des revenus commerciaux. En effet, il faut que vous collectiez les impôts, investissiez en recherches et dépensiez en produits de luxe pour que votre peuple soit satisfait. Pour ajuster la distribution des revenus commerciaux, ouvrez le menu ROYAUME et sélectionnez l'option TAUX D'IMPOSITION.

RECHERCHE SCIENTIFIQUE

La barre de progression des recherches vous permet d'évaluer d'un coup d'œil où en sont vos recherches et quand le prochain progrès sera découvert. La ligne d'icônes dénote vos avances et change au fur et à mesure que vous approchez de votre objectif. Après la découverte d'un progrès, vos scientifiques se remettent au travail et cette barre est remise à zéro.

ENVIRONNEMENT

S'il existe un danger de catastrophe à l'échelle planétaire, l'indicateur d'environnement vous présente un schéma de l'étendue de ce risque. Aux premiers signes de pollution, l'icône apparaît, à son taux le plus bas. Si la pollution continue de s'étendre, l'icône change pour en montrer les "progrès". Si la pollution n'est pas jugulée lorsque cet indicateur est à son maximum, la planète subit des désordres écologiques et l'indicateur change pour refléter ce nouvel équilibre.

La pollution et les problèmes écologiques sont également provoqués par la fonte du cœur d'un réacteur nucléaire ou des retombées d'armes destructrices. Pour en savoir plus sur la pollution et sur les catastrophes planétaires, reportez-vous à **Protéger la planète**.

BOÎTE D'UNITÉ ACTIVE ET D'EMPLACEMENT

La plus grande partie de la fenêtre de statut est consacrée aux renseignements sur l'endroit où se trouve le curseur. Il s'agit normalement de l'unité qui clignote à ce moment mais il peut également s'agir d'un carré de terrain que vous avez choisi. Pour les besoins de cette boîte de renseignements, vous remarquerez que les villes sont ignorées. Vous y trouverez les précisions suivantes mais peut-être pas dans cet ordre.

MODE

Le mode d’affichage de la carte, Afficher éléments ou Déplacer éléments est indiqué.

ICONES

Il y a des unités à l’emplacement du curseur, chacune de ces unités est représentée par un icône. Ces icônes portent le bouclier coloré qui indique leur nationalité et leur barre de dégâts. Si de nombreuses unités se retrouvent dans un carré, les icônes peuvent remplir toute la fenêtre. Utilisez les boutons en forme de flèche qui se trouvent en bas à droite de la fenêtre de STATUT pour faire défiler la liste.

NATIONALITÉ

Si une unité adverse se trouve à l’emplacement de votre curseur, le nom de sa civilisation apparaît.

VILLE NATALE

Dans cette fenêtre, apparaît le nom de la ville qui entretient l’unité que vous observez. C’est le plus souvent la ville où l’unité a été créée. Vous pouvez transférer une unité dans une autre ville en l’y plaçant et en utilisant la commande Etablir ville natale (ou en cliquant sur l’unité dans la Fenêtre de la ville et en choisissant l’option Soutien de cette ville). Cette commande peut être très utile lorsque l’une de vos villes est menacée, puisque toutes les unités qui sont entretenues par une ville sont détruites quand cette ville est capturée, même les unités en poste ailleurs.

TYPE D’UNITÉ

Vous voyez apparaître le type d’unité à l’endroit où se trouve le curseur. La boîte de renseignements vous indique aussi si votre unité a le statut de vétéran.

DÉPLACEMENT

Le nombre de points de déplacement qu’il reste à une unité active est mentionné. (Si vous ne voulez plus bouger une unité qui affiche encore des points de déplacement, utilisez la commande Passer le tour et terminez le déplacement de cette unité pour ce tour.)

Lorsqu’une unité se déplace sur une route, les points sont indiqués sous forme de fraction (déplacer une unité sur une route utilise un tiers d’un point de mouvement, ce qui rend les fractions nécessaires.) En plus des points de déplacement, la fraction indique aussi la diminution de la puissance de feu. Par exemple, une unité qui commence un tour avec un point de déplacement et emprunte une route est assortie de $2/3$ de points restants, ce qui équivaut à $2/3$ de puissance d’attaque.

Il faut également remarquer qu’une unité qui commence ses déplacements sur une voie ferrée et l’emprunte au cours de ses mouvements n’utilisera aucun point de déplacement tant qu’elle sera sur cette voie ferrée.

TERRAIN

Ceci indique le type de terrain à l’endroit du curseur. Cette indication de terrain ne tient pas compte de la présence d’une ville mais fait état des aménagements apportés à la campagne, comme une irrigation, des routes et des voies ferrées. Si des ressources naturelles se trouvent à cet endroit, elles sont également mentionnées.

FENÊTRE DU MONDE



Située en haut à droite de l'écran, cette fenêtre vous montre l'étendue du monde découvert. La disposition par défaut de la nouvelle carte est l'affichage du globe tournant, alors que la disposition de la carte classique est celle du monde plat. Pour faire passer l'affichage du globe au monde plat, cliquez n'importe où sur la fenêtre du monde. Pour revenir à l'affichage du globe, cliquez le bouton Fermer (le X) situé au bord de l'affichage Monde plat.

Dans l'affichage Monde plat, la fenêtre du monde est centrée sur la portion du territoire présenté dans la fenêtre de la carte. Le rectangle dans la fenêtre du monde marque les limites de la grande carte. Dans cet affichage, vous pouvez utiliser la fenêtre du monde pour déplacer rapidement la carte. Cliquez à un endroit quelconque de la fenêtre du monde et les deux affichages sont centrés sur ce nouvel endroit.

Dans une partie à plusieurs cartes, les boutons en forme de flèche sur le bord de l'affichage Monde plat vous permettent de passer d'une carte à une autre. Le titre de la fenêtre vous donne le nom du monde que vous observez et la fenêtre de la carte affiche la portion de ce monde que vous avez découverte. Vous pouvez utiliser les flèches Haut et Bas pour consulter toutes les cartes.

Cliquez à droite, dans l'affichage Monde plat, pour ouvrir une Fenêtre de carte secondaire. Cette nouvelle fenêtre fonctionne comme la grande ; la seule différence est la présence, en haut à gauche, d'un bouton Fermer, de boutons de zoom et d'un bouton de Mode. Grâce à ce bouton, vous pouvez faire passer cette nouvelle carte d'un mode d'affichage à un autre. Les modes en sont : Dépister manœuvres amies, Dépister manœuvres ennemies, Dépister toutes les manœuvres et Vue statique (qui est centré sur le carré de carte choisi et n'en bouge plus).

Les cartes secondaires que vous avez ouvertes restent centrées sur les zones précisées, ce qui vous permet de voir d'un coup d'œil tous les mondes. Il faut toutefois que vous vous souveniez du monde affiché dans ces cartes, car elles n'ont pas de titre. Pour faire revenir la carte principale et fermer toutes les cartes secondaires, choisissez l'option Disposition des fenêtres.

PAGE D INFORMATION WEB

Civilization II possède un site web actif et passionnant créé spécialement pour que vous obteniez le meilleur de votre nouveau jeu. Vous pouvez nous rendre visite à l'adresse suivante :

<http://www.CIVILIZATIONII.com>

Venez et vous découvrirez que le site web de Hasbro Interactive contient :

- Support technique
 - Des informations de contact utilisateur
 - Des mises à jours logicielles
 - Des démonstrations
 - De l'interaction
 - Des entretiens
 - Des compétitions
- et bien d'autres choses encore.

Notre site web est constamment mis à jour, venez donc le consulter régulièrement. Ne ratez pas nos nouveaux événements et nos suppléments !

PRODUITS HASBRO INTERACTIVE À VENIR ET EXISTANTS

Pour de plus amples informations sur les produits Hasbro Interactive à venir ou existants, veuillez consultez notre site web principal :

<http://www.hasbro-interactive.com>

NOTICE/GARANTIE

NOTICE

Le logiciel et toutes les images, photographies, animations, vidéo, audio, musique et texte contenus dans le CD-ROM et ce manuel sont protégés par copyright. Ce copyright est la propriété ou est soumis à autorisation de Hasbro Interactive Limited à Caswell Way, Newport, Gwent, NP9 0YH. Sauf autorisation légale, aucune partie de ce manuel ou de tout autre élément contenu dans le CD-ROM ne peut être copiée, reproduite, traduite, modifiée ou réduite sous quelque forme électronique que ce soit sans l'autorisation écrite préalable de Hasbro Interactive. Vous avez le droit d'utiliser le CD-ROM pour un usage personnel mais vous ne pouvez pas vendre ou transférer des copies du manuel, du logiciel ou de tout autre élément contenu dans le CD-ROM. Location interdite.

GARANTIE

Hasbro Interactive Limited garantit à l'acheteur original de ce produit seulement, que le CD-ROM ci-inclus fonctionnera correctement en accord avec les spécifications établies dans ce manuel et que le CD-ROM original est dépourvu de tout défaut matériel ou de fabrication. Cette garantie s'applique pour une durée de 8 jours à partir de la date d'achat. Durant cette période, si votre CD-ROM se révèle défectueux, nous vous demandons de bien vouloir contacter notre service de téléassistance technique dont le numéro est indiqué ci-dessus, puis le cas échéant, de le ramener chez votre revendeur qui vous le remplacera sur simple présentation d'une preuve d'achat datée et d'une brève description du défaut. Cette garantie ne s'applique pas aux défauts causés par une mauvaise utilisation, des dommages ou une usure excessive. Il n'existe aucune autre garantie concernant le CD-ROM. Hasbro Interactive Limited n'accepte aucune responsabilité pour toute perte de profit indirecte ou consécutive, même si nous sommes conscients de la possibilité d'un tel dommage. Cette garantie n'affecte en aucune façon les droits qui vous sont accordés par la loi.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO:

Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

REMERCIEMENTS

EQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Producteur

Alex De Lucia

Producteur associé

Chris Bowling

Conception du jeu

Mick Uhl

John Possidente

Programmeurs

Steve Cox, responsable

Jim Thomas

Chris Taormino

Rob Knopf

Mark Bradshaw

Infographistes

Frank Frazier, responsable

Todd Bilger

Jim Crawley

Betsy Kirk

Autres artistes

Casey Aramian

Kevin Boehm

Mary Pat Buck

Walter Carter

Rob Cloutier

Mark Glidden

Sam Laskowski

Scott Nixon

Charlie Shenton

Jeff Skalski

Coolhand Interactive

Dragonlight Productions

Mondo Media

The Animation Factory

Musique

Roland Rizzo

Créateurs du son

Mark Cromer

Mark G. Reis

Ingénieurs du son

Mark Cromer

Mark G. Reis

NOTES:

Assurance qualité

Tom Falzone, responsable

Responsables des tests

Ross Edwards

Jeff Smith

Testeurs

Tim Beggs

Matt Bittman

Barry Caudill

Ellie Crawley

Michael Davidson

Grant Frazier

Jason Gleason

Mark Gutknecht

Brad Hoppenstein

Carl Johnson

Rose Kofsky

Charles Lane

Joe Lease

Jason Lego

Brandon Martin

Rex Martin

Tim Mccracken

Steven Purdie

Sal Saccheri

Rick Saffery

Greg Schneider

Joe Walbeck

Nathan Wright

Tests supplémentaires

Ray Pfeifer

Documentation

John Possidente, responsable

Jonatha Caspian-Kaufman

Julie L. Stroehmann

Laning Polatty

Remerciements particuliers à

William Denman

Lori Der

Gayle Keidel

Rhonda Williams

**YOU'VE GOT THE GAME—
NOW GET
THE GUIDE!**

CIVILIZATION II TEST OF TIME

PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE

-  Full descriptions of each new world
-  Complete details on making a research plan
-  Customize your civilization for lethal efficiency
-  Colonization strategies to insure survival
-  Full coverage of what to expect from the aliens



**Prima Strategy Guides available
where you buy guides and
games**

© 1999 Hasbro Interactive and MicroProse, Inc. All Rights Reserved.
CIVILIZATION, CIVILIZATION II, and CIVILIZATION II TEST OF TIME
are trademarks of and HASBRO INTERACTIVE, the HASBRO
INTERACTIVE logo, and related marks are trademarks of Hasbro
or its affiliates.



www.primagames.com