

SID MEIER'S

CIVILIZATION III

CONFLICTS IN CIVILIZATION

SCENARIOS



MANUEL D'INSTRUCTIONS

MICRO PROSE

UN PETIT MOT A PROPOS DE CE JEU

Nous aimerions vous remercier d'avoir acheté un de nos produits. N'oubliez pas que les concepteurs de ce produit comptent sur vous pour ne pas céder de copies des jeux à d'autres personnes. Ils ont consacré énormément de temps, d'efforts et d'argent à la conception de ce produit, et le paiement de royalties provenant des ventes est leur seule source de revenus. Votre achat leur permettra d'investir le temps et l'argent nécessaires à la production de logiciels de grande qualité dans le futur.

Nous nous efforçons de fournir des produits qui soit de la meilleure qualité et valeur possibles. Si vous avez des questions concernant un de nos logiciels, où si vous avez des idées concernant le développement de programmes supplémentaires, veuillez nous contacter aux numéros suivants:

MicroProse

2490 Mariner Square Loop

Alameda, CA 9450

1 (510) 522-1164

1 (510) 522-9357 Fax

1 (510) 522-8909 BBS

America Online: mps1

CompuServe: 76004,2223

GEnie: microprose

Internet:

support@microprose.com

World Wide Web:

www.microprose.com



Gilman G. Louie

MicroProse

CREDITS

PRODUCTEUR	Kerry Wilkinson
CONCEPTION DU JEU	Mick Uhl
GRAPHISMES	Michael Haire: directeur artistique, Barbara Bents Miller, Stacey Clark Tranter, Barbara Jeznach, Michael Bazzell
PROGRAMMATION	Kerry Wilkinson
MUSIQUE	Roland Rizzo
CONCEPTEURS DU SON	Mark Cromer, Mark G. Reis
INGENIEURS DE L'ENREGISTREMENT	Mark G. Reis, Roland Rizzo
MULTIMEDIA	Michael Ely

MEILLEURS SCENARIOS INTERNET

Kevin Bromer - La guerre du Golfe (Persian Gulf War)
Jeppe Grue et Jan Dimon Bendtsen - La conquête de l'Angleterre
(The Conquest of Britain)
Eric Hartzell - La croix et le croissant (Cross and Crescent)
Antonio Leal - Le choléra de Zeus et Atolon (The Cholera of Zeus et Atolon)
Tim McBride - La chute du grand Kesh (The Fall of the Great Kesh)
Don Melsom - Vent de l'est, pluie (East Wind, Rain)
Mike Regan - La révolte des autochtones (Native Rebellion)

ASSURANCE QUALITE	Chrispy Bowling: responsable Robin Pole: adjoint Wm. David Possidente: adjoint Bob Abe, Brad Christman, Guy LaMarr, Ban McJilton, Joe Morel, Jun Yun
--------------------------	---

TESTS SUPPLEMENTAIRES	Kathy Abe, Jim Crawley, Dave Ellis, Steve Purdie, Don Emmel, Rick Saffery, Brandon Martin
------------------------------	--

DOCUMENTATION	John Possidente
CONCEPTION ET MISE EN PAGE DU MANUEL ET DE LA BOITE	Reiko Yamamoto, Jerome Paterno, Rick Rasay
SUPPORT TECHNIQUE	Tim Goodlet
RESPONSABLE MARKETING DU PRODUIT	Kathryn Lynch
SERVICE CLIENTELE ET TESTS	Gabriel Turk, Michael Wedderburn, Calvin Rien
RELATIONS PUBLIQUES	Holly Hartz, Kathy Sanguinetti

REMERCIEMENTS SPECIAUX

Tom Nichols, Chris Deyo, Derek McLeish, Ken Allen, Janet Dickerman,
Marisa Ong, Kip Welch, Anu Kirk - Desper Technologies, Murray Taylor

SOMMAIRE

LES INSTRUCTIONS.....	1	Remarques spéciales.....	18
Système requis.....	1	LA GRANDE GUERRE.....	19
Installation.....	2	Progrès.....	19
Pour jouer.....	3	Merveilles.....	20
UN APERÇU RAPIDE.....	3	Unités.....	20
Charger un scénario.....	3	Remarques spéciales.....	20
Sauver et charger à nouveau.....	4	LA GUERRE MONDIALE: 1979.....	21
Objectifs et victoire.....	5	Unités.....	21
Lorsque vous avez fini.....	5	Remarques spéciales.....	21
LES NOUVEAUTÉS.....	5	APRES L'APOCALYPSE.....	22
Unités.....	6	Progrès.....	22
Progrès.....	6	Unités.....	22
Merveilles.....	6	Remarques spéciales.....	22
La civilopédie.....	7	L'INVASION	
Limites du jeu.....	7	EXTRATERRESTRE.....	23
Événements.....	7	Progrès.....	23
ALEXANDRE LE GRAND.....	8	Unités.....	24
Unités.....	8	Merveilles.....	24
Remarques spéciales.....	8	Remarques spéciales.....	24
JIHAD: LA MONTEE DE		LE MEILLEUR DE L'INTERNET.....	25
L'ISLAM.....	9	Atolon par Antonio Leal.....	25
Progrès.....	9	The Cholera of Zeus	
Unités.....	10	(Le choléra de Zeus)	
Remarques spéciales.....	10	par Antonio Leal.....	25
LES CROISADES.....	10	The Conquest of Britain	
Progrès.....	11	(La conquête de l'Angleterre)	
Unités.....	11	par Jeppe Grue et	
Merveilles.....	11	Jan Dimon Bendtsen.....	25
Remarques spéciales.....	12	The Cross and the Crescent	
LA HORDE MONGOLE.....	12	(La croix et le croissant)	
Progrès.....	12	par Eric Hartzell.....	25
Unités.....	13	The Fall of the Great Kesh	
Merveilles.....	13	(La chute du grand Kesh)	
Remarques spéciales.....	13	par Tim McBride.....	25
L'ERE DE LA DECOUVERTE.....	14	East Wind, Rain	
Progrès.....	14	(Vent de l'est, pluie)	
Remarques spéciales.....	14	par Don Melsom.....	25
LA GUERRE		Persian Golf War	
D'INDEPENDANCE.....	15	(La guerre du Golfe)	
Progrès et merveilles.....	15	par Kevin Bromer.....	25
Unités.....	15	Native Rebellion	
Remarques spéciales.....	15	(La révolte des autochtones)	
L'ERE NAPOLEONIENNE.....	16	par Mike Regan5.....	25
Progrès.....	16	ANNEXE: MACRO LANGAGE	
Unités.....	16	DES SCENARIOS.....	26
Remarques spéciales.....	17	Terminologie.....	26
LA GUERRE DE SECESSION.....	17	Les fichiers d'événements.....	26
Progrès.....	18	Débogage.....	27
Merveilles.....	18	Énoncés des événements.....	27
Unités.....	18	Déclencheurs valides et actions.....	28
		Exemple.....	32
		SERVICE CLIENTELE.....	33

LES INSTRUCTIONS

Commençons par le commencement. Cette section vous indiquera tout ce dont vous avez besoin pour débiter. Si vous avez tout ce qu'il vous faut dans votre ordinateur, vous n'aurez plus qu'à installer les scénarios avant de commencer à jouer.

SYSTEME REQUIS

Pour que les scénarios de *Sid Meier's Civilization II* fonctionnent, votre ordinateur doit avoir la configuration minimum suivante:

- ◆ Bien sûr, *Civilization II* doit être installé.
- ◆ Il vous faut un processeur 80486DX ou supérieur. En fait, tout ordinateur "486" ou "Pentium" fera l'affaire. La vitesse du système devrait être en fait de 33 MHz (mégahertz). Nous vous conseillons d'avoir une vitesse de 66 MHz pour obtenir de meilleurs résultats.
- ◆ Il vous faut un lecteur CD-ROM double-vitesse fonctionnant avec la version MSCDEX (l'extension CD-ROM Microsoft) 2.2 ou plus récente.
- ◆ Votre ordinateur doit avoir au moins 8 Mo (mégaoctets) de RAM (mémoire vive) installés. (C'est la mémoire *de travail*; ne la confondez pas avec les Mo d'espace d'enregistrement des données du disque dur). Pour une meilleure performance, nous vous conseillons d'avoir au moins 16 Mo.
- ◆ Il vous faut soit Windows 95, soit une version 5.0 ou supérieure de DOS, et la version 3.1 ou supérieure de Microsoft Windows sur votre ordinateur. Presque tous les nouveaux ordinateurs 486 et Pentium sont équipés de l'une de ces versions.
- ◆ Le programme d'installation copiera des morceaux de scénarios de *Civilization II* sur votre disque dur; il vous faut donc 20 Mo d'espace libre sur votre disque dur (plus l'espace supplémentaire requis par la mémoire virtuelle). Pour voir si vous avez assez d'espace sous Windows 95, cliquez deux fois sur l'icône **Poste de travail**. Activez l'option **Détails** dans le menu **Affichage** et la quantité d'espace libre sur votre disque dur (en général "C") apparaîtra sous **Espace libre**. Sous DOS, tapez simplement **dir** à n'importe quel prompt, puis appuyez sur Entrée. Une des dernières choses indiquées est la quantité d'espace libre sur le lecteur courant.
- ◆ Les graphismes doivent être de qualité SVGA ou supérieure, et avoir au moins 256 couleurs en mode 640x480.
- ◆ Une souris ou un trackball doit être relié à l'ordinateur. Le gestionnaire de souris doit être entièrement compatible avec le gestionnaire de souris Microsoft.

Si malgré cela vous avez des problèmes à faire fonctionner le jeu, veuillez contacter notre service clientèle MicroProse pour obtenir de l'aide.

INSTALLATION

Avant de jouer avec les scénarios de *Civilization II*, il faut que le programme d'installation copie certains fichiers sur votre disque dur. Pour cela, suivez les instructions suivantes:

- ◆ Allumez votre ordinateur. L'extension CD-ROM Microsoft devrait se charger lorsque l'ordinateur démarre. (Si vous avez des problèmes lors de l'installation, c'est sans doute parce que l'extension n'est pas chargée. Reportez-vous au manuel de votre ordinateur pour savoir comment la charger.)
- ◆ Ouvrez le lecteur CD-ROM, placez le CD *Civilization II Scenarios* et fermez le couvercle.

Utilisateurs de Windows 95:

- ◆ Cliquez deux fois sur l'icône **Poste de travail**.
- ◆ Dans la fenêtre qui s'ouvre alors, cliquez deux fois sur l'option correspondant à votre lecteur CD-ROM ("D" en général).
- ◆ Cliquez ensuite sur le fichier **setup.exe**. Le programme d'installation sera lancé.
- ◆ La seule décision que vous avez à prendre pendant l'installation concerne le répertoire dans lequel vous allez installer le jeu. **Vous DEVEZ installer les scénarios dans le même répertoire que celui dans lequel vous avez installé *Civilization II***. Dans le cas contraire, ils ne fonctionneront pas. Au prompt vous pouvez accepter le défaut (c:\mps\civ2\scenario), taper le chemin d'accès du répertoire, ou utiliser le bouton **Parcourir** pour trouver le répertoire. Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.

Utilisateurs DOS/Windows:

- ◆ Tapez **win** pour démarrer Windows (si le programme n'est pas déjà lancé).
- ◆ Cliquez deux fois sur l'icône de gestionnaire de fichiers.
- ◆ Dans la fenêtre qui s'ouvre alors, cliquez deux fois sur l'option correspondant à votre lecteur CD-ROM ("D" en général).
- ◆ Cliquez ensuite sur le fichier **setup.exe**. Le programme d'installation sera lancé.
- ◆ Lorsqu'un message vous le demande, choisissez le répertoire dans lequel vous voulez installer les scénarios. **Vous DEVEZ installer les scénarios dans le même répertoire que celui dans lequel vous avez installé *Civilization II***. Dans le cas contraire, ils ne fonctionneront pas. Vous pouvez accepter le défaut (c:\mps\civ2\scenario), taper le chemin d'accès du répertoire, ou utiliser le bouton **Parcourir** pour trouver le répertoire.
- ◆ Cliquez enfin sur **OK** pour confirmer vos choix et commencer l'installation. Une fois que vous avez pris toutes les décisions:
- ◆ Le programme d'installation copiera ensuite certains fichiers du CD-ROM sur votre disque dur.
- ◆ Lorsque l'installation est terminée, vous retournerez à Windows.

POUR JOUER

Une fois que l'installation automatique et la configuration sont terminées, les scénarios n'attendent plus que vous. Pour commencer:

- ◆ Si vous voulez voir et écouter les séquences vidéo et multimédia du jeu que vous n'avez pas installées, assurez-vous que le CD *Civilization II Scenarios* se trouve dans le lecteur. (Si vous n'avez pas installé les fichiers recommandés, il n'y aura pas d'effets sonores, même si le CD est dans le lecteur. Par contre, vous entendrez la musique.)
- ◆ Si Windows n'est pas déjà activé, lancez-le.
- ◆ Il vous suffit ensuite de cliquer deux fois sur l'icône *Civilization II* (ou de cliquer sur Civ2 dans le menu Démarrer de Windows 95).

UN APERÇU RAPIDE

Bien que vous ayez lu et relu le manuel plusieurs fois, vous vous êtes peut-être demandé parfois ce qu'étaient les scénarios. Au cas où vous auriez oublié, voici un bref résumé sur la façon de charger les scénarios pour jouer, et ce qui vous attend si vous en gagnez un.

CHARGER UN SCENARIO

Le premier menu que vous voyez lorsque le jeu démarre n'a pas de nom.

- ◆ Cliquez sur le bouton se trouvant juste à côté de **Commencer scénario**.
- ◆ Cliquez ensuite sur le bouton **OK**.

Il vous faut à présent choisir le scénario auquel vous voulez jouer. La fenêtre de sélection fonctionne exactement de la même façon qu'une fenêtre de sélection de fichier Windows.

- ◆ Faites d'abord un double clic sur le répertoire intitulé **scénario**.
- ◆ Ensuite, cliquez deux fois sur le répertoire du scénario que vous voulez.
- ◆ Enfin, cliquez deux fois sur le nom du scénario lui-même.

Les scénarios MicroProse se trouvent tous dans des répertoires différents:

Scénarios	Répertoire	Fichier
Après l'apocalypse	Apocalyp	apocalyp.scn
Ere de la découverte	Discover	discover.scn
L'ère napoléonienne	Napoleon	napoleon.scn
Alexandre le Grand	Alexandr	alexandr.scn
Invasion extraterrestre	Alien	alien.scn
Guerre de sécession	CivilWar	civilwar.scn
Les croisades	Crusades	crusades.scn
La Grande Guerre	WW1	ww1.scn
Jihad: la montée de l'islam	Jihad	jihad.scn
La horde mongole	Mongol	mongol.scn
La guerre d'indépendance	Independ	independ.scn
Guerre mondiale: 1979	WW79	ww79.scn

Les meilleurs scénarios internet se trouvent tous dans des sous-répertoires du répertoire intitulé **BestoNet**:

Meilleurs scénarios internet	Répertoire	Fichier
Atolon	Atolon	atolon.scn
The Cholera of Zeus (Le choléra de Zeus)	Zeus	zeus.scn
The Conquest of Britain (La conquête de l'Angleterre)	Brit1011	britain.scn
The Cross and the Crescent (La croix et le croissant)	Croscres	croscres.scn
The Fall of the Great Kesh (La chute du grand Kesh)	Kesh	kesh.scn
Persian Golf War (La guerre du Golfe)	Gulfwar	gulfwar.scn
Native Rebellion (La révolte des autochtones)	Rebel	rebel.scn
East Wind, Rain (Vent d'est, pluie)	EastWind	eastwind.scn

Une fois que vous avez choisi un scénario, vous verrez apparaître un texte d'introduction qui vous expliquera la situation dans laquelle vous vous allez plonger. Cliquez sur **OK** lorsque vous avez fini de lire ce texte. Ensuite, il vous faudra faire les choix normaux de début de partie pour *Civilization II*.

- ◆ Choisissez la civilisation à la tête de laquelle vous voulez être. Chaque scénario comprend des empires intéressants et d'autres qui le sont moins. Certaines nations n'apparaissent que pour la précision historique ou pour épicer les choses; inutile donc de les choisir.
- ◆ Sélectionnez un niveau de difficulté. Le défaut est Dété, car nous pensons que les gens jouant avec nos scénarios ont déjà de l'expérience.
- ◆ Entrez le nom sous lequel vous souhaitez jouer.
- ◆ Choisissez le sexe qu'emploieront les émissaires des autres civilisations lorsqu'ils s'adresseront à votre dirigeant.

Ensuite, le jeu commence vraiment.

SAUVEGARDER ET CHARGER A NOUVEAU

Lorsque vous installez les scénarios, les fichiers correspondants se trouvent tous dans des répertoires différents. *Ils doivent rester à l'endroit où ils sont*. Si vous les déplacez, les conséquences seront imprévisibles et le service clientèle ne pourra peut-être pas vous aider.

Ne déplacez pas les fichiers de scénarios.

La même chose est valable pour les parties tirées des scénarios que vous sauvegardez. Lorsque vous jouez un certain scénario et que vous sauvegardez la partie (même si vous utilisez la fonction de sauvegarde automatique), le fichier sauvegardé rejoint le scénario qui se trouve dans le répertoire. Quand vous avez besoin de charger le fichier, cherchez-le dans le répertoire du scénario, et non dans le répertoire de *Civilization II*.

Ceci nous amène à une règle importante. Si vous copiez un fichier scénario sauvegardé pour l'utiliser avec *Civilization II* sur un autre ordinateur, assurez-vous que vous copiez le fichier dans le bon répertoire de scénario.

OBJECTIFS ET VICTOIRE

Avec certains scénarios, vous devrez procéder de la même façon que dans un jeu normal pour marquer des points et gagner. Cependant, la plupart des scénarios se servent du système d'objectifs. Dans ce cas, la victoire ou la défaite se mesure en fonction du nombre de villes (et parfois de merveilles) conquises à la fin de la partie par rapport à l'objectif prévu au départ.

Dans chaque scénario d'objectifs, une civilisation est la nation protagoniste. C'est toujours la même (elle apparaît dans le texte d'introduction), quelle que soit la nation que vous choisissiez pour jouer. Le concepteur du scénario a indiqué certaines villes comme faisant partie de l'objectif à atteindre. (Pour trouver ces villes, sélectionnez **Trouver ville** dans le menu **Royaume**. Certaines villes constituent des objectifs principaux, et chaque merveille dont vous vous emparez compte dans le score final.

Il y a quatre résultats possibles pour chaque scénario d'objectifs. Le nombre d'objectifs requis est pré-défini pour chaque scénario. La nation protagoniste peut:

- 1) remporter une victoire décisive
- 2) remporter une victoire mineure
- 3) subir une défaite mineure
- 4) subir une défaite décisive

Quel que soit le résultat pour le protagoniste, les autres civilisations obtiennent toutes le résultat inverse. Par exemple, si vous êtes le protagoniste et que vous remportez une victoire mineure, vos adversaires subiront tous une défaite mineure.

LORSQUE VOUS AVEZ FINI

Après avoir quitté ou terminé un scénario, vous retournez au premier écran sans titre. Vous pouvez alors commencer un autre scénario (ou une partie normale) si vous le désirez. Si vous préférez quitter *Civilization II*, cliquez sur **Annuler**.

LES NOUVEAUTES

De nombreux concepteurs de scénarios ne se sont pas contentés de créer des situations à partir de celles qui existaient déjà dans *Civilization II*. Ils ont profité de la possibilité de concevoir de nouvelles unités, de modifier celles existant déjà, de réarranger les progrès et de changer presque tout. Dans les scénarios de MicroProse, nous avons même fait quelques petites modifications concernant le fonctionnement le jeu.

UNITES

Les caractéristiques de certaines unités ont été modifiées. Vous pouvez supposer que les unités qui vous semblent familières sont les mêmes que celles auxquelles vous vous attendiez (ou du moins elles sont très similaires). Cependant, il est préférable d'utiliser votre Conseiller militaire pour jeter un coup d'œil sur vos unités. Comparez les données qui se trouvent dans son dossier à celles de l'affiche fournie avec *Civilization II*: les modifications sont relativement évidentes.

Un changement qui affecte tout le jeu: les ingénieurs n'ignorent plus les zones de contrôle.

De nouvelles unités ont été rajoutées dans plusieurs scénarios. Dans les scénarios MicroProse, les nouvelles unités sont toutes représentées par de nouvelles icônes. Elles sont donc faciles à repérer. Là aussi, vous pouvez obtenir plus de détails en consultant le rapport du Conseiller militaire. Les nouvelles unités sont toutes décrites brièvement dans la section détaillant chaque scénario.

PROGRES

Dans certains scénarios, les progrès de la science ne sont pas les mêmes que ceux d'une partie normale de *Civilization II*. Quelquefois, les progrès ont simplement changé de nom ou leurs conséquences ont été modifiées; il y a cependant un scénario (Invasion extraterrestre) dans lequel des parties importantes de l'arbre de recherche ont été élaguées ou réarrangées. De nombreux scénarios limitent également les progrès pour protéger la saveur historique de la situation.

Il y a donc des changements dans le paradigme technique, qui pourraient faciliter ou gêner vos recherches (ou celles de vos adversaires).

Quelques scénarios MicroProse sont conçus de façon à ce que les diverses civilisations fassent des recherches complètement différentes. Par exemple, certains progrès peuvent être disponibles aux extraterrestres mais pas aux humains, et vice versa.

Les références auxquelles vous avez accès grâce aux boutons **But** et **Aide** ont été modifiées, de façon à ce que vous puissiez toujours trouver les recherches qui vous sont accessibles.

MERVEILLES

Parallèlement aux modifications faites concernant les progrès, des changements ont été effectués concernant les merveilles du monde. Dans certains scénarios, les merveilles existantes ont été renommées pour mieux correspondre au contexte. Leurs effets n'ont pas été modifiés.

Pour les scénarios dont les merveilles ont été renommées, les séquences vidéo ne leur correspondent plus et ne sont par conséquent pas montrées.

Dans les scénarios qui se trouvent dans le système des objectifs, il peut être plus valable de capturer (et garder) une ville contenant une merveille que d'en conquérir une qui n'en a pas.

Dans tous les cas, les merveilles dont le nom a été modifié sont décrites dans la civilopédie et les textes d'aide.

LA CIVILOPEDIE

Dans chaque nouveau scénario MicroProse, la civilopédie a été mise à jour pour refléter les modifications faites concernant les unités, les progrès et les merveilles du monde. Cependant, les entrées nouvelles et modifiées sont limitées au texte. Les parties mult média de la civilopédie n'ont pas été mises à jour et *ne sont pas disponibles* dans les scénarios MicroProse.

Les meilleurs scénarios internet n'incluent aucun changement concernant la civilopédie.

LIMITES DU JEU

Les outils de construction de scénario de *Civilisation II* permettent au concepteur de limiter les activités d'une civilisation. Cela les aide à ignorer certaines règles et à donner plus de réalisme à une situation donnée. Par exemple, un scénario dans lequel les extraterrestres ont recours à la violence pour envahir la terre ne sonnerait pas juste si ceux-ci proposaient un traité de paix dès le premier tour, puis se mettaient lentement à construire leur empire à partir de rien. Certaines des limites que vous rencontrerez sont les suivantes:

- ◆ Vous ne pouvez pas changer votre forme de gouvernement.
- ◆ Il n'y a pas de petite tribu.
- ◆ Les progrès et les pièces concernant les vaisseaux spatiaux ne sont pas dans le jeu.
- ◆ La capture d'une ville ne signifie pas que vous allez vous approprier les progrès faits dans cette ville.
- ◆ Il n'y a jamais de pollution.
- ◆ Le scénario comprend une limitation de durée.
- ◆ Certaines civilisations ne peuvent pas du tout communiquer avec les autres.

Lorsque vous rencontrez le chef d'une civilisation créée par un scénario, l'image de celui-ci (et de ses messagers, si vous les avez activés) ne semblera peut-être pas correspondre à son nom ou à la nation. C'est un problème courant lors de l'élaboration de scénario. Lorsque vous créez une nouvelle civilisation, vous ne pouvez pas savoir quelle représentation choisira *Civilization II* pour votre chef. Ceux d'entre vous qui ont l'habitude de donner un nom à leur propre civilisation sont sûrement conscients de cet inconvénient mineur.

Le scénario se développe donc plus ou moins de la façon prévue par le concepteur, et ces limites permettent également d'améliorer le jeu en présentant un défi supplémentaire aux joueurs expérimentés.

EVENEMENTS

En jouant avec les scénarios MicroProse, vous remarquerez sans doute que des choses se produisent, défiant ouvertement les règles de *Civilisation II*. Des unités apparaissent de nulle part, des empires déclarent la guerre pour des broutilles, etc. Raccrochez, il n'y a pas de bugs dans le programme. Nous avons rajouté des "événements", particulièrement adaptés à ces scénarios. Chaque événement est provoqué par certaines actions ou par le chronomètre; ils ont pour but d'améliorer le réalisme, historique ou autre, du scénario.

Pour les concepteurs de scénario ayant l'esprit technique, les détails concernant l'insertion d'événements dans votre propre scénario se trouvent dans l'annexe.

ALEXANDRE LE GRAND



Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **alexandr.scn** que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Alexandr**.

Dans ce scénario historique, Alexandre, alors adolescent et héritier du trône récemment laissé vacant par son père, Philippe de Macédoine, tente de conquérir les empires grec, égyptien et perse et gagne son surnom d'Alexandre le Grand". C'est une course contre la montre, car le scénario commence en 335 avant J.C., et le jeune Alexandre malade, meurt en 322. Moins de 13 ans (150 tours) vous séparent de la date fatidique, alors ne perdez pas de temps!

Nous vous conseillons de prendre le rôle des Macédoniens (Alexandre partant en guerre) ou des Perses (Darios essayant d'arrêter Alexandre). Le défi est intéressant à relever à la tête de n'importe quelle autre civilisation, sauf en ce qui concerne les Thraces et les alliés (Kotys), qui sont condamnés à une fin prématurée.

Alexandre et ses grecs macédoniens sont les protagonistes de ce scénario, et leur objectif est de capturer autant de villes que possible. Certaines villes constituent des objectifs majeurs et ont donc plus de valeur que d'autres.

UNITES

Les seules nouvelles unités de ce scénario sont les gardes personnels des deux principaux empereurs. Pour illustrer la bravoure légendaire d'Alexandre (l'imprudence, diraient certains) sur les lignes de front, il est représenté dans la bataille par une cavalerie de compagnons. Darios est entouré en permanence par ses immortels triés sur le volet.

Remarque du Pinailleur: Les immortels remplacent la cavalerie, et les compagnons remplacent l'armure. Ces deux types d'unités ne sont **donc** jamais disponibles dans ce scénario.

Ces deux unités sont uniques. Si elles sont détruites, vous ne pouvez ni les remplacer ni en créer d'autres, et toutes les recherches que vous ferez ne pourront rien y changer. Ce sont les gardes du corps personnels de l'empereur, et si l'une de ces unités est vaincue, l'empereur trouve la mort. Bien que les successeurs soient prêts à prendre la relève et à continuer le combat, la mort de l'empereur fait que la civilisation ne peut remporter que des victoires mineures au mieux, quelle que soit l'issue véritable du combat.

Comme toujours, vous pouvez examiner les nouvelles unités en faisant apparaître le compte-rendu du ministre de la défense ou la civilopédie. Aucune des unités n'a été modifiée de manière significative, à l'exception des **Phalanges**, que seuls les Grecs et les Macédoniens sont habilités à créer. D'autres unités ont été légèrement modifiées pour les besoins du scénario.

REMARQUES SPECIALES

Voici quelques autres points dont vous devez tenir compte:

- ◆ Il n'est pas possible de changer de gouvernement dans le scénario Alexandre le Grand.

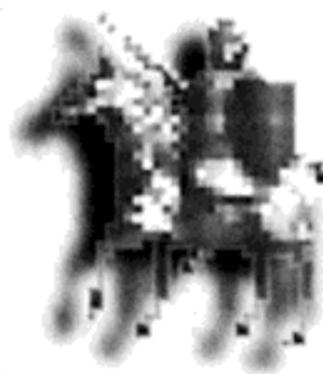
- ◆ Aucune civilisation ne peut tirer bénéfice des progrès technologiques des cités conquises.
- ◆ La pollution n'est pas un facteur de préoccupation au IVème siècle avant J.C.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à un mois.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux de 30 contre 10, ce qui signifie qu'il faut 3 fois plus de temps pour compléter de nouveaux progrès que dans une partie normale.
- ◆ Les progrès en matière de plastiques ont été supprimés.

JIHAD: LA MONTÉE DE L'ISLAM

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **jihad.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Jihad**.

L'Islam, apparu en 624, s'est développé comme une traînée de poudre au Moyen-Orient. De nombreux historiens ont attribué cette popularité rapide de la religion à Mahomet, leader compétent et inspiré. Dans le scénario Jihad, vous avez l'occasion de vérifier si vous pouvez vous montrer à la hauteur de sa renommée, ou au contraire l'empêcher de devenir un exemple. Le scénario se termine en 756, alors ne traînez pas en chemin.

Toutes les civilisations impliquées sont intéressantes à choisir, bien que les Arabes (commandés par Mahomet) soient plus passionnants. Héraclius et ses Byzantins sont les protagonistes de ce scénario, ce qui signifie qu'ils se montreront agressifs dans leur conquête des villes.



PROGRES

Avant de vous présenter les nouvelles unités, attardons-nous un instant sur la façon d'accéder à ces dernières. Les concepteurs ont inclus trois nouveaux progrès et effectué quelques modifications. En voici les détails:

- ◆ La **chevalerie** ne suppose plus une maîtrise de l'équitation et le féodalisme. Vous atteignez ce rang via deux nouveaux progrès: la science militaire et les étriers.
- ◆ Vous disposez des **étriers** lorsque vous avez fait des recherches sur l'Equitation et le travail du fer.
- ◆ La **science militaire** découle de l'université et de l'ingénierie.
- ◆ Vous pouvez faire des recherches sur le troisième sujet, le **feu grégeois**, une fois que vous en avez terminé avec la science militaire et la chimie.

Autrement, l'arbre de recherche ne diffère pas vraiment. Quelques autres progrès sont plus facilement accessibles (pour refléter la situation historique de manière plus précise), mais la plupart n'ont pas subi de modifications. Les inventions ne sont pas disponibles, et, en conséquence, la plupart des progrès modernes ne sont pas accessibles.

UNITES

Les nouveaux progrès ont donné naissance à deux unités:

- ◆ La cataphracte résulte des recherches en Science militaire. Les romains utilisaient ce nom pour désigner leur version de l'armure de lames de métal disposées en écailles qui protégeait à la fois le cheval et son cavalier. (La cataphracte désigne également un certain type de galère de guerre extrêmement bien armée, mais ce n'est pas le cas dans ce scénario).
- ◆ Le dromon découle de l'invention du Feu grégeois. Ce vaisseau rapide lançant du feu était autrefois la perle de l'armement flottant malgré ses inconvénients, notamment une fâcheuse tendance à se brûler lui-même lorsque les vents étaient contraires.

Remarque du Pinailleur: La cataphracte et le dromon se trouvent dans deux emplacements définis par l'utilisateur. Ainsi, l'existence de certains types d'unités ne les rend pas inaccessibles.

Comme toujours, vous pouvez examiner les nouvelles unités en activant le compte-rendu du ministre de la défense (lorsque vous en avez créé au moins une). De nombreuses unités ont été légèrement modifiées pour les besoins du scénario, mais aucune n'a subi de changements en profondeur. Les unités de **croisés** ne sont pas disponibles dans ce scénario.

REMARQUES SPECIALES

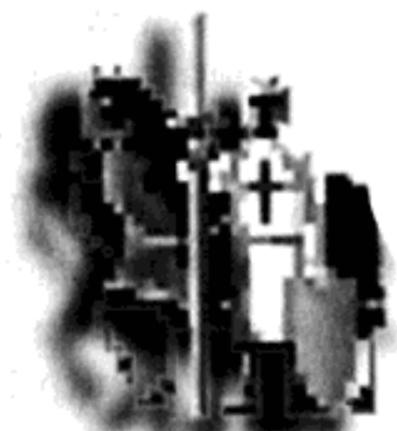
Voici quelques autres points dont vous devez tenir compte:

- ◆ Il n'est pas possible de changer de gouvernement dans le scénario Jihad.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à une année.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux de 20 contre 10, ce qui signifie qu'il faut 2 fois plus de temps pour achever de nouveaux progrès que dans une partie normale.

LES CROISADES

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **crusades.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Crusades**.

Vers la fin du XI^{ème} siècle, les différentes pressions politique, religieuse et économique amenèrent la hiérarchie chrétienne européenne à appeler les fidèles à bouter les "infidèles" du Moyen-Orient. Ces mêmes pressions firent céder les leaders de l'époque, qui s'alignèrent sur les positions de l'église. On appelle Croisades la période de plusieurs décennies qui suivit et qui fut le témoin de rapines, tortures et autres violences dénuées de sens. Dans ce scénario qui débute en 1096 et prend fin en 1220, vous pouvez participer à ce bain de sang injustifié ou tenter de changer le cours des choses et d'éviter ce massacre.



Dès le début, les forces des puissances européennes combattent les Turcs Seldjoukides, bien qu'il y ait des disputes en leur sein. Les Byzantins sont pris entre deux feux et les Egyptiens fatimides ne peuvent rester neutres très longtemps.

Barkiyarok et les Turcs Seldjoukides sont les personnages principaux de ce scénario. Leur but consiste à protéger leurs villes, leurs terres et leur peuple attaqués par des armées soutenues par les églises européennes. Le but des armées de croisés est de libérer autant de villes que possible des Turcs infidèles au nom de la Chrétienté.

PROGRES

L'accent sur la religion et la guerre tout au long des croisades indiquent que la civilisation n'a pas tout à fait quitté la période du Haut Moyen Age. Afin que le scénario reflète bien ce facteur, les possibilités de recherches ont été extrêmement limitées. Si vous jetez un coup d'œil au schéma des progrès qui accompagnait votre copie originale de Civilization II, vous pouvez laisser tomber ce qui se trouve dans les cases violettes et roses, ainsi que dans la moitié des cases bleues.

Une conséquence importante: un certain nombre d'unités, d'améliorations et de merveilles sont inaccessibles dans ce scénario.

Il y a deux progrès nouveaux, chacun ayant été accordé à une civilisation particulière au début du scénario; la civilisation en question ne peut faire de recherche sur ces sujets.

- ◆ La **lance sacrée**, qui permet de créer de nouvelles unités de templiers.
- ◆ La **vraie croix** permet de créer de la même façon des unités d'hospitaliers.

Vous devez maîtriser au moins un des ces progrès si vous voulez que ces croisades soient victorieuses.

UNITES

Ce scénario a plus de nouvelles unités que prévu. De plus, la structure de l'arbre des progrès rend un certain nombre d'entre elles totalement inaccessibles. Deux nouvelles unités valent la peine d'être mentionnées:

- ◆ Les **templiers** ne sont créés que par les civilisations qui détiennent le secret de la lance sacrée.
- ◆ Les unités d'**hospitaliers** n'apparaissent que lorsqu'un leader connaît la vraie croix.

Remarque du Pinailleur: Les deux unités de chevaliers se trouvent dans les emplacements définis par l'utilisateur. Ainsi, l'existence de certains types d'unités ne les rend pas inaccessibles.

Comme toujours, vous pouvez examiner les nouvelles unités en faisant apparaître le compte-rendu du ministre de la défense. Aucune autre unité n'a été modifiée de manière significative.

MERVEILLES

De nombreuses merveilles ne sont pas disponibles à cause des opportunités de recherche limitées, et quelques-unes parmi celles auxquelles vous avez accès ont subi des modifications.

- ◆ L'Ambassade de Marco Polo a été rebaptisée **Ambassade romaine**.
- ◆ Les effets de la **Grande Librairie**, la **Grande Muraille** et l'**Académie de guerre de Sun Tzu** ont tous expirés lorsque le scénario commence.

REMARQUES SPECIALES

Voici quelques autres points que vous devriez savoir:

- ◆ Les Turcs Seljoukides ne peuvent négocier avec personne.
- ◆ Il n'est pas possible de changer de gouvernement dans le scénario Croisades.
- ◆ La pollution n'est pas un facteur.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à une année.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux normal de 10 contre 10.

LA HORDE MONGOLE



Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **mongol.scn** que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Mongol**.

Dans des temps reculés, les steppes d'Asie retentissaient du bruit des sabots des chevaux des cavaliers sauvages. Le scénario couvre la période de 1209 à 1328. Les Mongols déferlaient sur le sud-ouest, pénétrant au sein de l'empire chinois, puis en direction de l'ouest et du nord, ce qui donna lieu à de violents affrontements avec les Turcs et les autres nations européennes. Entraînés par Temujin, ces guerriers ne perdirent aucune bataille.

Nous vous conseillons de jouer dans le camp des Mongols, des Chinois ou des Turcs. Les autres nations pourraient être intéressantes, mais ces trois nations sont impliquées dès le début dans l'action.

Temujin et ses hordes mongoles sont les protagonistes de ce scénario, et leur objectif est la conquête pure et simple. Les autres civilisations préféraient survivre et, si possible, maintenir les cavaliers hirsutes loin des plaines.

PROGRES

Peu de progrès (et toutes les choses qui en découlent) sont disponibles dans ce scénario. N'oubliez pas: cela ne veut pas forcément dire qu'aucune civilisation ne les possède. Certaines peuvent commencer le scénario en maîtrisant déjà un ou plusieurs progrès.

De toute façon, les hordes destructrices ne sont pas supposées s'intéresser à la science.

UNITES

Les nouvelles unités sont légions dans ce scénario. (Beaucoup sont les mêmes que dans le scénario Croisades.) Bien sûr, les limites aux progrès rendent certains types d'unités inaccessibles. De plus, certaines unités ont été éliminées intentionnellement. Quelques unités nouvelles méritent d'être mentionnées:

Note du Pinailleur: au cas où une nouvelle unité remplace le type d'unité original, cette dernière apparaît entre parenthèses, car elle n'est pas disponible pour la production dans le scénario.

- ◆ Les Mongols sont mieux représentés par leurs unités de **Cavalerie d'élite** (Eléphant) et de **Cavalerie légère** (Infanterie mécanisée). Il ne faut pas plaisanter avec ces bandes de cavaliers.
- ◆ Les Chinois ont leur propre **Infanterie C.** (Guerriers) et **Cavalerie C.** (Parachutistes), ainsi qu'une unité d'élite plus puissante: les **Cheng.ch'uan** (Partisans).
- ◆ La force du jeune empire japonais réside dans les unités **Cavalerie.S** (Cavalerie), **Samouraï** (Archers) et la nouvelle unité d'assassins, **Ninja**.

Pour ceux qui gardent les détails en mémoire, la **Trirème** n'est jamais dépassée dans ce scénario. Les **mousquetaires** ne sont absolument pas disponibles et le Canon résulte de la Poudre de canon, pas de la Métallurgie.

Comme toujours, vous pouvez examiner les nouvelles unités en faisant apparaître le compte-rendu du ministre de la défense. Aucune autre unité n'a été modifiée de manière significative.

MERVEILLES

Seules trois merveilles ont été modifiées:

- ◆ Le **Phare** et la **Grande muraille** sont dépassés dès le début.
- ◆ Le **Programme Apollo** n'est pas disponible.

Le reste ne change pas.

REMARQUES SPECIALES

Voici quelques autres points que vous devriez savoir:

- ◆ Il n'est pas possible de changer de gouvernement dans le scénario des hordes mongoles.
- ◆ La pollution n'est pas un facteur.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à une année.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux normal de 10 contre 10.

L'AGE DE LA DECOUVERTE

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier discover.scn, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Discover**.

Nous sommes en 1492, et les grandes familles royales s'impatientent. Les ressources de l'Europe sont presque épuisées. Pour remédier aux économies moribondes, il faut élargir les horizons et trouver des biens de consommation exotiques. Sans nouvelles sources d'intérêt et sans nouveaux produits (et sans endroit pour exiler les agitateurs politiques et les concurrents indésirables), des troubles sociaux risquent d'éclater et de bouleverser l'équilibre du pouvoir. Les explorateurs découvrent in extremis de nouveaux continents attendant d'être conquis et colonisés. Vous avez jusqu'à 1741 pour les exploiter. De nouvelles théories politique voient ensuite le jour lorsque les agitateurs cessent leur action.

Nous vous conseillons de jouer avec n'importe quelle civilisation, à l'exception des Euro-asiatiques. Leur existence dans le scénario constitue une entrave; ils empêchent l'est de s'étendre.

C'est un scénario sans protagoniste, et les objectifs ne sont pas primordiaux. Votre score est basé sur les facteurs habituels de Civilization II.

PROGRES

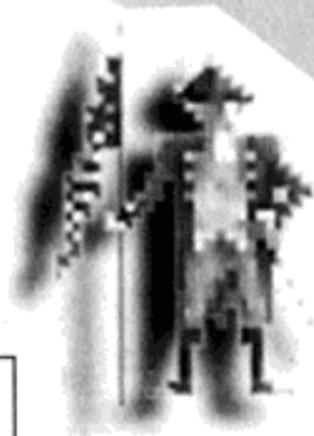
Dans ce scénario, seul quatre progrès ne sont pas disponibles pour la recherche: la conscription, l'électricité, les plastiques et les machines à vapeur. Cependant, ces omissions limitent énormément les progrès modernes.

REMARQUES SPECIALES

Voici quelques autres points que vous devriez savoir:

- ◆ Il n'est pas possible de changer de gouvernement dans le scénario de l'Age de la découverte.
- ◆ La pollution n'est pas un facteur.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à une année.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux de 25 contre 10, ce qui signifie qu'il faut 2,5 fois plus de temps pour compléter de nouveaux progrès que dans une partie normale.
- ◆ Afin de refléter l'époque (et l'énorme profit que génère le commerce des épices) avec plus de précision, **gemme** est devenu **épice 1**, ce qui permet de multiplier les échanges commerciaux. Pour éviter toute confusion, **épice** est devenu **épice 2**.

LA GUERRE D'INDEPENDANCE



Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **independ.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Independ**.

En 1776, les colonies anglaises de la côte est des Etats-Unis décident de déclarer leur indépendance vis à vis de l'empire britannique. Bien sûr, l'Angleterre ne voit pas les choses d'un bon œil.

Nous vous conseillons de rejoindre le camp des Américains (Congrès Continental) ou des Anglais (George III) pour jouer. Il peut être intéressant de prendre la tête des Iroquois ou des Français, mais cela n'est pas garanti.

Le roi George III et ses sujets sont les protagonistes de ce scénario; leur objectif consiste à reprendre autant de villes américaines que possible. Ça a l'air facile. La date butoir est 1783.

PROGRES ET MERVEILLES

Pour les besoins de la précision historique, un certain nombre de progrès ne sont pas disponibles pour la recherche dans ce scénario. Etant donné le prix élevé de la recherche, il est possible que vous ne vous en aperceviez pas.

De même, de nombreuses Merveilles du monde sont soit déjà dépassées, soit déjà construites au début du scénario; il se peut aussi qu'elles ne puissent pas être construites. C'est une guerre, et vous serez donc trop occupé pour construire quoi que ce soit.

UNITES

Dans ce scénario, les nouvelles unités sont trop nombreuses pour que nous puissions les décrire ici. Vous verrez les mercenaires britanniques, les Tories, les Continentaux, l'infanterie royale et d'autres groupes. Comme dans le scénario d'Alexandre le Grand, celui-ci comprend deux unités uniques et irremplaçables.

- ◆ **Geo. Washington** représente le général en chef des forces rebelles.
- ◆ **C. Cornwallis** représente le chef des forces britanniques en poste sur le sol américain.

Même si les successeurs attendent de prendre la suite et de continuer le combat, la mort des généraux entraîne des victoires mineures uniquement pour chaque camp, quelle que soit l'issue véritable du combat.

Comme toujours, vous pouvez visualiser les unités inconnues à l'aide du système d'aide et du compte-rendu du ministre de la défense.

REMARQUES SPECIALES

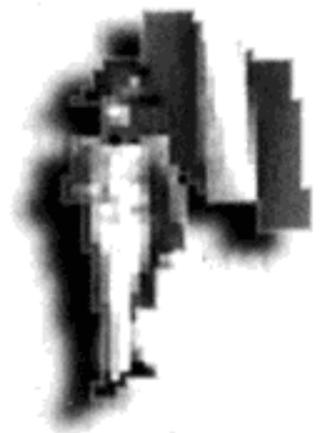
Voici quelques autres points que vous devriez connaître:

- ◆ Les Britanniques et les Américains ne peuvent négocier.
- ◆ Si vous ne jouez ni dans le camp britannique, ni dans le camp français (les deux nations sont contrôlées par ordinateur), ces deux camps peuvent négocier.

- ◆ Il n'est pas possible de changer de gouvernement dans le scénario de la Guerre d'indépendance.
- ◆ Aucune civilisation ne peut tirer bénéfice des progrès technologiques des villes conquises.
- ◆ La pollution n'est pas un facteur.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à un mois.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux de 40 contre 10, ce qui signifie qu'il faut 4 fois plus de temps pour compléter de nouveaux progrès que ce qu'il faudrait dans une partie normale (en d'autres termes, ce n'est pas la peine de tenter de faire de la recherche).

L'ERE NAPOLEONIENNE

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **napoleon.scn**, que vous trouverez dans le répertoire **Napoleon**.



Ce scénario commence en 1798. Napoléon Bonaparte est à la tête des armées de la France post-révolutionnaire, et il entend bien imposer les principes de liberté, égalité, fraternité au plus grand nombre de pays possible, par la force si c'est nécessaire. En 1818, le peuple français se lasse de Napoléon et il est envoyé en exil à Sainte-Hélène. Vous avez jusqu'à cette date fatidique pour participer à cette aventure que certains appellent "l'ère napoléonienne".

Toutes les civilisations sont intéressantes dans ce scénario, les Français et les Anglais peut-être un peu plus que les autres. Napoléon et ses grognards sont les protagonistes de ce scénario, et leur objectif consiste à capturer autant de villes que possible. Tous les autres personnages essaient de les arrêter.

PROGRES

Plusieurs progrès avancés (et les unités auxquelles ils donnent naissance) ne sont pas disponibles dans ce scénario, car ils ne correspondent pas à la vérité historique de la situation. Dans tous les cas, la recherche ne joue pas un rôle fondamental dans ce scénario. (Le paradigme de technologie est relativement élevé.)

UNITES

Il y a plusieurs nouvelles unités dans le scénario de l'ère napoléonienne:

- ◆ Chacune des nations impliquées possède ses propres unités d'infanterie et de cavalerie. (**Cavalerie F** pour les Français, etc.). Les caractéristiques de celles-ci reflètent les forces et les faiblesses des forces armées de l'époque.
- ◆ La **Garde impériale** est une unité française unique qui apparaît sous forme de renfort vers la fin du scénario.
- ◆ **Napoléon** est l'un des plus grands génies de l'histoire de France.

- ◆ **L'amiral Nelson** de ce scénario est réputé pour être le plus grand amiral de toute l'histoire.
- ◆ **Wellington** apparaît relativement tard dans le scénario, pour prêter main forte aux anglais.

La disparition de Napoléon ou de Wellington limite les victoires des nations qui leur correspondent à des victoires mineures, quelle que soit l'issue du combat.

De plus, certaines des unités habituelles ont été légèrement modifiées. Comme toujours, vous pouvez examiner ces nouvelles unités en activant le compte-rendu du ministre de la défense ou en utilisant l'aide.

REMARQUES SPECIALES

Voici quelques autres points dont vous devez tenir compte:

- ◆ Il n'est pas possible de changer de gouvernement dans le scénario de l'ère napoléonienne.
- ◆ Aucune civilisation ne peut tirer bénéfice des progrès technologiques des villes conquises.
- ◆ La pollution n'est pas un facteur.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à deux mois.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux de 40 contre 10, ce qui signifie qu'il faut 4 fois plus de temps pour compléter de nouveaux progrès que dans une partie normale.

LA GUERRE DE SECESSION

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **civilwar.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Civilwar**.

En 1861, les états confédérés d'Amérique venaient de déclarer leur indépendance vis-à-vis des Etats-Unis d'Amérique. Mais la nation dont ils se distançaient refusait d'accepter cette sécession, et les choses tournèrent mal.

Un petit groupe d'états (représenté par le Kentucky) se déclarèrent neutres, mais ils avertirent qu'ils rejoindraient le camp des ennemis de ceux qui les attaqueraient en premier.

Nous vous conseillons de jouer dans le camp des Fédérés ou des Confédérés. Il peut être intéressant de rejoindre le Kentucky si vous voulez relever un défi passionnant; les autres civilisations n'ont qu'un rôle de partenaire commercial et n'ont aucune chance de gagner.

Abe Lincoln et les Fédérés sont les protagonistes de ce scénario et leur objectif est de reprendre autant de villes sécessionnistes que possible. Jefferson Davis compte bien protéger sa nation nouvellement créée, quel qu'en soit le prix.



PROGRES

Peu de progrès concernant la recherche sont disponibles dans ce scénario. Les voici:

La **reproduction d'armement** découle de la physique et des inventions. Elle vous permet de créer de nouvelles unités d'infanterie avancées, une version améliorée de l'unité d'infanterie normale.

La **technologie sous-marine** découle du magnétisme et des inventions. Elle vous permet de créer des sous-marins de guerre de sécession.

Les **retranchements** découlent de la maçonnerie et de la physique. Elle permet de créer une infanterie retranchée. L'infanterie retranchée a une défense plus efficace que l'infanterie normale, mais le coût de construction est le même.

MERVEILLES

Laissez tomber la liste habituelle de merveilles. Dans ce scénario, seules quelques-unes sont disponibles.

- ◆ Le **roi coton** est le nouveau nom des Jardins suspendus. Les Confédérés possèdent cette merveille au début du scénario.
- ◆ **Sécession!** remplace l'oracle. Les Confédérés sont également en possession de cette merveille au début du scénario.
- ◆ La **proclamation d'émancipation** est le nouveau nom de la cathédrale de Bach. Seuls les Fédérés peuvent construire cette merveille.

Ces merveilles, bien qu'elles aient de nouveaux noms, ont les mêmes effets que d'habitude.

UNITES

Le scénario de la guerre de sécession comprend de nombreuses unités nouvelles. Beaucoup prennent le rôle de chefs militaires importants, y compris **Geo. Custer, Benj. Grierson, J.E.B. Stuart, N.B. Forrest, Ston. Jackson, U.S. Grant, W.T. Sherman** et **R.E. Lee**.

Sinon, les unités les plus importantes sont:

- ◆ La **Forteresse côlière** est une unité qui ne peut se déplacer. C'est une infrastructure de défense, et non une ville en soi, et il ne peut donc être conquis. Les Forteresses côlières empêchent le passage des unités ennemis sur les voies d'eau.
- ◆ Le **Moniteur** est la version fédérée des unités cuirassées. L'unité cuirassée normale représente la version confédérée: le Merrimac.

La destruction de U.S Grant et R.E. Lee limite les victoires de la nation correspondante à une victoire mineure seulement, quelle que soit l'issue de la campagne.

De plus, l'unité sous-marine n'est pas le **Sous-marin** type de *Civilization II*. Le **Sous-marin** de la guerre de sécession reflète son époque et est plus faible que l'unité que vous connaissez.

Et bien sûr, vous pouvez examiner les nouvelles unités en activant le compte-rendu du ministre de la défense ou l'aide.

REMARQUES SPECIALES

Voici quelques autres points dont vous devez tenir compte:

- ◆ Les Fédérés et les Confédérés ne peuvent négocier.

- ◆ Personne ne peut négocier avec les Européens.
- ◆ Il n'est pas possible de changer de gouvernement dans le scénario de la Guerre de sécession.
- ◆ Aucune civilisation ne peut tirer bénéfice des progrès technologiques des villes conquises.
- ◆ La pollution n'est pas un facteur.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à un mois.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux de 40 contre 10, ce qui signifie qu'il faut 4 fois plus de temps pour compléter de nouveaux progrès que dans une partie normale.
- ◆ L'article de commerce **coton** remplace la **teinture**.

Pour ceux qui sont intéressés par la vérité historique, le système ferroviaire qui a joué un rôle si prépondérant durant la guerre de Sécession est représenté par des routes. Pendant le test, l'avantage des premiers voyages ferroviaires a été mieux représenté par les routes que par les chemins de fer, ce qui rendait le scénario bien trop facile. Bien sûr, vous pouvez quand même construire vos propres chemins de fer.

LA GRANDE GUERRE

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **ww1.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **WW1**.



On a donné de nombreux noms à la Première Guerre mondiale, mais "La Grande Guerre" était celui qui revenait le plus souvent tant que les combats ont fait rage. Au début, certains pensaient que cette guerre serait une guerre noble, mais cette illusion se dissipa vite lorsque les rapports non censurés venant du front se mirent à filtrer. Lorsque la guerre chimique fit son apparition, l'Europe eut un avant-goût de la réalité de la guerre moderne. Et ce n'était pas agréable du tout.

Nous vous suggérons de jouer dans le camp des Empires centraux, des Français ou des Russes. La plupart des combattants ont leurs chances, mais les Américains, les pays neutres et les Italiens ont des ressources tellement limitées au début du scénario qu'il peut être moins intéressant de jouer dans ces camps-là.

Guillaume II et ses troupes sont les protagonistes de ce scénario, et leur objectif (comme toujours) consiste à capturer autant de villes que possible.

PROGRES

Trois nouveaux progrès sont disponibles dans ce scénario, reflétant les soucis de l'époque.

L'**aéronautique** découle des techniques de vol et des machines-outils. Grâce à cette avancée technologique, la création de zeppelins est possible.

La **guerre chimique** découle de la chimie et de la production de masse. Une fois que vos recherches dans ce domaine ont abouti, vous pouvez commencer à fabriquer des unités de gaz toxique.

L'**entraînement spécial** découle de la guerre chimique et de la guerre mobile. Il permet de créer des troupes d'assaut.

MERVEILLES

Deux merveilles ont changé de nom, et certaines ne sont pas disponibles en raison du manque d'avancées technologiques.

L'**église orthodoxe** remplace la chapelle de Michel-Ange, mais elle a les mêmes effets.

L'**école de Gauss** remplace l'observatoire de Copernic, mais elle a les mêmes effets.

UNITES

Les nouvelles unités de ce scénario sont peu nombreuses mais intéressantes.

- ◆ Certaines des nations impliquées possèdent leurs propres unités d'infanterie et de cavalerie (**Cavalerie F** pour les Français, etc.). Les caractéristiques de ces unités reflètent les forces et les faiblesses des forces armées de l'époque.
- ◆ Le **chasseur avancé** est une version améliorée des premiers avions de chasse conçus pendant la guerre.
- ◆ Les **troupes d'assaut** sont des unités d'infanterie d'élite.
- ◆ Le **zeppelin** est un bombardier longue-portée. Il est lent et moins puissant que le bombardier, mais il a une portée de tir plus importante.
- ◆ Le **gaz toxique** est une unité de style assassin (une seule attaque, comme le missile de croisière). Les attaques au gaz témoignent de la brutalité de la guerre mieux que toute autre arme.

Comme toujours, vous pouvez examiner les nouvelles unités en activant le compte-rendu du ministre de la défense. De nombreuses unités ont été modifiées afin de ressembler à leurs homologues historiques.

REMARQUES SPECIALES

Voici quelques autres points dont vous devez tenir compte:

- ◆ Les Français et les puissances de l'Europe centrale ne peuvent négocier.
- ◆ Il n'est pas possible de changer de gouvernement dans le scénario de la Première Guerre mondiale.
- ◆ La pollution n'est pas un facteur.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à un mois.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux de 20 contre 10, ce qui signifie qu'il faut 2 fois plus de temps pour compléter de nouveaux progrès que dans une partie normale.

LA GUERRE MONDIALE: 1979

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **ww79.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **WW79**.

En 1979, lorsque des fanatiques religieux iraniens s'emparèrent de l'ambassade américaine et prirent un certain nombre de personnes en otage, le président de l'époque, Jimmy Carter, négocia cette crise de façon intelligente et sensée. Mais que serait-il arrivé s'il avait agi différemment, comme dans ce scénario par exemple? Etant donné la menace nucléaire qui régnait à l'époque, les conséquences auraient pu être celles que nous avons imaginées dans ce scénario.

Nous vous conseillons de jouer dans le camp d'une des quatre grandes puissances nucléaires: les Etats-Unis, le Bloc soviétique, la Chine ou l'Europe de l'ouest. Les autres nations sont de taille limitée (et le Moyen-Orient ne possède pas l'arme nucléaire), mais elles pourraient offrir un défi intéressant aux joueurs expérimentés.

Brejnev et le bloc soviétique sont les protagonistes de ce scénario. Leur objectif est le même que d'habitude: conquérir autant de villes (ou ce qui en reste) que possible avant 1900, la date butoir du scénario.

UNITES

Il n'y a pas d'unités nouvelles dans ce scénario. Une seule unité a été modifiée de manière significative: la portée de chute des **parachutistes** est moins longue que normal. Le reste du scénario est plus ou moins le même, à l'exception de quelques retournements de situations pour corser un peu les choses.

REMARQUES SPECIALES

Voici quelques autres points dont vous devez tenir compte:

- ◆ Aucune civilisation ne peut tirer bénéfice des avancées technologiques des villes conquises.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à deux mois.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux de 80 contre 10, ce qui signifie qu'il faut environ 8 fois plus de temps pour compléter de nouveaux progrès que ce qu'il faudrait dans une partie normale. Ce n'est même pas la peine d'essayer.

APRES L'APOCALYPSE

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **apocalyp.scn**, que vous trouverez dans le répertoire **Apocalyp**



Un des thèmes les plus courants de la science-fiction réside dans la description de la vie à la suite de l'effondrement de la civilisation telle que nous la connaissons. Que l'apocalypse soit causée par une guerre, un désastre naturel ou créée par l'homme, la peste ou autre, il est intéressant de voir la façon dont les humains réagissent face à cette situation. A présent c'est à votre tour d'être confronté à ce genre de situation. La Terre a été ravagée lors d'une guerre au cours de laquelle l'utilisation de radiations et autres mutagènes était courante. L'humanité n'est plus ce qu'elle était.

Ce scénario commence en 24 après J.D. (J.D. signifiant le Jour du Jugement Dernier) et se déroule sur 250 tours environ.

Après l'apocalypse est conçu en tenant compte des joueurs humains. Il est donc préférable de jouer dans le camp d'une des trois tribus "humaines": les Kamikazes, les Lumières sereines ou les Nouveaux scarabées. Aucune des autres civilisations (mutantes) n'a été conçue pour jouer, elles ne seront donc pas intéressantes.

Ce scénario n'a pas d'objectifs prédéfinis. Vous marquez des points en suivant les règles d'une partie normale de Civilization II.

PROGRES

Pour des raisons de conception, certains des progrès les plus futuristes ne sont pas disponibles pour la recherche dans ce scénario post-apocalyptique. Etant donné la limite temporelle, il se peut que vous ne vous en aperceviez même pas.

UNITES

Presque toutes les unités de ce scénario sont nouvelles, et nombre d'entre elles sont particulières à une civilisation. Il n'est pas possible de les passer toutes en revue dans ce manuel. Lorsque vous commencez ce scénario, quelle que soit la nation que vous avez choisie, examinez les unités à votre disposition dans le compte-rendu du ministre de la défense. Faites apparaître le menu de production à partir de l'écran d'une ville, puis utilisez la fonction d'aide autant que vous voulez pour voir ce que vous pouvez construire.

REMARQUES SPECIALES

Voici quelques autres points dont vous devez tenir compte:

- ◆ Aucune civilisation ne peut négocier avec une autre.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à une année.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux de 7 contre 10, ce qui signifie qu'il ne faut que 70% du temps d'une partie normale pour terminer de nouveaux progrès.

L'INVASION EXTRATERRESTRE

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **alien.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Alien**.

C'est une situation que toutes les personnes ayant joué à X-COM connaissent: des extraterrestres hostiles viennent de débarquer! Mais auparavant, ils ont répandu une peste qui a détruit la plus grande partie de la race humaine, détruit tous les satellites en orbite (perturbant ainsi complètement les communications mondiales) et anéanti toutes les données se trouvant sur tous les ordinateurs de la terre. A présent, ils déploient leurs troupes au sol pour éliminer les survivants avant de s'installer et de créer un nouvel empire. En tant que chef de l'une des quelques nations humaines restantes, votre rôle est de stopper l'invasion.

Pour que ce soit plus drôle, nous vous conseillons de jouer dans le camp d'une nation humaine. Bien sûr, vous pouvez jouer le rôle de Reismark I, le chef des envahisseurs Hodad, mais ils ont l'avantage dès le début et il n'est pas vraiment intéressant de liquider la race humaine avec autant de facilité. Ce scénario se déroule selon un nouveau cycle calendaire, l'année zéro représentant le début de la domination extraterrestre.

Les Hodads sont les protagonistes de ce scénario et ils ont pour objectif de capturer autant de villes que possible. Le but de la civilisation humaine est simplement de survivre et si possible de combattre les envahisseurs.

PROGRES

Les forces humaines et Hodad ont des arbres de recherche complètement différents. L'arbre de recherche humain commence à la machine à vapeur (totalement inaccessible aux Hodads) et il progresse normalement, excepté quelques changements.

- ◆ La **furtivité** découle de la robotique et des syndicats.
- ◆ Le **laser** doit avoir la production de masse et la miniaturisation comme condition sine qua non, plutôt que l'énergie nucléaire.
- ◆ L'**énergie nucléaire**, l'**énergie de Fusion** et le **super conducteur** ne sont pas disponibles.
- ◆ L'ingénierie génétique et la furtivité mènent au R.F.A.A.E. (Réponse finale à l'agression extraterrestre), qui donne naissance aux unités T.I.G.U.R.



L'arbre Hodad commence à partir de l'**énergie nucléaire**, à laquelle les civilisations humaines ne peuvent accéder.

- ◆ A partir de là (avec l'électronique), les extraterrestres peuvent créer l'**énergie de fusion** et la **recherche biodome**.
- ◆ Ces deux domaines mènent au **clonage génétique**, qui (associé à l'informatique) donne naissance à l'**électronique organique**.
- ◆ L'énergie de fusion et le clonage génétique permettent la création d'un **blindage polymère**.
- ◆ Le **blindage polymère** et l'électronique organique donnent naissance à la technologie à pulsion magnétique.

Chacun de ces domaines, excepté l'électronique organique, permet de créer au moins une unité.

UNITES

Il n'y a qu'une seule unité disponible pour les nations humaines: le **T.I.G.U.R.** (nom véritable top secret) promet d'être le salut de l'humanité, le summum en matière d'armement anti-hodad.

MERVEILLES

Le **programme Apollo** ne peut être créé. Le reste fonctionne normalement.

REMARQUES SPECIALES

Voici quelques autres points dont vous devez tenir compte:

- ◆ Les Hodads ne négocient jamais. Jamais.
- ◆ Aucune civilisation ne peut tirer bénéfice des avancées technologiques des villes conquises.
- ◆ C'est un scénario de guerre totale: les vaisseaux spatiaux ne sont pas à prendre en compte. Vous ne pouvez gagner complètement avant la fin du temps imparti qu'en conquérant le monde entier.
- ◆ Chaque tour est équivalent à une année.
- ◆ La recherche scientifique progresse à un taux de 30 contre 10, ce qui signifie qu'il faut 3 fois plus de temps pour compléter de nouveaux progrès que dans une partie normale.

LE MEILLEUR DU NET

Ce sont les scénarios que nous avons sélectionnés parmi les centaines disponibles sur l'Internet. Nous espérons que vous les apprécierez autant que nous.

ATOLON

par Antonio Leal

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **atolon.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Bestonet\Atolon**.

THE CHOLERA OF ZEUS (LE CHOLERA DE ZEUS)

par Antonio Leal

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **zeus.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Bestonet\zeus**.

THE CONQUEST OF BRITAIN (LA CONQUETE DE L'ANGLETERRE)

par Jeppe Grue et Jan Dimon Bendtsen

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **britain.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Bestonet\Brit1011**.

THE CROSS AND THE CRESCENT (LA CROIX ET LE CROISSANT)

par Eric Hartzell

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **croscres.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Bestonet\Croscres**.

THE FALL OF THE GREAT KESH (LA CHUTE DU GRAND KESH)

par Tim McBride

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **kesh.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Bestonet\Kesh**.

EAST WIND, RAIN (VENT DE L'EST, PLUIE)

par Don Melsom

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **eastwind.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Bestonet\Eastwind**.

PERSIAN GULF WAR (LA GUERRE DU GOLFE)

par Kevin Bromer

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **gulfwar.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Bestonet\GulfWar**.

NATIVE REBELLION (LA REVOLTE DES AUTOCHTONES)

par Mike Regan

Pour jouer avec ce scénario, chargez le fichier **rebel.scn**, que vous trouverez dans le répertoire intitulé **Bestonet\rebel**.

ANNEXE: MACRO "LANGAGE" DES SCENARIOS

Nous avons inclus un nouvel outil que les concepteurs de scénarios expérimentés de *Civilization II* trouveront utile.

Attention: le macro langage des scénarios est un outil de conception supplémentaire, et non une partie du jeu. Il n'a pas été testé avec autant de soin que le jeu, et vous pourriez avoir des problèmes si vous ne l'utilisez pas correctement. Si vous avez des difficultés dans le jeu après avoir créé un fichiers d'événements, n'appellez pas tout de suite le service clientèle. La meilleure solution est d'effacer (ou de renommer) le fichier d'événements. Si le problème persiste, appelez le service clientèle.

En créant des scénarios à l'aide des outils du jeu original de *Civilization II*, les concepteurs se sont heurtés à des limites qui ont frustré leur créativité. Ils ont donc installé un langage macro assez grossier mais néanmoins utile, qui leur permet d'ajouter des événements à la partie.

TERMINOLOGIE

Avant de commencer à expliquer l'utilisation de ce "macro" langage (ce n'est pas un langage à proprement parler, mais il n'y pas de meilleur mot pour le décrire), voici la définition de quelques termes.

- ◆ Un *événement* est la combinaison d'une action et d'un détonateur. Chaque événement est une séquence simple de causes et d'effets. Les événements représentent la structure fondamentale de ce macro langage.
- ◆ Un *détonateur* est l'événement précis de la partie qui active un événement particulier. C'est la cause.
- ◆ Une *action* est la conséquence entraînée par un événement, en réponse au détonateur. C'est l'effet.

L'événement est défini de la façon suivante: un détonateur déclenche l'action. Il peut y avoir des actions multiples associées à un simple détonateur.

LE FICHER D'EVENTEMENTS

La première étape si vous voulez ajouter des événements à votre scénario est de créer un fichier texte dans le répertoire dans lequel vous créez le scénario. Le fichier doit être nommé **events.txt** et il doit se trouver dans le même répertoire que le fichier de scénario (**.scn**). Le texte que vous placez dans ce fichier représente les événements que vous voulez inclure dans votre scénario.

Le fichier d'événements doit commencer par la ligne: **@BEGINEVENTS** et se terminer par: **@ENDEVENTS**

Ces codes indiquent au programme *Civilization II* que le fichier est un fichier d'événements valide.

Le reste du fichier comprend les énoncés des événements eux-mêmes. Le format de ces énoncés est expliqué dans la partie suivante. Avant de continuer, il est préférable de mentionner un énoncé optionnel.

DEBOGAGE

Un énoncé n'est pas un événement, mais plutôt un outil à votre disposition.

Si vous ajoutez la ligne: @DEBUG

juste après la ligne @BEGINEVENTS, vous activerez le Débogueur d'analyse syntaxique des événements (EPD). Ceci peut vous aider à repérer les problèmes dans vos fichiers d'événements.

Lorsque vous chargez les fichiers de scénario et d'événements, l'EPD ouvre une fenêtre qui vous permet de voir chaque ligne du fichier d'événements tandis que celui-ci est traité. Seuls apparaissent les énoncés valides qui ont été traités avec succès. De cette façon, si l'analyseur syntaxique trouve un énoncé invalide dans votre fichier, la fenêtre s'arrêtera à la ligne précédant l'endroit où se trouve le problème. Ceci vous permet de repérer les erreurs et d'y remédier.

ENONCES DES EVENEMENTS

Chaque énoncé d'événement correspond à un schéma très strict. Ce schéma est composé de trois parties:

- 1) L'énoncé du détonateur (@IF) définit le détonateur de l'événement.
- 2) L'énoncé de l'action (@THEN) définit les actions associées au détonateur.
- 3) L'énoncé de fin (@ENDIF) indique à l'analyseur syntaxique qu'il n'y a plus d'actions associées au détonateur.

Un énoncé d'événement valide ressemble donc à ce qui suit:

@IF

Détonateur

@THEN

Action 1

Action 2

...

Action N

@ENDIF

Les mots détonateur et action représentent les détonateurs et actions valides définis dans la partie suivante.

Pour ceux que ça intéresse, il y a une pile de données de 16 Ko consacrée aux événements. C'est la mémoire utilisée pour toutes les structures d'événements internes et tous les textes d'informations.

Supposons qu'au 16ème tour, vous voulez rappeler au joueur qu'il n'a plus que quatre tours avant la fin du scénario. Le détonateur est le début du 16ème tour et l'action consiste à afficher du texte dans une case automatique. L'énoncé de l'événement devrait ressembler à ce qui suit:

@IF

TURN

turn=16

@THEN

TEXT

Vous n'avez plus que quatre tours pour remplir les conditions de la victoire!

@ENDIF

Au début du 16ème tour du joueur, une case de texte apparaît avec le message "Vous n'avez plus que quatre tours pour remplir les conditions de la victoire!".

DETONATEURS ET ACTIONS VALIDES

Qu'est ce qui fait qu'une action ou un détonateur est "valide"? Un ensemble de lignes qui se trouve au bon endroit et qui suit le schéma correct. Cet ensemble de lignes doit commencer par un mot reconnaissable (un des mots détonateur ou action) et contenir le nombre correct de paramètres et une valeur légitime pour chaque paramètre. Pour être valable, une valeur ne doit pas forcément avoir un sens. Par exemple, la valeur **Goober7** pour un nom de ville est valable, même si aucune ville du scénario ne porte ce nom.

Il y a deux valeurs "joker" valables pour certains paramètres.:

Anybody (N'importe qui): si un paramètre requiert comme valeur le nom d'une civilisation, cette valeur règle le paramètre de façon à ce que n'importe quelle civilisation puisse être choisie.

AnyUnit (N'importe quelle unité): lorsqu'un paramètre requiert comme valeur le nom d'une unité, cette valeur règle le paramètre de façon à ce que n'importe quelle unité puisse être choisie.

Le fait que le nom apparaisse ou non en majuscules n'a aucune importance: "ANYUNIT" est la même chose que "anyunit" ou "anYUnit" pour l'analyseur syntaxique.

Une chose importante à ne pas oublier: vous ne devez pas mettre d'espace là où il n'en faut pas. C'est extrêmement important, en particulier avant et après les signes d'équivalence (=). Il ne doit *jamais* y avoir d'espace près du signe égal

Passons maintenant aux mots d'action et aux mots détonateurs reconnus, leurs paramètres et leurs valeurs légitimes.

DETONATEURS

Chaque détonateur est un mot détonateur précis, qui peut être suivi par un ou plusieurs paramètres requis. Il n'y a pas de paramètres optionnels. Chaque paramètre doit faire l'objet d'une ligne différente, juste après le mot détonateur. Par exemple:

@IF

CityTaken

city=Rome

attacker=Anybody
defender=Romains
 est un détonateur valide.

Chaque paramètre est le mot et peut être suivi du signe égal (=), puis de la valeur correspondant à ce paramètre. Lorsqu'une valeur doit être entrée exactement comme elle apparaît ici, elle est affichée en gras (les majuscules n'ont pas d'importance).

Mot détonateur (Trigger word)	Paramètre (Parameters)	Valeur légitime (Legitimate Values)
CityTaken	city= attacker= defender=	nom d'une ville nom d'une civilisation ou Anybody nom d'une civilisation ou Anybody
Negociation	talker= talkertype= listener= listenertype=	nom d'une civilisation ou Anybody Human, Computer ou HumanOrComputer nom d'une civilisation ou Anybody Human, Computer ou HumanOrComputer
RandomTurn	denominator=	nombre >0 et <1001
ScenarioLoaded		
Turn	turn=	nombre ou Every
TurnInterval	interval=	nombre
UnitKilled	unit= attacker= defender=	nom d'une unité ou AnyUnit nom d'une civilisation ou Anybody nom d'une civilisation ou Anybody

Ville conquise (CityTaken): ce détonateur est activé lorsqu'une ville change d'occupant. C'est un bon détonateur pour réagir lorsqu'une ville a été conquise. "L'attaquant" (attacker) est la civilisation qui a conquis la ville, le "défenseur" (defender) est celui qui possédait auparavant la ville.

Négociations (Negociation): s'active lorsque deux civilisations essaient de communiquer. Une action automatique provoquée par ce détonateur permet d'interrompre les négociations. Lorsque vous utilisez ce détonateur, gardez à l'esprit que de nombreuses choses entraînent des négociations dans le jeu, surtout entre les joueurs contrôlés par ordinateur. Bien qu'il puisse s'avérer tentant d'ajouter du piment au jeu avec une case de texte apparaissant quand deux civilisations essaient de se rencontrer ("Face à face entre Lincoln et Davis, Lincoln est inflexible" par exemple), cela peut rendre le scénario impossible à jouer. Les paramètres "type d'orateur" (talkertype) et "type d'auditeur" (listenertype) vous permettent d'inclure ou d'exclure des civilisations informatiques (ou humaines) à partir de ce détonateur.

Tour aléatoire (RandomTurn): plutôt qu'un tour précis, ceci provoque un événement dans un tour choisi au hasard. Le **dénominateur (denominator)** est le nombre représentant les chances que l'événement a de se produire : par exemple, si le dénominateur est 40, il y a pour chaque tour une chance sur 40 que l'événement se produise.

Scénario chargé (Scenario loaded): la première fois qu'un scénario est chargé, ce détonateur s'active. Le détonateur ne fonctionne qu'avec deux actions: **PlayCDTrack** (activer la musique du CD) et **Don'tPlayWonders** (ne pas activer les merveilles). Toute autre utilisation provoquera des résultats imprévisibles.

Tour (Turn): à utiliser pour que quelque chose se produise au début d'un tour précis (ou de chaque tour). Ceci peut être utile pour créer des unités à des moments précis des scénarios historiques, reconstituer des mouvements de troupes, etc.

Intervalle de tour (TurnInterval): c'est un détonateur à répétition. La valeur du paramètre **interval** est le nombre de tours s'écoulant entre le déclenchement de l'action ou des actions. Un intervalle de 4, par exemple, provoque l'événement tous les quatre tours.

Unité tuée (UnitKilled): à utiliser lorsque une unité se fait tuer au combat et que vous voulez réagir. Cela vaut la peine surtout pour les chefs, les unités n'ayant pas de remplacement et les objectifs spéciaux.

"L'attaquant" (attacker) est la civilisation qui a tué l'unité, et le "défenseur" (defender) celle à laquelle appartenait l'unité.

ACTIONS

Les actions, tout comme les détonateurs, sont constituées d'un mot d'action particulier qui peut être suivi d'un paramètre requis ou plus. Il n'y a pas de paramètres optionnels. Chaque paramètre doit faire l'objet d'une ligne différente, venant juste après le mot d'action (s'il y en a un). Par exemple:

@THEN

MakeAggression

who=Romains

whom=Carthaginois

est une action valide.

Chaque paramètre est un mot pouvant être suivi du signe égal (=), puis de la valeur correspondant à ce paramètre. (Un mot d'action, **Text**, a une valeur sans mot paramètre, suivi d'un mot paramètre sans valeur). Lorsqu'une valeur doit être entrée exactement comme elle apparaît ici, elle est affichée en gras (les majuscules n'ont pas d'importance).

Mot d'action (Action word)	Paramètre (Parameters)	Valeur légitime (Legitimate Values)
ChangeMoney	receiver= amount=	nom de la civilisation nombre
CreateUnit	owner= unit= veteran= homecity= locations ... x10, y10 endlocations	nom d'une civilisation ou Anybody type d'unité Yes, No, False ou True nom d'une ville natale ou None x1, y1
DontPlayWonders		
JustOnce		
MakeAggression	who= whom=	nom de la civilisation qui attaque nom de la civilisation qui se défend

MoveUnit	unit= owner= maprect= x2, y2 x3, y3 x4, y4 moveto numbertomove=	nom d'un type d'unité nom d'une civilisation x1, y1 x, y nombre ou All
PlayCDTrack		un nombre >1
PlayWaveFile		nom du fichier (*.wav)
Text		
EndText	Text to be displayed (Texte à afficher)	

Bien qu'un seul détonateur puisse provoquer des actions multiples, il n'entraîne qu'une action de chaque type. Vous pouvez, par exemple, utiliser **MoveUnit** (Déplacer une unité), **ChangeMoney** (Changer de l'argent) et **CreateUnit** (Créer une unité) dans le même événement, mais il vous est impossible d'utiliser **CreateUnit** plus d'une fois dans le *même* événement. Si vous désirez créer plus d'une unité, il vous faudra définir un autre événement en utilisant un détonateur identique.

Changer de l'argent (ChangeMoney): Ceci permet d'ajouter ou de retirer de l'argent des comptes d'une civilisation. (Pour enlever de l'argent, utilisez un nombre négatif.) Si le nombre est inférieur à zéro une fois que vous avez modifié les comptes, *Civilization II* le ramène à zéro. **Receiver** (destinataire) est la civilisation affectée par cette modification des comptes.

Créer une unité (CreateUnit): permet de créer une nouvelle unité (sans frais) avec des caractéristiques spéciales et de la placer sur la carte, au premier endroit indiqué. S'il n'est pas possible de placer l'unité à cet endroit pour quelque raison que ce soit, le programme essaie dans l'ordre les endroits suivants (10 au maximum) jusqu'à ce qu'il réussisse à la placer ou qu'il atteigne le paramètre **endlocations**. Les symboles *x* et *y* dans ces endroits représentent les coordonnées verticales et horizontales sur la carte du scénario.

Ne pas activer les merveilles (DontPlayWonders): cette action désactive l'affichage des vidéos des Merveilles du monde qui apparaissent normalement lorsqu'une nouvelle merveille est terminée.

Juste une fois (JustOnce): Cette action spéciale ordonne au programme d'exécuter cet événement une seule fois. Si, par exemple, vous voulez faire quelque chose de spécial la première fois qu'une ville est conquise, mais que vous ne voulez pas répéter l'opération, utilisez le détonateur **CityTaken** et incorporez-y **JustOnce** comme une des actions en découlant.

Lancer Aggression (MakeAggression): cette action entraîne les deux civilisations à rompre leur traité de paix, si elles en ont un. Puis **who** (qui) déclare immédiatement la guerre à **whom** (contre qui).

Déplacer une unité (MoveUnit): ceci permet de passer en revue un rectangle précis de la carte (maprect), puis d'ordonner à un certain nombre d'unités d'un certain type de civilisation se trouvant dans cette région de se diriger vers un autre endroit. Le programme n'active que les unités qui :

1) ne sont pas fortifiées, 2) ne sont pas en faction, 3) ne se dirigent pas déjà vers une destination, 4) ne construisent pas de fortifications et 5) ne sont pas des armes nucléaires. MoveUnit n'affecte pas les unités que le joueur humain possède.

Les coordonnées **maprect** permettent de définir les coins du rectangle de région. Elles doivent apparaître dans un ordre précis pour être valides. La première coordonnée doit se trouver dans le coin supérieur gauche, les suivantes apparaissent en haut à droite, puis en bas à droite et enfin en bas à gauche. Le schéma est donc le suivant:

1-2

4-3

Activer le fichier sonore (PlayWaveFile): pour activer le fichier **.wav** spécifique. Le programme cherche le fichier dans le sous-répertoire **sound** du scénario en cours.

Activer la musique du CD (PlayCDTrack): cette option demande au lecteur CD de votre ordinateur d'activer la bande sonore précisée. Sur les CD *Civilization II* et *Scenarios*, la piste 1 est réservée aux informations du programme et le premier morceau sonore se trouve en fait sur la piste 2. Ainsi, la valeur correspondant à ce paramètre doit être 2 ou supérieure.

Texte (Text): c'est une case de texte automatique qui apparaît. Elle comprend le texte que vous avez placé entre les lignes **Text** et **EndText**.

Les types d'unités, les noms de civilisation, etc. doivent correspondre exactement au nom des unités du fichier **rules.txt**. Dans le cas contraire, des erreurs risquent de se produire.

En raison du délai séparant l'impression du manuel et la sortie du jeu, il se peut que les concepteurs aient modifié le macro langage des scénarios sans que ces changements soient mentionnés ici. Pour obtenir les toutes dernières informations, accédez au fichier **macro.txt** se trouvant dans le répertoire du Civilization II original.

EXEMPLE

Voici un échantillon d'énoncé d'événement pouvant servir dans le scénario de la révolution américaine. Si l'Angleterre prend New York aux Américains, cet événement affiche le texte "New York capturée par les Anglais! Les citoyens se joignent au combat pour la liberté!". Ensuite, il crée une nouvelle unité de milice américaine et essaie de la placer sur l'endroit 84, 22 de la carte. Si cet endroit n'est pas légal (car des unités ennemies sont déjà là ou pour toute autre raison), il essaie alors 84,23, et si cet endroit n'est pas valide non plus, il essaiera 79,31.

@BEGINEVENTS

@IF

CityTaked

city= New York

attacker=Anglais

defender=Américains

@THEN

Texte

New York capturée par les anglais! Les citoyens se joignent au combat pour la liberté!

EndText

CreateUnit

unit=Milice

owner=Américains

veteran=false

homecity=none

locations

84,22

84,23

79,31

endlocations

@ENDIF

@ENDEVENTS

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez des problèmes avec le jeu, nous pourrions peut-être vous aider. Nous recevons de nombreux appels tous les jours, aussi essayez d'avoir les détails suivants à portée de la main pour ne pas perdre de temps:

1. Le nom correct du jeu.
2. Le type d'ordinateur et ses spécifications.
3. Votre version Windows.
4. La quantité de mémoire dont vous disposez.
5. Le message d'erreur précis qui a été affiché (s'il y en a un).
6. Le numéro de version du jeu
7. La taille de votre fichier Swap de Windows.
8. Le nom de toute autre système frontal Windows.

Rapport MSD

Il arrive que MicroProse vous demande un rapport MSD. MSD est un programme diagnostique qui peut servir à trouver la cause de la plupart des problèmes de compatibilité que vous risquez de connaître lorsque vous essayez de lancer nos jeux. Ce programme est fourni avec toutes les versions de DOS et Windows™. Toutefois, les utilisateurs de Windows™ '95 devront d'abord copier le programme du CD Windows™ sur le disque dur avec la commande suivante:

```
copy d:\other\msd\msd.exe c:\windows\command
```

Pour créer votre rapport MSD, quittez d'abord Windows 3.x ou 95 et insérez une disquette formatée dans le lecteur A: puis tapez:

```
msd /f a:report.txt
```

Vous pouvez ensuite imprimer ce rapport et l'envoyer, ou, si nécessaire, envoyer la disquette elle-même à MicroProse.

Comment nous contacter

Contactez-nous au +44 1454 893900, du lundi au vendredi, entre 9.00 heures et 17.30 heures. Ayez de quoi écrire.

Notre numéro de fax est: +44 1454 894296

Vous pouvez également nous écrire au Service clientèle, à l'adresse indiquée dans ce manuel.

Vu les diverses configurations de matériel/logiciel PC qui existent actuellement, vous risquez fort d'avoir à demander l'aide de votre vendeur ou fabricant de matériel afin de tirer le maximum de notre jeu sur leur ordinateur.

Défaut de logiciel

Dans le cas (improbable) où le logiciel serait défectueux, veuillez retourner la boîte entière, accompagnée de votre reçu, au magasin où vous l'aviez achetée.

SERVICES CLIENTELE

ROYAUME UNI

Téléphone: +44 (0) 1454 893900 (9.00-17.30 GMT/BST)

FAX: +44 (0) 1454 894296

MicroProse, The Ridge, Chipping Sodbury, South Glos BS17 6BN

ALLEMAGNE

Téléphone: +49 (0) 5241 946480 (mardi 14.00 à 18.00)

FAX: +49 (0) 5241 946494

MicroProse, Bartholomaüsweg 31, 33334 Gütersloh

FRANCE

Téléphone: +33 (04) 72 53 25 00

Electronic Arts, Centre d'Affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 St. Didier au Mont d'Or Cedex

USA

Téléphone: +1 510 522 1164 (9.00-17.00 Heure du Pacifique)

FAX: +1 510 522 9357

MicroProse, 2490 Mariner Square Loop, Alameda, Californie, 94501

SERVICES EN LIGNE

MICRO SERVEUR TELEMATIQUE

Royaume Uni	+44 (0)1454 327083	(14,400 baud)
	+44 (0)1454 327084	(14,400 baud)
Allemagne	+49 (0)5241 946484	(28,800 baud)
USA	+1 510 522 8909	(14,400 baud)

COMPUSERVE

MicroProse-Europe	71333,314
MicroProse-Allemagne	74777,3326
MicroProse-USA	76004,2144

Le Forum et la Bibliothèque MicroProse se trouvent à l'emplacement suivant: 'Game Publishers Forum B' (GO GAMB PUB)

AOL

Envoyez un courrier électronique à notre boîte postale à:

mps1

Vous pouvez également accéder au Forum et à la Bibliothèque MicroProse en appuyant sur 'ck' pour 'go to keyword' et en choisissant 'microprose'.

INTERNET

Courrier électronique: Vous pouvez envoyer vos messages à l'adresse suivante:

support@microprose.com

service@micropose.de (Allemagne)

FTP: Le site MicroProse FTP comprend une bibliothèque contenant les toutes dernières informations concernant les produits et les démos.

L'adresse est la suivante: ftp.microprose.com

World-Wide-Web: Nos pages WWW renferment des informations sur un grand nombre de produits MicroProse, actuels et à venir. Utilisez le Browser et allez à: <http://www.microprose.com>

VARIATIONS ENTRE LES DIFFÉRENTS CLAVIERS NATIONAUX

La simulation est conçue pour un clavier anglais. Les joueurs ayant d'autres claviers européens peuvent avoir des variations dans la disposition des touches. Pour aider ces joueurs de simulations MicroProse, nous avons inclus les diagrammes des claviers anglais.

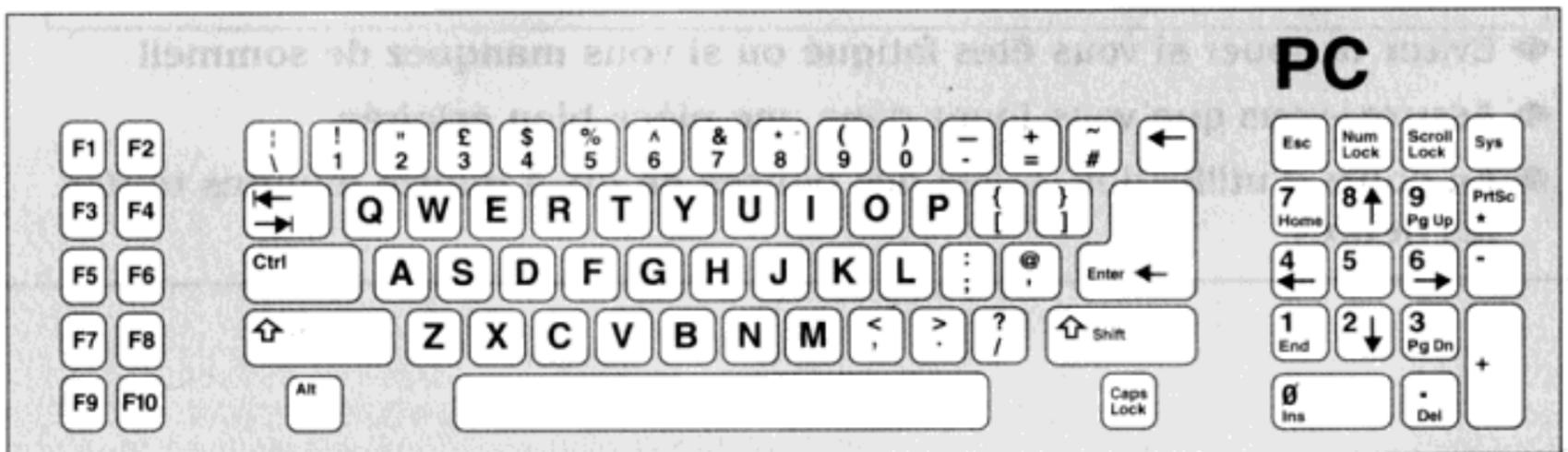
Si, par exemple, la documentation vous dit d'appuyer sur la touche moins (-), identifiez la position de cette touche sur le clavier anglais et appuyez sur la touche correspondant à cette position sur votre clavier.

Si la simulation a un clavier superposable, la position des touches voulues sera facile à localiser. Il suffit d'appuyer sur la touche indiquée par le clavier superposable.

NOTE IMPORTANTE POUR LES UTILISATEURS DE COMPATIBLES IBM PC

Clavier par défaut

Dans certains cas, notamment si vous rencontrez des difficultés avec les touches (+) et (-), vous devrez désactiver le gestionnaire de votre clavier national en appuyant sur (CTRL/ALT/F1) et laisser votre ordinateur lire le clavier par défaut. Puis, étudiez simplement la disposition du clavier PC ci-dessus et appuyez sur la touche correspondante de votre clavier.



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 qu'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 votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- ◆ Ne vous tenez pas trop près de l'écran
- ◆ 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
- ◆ Eviter 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

ACCORD DE LICENCE DE LOGICIEL MICROPROSE

LE SOFTWARE INCLUS EST SOUS LICENCE DE MICROPROSE ET DESTINÉ À L'USAGE PRIVÉ DE SES ACHETEURS SELON LES CONDITIONS PRÉCISÉES CI-DESSOUS. L'OUVERTURE DE CETTE BOÎTE OU L'UTILISATION DU DISQUE FOURNI TÉMOIGNE DE VOTRE APPROBATION DE CES CONDITIONS.

MicroProse vous garantit par la présente une licence non exclusive concernant l'utilisation du logiciel fourni et du manuel qui l'accompagne, utilisation sujette aux conditions et restrictions indiquées dans cet accord de licence de logiciel.

Ce manuel et la documentation qui l'accompagne sont protégés par copyright et tous les droits sont réservés. Vous ne pouvez copier ou reproduire de quelque manière que ce soit une partie de ce logiciel ou du manuel; vous pouvez cependant charger le logiciel sur un ordinateur afin de lancer le jeu sur ordinateur. Le logiciel et le manuel d'origine ainsi que toutes les copies de secours doivent être utilisés avec un seul ordinateur. Il vous est possible de transférer physiquement le logiciel d'un ordinateur à un autre, à condition qu'il soit utilisé seulement sur un ordinateur à la fois. Vous ne pouvez transférer le logiciel d'un ordinateur à un autre électroniquement via un réseau. Il est interdit de distribuer des copies du logiciel ou du manuel à des tiers.

VOUS NE POUVEZ UTILISER, COPIER, MODIFIER, TRANSFÉRER, LOUER, TRANSMETTRE, TRADUIRE, CONVERTIR EN UN LANGAGE DE PROGRAMMATION, FORMATER, DÉCOMPILER OU DÉSASSEMBLER LE LOGICIEL OU TOUTE COPIE DU LOGICIEL, TOUTE MODIFICATION OU PARTIE INTÉGRÉE, EN PARTIE OU DANS SON INTÉGRITÉ, À L'EXCEPTION DE CE QUI EST EXPRESSÉMENT AUTORISÉ DANS CET ACCORD.

MICRO PROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, South Gloucestershire BS17 6BN, R.U.
Fabriqué au R.U.
MP291307T/SR

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG