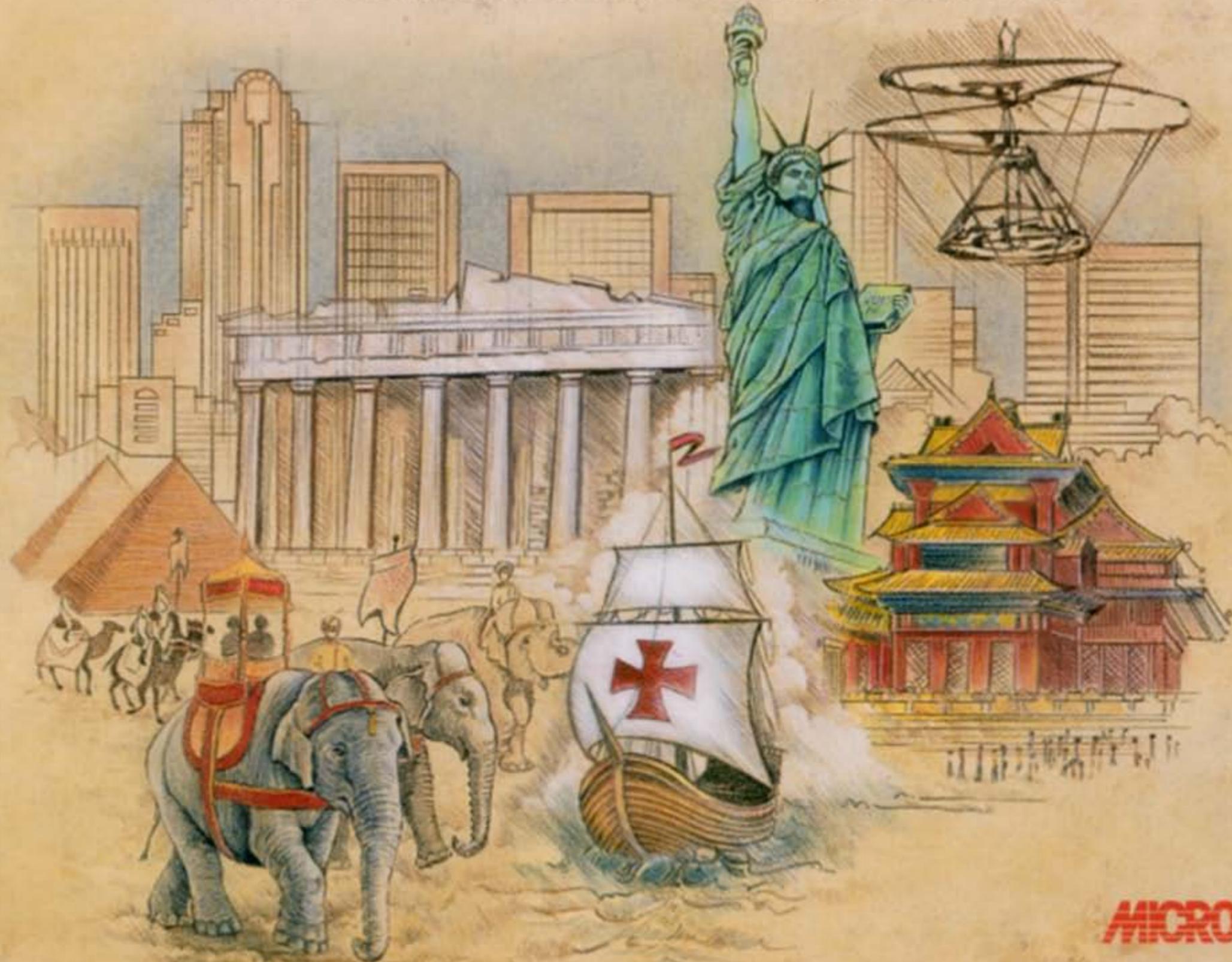


SID MEIER'S

# CIVILIZATION II

THE ULTIMATE VERSION OF THE BEST SELLING STRATEGY GAME



**MICRO PROSE**

SID MEIER'S  
**CIVILIZATION II**



**SID MEIER'S CIVILIZATION II**

MICROPROSE LTD

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6BN, R.U.

+44 (0) 1454 893900

All Rights Reserved

©1996 MicroProse

This book may not be reproduced in whole or in part, by mimeograph or photocopy or any other means without permission, with the exception of quoting brief passages for the purpose of reviews.

FABRIQUÉ AU R.U.

MP291260MANR

INTRODUCTION .....	1
<b>QUATRE IMPULSIONS DE CIVILISATION</b> .....	2
Exploration • Aspects économiques • Connaissance • Conquête	
<b>LE GRAND ÉCRAN</b> .....	3
<b>GAGNER</b> .....	4
<b>DOCUMENTATION DIVERSE</b> .....	4
Conventions d'interface .....	5
<b>TUTORIAL</b> .....	7
<b>CONSTRUIRE VOTRE PREMIÈRE VILLE</b> .....	8
Examen de la disposition de la ville • Priorités	
<b>RECHERCHE DES PROGRÈS POUR LA CIVILISATION</b> .....	12
<b>PENDANT CE TEMPS, QUE SE PASSE-T-IL DANS LA VILLE</b> .....	13
Votre première unité • Les premiers pas de votre civilisation •	
Changement de production	
<b>TROUVER UNE PETITE TRIBU</b> .....	14
<b>AUGMENTATION DE LA POPULATION</b> .....	15
<b>INTÉRIM</b> .....	16
<b>EXPANSION DE VOTRE EMPIRE</b> .....	16
Rencontre avec une autre civilisation .....	18
<b>AMÉLIORATION DU TERRAIN</b> .....	19
Etablir une route de commerce .....	20
<b>CHANGER DE GOUVERNEMENTS</b> .....	22
<b>CONCLUSION</b> .....	22
<b>COMMENT CONFIGURER UN JEU</b> .....	23
<b>VOTRE PREMIÈRE DÉCISION</b> .....	23
<b>PERSONNALISER LES CONFIGURATIONS DU JEU</b> .....	24
Sélectionner la <b>taille du monde</b> • La Masse Terrestre	
• La <b>Forme Terrestre</b> • Le <b>Climat</b> • La <b>Température</b> • L'Age •	
Les <b>Niveaux de Difficulté</b> • Le <b>Niveau de Compétition</b> •	
Le <b>Niveau de l'Activé Barbare</b> • les <b>Règles du Jeu</b> •	
<b>Votre Sexe</b> • <b>Votre Tribu</b> • <b>Votre Style de ville</b>	
<b>A VOS MARQUES, PRÊTS, PARTEZ</b> .....	30
<b>MODIFICATIONS DE CIVILIZATION À CIVILIZATION II</b> .....	31
<b>LE NOUVEAU LOOK DE CIVILIZATION</b> .....	31
La <b>carte</b> • Les <b>unités</b> • Les <b>villes</b> • Les <b>affichagees</b>	
<b>NOUVEAUX CONCEPTS DE COMBAT</b> .....	32
<b>Points de tire et puissance de feu</b> • <b>Restauration</b> • <b>Nouvelles unités changées</b> •	
<b>Cas spéciaux de combat</b>	
<b>NOUVEAUX CONCEPTS DE PRODUCTION</b> .....	34

Les déchets • Pénalités applicables lors d'un changement de production • Améliorations •	
NOUVEAUX CONCEPTS DE TERRAIN. ....	36
Rivières • Nouveau terrain spécial • Embellissement des carrés de la ville	
NOUVEAUX CONCEPTS DE MOUVEMENT. ....	37
AMÉLIORATIONS GOUVERNEMENTALES . . . . .	38
NOUVEAUX CONCEPTS DE DIPLOMATIE . . . . .	39
Réputation • Etats diplomatiques • Contre-espionnage	
LES MERVEILLES: NOUVELLES ET AMÉLIORÉES . . . . .	41
CHANGEMENTS DIVERS. ....	42
<b>L'ESSENTIEL SUR LES VILLES . . . . .</b>	<b>43</b>
<b>LES CONCEPTS DE LA VILLE. ....</b>	<b>44</b>
<b>L'ACQUISITION DE NOUVELLES VILLES . . . . .</b>	<b>45</b>
La création de nouvelles villes. ....	45
Le choix de votre emplacement • La proximité des villes •	
La valeur stratégique	
La capture des villes. ....	47
Convertir des tribus mineures . . . . .	48
<b>LES PARTIES D'UNE VILLE . . . . .</b>	<b>49</b>
Le carré de ville • Le radius de la ville	
<b>LA GESTION DE VOS VILLES . . . . .</b>	<b>51</b>
Les concepts de gestion de la ville. ....	52
<b>LA CROISSANCE DE LA POPULATION • LE DÉVELOPPEMENT DES RESSOURCES. ....</b>	<b>53</b>
Le revenu fiscal • La recherche technologique • La production industrielle	
<b>LA PRTECTION DE LA VILLE . . . . .</b>	<b>56</b>
<b>LES EMBELLISSEMENTS . . . . .</b>	<b>57</b>
La perte d'embellissements. ....	58
La capture • Les soldes après incendie • Le sabotage •	
La vente d'embellissements	
Les travaux de première urgence . . . . .	59
Renommer votre ville . . . . .	60

<b>LA GESTION DE VOTRE COMMERCE</b> .....	61
Les concepts de la gestion du commerce .....	62
<b>LES TAUX DU COMMERCE • LES GOUVERNEMENTS</b> .....	63
L'Anarchie • Le despotisme • La monarchie • La république • Le communisme • L'intégrisme • La démocratie	
<b>LE BONHEUR &amp; LE DÉSORDRE CIVIL</b> .....	70
Les facteurs spéciaux du mécontentement • Le désordre civil .....	71
Le rétablissement de l'ordre .....	72
Vive le jour du _____ .....	73
L'anarchie • Le despotisme • La monarchie/communisme/intégrisme • La république/démocratie	
<b>TERRAIN ET DÉPLACEMENT</b> .....	75
Les concepts de terrain & déplacement .....	76
<b>LES TYPES DE TERRAIN</b> .....	77
Une remarque sur les fleuves • Les carrés de terrain standard • Les carrés de terrain spéciaux • Les emplacements optimaux des villes • La conversion de terrain	
<b>LA PROTECTION PLANÉTAIRE</b> .....	80
La pollution .....	80
La contamination nucléaire .....	81
Les armes nucléaires • La fusion nucléaire	
Les effets de la pollution • Le contrôle de la pollution • Le réchauffement de l'atmosphère	
<b>LES TRIBUS MINEURES</b> .....	83
<b>LE DÉPLACEMENT</b> .....	84
<b>L'UNITÉ ACTIVE</b> .....	85
Aucune commande • Les commandes aller à • Les commandes d'attente • Les commandes de largage • Les commandes de transport aérien • Activation des unités fortifiées et dormeuses	
<b>NAVIGATION SUR LA FENÊTRE DE LA CARTE</b> .....	86
<b>LES RESTRICTIONS DE DÉPLACEMENT</b> .....	87
Les unités terrestres • Les unités navales • Les unités aériennes • Les zones de contrôle	
<b>LES PROGRÈS DE LA CIVILISATION</b> .....	89
Le concept des progrès de la civilisation .....	90
<b>GRIMPER À L'ARBRE TECHNOLOGIQUE</b> .....	91
<b>LE POSTER</b> .....	92
La technologie d'avenirLes effets spéciaux des progrès	

<b>LES MERVEILLES DU MONDE</b> .....	95
Le concept des merveilles. ....	96
<b>LA CRÉATION DE MERVEILLES</b> .....	96
<b>LES UNITÉS</b> .....	99
<b>LES CONCEPTS DE L'UNITÉ</b> .....	100
<b>LES UNITÉS MILITAIRES</b> .....	101
Les Unités terrestres .....	101
Le pillage .....	101
Les unités aériennes • Les unités navales	
<b>LE COMBAT.</b> .....	103
L'effet des dommages .....	104
Comment déterminer le gagnant • Ajouter des ajustements .....	105
Les batailles aériennes • La défense aérienne • Les attaques de la ville • Les défenses de la ville • Les forteresses • Les attaques nucléaires • Pearl Harbor • Bombardements côtiers	
<b>LES CARAVANES &amp; LE FRET</b> .....	108
Itinéraires de commerce .....	108
L'offre et la demande • Les caravanes de nourriture	
La création de merveilles .....	109
<b>LES DIPLOMATES &amp; LES ESPIONS</b> .....	110
Corrompre les unités ennemies .....	110
Le contre-espionnage • Entrer dans les villes ennemies • Les incidents internationaux .....	111
Enquêter sur la ville • Etablir ambassade • Voler les progrès • Sabotage industriel • Inciter une révolte • Contaminer l'approvisionnement d'eau • Le dispositif de centrale nucléaire	
<b>LES COLONS &amp; LES INGÉNIEURS</b> .....	114
Fonder de nouvelles villes & augmenter celles existantes • Créer des embellissements .....	115
Irriguer • Défricher • Construire ferme • Bâtir forteresse • Exploitation minière • Reboiser • Nettoyer la pollution • Construire route • Bâtir chemin de fer • Transformer • Bâtir base aérienne	
<b>LES EXPLORATEURS • LES BARBARES</b> .....	119
La mise à rançon des dirigeants barbares. ....	120

<b>LA DIPLOMATIE.....</b>	<b>121</b>
<b>LES CONCEPTS DE DIPLOMATIE • LES ANTICHAMBRES DE VOTRE ADVERSAIRE .....</b>	<b>122</b>
<b>LA CONDUITE DE LA DIPLOMATIE AVEC LES ADVERSAIRES INFORMATIQUES .....</b>	<b>123</b>
L'humeur et la personnalité • La réputation	
<b>LES CINQ ETATS DIPLOMATIQUES.....</b>	<b>125</b>
L'alliance • La paix • Le cessez-le-feu • La neutralité • La guerre	
<b>LES NÉGOCIATIONS.....</b>	<b>127</b>
Le menu de la diplomatie .....	128
"Avoir une proposition à faire..." .....	129
Le menu des propositions .....	129
"Avoir un cadeau à offrir..." .....	130
Le menu des cadeaux .....	130
 <b>COMMENT GAGNER LE JEU.....</b>	 <b>131</b>
<b>LA COURSE À L'ESPACE.....</b>	<b>131</b>
<b>LES VAISSEAUX SPATIAUX .....</b>	<b>132</b>
La population • La survie • L'énergie • Le volume • Le carburant •	
La durée du vol • La probabilité de succès • Le lancement du	
vaisseau spatial • Construction • Les composants •	
Les modules • La structure	
<b>LA CONQUÊTE DU MONDE .....</b>	<b>135</b>
L'option: La façon cruelle .....	135
<b>LE NOMBRE DE POINTS.....</b>	<b>136</b>
Le salle du trône • La démographie • Le score de la civilisation	
 <b>LA CRÉATION DE VOS PROPRES MONDES .....</b>	 <b>139</b>
<b>VOS OUTILS .....</b>	<b>140</b>
La fenêtre de la carte • La fenêtre du monde • La fenêtre du statut	
<b>LES MENUS .....</b>	<b>142</b>
Le menu du rédacteur • Le menu d'affichage • Le menu de la carte •	
Le menu du pinceau • Le menu des outils	
 <b>REFERENCE: ECRAN PAR ECRAN .....</b>	 <b>145</b>
<b>L'AFFICHAGE DE LA VILLE .....</b>	<b>145</b>
Barre de titre • Liste de la population .....	147
Spécialistes .....	147
Boîte de stockage de nourriture .....	148
Les barres de ressource .....	149
Nourriture • Boucliers • Commerce	

Carte de la ville • Boite de production . . . . .	150
Changer • Acheter • Auto	
Liste unité • Liste d'amélioration (embellissement) •	
Boite d'informations générales. . . . .	152
Tableau d'info sur la ville • Tableau du bonheur •	
Carte du service extérieur	
Les boutons. . . . .	155
LA BARRE DU MENU. . . . .	155
Jeu . . . . .	155
Options jeu (Ctrl O) • Options graphiques (Ctrl P) •	
Options de rapport de la ville (Ctrl E) • Sauvegarder jeu (Ctrl S) •	
Charger jeu (Ctrl L) • Se retirer (Ctrl R) • Quitter (Ctrl Q)	
Royaume . . . . .	159
Taux d'impôt (Majus T) • Visualiser la salle du trône (Majus H) •	
Trouver ville (Majus C) • Revolution (Majus R)	
Visualiser. . . . .	160
Déplacer les éléments (V) • Visualiser les éléments • Zoom	
agrandissant (Z) • Zoom rétrécissant (X) • Zoom max	
agrandissement (Ctrl Z) • Zoom standard (Majus Z) •	
Zoom moyen rétrécissant (Majus X) • Zoom max rétrécissant (Ctrl X) •	
Montrer la grille de la carte (Ctrl G) • Arranger les fenêtres •	
Montrer terrain caché (T) • Centrer visualisation (C)	
Ordres . . . . .	162
Construire nouvelle ville/joindre ville (B) • Construire route/	
voie ferrée (R) • Construire irrigation/changer à... (I) •	
Construire des mines/changer à... (M) • Transformer en... (O) •	
Construire la base aérienne (E) • Construire forteresse (F) •	
Nettoyer la pollution (P) • Pillage (Majus P) • Décharger (U) •	
Aller à (G) • Largage (P) • Transport aérien (L) •	
Régler la ville natale (H) • Fortifier (F) • Endormir (S) •	
Disperser (Majus D) • Activer unité (A) • Attendre (W) •	
Passer un tour (Barre d'espacement)	
Conseillers. . . . .	165
Conseil municipal (Ctrl T) • Etat de la ville (F1) • Ministère de la	
défense (F2) • Ministère des affaires étrangères (F3) •	
Attitude des conseillers (F4) • Conseiller commercial (F5) •	
Conseiller scientifique (F6)	
Monde . . . . .	168
Merveilles du monde (F7) • Les 5 premières villes (F8) •	
Points de la civilisation (F9) • Démographie (F11) •	
Vaisseau spatial (F12)	

Tricher. . . . .	169
<ul style="list-style-type: none"> <li>Basculer dans le mode tricher (Ctrl K) • Créer une unité (Majus F1) •</li> <li>Révéler la carte (Majus F2) • Régler joueur humain (Majus F3) •</li> <li>Régler l'année du jeu (Majus F4) • Tuer civilisation (Majus F5) •</li> <li>Progrès technologique (Majus F6) • Découvrir toutes les technologies (Ctrl Majus F6) • Forcer le gouvernement (Majus F7) •</li> <li>Changer le terrain au curseur (Majus F8) •</li> <li>Détruire toutes les unités au curseur (Ctrl Majus D) •</li> <li>Changer argent (Majus F9) • Sauvegarder sous scénario</li> </ul>	
Civilopedia. . . . .	171
<ul style="list-style-type: none"> <li>Progrès de civilisation • Embellissements de la ville • Merveilles du monde • Unités militaires • Gouvernements • Types de terrain •</li> <li>Concepts du jeu • Recherche Civilipedia</li> </ul>	
LA FENÊTRE ETAT. . . . .	173
<ul style="list-style-type: none"> <li>Barre de la paix dans le monde • Boîte sommaire . . . . . 173</li> <li>Population • Date • Trésorerie • Equilibre de commerce •</li> <li>Recherche scientifique • Environment</li> </ul>	
Boîte unité active/emplacement. . . . .	175
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mode • Icônes • Nationalité • Ville natale • Type d'unité •</li> <li>Mouvement • Terrain</li> </ul>	
LA FENÊTRE DE LA CARTE. . . . .	177
<ul style="list-style-type: none"> <li>Fenêtres multiples • Boutons Zoom • Déplacer la vue •</li> <li>Centrer sur une ville • Centrer sur une unité</li> </ul>	
FENÊTRE DU MONDE. . . . .	178
LES ANNOTATIONS DE L'EDITEUR. . . . .	179
CREDITS. . . . .	184



# INTRODUCTION

**Civilization II de Sid Meier** est une amélioration de notre cher classique. **Civilization**, la version précédente vous attribue le rôle de souverain d'une civilisation naissante, luttant pour survivre et prospérer au début de son histoire. Croissance et exploration vous amènent éventuellement à vous mesurer à des adversaires informatiques, compétents certes, mais sans merci. **Civilization II** ajoute, de la profondeur à la diplomatie et accroît l'intelligence artificielle, ainsi que les fonctions déjà connues par des millions de joueurs de **Civilization**. La qualité du jeu est toujours aussi absorbante et les « pro » pourront faire face à de nouveaux obstacles tandis que les débutants auront tout un monde devant eux à explorer.

Vous et votre adversaire commencerez 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 ramifications. Par exemple: devez-vous construire une ville sur un littoral ou dans les terres ? Devez-vous vous concentrer sur des améliorations militaires ou agricoles ? Les affichages innovateurs 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 : traitées, ambassades, sabotage, commerce et guerre.

Au fil du temps, vous serez confronté à prendre des décisions de plus en plus compliquées. Vous devez être un stratège. Quel est l'endroit optimum pour bâtir une autre ville ? A quel moment devez-vous former des unités militaires et améliorer la vie de votre ville ? A quelle vitesse devez-vous explorer le terrain avoisinant ? 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 ?

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 machines 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 Genghis Khan (pour n'en nommer que quelques-uns), ont tous tenu une place prédominante sur la scène du monde. Mais ces empires se sont finalement écroulés. Dans **Civilization II**, le défi consiste à construire un empire qui puisse transcender les siècles. Vous pouvez réussir là où d'autres ont échoué. Si vous placez vos villes correctement, les construisez solidement, les défendez agressivement et neutraliser les ennemis potentiels, les descendants de votre toute première tribu risquent non seulement de survivre mais de fonder une colonie dans l'espace.

## QUATRE IMPULSIONS DE CIVILISATION

La force motrice qui se trouve derrière la pulsion de civilisation, n'est pas unique ; tout comme le but que toute culture s'efforce d'atteindre. Il y a au contraire toute une toile de forces et d'objectifs qui vous pousse et vous invite, donnant aux cultures leur forme selon leur rythme de croissance. Dans **Civilization II**, il y a quatre impulsions de base qui semblent être d'une importance des plus cruciales pour la santé et la flexibilité de votre société novice.

### EXPLORATION

Une des priorités dans **Civilization II** est l'exploration. Vous commencez à jouer ne sachant pratiquement rien sur ce qui vous entoure. La majorité de la carte est noire. Vos unités se déplacent dans l'obscurité des territoires inexplorés et découvrent de nouvelles terres, montagnes, rivières, prairies et forêts entre autres caractéristiques qui risquent de se dévoiler. Les régions découvertes peuvent être occupées par de petites tribus ou des unités d'une autre culture. Au fur et à mesure que vos unités avancent sur la carte, elles révèlent des carrés de terrains noirs ce qui vous permet par la suite d'éliminer les attaques surprises des barbares.

## ASPECTS ÉCONOMIQUES

Tandis que votre civilisation s'accroît, vous devez gérer sa production toujours plus complexe et ses besoins de ressource. L'ajustement du taux des impôts et le choix d'un terrain répondant à vos objectifs vous permettra de contrôler la vitesse de croissance de votre population et de vos villes ainsi que les biens produits par celle-ci. Les bienfaits de votre économie risquent de tomber en ruine si vous augmentez les impôts et réduisez le domaine scientifique. Vous pouvez ajuster le contentement de votre population en mettant à leur disposition plus d'objets de luxe ou vous pouvez aussi maîtriser leur révolte en imposant une importante présence militaire. Vous pouvez construire des routes commerciales avec d'autres puissances pour augmenter vos ressources financières.

## CONNAISSANCE

Votre engagement à l'éducation est le revers de votre gestion économique. En réduisant les impôts et augmentant les sciences, vous pouvez accroître la fréquence à laquelle votre population découvre de nouvelles technologies. A chaque nouveau développement, des chemins s'ouvrent. De nouvelles unités et des améliorations aux villes peuvent s'effectuer. Quelques découvertes technologiques permettent à vos villes de devenir de véritables paradis.

## CONQUÊTE

Il se peut que votre philosophie de persuasion soit plutôt militaire. **Civilization II** vous permet d'occuper différents postes, de l'agression impérialiste à l'alliance. Une façon de gagner ce jeu consiste à être la dernière civilisation debout lorsque la poussière disparaît. Bien sûr, vous aurez à faire face aux attaques surprises des barbares et aux sorties calculées de vos adversaires informatiques.

## LE GRAND ÉCRAN

L'association de tous ces aspects en une entité flexible est une stratégie des plus convaincante de **Civilization II**. Votre première mission est de survivre ; la deuxième de déployer vos efforts. La civilisation la plus importante ne garantit pas la survie et la civilisation la plus riche n'est pas toujours gagnante. En fait, un équilibre de connaissances, d'argent et d'armée peut vous permettre de faire face à une crise, que ce soit une catastrophe naturelle, un rival agressif ou une révolte interne.

## GAGNER

Pour gagner à **Civilization II**, vous devez respecter l'une des deux stratégies principales pour arriver à votre but. Soit vous gagnez la course de l'espace, soit vous vous lancez à la conquête du monde. La première civilisation qui parvient à coloniser Alpha Centauri gagne ; cette nation possède la plupart du temps, une importante usine fabriquant des composants spécialisés de vaisseau spatial et est en tête dans le développement technologique. Il est cependant possible d'espionner et d'envahir judicieusement pour vous emparer du progrès nécessaire. Vous pouvez ainsi saboter l'avance en production d'un adversaire qui saurait moins bien se défendre. Un leader qui décide d'opter pour la deuxième solution, conquérir le monde, se concentrera certainement sur la stratégie militaire. Pour réussir, il ne faut cependant pas oublier de bâtir une économie forte et de financer des insurrections. Se reporter à la section **Gagner le jeu** pour une analyse plus approfondie du système de points avec **Civilization II**.

## DOCUMENTATION DIVERSE

Les sociétés de jeux informatiques savent que leurs clients ne lisent pas 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 ne veulent se servir que de référence rapide, allez directement à la section : **Référence : Ecran par écran**

Pour vous autres, 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 **Civilization**, les barres latérales de concept devraient vous aider à comprendre les éléments fondamentaux du jeu.

Le **supplément technique** est la partie dans laquelle vous trouvez les 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 du temps imparti, le manuel fut 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.

En plus de ce qui imprimé et du fichier **LISEZMOI**, **Civilization II** est doté d'un recueil unique d'aide sur l'écran. Cliquez sur le menu CIVILOPEDIA pour afficher une liste des options décrivant les unités, les améliorations, les gouvernements et même les concepts du jeu. Les entrées sont liées en hypertexte et vous permettent de passer d'une entrée à l'autre très simplement et la fonction **CHERCHER** vous permet de parcourir la liste alphabétiquement et par rubrique.

## CONVENTIONS D'INTERFACE

Vous jouez à **Civilization II** avec la souris et le clavier. Certains joueurs ont trouvé que des commandes abrégées (combinaison de touches) augmentaient considérablement leur vitesse de jeu.

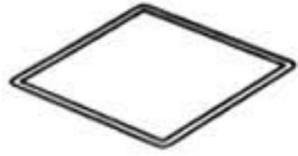
**Avec la souris** : tout au long du texte, nous supposons que vous comprenez les fonctions et les termes de base de la souris, tels que « cliquer et déplacer ». Il est fort impossible que vous ne les connaissiez pas et nous vous proposons ci-dessous quelques définitions des termes les plus fréquents. Remarque : **Civilization II** 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 avec le bouton droit de la souris : vous appuyez sur le bouton de la souris.
- 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 « tenir ».
- 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 coulissante située sur l'un des côtés de la boîte.

**Menus** : la barre du MENU se trouve sur l'écran tout comme dans tous les jeux sous Windows. Lorsque vous cliquez sur le nom d'un des menus, vous avez accès aux options de ce dernier. Vous pouvez aussi n'utiliser que la souris, au lieu du clavier pour déplacer vos unités et ne jouer ainsi à **Civilization II** qu'avec la souris et les menus à l'écran.

**Touche abrégée** : pratiquement toutes les options de menu du jeu **Civilization II** ont des touches abrégées qui vous permettent d'accéder rapidement à l'objectif et qui sont indiquées dans le menu. Vous effectuez la même opération que si vous choisissiez l'option du menu. Procédure standard pour les options sous Windows. La lettre du menu qui vous intéresse est soulignée. Maintenir la touche (Alt) enfoncée et taper la lettre indiquée. Le nom des options a aussi une lettre soulignée et vous procédez de la même façon qu'avec les menus en maintenant la touche (Alt) enfoncée et en tapant sur la lettre.

**Curseurs** : Le pointeur de la souris change de forme dans **Civilization II** selon la tache qui lui est imparti.



- La plupart du temps, il 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. A 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 déplacez 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 surbrillance) indique la direction dans laquelle l'unité sera déplacée lorsque vous appuierez sur le bouton. Si vous voulez choisir une autre direction pour votre unité, vous pouvez désactiver la direction, en cliquant sur l'option DÉPLACER LES UNITÉS AVEC LA SOURIS située sous OPTIONS JEU dans le menu JEU. Cette fonction est inactive lorsque vous commencez à jouer avec **Civilization II**.
- Vous pouvez cliquer sur le repérage qui s'affiche à l'écran où votre souris est placée pour centrer la fenêtre AFFICHER UNITÉS à cet endroit.
- Le terme « aller » et une flèche pliée indiquent que vous lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'unité active va se mettre en marche. Se reporter à **Aller à ordres** dans la section **Mouvement** pour des détails supplémentaires.
- Un parachute indique que l'unité parachutiste active larguera dans le carré désigné ; un parachute rayé indique que le carré désigné n'est pas une cible valide. Consulter **Faire le largage** dans la section **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 flèche se terminant aux deux extrémités par une pointe indique que vous pouvez redimensionner le cadre sur lequel 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.



# TUTORIAL

Ceux qui ont déjà joué avec **Civilization** ou **CivNet** savent que la majorité des concepts du jeu sont présentés dans ce dicticiel. Bien que vous soyez des experts avec la version sous DOS, Windows ou Macintosh, vous remarquerez que certaines fonctions sont nouvelles dans **Civilization II**. Et la plupart des éléments existant dans le jeu, tels que la disposition de l'écran, les icônes ont subi quelques modifications.

L'objectif principal de ce dicticiel est de fournir aux nouveaux joueurs les éléments de base de **Civilization II** et de les présenter sous forme de guide à travers les siècles d'un jeu en échantillon. Les nouvelles actions et les événements sont expliqués alors qu'ils se produisent. Le jeu du dicticiel a été configuré de telle sorte que les événements peuvent être facilement prévisibles ; ce qui rend cependant **Civilization II** de plus en plus passionnant d'un jeu à l'autre, c'est le hasard, car il existe. La façon dont les adversaires commandés par l'ordinateur agissent et réagissent entre eux (et avec vous) font que certains événements suivent le chemin décrit dans ce dicticiel. Si vous pensez que vous avez perdu le contrôle du jeu, n'hésitez pas à le recharger.

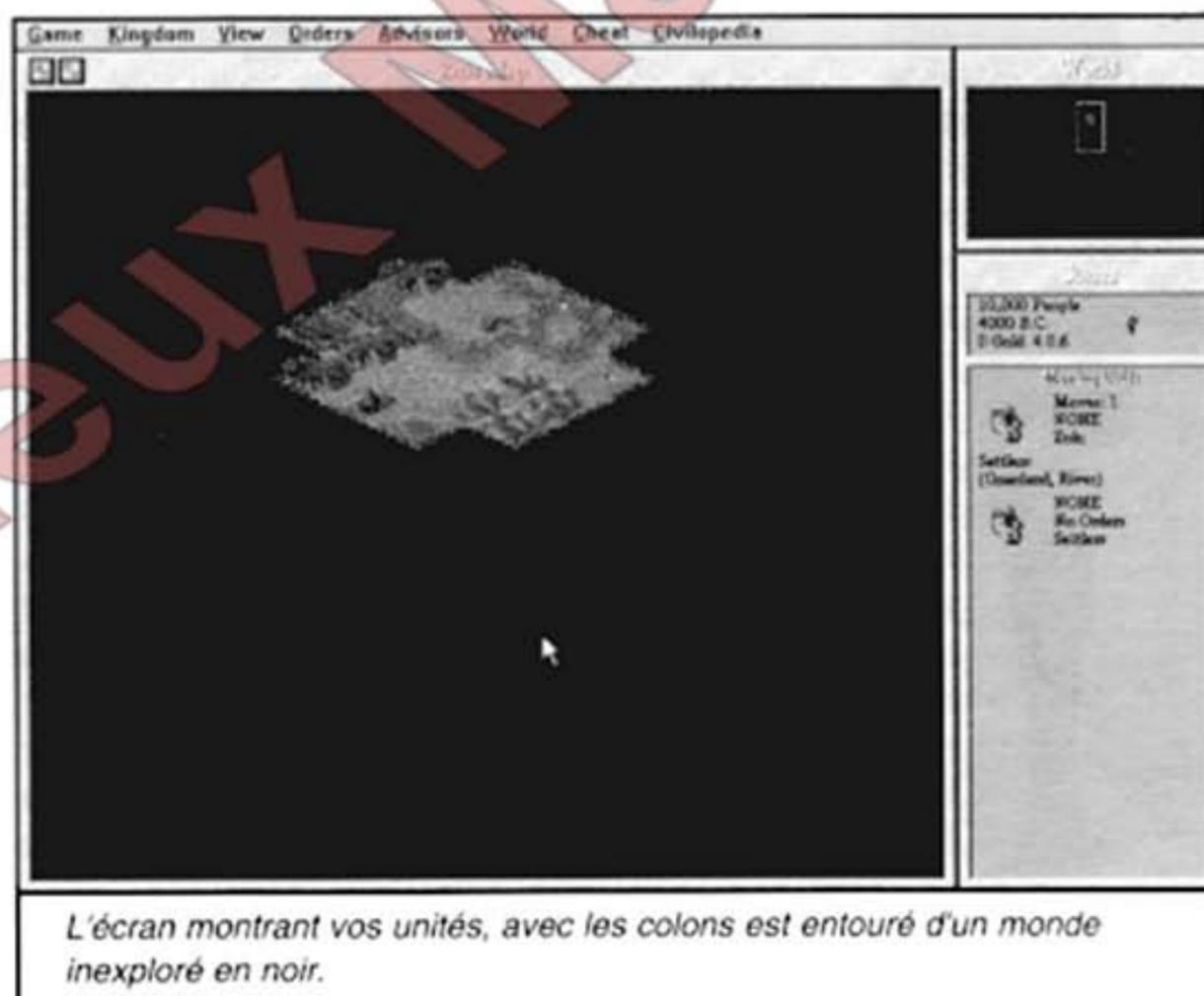
Pour pouvoir vous servir du jeu, lancez le jeu et choisissez SÉLECTIONNER UN JEU du menu JEU. Chargez le jeu appelé **tutorial.sav**. Ce jeu est réglé au niveau CHEF, l'option la plus facile. Le jeu commence en 4000 AJC et avec vous pour Abraham Lincoln, leader des Américains.

Les instructions que vous devez absolument suivre sont en italique. Les explications et les descriptions sont en caractères normaux. Rappelez-vous que ce dicticiel 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 consiste en une bande de nomades. Celle-ci est votre unité de colons. Bien que les colons soient capables d'effectuer plusieurs types de tâches, la première consiste à déplacer les colons à un endroit qui convienne à la construction d'une ville, votre première ville.

L'une des décisions les plus importantes que vous ayez à prendre est de trouver les endroits propices à la construction d'une ville. Pour qu'une ville puisse survivre et croître, elle doit avoir accès à trois ressources : nourriture (représentée par des grains), production (représentée par des boucliers) et les biens de commerce (représenté par des flèches). La carte dans **Civilization II** est divisée en carrés, chacun d'eux comprend un type de terrain différent. Chaque type de terrain rapporte différemment. Un bon endroit pour une ville doit offrir les trois types. Normalement, les lignes divisant les carrés de la carte sont invisibles. Pour avoir cependant une idée de la façon dont elle se présente, activez la grille en sélectionnant l'option AFFICHER GRILLE DE LA CARTE du menu AFFICHER ou appuyez sur la touche (CTRL) en la maintenant enfoncée tout en appuyant sur (G).



L'écran montrant vos unités, avec les colons est entouré d'un monde inexploré en noir.

Avant que vous ne déplaciez vos colons, prenez le temps d'examiner le terrain avoisinant. Uniquement 21 carrés sont visibles sur la carte et représentent la capacité maximum d'exploration de votre civilisation (ce format de 21 carrés est important aussi pour les villes comme le verrez plus tard) La région noire environnante représente les terrains inexplorés. Vous pouvez bâtir une ville sur n'importe quel terrain mais pas sur l'océan. Comme nous l'avons indiqué précédemment, chaque terrain offre une ressource particulière et le type de terrain que vous choisirez pour votre ville en déterminera son succès.

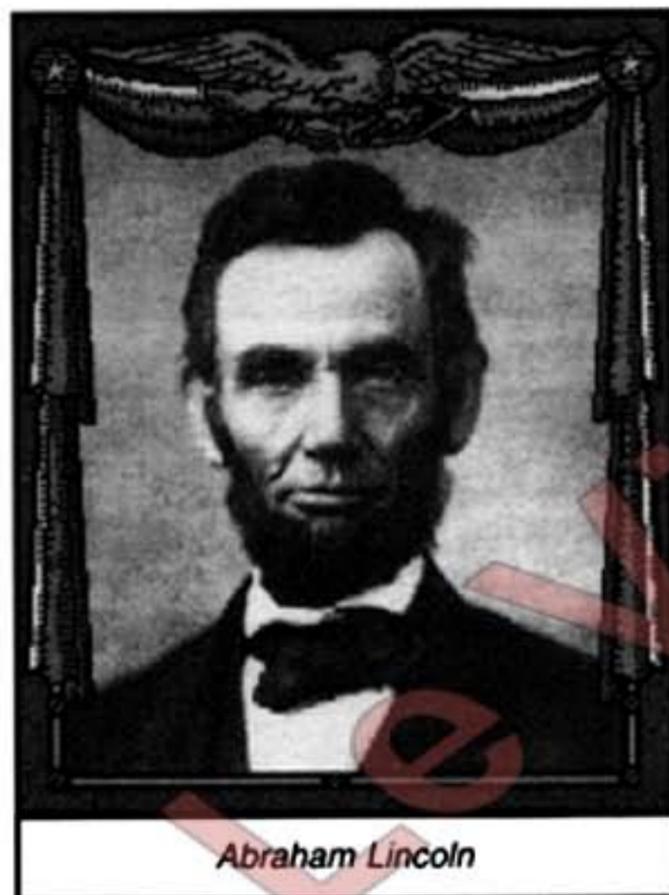
Vos colons occupent actuellement un carré de prairie. Normalement, ce type de terrain produit deux grains si un de vos citoyens y travaille dessus. Remarque : un petit symbole de bouclier apparaît au centre de ce carré de prairie. Ce qui signifie qu'en plus de ses ressources normales, ce carré donne aussi un bouclier lorsque vous le travaillez.

Normalement, les carrés des prairies apparaissent sans bouclier du Nord-Ouest au Nord-Est de vos colons.

Directement vers le Nord et à l'Ouest des colons se trouvent les carrés de plaine. Ce type de carré fournit un grain et un bouclier si un de vos citoyens y travaille. Au Sud-Est, Sud et Sud-Ouest des colons, se trouvent les carrés de l'océan qui produisent un grain et deux flèches lorsqu'ils sont entretenus. Le contour du terrain visible est entouré de carrés de plaines dotés d'une rivière les traversant, deux carrés supplémentaires de prairie et quatre océans supplémentaires. Il y a aussi deux carrés de collines et un de montagne le long du côté Nord-Ouest, deux forêts au Sud-Ouest et un carré d'océan vers le Sud-Est comprenant une baleine. Nous allons explorer un peu plus tard.

Vous pouvez vous déplacer aux alentours pour trouver un endroit propice à la construction de votre ville. Nous vous recommandons de trouver un autre terrain si celui qui se trouve dans les environs ne comprend pas les qualités optimales. L'importance du site est vital, il ne faut cependant pas abuser du temps de recherche. Les colons ne se déplacent que d'un carré par tour et une vingtaine d'années passe à chaque fois (au début du jeu). Heureusement, votre position de départ ici est excellente : le terrain local fournit diverses ressources, vous êtes à côté d'un littoral et les carrés de prairie feront d'excellents sites pour une ville.

Bâissez votre ville en sélectionnant **CONSTRUIRE UNE NOUVELLE VILLE** du menu des **ORDRES** en appuyant sur (B). Vous pouvez renommer la ville si vous le souhaitez mais pour le moment nous l'appellerons Washington.



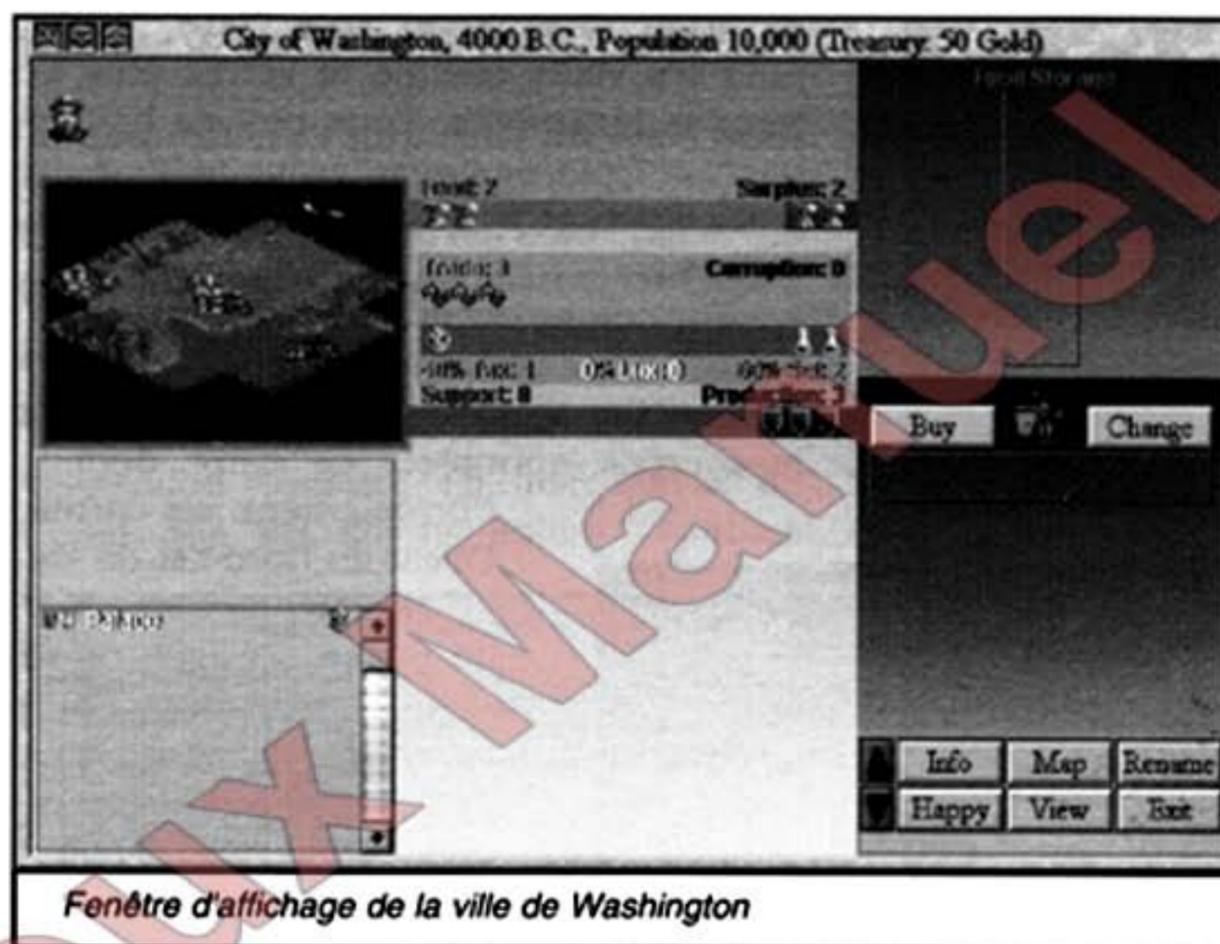
## EXAMEN DE LA DISPOSITION DE LA VILLE

Dès que votre ville est bâtie, une nouvelle fenêtre s'affiche qui est **AFFICHAGE DE LA VILLE**. Cette fenêtre vous donne des informations détaillées sur l'état actuel de votre ville, y compris la quantité de ressources générée, l'élément en cours de construction ainsi que la taille et l'attitude de la population de la ville.

Votre priorité doit être de vérifier l'état des ressources de votre ville. **LISTE DE LA POPULATION** indique qu'il y a un citoyen à Washington et qu'il est content. Dans la plupart des cas, les citoyens dans les villes travaillent sur l'un des carrés du terrain entourant la ville afin de générer des ressources à utiliser. Chaque fois que de nouveaux citoyens sont ajoutés à la population, le jeu les place automatiquement sur le carré du terrain le plus productif pour qu'ils travaillent. Dans notre cas présent, un seul résident de la ville est en train de produire des ressources dans le carré océan doté de la baleine.

Vous avez l'option de déplacer les citoyens sur différents carrés de terrains afin qu'ils produisent des ressources différentes. Remarque : les icônes de **CARTE DE LA VILLE** indiquent que le carré baleine génère deux grains, deux boucliers et deux flèches. Cliquez sur le carré baleine pour prendre le citoyen qui s'y trouve, cliquez ensuite sur le carré plaines avec la rivière les traversant à l'Est de la ville (ou à droite). Le citoyen génère maintenant un grain, un bouclier et une flèche. Cliquez sur le carré des plaines avec la rivière et cliquez ensuite sur l'un des carrés de la forêt, au Sud-Ouest de la ville. Dans le carré forêt, le citoyen génère un grain et deux boucliers mais pas de flèche. Dans la mesure où le carré baleine est le plus important, cliquez sur le carré forêt puis sur le carré baleine pour remettre le citoyen à sa position initiale.

Comme vous pouvez le constater, l'association des deux ressources générées dépend du type de terrain. Dans des circonstances normales, toutes les villes peuvent affecter des citoyens afin de générer des ressources dans l'un des 20 carrés de terrain situés autour de la ville. La disposition des 20 carrés avec une ville au centre qui se trouve dans la **CARTE DE LA VILLE** de Washington est appelée **RADIUS DE LA VILLE**, le carré même de la ville génère toujours des ressources. Comme les carrés travaillés par vos citoyens, le nombre et le type de ressources produits dans le carré de la ville dépendent du type de terrain.



Fenêtre d'affichage de la ville de Washington

Washington est actuellement en train de générer quatre unités de nourriture. Chaque citoyen a besoin de deux unités de nourriture à chaque tour pour survivre. Les excès d'icônes de grain se placent dans la BOITE DE STOCKAGE DES ALIMENTS. Plus la ville génère d'excès de nourriture, plus vite elle grandit. Washington génère en plus trois boucliers. Ces derniers représentent le matériel brut utilisé pour supporter les unités et construire de nouveaux éléments. Il n'y a actuellement pas d'unité à supporter, les boucliers générés à chaque tour vont dans la BOITE DE PRODUCTION. Finalement, la ville produit trois flèches qui représentent les biens à négocier. Ces derniers sont classés en trois catégories : impôt (icônes d'or), objets de luxe (icônes de gobelets) et sciences (icônes de bécher). Couramment, une flèche est utilisée pour générer des impôts, pendant que les deux autres génèrent les sciences.

LISTE D'AMÉLIORATION de Washington indique que le seul bâtiment dans la ville est le palais. Votre palais indique que Washington est la capitale de votre civilisation.

## PRIORITÉS

Dans la mesure où il y a beaucoup d'informations à assimiler au début du jeu, il est difficile de savoir ce qu'il faut faire en premier. Il existe quatre priorités que vous devez garder à l'esprit au cours du jeu : défense, recherche, croissance et exploration.

**Défense** : votre première priorité consiste à défendre Washington. En fait, qui sait ce que cache cette obscurité ? Pour défendre la ville, vous devez former une unité militaire. Lorsque vous construisez la ville, une unité de défense se construit automatiquement. La boîte PRODUCTION indique que Washington forme actuellement une unité de guerriers.

**Recherche** : la portion des sciences de vos revenus de commerce est utilisée pour la recherche de progrès scientifiques, technologiques pour la civilisation et vous permet de former de nouvelles unités, effectuer des améliorations et créer des merveilles.

**Croissance** : le surplus de nourriture généré par la ville permet éventuellement à la ville de croître. Lorsque la boîte de STOCKAGE DES ALIMENTS est ajoutée à la population. Une croissance régulière de la ville permet à la productivité d'augmenter et à la population de croître en ajoutant des colons à votre continent.

**Exploration** : si vous n'explorez pas la partie obscure de la carte, vous ne pourrez jamais connaître les avantages et les dangers qui s'y trouvent. Vous pouvez utiliser une unité de secours pour explorer le monde autour de vous et découvrir les 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 Washington, fermez AFFICHAGE DE LA VILLE en cliquant sur le bouton QUITTER en bas de l'écran à droite.*

## RECHERCHE DES PROGRÈS POUR LA CIVILISATION

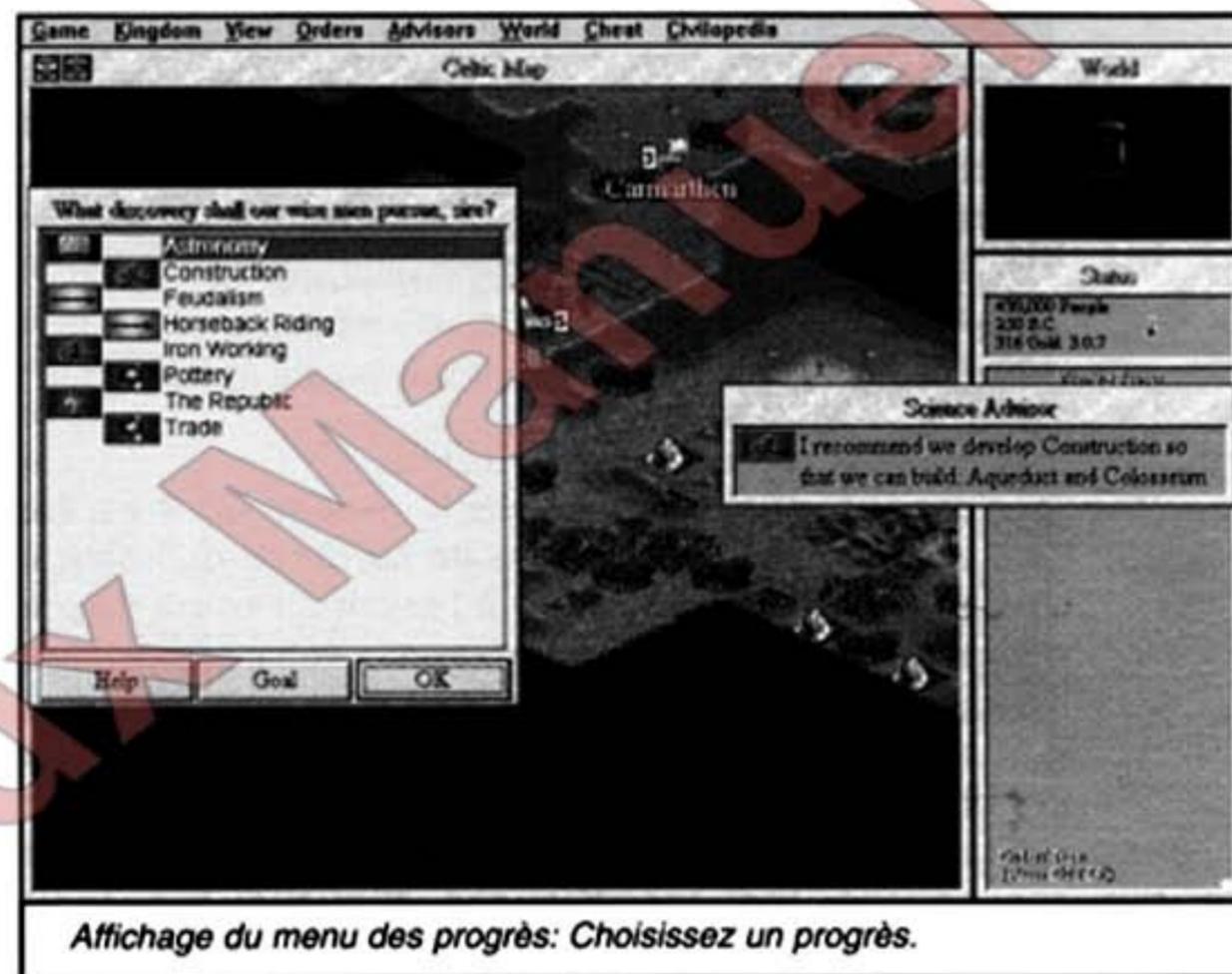
Après avoir fermé **AFFICHAGE DE LA VILLE**, appuyez sur la touche **Entrée** pour terminer votre tour. Comme vous pouvez le constater sur la fenêtre **ETAT**, 20 années sont passés (au niveau **CHEF**, les tours commencent avec une vingtaine d'années ajoutées à chaque fois. Au fur et à mesure que vous jouez uniquement 10 ans sont ajoutés au tour). Au tour suivant, vous êtes invité à choisir le premier progrès de civilisation.

Lorsque le jeu commence, votre civilisation possède des connaissances minimum, en général ne concernant que l'irrigation, la mine et les routes. (Dans certains jeux, vous pouvez avoir des progrès technologiques supplémentaires, ce qui n'est pas le cas du dictaticiel). La majorité de vos connaissances au cours de ce jeu doivent se concentrer sur la recherche. Il existe plusieurs stratégies différentes dictant l'ordre dans lequel les progrès technologiques sont effectués. Pour ce dictaticiel, nous adopterons une stratégie défensive plutôt conservatrice. Vous pouvez pratiquer avec vos propres stratégies de recherche jusqu'à ce que vous vous soyez familiarisé avec le jeu.

Lorsque le menu des progrès possibles s'affiche, sélectionnez **Travail de bronze**, cliquez sur **OK**. Nous avons choisi **Travail de bronze** parce que la découverte de ce progrès vous permet de bâtir l'unité des **Phalanx**. Ces derniers sont les plus efficaces pour le poste de défense de la ville.

Le temps imparti à la recherche est basé sur le facteur scientifique à savoir ce que votre ville génère actuellement. Attention : les sciences sont un des composants du commerce. Sélectionnez l'option **CONSEILLER COMMERCIAL** dans le menu **CONSEILLER** ou appuyez sur la touche **[F5]**. Vous pouvez remarquer par l'affichage qu'il faut cinq tours pour effectuer une découverte. Plus vous générez d'icônes de bêche à chaque tour et plus rapidement se font les découvertes. Cliquez sur **OK** pour fermer la fenêtre **CONSEILLER COMMERCIAL**.

La quantité commerciale à affecter aux impôts, objets de luxe et science peut se régler jusqu'à un certain degré pour répondre à vos besoins. Sélectionnez **TAUX DE L'IMPOT** dans le menu **ROYAUME**. La fenêtre **TAUX DE L'IMPOT** comprend trois barres, chacune d'elles contrôle un pourcentage de l'un des trois éléments du commerce. Pour augmenter ou diminuer, bougez-les à gauche ou à droite (respectivement) pour affecter un pourcentage commercial à cet élément et régler les autres éléments en conséquence de sorte que le total soit égal à 100.



Contrairement à **Civilization** et **CivNet**, **Civilization II** limite le pourcentage commercial maximum à affecter aux domaines décrits ci-dessus selon le type du gouvernement de votre civilisation. Vous commencez le jeu en Despote, le pourcentage maximum que vous pouvez affecter à l'un des éléments est 60 pour-cent. Remarque : le jeu règle automatiquement les sciences à 60 pour-cent et les impôts à 40 pour-cent. Dans la mesure où vous devriez vous concentrer sur la recherche à ce niveau et que votre population ne réclame pas d'objets de luxe, le réglage par défaut convient pour le moment. *Fermez la fenêtre Taux de l'impôt 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 l'affichage de la ville de Washington en cliquant sur l'icône de la carte.* Plusieurs choses ont changé depuis votre dernier regard sur la ville. Tout d'abord, les informations dans la barre TITRE indique que votre trésorerie contient maintenant 51 pièces d'or au lieu de 50. Washington génère une pièce en or d'impôt à chaque tour. Aucun besoin d'entreprendre des travaux dans la ville, l'or s'accumule dans vos caisses.

*Consultez la boîte Stockage de nourriture.* Elle n'est plus vide. Elle contient maintenant deux grains. Ce surplus de nourriture a été généré par la ville dès le premier tour et figure maintenant dans la boîte pour tout emploi ultérieur.

*Enfin, consultez la boîte PRODUCTION.* Tout comme la boîte Stockage de nourriture, elle n'est plus vide. Trois boucliers ont été générés dès le premier tour pour aider à former l'unité de guerriers en cours.

Fermez l'AFFICHAGE DE LA VILLE en appuyant sur le bouton QUITTER.

## VOTRE PREMIÈRE UNITÉ

Jusqu'à ce que l'unité des guerriers soit terminée, vous n'avez pas grand chose à faire. *Appuyez sur la touche Entrée trois fois.* 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 vous permet de faire deux choses. Vous pouvez l'utiliser pour défendre la ville. Il est effectivement déconseillé de laisser la ville sans défense. Ce qui est particulièrement vrai si vous savez qu'une unité ennemie se trouve dans les environs. Au début du jeu, la population est éparpillée sur la carte, vous pouvez tenter votre chance et envoyer l'unité en éclaireur explorer les terrains cachés hors du RADIUS DE LA VILLE.

*Déplacez votre unité guerrière en appuyant sur la touche [4] sur le clavier numérique.* Remarque : en se déplaçant, l'unité révèle un des carrés noirs inexplorés. La plupart des unités peuvent voir un carré dans n'importe quelle direction. 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.

## LES PREMIERS PAS DE VOTRE CIVILISATION

Nous allons revenir à l'exploration du monde dans un moment. Pour l'instant quelque chose de plus intéressant vient de se passer. Au début de ce tour, votre sage a découvert le secret du travail de bronze. Félicitations ! Voilà votre premier progrès en tant que civilisation. Après le message initial de la découverte, CIVILOPEDIA s'affiche. CIVILOPEDIA est une encyclopédie du jeu en ligne qui s'affiche après toute découverte de progrès et qui indique les unités, les améliorations et les merveilles que vous pouvez maintenant accomplir grâce à ce progrès. Le travail de bronze vous permet de bâtir l'unité des Phalanx et la merveille du Colosse et vous permet de rechercher une devise. Le travail de bronze vous permet de passer à l'âge de fer mais cela uniquement après avoir recherché le code des guerriers. *Fermez CIVILOPEDIA en cliquant sur le bouton QUITTER.*

La liste de choix de recherche s'affiche à nouveau vous permettant de sélectionner le prochain développement que vous souhaitez découvrir. Dans la mesure où l'âge du fer vous a permis de bâtir une bonne unité de défense, vous pouvez maintenant vous lancer sur le chemin des recherches afin d'améliorer vos capacités d'exploration. *Choisissez Equitation dans le menu et cliquez sur OK.*

## CHANGEMENT DE PRODUCTION

Avant d'entreprendre quoique ce soit, consultez de nouveau votre ville. *Ouvrez Affichage de la ville de Washington en cliquant sur l'icône située sur la carte.* Lorsque vous regardez la boîte PRODUCTION, vous remarquerez que la ville a automatiquement bâti une autre unité de guerrier. En fait, une ville se charge de former des unités guerrières à moins qu'un avis contraire ne lui soit donné.

Une ville est par principe dans défense, vous devez toujours avoir une unité pour la protéger contre les invasions. Les Phalanx forment la meilleure unité de défense qui soit et c'est la raison pour laquelle vous ne devez pas tarder à la former *Cliquez sur le bouton CHANGER situé au-dessus de la boîte PRODUCTION.* Un menu s'affiche répertoriant toutes les options possibles de production. *Choisissez Phalanx en cliquant dessus. Cliquez sur OK pour sortir du menu PRODUCTION.* L'icône Phalanx s'affiche maintenant au-dessus de la boîte de production et indique que la ville est train de former une unité de Phalanx. *Cliquez sur QUITTER pour fermer Affichage de la ville.*

## TROUVER UNE PETITE TRIBU

Vous vous souvenez de votre unité guerrière ? Elle clignote de nouveau vous indiquant qu'elle est prête à l'action. *Déplacez les guerriers vers l'Ouest en appuyant sur la touche (F4) sur le clavier numérique.* Remarque : tandis que l'unité se déplace, tout terrain inexploré (noir) se trouvant à la distance d'un carré est dévoilé.

Lorsque l'unité commence à clignoter de nouveau (indiquant qu'il s'agit du tour suivant), déplacez-la d'un carré vers le Sud-Ouest en appuyant sur la touche (1) du clavier numérique. Quelque chose de particulièrement intéressant vient de se produire ! Votre exploration a révélé une « hutte », à un carré au Sud-Ouest du carré de l'unité guerrière.

Cette hutte indique qu'une petite tribu s'y trouve. Ces tribus ne sont pas rivales, elles sont plutôt de petits villages habités par une population qui pourrait considérer l'annexion.

Enregistrez votre jeu en choisissant l'option SAUVEGARDER JEU dans le menu JEU ou maintenant la touche (CTRL) enfoncée tout en appuyant sur (S). Vous allez donc entrer en contact avec cette petite tribu. Les résultats d'une telle rencontre ne peuvent pas être prévisibles. Vous pourriez 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. Mais la rencontre peut être négative : le village peut être déserté ou habité par des barbares hostiles. Si vous enregistrez votre jeu avant d'entrer en contact avec la tribu, vous pouvez recharger le jeu au cas où vous n'aimiez pas la tournure que prennent les événements.

Lorsque les guerriers commencent à clignoter, déplacez votre unité dans la hutte. Pour l'exercice de ce dicticiel, nous supposons que la tribu nous offre de l'argent. Attention : il existe plusieurs options à ces cadeaux et notre choix n'est qu'arbitraire.

## AUGMENTATION DE LA POPULATION

Continuez votre exploration pendant trois tours. Redéplacez les guerriers vers Washington, deux fois vers l'Est et une fois vers le Nord afin de vous retrouver près de la ville.

Deux choses se produisent alors simultanément lors de ce tour. Premièrement, Washington termine de former les Phalanx. Deuxièmement, la population de la ville a augmenté de deux, tel qu'indiqué par le chiffre près de l'icône de la ville. Ouvrez l'AFFICHAGE DE LA VILLE de Washington. Remarquez que la boîte de Stockage de nourriture est désormais vide. C'est au prochain tour qu'elle se remplira, accumulant le grain pour la prochaine augmentation de la population.

Remarquez aussi que la LISTE DE LA POPULATION comprend maintenant deux citoyens. Sur la CARTE DE LA VILLE, vous pouvez remarquer que le nouveau citoyen est déjà au travail générant des ressources ; particulièrement celui qui génère deux grains et un bouclier dans l'un des carrés prairies-bouclier au Nord. Ne le dérangez pas pour le moment.

Quant à la production, il faut changer de nouveau. A ce niveau du jeu, une unité de défense suffit pour assurer la protection de la ville. Cliquez sur le bouton CHANGER et sélectionnez Colons du menu PRODUCTION. Vous devez maintenant passer à la priorité suivante : la croissance. Afin d'accroître votre civilisation, vous devez bâtir d'autres villes et pour cela, vous avez besoin de colons. Fermez AFFICHAGE DE LA VILLE.

Tel qu'indiqué sur le menu PRODUCTION, il faudra à Washington dix tours pour produire une unité de colons. Vous pouvez accélérer le processus en utilisant votre unité guerrière. Une fois que vous avez fermé AFFICHAGE DE LA VILLE, les guerriers doivent clignoter. Déplacez les guerriers dans la ville et ouvrez de nouveau AFFICHAGE DE LA VILLE. Dans la section centrale de l'AFFICHAGE DE LA VILLE, vous voyez deux icônes : une unité de Phalanx et une unité de guerriers. Cliquez sur l'icône de l'unité guerrière. Dans le menu des options qui s'affiche, sélectionnez DISPERSER et cliquez sur OK. Maintenant consultez la boîte PRODUCTION. Cinq boucliers s'affichent dès que l'unité guerrière est dissoute. Lorsqu'une

unité guerrière est dissoute à l'intérieur de l'une des villes, la moitié de son coût initial en boucliers est ajouté à la production en cours. *Fermez AFFICHAGE DE LA VILLE.*

Retournons maintenant sur la carte, les Phalanx clignent. Pour pouvoir protéger la ville, les Phalanx doivent rester à l'intérieur de Washington. Les unités fournissent la meilleure protection lorsqu'elles sont fortifiées. *Fortifiez les Phalanx en sélectionnant FORTIFIER dans le menu des ORDRES ou en appuyant sur (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 aux Phalanx et les laisser seuls à monter la garde de Washington.

## INTÉRIM

Dans la mesure où vous avez peu d'unités et de villes, il se peut qu'au début du jeu il y ait des périodes où rien ne se passe. *Après avoir fortifié Phalanx, appuyez sur Entrée trois fois.* A ce moment-là vos sages découvrent qu'ils peuvent monter à cheval. Non seulement vous progressez plus rapidement, mais grâce à cette découverte vous pouvez former des cavaleries, unités militaires qui se déplacent rapidement et qui sont parfaites pour l'exploration.

*Choisissez le Code de lois comme prochain progrès de recherche.* Pour ce dictateur, notre but sera de développer le commerce. Vous devez alors rechercher à la fois le Code de lois et les Devises. Le Code de lois vous amène à la monarchie, une forme plus avancée de gouvernement qui vous permet d'accroître la productivité. *Continuez en appuyant sur Entrée.*

Six tours plus tard, vous êtes prévenu que Washington a terminé l'implantation des colons. Choisissez l'option ZOOM SUR LA VILLE sur le menu de notifications afin d'ouvrir AFFICHAGE DE LA VILLE . Une fois que vous y parvenez, changez la production de sorte que Washington forme une unité de cavaliers. Vous pourrez utiliser les cavaliers pour entreprendre plus d'explorations.

Vous remarquerez aussi que la population de Washington a diminué d'une valeur. Les unités de colons représentent les citoyens qui quittent la ville pour améliorer le terrain alentour ou pour créer une autre ville. Remarquez aussi qu'un des trois boucliers générés par la ville servent de support. Effectivement sous Despote, toute unité supérieure à la population de la ville, doit avoir un bouclier à chaque tour pour être supporté. Maintenant, vous avez deux unités et seulement un citoyen. De toutes façons, la boîte STOCKAGE DE NOURRITURE indique que la population va augmenter, cette situation n'est donc que temporaire. *Fermez AFFICHAGE DE LA VILLE.*

## EXPANSION DE VOTRE EMPIRE

Il est temps d'étendre votre empire. *Déplacez votre colon directement vers l'Ouest jusqu'à ce qu'ils atteignent le littoral, déplacez-vous alors d'un carré vers le Sud-Ouest. Utilisez la commande CONSTRUIRE VILLE ou appuyez sur (B) pour construire une nouvelle ville.* Vous pouvez nommer la ville et cette fois-ci, nous avons choisi « New York. »

Lorsque l'AFFICHAGE DE LA VILLE de New York s'ouvre, vous remarquerez de suite deux différences avec Washington. Bien que New York génère autant de nourriture que Washington, les matières brutes et les biens de commerce sont particulièrement faibles. Il n'y a pas encore de ressources spéciales, telles que Baleines pour profiter du RADIUS DE LA VILLE de New York. Ce qui nous conduit à une autre particularité : le RADIUS DE LA VILLE est invisible. Ce qui signifie qu'il existe toujours des terrains inexplorés dans les environs. Pour que la ville puisse profiter de la totalité de son RADIUS, les terrains aux alentours doivent être explorés. Vous vous en occuperez le plus tôt possible ; des trésors peuvent se cacher sous cette obscurité.

Remarque : New York est en train de former des Phalanx. Cette ville a aussi besoin de protection, les Phalanx remplissent parfaitement cette mission. *Fermez AFFICHAGE DE LA VILLE.*

Après quelques tours, l'unité des cavaliers est terminée à Washington. Lorsque l'unité des Cavaliers s'affiche, ouvrez AFFICHAGE DE LA VILLE de Washington et cliquez sur le bouton CHANGER. Dans la mesure où vous avez assez d'unité pour le moment et que vous n'êtes pas tout à fait pour satisfaire aux dépenses d'un Barrack, bâtissez votre première Merveille du monde. Choisissez Colosse dans le menu PRODUCTION et fermez AFFICHAGE DE LA VILLE.

En attendant, partons à la découverte et explorons les terrains cachés près de New York. Déplacez vos cavaliers vers l'Ouest, près de New York. Les cavaliers ont une capacité de mouvement double des unités avec lesquelles vous vous êtes déplacé jusqu'à présent. C'est la raison pour laquelle nous vous conseillons vivement de les utiliser pour les explorations.

Tandis que vous vous déplacez vers New York, vos sages font une autre découverte : Le Code de lois. Lorsque le choix se présente pour lancer votre prochaine recherche, choisissez Devise.

Pour les deux prochains tours, déplacez vos cavaliers vers le Sud-Ouest. A la moitié du second tour, les cavaliers doivent avoir atteint la côte au Sud de New York, révélant de nouveaux carrés de terrain. Un des carrés est une Baleine. (Vous vous souvenez pourquoi Washington était une ville si productive ?) Il se peut que ce soit à l'intérieur de RADIUS DE LA VILLE de New York...

Ouvrez AFFICHAGE DE LA VILLE de New York. Le RADIUS DE LA VILLE est maintenant visible et vous avez une chance incroyable ! Le carré de la Baleine se trouve dans le RADIUS DE LA VILLE. Cliquez sur le carré de la prairie au Nord-Ouest de la ville pour « ramasser » un travailleur et cliquez ensuite sur le carré de la baleine pour que ce travailleur se mette à la tâche. Remarque : la génération des ressources de New York a considérablement augmenté. *Fermez AFFICHAGE DE LA VILLE.*

Déplacez vos cavaliers directement à l'Est jusqu'à ce que vous atteigniez la Forêt sur la côte Ouest de Washington. Remarquez que votre unité ne peut se déplacer que lorsqu'elle se trouve dans la forêt. Il faut deux points de mouvement pour se déplacer dans les carrés de la forêt. Certains terrains sont particulièrement abimés et il faut deux points de mouvement pour manoeuvrer. Maintenant déplacez vos cavaliers vers l'Est, après Washington, jusqu'à ce que vous arriviez à la rivière. Suivez ensuite la côte pour avancer vers l'Est-Sud-Est.

Une fois que vos cavaliers ont dépassé Washington de quelques carrés, l'unité des Phalanx de New York est terminée. *Fortifiez les Phalanx comme vous l'avez fait pour Washington et faites passer la production de New York aux colons .*

Tandis que vous continuez d'explorer, vos cavaliers peuvent rencontrer une ou deux petites tribus. *Enregistrez le jeu et entrez dans les villages de ces tribus comme vous l'avez fait la première fois. Relancez le jeu sauvegardé si vous n'êtes pas satisfait des résultats.*

## RENCONTRE AVEC UNE AUTRE CIVILISATION

Si vous continuez le long du littoral, tel qu'indiqué, vous serez amené à rencontrer vos voisins, les Sioux. La capitale de leur ville est Little Bighorn, située encore loin d'ici, sur le côté opposé au Sud Ouest de Washington. Dès que vous pénétrez le territoire Sioux, leur leader, Sitting Bull lui-même demandera à vous voir. *Acceptez l'invitation de Sitting Bull en cliquant sur OK.*

Votre succès dépend en grande partie de votre façon de communiquer avec vos voisins. Au début du jeu, vous devriez prendre toute action raisonnable pour être de bonne compagnie. Non seulement, vous préservez la paix mais aussi vous ouvrez la porte aux échanges lucratifs d'argent et d'information. Le comportement de votre adversaire à votre égard est relativement facile à interpréter lorsque vous entrez en contact avec lui. Les attitudes de leaders rivaux sont basées sur des comportements ancestraux, ceux qu'ils ont acquis avec d'autres civilisations. Dans la mesure où il s'agit de votre premier contact avec toute civilisation, Sitting Bull devrait avoir une attitude relativement positive (« polie » au moins).

Deux résultats caractérisent les rencontres avec Sitting Bull : échange de connaissance ou signature d'un traité de paix. *Quelle que soit l'offre de Sitting Bull, acceptez sa proposition.* Remarquez que chaque fois que vous acceptez ses propositions, Sitting Bull est de plus en plus aimable. Ce qui est important, parce que vous préférez avoir des amis à ce niveau du jeu. *Si l'attitude de Sitting Bull est particulièrement positive (du genre enthousiaste ou honorable), offrez une ALLIANCE STRATEGIQUES PERMANENTE avec les Sioux.* 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 CONSIDERER CETTE DISCUSSION TERMINEE et appuyez sur OK.* Si l'alliance est rejetée, déplacez vos cavaliers loin de Little Bighorn le plus tôt possible pour ne pas enfreindre les termes du traité de paix. Si vous établissez une réputation d'infractions aux traités de paix, vos adversaires seront moins enclins à signer des accords ou des traités avec vous plus tard.

Après cette rencontre vous avez gagné un ami (pour le moment) et peut-être un ou deux progrès technologiques résultant d'un échange avec les Sioux. Maintenant que vous avez pris contact avec Sitting Bull, vous pouvez le contacter à tout moment en sélectionnant l'option **MINISTERE DES AFFAIRES ETRANGERES** dans le menu **CONSEILLERS** et en choisissant de contacter les Sioux. Sitting



Sitting Bull

Bull peut aussi vouloir entrer en contact avec vous à tout moment. Evitez cependant de le contacter trop fréquemment pour ne pas agacer les leaders rivaux avec vos interruptions.

*Si les Sioux vous contactent pendant la suite de ce dictaticiel, acceptez leurs demandes. Au cours de ce dictaticiel, vous souhaitez que les Sioux restent satisfaits et ne déclarent pas la guerre. Lors d'un jeu, jugez de l'impact de la demande avant de répondre.*

## AMÉLIORATION DU TERRAIN

*Continuez d'explorer avec vos cavaliers au Nord-Est de Little Big Horn. Evitez de pénétrer le RADIUS DE LA VILLE, pour ne pas enfreindre aux termes du traité de paix.*

*Quelques tours plus tard : vos sages découvrent le commerce. Sélectionnez Enterrement cérémonial, Si vous l'avez déjà (suite à vos échanges de connaissances avec les Sioux), sélectionnez Monarchie.*

*Quelques tours plus tard : New York a fini avec ses colons. OUVREZ AFFICHAGE DE LA VILLE de New York et cliquez sur le bouton CHANGER. Remarque : il y a maintenant plusieurs options sur le menu PRODUCTION : la découverte du Code des lois qui vous permet de bâtir un tribunal, la découverte du Commerce qui vous permet de former les unités Caravanes. Sélectionnez Caravane et fermez AFFICHAGE DE LA VILLE.*

*Lorsque les unités de colons s'activent, déplacez-les d'un carré vers le Nord-Est de New York (à l'aide de la touche [9] sur le pavé numérique), dans le carré Prairie-Bouclier. Pendant quelques tours, laissez votre cavalerie explorer mais passez un tour de colons en appuyant sur la barre d'espacement. Continuer ainsi jusqu'à ce que la population augmente de deux. Une fois que vous l'obtenez, ouvrez AFFICHAGE DE LA VILLE de la ville de New York.*

*Lorsque vous consultez la CARTE DE LA VILLE de New York, vous vous apercevrez que le carré Nord-Est de Prairies-Bouclier de la ville est en train de générer un bouclier et deux grains. Ce qui n'est pas mal mais vous pouvez utiliser vos colons pour améliorer cette production de terrain. Fermez AFFICHAGE DE LA VILLE. Lorsque les colons s'activent, choisissez CONSTRUIRE ROUTES dans le menu ORDRES ou appuyez sur [R]. Pendant quelques tours, les colons passeront leur temps à construire une route. Lorsque les colons s'activent de nouveau, vous verrez sur la carte que la route vous conduit hors de New York vers le Nord-Est. Ouvrez maintenant AFFICHAGE DE LA VILLE de nouveau et regardez la CARTE DE LA VILLE. Remarque : après la construction de cette route, le même carré Prairie-Bouclier génère maintenant une icône de bien de commerce en plus des ressources précédentes. A ces avantages s'ajoute l'accélération de la vitesse de déplacement grâce aux routes : les unités ne s'étendent que du tiers d'un point mouvement pour se déplacer le long de la route, quel que soit le type de terrain sur lequel se trouve cette dernière.*

*Fermez AFFICHAGE DE LA VILLE. Le terrain a cependant encore besoin d'amélioration. Lorsque les colons s'activent de nouveau, choisissez CONSTRUIRE IRRIGATION dans le menu ORDRES ou appuyez sur [I].*

La construction d'irrigation prend un peu plus longtemps que celle des routes. Tandis que vous attendez que les colons aient terminé leur tâche, vous découvrez un autre progrès de civilisation. *Si vous avez découvert Enterrement cérémonial, sélectionnez Monarchie pour votre prochain progrès. Si vous avez découvert Monarchie, sélectionnez Ecriture pour votre prochain progrès et choisissez PAS ENCORE... lorsque la chance se présente de lancer une révolution pour changer de gouvernement.*

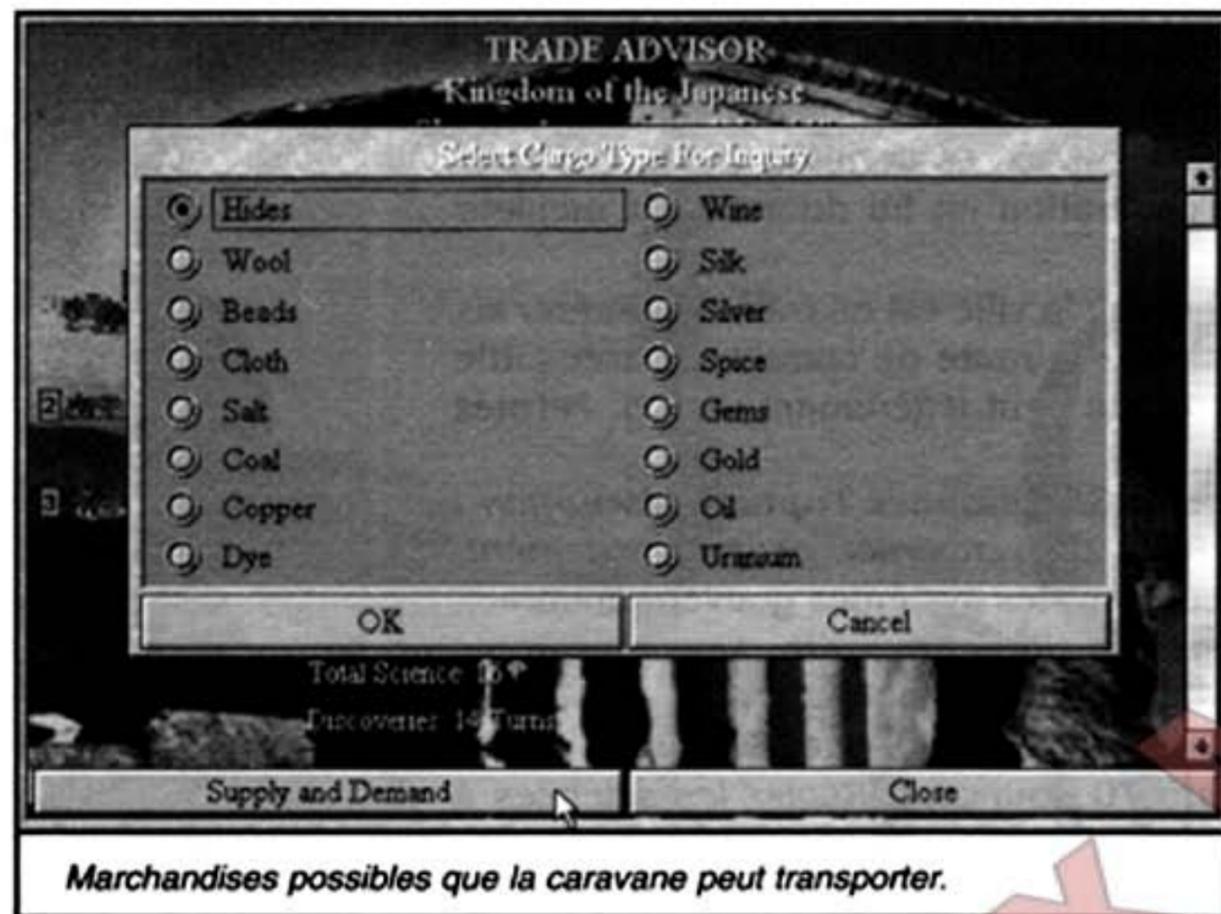
Quelques tours plus tard : les colons ont terminé leur projet d'irrigation ; le terrain est maintenant totalement marqué pour indiquer qu'il a été irrigué. Ouvrez *AFFICHAGE DE LA VILLE* pour New York. Remarque : l'irrigation n'a pas modifié la production de ressource. Ce qui ne serait pas normalement le cas : l'irrigation en général augmente la production de grain des prairies d'une unité. Cependant sous Despotisme, votre régime gouvernemental actuel, tout carré de terrain produisant trois grains ou plus de l'une des ressources a sa production réduite d'une unité. Donc au lieu de trois grains, le carré n'en produit que deux. Cet exemple illustre les inconvénients d'un tel gouvernement et explique aussi pourquoi votre recherche évolue vers la monarchie qui, elle n'impose pas de telles pénalités. Fermez *AFFICHAGE DE LA VILLE*.

*Tandis que vous attendez la découverte du prochain progrès, utilisez l'unité des colons pour construire une route entre New York et Washington. Déplacez-vous d'un carré vers Washington et construisez une route. Continuez jusqu'à ce que les deux villes soient connectées. Les déplacements entre les deux villes seront ainsi plus facile. Lorsque la route est construite, utilisez les colons pour améliorer le terrain autour de Washington.*

## ÉTABLIR UNE ROUTE DE COMMERCE.

Peu de temps après avoir construit votre route dans la ville, la caravane de New York est terminée. Vous allez utiliser cette Caravane pour établir des routes de commerce entre New York et Little Bighorn. Les routes de commerce permettent d'augmenter la quantité de biens négociés, tant dans la ville génératrice que dans la ville où est établie la route. Les routes de commerce donnent aussi à la ville mère de la caravane de l'argent et un bonus scientifique lors du tour où la route est établie. Les villes peuvent posséder jusqu'à trois routes indépendantes de commerce.

Vous êtes averti de la réalisation d'une caravane. Un menu s'affiche alors répertoriant la liste des biens que peut transporter Caravane. Cliquez sur le bouton OFFRE ET DEMANDE. Une liste de villes rivales et de biens de commerce demandés s'affiche. Vérifiez les biens demandés par Little Bighorn et les biens fournis par New York. Fermez la fenêtre en cliquant sur OK. Si Little Bighorn demande un des articles de votre liste, sélectionnez ledit article et cliquez sur OK. Sinon, sélectionnez un autre article et cliquez sur OK. Vous obtenez non seulement un accroissement du commerce, plus d'argent et un bonus scientifique quel que soit la marchandise transportée, mais le bonus et l'argent sont plus importants si vous fournissez les marchandises demandés par la ville de destination. Confirmez votre choix en cliquant sur CONFIRMER ET ZOOMER. Lorsque *AFFICHAGE DE LA VILLE* de New York apparaît, changez la production de la ville en place de marché. La place de marché améliore l'augmentation des impôts et des objets de luxe à New York.



Marchandises possibles que la caravane peut transporter.

Dès que la Caravane s'active, commencez à vous déplacer vers Washington. Il faut un certain temps pour arriver à Little Bighorn, parce que la Caravane se déplace à un taux d'un carré par tour. Le voyage en vaut la peine. Plus le déplacement est distant et plus la rémunération et le bonus scientifique sont élevés.

En route pour Washington ! Vous découvrirez un autre progrès de civilisation (monarchie ou si vous êtes plus avancé dans le jeu, écriture). A ce niveau-là, ne déclenchez pas de révolution. Sélectionnez votre prochain progrès : écriture (si vous ne l'avez pas encore) ou Cartographie. Rapide retour à cette chère monarchie. Vous allez découvrir qu'un autre progrès avant que votre caravane n'atteigne Little Bighorn. Cette fois-ci, il s'agit de

Cartographie (ou si vous ne l'avez pas encore) ou le Code de guerrier.

En attendant, repartons sur la route du commerce, votre Caravane atteint Washington. Déplacez votre Caravane dans la ville. Lorsque la Caravane entre dans Washington, vous obtenez une liste d'options. Vous pouvez établir une route de commerce avec Washington (ce que vous ne voulez pas). Vous avez aussi le choix de sélectionner l'option AIDER A LA CONSTRUCTION DE MERVEILLE (Rappel : Washington est toujours en train de construire le Colosse). Si vous choisissez cette option, la Caravane sera dissoute et 60 boucliers seront ajoutés à la production du Colosse. Ce qui est une façon géniale d'accélérer la construction de cette merveille du monde (qui prendrait autrement un temps fou). Pour l'instant, votre but reste d'établir une route de commerce avec Little Bighorn. Choisissez CONTINUER D'AVANCER et cliquez sur OK.

Continuez de déplacer la Caravane jusqu'à ce qu'elle atteigne Little Bighorn et déplacez ensuite l'unité dans la ville. Choisissez ETABLIR ROUTE DE COMMERCE dans le menu. Vous avez désormais établi votre première route de commerce ! Un message s'affiche vous indiquant le montant d'argent que vous allez recevoir immédiatement en bonus. Un nombre équivalent de béchers est ajouté au projet en cours. Ouvrez AFFICHAGE DE LA VILLE de New York. Remarque : la route de commerce est maintenant répertoriée en bas au centre de AFFICHAGE DE LA VILLE et la flèche de production de New York a augmenté grâce cette route.

## CHANGER DE GOUVERNEMENTS

Vous avez jusqu'à présent établi une petite civilisation mais en pleine vigueur. Vous vous débrouillez très bien et vous ne pouvez pas faire mieux. La dernière chose que vous apprend ce dictaticiel est comment améliorer la civilisation en lui donnant un meilleur gouvernement.

Ouvrez *AFFICHAGE DE LA VILLE* de *New York*. Remarque : la ville est en train de générer six grains, cinq flèches et quatre boucliers (supposons que la route de commerce avec Little Bighorn ait généré une flèche. Votre nombre de flèches peut légèrement varier). Fermez *AFFICHAGE DE LA VILLE*.

Il est grand temps de changer de gouvernement. Sélectionnez l'option *REVOLUTION* ! dans le menu *ROYAUME* et confirmer votre choix de renverser ce gouvernement. Quelques tours plus tard : un menu s'affiche répertoriant les systèmes gouvernementaux qui sont à votre disposition. Choisissez *MONARCHIE* et cliquez sur *OK*. Une monarchie règne maintenant sur votre civilisation. La fenêtre *TAUX DES IMPOTS* s'affiche vous donnant la possibilité de régler les impôts, objets de luxe ou domaine scientifique. Remarque : vous pouvez maintenant régler chacune de ces options à 70 pour-cent. Régler les sciences à 70 pour-cent et fermez la fenêtre. Vous pouvez ainsi accroître la vitesse de vos découvertes.

Penchons-nous sur les effets d'un changement de gouvernement. Ouvrez *AFFICHAGE DE LA VILLE* de *New York*. Regardez les changements de production de la ville. La production de grain a augmenté de six à huit. Remarque : le carré *Prairie-bouclier* irrigué auparavant génère maintenant trois grains au lieu de deux. Le grain 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 politique. Le carré *Baleine* génère désormais une flèche supplémentaire. Ce qui a pour effet de passer le nombre de béchers de trois à quatre. La génération de bouclier 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 *AFFICHAGE DE LA VILLE* de *Washington*, vous remarquerez qu'une croissance identique s'opère dans cette ville.

## CONCLUSION

Ainsi se termine notre dictaticiel. Vous êtes maintenant un peu plus familiarisé avec les concepts de base de *Civilization II*. N'hésitez pas à rejouer ce dictaticiel et comparez vos progrès ou lancez un jeu sur un monde généré au hasard. Attention : vous n'avez fait qu'effleurer la surface du jeu. Servez-vous du reste du manuel et de *CIVILOPEDIA* en ligne 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 !



# COMMENT CONFIGURER UN JEU

Commencer un jeu de **Civilization II** signifie choisir les circonstances dans lesquelles vous voulez jouer. Vos choix comprennent la précision du nombre et de l'emplacement ( point de départ physique) de vos adversaires et la manipulation des paramètres physiques et écologiques du monde que vous allez explorer.

## VOTRE PREMIÈRE DÉCISION

Pour lancer le jeu, cliquez sur l'icône **Civilization II**. Après l'initialisation du jeu , l'animation d'ouverture commence (si vous choisissez de l'installer). Vous pouvez attendre qu'elle se termine ou appuyer sur n'importe quelle touche pour l'interrompre. Installer un jeu signifie prendre des décisions faciles sur une série d'écrans d'options. Sur le premier, vous décidez soit de commencer un nouveau jeu ou d'en continuer un déjà commencé. La liste complète des options est décrite ci-dessous. Une fois que vous avez choisi une option, vous devez cliquer sur OK pour continuer.

**Commencer un Nouveau Jeu:** Commencer un jeu entièrement nouveau. Choisir cette option signifie passer par les écrans d'options préalables au jeu, comme nous l'expliquons ci-dessous.

**Commencer avec un Monde Préfabriqué:** Jouer sur une carte spéciale créée avec l'utilitaire **CivMaps**. Une case de dialogue énumère toutes les cartes sauvegardées disponibles dans le répertoire actuel. Choisissez la carte que vous désirez charger. Vous pouvez changer des répertoires pour trouver les cartes que vous avez sauvegardées dans d'autres emplacements.

**Charger un Jeu Sauvegardé:** Charger et continuer un jeu auparavant sauvegardé. Une case de dialogue énumère tous les jeux sauvegardés disponibles dans ce répertoire. Choisir le jeu que vous désirez charger. Vous pouvez changer de répertoires pour trouver les jeux que vous avez sauvegardés dans d'autres endroits.

**Afficher Galerie de la Renommée:** Voir la position des despotes et conquérants précédents.

Utilisez le bouton OK pour confirmer votre choix, ou le bouton Annuler pour quitter **Civilization II**.

## PERSONNALISER LES CONFIGURATIONS DU JEU

Ces écrans d'option progressent des effets au niveau mondial jusqu'au nom de votre dirigeant tribal. Si, à un certain moment, vous réalisez que vous aimeriez réinitialiser un paramètre précédent (vous vous demandez tout d'un coup à quoi ressemblerait une planète de jungle, mais vous avez passé cet écran-là), vous pouvez cliquer sur les boutons Annuler situés sur chaque écran pour "tourner les pages" et revenir à un écran précédent, faites alors un autre choix. Quand vous êtes satisfaits des choix que vous avez sélectionnés, cliquez sur le bouton OK pour continuer et passer à l'écran suivant. Si vous voulez avoir une surprise, vous pouvez cliquer sur le bouton Au Hasard pour permettre au jeu de sélectionner un paramètre à votre place.

### SÉLECTIONNER LA TAILLE DU MONDE

En choisissant la taille de la carte, vous pouvez déterminer la grandeur du territoire, et dans une certaine mesure, la durée du jeu.

**Petite:** la taille de cette carte conduit à des jeux courts, fortement contestés. Les tribus se trouvent rapidement.

**Normale:** C'est la taille standard.

**Grande:** Cette carte tentaculaire prend plus de temps à explorer et exploiter. Par conséquent, les jeux durent plus longtemps.

**Personnaliser:** Choisissez cette option pour préciser la hauteur et la largeur de votre carte. La case de dialogue explique les limites de vos choix.

## PERSONNALISER: LA MASSE TERRESTRE

Ce paramètre établit le nombre de carrés de terrain qui sont des terres.

**Petit:** Le choix de cette option donne à votre monde un petit nombre de carrés de terre et un plus grand nombre de carrés d'océan.

**Normale:** Cette option produit environ le même nombre de carrés d'océan et de terre.

**Grande:** Cette option produit un grand nombre de carrés de terres, et un petit nombre de carrés d'océan.

## PERSONNALISER: LA FORME TERRESTRE

Ce paramètre détermine la façon dont la terre de votre monde est formée en masses terrestres.

**Archipel:** Cette option produit un nombre relativement grand de continents relativement petits.

**Normale:** Le choix de cette option donne à votre monde un nombre moyen de continents de taille moyenne.

**Grands Continents:** Cette option produit une ou deux grandes masses terrestres.

## PERSONNALISER: LE CLIMAT

Ce paramètre établit la fréquence relative avec laquelle les types particuliers de terrain se produisent.

**Aride:** Le choix de cette option donne à votre monde un plus grand nombre de carrés de terrain "secs", tel que les Plainnes et les Déserts.

**Normal:** Cette option donne environ les mêmes nombres de carrés de terrains "humides" et "secs".

**Humide:** Cette option produit un plus grand nombre de carrés de terrains "humides", tels que les Prairies, les Forêts, et les Marécages. Elle augmente aussi le nombre et la longueur des fleuves générés.

## PERSONNALISER: LA TEMPÉRATURE

Ce paramètre détermine la fréquence relative avec laquelle les types particuliers de terrains se produisent.

**Froid:** Cette option produit de plus grands nombres de carrés de terrains polaires, comme la Toundra et les Glaciers.

**Tempéré:** Le Choix de cette option donne à votre monde un nombre moyen de chaque type de terrain.

**Chaud:** Cette option produit un plus grand nombre de terrains tropicaux, comme les Déserts, les Plainnes et la Jungle.

## PERSONNALISER: L'ÂGE

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

**3 Million d'Années:** Cette option produit un monde jeune, un monde dans lequel les carrés de terrain semblent se constituer en groupes.

**4 Million d'Années:** Cette option produit un monde d'un certain âge, un monde dans lequel la glaciation et la tectonique des plaques agit pour diversifier le terrain.

**5 Million d'Années:** Cette option produit un monde ancien, un monde dans lequel les forces de la nature et le désordre ont presque complètement dispersé de manière aléatoire les caractéristiques du terrain.

## LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Choisissez le niveau de difficulté auquel vous désirez jouer. Bien que **Civilization II** ne soit pas nécessairement plus difficile dans son ensemble que son prédécesseur, il existe de nouvelles caractéristiques et ajustements qui ne seront pas bien connus des joueurs des versions précédentes. (Les nouveaux joueurs n'ont pas à s'inquiéter, puisqu'ils n'ont pas à se débarrasser de mauvaises habitudes.) Si vous avez l'habitude de jouer à **Civilization** à un certain niveau, nous vous recommandons de commencer votre premier jeu de **Civilization II** à un niveau de difficulté plus facile.

Un certain nombre de facteurs sont ajustés à chaque niveau de difficulté, y compris 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.

**Le Chef:** Ce niveau le plus facile est recommandé pour ceux jouant pour la première fois. Ce programme offrent des conseils lorsqu'un joueur doit prendre des décisions.

**Le Seigneur de la Guerre:** Les progrès de la civilisation sont plus longs à acquérir à ce niveau de jeu. Ce niveau convient le mieux au joueur occasionnel qui ne veut pas un test trop difficile.

**Le Prince:** A ce niveau de difficulté, les progrès se produisent beaucoup plus lentement. Vous avez besoin d'une certaine expérience et habileté pour gagner.

**Le 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.

**L'Empereur:** Ce niveau est pour tous ceux qui ressentent le besoin d'être humiliés. Vos adversaires ne vous ménageront plus; si vous voulez gagner, vous devrez le mériter.

**La Dété:** Le défi ultime de **Civilization**, pour ceux qui pensent qu'ils ont appris à maîtriser le jeu. Vous devrez donner une performance de virtuose pour survivre à ce niveau. Et oui, certains, parmi vous, peuvent quelquefois gagner. Bonne chance!

## LE NIVEAU DE COMPÉTITION

Choisissez entre trois et sept civilisations dans le monde. Plus d'adversaires ne signifie pas nécessairement plus de danger, bien que plus d'adversaires signifie un contact plus tôt et un risque accru de guerre. Bien sûr, le contact avec d'autres civilisations offre aussi des possibilités de commerce, d'alliances, et de récompenses des butins de guerre quand vous êtes victorieux. 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 de ces situations et ne comptent pas comme une civilisation rivale.

Votre civilisation compte comme une des cultures, aussi, si vous choisissez un monde avec trois civilisations, vous affrontez seulement deux rivaux. Sept civilisations (vous et six autres) est le nombre maximum pour tout jeu de **Civilization II**.

## LE NIVEAU DE L'ACTIVITÉ BARBARE

Une nouvelle caractéristique dans **Civilization II** est votre aptitude à établir l'agressivité des unités barbares dans le jeu.

**Les Villages Seulement:** Les joueurs qui haïssent réellement les barbares peuvent choisir de jouer dans ce "monde idéal." La pénalité du score est cependant considérable, aussi vous devrez en tirer le meilleur parti..

**Les Troupes Nomades:** Les pirates et les troupes barbares apparaissent de temps en temps, et en plus petits nombres qu'aux niveaux plus élevés. Il existe un légère pénalité à ce niveau.

**Les Tribus Agitées:** Les barbares, en nombre modérés ou en grands nombres, apparaissent par intervalles. Cela représente le niveau "standard" de l'activité barbare dans la **Civilization** originale. Votre score n'est pas affecté à ce niveau.

**Les Hordes Furieuses:** Vous l'avez réclamé! Le monde est plein de barbares, et ils apparaissent en grands nombres. Si vous survivez, vous recevez un bonus.

## SÉLECTIONNER LES RÈGLES DU JEU

L'option par défaut est ici d'utiliser les règles standards. Si vous voulez changer légèrement les paramètres du jeu, choisissez l'option Personnaliser les Règles pour changer toute la saveur du défi. L'écran Choisir Caractéristiques Personnalisées offrent plusieurs possibilités différentes.

**Le Combat Simplifié:** Quand cette case n'est pas marquée, les unités ont des statistiques de points de tir et de puissance de tir. Quand elle est vérifiée, le combat est absolu: l'unité qui gagne reste complètement intacte, et l'unité qui perd est détruite.

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

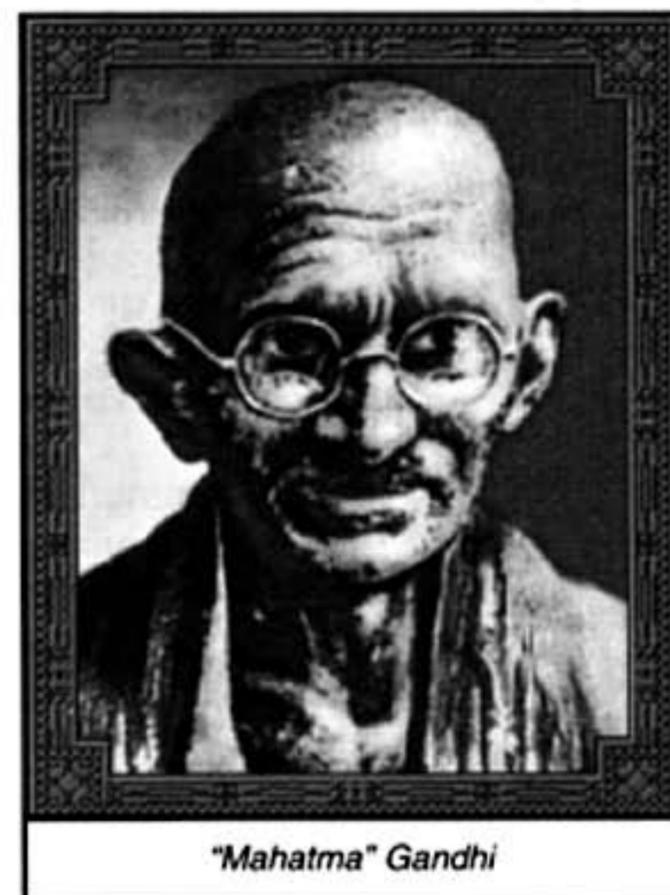
**Le Choix des Adversaires de l'Ordinateur:** L'emplacement de votre première unité et la proximité de vos rivaux est habituellement déterminée de façon aléatoire. Cependant, vous pouvez choisir de préciser les identités de vos adversaires. Pour chaque position rivale, une case de dialogue vous donne trois tribus à choisir, et un bouton Au Hasard si vous n'avez aucune préférence bien précise. Vous pouvez sélectionner les emplacements initiaux de certains ou de tous vos adversaires, si vous créez une carte aléatoire du monde. Voir **Personnaliser Cartes** pour des détails.

**Un Démarrage Accéléré:** Quand cette case est cochée, vous pouvez choisir une date initiale commençant à partir d'un ou deux millénaires dans le jeu. L'ordinateur établit pour vous votre première ville (ou deux), crée les premières unités, et termine la recherche initiale des progrès, tout en un clin d'oeil.

**La façon Cruelle (les vaisseaux spatiaux ne sont pas autorisés!):** Quand cette case est cochée, aucun joueur ne peut construire les pièces du vaisseau spatial, et la seule façon de voir l'animation du vainqueur est de conquérir le monde.

**Ne pas Remettre dans le jeu des Joueurs Éliminés:** Normalement, quand une civilisation est exterminée, l'ordinateur s'assure de voir si les conditions sont favorables à l'établissement d'une autre civilisation portant des boucliers de la couleur de la culture éliminée. Quand ce bouton est coché, aucune couleur n'est ressuscitée, et chaque adversaire éliminé constitue un puissance de moins dans le monde.

Le bouton Aide donne une explication de chaque option.



"Mahatma" Gandhi

## SÉLECTIONNER VOTRE SEXE

Vous pouvez choisir entre un dirigeant masculin ou féminin. Chaque civilisation a un dirigeant par défaut de chaque genre, et bien sûr, vous pouvez personnaliser le nom de votre dirigeant.

## SÉLECTIONNER VOTRE TRIBU

Sélectionnez le nom de votre tribu des options disponibles, ou cliquez sur le bouton Personnaliser. La case de dialogue **Personnaliser Votre Tribu** comprend des espaces où vous pouvez entrer le nom de votre dirigeant, le nom de votre tribu, 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.

**Les Titres:** Choisissez cette option pour préciser les titres par lesquels vous préférez être appelés pour chaque forme de gouvernement dans le jeu.

**Le Portrait:** Cette option offre plusieurs rangées de portraits à partir desquelles vous pouvez choisir le visage que vous aimeriez présenter au monde.

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

## SÉLECTIONNER VOTRE STYLE DE VILLE

Là vous pouvez choisir le style dans lequel vos citoyens construisent. Le style par défaut est choisi pour refléter les origines nationales de votre tribu d'aussi près que possible.

**L'Age Monolithe du Bronze:** Dans le style des empires Mayiens et Sumérien, vos icônes de ville bâtissent de simples boîtes de pierre aux agglomérats complexes de proportions mégalithiques.

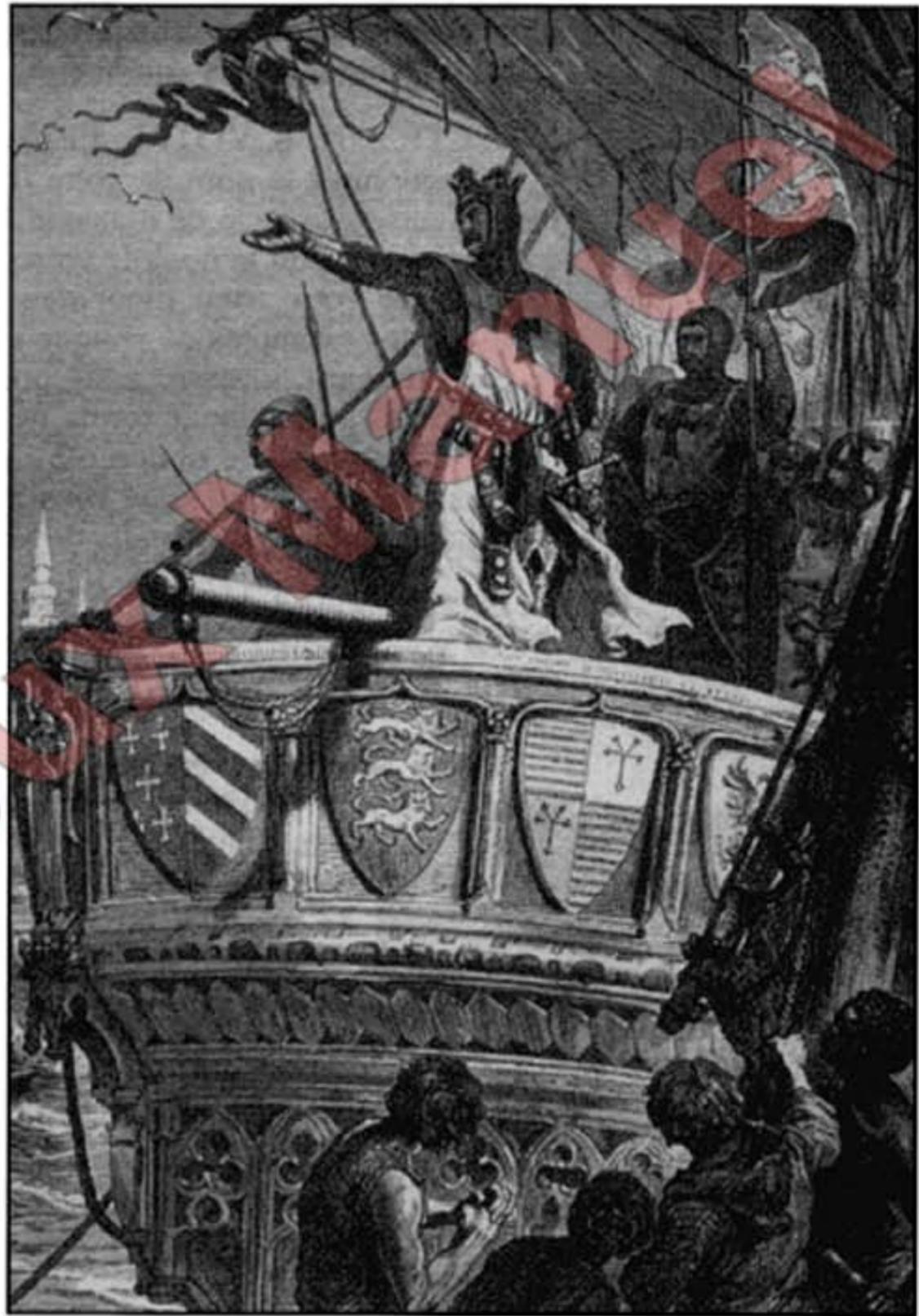
**Le Forum Classique:** D'après les styles Romains et Grecs, vos icônes de ville progressent de simples structures de marbre aux échappée de vue en colonnade rayonnantes.

**Le Pavillon de l'Extrême-Orient:** Dans la tradition orientale, vos icônes de ville bâtissent des pignons en carrelage rouge aux pagodes à étages élaborés.

**Le Château Médiéval:** D'après les modèles européens, vos icônes de ville vont des chaumières aux labyrinthes très encombrés de l'humanité.

## A VOS MARQUES, PRÊTS, PARTEZ

Quand vous êtes satisfaits de vos arrangements, cliquez sur OK pour mettre en marche l'horloge de votre civilisation. Un écran apparaît vous accueillant à votre poste de dirigeant et détaillant les accomplissements de votre culture jusqu'ici. Quand vous avez fini de lire l'écran, appuyez sur n'importe quelle touche ou cliquez sur OK sur l'écran afin de commencer le jeu.





# MODIFICATIONS DE CIVILIZATION À CIVILIZATION II

Si vous connaissez déjà bien **Civilization** sous l'une des incarnations antérieures, version Mac, DOS, Windows ou multi-joueurs, vous devez certainement connaître la plupart de ces fonctions. Ce qui peut être un désavantage parce que le jeu a évolué et a donné naissance à une version très différente. Prenez alors le temps de lire attentivement cette section qui vous résume les modifications.

## LE NOUVEAU LOOK DE CIVILIZATION

La qualité des graphiques a évolué avec le jeu **Civilization**. **Civilization II** a désormais une haute résolution, des polices et des fenêtres échelonnables ainsi que de toutes nouvelles unités. Les unités de colons ne sont plus représentés par les icônes en forme de charrette. Mais les nouveautés ne s'arrêtent cependant pas à l'aspect des icônes.

## LA CARTE

**Civilization II** utilise une grille isométrique au lieu des anciennes grilles carrées (ce que nous appelons un *carré de terrain* ou simplement un *carré*) et est désormais sous la forme d'un losange (ou d'un diamant comme si vous le regardiez d'un angle). Le mouvement s'effectue toujours le long des points du compas. Certains joueurs peuvent éprouver quelques difficultés à utiliser cette nouvelle visualisation, ne pouvant déterminer le point de départ et d'arrivée du radius de la ville. Si vous avez ce problème, nous vous recommandons de sélectionner **MONTREZ GRILLE DE CARTE** dans le menu **AFFICHER** ou d'appuyer sur les touches (Ctrl) et (G) simultanément. La disposition de la grille s'active alors et permet de mettre en évidence les carrés de la carte.

## LES UNITÉS

Toutes les icônes de l'unité porte maintenant un bouclier. La couleur de ce bouclier indique la Civilisation à laquelle appartient cette unité. Tout comme dans le jeu précédent **Civilization**, les unités barbares sont rouges. La barre de la force colorée située au-dessus du bouclier indique l'état général de l'unité. Nous rentrerons plus dans les détails dans la section **Nouveaux concepts de combat**, pour l'instant vous devez simplement savoir que vert indique une unité en bonne santé ; jaune, une unité ayant subi des dégâts et rouge, une unité blessée grièvement.

## LES VILLES

Vous pouvez choisir le style d'architecture que votre civilisation préfère construire lorsque vous configurez les options du jeu. Lorsque vos villes augmentent, les icônes qui les représentent sur la carte se transforment afin de refléter l'urbanisation et la population du site. Lorsque vous capturez une ville, son icône change d'architecture pour refléter la vôtre. Lorsque votre Civilisation atteint l'ère industrielle, l'architecture de vos villes commencent à refléter le niveau des nouvelles technologies.

## LES AFFICHAGES

La plupart des écrans et des affichages sont conçus pour mieux présenter les nouvelles informations et profiter des graphiques les plus sophistiqués qui sont désormais disponibles. La majorité des informations sont claires ; toutes les fenêtres principales du jeu sont illustrées dans la section : **Référence : Ecran par écran**.

## NOUVEAUX CONCEPTS DE COMBAT

Les joueurs de **Civilization** étaient parfois troublés par le fait qu'une unité de Phalans plus chanceuse puisse se fortifier en ville ennemie et détruire une unité de cuirassé. Ce qui était mathématiquement possible mais il y avait quelque chose de gênant dans cette procédure. Par quel miracle des soldats munis d'une lance pouvaient-ils s'attaquer à un vaisseau moderne d'acier ? Pour éviter ce genre d'incohérence, **Civilization II** a ajouté deux nouvelles statistiques par unité : *points de tir* et *puissance de feu*

## POINTS DE TIR ET PUISSANCE DE FEU

Les points graphiques sont indiqués graphiquement par des barres en couleur représentant la force et situés au-dessus de chaque bouclier d'unité. La longueur de la barre représentant la force et la couleur sont importantes. Au fur et à mesure qu'une unité perd des points de tir lors d'une attaque, sa force rétrécit. En outre, lorsque l'unité est réduite environ aux deux tiers de sa force totale, la barre de force passe du vert au jaune. Lorsque les points de tir d'une unité sont réduits à environ à un tiers de sa capacité, la barre passe du jaune au rouge.

Les points de tir représentent la durabilité relative de l'unité dans des situations de combat. Des unités anciennes et sans armes possèdent généralement dix points de tir. Les unités 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 avec leurs 40 points de tir. Vous pouvez tirer dix fois sur une unité dotée de 10 points pour la détruire. Ce qui ne veut pas dire que les dix unités atteignent leur cible en même temps. Les unités ont aussi de nouvelles statistiques, puissance de feu qui indiquent le nombre de points de dégâts effectués par une unité chaque fois qu'elle atteint sa cible.

Ces nouvelles statistiques creusent le fossé entre les technologies primaires et l'armement moderne. Une unité de mousquetaires dotée d'une force 3 attaquant une infanterie de piquiers de force 2, a une force qui dépasse 3, simplement parce que ses points de tir augmentés (20 représentent son armement) permettent de faire subir deux fois plus de dégâts aux piquiers. Une unité de Phalanx peut toujours endommager un navire de guerre mais ne pourra certainement pas le démolir.

## RESTAURATION

Les nouvelles statistiques engendrent avec elles le besoin de *restauration*. Lorsque les combats portaient la devise « A la vie, à la mort », les unités vaincues étaient toujours détruites tandis que les unités victorieuses émergeaient du combat saines et sauvées. Désormais la victoire a son prix. Une unité endommagée peut simplement avoir ses points de mouvement réduit et devenir vulnérable aux contre-attaques des unités ennemies. Comment reprendre ses forces ?

Une unité endommagée peut se restaurer partiellement en laissant passer son *tour* (appuyer sur la barre d'espacement). Les unités se réparent plus rapidement lorsqu'elles sont dans la ville pendant un tour complet. Si la ville qu'elles occupent a subi quelques améliorations, elles peuvent se réparer encore plus rapidement. Le nouveau port peut réparer les unités navales et le nouvel aéroport peut réparer les unités aériennes dans les trois cas, l'unité endommagée est restaurée à sa force totale en un seul tour.

## NOUVELLES UNITÉS CHANGÉES

Les joueurs nous ont suggéré de nouvelles unités à inclure dans **Civilization** depuis le lancement initial du jeu. Pour **Civilization II**, nous voulions une progression continue de développement de trois types de fantassins : les fantassins polyvalents, la cavalerie rapide et l'artillerie lourde. Il existe en outre plus de classes pour les unités maritimes qu'aériennes. Les unités modernes remplissent souvent des rôles spéciaux et plus d'unités ont des capacités propres et uniques. Finalement, chaque unité non combattante passe à l'échelon supérieur, par exemple, les anciens colons deviennent des ingénieurs, les diplomates des espions et les Caravanes des transports. Les ingénieurs travaillent et se déplacent deux fois plus vite que les colons et peuvent *transformer* le terrain à l'aide de la technologie moderne. Les espions peuvent effectuer des missions diplomatiques normales beaucoup plus efficacement que les diplomates. Ils ont à leur disposition plusieurs missions nouvelles y compris l'empoisonnement du service des eaux et même l'implantation de dispositifs nucléaires ! Les unités de transport se déplacent beaucoup plus vite que les caravanes et fournissent ainsi des bonus économiques pour le commerce.

L'existence de toutes ces nouvelles unités permettent de redonner de la vigueur aux anciennes. Les chariots ont leurs paramètres ADD qui tombent à 3/1/2, par exemple, tandis que les légions ont leurs paramètres ADD gonflés à 4/2/1. Pour toute information supplémentaire, consultez les entrées dans CIVILOPEDIA pour chaque unité.

## CAS SPÉCIAUX DE COMBAT

Pour mieux refléter les capacités et les handicaps de leur monde, plusieurs unités ont des règles de combat et des capacités uniques. Par exemple, lorsqu'un vaisseau bombarde une unité mobile sur la côte, la puissance de feu des deux unités est réduite de un, ce qui permet de simuler l'exactitude des bombardements sur les côtes. Il en est de même pour les vaisseaux défendant les ports en raison de la superficie limitée pour effectuer des manoeuvres. Les unités aériennes attaquant les ports ont leur puissance de feu doublée afin de représenter la vulnérabilité de leur cible. La section **Combat** des **Unités militaires** explique en détails les cas exceptionnels.

## NOUVEAUX CONCEPTS DE PRODUCTION

Nous avons mis au point la partie économique du jeu pour parer à certaines carences afin de que les tricheurs notables aient de quoi jouer.

## LES DÉCHETS

Dans les versions précédentes de **Civilization**, le commerce était corrompu. Lorsqu'un empire s'était étendu sur une grande surface et que son gouvernement était particulièrement faible quant à la sophistication, la corruption réduisait l'entrée des biens de commerce dans la ville et les conservait aux frontières et aux périphéries. Plus le gouvernement était sophistiqué et plus petite était l'étendue et moins efficace se faisait la corruption.

**Civilization II** étend son concept de modification pour inclure d'autres ressources. Maintenant la production de boucliers est aussi affecté par le niveau de gouvernement et l'étendue de l'empire. Dans les périphéries, certaines proportions des boucliers générés par les travailleurs après un tour sont perdus en tant que déchets.

## PÉNALITÉS APPLICABLES LORS D'UN CHANGEMENT DE PRODUCTION

Une ville peut produire trois types différents de choses : unités, améliorations et merveilles. Pour interdire l'accès aux failles de programme que certains joueurs ont largement exploitées, **Civilization II** introduit une pénalité sévère à toute production qui changerait de type (par exemple, une production des murailles de villes aux chevaliers ou des murailles de la ville aux merveilles du monde). Passer d'une production à une autre en cours réduit de 50 pour-cent le nombre de boucliers accumulés. Changer de type de production d'une unité à une autre, par exemple n'est pas soumis à cette pénalité.

## AMÉLIORATIONS

Avec les nouvelles unités, **Civilization II** inclut aussi de nouvelles améliorations de la ville. Ces dernières répondent aux besoins qui s'étaient créés lors des modifications effectuées dans le jeu. Par exemple, le nouveau concept de restauration (mentionné dans la section **Nouveaux concepts de combat**) a permis d'entreprendre des restaurations en un seul tour - les installations du port pour réparer les unités maritimes, les aéroports pour les unités aériennes et les Barrack pour restaurer les unités mobiles (tout en continuant de remplir la fonction d'anciens combattants). Les améliorations des autoroutes permettent une augmentation de 50 pour-cent dans le commerce des citoyens travaillant la terre dans le RADIUS DE LA VILLE, et le nouveau supermarché permet aux travailleurs des terres irriguées de produire 50 pour-cent de nourriture en plus. Pour compenser, l'installation de voies ferrées dans un carré n'augmente maintenant que la production de bouclier des travailleurs dans le terrain souligné et non l'augmentation de toutes les ressources. Vous trouverez des explications plus détaillées concernant ces améliorations dans CIVILOPEDIA.

En outre, certaines améliorations de la ville ont été effectuées pour répondre aux nouvelles exigences du jeu. Les colosses qui dans **Civilization** satisfaisaient trois citoyens peuvent en satisfaire maintenant quatre, une fois que votre tribu a effectué un progrès technologique. Les cathédrales par contre sont moins efficaces (satisfaisant trois citoyens au lieu de quatre) lorsque votre Civilisation a découvert le communisme. Ce qui dans ce cas illustre le déclin des religions dans le monde. Le tribunal sous la démocratie peuvent désormais satisfaire un citoyen en plus de remplir leurs fonctions habituelles. Sous d'autres régime, le tribunal permet de gérer la corruption et rend la tâche plus difficile aux adversaires. Vous ne pouvez pas construire d'usine de fabrication dans une ville qui ne possède pas d'usines. De plus, lorsque les usines de la ville ont été vendues ou perdues, en bâtir de nouvelles augmente la production de 50 pour-cent (et non de 100 pour-cent) jusqu'à ce que l'usine soit construite. La même perte de bonus s'applique pour les

associations banque et marché et université et bibliothèque. Les murailles de la ville coûtent moins chers et l'entretien ne coûte plus rien. Les aqueducs ne sont maintenant requis que pour les villes dont la taille dépasse huit. Ils étaient jadis requis pour dix. N'hésitez pas à consulter la liste des entrées dans CIVILOPEDIA.

## NOUVEAUX CONCEPTS DE TERRAIN

La nouvelle forme des carrés en diamant isométrique n'affecte pas le jeu dans **Civilization II**. Il y avait cependant certains éléments que nous avons décidé de rendre plus spectaculaire, y compris les nouveaux terrains spéciaux et les améliorations de carrés de ville.

## RIVIÈRES

Dans **Civilization**, les rivières étaient considérées comme étant un terrain. Elles sont devenues maintenant des caractéristiques qui peuvent se trouver presque sur tous les terrains rendant l'aspect du terrain plus vrai que jamais. Pour simuler les avantages des rivières pour le commerce particulièrement importants au début des temps, toute unité de terre peut suivre le lit d'une rivière (soit en amont, soit en aval) pour le coût minimum d'un tiers du point part mouvement de carré. La présence d'une rivière sur un terrain adjacent indique l'accès à l'irrigation (si ce terrain peut être irrigué). Les rivières sont toujours un bonus de défense de 50 pour-cent et les carrés par lesquels elles passent peuvent toujours être travaillés comme des biens de commerce en plus du rendement de base du terrain.

## NOUVEAU TERRAIN SPÉCIAL

Pour que votre monde soit plus excitant, nous avons affecté des ressources nouvelles de terrain dans **Civilization II**. Désormais, un type est associé au terrain (excepté pour les prairies) deux nouvelles ressources, chacune d'elles ayant son propre développement de bonus. Une ressource spéciale est représentée par une icône qui se situe au-dessus des carrés de terrain de base. Certaines icônes avec lesquelles vous vous étiez familiarisé portent maintenant un autre nom pour refléter les changements. Ce qui était avant la ressource spéciale du marécage est devenue huile. Cette ressource permet d'obtenir quatre boucliers supplémentaires, avec la nourriture de base que générait les marécages. Désormais la ressource tourbe permet aux travailleurs de produire quatre boucliers supplémentaires. En outre, les marécages peuvent être améliorés avec des épices, ce qui permet aux citoyens de travailler pour produire quatre flèches de commerce supplémentaires mais ne produit aucun bouclier. La CARTE DE TERRAIN SPECIAL résume toutes les icônes de ressources de terrain spéciales ainsi que les noms et les statistiques.

## EMBELLISSEMENT DES CARRÉS DE LA VILLE

Les carrés de la ville ne peuvent qu'améliorer la civilisation et lui permettre de progresser. Dans **Civilization II**, les carrés de villes passent automatiquement de routes à voies ferrées lorsque la tribu découvre le chemin de fer. Les unités peuvent maintenant y passer sans perdre un tiers du point de mouvement. Lorsque vous avez découvert la réfrigération, tous les carrés de ville de votre empire se transforme en terre agricole.

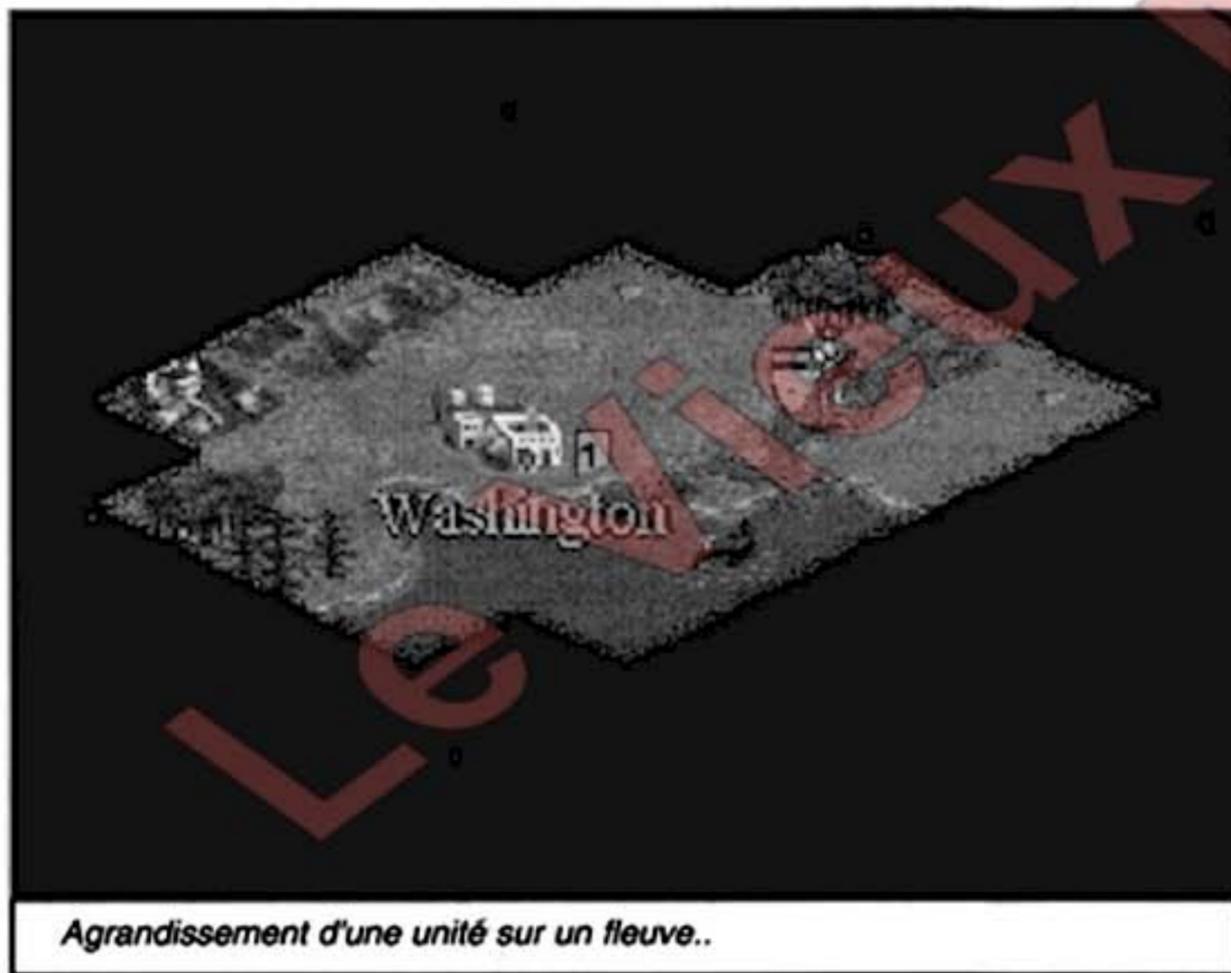
## NOUVEAUX CONCEPTS DE MOUVEMENT

Pour simuler l'effet d'un transport par voie maritime, ce qui est particulièrement important pour une civilisation naissante, les unités mobiles se déplaçant le long de la rivière n'utilisent qu'un tiers d'un point mouvement par carré (c'est-à-dire comme si finalement elles se déplaçaient sur une route). Remarque : l'unité doit suivre le cours de la rivière principale pour en tirer profit. Sauter simplement d'un coude de la rivière à l'autre ne compte pas. Reportez-vous à l'illustration pour plus de détails.

Certaines unités nouvelles telles que les troupes alpines, les explorateurs et les partisans ont la capacité et l'équipement nécessaires à un déplacement rapide quelle que soit la difficulté du terrain. En termes de jeu, pour eux *tous les terrains sont des routes*. Ce qui signifie qu'ils ne payent qu'un tiers du mouvement point pour pénétrer un carré - quel que soit le type de terrain ou l'existence actuelle des routes. 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 truffée de progrès.* Tout au début de leur histoire, vos Triremes ont 50 pour-cent de chance de se perdre en mer chaque fois qu'ils terminent un tour loin du rivage. Mais lorsque votre civilisation découvre Saerafing, l'expérience de votre équipe en ce qui

concerne les eaux du littoral est beaucoup plus vaste. Ils paniqueront certainement moins et ne perdront que 25 pour-cent de leur temps ; Un Trireme risque donc moins de se perdre. Lorsque vous avez découvert Navigation, les connaissances de l'équipe et leur confiance sont supérieures et leur chance de faire naufrage est réduite de une sur huit. (Si vous possédez la merveille du phare, la chance de faire naufrage est éliminée - mais vous en apprendrez plus en lisant la section **Merveilles : nouvelles et améliorées**)



Agrandissement d'une unité sur un fleuve..

Finalement, le *travail en équipe* compte dans **Civilization II**. Deux colons (ou deux ingénieurs, tel que nous allons l'expliquer plus tard) travaillant à l'amélioration d'un carré (irrigation, voies ferrées etc.) travaillent en équipe et terminent ainsi le travail deux fois plus vite. Vous pouvez ajouter plus de colons ou d'ingénieurs pour remplir une tâche difficile telle que la vidange ou l'irrigation d'un marécage. Des explications détaillées figurent dans **Colons et Ingénieurs**.

## NOUVEAUX ORDRES

Il existe trois nouveaux ordres disponibles aux unités de colons et d'ingénieurs lorsque vous avez effectué les progrès nécessaires. La nouvelle unité d'ingénieur (qui devient disponible lors de la découverte des explosifs et qui travaille deux fois plus vite qu'une unité normale de colons) peut TRANSFORMER au terrain. Le tableau TERRAIN résume les types de terrains possibles et leur correspondance.

Lorsque vous avez découvert la radio, les unités de colons ou d'ingénieurs peuvent CONSTRUIRE UNE BASE AERIENNE SUR un des carrés dans lequel ils peuvent bâtir une immense forteresse. Une base aérienne permet aux avions alliés d'atterrir et de faire le plein.

Lorsque vous avez découvert Réfrigération, les unités des colons ou des ingénieurs peuvent CHANGER EN TERRAIN AGRICOL pour des jardins de marché à grand rendement.

## AMÉLIORATIONS GOUVERNEMENTALES

Il y a eu des changements radicaux dans la façon dont les différents types de gouvernement fonctionnent. Il existe en outre un nouveau type, le Fondamentalisme qui vient compléter votre panoplie de choix. Une présentation succincte des types les plus importants figure ci-dessous ; pour de plus amples détails, reportez-vous à la section **Gouvernements**.

*La monarchie* : amélioration majeure. Les trois premières unités de chaque ville ne payent leur redevance de support en bouclier. Nous vous recommandons vivement de passer sous ce régime dès que possible.

*Le communisme* : même amélioration que la monarchie et ne doit pas supporter les trois premières unités de chaque ville. Les unités sont deux fois plus efficaces lorsqu'elles imposent les lois martiales (ainsi le mécontentement de 6 citoyens ou plus peut être enrayé). Ce régime ne permet aucune corruption et toutes les unités espions produites sont des unités de soldats de réserve.

*La république* : la première unité située loin de ville ne fait plus peur à personne et le sénat ne donne son accord aux traités de paix indésirables que 50 pour-cent du temps.

Et ce qui est certainement le plus important : les unités en *Démocraties* et *République* peuvent vivre en paix si elles sont situées sur un carré doté d'une forteresse dans les trois carrés d'une ville alliée. Cette nouvelle mesure permet de mieux imaginer ce que représentaient les défenses de frontières.

Vous ne pouvez plus éviter les interférences du sénat dans votre politique étrangère en refusant simplement de parler avec leurs émissaires. Cependant dans le sénat d'une république, les Doves sont au pouvoir environ 50 pour-cent du temps (dans une démocratie, les Doves sont toujours en force avec laquelle il faut apprendre à se mesurer).

Lorsque vous déclenchez une révolution pour changer de régime, vous aurez une période d'anarchie. Lorsque le menu s'affiche vous permettant de sélectionner une nouvelle forme de gouvernement, vous pouvez choisir un nouveau régime et en changer de suite pour le reste du tour (en sélectionnant **REVOLUTION** dans le menu). Vous pouvez maintenant comparer les effets des divers types de gouvernement.

Remarque : les taux pour les objets de luxe, les taxes et les sciences sont maintenant restreint par votre nouveau gouvernement. Sous *Despotisme*, par exemple, aucun taux ne peut être supérieur à 60 pour-cent. Sous *monarchie*, le taux maximum s'élève à 70 pour-cent. Les autres gouvernements tolèrent 80 pour-cent excepté pour *démocratie* qui permet un contrôle total sur le plafond des taux à 100 pour-cent.

## NOUVEAUX CONCEPTS DE DIPLOMATIE

La diplomatie a fait d'énormes progrès dans **Civilization II**. Les Intelligence Artificielle ont été améliorés de sorte que les civilisations rivales se souviennent de leur action et peuvent tirer des leçons de leurs expériences avec vous ; ce qui permet d'ajouter une rubrique au Ministère des affaires étrangères qui est Réputation. Pour que ce concept soit complet, il y a plusieurs degrés d'hostilités entre les extrêmes (paix et guerre) et une variété de progrès entre les deux. Vous n'êtes plus considéré en guerre avec un rival sous prétexte que vous n'avez pas signé de traité.

Lorsque vous rentrez en contact avec un rival, vous pouvez lui parler en appelant le rapport du **MINISTERE DES AFFAIRES ETRANGERES** et en cliquant sur le bouton **ENVOYER EMISSAIRE**. Vous n'êtes plus obligé d'avoir une ambassade sur le terrain de votre rival. Vous pouvez cependant user de leur patience si vous les appeler constamment pour poser mille questions.

### RÉPUTATION

Les rumeurs de vos transgressions passées vous précèdent ! Briser un traité ou une alliance impose une pénalité légère dans votre carrière diplomatique mais permanente. Plus vous brisez de traités et le moins les joueurs vous feront confiance. Si vous brisez systématiquement les traités, les autres joueurs comprennent leur erreur et seront particulièrement hostile envers vous. Si vous avez une excuse pour briser un traité (le rival en question s'est servi d'un diplomate pour voler des documents technologiques par exemple ou un autre rival vous propose un pot de vin (argent) pour briser le traité, la pénalité diplomatique est éliminée ou réduite.

Il est préférable de tenir sa parole que d'agir paisiblement, ainsi refuser de signer un traité de paix ou d'opter pour un cessez le feu sont des alternatives honorables. Il est possible d'avoir une réputation immaculée tout en menant votre conquête guerrière.



## ÉTATS DIPLOMATIQUES

Additions à **Civilization II** : *cesser le feu, neutralité et alliance* qui viennent compléter les deux options de *paix* et de *guerre* de **Civilization**. Si vous ne voulez pas préserver l'amitié tout le temps mais que vous aimeriez regrouper ou reprendre une ville qui sombre dans le désastre, vous avez maintenant la possibilité de proposer un *cesser le feu* temporaire. En termes de jeu, les *cesser le feu* expirent après 16 tours et ils sont automatiquement prolongés lorsque les hommages sont rendus par l'une ou l'autre de sa parties. Vous êtes prévenu de l'expiration d'un *cesser le feu*.

Votre civilisation adopte la *neutralité* par défaut. Cet état existe lorsque vous n'avez rencontré encore aucune culture et lorsque vous refusez un *cesser le feu* ou un accord de *paix* permanent.

Si vous souhaitez avoir une relation encore plus étroite qu'une simple *paix*, vous avez l'option de proposer une *alliance* permanente. En termes de jeu, les *alliances* vous permettent d'ignorer les zones de contrôle de vos alliés. Ce qui signifie que vous pouvez vous déplacer librement à travers son territoire et que de son côté, il peut se déplacer librement sur le vôtre. Les unités de vos alliés voisins ne dérangeront pas la production dans vos villes et vous en ferez de même dans les leurs.

Finalement, les traités de *paix* reconnaissent les bordures territoriales. Se déplacer dans le radius d'une ville ennemie risque d'être une *infraction* aux accords et être utilisé comme excuse pour la prochaine déclaration de *guerre*. Tout rival qui se doit vous préviendra de votre *infraction* sur son territoire.

## CONTRE-ESPIONNAGE

En plus des taches du services des affaires étrangères, des envoyés spéciaux peuvent se lancer dans le *contre-espionnage* lorsqu'ils sont dans leur ville natale. Les diplomates et les espions qui résident dans les *villes* sympathiques sont plus à même de désamorcer les tentatives de vols technologiques par les diplomates et les espions ennemis.

## LES MERVEILLES : NOUVELLES ET AMÉLIORÉES

Avec l'ajout et l'équilibrage des unités, les améliorations et les développements, nous ne pouvions pas résister à la chance d'embellir les merveilles. Il y a en fait sept merveilles pendant la Renaissance et l'âge industriel. Plus important encore aux joueurs de **Civilization**, plusieurs des anciennes merveilles ont changé considérablement et peuvent même avoir une date d'expiration. Certaines merveilles n'expirent plus. Nous vous présentons ci-dessous une brève description de ces merveilles.

Les *Pyramides* sont maintenant les greniers de toutes vos villes. En plus du mouvement plus un - le *Phare* permet désormais aux Trimeres de se déplacer sur l'océan sans crainte de couler et tous les nouveaux bateaux démarrent avec un statut d'anciens combattants. La *Muraille* double la force de vos unités de combat contre les barbares et oblige vos adversaires à capituler et demander la paix pour s'offrir comme muraille pour toutes vos villes.

L'*expédition de Magellan* offre maintenant un bonus de deux mouvement supplémentaires sur vos bateaux. La *chapelle de Michel Ange* est devenue une cathédrale dans toutes vos villes au lieu de sa capacité précédente qui consistait à accroître la force des cathédrales. Les *Nations Unies* en plus de leur effet classique deviennent aussi des ambassades avec chaque joueur et donnent à la démocratie une chance de 50 pour-cent d'annuler les interférences du sénat dans votre politique étrangère. Finalement, le *programme SETI* est devenu un laboratoire de recherches dans toutes vos villes, ce qui réduit son avantage scientifique de l'ancien 100 pour-cent d'augmentation à un 50 pour-cent plus équilibré.

L'effet du *Colosse* expire lorsque votre tribu découvre l'aviation. La *Grande bibliothèque* expire lorsque votre tribu découvre l'électronique. La *muraille* expire lorsque votre tribu découvre la métallurgie. Finalement, la *cathédrale de J. .S. Bach* exige désormais un développement théologique.

Consultez MERVEILLES DU MONDE dans CIVILOPEDIA pour tout renseignement détaillé.



## CHANGEMENTS DIVERS

Certaines conditions aux développements de civilisation ont légèrement changé, en général nous avons supprimé les répétitions. La physique exigeait jadis navigation et mathématiques ; mais navigation suppose déjà que votre culture a découvert les mathématiques (par le biais de l'astronomie). La physique désormais exige mathématiques et alphabétisation. Certaines personnes estiment que la carte des Développements est difficile à mémoriser sans devoir en plus retenir tous ces changements. Nous avons donc ajouté l'Aide un peu partout. Lorsque vous avez décidé de vous lancer dans un développement avec votre progression de civilisation, appuyez sur le bouton BUT pour vous permettre de vous y retrouver sur le tableau. En outre, toutes les entrées de CIVILOPEDIA sont dotées d'un segment important concernant « l'arbre des développements. »

La plupart des développements de Civilisation qui n'étaient jadis que des progrès-impasses (c'est-à-dire Chevalerie, féodalisme et poterie) peuvent maintenant mener à de plus grandes découvertes. La chevalerie, le féodalisme et la circonscription par exemple sont toutes des conditions requises pour la guerre mobile (unité armure).

Les joueurs informatiques ne donnent plus les merveilles du monde. Il faut qu'ils les construisent et vous êtes averti lorsqu'un joueur informatique a commencé la construction d'une merveille.

Lorsque vous dissolvez une unité dans un carré d'unité, la moitié de son coût de production revient au projet en cours. Ce qui vous permet de munir les anciennes troupes d'un nouvel armement ou de fournir un effort spectaculaire pour terminer les améliorations d'une ville ou d'une merveille. Les unités de caravanes ou des merveilles conservent leur capacité afin d'ajouter leur valeur de production totale aux merveilles du monde lorsqu'elles entrent dans une ville qui en train d'en fournir une.



# L'ESSENTIEL SUR LES VILLES

Lorsque vous commencez un jeu de **Civilization II**, votre unité de colons se trouve sur un carré de terrain entouré par les ténèbres de l'inconnu. Bien que vous ayez la possibilité de laisser ce seul groupe de Colons (si vous êtes vraiment exceptionnel, vous pourriez éventuellement avoir deux unités de Colons) errer dans le monde tout seul, ce qui n'est pas vraiment le but du jeu. Aussitôt que vous avez trouvé un site convenable, vous voulez que vos Colons fondent un établissement permanent une ville. Vous devez créer au moins une ville, parce que seulement les villes peuvent produire de nouvelles unités, permettant à votre civilisation de croître et de se développer. Vous construirez probablement une douzaine ou plus de villes au cours du jeu.

Les villes représentent les lieux de résidences de votre population, les sources des dollars du fisc, et les foyers de vos scientifiques. Chaque ville s'occupe du développement de la superficie qui l'entoure, récoltant les terres agricoles avoisinantes, les ressources naturelles, et les biens de commerce potentiels, convertissant alors ces ressources en nourriture, production industrielle, technologie, et monnaies.

Une façon de mesurer le succès de votre civilisation est regarder le nombre et la taille des villes que vous avez bâties ou capturées. Des villes plus grandes recueillent plus d'impôts, conduisent plus de recherche technologique, et produisent de nouveaux éléments plus rapidement. Les civilisations avec un petit nombre de villes et des villes de petite taille risquent d'être envahies par des voisins plus grands et plus puissants.

## LES CONCEPTS DE LA VILLE

Pour comprendre l’Affichage de la Ville dans Civilization II, vous devez comprendre le symbolisme utilisé par le jeu pour représenter les concepts pertinents à la croissance de la population et à la dynamique urbaine. Regardez l’Affichage de la ville tout en lisant. Cela rendra les choses beaucoup plus claires.



Les villes sont apparues lorsque les populations stationnaires se sont regroupées pour produire ensemble non seulement assez de nourriture pour subvenir à leur propres besoins mais aussi des réserves suffisantes pour être stockées et être utilisées plus tard. Une fois que le stockage de nourriture s’est développé, les citoyens ne devaient pas tous produire de la nourriture tous les jours, et certains se sont spécialisés dans la production d’autres biens. Finalement, les villes ont accumulé assez de biens et de nourriture excédentaires pour les échanger avec les populations proches.

Pour représenter l’accumulation de population dans une ville du jeu, **Civilization II** maintient une liste de populations. Chaque icône de citoyen, un petit symbole, représente un segment de population de cette ville (le nombre exact de personnes qu’elle représente change au fur et à mesure que la ville croît). La liste montre les citoyens qui travaillent la terre autour de la ville et aussi les citoyens dont les spécialisations produisent d’autres effets. La liste de la population vous renseigne plus que sur seulement le développement de votre ville (vous trouverez beaucoup d’autres détails sur la **Liste de**

**la population** dans **Référence: Ecran par Ecran**), mais cet affichage présente d'autres points d'intérêt, alors nous continuons.

D'autres icônes sur l'Affichage de la Ville représente la production de nourriture, de matières premières, et de biens commerciaux d'une ville. Nous allons appeler ces produits les *ressources* de la ville. Dans le jeu, la production est liée au terrain, tout comme cela existe dans la réalité (les déserts ne sont pas les meilleures régions productrices de nourriture dans un cas comme dans l'autre). Une discussion complète sur les types de terrains disponibles dans **Civilization II** et leurs ressources ne constitue pas le sujet de ce chapitre (vous trouverez cela dans **Terrains & Déplacement**). Pour l'instant, vous devez savoir que les citoyens travaillant sur des carrés de terrain (ou "carrés de carte") peuvent produire trois types différents d'icône: le *grain*, qui représente la nourriture; les *boucliers*, qui représentent les matières premières que la ville peut employer pour produire des biens; et les *flèches*, qui représentent des biens de commerce. Sur certains carrés de terrain, les travailleurs en produisent plus que les autres. Sur certains carrés, les travailleurs n'en produisent aucun (un citoyen travaillant sur la Toundra ne produit pas de boucliers, par exemple).

Les icônes des ressources, grain, boucliers, et flèches, qui apparaissent sur la carte sont récapitulées sur d'autres affichages, où ils révèlent plus de détails sur l'économie de votre ville et sa croissance. Nous expliquerons tous ces détails dans les sections de référence qui décrivent ces affichages.

## L'ACQUISITION DE NOUVELLES VILLES

Vous pouvez acquérir de nouvelles villes de trois façons. La plupart du temps, vous les construisez avec des unités de Colons. Si vous êtes agressifs, 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.

### LA CRÉATION DE NOUVELLES VILLES

La façon la plus courante d'acquérir de nouvelles villes est d'envoyer des Colons à la recherche de terres incultes. En fait, vous commencez le jeu avec une unité de Colons dont la tâche principale est de fonder votre première ville. Le terrain sous-jacent et autour de votre ville est important, aussi si vous voulez sélectionner le meilleur endroit possible pour votre métropole, passez directement à **Choisir Votre Emplacement**. Si vous voulez commencer tout de suite, choisissez un carré avec des Fleuves, des Plaines et/ou des Prairies à proximité.

Quand votre unité active de Colons se trouve sur le carré où vous désirez construire une nouvelle ville, choisissez l'option Construire Nouvelle Ville du menu des Ordres. Si vous construisez accidentellement une ville par erreur, vous pouvez sélectionner le bouton Annuler sur l'écran Nom de la Ville pour récupérer votre unité de Colons.

Vos conseillers proposent un nom pour la nouvelle ville; vous pouvez taper un nom différent si vous préférez autre chose. Quand vous êtes satisfait du nom, appuyez sur (Enter) ou cliquez sur le bouton OK. L’affichage de la ville s’ouvre afin que vous puissiez organiser la production initiale de la ville et son développement économique. Quand l’affichage se referme, votre nouvelle ville apparaît sur la carte. L’unité de Colons disparaît, devenant les premiers citoyens de votre nouvelle ville.

## LE CHOIX DE VOTRE EMPLACEMENT

Lorsque vous construisez une nouvelle ville, calculez attentivement son emplacement. Les citoyens peuvent travailler le terrain entourant le carré de ville sur un modèle en forme de X- (voir **La Carte de la Ville** pour un schéma montrant les dimensions exactes ). Cette zone est appelée le **Radius de la Ville** (le carré de terrain sur lequel les Colons se trouvent devient le carré de ville). Les ressources naturelles disponibles, là où une population s’installe, affectent son aptitude à produire la nourriture et les biens. Les villes construites sur ou près de sources d’eau peuvent irriguer pour augmenter la production de leur récolte, et les villes près d’affleurements de minéraux peuvent exploiter des mines pour des matières premières. Par contre, les villes entourées par le désert sont toujours handicapées par l’aridité de leur terrain, et les villes entourées par des montagnes recherchent les terres arables.

En plus du potentiel économique à l’intérieur du radius de la ville, vous devez considérer la proximité d’autres villes et la valeur stratégique d’un emplacement. Idéalement, vous devriez placer les villes dans des superficies qui offrent tout un ensemble d’avantages: la nourriture pour la croissance de la population, les matières premières pour la production, et les régions côtières ou fluviales pour le commerce. Là où c’est possible, tirez parti de la présence de ressources spéciales sur des carrés de terrain (voir **Terrain & Déplacement** pour des détails sur leurs avantages).

## LA PROXIMITÉ DES VILLES

Une autre considération lorsque vous projetez de créer de nouvelles villes est l’emplacement existant ou potentiel des autres villes. Vous voulez minimiser le risque de chevauchement du radius 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 de radius limite la croissance potentielle d’une des villes ou des deux. Explorez les terres avoisinantes aussitôt que possible de façon à commencer à prévoir l’emplacement de futures villes. Vous voulez tirer le meilleur profit du terrain. Bien sûr, la géographie de votre continent limitera vos choix. Si vous vous trouvez sur une petite île, les sites potentiels de votre ville seront nécessairement plus encombrés que si vous pouvez vous étaler sur un vaste continent.



## LA VALEUR STRATÉGIQUE

La valeur stratégique du site d'une ville est une considération finale. Le terrain sous-jacent au carré d'une ville peut augmenter la force de n'importe quel défenseur quand cette ville est attaquée. Dans certaines circonstances, la valeur défensive d'un terrain de ville particulier pourrait être plus importante que la valeur économique; considérez le cas où un continent se rétrécit en goulot et un rival tient l'autre côté. De bons terrains défensifs (Collines, Montagnes, et Jungle) sont généralement peu fertiles pour la production de nourriture et inhibe le début de la croissance d'une ville. Si vous devez trouver un compromis entre la croissance et la défense, construisez la ville sur un carré Fluvial si possible. Cela rapporte une production de nourriture décente et est un meilleur choix que les Plaines ou les Prairies pour la défense.

Indépendamment de l'endroit où une ville est bâtie, le carré de ville est plus facile à défendre que le même terrain inchangé. Dans une ville, vous pouvez créer l'embellissement des Murailles de la Ville, qui triple les facteurs de défense des unités militaires qui y sont postées. Aussi, les unités défendant un carré de ville sont détruites une par une si elles perdent. En dehors des villes, toutes les unités regroupées ensemble sont détruites quand une des unités militaires dans le groupe est battue (les unités dans les Forteresses sont la seule exception; voir **Forteresses**).

Le fait de placer certaines villes sur le littoral vous donne accès à l'océan. Vous pouvez lancer des unités de navire pour explorer le monde et transporter vos unités outre-mer. Avec peu de villes côtières, votre pouvoir maritime est inhibé.

## LA CAPTURE DES VILLES

Les autres civilisations défendent normalement leurs villes avec une unité militaire ou plus (armées en un mot), et quelquefois avec l'embellissement des Murailles de la Ville. Une ville défendue déploie une banderole montrant la couleur de son propriétaire. Une ville avec un mur d'enceinte est entourée d'un mur bas. Il existe deux manières d'acquérir des villes ennemies: la force et la subversion. Si vous choisissez la force, vous devez détruire les défenseurs avec une attaque réussie avec vos unités militaires. Une fois que la ville est sans défense, vous pouvez mettre une armée amicale dans la ville et la capturer. Si vous préférez la subversion, vous devez corrompre avec succès les dissidents dans la ville avec votre unité d'Espion ou de Diplomate (et des fonds suffisants voir **Diplomates & Espions** pour tous les détails sur un tel espionnage). Les dissidents capturent la ville pour vous, comme leurs armées passent automatiquement de votre côté. Une fois capturée, la ville est sous votre contrôle et vous pouvez la gérer comme toute autre ville.

La capture d'une ville ennemie peut aussi apporter des avantages secondaires, tels que la découverte d'un nouveau progrès technologique et des fonds pillés que vous pouvez ajouter à vos coffres. La capture, cependant, élimine un point de population (à moins que les Murailles de la Ville, qui peuvent empêcher cette perte, soient toujours existantes). Donc, quand vos unités entrent dans une ville et qu'il leur reste seulement un point de population, cette ville est détruite au lieu d'être capturée. Les diplomates peuvent inciter

les dissidents (voir **Diplomates**) à capturer une ville sans réduire sa population en dessous de un.

L'occupation d'une ville ennemie détruit environ la moitié des embellissements que la ville a créés, y compris tous les Temples et les Cathédrales. Certaines unités militaires, telles que les Avions de Chasse et les Bombardiers, sont aussi détruites plutôt que capturées. La capture n'affecte pas les Merveilles du Monde (quoique, bien sûr, la destruction d'une ville les affecte voir **Merveilles du Monde** pour plus de détails). Inciter la révolte cause moins de dommages à la ville, comme les dissidents comptent moins sur le bombardement, et leur familiarité leur permet de repérer des cibles avec plus d'exactitude. Une ville capturée par la révolte perd seulement les embellissements des Temples et Cathédrales ( si elle en avait).

### CONVERTIR DES TRIBUS MINEURES

Lorsque vos unités explorent le monde, il se pourrait qu'elles rencontrent des villages de tribus mineures, civilisations trop petites ou trop ambulantes pour être considérées comme "établies" (voir **Tribus Mineures** pour une explication sur ces situations). Les tribus mineures réagissent au contact par une série d'émotions, allant de l'enchantement à l'hostilité . Quelquefois, une tribu mineure est suffisamment émerveillée par vos émissaires qu'elle forme aussitôt une nouvelle ville et fait partie de votre civilisation.

Déplacez votre unité d'explorateur sur l'icône du village pour découvrir le comportement de la tribu envers votre civilisation. S'ils choisissent de former une nouvelle ville, vous n'avez rien à faire: Vos conseillers proposent un nom pour la nouvelle ville (que vous pouvez changer si vous préférez autre chose ). Quand vous êtes satisfaits du nom, appuyez sur (Enter) ou cliquez sur le bouton OK . L'Affichage de la Ville s'ouvre, si bien que vous pouvez organiser la production initiale de la ville et son développement économique. Quand vous fermez l'affichage, 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 s'établissent et deviennent les premiers citoyens de votre nouvelle ville.



Viking

# LES PARTIES D'UNE VILLE

## LE CARRÉ DE VILLE

Le terrain qu'une ville occupe est particulièrement important, parce qu'il est toujours en développement. Vous ne pouvez pas enlever des travailleurs de ce carré quand vous ajustez le développement des ressources sur la carte de la ville (voir **Carte de la Ville** dans **La Référence: Ecran par Ecran**). Si cette superficie n'est pas utile, en particulier pour la production de nourriture, alors la croissance de la population dans la nouvelle ville est handicapée. Pour cette raison, vous verrez que les nouvelles villes se développeront mieux si elles sont bâties sur des Plaines, des Prairies, ou des carrés fluviaux. Ces types de terrain fournissent la meilleure production de nourriture et, ainsi, une croissance plus rapide de la population.

Notez que toutes les civilisations naissantes possèdent la technologie de la Construction des Routes, de l'Exploitation Minière, et de l'Irrigation. Quand vous fondez une ville sur une Plaine, une Prairie, une Colline, ou un Désert, (ou sur les terrains spéciaux fondés sur ces types) y compris les carrés traversés par des fleuves, le carré de ville est automatiquement amélioré par des routes et l'irrigation. Quand vous fondez une ville sur tout autre type de terrain, le carré de ville est automatiquement amélioré par des routes et, si approprié, par l'exploitation minière. Vous ne pouvez pas ordonner à une unité d'Ingénieurs ou de Colons d'améliorer davantage un carré de ville en ajoutant, par exemple, l'exploitation minière ou les chemins de fer, sans tenir compte du terrain, bien que vous puissiez passer à un autre type de terrain (de la Forêt aux Plaines, par exemple). Déplacez une unité d'Ingénieurs ou de Colons dans un carré de ville et vérifiez le menu des Ordres pour voir quels sont les changements possibles. Les carrés de ville s'améliorent automatiquement avec la découverte de certains progrès.

## LE RADIUS DE LA VILLE

La superficie potentielle de développement, appelée *Radius de la Ville*, s'étend sur deux carrés de carte à partir de la ville dans chaque direction sauf verticalement ou horizontalement. Comme la superficie de développement s'étend seulement sur un carré à partir du carré de ville dans ces directions, le "radius" qui en résulte ressemble en réalité à un gros X, et non pas à un cercle. Si la ville s'accroît suffisamment, ses citoyens peuvent développer toute cette superficie. Lorsque vous envisagez de créer une nouvelle ville, considérez les avantages à long-terme de tous les carrés de terrain dans ce radius.

Pour que la population de la ville augmente, le radius doit inclure des terrains que les travailleurs peuvent cultiver pour la production de nourriture. Vos villes (potentiellement) les plus importantes ont également des matières premières disponibles. Ces villes peuvent rapidement créer et soutenir des unités militaires et les Merveilles. Les Collines et les Forêts permettent à vos citoyens de produire des quantités considérables de matières premières, tout comme le font les carrés contenant des icônes de terrain spéciales (faisans, buffle, charbon, poisson, et autres—voir **Terrains Spéciaux** pour des détails complets).

L'importance du commerce pour générer des impôts et les progrès de la civilisation font des carrés de fleuves de très bons sites pour des villes au début du jeu. Là où vous n'avez pas de superficies côtières ou de fleuves, vous pouvez générer le commerce en construisant des routes sur des Plaines ou des Prairies.

Quand un carré dans votre radius de ville est esquissé, cela indique qu'une autre ville réclame la production des ressources de ce terrain. Cela pourrait être une de vos villes, si les radius des villes chevauchent. Si vous possédez les deux villes, vous pouvez aller d'une carte de ville à une autre pour ajuster la production dans chacune d'elle au meilleur profit de chaque emplacement. Cela pourrait aussi être une ville rivale qu'un de vos adversaires a bâtie près de vous. Trouver un carré esquissé dans le radius de votre ville pourrait même conduire à la découverte d'une ville rivale dans un territoire inconnu ou en dehors du champ d'observation de vos unités.





# LA GESTION DE VOS VILLES

Une fois que vous avez fondé, capturé, ou acquis une ville, vous devez diriger sa croissance et sa production. Chaque ville a des avantages et des exigences différents, si bien que chacun devrait être géré individuellement. Vous devez garder plusieurs objectifs à l'esprit lorsque vous gérez une ville: maintenir la croissance de la population, maximiser un amalgame utile de développements économiques (nourriture, matières premières, et commerce), produire des revenus fiscaux, produire une recherche technologique, et produire des unités et des embellissements utiles, tout en maintenant un comportement de satisfaction et de ce fait évitant le désordre civil. Pour que les villes s'agrandissent et prospèrent, elles doivent trouver un équilibre entre la production économique et les besoins des citoyens pour l'infrastructure et les services.

## LES CONCEPTS DE GESTION DE LA VILLE

Avec l'augmentation de la taille de votre ville, sa population s'accroît, et elle produit de plus en plus de nourriture, de boucliers, et de commerce. Ceux-ci représentent les ressources fondamentales de votre ville: les comestibles, les matières premières, et les échanges de biens. Dans la gestion d'une ville, vous ajoutez une autre catégorie de concepts expliquant comment vous transformez ces matières en produits que vous pouvez utiliser. Référez-vous à l'Affichage de la Ville tout en lisant.

*Le grain nourrit votre population et soutient 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 du stockage de nourriture. Quand la boîte est pleine, un autre citoyen est ajouté à la liste de la population, et la ville s'accroît en taille. Si votre ville ne produit pas assez de nourriture à chaque tour pour nourrir sa population, le manque est enregistré, et les réserves sont enlevées de la boîte du stockage de nourriture. Si la boîte se vide, toutes les unités qui ont besoin de nourriture pour leur soutien sont dispersées, une par une, jusqu'à ce qu'un équilibre soit atteint. Si votre ville éprouve encore un manque, un citoyen est retiré de la liste de la population, et votre ville diminue en taille.

*Les boucliers actionnent votre capacité industrielle et soutiennent les unités de la ville.* Quand une ville produit plus de boucliers que vos unités consomment à chaque tour, les boucliers excédentaires s'accumulent dans la boîte de Production à chaque tour. Quand la boîte de Production est pleine, votre ville produit quelque chose. Elle peut "construire" un de ces trois éléments: les unités qui se déplacent sur la carte (comme les Colons et les Chars), les embellissements de ville qui sont liés à des villes spécifiques (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) mais plus de précisions vous seront données par la suite. Le type de gouvernement que votre peuple développe et la distance à laquelle se trouvent les villes éloignées de votre palais affectent votre production de boucliers. Quelquefois, des matières premières peuvent être perdues et mises au rebut. Vous trouverez tous les détails concernant le gaspillage dans **Concepts de Gestion du Commerce**. Si votre ville est à court de matières premières, dont elle a besoin à chaque tour, une unité ou plus (qu'elle soutient) est forcée de se disperser. Les unités les plus éloignées de chez elles sont dispersées les premières.

*Basées sur les taux fiscaux que vous établissez, les flèches du commerce sont aussi divisées en trois ressources que votre civilisation acquiert: les luxes, les impôts, et la science.* Ces ressources ont chacune leurs propres icônes: Les luxes sont représentés par des coupes, les impôts sont représentés par l'or, et la science ou la recherche est représentée par des gobelets. Le type de gouvernement que votre peuple développe et la distance à laquelle se trouvent les villes éloignées de votre palais affectent les revenus de votre commerce. Quelquefois le commerce peut être perdu et remplacé par la corruption. Vous trouverez tous les détails sur les transactions commerciales dans **Concepts de Gestion du Commerce**.

## LA CROISSANCE DE LA POPULATION

La croissance continue de la population d'une ville est importante parce que chaque citoyen supplémentaire apporte quelque chose à votre civilisation. Chaque nouveau citoyen apporte un nouveau carré de terrain en production dans le radius de votre ville jusqu'à ce qu'il ne reste aucun carré vide à travailler. Après cela, chaque nouveau citoyen devient un Animateur (voir les **Spécialistes** pour des détails sur ce que font les Animateurs). Ainsi, la croissance de la population augmente votre pouvoir économique, et concurremment, la force de votre civilisation. La taille de votre population représente un important facteur pour la détermination du score de votre civilisation, et est une façon d'évaluer si vous avez bien gouverné.

## LE DÉVELOPPEMENT DES RESSOURCES

Les citoyens d'une ville qui travaillent la campagne **environnante** exploitent les ressources économiques à l'intérieur du radius de la ville. Selon les besoins de votre civilisation, il pourrait y avoir des moments où vous préférez l'augmentation de la production industrielle d'une certaine ville plutôt que la croissance de la population. A d'autres moments, vous voudrez une augmentation des revenus du commerce. Et à d'autres moments encore, la simple croissance de la population pourrait être l'objectif le plus important.

Vous pouvez manipuler le rendement d'une ville en répartissant différemment les travailleurs sur la carte de la ville. Chaque carré de terrain qui montre des icônes de ressources est travaillé par un citoyen. Cliquez sur ce carré, et vous retirez le citoyen du travail. Une icône d'Animateur (un petit Elvis) apparaît à la fin de la liste de la population. Cliquez maintenant sur un carré vide de terrain. Elvis disparaît de la liste de la population, et des ressources apparaissent dans ce carré, indiquant qu'un citoyen y travaille maintenant. En expérimentant avec le placement des travailleurs sur la carte de la ville, vous pouvez trouver la proportion de production optimale de nourriture par rapport aux matières premières et au commerce pour cette ville.

Le fait d'avoir un Animateur sur la liste de votre population pourrait changer l'attitude d'un ou plus de vos citoyens. Pour plus d'information sur cette réaction, voir **Bonheur et Désordre Civil**.

## LE REVENU FISCAL

Le pourcentage de votre commerce qui est converti en revenu fiscal, ou icônes d'or, est déterminé par le taux fiscal que vous avez établi, voir **Taux de Commerce** pour se renseigner sur la façon de manipuler les rapports d'impôts, de science, et de luxes. Pourquoi avez-vous de toute façon besoin de revenu fiscal? Vous avez besoin d'un revenu, ou de fonds, parce que la plupart des embellissements que vous bâtissez dans les villes nécessitent une rémunération d'or pour l'entretien. L'or est aussi utile à l'accélération de la production industrielle (voir **Travaux de Première Urgence**), à la corruption des armées ennemies ou à l'incitation des révoltes dans les villes ennemies (voir **Diplomates & Espions**), et à la négociation de la paix avec vos voisins (voir **La Diplomatie**).

Les revenus fiscaux combinés de toutes vos villes doivent dépasser leurs exigences d'entretien combinées avant que l'or ne puisse s'accumuler dans votre trésorerie. Il n'est pas nécessaire pour chaque ville d'avoir un cash-flow positif. Cependant, suffisamment de villes doivent le faire afin de couvrir les frais de vos civilisations, ou votre trésorerie sera réduite pour couvrir le déficit. Vous pouvez consulter la fenêtre du statut ou consulter votre conseiller commercial pour voir si vous avez un excédent ou un déficit, comme nous l'expliquerons dans **Les Conseillers** dans **La Référence: Ecran par Ecran**.

Il se peut que certaines villes ne soient pas particulièrement appropriées à la production industrielle à cause du terrain ou autres facteurs. Mais elles pourraient, cependant, être de bons centres de commerce, et capables de générer beaucoup de revenus. Développez ces emplacements avec des routes (et plus tard des chemins de fer), des itinéraires de commerce (voir **Caravanes & Fret** pour des renseignements sur les bonus des itinéraires de commerce), des Marchés comme embellissements de ville, des Banques, et des Bourses de Valeurs, et des Merveilles pour qu'ils deviennent les mines d'or de votre civilisation. S'il se trouve que vous n'êtes plus intéressé à construire de nouveaux éléments dans un emplacement, vous pouvez utiliser l'embellissement de la Capitalisation pour convertir les boucliers d'une ville en l'entrée de la Civilopédie pour des détails.

## LA RECHERCHE TECHNOLOGIQUE

Plus la contribution, que chaque ville accorde à la recherche en vue de nouveaux progrès de civilisation, est grande, plus votre peuple découvrira rapidement chaque nouveau progrès. Le taux de science que vous établissez détermine la quantité de recherche entreprise dans chaque ville (voir **Taux de Commerce** pour l'essentiel sur l'ajustement des rapports de science, de l'impôt, et de luxes ).

La contribution de recherche d'une ville peut être influencée en ajustant le revenu total du commerce de la ville, la recherche est une fraction du commerce, en créant des Scientifiques (voir **Spécialistes**), et en bâtissant certains embellissements de la ville. Les embellissements qui peuvent aider sont la Bibliothèque, l'Université, et le Labo de Recherche qui augmentent tous la recherche, et de nombreuses Merveilles. Le chapitre sur **Les Progrès de la Civilisation** donne des détails sur la façon de lire l'arbre des progrès, aussi si vous voulez en savoir plus, allez donc, sans attendre, feuilleter ce chapitre.

## LA PRODUCTION INDUSTRIELLE

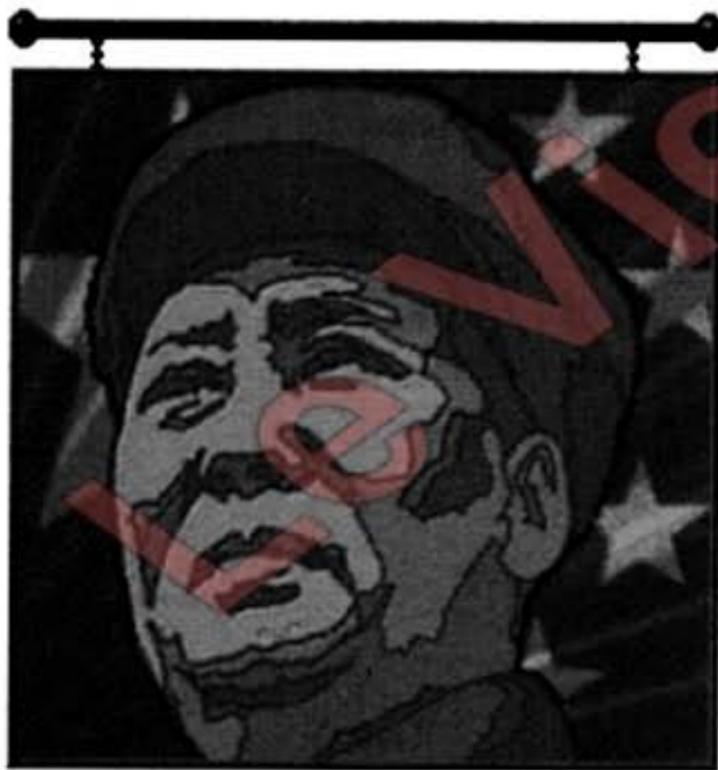
Vos villes ayant le plus de valeur peuvent être celles ayant la plus grande capacité industrielle, celles dont les travailleurs produisent le plus grand nombre de boucliers. Ces villes peuvent rapidement produire des unités militaires coûteuses avec lesquelles vous pouvez prolonger le pouvoir de votre civilisation. Elles sont aussi meilleures pour produire les Merveilles du Monde, puisque les Merveilles coûtent généralement un très grand nombre de boucliers. Mais la gestion de la ville est dynamique. Vous devez régulièrement contrôler la production de vos villes pour vous assurer que vous bâtissez les éléments dont vous avez le plus besoin.

Plusieurs facteurs influencent la production de boucliers d'une ville: le Terrain dans le radius de votre ville est le plus important, puisque les citoyens travaillant sur certains types de terrain ne produisent aucun bouclier ( voir **Terrains & Déplacement** pour des explications supplémentaires). Il se peut que vous jugiez valable d'établir des Colons (et plus tard des Ingénieurs) pour améliorer les carrés de terrain à l'intérieur du Radius de Votre Ville pour qu'ils rapportent des ressources différentes ou plus nombreuses (voir **Colons & Ingénieurs** pour des exemples d'embellissements qu'ils peuvent créer).

En dehors des terrains, la forme de gouvernement que votre civilisation choisit peut causer chaque ville à dépenser certaines de ses matières premières pour l'entretien des unités militaires qui considèrent la ville comme leur chez-soi. Il est possible d'avoir tant d'unités puisant dans les matières premières d'une ville qu'il ne reste pas de boucliers excédentaires. Dans une ville où il en est ainsi, le progrès sur l'élément en construction (unité, embellissement, ou Merveille) s'arrête jusqu'à ce que la situation soit résolue.

Un certain nombre de stratégies vous permettent d'ajuster la capacité industrielle. Le plus simple est de transférer les citoyens travaillant sur la carte de la ville pour qu'ils produisent plus de boucliers (voir **Le Développement de Ressources** pour des instructions). Vous pouvez aussi employer des Colons ou des Ingénieurs pour améliorer un carré de terrain dans le radius de la ville pour qu'il rapporte plus de boucliers. Ou, ordonnez aux unités de Colons de construire une nouvelle ville (ils n'auront plus de soutien de la ville qui les a parrainés après avoir établi leur propre ville). Vous pourriez aussi essayer de réaffecter des unités pour qu'elles appartiennent à une ville différente ( voir **Unités Voyageuses** pour savoir comment procéder à ce sujet ).

Dans chaque ville, vous pouvez ordonner la création d'embellissements telle qu'une Usine, une Centrale Hydraulique, ou une Plate-Forme Pétrolière qui augmente la production de boucliers. Plusieurs Merveilles affectent également la production de boucliers. Consultez la Civilopédie pour la liste complète des Merveilles et des Embellissements de Ville possibles. Elle montre le coût d'entretien et de construction de chaque élément, son objectif, et le progrès nécessaire pour le rendre disponible.



*Mao Tse-tung*

## LA PROTECTION DE LA VILLE

Une bonne gestion économique d'une ville est vaine si la ville est capturée par des rivaux ou des barbares. Donc, une partie de votre plan de gestion doit inclure la défense de chaque ville. La défense minimum d'une ville est une armée, préférablement une ayant un bon facteur de défense. Un deuxième défenseur peut servir de renforcement au cas où le premier soit enlevé (voir **Unités Militaires** pour des détails sur le combat). Une armée avec un facteur d'attaque fort est également utile. Cette unité peut frapper sur les ennemis qui se déplacent près de la ville, pouvant les détruire avant qu'ils puissent lancer une attaque. Fortifiez toute armée que vous estimez capable de défendre une ville (choisissez l'option Fortifier du menu des Ordres ou appuyez sur la touche (F) ) car les unités fortifiées gagnent une force de défense supplémentaire, comme nous l'expliquerons plus en détail dans les **Unités Militaires**.

La défense d'une ville peut être augmentée substantiellement en construisant des Murailles de Ville, une amélioration qui triple la force de tout défenseur contre la plupart des agresseurs (à part les Obusiers ou les unités aériennes). Le statut de vétéran et les bonus de terrain sont calculés avant que cela ne triple. Les Murailles de la Ville empêchent aussi la perte de population quand les unités, qui se défendent, sont détruites (voir **Combat**).

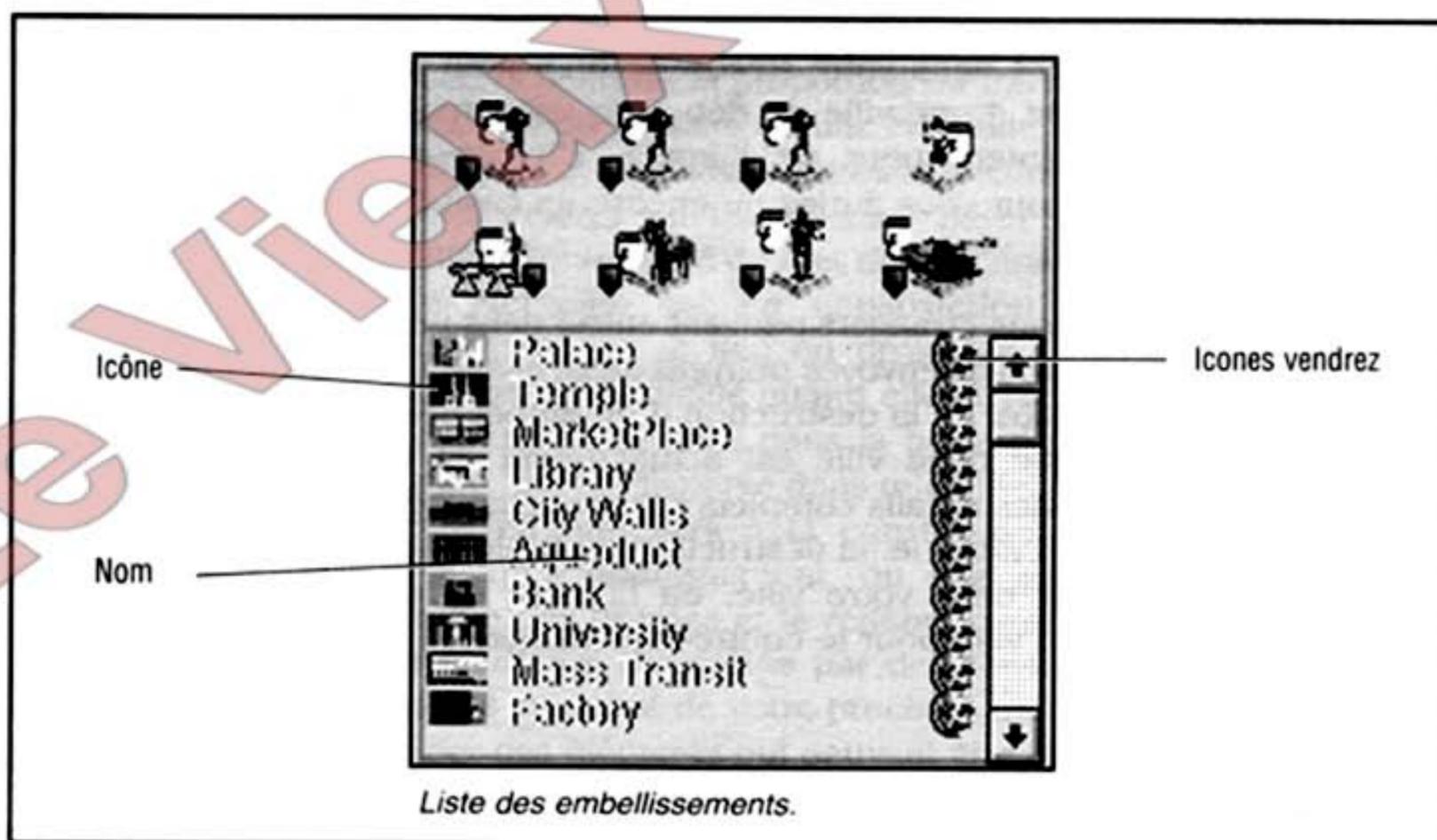
Quand les progrès de civilisation rendent disponible de nouveaux types d'armée avec de meilleurs facteurs de défense, profitez de la première occasion pour remplacer de vieux défenseurs par de meilleures unités. Puisque l'aptitude offensive de vos ennemis s'améliore avec l'acquisition de nouveaux progrès, vos défenses doivent s'améliorer pour être à la hauteur.

Relier les villes avec des routes et des chemins de fer peut être très utile à l'accélération du déplacement des unités d'une extrémité de votre empire à d'autres endroits connaissant des difficultés. Cela met vos armées défensives sur les "lignes intérieures," leur permettant de se déplacer rapidement là où on les a besoin.

## LES EMBELLISSEMENTS

Les embellissements de ville représentent l'infrastructure commerciale, bureaucratique, éducative, et celle des travaux publics qui permet d'avoir de grandes villes rentables. Dans la réalité, la population dense de New York dépend du système extensif du métro pour le transport, et achète l'énergie électrique générée par des sources éloignées. Los Angeles est situé dans un désert et canalise la majorité de son eau de sources se trouvant à des centaines de kilomètres.

Dans **Civilization II**, les embellissements sont également indispensables à la croissance et l'importance des villes. La provision inadéquate de ces installations peut limiter la taille éventuelle d'une ville. Chaque embellissement fournit un certain service ou fait travailler une ville plus efficacement. Vous devez choisir quel embellissement mettre en place et à quel moment, est-ce que votre ville a plutôt besoin d'un Marché ou d'une Bibliothèque? Est-ce qu'un Tribunal serait plus profitable qu'un amphithéâtre? Les embellissements de la ville sont énumérés alphabétiquement dans la Civilopédie. Les coûts de construction, les avantages, et les frais d'entretien de chaque embellissement y sont expliqués, y compris toutes les conditions qui rendent l'embellissement suranné ou non-fonctionnel.



## LA PERTE D'EMBELLEMENTS

Les embellissements ne sont pas invincibles, et ne sont pas garantis être des installations permanentes dans une ville toujours dynamique. L'embellissement des Casernes, par exemple, a une désuétude prévue. Une fois que votre civilisation découvre le progrès de la Poudre, vos vieilles Casernes deviennent surannées, et elles disparaissent. (Le même résultat survient lorsque vous découvrez la Combustion. Ces installations militaires sont sensibles aux changements de la technologie.) Pour récupérer chaque fois ses avantages, vous devez recréer un embellissement de Casernes dans chaque ville où vous désirez en avoir un.

La plupart des embellissements ne disparaissent pas sur le temps, mais ils peuvent être vulnérables à la capture, aux soldes après incendie, et au sabotage. Si vous êtes réellement en manque de fonds, vous pouvez même vendre les embellissements d'une ville.

## LA CAPTURE

Certains, tous, ou aucun des embellissements d'une ville pourraient être détruits quand ils sont capturés par une autre civilisation. Quand une ville est complètement détruite, tous les embellissements sont également détruits.

## LES SOLDES APRÈS INCENDIE

Si vous avez moins d'argent dans votre trésorerie qu'il n'en faut pour payer le coût d'entretien de l'embellissement d'une ville au début de votre tour, **Civilization II** vend automatiquement l'embellissement pour de l'argent. L'impasse budgétaire n'est pas autorisé, même si à la fin du tour vous auriez eu encore un cash-flow positif.

## LE SABOTAGE

Les Diplomates ou les Espions Etrangers 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 rivaux). Cela pourrait résulter en la destruction d'un embellissement existant (ou cela pourrait éliminer l'élément que cette ville est actuellement en train de produire, voir **Diplomates & Espions** pour des détails complets sur les actions diplomatiques). Il existe deux défenses contre ce type d'attaque, la destruction du Diplomate ou de l'Espion avant qu'il ou elle ne puisse entrer dans votre ville, ou la mise en station de vos propres Diplomates ou Espions dans la ville pour le contre-espionnage.

## LA VENTE D'EMBELLISSEMENTS

Pour se procurer des fonds, cliquez sur l'embellissement sur la Liste des Embellissements de l'Affichage de la Ville. Une boîte de dialogues montre combien d'or vous pourriez recevoir en vendant un embellissement. Normalement vous pouvez obtenir un or par ressource investie dans la construction. Si vous vendez, l'embellissement disparaît de la ville et l'argent est ajouté à votre trésorerie.

La vente d'embellissements peut être utile quand vous n'avez plus d'argent et vous êtes menacés par la vente aléatoire d'un embellissement. Elle peut aussi être utile lorsque vous êtes sous l'attaque n'ayant vraiment aucune chance particulière de défendre ou récupérer une ville. En se défaisant d'embellissements, vous réduisez leur valeur à l'ennemi et sauvez quelque chose. Vous pouvez vendre seulement un embellissement par tour dans chaque ville. Vous ne pouvez pas vendre les Merveilles du Monde.

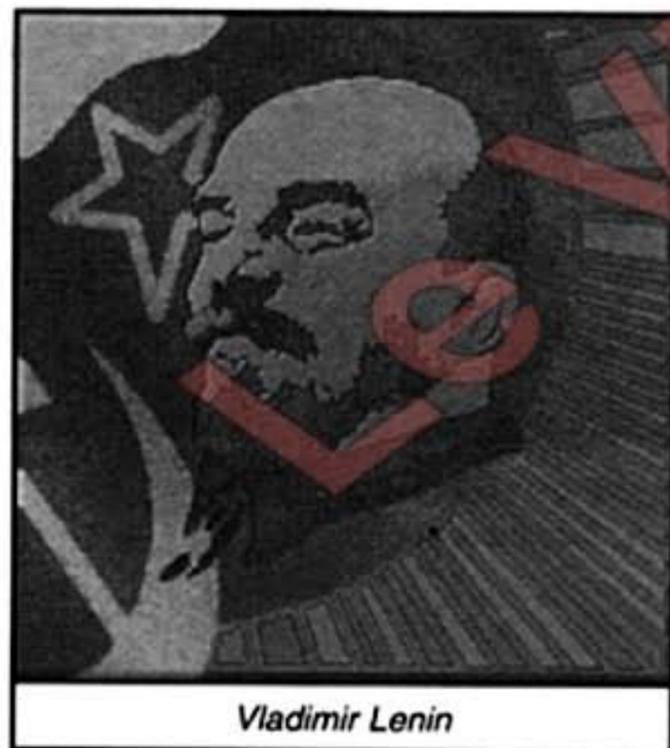
## LES TRAVAUX DE PREMIÈRE URGENCE

Il y a aussi des moments où vous avez besoin des avantages spécifiques d'un embellissement immédiatement, et non pas après 20 tours. Si vous avez des fonds suffisants, vous pouvez accélérer l'achèvement d'un élément en partie construit en payant en espèces. Cependant, l'accélération de la construction de cette façon coûte une prime. Quand les travailleurs sont pressés, ils sont payés pour des heures supplémentaires, et doivent payer des taxes supplémentaires sur la fabrication et la livraison du matériel. Les taxes pour un travail de première urgence dépend de la proportion du travail étant déjà terminé, ou si le travail est civil ou militaire ou une Merveille, et peut coûter jusqu'à huit fois plus d'or que l'accumulation normale d'icônes de boucliers.

Pour accélérer un travail sans payer en espèces, vous avez deux possibilités. Toute unité de Fret ou de Caravane peut entrer dans une ville où une Merveille est en construction et livrer ses marchandises spécifiquement sur le lieu du projet en choisissant l'option Aider à la Construction de Merveille quand elle arrive. Elle affecte le coût de l'unité en boucliers directement dans la boîte de Ressources. Alternativement, toute unité, qui se disperse dans une ville, contribue la moitié du coût de son unité en boucliers à la construction en cours, que ce soit une Merveille, un embellissement, ou une autre unité. Ceci représente la reformation des troupes et le redéboursement de leurs ravitaillements.

Les éléments complétés par des travaux de première urgence sont disponibles au début de votre prochain tour, donc il n'y a aucun avantage à expédier des éléments qui peuvent être de toute façon terminés lors du prochain tour. Pour décider si un élément peut être terminé lors du tour suivant sans être expédié, comparez les matières premières excédentaires

que la ville génère au nombre exigé pour l'achèvement. Pour des articles très coûteux, il pourrait être utile de consulter votre conseiller du statut de la ville du menu des Conseillers pour un compte exact du coût restant.

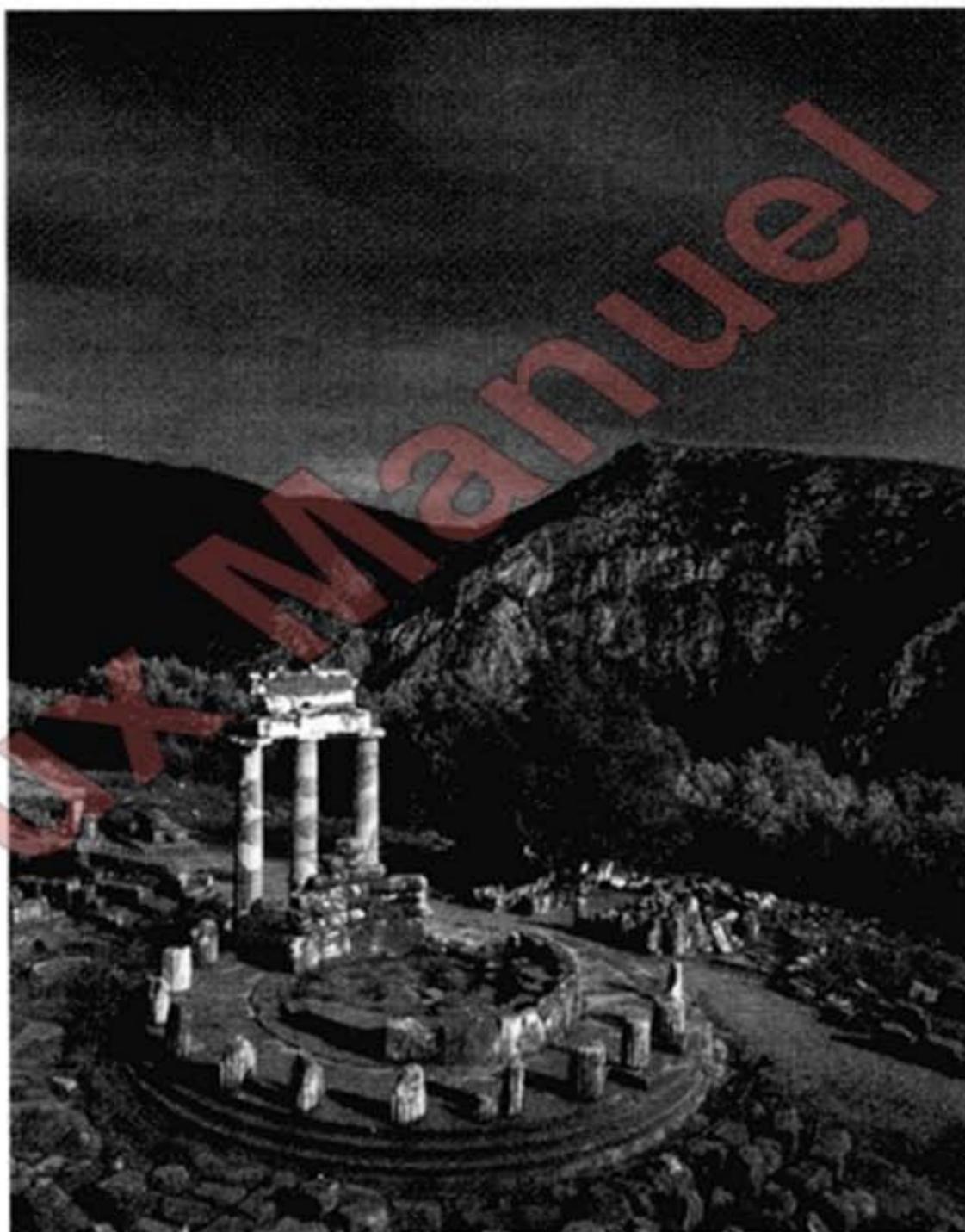


Vladimir Lenin

## RENOMMER VOTRE VILLE

Vous pouvez renommer toutes vos villes quand vous le désirez. Cette caractéristique est utile lorsque vous capturez une ville et désirez que son nom soit consistant avec les noms des villes que vous avez fondées, ou quand vous découvrez que vous confondez les unités de deux villes parce que leurs noms sont trop similaires.

Ouvrez l’Affichage de la Ville et cliquez alors sur le bouton Renommer Ville. Une boîte de dialogues s’ouvre où vous pouvez taper le nouveau nom de la ville. Appuyez sur (Enter) ou cliquez sur OK pour accepter le nom. Si vous décidez de ne pas le changer, cliquez sur Annuler.





# LA GESTION DE VOTRE COMMERCE

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

## LES 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 ( icônes de flèches): les luxes (coupes), impôts (or), et le financement scientifique (gobelets).

*Les luxes rendent votre population plus satisfaite.* La disponibilité de luxes signifie que certains citoyens peuvent jouir d'une existence plus dorlotée. Chaque deux gobelets rendent un citoyen satisfait heureux. Nous parlerons du bonheur un peu plus tard.

*Les impôts maintiennent les embellissements de la ville et s'ajoutent à votre trésorerie.* Les impôts soutiennent les services fondamentaux de la ville, et les fonds excédentaires s'accumulent dans votre trésorerie. Il y a de nombreuses manières utiles de dépenser l'argent dans **Civilization II**, comme nous l'expliquerons dans un petit moment. Si les fonds s'épuisent, votre ville pourrait être forcée de vendre des embellissements .

*Les fonds pour la recherche actionnent votre recherche technologique.* Chaque nouveau progrès nécessite l'accumulation d'un certain nombre de gobelets afin d'être réalisé. Le chapitre sur les Progrès de la **Civilisation** explique les détails de la recherche des connaissances, mais pour le moment, vous avez seulement besoin de savoir que de nouvelles découvertes, souvent, vous permettent de construire de nouveaux embellissements de ville et des unités, et parfois donnent la possibilité de construire les Merveilles du Monde. De plus, chaque découverte conduit à d'autres découvertes, créant une chaîne de progrès. Si vos villes ne produisent pas beaucoup de gobelets, 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 un maximum de flexibilité à la gestion du commerce, **Civilization II** vous permet d'ajuster la proportion du revenu du commerce qui est consacrée à chacun de ces trois domaines. L'option du taux fiscal sur le menu du Royaume vous permet de changer la proportion d'impôts par rapport à la science et aux luxes par incrément de dix pourcent, et vous montre aussi comment ces taux affectent votre financement et la vitesse à laquelle vos connaissances s'accroît.

Dans **Les Concepts de la Ville**, nous avons mentionné que la liste de la population peut vous donner plus que simplement le nombre de citoyens dans votre ville. Elle peut aussi vous donner le niveau général de satisfaction de vos citoyens. Les icônes de citoyens apparaissent dans trois différents comportements: *heureux, satisfait, et malheureux*. 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 vos populations. Les citoyens malheureux doivent être équilibrés par des citoyens heureux, ou votre ville tombe dans le *désordre civil*. Non seulement le désordre civil n'est pas bon signe mais il a toutes sortes de conséquences désagréables, comme nous l'expliquerons bientôt.

Pour le moment, vous devez savoir que vous pouvez augmenter le bonheur de vos citoyens de plusieurs manières différentes, parmi elles: en construisant des embellissements de ville spécifiques comme les Marchés et les Temples (nous expliquerons tout sur les Embellissements bientôt), 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 les taux fiscaux ( comme nous en discuterons de façon détaillée dans **Le Menu du Royaume** dans **La Référence: Ecran par Ecran**), et en retirant les citoyens du travail de production pour en faire des spécialistes (voir **Spécialistes** pour des détails à ce sujet).

Pffft! ça fait beaucoup de choses à digérer tout à la fois. Simplement une de plus, nous avons parlé de types de gouvernements deux paragraphes auparavant. La découverte de nouveaux progrès comprend plus que simplement de nouveaux dispositifs pour l'amélioration de l'hygiène et du pouvoir militaire. Le jeu considère aussi les théories et les concepts philosophiques comme de "nouvelles technologies". Toute civilisation commence comme un Despotisme, 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 des matières premières, la nourriture, et le commerce.

## LES TAUX DU COMMERCE

Quand vous commencez un nouveau jeu de **Civilization II**, aucun des profits de votre commerce ne sont investis dans les luxes, à la place, 40 pourcent de votre commerce va aux revenus fiscaux, et 60 pourcent est orientés vers la science. Si vous désirez vous concentrer sur les progrès de la civilisation, vous pourriez augmenter la quantité de sciences réalisées. Si vous construisez rapidement des embellissements de ville, vous pourriez augmenter vos impôts pour couvrir les frais d'entretien. Si vous êtes inquiets concernant le comportement de vos citoyens, vous pourriez augmenter la disponibilité des luxes pour rendre vos citoyens plus heureux (nous expliquerons tout au sujet du bonheur dans quelques instants). Pour changer la proportion du revenu de science et de l'impôt, faites descendre le menu du Royaume et choisissez l'option Taux Fiscal. Choisissez un nouveau taux en faisant coulisser un bouton ou plus le long des barres de défilement. Une notation en haut de la boîte mentionne le pourcentage maximum possible, étant donné la forme courante de votre gouvernement. Une autre notation indique le revenu et la sortie d'or par tour, et enfin, une entrée calcule le nombre de tours qu'il faudra pour réaliser un nouveau progrès. 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 de défilement tout de suite, vous pouvez cliquer sur la case à l'extrémité droite de chaque barre pour verrouiller cette valeur en place. Maintenant seulement, les deux autres barres de défilement se déplacent quand vous en traînez une.

## LES GOUVERNEMENTS

Un autre outil de la gestion des villes et du commerce est le type de gouvernement sous lequel votre culture opère. Chaque civilisation commence comme un Despotisme, mais certains progrès que vous pouvez rechercher sont intellectuels de nature, plutôt que technologiques, et ceux-ci incluent cinq nouveaux concepts gouvernementaux. Une fois que vous avez découvert une nouvelle forme de gouvernement, vous pouvez choisir de parrainer une révolution afin de changer de types de gouvernement. (Vous pouvez aussi 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, ou soit immédiatement après une révolution. L'agitation civile continue aussi longtemps que les conditions y sont propices. Dans le cas d'une révolution, le comportement de votre peuple se stabilise naturellement. Après quelques tours, une fois que votre civilisation se calme, une boîte de dialogue apparaît énumérant toutes les formes possibles de gouvernement dont votre culture dispose. Choisissez celles que vous aimez, et ce régime se met en place aussitôt.

Une nouvelle caractéristique dans Civilization II vous permet de changer de gouvernements instantanément et sans être pénalisé jusqu'à la fin du tour. Si votre premier choix se révèle être peu satisfaisant, faites descendre à nouveau le menu et sélectionnez un gouvernement différent. Une fois que vous appuyez sur (Enter) pour terminer votre tour, vous devez passer par toutes les étapes de la révolution (y compris plusieurs tours d'Anarchie) si vous voulez changer encore de gouvernements.

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 recueilli les détails de chaque forme de bonus 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, vous pourriez ne pas développer chaque progrès dans l'ordre de sophistication.

## L'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 le contrôle soit restauré.

**Le Comportement:** Un maximum de trois troupes dans chaque ville peut instituer la loi martiale; chacune rend un citoyen satisfait malheureux (voir **Bonheur et Désordre Civil**).

**La Corruption & le Gaspillage:** La corruption sévit. Bien qu'aucun entretien n'est facturé pour les embellissements de ville, aucun revenu d'impôt n'est ramassé et aucune recherche scientifique n'est accomplie tant que l'Anarchie est présente.

**Le Soutien des Ressources:** Les unités militaires ne nécessitent pas le soutien des matières premières jusqu'à ce que le nombre d'unités faisant d'une ville leur foyer (voir **Liste des Unités**) dépasse le nombre de citoyens sur la liste de la population. Chaque unité militaire au dessus des points de population de la ville nécessite un bouclier pour le soutien industriel. Les colons nécessitent une nourriture pour leur soutien à chaque tour.

**Les Conditions Spéciales:** Tant que l'anarchie continue, les citoyens ne peuvent pas travailler jusqu'à leur potentiel. 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 travaillées pour trois boucliers, en produisent seulement deux sous l'Anarchie.

## LE DESPOTISME

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

**L'attitude:** Un maximum de trois troupes dans chaque ville peut appliquer la loi martiale; chacune rend un citoyen malheureux satisfait (voir **Bonheur et Désordre Civil**).

**La Corruption & le Gaspillage:** La corruption et le gaspillage sont les deux problèmes majeurs sous le Despotisme. Les pertes des revenus du commerce en raison de la corruption et les pertes de la production de boucliers en raison du gaspillage augmentent avec la distance d'une ville par rapport à sa capitale.

**Le Soutien de Ressources:** Sous un le despotisme, les unités militaires ne nécessitent pas de soutien de ressources jusqu'à ce que le nombre d'unités faisant d'une ville leur résidence (voir **Liste des Unités**) dépasse le nombre de citoyens sur la liste de la population. Chaque unité militaire au dessus des points de population de la ville nécessite un bouclier pour soutien à chaque tour. Les colons ont besoin d'une nourriture pour le soutien.

**Les Conditions Spéciales:** Les citoyens ne peuvent pas travailler jusqu'à leur potentiel. La pénalité pour cette atmosphère de tension est que les travailleurs produisent une icône de ressource de moins dans tout terrain qui peut générer plus de deux icônes de toute autre sorte. Les mines, par exemple, qui pourraient normalement être travaillées pour trois boucliers, en produisent seulement deux sous le Despotisme. De plus, le taux maximum auquel vous pouvez établir le taux d'impôts, de luxe ou de la production de sciences est de 60 pourcent.

## LA MONARCHIE

Votre règne est moins qu'absolu, et une aristocratie de citoyens de la haute société influence vos décisions. Les classes aristocratiques ont, au moins, une certaine liberté économique, et cela résulte dans une possibilité de production plus importante. 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.

**Le Comportement:** Un maximum de trois troupes dans chaque ville peut instituer la loi martiale; chacune rend un citoyen malheureux satisfait (voir **Bonheur et Désordre Civil**).

**La Corruption & le Gaspillage:** Une certaine quantité de votre production économique est résorbée par vos aristocrates, particulièrement par ceux les plus éloignés de votre oeil vigilant, la corruption et le gaspillage représentent des problèmes significatifs sous une Monarchie, bien qu'ils ne soient pas aussi sévères qu'ils ne le sont sous un Despotisme. Les pertes de revenus du commerce en raison de la corruption et les pertes de la production de boucliers en raison du gaspillage augmentent avec la distance d'une ville par rapport à sa capitale.

**Le Soutien des Ressources:** Vos vassaux féodaux soutiennent un maximum de trois unités dans chaque ville sans que cela vous coûte quoique ce soit. Chaque unité supplémentaire exige un bouclier par tour. Les colons exigent de la nourriture par tour pour leur soutien.

**Les Conditions Spéciales:** Sous une Monarchie, le taux maximum auquel vous pouvez établir le taux d'impôts, de luxes ou de sciences est de 70 pourcent.

## LA RÉPUBLIQUE

Vous réglez sur une assemblée de ville - états formés à partir de villes que votre civilisation contrôle. Chaque ville est un état autonome, tout en faisant partie de la république que vous gouvernez. Le peuple a l'impression que vous gouvernez à leur requête. Ils apprécient une liberté substantielle personnelle et économique, et cela résulte en une croissance considérable du commerce. Un Sénat revise votre diplomatie, et a la possibilité d'outrepasser vos décisions. Le conflit militaire est impopulaire parmi les masses, et votre gouvernement doit prendre en charge le coût total pour le soutien de son armée.

**Le Comportement:** Chaque unité terrestre et navale *au-delà de la première*, qui n'est pas postée dans une ville amicale ou dans une Forteresse trois carrés au moins d'une ville alliée (sauf les unités de non-combat, telles que les Colons et les Diplomates, dont la force d'attaque est 0), et chaque unité de Bombardier, Bombardier Furtif, Hélicoptère, ou missile, sans tenir compte de la ville qu'elle occupe, rend un citoyen malheureux à chaque tour. NOTEZ: Dans **Civilization II**, les unités ne sont pas pénalisées si elles sont basées leur ville natale; Elle peuvent être dans *n'importe quelle* ville alliée.

**La Corruption & le Gaspillage:** La corruption et le gaspillage reste un problème sous une République, quoique que n'étant pas aussi sévère que sous une Monarchie. Les pertes des revenus du commerce dues à la corruption et les pertes de production de boucliers dues au gaspillage augmentent avec la distance d'une ville de sa capitale.

**Le Soutien des Ressources:** Chaque unité militaire exige un bouclier pour leur soutien à chaque tour. Les colons exigent deux nourritures par tour.

**Les Conditions Spéciales:** Sous une République vos travailleurs produisent une icône supplémentaire de flèche dans tout carré où ils en produisent déjà au moins une. Votre Sénat peut vous forcer à accepter une résolution pacifique à toute négociation, quoiqu'il choisira seulement de le faire environ 50% du temps. Enfin, le taux maximum auquel vous pouvez établir la production d'impôts, de luxes, ou de science est de 80 pourcent.

Le

## LE 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 permet de produire plus que sous le Despotisme, l'orthodoxie du parti limite la liberté économique et personnelle, limitant le commerce. Sur un plan positif, la corruption est gardée à un minimum par l'action de l'appareil local du parti, l'armée et la police secrète suppriment la majorité de la dissension, et vos importantes forces de sécurité recrutent d'excellents espions.

**Le Comportement:** Un maximum de trois troupes dans chaque ville peut mettre en vigueur la loi martiale; chacune rend *deux* citoyens malheureux satisfaits (voir **Bonheur et Désordre Civil**).

**La Corruption & Gaspillage:** Sous le Communisme, le contrôle par l'état de l'économie élimine le crime organisé, et aucune de vos villes ne souffre de la corruption ou du gaspillage.

**Le Soutien des Ressources:** Indépendamment de la taille de la ville, chaque unité militaire au-delà de la *troisième* qu'une ville soutient exige un bouclier à chaque tour. Les colons exigent deux nourritures pour le soutien.

**Les Conditions Spéciales:** Toutes les unités d'Espion produites sous des gouvernements Communistes sont des vétérans. Sous le Communisme, le taux maximum auquel vous pouvez établir la production d'impôt, de luxes, ou de science est de 80 pourcent.

## L'INTÉGRISME

L'intégrisme est une forme de gouvernement basée sur l'interprétation littérale, intransigeante, et puissante du dogme religieux. Les sociétés fondamentalistes soutiennent que leurs propres croyances sont la seule vraie voie menant au salut, et tendent à être strictement intolérantes de toute vue différente, un fait qui tend à étouffer le développement intellectuel. Par contre, les gens dans de telles sociétés sont souvent fanatiquement dévoués à leurs croyances, et peut être prêts à mourir, en employant la force, ou en commettant 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.

**Le Comportement:** Sous L'intégrisme, aucun citoyen n'est jamais malheureux! Les embellissements qui convertissent normalement les citoyens malheureux en citoyens satisfaits produisent des "dîmes" (or) équivalent au nombre de gens qu'ils convertiraient normalement, et n'exigent aucun entretien.

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

**Le Soutien des Ressources:** A cause du zèle de votre peuple, chaque ville peut soutenir dix unités militaires sans frais pour vous. Les colons mangent deux nourritures par tour. Seulement les intégristes peuvent créer des unités Fanatiques, qui n'exigent aucun soutien.

**Les Conditions Spéciales:** Sous L'intégrisme, les taux d'impôt/luxe/ science ne peuvent pas être établis à plus de 80 pourcent. De plus, la rigidité de la détermination et l'accent sur la doctrine signifient que toute recherche scientifique est DIVISÉE. Les

pénalités diplomatiques pour les " actes terroristes" (tels que les bombardements des embellissements de ville, empoisonnement de puits, et autres) commis par des Diplomates et des Espions sont réduites, puisque le monde ne s'attend pas à mieux.

## LA DÉMOCRATIE

Vous gouvernez comme 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 permis sous ce gouvernement rend au maximum possible le commerce et la production économique. Cependant, le peuple a aussi très forte voix sur la détermination de la quantité de production économique consacrée à l'amélioration du niveau de vie. Toute décision diplomatique que vous prenez est sujette à une revue par votre Sénat et le Sénat 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.

**Le Comportement:** Chaque unité terrestre et navale n'étant pas postée dans une ville alliée ou dans une Forteresse à l'intérieur de trois carrés d'une ville alliée (sauf les unités dont la force d'attaque est zéro), et chaque unité de Bombardier, Bombardier Furtif, Hélicoptère, ou Missile, sans tenir compte de la ville qu'elle occupe, rend deux citoyens malheureux dans sa ville natale. NOTEZ: Dans *Civilization II*, les unités ne sont pas pénalisées si elles sont basées dans leur ville natale; elles peuvent être dans n'importe quelle ville alliée. De plus, la Démocratie est fragile. Si une de vos villes se trouve toujours dans le désordre civil pendant plus d'un tour, votre gouvernement tombe dans l'Anarchie.

**La Corruption & le Gaspillage:** Un des avantages les plus importants d'une Démocratie est son aptitude à étouffer la corruption et le gaspillage. Aucun n'existe dans vos villes.

**Le Soutien de Ressources:** Chaque unité militaire s'approprie un bouclier pour son soutien à chaque tour. Les colons exigent deux nourritures pour leur soutien à chaque tour.

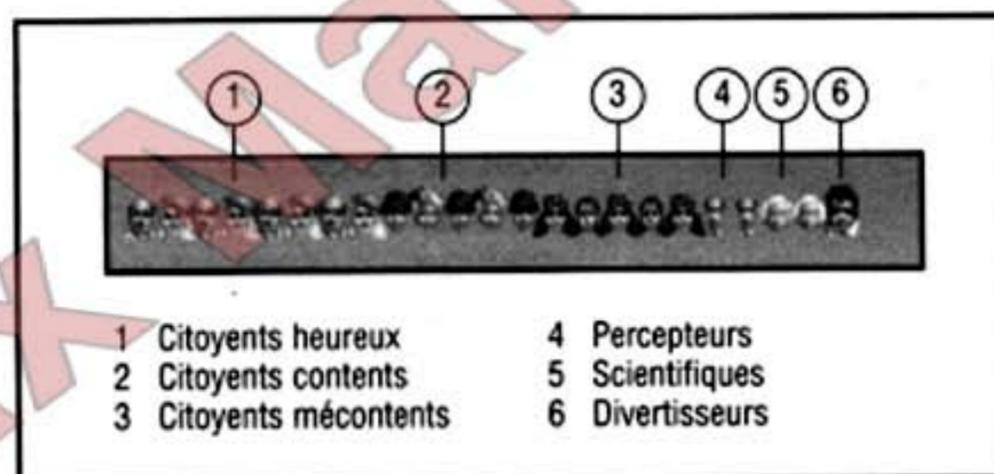
**Les Conditions Spéciales:** Sous la Démocratie, vos travailleurs génèrent une icône supplémentaire de flèche là où il en existe au moins déjà une. Le patriotisme et de fortes traditions démocratiques rendent vos villes et vos unités immunisées à toutes formes de corruption. Enfin, le Sénat peut forcer une résolution pacifique à toute négociation, et fera ainsi chaque fois que c'est possible.

## LE BONHEUR & LE DÉSORDRE CIVIL

Le Bonheur et son état inverse, le désordre civil, sont indirectement liés au commerce. Le manque de commerce conduit à la stagnation, et une économie stagnante signifie un manque de biens et de services. Les citoyens dans vos villes ont une des trois attitudes différentes ou des états émotifs: le bonheur, la satisfaction, ou le malheur. 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 les travaux, les matières premières, et les services augmentent. Par la suite, suivant le niveau de difficulté auquel vous jouez, la forme de gouvernement que votre civilisation utilise, 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, la tendance naturelle du comportement des citoyens se tourne vers le malheur.

Aussi que pouvez-vous faire pour contrecarrer 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 sous **Le Rétablissement de l'Ordre**. Cependant, vous n'avez pas à attendre qu'une crise se présente; vous pouvez garder des citoyens satisfaits en ayant une perspective plus longue et en fournissant des services quand la demande devient imminente, ou même avant qu'elle existe.

Le tempérament de vos citoyens dépend du niveau de difficulté auquel vous jouez. Au niveau de Chef, votre peuple est d'humeur tellement égale que les six premiers citoyens sur la Liste de la Population commencent satisfaits. Chaque nouveau citoyen au-dessus de ce nombre commence avec un mauvais comportement, et doit dépendre des embellissements, des luxes, de la loi martiale, et/ou des Merveilles du Monde pour améliorer son état d'esprit. Le nombre de citoyens qui commencent satisfaits diminue d'un, avec chaque niveau successif de difficulté, jusqu'à ce qu'il soit au niveau de Délite, alors, votre peuple est si capricieux qu'un citoyen seulement commence satisfait. Le second et les citoyens suivants manifestent leur mécontentement, et doivent être persuadés d'une meilleure humeur avec tous les outils de gestion à votre disposition.



## LES FACTEURS SPÉCIAUX DU MÉCONTENTEMENT

Il existe deux conditions spéciales qui entraînent d'autre mécontentement dans certaines populations. Sous un Despotisme, et d'une certaine manière progressivement moindre sous d'autres types de gouvernement, le mécontentement des citoyens augmente avec le nombre de villes. Cela peut conduire à des citoyens très malheureux qui doivent être convertis d'abord en citoyens mécontents avant de pouvoir devenir satisfaits.

Dans les Républiques et les Démocraties, chaque unité terrestre ou navale n'étant pas dans une forteresse ou une ville alliée dans les limites de trois carrés d'une ville amicale, et chaque unité de bombardier, d'hélicoptère, ou de missile indépendamment d'où elle se trouve, pourrait créer des citoyens malheureux. Imaginez-les comme étant des unités "sur le champ." A cause de leur formation pour vol de routine, la plupart des unités aériennes sont toujours "sur le terrain," mais le rôle protecteur des avions de chasse en fait une exception à la règle.

Dans une République, la première unité sur le terrain ne cause pas de mécontentement. Chaque armée subséquente sur le terrain crée un citoyen malheureux. Si votre civilisation est une Démocratie, chaque unité sur le terrain rend deux citoyens malheureux. Les unités avec une force d'attaque de zéro (c'est à dire, un taux d'ADD qui commence avec zéro, comme les Transports et les Ingénieurs) ne causent pas de malheur de cette manière. Quand une ville est dans le désordre, disperser les unités militaires éloignées, les ramener à leurs villes natales, ou changer leurs villes natales, peut rendre certains citoyens malheureux satisfaits et pourraient rétablir l'ordre dans la ville..

## LE DÉSORDRE CIVIL

Comme nous l'avons indiqué dans **Concepts de Gestion de la Ville**, les villes qui ne maintiennent pas un bon équilibre de citoyens heureux par rapport aux citoyens malheureux tombent dans le désordre civil. Les villes dans le désordre civil ne produisent aucun revenu d'impôt, de recherche technologique, ou d'excédents de nourriture, et l'état suspend la production. Le désordre civil prolongé pourrait faire tomber un gouvernement, et jeter votre civilisation dans l'Anarchie. Un réacteur nucléaire dans une ville souffrant du désordre civil pourrait éprouver une fusion due aux contrôles relâchés 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 des citoyens malheureux 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 opère à nouveau de façon normale au tour suivant. Vous pouvez rétablir l'ordre de plusieurs manières.

## LE RÉTABLISSEMENT DE L'ORDRE

Vous pouvez payer pour achever un embellissement, tel qu'un Temple, qui peut convertir suffisamment de citoyens malheureux à la satisfaction (ou des citoyens satisfaits au bonheur) pour rétablir l'équilibre. Voir **Travaux de Première Urgence** pour des instructions à ce sujet.

Vous pouvez aussi changer les taux fiscaux de votre civilisation. L'augmentation de la disponibilité de luxes pourrait convertir certains citoyens satisfaits en citoyens heureux, leur permettant d'équilibrer la populace malheureuse. Voir **Taux de Commerce** pour des renseignements sur la manipulation économique.

Vous pouvez retirer un citoyen ou plus de la main d'oeuvre, et en faire des Spécialistes. 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 aussi entraîner des pénuries de nourriture ou de ressources qui déclenchent la famine de la population ou la mise hors service des armées.

Si votre civilisation opère sous 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 facteur d'attaque d'un ou plus, peut être posté dans une ville pour appliquer la loi martiale. Chaque unité militaire rend un citoyen malheureux dans une ville satisfait sous les trois premiers types de gouvernement. Quand vous opérez 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 assez bas niveau de mécontentement, la loi martiale pourrait suffire à rétablir l'ordre.

## VIVE LE JOUR DU \_\_\_\_\_



malheureux dans la ville, il doit y avoir au moins autant de citoyens heureux que de citoyens satisfaits, et la Liste de la Population doit compter au moins trois citoyens. Les Spécialistes sont considérés comme des citoyens satisfaits pour ce calcul. Par exemple, une ville avec cinq citoyens heureux, quatre citoyens satisfaits, et aucun citoyens malheureux célèbre. Une ville avec dix citoyens heureux, trois citoyens satisfaits et un citoyen malheureux ne fait pas la fête.

### L'ANARCHIE

La célébration n'a aucun effet quand votre gouvernement est en Anarchie.

### LE DESPOTISME

La ville en fête recueille des ressources comme si son gouvernement était une Monarchie (voir **Gouvernements**). Cela peut augmenter la quantité de nourriture et de matières premières que vos citoyens peuvent produire dans certains types de terrain améliorés (irrigués et avec des mines).

Si la population d'une ville devient suffisamment heureuse, elle organise automatiquement une fête en l'honneur de votre règne. Les citoyens déclarent un "Vive le Jour du (titre du dirigeant)" en remerciements pour la prospérité que votre gestion a rendue possible. Tandis que les circonstances qui soutiennent cet humeur de fête continuent, la ville apprécie certains avantages, suivant le type du gouvernement de votre civilisation. Vous verrez les effets de fête se produire lors du premier tour complet où une ville célèbre, c'est à dire, le tour après l'annonce de la fête.

Pour déclencher un jour de célébration, une ville doit remplir certaines conditions: il ne peut pas y avoir de citoyens

## LA MONARCHIE/COMMUNISME/INTÉGRISME

Une ville en fête gouvernée à ce moment là par un de ces gouvernements recueille des ressources comme si son gouvernement était une République (voir **Gouvernements**). Cela augmente la quantité de commerce que vos citoyens peuvent produire dans tout terrain qui génère des biens de commerce.

## LA RÉPUBLIQUE/DÉMOCRATIE

Une ville gouvernée à ce moment là par l'un ou l'autre de ces gouvernements augmente d'un point en population chaque tour pendant lequel elle célèbre, tant que suffisamment de nourriture est disponible. Cela peut entraîner une croissance dramatique de la ville.

Le Vieux Manuel



# TERRAIN ET DÉPLACEMENT

TERRAIN ET  
DÉPLACEMENT

## LES CONCEPTS DE TERRAIN & DÉPLACEMENT

La carte du jeu dans **Civilization II** est divisée en petites parties indépendantes, ou *carrés de terrain*, comme nous l'avons indiqué dans **Concepts de la Ville**. Pour des raisons de simplicité, chaque carré consiste en un seul type de terrain, bien que le monde réel ne soit pas aussi parfaitement organisé que cela. Pour représenter que certains types de terrain sont faciles à traverser et d'autres nécessitent de marcher péniblement dans la boue ou de se frayer un passage à travers les broussailles épaisses, vos unités dépensent *des points de déplacement* pour entrer dans chaque nouveau carré. Chaque unité a un taux d'ADD (cet acronyme correspond à Attaque/Défense/Déplacement); le D, ou troisième nombre dans l'évaluation, indique combien de points de déplacement elle peut dépenser en un tour. Vous pouvez trouver tous les détails sur les unités et leur taux d'ADD dans **Unités Militaires**.

Chaque type de terrain a son propre *coût de points de déplacement* (et ils sont tous énumérés commodément dans les Tableaux de Terrain sur **Le Poster**). Vos unités d'Ingénieurs ou de Colons peuvent améliorer (c'est à dire, abaisser) ces coûts de points de déplacement en posant des routes et plus tard des chemins de fer dans des carrés de terrain (voir **Colons & Ingénieurs** pour tous les détails sur ce qu'il faut faire). Lorsqu'une unité va sur un nouveau carré, elle paie le coût des points de déplacement de ce carré. S'il lui reste des points de déplacement ou des fractions de points de déplacement après s'être placée sur un carré, une unité peut essayer de se déplacer encore jusqu'à ce qu'elle atteigne la limite de ses points de déplacement. Attaquer compte comme un déplacement c'est à dire, vos unités dépensent des points de déplacement lorsqu'elles attaquent. Vous pouvez consulter **Unités Militaires** pour des détails ; ce que vous devez savoir ici, c'est que la force d'attaque d'une unité pourrait être réduite s'il ne lui reste que moins d'un point entier de déplacement lors du combat. Vous verrez un message vous demandant si vous voulez continuer avec l'attaque.

La proximité d'unités ou de villes ennemies peuvent aussi limiter les options de déplacement d'une unité. Les unités et villes ont, ce que l'on appelle dans les milieux militaires, une *zone de contrôle*; leur influence s'étend sur les huit carrés qui les entourent directement. Vos unités ne peuvent pas aller directement d'une zone de contrôle rivale dans une autre zone de contrôle, à moins que vous ayez une alliance avec la deuxième tribu. Ceci représente l'aptitude d'une unité à menacer ou épingler les troupes ennemies avoisinantes. Quand une Légion ennemie se trouve dans l'entourage prête à bondir, vos troupes ne peuvent pas se permettre d'exposer leurs flancs vulnérables. Les bloqueurs n'ont pas à être des unités ou des villes de la même civilisation. Le diagramme sur la **Restriction de Déplacement** devrait rendre cela plus clair, aussi jetez-y un coup d'oeil. Certaines unités (telles que les Diplomates, les Caravanes, et toutes les unités aériennes et navales) ont des aptitudes spéciales qui leur permettent de ne pas tenir compte de ces restrictions.

## LES TYPES DE TERRAIN

Les différences de terrain sont plus complexes qu'une variété d'oeuvres artistiques et de couleurs afin de rendre la carte du jeu visuellement plus intéressante. Chaque type de terrain a son utilité économique propre, un effet sur le déplacement, et un effet sur le combat. Une information détaillée sur les types de terrain est fournie sur le tableau du terrain dans **Le Poster**, et dans la Civilopédie.

Pour obtenir des renseignements à partir de la Civilopédie, cliquez sur le menu de la Civilopédie, et sélectionnez l'option Types de Terrain. Une liste des types de terrain standard et leurs ressources spéciales apparaît. Si vous ne reconnaissez pas l'icône pour une ressource spéciale, cliquez sur le type de terrain standard pour voir quelles ressources spéciales sont possibles.

### UNE REMARQUE SUR LES FLEUVES

Dans **Civilization II**, les fleuves ne sont pas vraiment un type de terrain. Au contraire, ils peuvent couler à travers tout type de terrain. Les fleuves rendent le déplacement plus facile pour des unités terrestres qui suivent la ligne du lit du fleuve soit en amont ou en aval, parce que chaque carré coûte seulement un tiers de point de déplacement, indépendamment du terrain sous-jacent. Les unités d'ingénieurs et de colons ne peuvent pas construire des routes traversant les fleuves jusqu'à ce que votre tribu découvre le progrès de la Construction de Pont. Les Fleuves comptent comme des sources d'eau pour l'irrigation. Les citoyens travaillant le terrain sur lequel coule un fleuve gagnent une icône de flèche en prime, représentant l'aisance avec laquelle les fleuves facilitent le commerce. Enfin, la présence d'un fleuve améliore le bonus de défense du terrain sur lequel il coule.

### LES CARRÉS DE TERRAIN STANDARD

Les types standard de terrain peuvent être divisés par rapport aux zones climatiques. Voici un bref résumé. Les carrés de Glacier et de Toundra sont tous deux des terrains froids. Aucun d'eux ne produit beaucoup pour ce qui est des matières premières, et ne peut être non plus converti en terrain plus rentable. Les Marécages et la Jungle sont des terrains humides. Aucun d'eux n'est facile à traverser, et cela coûte un investissement considérable de temps pour convertir l'un ou l'autre en terrain plus rentable. Les carrés de Plaines et de Prairie sont des terrains découverts. Les deux sont faciles à parcourir, et quand ils sont améliorés, ils produisent des quantités substantielles de nourriture ainsi que d'autres matières premières. Les carrés de Montagnes et Collines sont tous deux défiants verticalement. Ils demandent un certain effort pour être traversés et produisent plus de matières premières quand ils sont développés en exploitations minières. Les carrés d'océan génèrent des quantités substantielles de commerce, et le type approprié de terrain qui les borde peut être irrigué. Les unités terrestres peuvent se déplacer à un taux d'un tiers de point de déplacement par carré, si elles suivent le lit d'un fleuve en amont ou en aval. Les carrés de désert sont des terrains secs qui peuvent être développés pour une production marginale. Les carrés de forêt sont difficiles à traverser, mais donnent des matières premières décentes .

## LES CARRÉS DE TERRAIN SPÉCIAUX

Chaque carré de terrain standard peut être amélioré par un des deux types de ressources spéciales. Là où les ressources spéciales apparaissent, elles ajoutent considérablement de la valeur économique au terrain. Des symboles distincts marquent l'emplacement de ces ressources. Si vos unités d'Ingénieur ou de Colons convertissent un carré contenant une icône de terrain spécial en un autre type de terrain, la spécialité originale est perdue. Si le nouveau type de terrain peut être amélioré par des ressources spéciales, il l'est; si le nouveau terrain représente la prairie, il reste un terrain ordinaire. Nous vous donnerons maintenant un court résumé.

Les glaciers peuvent être améliorés par des gisements de **Pétrole**, représentant une augmentation de la richesse minérale, et donc rapportant des boucliers supplémentaires lorsqu'ils sont travaillés. Ou bien, la présence de mors indique la disponibilité d'**Ivoire**, avec sa production fortement accrue de biens de commerce.

Le **Boeuf Musqué** se trouve dans certains carrés de Toundra, indiquant d'excellentes sources de nourriture ou la possibilité d'un bon pâturage; les travailleurs dans ces carrés peuvent produire de la nourriture supplémentaire. Les autres carrés de Toundra affichent **La fourrure**, indiquant un potentiel élevé de flèches à cause de biens de commerce attrayants.

Les carrés de marécage peuvent contenir de la **Tourbe**, dont l'utilité en tant que carburant est indiquée par l'augmentation de la production de boucliers, ou des **Épices** peut-être, des parfums exotiques qui sont prisés dans le monde entier, et représentent donc des rendements supplémentaires dans les deux icônes de flèche et de nourriture.

**Les Gemmes** brillent sur le terrain de la **Jungle** pour indiquer la présence de pierres précieuses, d'ivoire, d'épices, de sel, ou d'autres matières premières de valeur. Ce sont de bons articles d'échange et, donc, le carré dans lequel ils apparaissent génère beaucoup de flèches. Les jungles aussi ont le potentiel de produire des **Fruits** exotiques qui augmentent naturellement le rendement de nourriture.

Le **Buffle** trotant à travers les Plaines représente des matières premières sur pied; les ouvriers dans ces carrés génèrent des boucliers supplémentaires. Par contre, le **Grain** représente un parcelle de terrain découvert particulièrement fertile, et une source riche de nourriture.

Les gisements de **Charbon**, représentés par des icônes de morceaux noirs dans les terrains de Collines, représentent des emplacements riches en minerais de charbon ou métal. Ces superficies produisent un nombre considérablement accru de boucliers, surtout lorsqu'il y a des mines. Par contre, certaines collines sont des régions à **Vin**, tout particulièrement adaptées à la viticulture. Les terrains de vignes augmentent beaucoup le commerce.

**L'Or** rayonne sur les terrains de montagnes, représentant une abondance de minerai de métaux précieux. La valeur de ces dépôts produit d'incroyables biens de commerce. Ou bien, les travailleurs pourraient découvrir des dépôts de **Fer** dans des superficies montagneuses, rapportant un nombre substantiel de boucliers.

**Les Poissons** nageant dans les terrains d'océan représentent l'emplacement de bancs et de récifs sous-marins où les courants et les substances nutritives créent d'excellents fonds pour la pêche. La pêche produit une quantité accrue de nourriture. Par contre, les

**Baleines** représentent la générosité des profondeurs, et un accroissement des matières premières et des échanges de biens ainsi que des denrées alimentaires.

Une **Oasis** est une île très fertile dans un terrain de Désert où les travailleurs peuvent récolter des quantités substantielles de nourriture. Inversement, le **Pétrole**, représentant la présence de richesse minérale, surtout le pétrole, peut aussi être trouvé dans les carrés de Désert. Comme dans les Glaciers, les carrés de Pétrole dans les terrains de Désert rapportent des boucliers supplémentaires lorsqu'ils sont travaillés.

Un **Faisan** risque un coup d'oeil sur un terrain de Forêt . La présence de gibier indique des sources excellentes de nourriture disponibles. Par contre, la **Soie** représente un produit luxueux des Forêts de mûriers qui donne un rendement accru de biens de commerce.

## LES EMPLACEMENTS OPTIMAUX DES VILLES

L'utilité économique des divers types de terrain est importante pour le choix des emplacements des villes. Les citoyens travaillent le terrain dans le radius d'une ville pour produire nourriture, matières premières, et commerce dont la ville a besoin pour croître et être productive (voir **Radius de la Ville**). Certains types de terrains ont plus de valeur que d'autres, du fait que les citoyens qui les travaillent produisent plus de ressources. D'autres terrains rapportent très peu, et développent leur plein potentiel seulement quand ils sont améliorés. Ces carrés peuvent être irrigués, exploités en mines, ou revêtus 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 en discuterons bientôt (pour des 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 une nourriture immédiate, des matières premières, et une production de commerce, plus le potentiel d'un développement à long terme.

## LA CONVERSION DE TERRAIN

Lorsque vous arpentez des emplacements pour une nouvelle ville, gardez à l'esprit qu'il est possible d'améliorer des carrés de terrain dans le radius de la ville. Les carrés de Montagnes et de Collines peuvent être exploités en mines si bien que les citoyens, qui les travaillent, produisent plus de matières premières. Les carrés de Plaines, de Fleuves, et de Prairies peuvent être irrigués si bien que les citoyens y travaillant produisent plus de nourriture. Les carrés de Jungle et de Marécage peuvent être défrichés pour produire des 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 donner place à la Forêt, si vous avez besoin de matières premières. Une superficie dense avec des carrés de Marécage et de Jungle semblent arides au premier abord, mais ont le potentiel de devenir un emplacement de ville très riche.

Les améliorations ne sont pas limitées aux effets agricoles. Les Colons et les Ingénieurs améliorent aussi les terrains en posant des routes traversant des carrés de terrain. Les routes permettent un meilleur accès à une ville, et donc, augmentent les biens de commerce que les citoyens produisent en travaillant certains carrés. Les carrés de Plaines,

de Prairies, et de Désert produisent tous un commerce une fois qu'ils sont traversés par des routes. Les chemins de fer éliminent le coût des points de déplacement du terrain sur lequel ils sont posés et peuvent aussi bien augmenter la production de ressources. Pour plus de détails sur les améliorations de terrain, voir **Colons & Ingénieurs**. Ce sont ces unités-là qui font le travail.

## LA PROTECTION PLANÉTAIRE

La Manipulation du terrain pour produire un nombre maximum de boucliers a bien sûr un désavantage. Un coût de croissance industrielle imprudente entraîne une pollution et un empoisonnement progressif de l'environnement. Parmi les nombreux dangers posés par la pollution dans la monde réel, le plus grand pourrait être le réchauffement de l'atmosphère. Les théoriciens pensent qu'une hausse non contrôlée de la température atmosphérique de la planète annoncent des changements géographiques catastrophiques y compris la fonte des calottes glaciaires polaires, la montée des niveaux de la mer, et le dessèchement des terres agricoles. Différentes menaces d'empoisonnement surviennent si des armes nucléaires sont détonées ou un réacteur nucléaire fusionne.

**Civilization II** modèle la pollution à partir de désastres industriels et nucléaires en tant que facteur d'ajustement de la croissance. Comme vous gouvernez votre civilisation à l'âge industriel, vous devez gérer vos villes et surveiller votre terrain pour minimiser la pollution et empêcher le désastre du réchauffement de l'atmosphère.

## LA POLLUTION

A Chaque tour, le jeu attribue une probabilité de pollution se produisant dans le radius économique de chaque ville. La probabilité de cette contamination dépend de deux facteurs: le nombre de matières premières ou d'icônes de boucliers produites ( pollution industrielle) et le soutien de la population (brouillard de fumée). Dans certaines villes, la pollution industrielle est le facteur principal du calcul effectué, et dans d'autre villes, ce brouillard est un des plus grands risques. En dessous d'un certain niveau, la risque de pollution est négligeable, mais avec le développement de la production industrielle, la probabilité de ces effets secondaires les plus néfastes augmente aussi. Le brouillard de fumée n'a aucun effet sur les calculs de pollution jusqu'à ce que votre civilisation obtienne le progrès de l'industrialisation.

Les cheminées d'usine commencent à apparaître sur l'Affichage de la Ville dans la fenêtre Renseignements Généraux lorsque les pressions combinées du brouillard et de la pollution industrielle commencent à créer une menace significative de contamination. Le nombre de cheminées indique en gros la probabilité à chaque tour de la pollution d'un carré dans le radius de la ville. Par exemple, une ville générant un grand nombre de matières premières à chaque tour (disons 20) et habitée par une population nombreuse pourrait montrer plusieurs cheminées dans l'Affichage de sa ville. La proportion exacte de cheminées produites par la pollution industrielle et le brouillard dépend du niveau de difficulté auquel vous choisissez de jouer.



Certains embellissements de ville peuvent arranger la situation. Une Centrale d'Énergie Nucléaire, une Centrale Électrique Hydraulique, une Centrale Solaire, ou un Centre de Recyclage dans une ville réduisent l'impact de la pollution industrielle, faisant, à leur tour diminuer l'accumulation de cheminées d'usine. Les Centrale Solaires aident aussi à empêcher le réchauffement de l'atmosphère en absorbant la chaleur excédentaire dans l'atmosphère. L' Hoover Dam, une Merveille moderne du Monde, joue le rôle de Centrale Électrique Hydraulique pour toutes les villes amicales. L'embellissement des Transports en Commun élimine le brouillard.

## LA CONTAMINATION NUCLÉAIRE

La détonation d'armes nucléaires ou la fusion d'une Centrale d'Énergie Nucléaire peut aussi causer la contamination. Dans le but du jeu, **Civilization II** traite ces menaces de la même façon que la pollution industrielle, quoique dans la réalité leurs effets pourraient considérablement être à long terme .

## LES ARMES NUCLÉAIRES

Une unité Nucléaire non seulement détruit l'armée ou la ville qu'elle vise, mais toutes les unités empilées avec la cible, et également celles des carrés adjacents. Elle pollue également un certain nombre de carrés de carte autour du carré d'impact. Les zones de contrôle des unités ennemies (qui sont discutées sous **Restrictions sur le Déplacement**) pourraient

empêcher vos unités de Colons ou d'Ingénieurs de nettoyer cette contamination à temps, et votre rival pourrait ne pas consacrer le temps ou la main-d'oeuvre. La pollution non contrôlée soulève considérablement le risque du désastre du réchauffement de l'atmosphère.

## LA FUSION NUCLÉAIRE

Si une Centrale d'Énergie Nucléaire fusionne, la moitié de la population de la ville est détruite. De plus, un certain nombre aléatoire de carrés près de la ville sont pollués.

Le risque de fusion existe toujours quand une ville, qui a une Centrale d'Énergie Nucléaire tombe dans le désordre civil. L'agitation civile pourrait relâcher les procédures de sécurité suffisamment pour qu'un accident catastrophique se produise. Si vous bâtissez des Centrales d'Énergie Nucléaire dans une de vos villes, assurez-vous tout spécialement d'y maintenir l'ordre.

Quand votre civilisation obtient le progrès technologique du Pouvoir de Fusion, le risque de fusion disparaît. Vos Centrales Nucléaires se convertissent automatiquement en des installations électriques de fusion, une fois que vous avez réalisé ce progrès.

## LES EFFETS DE LA POLLUTION

La pollution est représentée graphiquement 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 (arrondissant au chiffre supérieur). Par exemple, un carré où les travailleurs ont produit quatre nourritures, un bouclier, et deux commerces avant que la pollution ait détérioré le carré, a seulement rapporté deux nourritures, un bouclier, et un commerce après la contamination. Une fois que le terrain est détoxifié, la production des travailleurs revient au niveau de pré-pollution.

Le terrain pollué peut être détoxifié par toute unité de Colons ou d'Ingénieurs. Le bouclier de l'unité qui travaille est indiqué par un "P" pour noter qu'il a été ordonné de détoxifier un carré pollué. Après quatre tours de travail (un Ingénieur peut nettoyer en deux tours), la pollution disparaît. L'addition d'unités de Colons ou d'Ingénieur dans un carré pollué accélère le nettoyage. Si vous utilisez la commande Aller à la Ville, la liste de votre ville indique les emplacements qui souffrent de pollution. Notez qu'un carré pollué dans le chevauchement du radius de deux villes est énuméré une fois pour chaque ville; si vos villes sont proches, cela pourrait vous donner une exagération alarmante de la pollution totale dont souffre votre civilisation.

## LE CONTRÔLE DE LA POLLUTION

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

Vous pouvez contrôler l'étendue de la pollution à travers votre civilisation en surveillant l'indicateur de pollution, une petite icône dans la fenêtre du statut. La couleur de l'icône dépend du nombre de carrés de terrain actuellement pollué et du nombre de tours pendant lesquels ils sont restés contaminés. Elle indique l'étendue du risque de réchauffement de l'atmosphère.

## LE RÉCHAUFFEMENT DE L'ATMOSPHÈRE

Le réchauffement global pourrait survenir à tout moment si bien qu'au moins neuf carrés de carte, n'importe où dans le monde, sont pollués. La probabilité d'un réchauffement atmosphérique augmente avec le temps durant lequel la contamination à ce niveau n'est pas traitée. Si des terrains pollués ne sont pas surveillés pendant longtemps, des dommages écologiques surviennent, comme cela est détaillé dans **Désastres**.

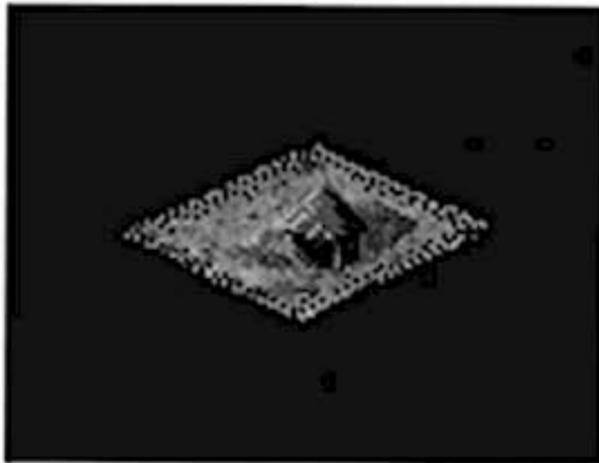
Une fois qu'un désastre écologique se produit, le cycle recommence à nouveau. La planète atteint un équilibre avec les nouvelles températures plus élevées. Si la pollution continue ou augmente une fois de plus atteignant des niveaux élevés, une autre série de problèmes écologiques pourrait survenir.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

## LES TRIBUS MINEURES

Les icônes de huttes au toit de chaume éparpillées sur la carte du monde indiquent la présence de villages de tribus mineures. Ces populations sont trop isolées, mal organisées, ou trop migratrices pour se développer en civilisations plus importantes. Les tribus mineures réagissent au contact avec une série d'émotions, allant du ravissement à l'hostilité. Il n'y a aucune façon de prédire la réaction d'un village, mais la plupart des réactions sont favorables. Il existe une situation unique: Les unités aériennes ne peuvent pas affronter des villages de tribus mineures. Au lieu de cela, leur survol effraie les villageois, et l'icône de hutte disparaît lorsque la tribu abandonne son territoire dans la terreur.

Les joueurs d'essai et les fans de Civilisation appellent ces icônes de hutte "leurs friandises." Voici ce qui pourrait se passer lorsque vous déplacez une unité terrestre pour la mettre sur un terrain occupé par une tribu mineure.

- Occasionnellement, une tribu mineure est suffisamment avancée, émerveillée par votre émissaire, qu'elle forme aussitôt une nouvelle ville et entre dans votre civilisation.
- D'un autre côté, votre unité pourrait être tombée par hasard sur un village qui a découvert un progrès inconnu à votre civilisation. Gracieusement, ils partagent leur connaissance.
- Pour apaiser votre unité d'émissaire, un village pourrait donner en cadeau à votre civilisation des ressources de valeur (or). Le cadeau est ajouté à votre trésorerie.
- Votre unité d'émissaire attise les jeunes novices dans le village avec ses contes de courage et de victoire. Tous les guerriers impressionnables s'enfuient pour se joindre à votre armée, créant une nouvelle unité militaire "portant vos couleurs."
- Votre émissaire fait un horrible *faux pas*, et la tribu mineure devient méchante. Un nombre aléatoire d'unités de barbares sortent en ébullition des carrés de terrain attenants au village. Baissez-vous (ou courez, si vous le pouvez)!
- Votre émissaire arrive pensant trouver un village mais réalise que les habitants sont partis depuis longtemps et les habitations sont vides. Rien ne se passe.
- Votre unité rattrape une tribu très ambulante, et l'impressionne avec ses biens et possessions. La tribu mineure est prête à se joindre à votre civilisation, quoique ne désirant pas nécessairement s'installer dans leur emplacement actuel. Les villageois deviennent une unité de Colons (ou Ingénieurs) portant votre bouclier.



## LE DÉPLACEMENT

Il existe deux méthodes fondamentales pour déplacer les unités d'un carré ou deux à la fois: avec les commandes du clavier ou (si vous pouvez activer la souris) en cliquant avec la souris. La méthode avec le clavier utilise les huit touches sur le côté du clavier numérique. La touche (5) au centre est inactive; imaginez qu'elle représente la position de votre unité. Les touches autour du (5) 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 envoyez votre unité vers l'est.

La méthode avec la souris consiste à placer le curseur de votre souris près du bord de l'unité dans la direction vers laquelle vous voulez qu'elle se déplace. Lorsque le curseur se change en flèche indiquant la direction appropriée, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour faire avancer l'unité. Notez que cette méthode ne marche que si vous activez l'option Déplacer Unités avec Souris dans Options du Jeu. Vous pouvez aussi employer la commande Aller A pour déplacer une unité sur de longues distances, comme nous l'expliquons en détail dans Commandes Aller A .

Les unités peuvent se déplacer jusqu'à la limite de leurs facteurs de déplacement, avec quelques avertissements. L'exception la plus importante est qu'une unité peut toujours se déplacer au moins d'un carré dans un tour, indépendamment du coût des points de déplacement du terrain. Est-ce que nous disons qu'une unité peut toujours se déplacer? Pas vraiment. La présence d'une unité ennemie ou d'une ville peut couper les moyens à toute unité avec la restriction de la zone de contrôle, comme vous le verrez dans un moment. Il existe d'autres restrictions évidentes indiquant là où elles peuvent se déplacer et où elles ne le peuvent pas, qui sont élaborées dans **Restrictions du Déplacement**.

De retour aux facteurs de déplacement. Une unité avec un facteur de déplacement au dessus d'un doit comparer son facteur de déplacement avec le coût des points de déplacement du carré de terrain où vous voulez qu'elle entre. L'unité paie le coût des points de déplacement (soustrayez le coût des points de déplacement du facteur de déplacement qu'il lui reste) pour chaque nouveau carré où elle entre, jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter d'avancer, ou le facteur de déplacement de l'unité est plus petit que le coût des points de déplacement du carré de terrain. Une unité a une petite chance de pouvoir entrer dans un carré, même si son facteur de déplacement est plus bas que le coût des points de déplacement du terrain, c'est pourquoi certaines fois les Chars peuvent traverser des carrés de Montagnes, et quelquefois ne peuvent pas. Quand une armée est incapable de terminer un ordre de déplacement parce qu'elle n'a pas assez de points de déplacement pour continuer, son déplacement est terminé pour ce tour là. La carte se centre alors sur l'unité active suivante.

Les routes et les chemins de fer accélèrent le déplacement des unités terrestres, cela en abaissant le coût des points de déplacement du terrain sur lequel ils sont bâtis. Tout carré de terrain traversé par une route ne coûte qu'un tiers de point de déplacement à traverser. Tout carré de terrain avec un chemin de fer ne coûte aucun point de déplacement à traverser. Les villes ont automatiquement des routes dans leurs carrés de ville, aussi entrer dans un carré de ville coûte toujours un tiers de point de déplacement. Une fois que votre civilisation

découvrir le progrès du chemin de fer, les carrés de ville sont automatiquement améliorés en chemins de fer, alors vos unités peuvent les traverser gratuitement.

## L'UNITÉ ACTIVE

Comment savoir à qui le tour? Chaque tour, **Civilization II** active chaque unité à tour de rôle en centrant la carte autour de l'unité et en la faisant clignoter. Vous pouvez donner des ordres à chaque unité lorsqu'elle devient l'unité active (voir **Menu des Ordres** dans **La Référence: Ecran par Ecran**). Cinq ordres spéciaux méritent ici des explications plus détaillées.

### AUCUNE COMMANDE

Pour sauter une unité pour un tour, appuyez sur la touche Sauter Tour (Barre d'espacement) ou choisissez l'option du menu des Ordres. Une fois que vous avez passé le tour d'une unité, les troupes sont libres pour la journée, vous ne pouvez pas à nouveau les rappeler au devoir pendant ce tour.

### LES COMMANDES ALLER À

Pour envoyer une unité sur un long trajet, vous avez deux possibilités. Vous pouvez cliquer - et - tenir appuyé le bouton sur n'importe quel carré sur la carte jusqu'à ce que le curseur se change en une flèche courbée "Aller". Si le carré de destination n'est pas visible dans la fenêtre de la Carte, vous pouvez vous servir du bouton Zoom Extérieur pour agrandir la superficie que vous regardez, cliquez sur la fenêtre du Monde pour vous mettre sur une autre superficie de la carte, ou passez à Afficher Elements en appuyant sur la touche (V) ou en choisissant l'option du menu Afficher, 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 du menu des 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, que cela prenne un seul tour pour terminer ses ordres, ou plusieurs tours. Si l'unité est attaquée, ou un obstacle empêche l'unité de terminer son voyage, elle devient, à nouveau active. Les unités terrestres ne peuvent pas voyager entre continents sur un ordre Aller à

### LES COMMANDES D'ATTENTE

Pour sauter une unité temporairement, appuyez sur la touche Attendre (W) ou choisissez cette option du menu des ordres. Cela vous fait passer à l'unité suivante et envoie l'armée que l'on a passée en fin de queue. Vous reverrez cette unité après que toutes les autres aient eu la chance de se déplacer.

### LES COMMANDES DE LARGAGE

Les parachutistes qui ne se sont pas déplacés pendant ce tour, ont l'aptitude spéciale à faire des largages lorsqu'ils sont dans une ville ou une Base Aérienne. Appuyez sur la touche Larguer (P) ou choisissez l'option du menu des ordres. Votre curseur se transforme en parachute. Vous pouvez faire un largage dans tout carré de terre jusqu'à dix carrés du

premier carré créé, qui n'est pas occupé par des troupes ennemies. En passant sur la carte avec la souris, le curseur se change en un parachute barré pour indiquer des carrés de destination "illégaux". Cliquez sur un carré pour faire le largage. Les parachutistes ont un point de déplacement après avoir largués pour attaquer ou changer de position.

## LES COMMANDES DE TRANSPORT AÉRIEN

Une fois que votre civilisation a découvert le progrès de la radio, vous pouvez créer des embellissements d'aéroport. Une fois que vous avez deux aéroports ou plus, vous pouvez transporter une unité par tour vers ou à chaque Aéroport. Activez une unité dans une ville, puis appuyez sur la touche Transport Aérien (I) ou choisissez l'option du menu des ordres. Une liste de villes avec des Aéroports apparaît, et vous pouvez sélectionner votre destination. Les avions de chasse furtifs et non furtifs ennemis à portée de la ville ciblée ou de destination courent le risque de décoller rapidement et d'interdire l'évacuation.

## ACTIVATION DES UNITÉS FORTIFIÉES ET DORMEUSES

Les unités dormeuses et fortifiées ne deviennent pas l'unité active. Si vous voulez qu'elles se déplacent ou changent de position, vous devez d'abord les activer. Cliquez avec le pointeur de la souris sur le carré dans lequel les unités dormeuses ou 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 dormeuses ou fortifiées dans une ville doivent être activées à partir de l'Affichage de la Ville - voir **Affichage de la Ville** pour des instructions à ce sujet. Les unités dormeuses s'activent automatiquement lorsque des unités ennemies entrent dans un carré adjacent.

## NAVIGATION SUR LA FENÊTRE DE LA CARTE

Nous avons parlé de déplacer vos unités autour de la carte, mais il y a plusieurs outils qui vous permettent de regarder différentes superficies de carte autour du monde du jeu. Tout d'abord, décrivons les deux modes de **Civilization II**. Dans le mode Déplacer Eléments, l'unité active clignote, et vous pouvez utiliser les touches du clavier numérique ou les flèches du curseur pour la déplacer sur la carte. Dans le mode Afficher Elements, le curseur en forme de diamant clignote, et vous pouvez utiliser les touches du clavier numérique pour la déplacer sur toute la carte. Vous êtes automatiquement placé dans le mode Déplacer Elements au début de chaque tour, et passez automatiquement au mode Afficher Elements quand "fin du tour" clignote. Passez d'un mode à l'autre en appuyant sur la touche (V) (ou en faisant votre choix sur le menu de Visualisation). Vous ne pouvez pas passer au mode Déplacer Elements à moins qu'il y ait des unités qui attendent toujours d'être déplacées.

Bien sûr, vous pouvez simplement cliquer sur un carré de carte pour centrer la fenêtre de la carte à cet endroit-là. Si vous voulez parcourir une longue distance, vous pouvez utiliser les boutons du Zoom pour augmenter la superficie indiquée 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 Elements, vous pouvez appuyer sur la touche Activer Unité (A) pour activer certaines ou toutes les unités dans ce carré. S'il y a plus qu'une unité, une boîte à affichage

instatané vous permet de choisir parmi elles. Si l'unité active en mode Déplacer Elements se trouve être dans une ville, la touche Activer Unité marche aussi pour activer toutes les unités semblables dans la ville, sans ouvrir l'Ecran de la Ville.

## LES RESTRICTIONS DE DÉPLACEMENT

La plupart des restrictions qui portent sur le déplacement de l'unité sont une question de bon sens, comme nous l'avons indiqué plus tôt. Nous les expliquons toutes ici, au cas où vous essayiez d'ordonner une unité là où cela semble possible et que le jeu ne vous le laisse pas faire.

### LES UNITÉS TERRESTRES

Les unités terrestres (toutes les unités non - navales et non - aériennes) ne se déplacent normalement que sur la terre. Pour passer les océans larges (ou étroits) ou même pour traverser des lacs, elles doivent embarquer sur des transports navals. Tous les navires ne prennent pas de passagers; voir **Unités Navales dans Unités Mobiles** pour avoir la liste de celles-ci.

Embarquer sur un navire épuise tous les points de déplacement d'une unité pour ce tour-là et l'endort. Si vous essayez de mettre une unité navale dans un carré de terre qui ne contient pas de ville portuaire, tous les passagers ont la possibilité d'embarquer et de débarquer. Si une unité navale portant des troupes terrestres arrive au port, tous les passagers se réveillent automatiquement.

### LES UNITÉS NAVALES

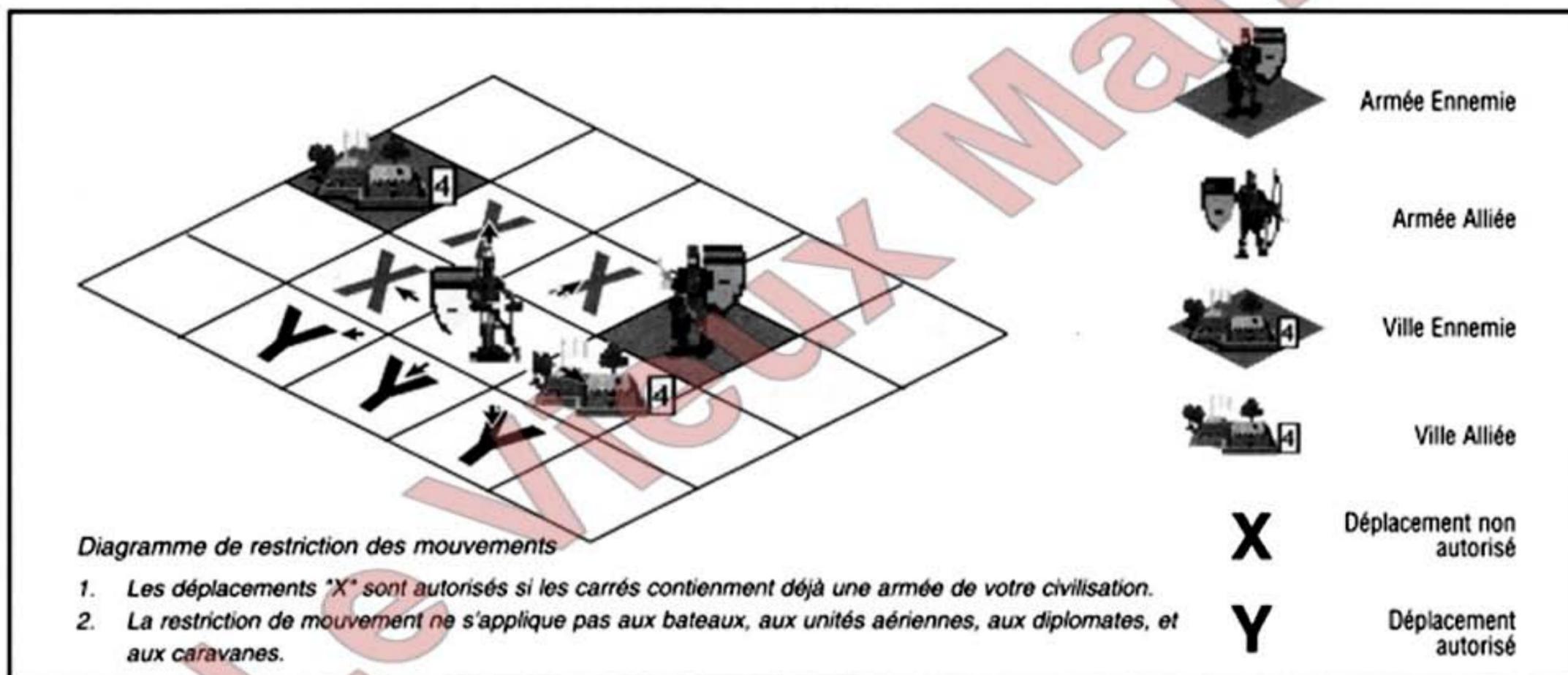
Les navires ne se déplacent normalement que sur l'océan, bien qu'ils puissent aussi naviguer à travers les lacs intérieurs. Les navires ne peuvent pas naviguer sur les fleuves, les deltas, ou les marécages dans le jeu, quoique, bien sûr, certains puissent le faire dans la réalité. A la place, la navigation fluviale est représentée par le coût réduit des points de déplacement pour des unités terrestres suivant le lit des fleuves. Les carrés de ville qui touchent un littoral le long d'un côté ou dans un coin sont les seuls carrés de "terre" où les navires peuvent entrer, là ils construisent le port. La construction de ports coûte un point de déplacement.

### LES UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes peuvent traverser des carrés de terre et de mer au coût d'un point de déplacement par carré, mais elles doivent atterrir dans une ville amicale, sur une Base Aérienne, ou sur une unité de Porte Avion pour se ravitailler à chaque tour ou tous les deux tours. Quoique les avions puissent, certaines fois, voler au-dessus des unités terrestres rivales dans la réalité sans causer d'incident, ils doivent toujours affronter les unités terrestres ennemies qu'ils survolent dans **Civilization II**. Pour éviter d'attaquer des unités rivales par accident, guidez attentivement vos avions autour de celles-ci. Les unités aériennes ont l'avantage de pouvoir manoeuvrer. Ni les unités navales ni les unités terrestres ne peuvent attaquer des unités aériennes qui apparaissent "à côté d'elles" à cause des emplacements verticaux disparates. La seule exception est l'aptitude de l'unité de Diplomate ou d'Espion à corrompre les unités adjacentes en changeant de côtés. Voir **Diplomates & Espions** ci-dessous.

## LES ZONES DE CONTRÔLE

Les unités terrestres ne peuvent pas se déplacer directement d'un carré adjacent à une ville ou une armée ennemies dans un tel autre carré. Les carrés qui entourent une unité sont dans la zone de contrôle de cette unité—il en est de même pour une ville. Ni les troupes terrestres ni les unités de Colons ne peuvent se déplacer directement d'une zone de contrôle rivale dans un autre carré à l'intérieur d'une zone de contrôle rivale. Le carré prohibé pourrait 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 peuvent seulement aller dans un carré ainsi contrôlé si une ville ou unité amicale occupe déjà ce carré, ou si vous avez formé 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 manoeuvrer; les unités navales ont la pleine mer. Les diplomates et Espions utilisent les conventions sociales et l'immunité diplomatique avec une confiance égale, et les unités de Fret et de Caravanes peuvent discuter de la neutralité et manigancer des livraisons spéciales. Les Partisans utilisent la connaissance approfondie du terrain local à bon effet. La nature solitaire et l'objectif unique des explorateurs les sortent du pétrin, et les techniques de formation des Ingénieurs comprennent des techniques d'infiltration et de contournement des positions ennemies. Le diagramme des **Restrictions de Déplacement** offre une représentation graphique d'une unité faisant face à des zones de contrôle ennemies.



# LES PROGRÈS DE LA CIVILIZATION

La dynamique principale du changement à travers l'histoire de la civilisation est le progrès continu et l'accumulation de connaissances. Comme l'humanité progressait par à-coups à travers les siècles, les civilisations se développaient et s'effondraient. Leur réussite et leur insuccès dépendaient des connaissances qu'elles acquéraient et comment elles les utilisaient .

Ceux qui, tout d'abord, acquièrent de nouvelles connaissances, sont souvent capables de les utiliser pour créer une position plus puissante, mais il y a beaucoup de civilisations qui, au début, obtenaient une nouvelle invention, et ensuite ne l'ont pas utilisée à leur profit. Le rythme auquel une société se développe et met en place de nouvelles

connaissances dépend de beaucoup de facteurs, y compris de son organisation sociale, de son organisation économique, de son emplacement géographique, de son leadership, et de la concurrence.

Le concept du progrès, étant non seulement quelque chose d'inévitable, mais aussi et même une bonne chose, est un phénomène relativement récent. Seulement dans les cent dernières années, nous avons activement étudié l'histoire et pris en considération l'évidence des données historiques. Pendant la plus grande partie de l'histoire humaine, le rythme du progrès fut si lent qu'il était à peine perceptible, mais depuis la Révolution Industrielle, le rythme du progrès et du changement a augmenté considérablement. Le changement rapide est maintenant considéré comme normal. Pour la majorité du monde entier, de nouvelles découvertes sont continuellement attendues et ne surprennent plus.

## LE CONCEPT DES PROGRÈS DE LA CIVILISATION

Comme nous le disions dans **Concepts de Gestion de la Ville**, la recherche scientifique est ce qui conduit la croissance intellectuelle et scientifique de votre civilisation. La science ( icônes de gobelet) que chaque ville génère à chaque tour représente un pourcentage du commerce total, que cette ville apporte. Vous pouvez ajuster la somme de science générée avec l'option du taux fiscal dans le menu du **Royaume**. Un rapport scientifique bas génère des progrès lentement; un rapport élevé les génère plus rapidement.

Il faut que vous accumulez la recherche, sous forme de gobelets, pour obtenir des progrès, ou de nouvelles technologies. Chaque nouveau progrès permet à votre civilisation de créer de nouvelles unités ou de nouveaux embellissements; quelquefois un nouveau progrès rend possible la construction d'une nouvelle Merveille du Monde. Chaque nouveau progrès de civilisation ouvre aussi la voie à la recherche de nouvelles technologies. Vous pourriez considérer les connexions entre les progrès comme un organigramme (voir la **Carte d'Aide du Joueur** par exemple), comme une toile, ou comme un arbre. L'important concept est que chaque technologie représente un bloc de construction qui permet à la recherche de faire de nouveaux progrès. Vous pouvez même faire des recherches dans le domaine de la science-fiction; chaque progrès futuriste que vous découvrez ajoute des points de bonus à votre score final, comme nous l'expliquerons dans **Technologie d'Avenir**, un peu plus loin.

La recherche accumulée n'est pas la seule façon d'obtenir des progrès. Le contact avec une tribu mineure pourrait aussi vous rapporter un nouveau progrès de civilisation, 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**.

La recherche scientifique réalisée dans chaque ville que vous possédez est totalisée dans le Rapport du Conseiller Scientifique (voir **Menu du Conseiller** dans **La Référence: Ecran par Ecran** pour plus de renseignements sur le Conseiller Scientifique et ses devoirs). Chaque nouveau progrès que votre civilisation découvre "coûte" une certaine quantité de science (accumulation de gobelets). Avec le temps, de nouveaux progrès nécessitent plus de fonds pour la recherche. Le Rapport du Conseiller Scientifique énumère aussi les technologies que vous avez déjà découvertes ou vous ont été données, et les progrès actuels que vos scientifiques recherchent.

## GRIMPER À L'ARBRE TECHNOLOGIQUE

Une fois que votre civilisation commence à accumuler la recherche scientifique, votre Conseiller Scientifique vous demande de rechercher un nouveau progrès de civilisation. Avant de faire votre choix, vous pouvez aussitôt obtenir de l'aide concernant les technologies disponibles. Sélectionnez le progrès que vous désirez connaître de plus près et appuyez sur le bouton Objectif pour consulter la liste de tous les progrès dans le jeu. Sélectionnez celui qui vous intéresse le plus, et cliquez sur OK pour découvrir quelle option avancera maintenant votre recherche en vue d'atteindre votre but. Un message vous indiquera si aucune des options n'est appropriée. Les technologies que vous devriez pouvoir rechercher mais qui ne figurent pas sur la liste actuelle des possibilités apparaîtra éventuellement ( lors d'une prochaine possibilité de choix ). Une fois que vous avez choisi une orientation pour votre recherche, vous ne pouvez pas changer d'avis. Vos scientifiques poursuivent ce sujet jusqu'à ce qu'ils apprennent le nouveau progrès de civilisation. Si vous ne connaissez pas les avantages d'un progrès particulier, soulignez le et cliquez sur le bouton Aide pour voir l'entrée de la Civilopédie.

Les progrès sont divisés en cinq grandes catégories: progrès Militaires, Economiques, Sociaux, Académiques, et Appliqués. Les icônes devant chaque progrès montre à quelle catégorie chaque progrès appartient. Ils peuvent vous aider à déterminer quel progrès fera avancer votre stratégie générale si vous suivez, par exemple, une voie militariste, plutôt qu'une voie économique. Ces icônes apparaissent également sur les écrans diplomatiques, pour aider à résumer les voies de technologie de vos adversaires.

Quand la recherche est terminée, votre enquêteur principal annonce la découverte. L'écran de la Civilopédie apparaît détaillant l'impact du progrès, y compris toutes les nouvelles unités, les embellissements de ville, et les Merveilles qui sont maintenant disponibles. Les menus de production dans chaque Affichage de de ville sont aussitôt révisés de façon à inclure ces nouveaux éléments là où ils sont appropriés (par exemple, les villes intérieures ne peuvent jamais construire de navires, si bien que les unités n'apparaissent jamais sur leurs menus de production, même si vous avez découvert la Navigation ou ultérieurement les progrès de la navigation).

Au fur et à mesure que chaque nouveau progrès est acquis, votre conseiller apparaît à nouveau pour demander la recherche d'un nouveau sujet. La liste de choix est mise à jour avec chaque nouvelle découverte pour montrer la croissance de votre base de connaissance. Les technologies que vous acquérez par des moyens autres que la recherche (voir **Diplomates & Espions et Tribus Mineures** pour le détail) n'apparaissent plus sur la liste des choix, vous les avez déjà découvertes. Si par chance on vous donne le progrès de civilisation que vos scientifiques recherchent actuellement, votre Conseiller Scientifique fait aussitôt passer l'effort de recherche à un nouveau sujet de votre choix, les gobelets accumulés qui représentent la recherche d'un progrès sont transférés à un nouveau sujet.

## LE POSTER

**Le Poster** contient un arbre graphique de technologie ou organigramme qui énumère chaque progrès de civilisation dans **CivilizationII**. Pour une référence plus facile, les progrès sont subdivisés en quatre âges identiques à ceux des Merveilles du Monde. L'âge de votre civilisation ne limite pas les progrès que vous pouvez rechercher de toute façon..

Chaque entrée sur le tableau donne le nom du progrès et de toutes les nouvelles unités, embellissements, Merveilles, ou parties du vaisseau spatial que votre civilisation peut maintenant créer à la suite de cette découverte. Certains progrès permettent aussi à vos unités de Colons ou d'Ingénieurs d'assumer de nouveaux ordres.

De nombreuses technologies constituent la synergie de deux trames différentes d'investigation. Donc, un deuxième progrès nécessaire pourrait être indiqué entre parenthèses sous le nom du progrès actuel. En suivant les flèches le long du tableau, vous pouvez voir que l'Alphabet conduit à la Cartographie. En lisant les secondes conditions préalables, vous pouvez voir que la Cartographie (de même que l'Astronomie) conduit à la Navigation.

Vous pouvez utiliser cet organigramme comme référence pour vous aider à trouver rapidement votre prochaine découverte, ou pour préparer un effort extensif de recherche qui aboutit 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 dont vous ne tenez pas compte.

### LA TECHNOLOGIE D'AVENIR

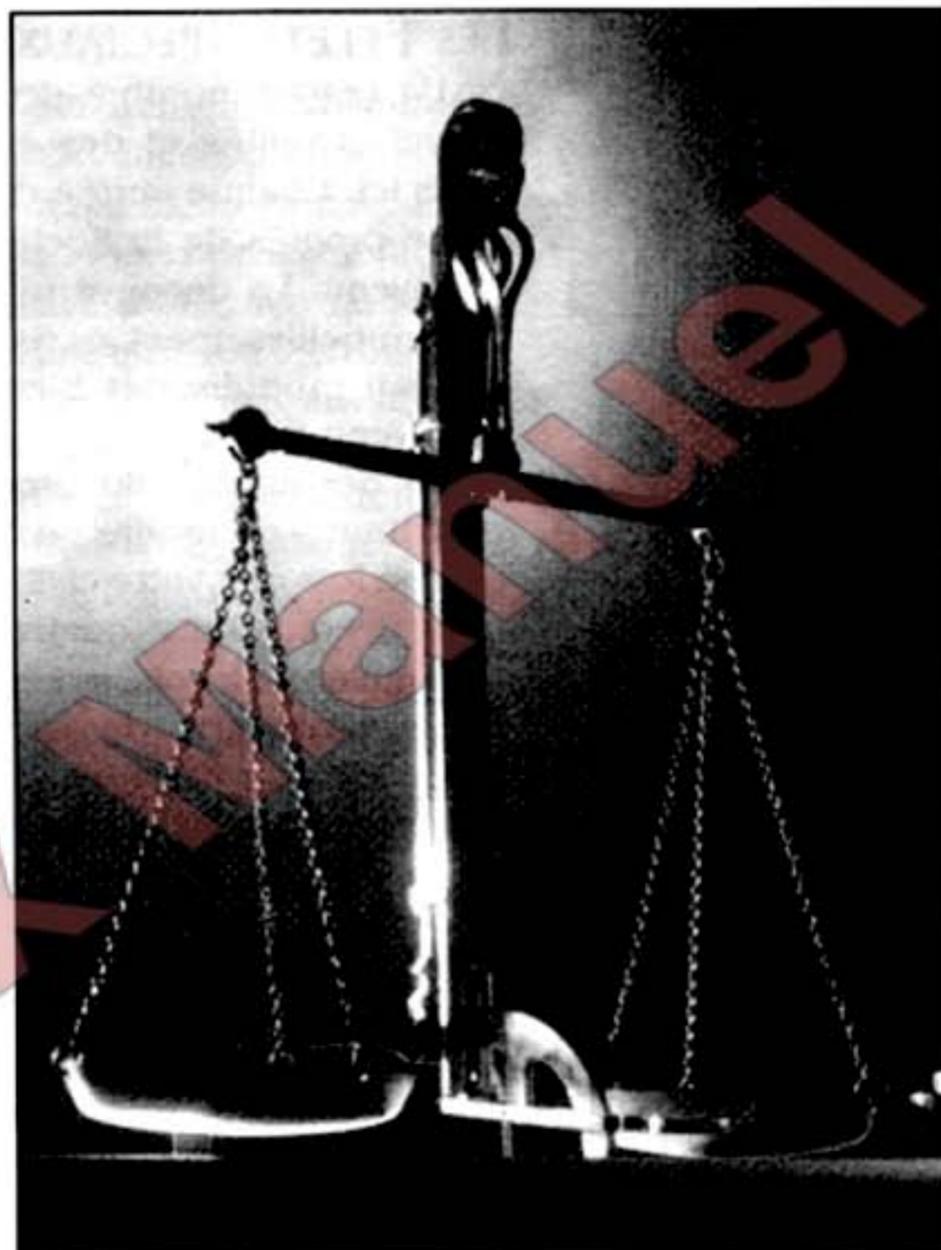
Après la découverte par vos scientifiques du progrès du Pouvoir de Fusion, ceux-ci peuvent commencer leur recherche sur les progrès futuristes. Ces progrès de civilisation qui ne sont pas encore conçus sont collectivement connus sous le nom de "Technologie d'Avenir;" lorsque votre civilisation accumule suffisamment de recherche scientifique (gobelets) pour terminer une unité de Technologie d'Avenir, vous pouvez en rechercher un autre. Chaque Technologie d'Avenir que vous découvrez ajoute cinq points à votre score final (voir **Marquage des Points** pour les autres manières d'augmenter votre score final).

## LES EFFETS SPÉCIAUX DES PROGRÈS

Un certain nombre de progrès dans **CivilizationII** ont des effets indépendants des nouvelles unités et des embellissement que vous pouvez créer. Nous résumerons ces effets ici. Chaque entrée de progrès dans la Civilopédie vous rappelle ces effets.

- Le progrès de la Société vous permet de concentrer la production d'une ville sur le revenu. La découverte du progrès de la Société permet à vos citoyens de " fonder " l'embellissement de la Capitalisation, et de commercialiser la recherche d'une ville pour produire des biens de consommation de technologie de pointe qui génèrent le revenu fiscal.
- La découverte du progrès de la Démocratie permet à chaque embellissement de Tribunal de rendre un citoyen satisfait heureux.
- Une fois que votre civilisation découvre le progrès de l'Electronique, vos amphithéâtres peuvent rendre quatre personnes malheureuses satisfaites dans chaque ville, pas simplement trois.
- La découverte du Pouvoir de Fusion élimine la possibilité d'une fusion dans vos Centrales d'Energie Nucléaire. De plus, elle donne aux Composants de Poussée de votre vaisseau spatial 25 pourcent d'énergie en plus.
- La Navigation et les voyages en mer réduit le risque pour vos unités de Trirèmes d'être perdu en mer.
- Si vous découvrez le progrès de la philosophie avant tout autre civilisation, vous gagnez un progrès "gratuit".
- Une fois que votre civilisation a réalisé le progrès du Chemin de Fer, tous vos carrés de ville sont automatiquement améliorés de routes en chemins de fer. Cela ne coûte plus de points de déplacement pour entrer dans les villes.
- Une fois que votre civilisation a réalisé le progrès de la Réfrigération, tous vos carrés de ville sont automatiquement améliorés de terres irriguées en terres agricoles, si le terrain est convenable. Une fois que vous construisez l'embellissement du Supermarché, vos travailleurs peuvent récolter de ces espaces 50 pourcent de plus de nourriture.

Il existe un effet spécial désavantageux. Une fois que vous découvrez le progrès du Communisme, l'effet de l'embellissement de la Cathédrale (que la découverte du progrès de la Théologie vous permet de bâtir) est réduit. Au lieu de rendre quatre personnes malheureuses satisfaites par ville, une Cathédrale maintenant en soulage seulement trois.





# LES MERVEILLES DU MONDE

Une Merveille du Monde est un accomplissement exceptionnel, imposant. C'est typiquement une grande oeuvre d'ingénierie, de science, ou d'art, représentant une étape importante dans l'histoire de l'humanité. Avec la progression de votre civilisation d'années en années, certains progrès rendent possible la création de Merveilles du Monde. Il existe Vingt-huit Merveilles dans **Civilization II**, sept d'entre elles représentant les quatre grandes époques de la civilisation: le Monde Ancien, la Renaissance (y compris le Haut Moyen Age), la Révolution Industrielle, et le Monde Moderne (présent et futur ). Ces Merveilles représentent les monuments extraordinaires d'une civilisation, apportant gloire éternelle et d'autres avantages à leurs propriétaires.

## LE CONCEPT DES MERVEILLES

Les Merveilles du Monde sont comme des embellissements de ville exceptionnels, comme il existe des structures (ou réalisations) que votre civilisation peut se charger de " construire." Contrairement aux embellissements de ville, *chaque Merveille est unique, existant seulement dans la ville où elle est construite.* Chacune confère un avantage unique, spécifique à la civilisation qui la possède (vous pouvez trouver une description précise dans la liste de la Civilopédie pour chaque Merveille). Si une de vos villes est capturée par un puissance rivale, et que vous y avez bâti une Merveille, cette Merveille ne profite plus à votre civilisation. A la place, ses bonus s'appliquent maintenant à la civilisation victorieuse. Il en est de même si vos unités capturent une ville ayant une Merveille d'un joueur rival.

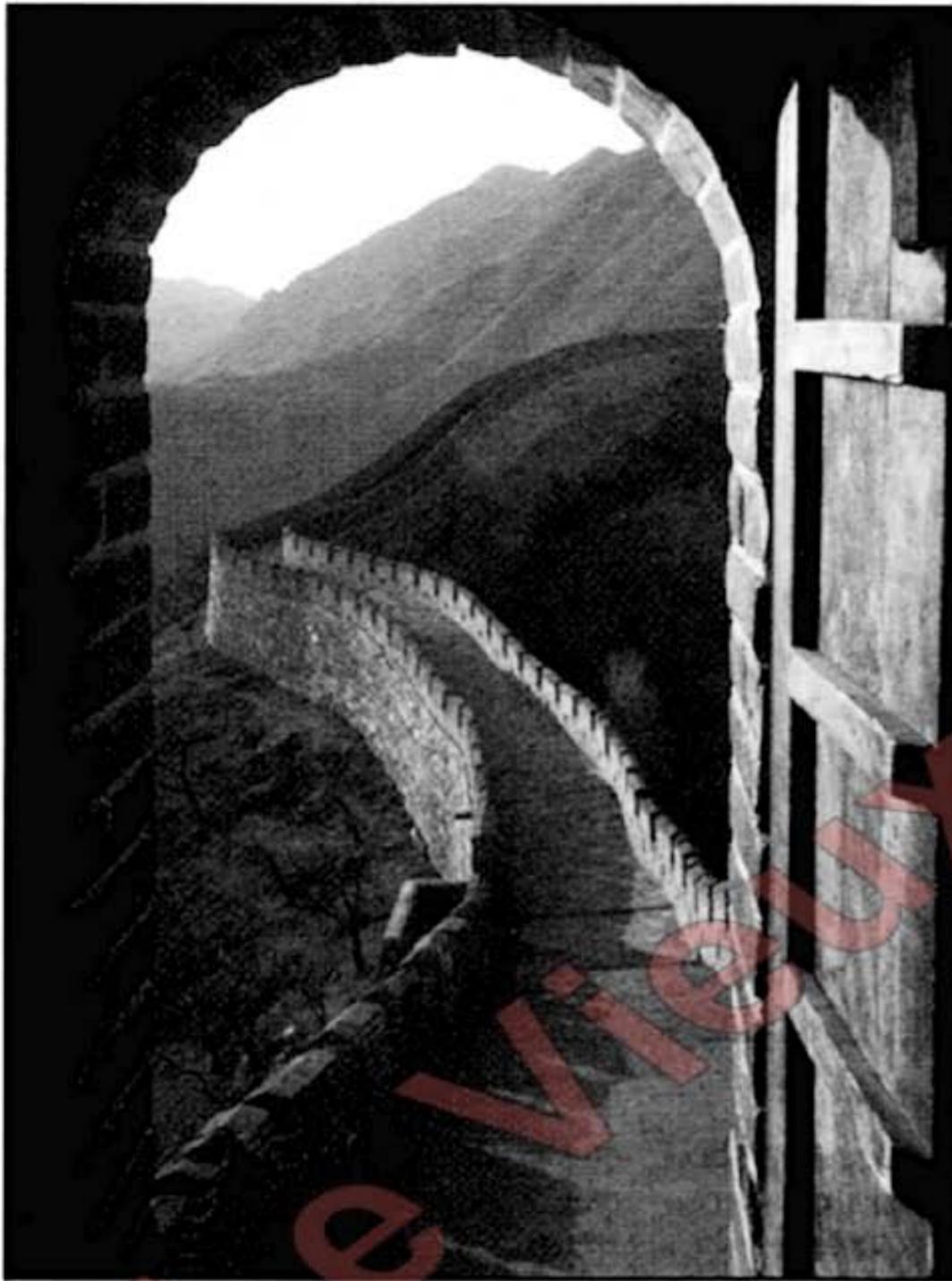
*Si une Merveille est détruite par la décimation de la ville dans laquelle elle se trouvait, elle ne peut jamais être reconstruite.* Ses avantages disparaissent à jamais. De plus, certaines splendeurs des Merveilles du Monde Ancien et de la Renaissance ne durent pas tout le temps. Les objets et les acquisitions qui impressionnaient les anciens perdent leur éclat pour les peuples de l'Age Moderne. *La réalisation de progrès futurs peut abolir les avantages d'anciennes Merveilles, indépendamment du fait que votre civilisation ou une autre découvre ou non les progrès de remplacement.*

## LA CRÉATION DE MERVEILLES

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 sur votre menu de production). Cependant, vous pouvez commencer la construction d'une Merveille même si une autre civilisation travaille sur le même projet, vous vous hâtez simplement pour voir qui termine le premier. Un message vous avertit si la production d'une Merveille par une autre civilisation est imminente.

Si vous construisez une Merveille dans une de vos villes et la même Merveille est achevée ailleurs avant d'avoir pu terminer la vôtre, vous devez convertir votre production à quelque chose d'autre. Tous les boucliers excédentaires 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 voyez une représentation graphique de la perte ou de l'excès de boucliers que vous avez actuellement, relativement aux exigences du nouveau projet.

Les merveilles ne sont pas détruites quand un ennemi capture la ville dans laquelle elles se trouvent. Cependant, 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 pas être reconstruite..



Les merveilles du Monde sont des projets souvent à long-terme (comme il en est de leur magnificence). Si vous voulez réaliser la construction d'une Merveille plus rapidement que la ville, qui la bâtit, ne peut générer de boucliers, vous avez plusieurs options. Vous pouvez détourner des biens de commerce dans les coffres de la Merveille en mettant une unité de Fret ou de Caravane dans la ville de la construction et en acceptant le choix Aider à Construire Merveille, voir **Caravanes & Fret** pour les détails concernant les interactions de Caravanes. Vous pouvez aussi dépenser 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 la Merveille sera terminée lors du prochain tour. En outre, vous pouvez disperser des troupes actuellement dans la ville qui construit la Merveille. Chaque unité dispersée donne des boucliers d'une quantité égale à la moitié du coût de construction directement à la boîte des Ressources, représentant le réaffectation du soutien de l'unité à la construction.

Les merveilles peuvent être construites dans n'importe quelle ville et plus d'une peut être bâtie dans la même ville. Chaque Merveille a des avantages à la fois généraux et spécifiques. Vous pouvez vous informer sur les avantages spécifiques dans l'entrée de la Civilopédie appropriée. La renommée qui revient à votre civilisation pour la possession d'une Merveille est un des avantages généraux conférés par d'aussi grands travaux; plus important, cette renommée continue à s'accroître même si de nouveaux progrès rendent l'avantage spécifique de la Merveille surannée. En outre, chaque Merveille que votre civilisation possède s'ajoute à votre score de **Civilization II**. La présence de Merveilles est significative pour les calculs déterminant les cinq premières villes du monde. De plus, la présence de Merveilles influencent les historiens, tels que Gibbon, qui évaluent périodiquement les civilisations du monde. Enfin, les Merveilles influencent également vos peuples pour améliorer la salle de votre trône (voir **Salle du Trône** pour les détails).





# LES UNITÉS

Les unités sont des groupes de citoyens, de soldats, et des envoyés qui peuvent se déplacer dans le monde de Civilisation II et communiquer avec d'autres unités et civilisations. Certaines unités non-combattantes, comme les Caravanes, les Explorateurs, et les Colons, ont des fonctions spéciales qui sont expliquées séparément.

## LES CONCEPTS DE L'UNITÉ

Les unités sont des éléments que vous déplacez sur la carte de Civilization II. Chaque unité de civilisation porte un bouclier de couleur différente. Les unités portant des boucliers rouges sont toujours des barbares. Les unités peuvent être divisées en différents types selon la façon dont elles se déplacent: unités au sol (ou terrestres), unités aériennes, et unités navales (ou maritimes). Chaque unité a des statistiques pour la force d'attaque, la force de défense, et les points de déplacement. Ces statistiques sont énumérées en une série de nombres en style sténographique ressemblant à un code, que nous avons déjà mentionné sous le nom d'ADD signifiant Attaque/Défense/Déplacement. Vous pouvez trouver chacun des nombres d'ADD des unités dans la CIVILOPEDIE. De plus, chaque unité (même les non-combattantes) ont des statistiques pour les points de tir et la puissance de tir, que l'on trouve aussi dans la CIVILOPEDIE. La barre de force en haut du bouclier d'une unité indique combien de points cette unité a jusqu'à présent, à la fois par sa longueur et par sa couleur.

La force d'attaque indique la possibilité d'infliger des dommages lorsqu'un adversaire est attaqué. Les unités avec une force d'attaque élevée sont utiles pour les offensives dans lesquelles elles attaquent..

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

Les points de déplacement indiquent la distance jusqu'à laquelle une unité peut voyager (ou combien de fois une unité peut attaquer) dans un tour; Ceci est expliqué également en détail dans Terrain & Déplacement.

Les points de tir indiquent combien de dommages une unité peut supporter avant d'être détruite. Les unités avec un plus grand nombre de points de tir peuvent absorber plus de dommages pendant le combat. Une barre de force verte indique qu'il reste à une unité plus de deux tiers de ses points de tir, une barre de force jaune signifie qu'une unité a entre un tiers et deux tiers de ses points de tir, et une barre de force rouge indique qu'il reste à une unité moins d'un tiers du total de ses points de tir. Les points de tir peuvent être repris en laissant passer des tours, surtout dans des villes avec des centres de réparation.

La puissance de tir indique la quantité de dommages qu'une unité peut infliger dans un combat. Les unités avec une puissance de tir élevée cognent dur.

Le statut d'une unité est important quand vous voulez lui donner des ordres. Les unités peuvent être en statut actif, ce qui signifie qu'elles clignotent chaque fois qu'elles deviennent l'unité active. Les unités en statut de sommeil restent inactives jusqu'à ce qu'une unité ennemie vienne dans un de leurs carrés. A ce moment là, elles se "réveillent" et deviennent actives. Les unités en statut fortifié sont aussi inactives (leur statut est indiqué par la lettre "F" sur le bouclier de l'unité, et par l'icône marron de "retranchement" qui apparaît autour de la base de l'unité; en fait, elles sont terrées dans une position de défense. Elles restent inactives même si des unités rivales les approchent. En cliquant sur une unité soit endormie soit fortifiée, vous pouvez la mettre en statut actif. Quand l'unité devient active, vous pouvez lui donner de nouveaux ordres.

Chaque unité a un facteur d'observation. La plupart des unités peuvent seulement "voir" des unités et des objets sur les bords des carrés de terrain directement adjacents aux leurs. 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 diminue jusqu'à un certain point avec chaque déplacement que fait une unité. Même après avoir exploré un continent, les unités rivales et barbares peuvent surgir "n'importe où" parce qu'elles traînent à l'extérieur des limites d'observation de vos unités.

Certains unités avancées ont de plus grands facteurs d'observation. Elles peuvent "voir" dans un second carré dans toutes les directions, ce qui les rend utiles pour le contrôle des déplacements de l'adversaire et pour prévoir des attaques surprise. Les facteurs exceptionnels d'observation sont indiqués dans les descriptions d'unités dans la CIVILOPEDIE.

## LES 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 représentent aussi les yeux de votre civilisation, explorant le monde en se déplaçant. Enfin, elles peuvent vous servir offensivement en battant les armées de vos rivaux et en capturant leurs villes.

Les armées peuvent être des unités terrestres (Légions, Canons, et Armure, par exemple), des unités navales (Trirèmes, Cuirassés, Bâtiments de Lignes, etc.), ou des unités aériennes (Avions de Chasse, Bombardiers, et unités Nucléaires). Plusieurs unités non combattantes nécessitent davantage d'explication; elles sont expliquées en détail plus tard. Toutes les unités, qu'elles soient combattantes ou pas, sont décrites dans l'option UNITES MILITAIRES dans la CIVILOPEDIE.

### LES UNITÉS TERRESTRES

La majorité des unités de Civilization II sont des unités terrestres. Ces armées se déplacent sur la carte d'un carré de terrain à un autre. Elles dépensent des points de déplacement 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 contenant une armée ennemie. La plupart des unités terrestres ont une observation d'un carré.

### LE PILLAGE

Les armées peuvent dévêtir la campagne dans laquelle elles errent de toute amélioration que les unités d'Ingénieurs ou les Colons de cette civilisation ont créée, détruisant les routes, piétinant les récoltes, et effondrant les mines. L'armée d'occupation détruit votre choix d'un embellissement chaque fois que vous appuyez simultanément sur les touches (Shift) et (P), ou que vous choisissiez PILLAGE du menu des COMMANDES. Cela prend un tour pour piller un embellissement.



## LES UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes opèrent sous certaines règles spéciales de déplacement. Ces unités peuvent traverser tout carré de terrain au coût d'un point de déplacement par carré. Parce qu'elles sont aéroportées, elles n'obtiennent aucun bonus lorsqu'elles traversent des carrés améliorés par des routes ou des chemins de fer. Toutes les unités aériennes sauf les missiles ont un champ d'observation de deux carrés sur tout terrain.

La plupart des unités aériennes doivent terminer leur déplacement dans une ville alliée avec un aéroport, sur une Base Aérienne, ou sur une unité de Porte-Avion, puisque ce sont les seules zones où elles peuvent atterrir sans danger. Les bombardiers et les bombardiers furtifs doivent atterrir pour se ravitailler tous les deux tours, leur donnant respectivement des rayons d'action efficaces de 16 (8 pour l'aller et 8 pour le retour) et 24 (12 pour l'aller et 12 pour le retour). Les bombardiers et les bombardiers furtifs peuvent seulement attaquer une fois, indépendamment des points de déplacement qui leur restent. En outre, attaquer utilise tous les points de déplacement qui restent à une unité pendant le tour. Donc, si vous attaquez pendant un vol de retour d'un Bombardier ou d'un Bombardier Furtif, il n'a pas assez de points de déplacement pour revenir chez lui sans danger, et il s'écrase et disparaît. Les avions de chasse furtifs et non furtifs peuvent attaquer des cibles autant de fois qu'ils ont des points de déplacement. Cependant, assurez-vous de garder assez de points de déplacement après l'attaque pour revenir sur une zone d'atterrissage, ou vos pilotes feront kamikaze!

Les deux unités de missile sont des attaquants exceptionnels; les icônes représentent des missiles qui sont dépensés pendant l'agression. Si vous avez mal compté le nombre de carrés pour arriver à votre destination, ou un autre déplacement d'unité ou une position empêchent une unité de missile d'atteindre une unité ou une ville cible, vous pouvez essayer de faire revenir le missile dans une ville alliée ou une Base Aérienne, ou sur une unité de porte-avion ou de Sous-Marin. Si votre missile reste en panne (c'est à dire qu'il n'y a aucune ville ou unité cible à portée, et aucune zone d'atterrissage sans danger), le missile est un obus qui tombe à terre sans faire de mal. Il disparaît du jeu.

Si une ville est la cible d'une attaque de missile atmosphérique, l'unité militaire la plus forte se défend contre lui (l'unité dans la ville ayant le plus grand facteur de défense). Il n'y a aucun dommage collatéral aux embellissements de ville des attaques de missile atmosphérique. Si une ville est la cible d'une attaque de missile Nucléaire, la moitié de la population est détruite. Toutes les unités militaires dans le carré de la ville et celles adjacentes à celui-ci sont également détruites, indépendamment de la civilisation à laquelle elles appartiennent. Si une unité militaire ou un corps d'unités est la cible, toutes les unités dans le groupe sont détruites. En plus de la perte d'unités, tous les carrés de terrain terrestre adjacents au carré d'impact deviennent pollués.

Les hélicoptères sont des unités aériennes uniques du fait qu'elles n'ont pas besoin de revenir à une base pour se ravitailler, ce qui leur donne un champ de déplacement illimité semblable à celui d'une unité terrestre. Cependant, chaque tour où un Hélicoptère démarre d'un champ (ne décollant pas d'une ville alliée, d'une Base Aérienne ou d'un Porte-Avion) il subit quelques dommages. Tôt ou tard, il doit revenir dans une ville alliée ou une Base

Aérienne pour des réparations. Un Hélicoptère peut seulement faire une attaque par tour; l'attaque utilise tous les points de déplacement restant pour ce tour.

## LES UNITÉS NAVALES

Les unités navales adhèrent aussi à certaines règles spéciales. Certaines unités navales ont la capacité de porter des passagers et des unités terrestres. Ceux-ci comprennent les Trirèmes, les Caravelles, les Gallions, les Frégates, et les Transports. Les porte-avions peuvent seulement transporter des unités aériennes. Les Sous-Marins peuvent seulement transporter des unités de missile. Quand deux navires occupent le même carré, celui qui part le premier prend avec lui sa capacité de transport d'unités de passager avec lui.



La plupart des unités navales peuvent conduire à des bombardements côtiers (c'est à dire qu'elles peuvent attaquer des unités se trouvant sur les carrés côtiers des continents et des îles. A cause du degré élevé d'inexactitude, la puissance de tir du navire et de sa cible est réduite à un lorsqu'un navire bombarde une unité, une ville, ou un groupe sur le rivage. Les unités de Transport et de Sous-Marins ne peuvent pas du tout exécuter des bombardements côtiers.

Les Bâtiments de ligne, les Porte-Avions, les Croiseurs, les Destroyers, et les Sous-Marins ont amélioré les champs d'observation en mer. Chacun peut "voir" les navires et les avions ennemis à une distance de deux carrés d'océan. Les unités rivales, de rivaux sont la seule exception à cette règle, comme leur aptitude à voyager sous l'eau les camouflent de la vue de la plupart des unités (cela dissimule aussi vos Sous-Marins de vos ennemis), à moins que le Sous-marin attaque l'unité qui observe. Les Destructeurs, les Croiseurs, les Croiseurs d'EGIDE, et les Hélicoptères peuvent tous repérer des Sous-marins s'ils sont adjacents à ceux-ci. Notez que les Sous-marins ne peuvent pas repérer des sous-marins rivaux!

## LE COMBAT

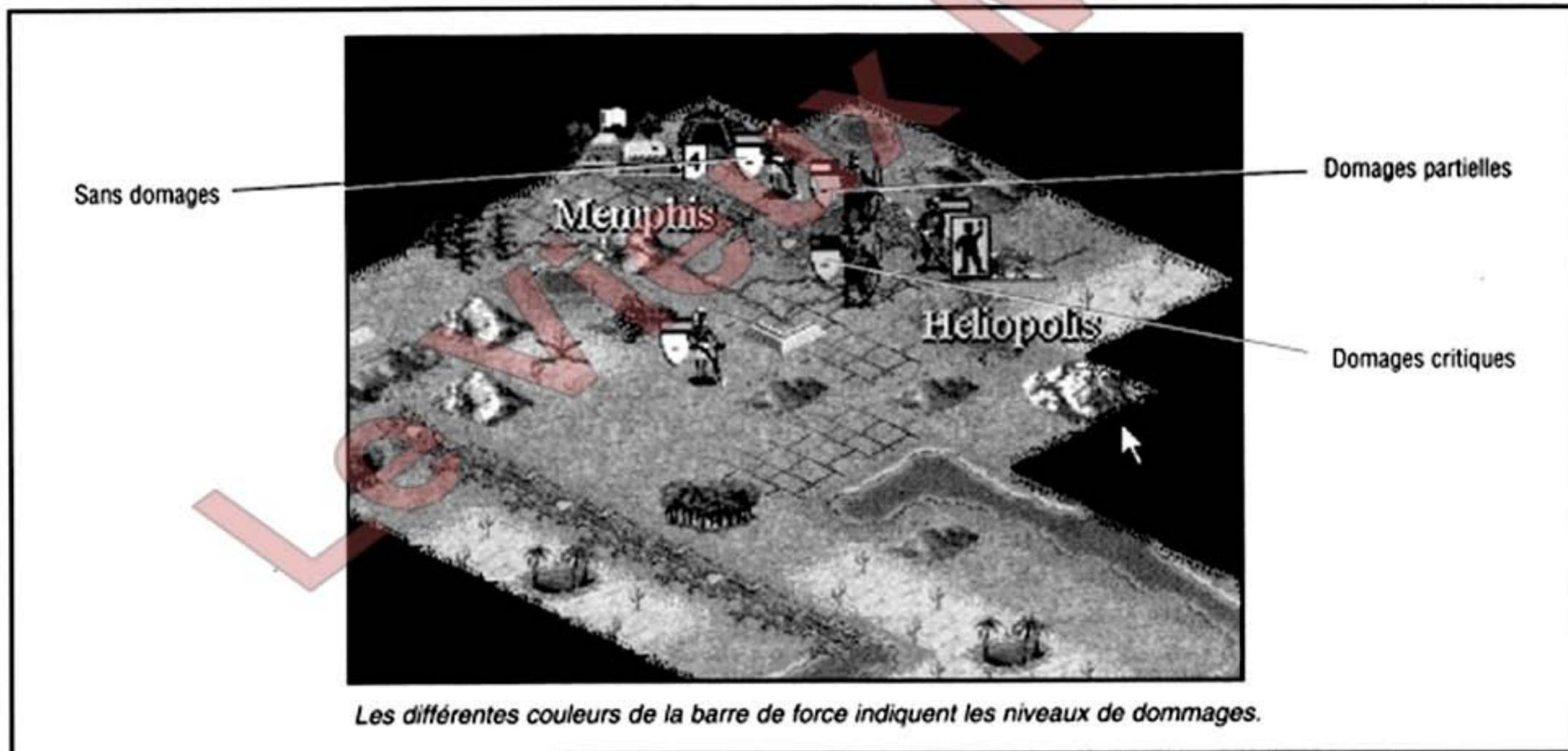
Le combat survient quand une unité essaie d'entrer dans un carré de carte occupé par une unité ou une ville d'une autre civilisation (à moins que l'unité ne soit un Diplomate ou un Espion, dans ce cas elle peut offrir des pots-de-vin aux unités ou faire toutes sortes d'affaires dans les villes), à moins que l'unité soit une Caravane ou une unité de Fret, et peut par conséquent établir un itinéraire de commerce quand elle entre dans une ville. Toutes les autres ne peuvent que se battre. Les batailles sont aussitôt résolues.

La plupart des batailles entraînent la destruction d'une armée ou d'une autre. Quand plus d'une unité occupe le carré du défenseur, l'unité avec la force défensive la plus élevée

(déterminée en comparant le deuxième chiffre dans les nombres d'ADD des unités, et en tenant compte du statut de vétéran) défend. Si elle perd, alors toutes les autres armées empilées avec elle sont également détruites. Cependant, les unités empilées tirant parti des embellissements de forteresse ou se mettant à l'abri dans des carrés de ville sont détruites une par une.

## L'EFFET DES DOMMAGES

Les agresseurs fructueux à qui il reste des points de déplacement après le combat peuvent continuer à se déplacer (et même continuer à attaquer) normalement s'ils le désirent. Cependant, les agresseurs fructueux subissent souvent des dommages à chaque bataille. Lorsqu'une unité est endommagée, sa barre de force se raccourcit, et tôt ou tard change de couleur. La longueur de la barre de force ainsi que sa couleur sont significatives. Quand une unité est réduite à approximativement deux tiers de sa force totale, la barre de force passe du vert au jaune. Lorsque les points de tir d'une unité sont réduits à environ un tiers de sa force totale, la barre passe du jaune au rouge.



En plus de leur force, les unités endommagées perdent aussi leur mobilité. Les dommages d'une unité sont intégrés dans son allocation de déplacement, aussi une unité qui a supporté des dommages de 30 pourcent a seulement 70 pourcent de ses points de

déplacement. Par exemple, si l'unité endommagée avait normalement trois points de déplacement, les dommages de 30 pourcent réduiraient son déplacement de deux (bien qu'elle ait encore une barre de force verte). Il y a deux exceptions importantes à cette règle: Les unités navales ne peuvent jamais être en dessous de deux points de déplacement par tour, et les unités aériennes ne souffrent pas du tout de la réduction de déplacement.

## COMMENT DÉTERMINER LE GAGNANT

Le combat dans Civilization II peut être essentiellement comparé à un match de boxe s'accroissant rapidement. Les unités luttent une contre l'autre à tour de rôle, avec des dommages équivalents à la puissance de tir du gagnant étant soustraits des points de tir du perdant de chaque tour. Quand une unité perd tous ses points de tir, elle est détruite. Si le perdant défend un groupe d'unités et si elles ne sont pas à l'intérieur d'une forteresse ou d'une ville, toutes les unités sont détruites.

Les facteurs importants du combat sont les forces de défense et d'attaque des combattants ainsi que leurs points de tir et leur puissance de tir; la présence d'unités de vétérans de chaque côté; le terrain occupé par le défenseur; et tous les embellissements de défenses dans le carré. En plus de la considération de tous ces facteurs, le combat comprend aussi un élément de risque. Imaginez que, quelquefois, une unité devienne simplement chanceuse. Nous ne voulons pas vous entraîner dans une arithmétique difficile pour chaque combinaison de facteurs, mais les calculs pour chaque tour de combat peuvent être réduits à une comparaison simple.

L'ensemble des facteurs de défense et d'attaque modifiés sont combinés et la probabilité d'une victoire d'un côté ou de l'autre est approximativement la proportion de chaque facteur des deux côtés comparée à ce total. Par exemple, si un éléphant (facteur d'attaque 4) attaque une phalange (facteur de défense 2), le total des facteurs est 6 (4 + 2). L'éléphant a environ 66 pourcent de chance de gagner (4 sur 6) et la phalange environ 33 pourcent de chance (2 sur 6).

L'éléphant et la phalange ont chacun dix points de tir et une puissance de tir d'un, ainsi la bataille se passe entre dix et dix-neuf parties, jusqu'à ce qu'une ou l'autre unité soit réduite à zéro point de tir. Il est possible pour un adversaire de gagner chaque partie et ne subir aucun dommage du tout, et il est possible pour les adversaires d'échanger un dommage pour un autre jusqu'à ce que même le gagnant éventuel soit sévèrement blessés. La plupart des combats tombent quelque part au milieu.

## AJOUTER DES AJUSTEMENTS

Comment est-ce que ces ajustements pour le statut vétéran et les terrains et autres fonctionnent? Ils sont ajoutés à chaque facteur qu'ils affectent avant de déterminer le total. Par exemple, si les deux unités sont des vétérans, chacune obtient un bonus de 50 pourcent pour l'attaque et la défense, donnant à l'éléphant un facteur d'attaque de 6 (4 + 2) et à la phalange un facteur de défense de 3 (2 + 1). Bien sûr, la modification des facteurs de chaque unité change aussi le total: au lieu de 6, nous avons 9 (le total de chaque facteur modifié, 6 + 3). Maintenant les probabilités se rapprochent de 6 sur 9 pour l'éléphant et



3 sur 9 pour la Phalange.

Si chacun d'eux sont des vétérans et la Phalange se trouve derrière les murailles de la Ville (ce qui triple le facteur de défense de l'unité, faisant de la Phalange vétéran un 9), les probabilités se rapprochent de 6 sur 15 pour l'Eléphant et de 9 sur 15 pour la Phalange. Quoique les ajustements changent les chances pour chaque unité de gagner une partie simple, ils n'affectent aucunement le nombre total de parties ou la quantité de dommages infligés.

Il existe un nombre de situations de combat spéciales, qui ont des règles spéciales, détaillées ci-dessous.

## LES BATAILLES AÉRIENNES

Seulement les Avions de Chasse furtifs et non furtifs peuvent attaquer des unités de Bombardiers Furtifs ou non furtifs. En fait, les Bombardiers Furtifs et non furtifs empêchent les unités ennemies (autres que les avions de Chasse furtifs ou non-furtifs) d'entrer même, et encore moins, dans le carré qu'ils occupent.

Quand un avion de chasse furtif ou non furtif attaque une unité d'hélicoptère, le désavantage de l'Hélicoptère est représenté par la réduction de sa puissance de tir à un et la réduction de son facteur de défense de 50 pourcent.

Quand un avion de chasse furtif ou non furtif est posté dans une ville qui est attaquée par un Bombardier furtif ou non furtif, les unités, qui se défendent, se battent, obtenant un facteur de défense de quatre fois leur valeur normale. Cependant, ils ne gagnent aucune protection supplémentaire des Batteries de Missile SAM (parce que les SAMS ne veulent pas descendre leur propres avions).

## LA DÉFENSE AÉRIENNE

Quand un Croiseur d'EGIDE est attaqué par des unités Aériennes, il gagne des bonus de défense: Le facteur de défense est triplé contre les attaques d'avions ou d'Hélicoptères, et il est augmenté cinq fois contre les attaques de missile.

## LES ATTAQUES DE LA VILLE

Une attaque au sol réussie sur une ville détruit seulement une unité à la fois. Cependant, chaque attaque réussie réduit aussi la population de la ville d'un point à moins que la ville soit protégée par des Murailles. La perte de population ne résulte pas des attaques navales ou aériennes, mais est provoquée par une attaque Nucléaire.

## LES DÉFENSES DE LA VILLE

L'embellissement des Murailles de la Ville triple la force de défense des unités à l'intérieur contre toutes unités terrestres sauf les Obusiers, et il protège une ville contre une réduction de la population. La Forteresse Côtière double la force de défense de toutes les unités à l'intérieur d'une ville contre des bombardements côtiers par des navires ennemis. La Batterie de Missile SAM double la force de défense de toutes les unités à l'intérieur de la ville contre toutes les unités aériennes sauf les missiles Nucléaires. Voir les Attaques Nucléaires pour ce qui est des embellissements de la Défense SDI.

## LES FORTERESSES

Les unités dans une Forteresse gagnent des avantages significatifs. Une unité postée dans une Forteresse double sa force défensive, et les unités regroupées sont détruites une par une. Les unités d'Ingénieurs ou de Colons peuvent bâtir des forteresses sur tout carré de terrain (sauf un carré de ville) une fois que votre civilisation a découvert le progrès de la Construction; voir les Colons & Ingénieurs pour une explication détaillée.

## LES ATTAQUES NUCLÉAIRES

Les attaques nucléaires surviennent quand une unité Nucléaire essaie d'entrer dans un carré occupé par des unités ennemies ou une ville ennemie. Une unité d'Espion peut faire une attaque de bombardier suicide en entrant clandestinement une unité Nucléaire dans une ville ennemie, indépendamment de la présence d'un embellissement de ville de Défense SDI. De toute façon, toutes les unités dans le carré de cible et les carrés adjacents sont détruits, indépendamment de leur allégeance culturelle (autrement dit, à la fois la leur et la vôtre). En outre, une ville bombardée perd la moitié de sa population. La défense contre la plupart des attaques nucléaires est l'embellissement de ville Défense SDI.

Un embellissement Défense SDI est comme un parapluie qui s'étend sur trois carrés de la ville dans toutes les directions. La ville et toutes les unités et embellissements dans ce radius (y compris les Aéroports, Forteresses, et autres carrés de ville) sont protégés de tous les effets d'une attaque de missile Nucléaire directe, autre que l'Espion de bombardier suicidaire mentionné auparavant.

## PEARL HARBOR

Quand les unités aériennes ou les unités terrestres attaquent des navires dans le port (les unités navales défendent une ville contre les unités aériennes), la puissance de tir des agresseurs est doublée contre les unités de défense pour représenter la vulnérabilité des défenseurs, et la puissance de tir des défenseurs est réduite d'un point. Les unités aériennes abattent aussi des défenseurs de ville un à la fois, à l'exception des missiles Nucléaires (voir Attaques Nucléaires, ci-dessus).

## BOMBARDEMENTS CÔTIERS

A part les Sous-marins, toute unité navale avec un facteur d'attaque plus grand que zéro peut attaquer des unités ennemies sur des carrés terrestres adjacents (elles exécutent des bombardements côtiers). Les Villes le long du littoral sont également vulnérables aux bombardements côtiers. Les unités navales peuvent défendre les villes qu'elles occupent contre l'attaque, quoique leur puissance de tir soit réduite à un en raison de leur possibilité de manoeuvres limitées.

## LES CARAVANES & LE FRET

Les unités de caravanes représentent des cargaisons de matières et biens de commerce. Quoique l'icône représente toujours un chameau, avec la progression de l'histoire, vos unités de Caravanes sont des remplacements pour la continuation des véhicules de commerce allant des caravanes de chameaux aux trains de chariots. Elles peuvent être employées pour établir des itinéraires de commerce entre les villes ou pour transférer des ressources pour la création des Merveilles du Monde. Les caravanes sont disponibles une fois que vous avez obtenu le progrès du Commerce.

Une fois que votre civilisation a découvert La Société, l'unité de Fret remplace l'unité de Caravane sur le menu de PRODUCTION. Les unités de Fret ont deux points de déplacement par tour. Elles représentent le déplacement moderne des biens et matières avec des convois de camion et des containers de cargaisons.

### 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 obtient un paiement de fonds immédiat pour la livraison du premier chargement de marchandises, et vos scientifiques de recherche obtiennent un bonus immédiat pour l'échange culturel d'une quantité équivalente de science (gobelets). La ville natale de l'unité de Fret ou de Caravane obtient un accroissement de commerce généré à chaque tour, ce qui représente un rapport économique continu. Une liste dans la fenêtre RENSEIGNEMENTS GENERAUX montre les villes avec lesquelles des itinéraires de commerce ont été établis, et la quantité de commerce supplémentaire à chaque tour. Le bonus est ajouté au montant total du commerce que votre ville produit, si bien que, indirectement, cela relance votre production de recherche, d'impôts, et de luxes dans cette ville.

Chaque ville peut avoir jusqu'à trois itinéraires de commerce en fonctionnement, une pour chaque matière première que la ville produit. Au fur et à mesure que chaque itinéraire est établi, la matière première échangée sur cet itinéraire est indiquée entre parenthèses, pour indiquer un marché réussi. Par la suite, quand une Caravane est accomplie, des chargements de cette matière première ne sont plus disponibles. Les chargements de nourriture sont toujours disponibles.

La quantité de commerce générée par un itinéraire de commerce dépend beaucoup de l'offre et la demande, et en partie de la taille des deux villes. Les grandes villes génèrent plus de commerce. Le commerce avec une ville d'une autre civilisation est de plus grande valeur qu'un commerce avec des villes amicales. Plus les deux villes sont éloignées, plus le bonus résultant de leurs échanges est important. Les bonus de commerce augmentent aussi quand les villes sont sur différents continents. Si vous capturez une ville rivale avec laquelle vous étiez auparavant en commerce, l'itinéraire de commerce reste actif. Cependant, la quantité de commerce qu'elle génère est réduite, parce que les marchandises, qui autrefois représentaient des importations exotiques, sont devenues des matières premières nationales.

Les Caravanes et le Fret peuvent entrer dans toutes les villes qu'ils peuvent atteindre. Ils ne sont pas entravés par des restrictions de déplacement comme les zones de contrôle, mais leurs nombres d'ADD sont suffisamment bas qu'il pourrait être difficile de faire de la contrebande de biens dans une ville sans prendre le risque d'être détruit. Les unités de Fret et Caravane peuvent tirer parti du transport maritime pour faire du commerce à l'étranger (vous pouvez les embarquer à bord de n'importe quel navire qui porte des unités), et elles peuvent débarquer dans une ville directement d'un navire.

### L'OFFRE ET LA DEMANDE

Chaque ville dans le jeu peut fournir trois matières premières en raison de leur abondance locale. Parallèlement, chacune exige trois autres matières premières, dont l'approvisionnement local est réduit. Tandis qu'une unité de Fret ou de Caravanes peut livrer des biens à toute ville, elle gagne de plus grands profits si elle livre une matière première à une communauté qui l'exige. Vous pouvez vérifier la situation du marché en cliquant sur le bouton OFFRE & DEMANDE en bas du Rapport du CONSEILLER du COMMERCE. Une liste de matières premières apparaît. Choisissez la matière première qui vous intéresse, cliquez alors sur OK. Une deuxième liste montre toutes les villes connues qui fournissent la marchandise et toutes les villes connues qui l'exigent. La liste est mise à jour pour refléter votre exploration et contact avec d'autres cultures.

### LES CARAVANES DE NOURRITURE

Une quatrième option toujours disponible pour les biens de commerce est la nourriture. Vous pouvez transférer une nourriture par tour dans une autre ville en envoyant un chargement de nourriture d'une ville, ayant un excédent, dans une ville qui a besoin d'aide. Une ville nécessiteuse peut écopper plus d'un itinéraire de nourriture. Une fois qu'un itinéraire de nourriture est établi, il ne peut pas être décommandé. Il est automatiquement annulé, cependant, si la ville expéditrice épuise sa nourriture pour ses propres habitants.

### LA CRÉATION DE MERVEILLES

Une unité de Fret ou de Caravane peut contribuer des boucliers équivalents à son coût de construction à toute Merveille du Monde que vous entreprenez. Déplacer simplement votre unité de Fret ou de Caravane dans la ville dans laquelle la construction d'une Merveille est en cours. Une boîte de dialogue vous offre la possibilité de contribuer à la construction. Si vous décidez d'aider à la création de la Merveille, votre unité de Fret ou de Caravane disparaît et sa valeur est ajoutée à la production de la Merveille, accélérant son achèvement. Si vous détournez des biens pour aider à la création d'une Merveille, ils seront encore disponibles ultérieurement pour établir un itinéraire de commerce.

## LES DIPLOMATES & LES ESPIONS

Les diplomates sont des unités exceptionnelles qui peuvent agir en tant qu'ambassadeurs, envoyés, agents secrets, et saboteurs. Ils peuvent entrer en contact avec d'autres civilisations et établir des ambassades pour rassembler des renseignements concernant vos adversaires. Ils peuvent voler l'information et sinon perturber vos adversaires. Ils peuvent corrompre des armées ennemies. Le fait de poster des unités d'Espions ou de Diplomates dans vos propres villes réduit l'efficacité des Espions et des Diplomates ennemis. Quand votre civilisation acquiert le progrès de l'écriture, vous pouvez créer des Diplomates.

N'oubliez pas que les Diplomates ennemis peuvent utiliser les mêmes techniques contre votre civilisation tout comme vous les employez contre eux.

Une fois que votre civilisation a développé le progrès de l'Espionnage, l'unité d'Espion remplace l'unité de Diplomate sur le menu de PRODUCTION. Un Espion est supérieur à un Diplomate de différentes manières. Sa plus grande sophistication et sa formation plus élaborée lui permet de choisir une technologie spécifique ou un embellissement ciblé quand il entre dans une ville dans l'intention d'apporter du tort. En outre, il peut voyager plus rapidement, se déplaçant jusqu'à trois carrés par tour, indépendamment du terrain. Un Espion a un champ d'observation de deux carrés dans toutes les directions. Quand un Espion accomplit avec succès une mission, il a la chance de s'échapper et de revenir dans la ville amicale la plus proche. Plus la mission est facile, plus grande est la chance de pouvoir s'échapper. Par exemple, voler un progrès de civilisation au hasard est plus facile que d'en voler un spécifique. Enfin, les Espions ont l'aptitude unique d'installer des dispositifs nucléaires dans les villes ennemies, comme nous l'expliquerons dans Entrer dans des Villes Ennemies.



### CORROMPRE LES UNITÉS ENNEMIES

Vous pourriez convaincre une unité ennemie de passer à l'ennemi et de se joindre à votre civilisation. Seulement les unités de civilisations gouvernées par la Démocratie sont complètement immunisées à la corruption.

En ce qui concerne le jeu, mettez simplement un Diplomate ou un Espion dans un carré occupé par une seule unité ennemie (ni les Diplomates ni les Espions ne peuvent corrompre des unités qui sont regroupées ensemble). Une boîte de dialogue apparaît, montrant combien d'or l'unité exige pour passer à l'ennemi. Si l'unité est immunisée à la corruption, une boîte de dialogue vous rappellera de cet état.

Plus une unité est éloignée de sa capitale, moins d'or est exigé. Si vous acceptez, l'or est déduit de votre trésorerie et l'armée change de bord (prend votre couleur). Le

Diplomate ou l'Espion survivent la discussion indépendamment de leur succès à négocier; cependant, si vous ne choisissez pas de payer le pot-de-vin, l'unité ennemie pourrait attaquer votre négociateur ultérieurement. Les Diplomates et les Espions peuvent corrompre des unités navales et aériennes tant que celles-ci ne sont pas regroupées avec d'autres unités.

La ville amicale la plus proche devient la ville natale pour une unité nouvellement corrompue (voir la Liste des Unités pour des renseignements à ce sujet).

## LE CONTRE-ESPIONNAGE

Les Diplomates et les Espions postés dans des villes amicales ont la possibilité de contrecarrer les tentatives de "Technologie de Vol" par des Espions et des Diplomates ennemis. Chaque Diplomate a 20 pourcent de chance de procéder ainsi par tentative. Les Espions ont 40 pourcent de chance; Les Espions vétérans ont 60 pourcent de chance d'attraper leurs envoyés. Le fait d'être pris met fin au tour de l'intrus.

## ENTRER DANS LES VILLES ENNEMIES

Les Diplomates et les Espions peuvent se glisser derrière des armées ennemies sans s'arrêter pour observer des zones de contrôle, utilisant des pouvoirs supérieurs de persuasion et/ou une immunité diplomatique en tant que bouclier. Les Diplomates et les Espions sont aussi sujets à la déportation, une forme spéciale d'"attaque", même avec les civilisations avec lesquelles ils ne sont pas en guerre. Toute unité militaire peut "attaquer" un Diplomate ou un Espion d'une civilisation avec laquelle il est en paix, pourvu que l'envoyé soit plus près d'une ville de la culture de l'unité militaire que d'une de ses propres villes. L'envoyé offensant est remis sur un territoire amical. Les Diplomates et les Espions peuvent voyager à l'étranger sur des navires comme le font d'autres unités terrestres.

Les Diplomates et les Espions représentent deux des quatre unités seulement qui peuvent entrer dans des villes ennemies défendues (les Caravanes et le Fret représentent les deux autres). Un menu énumérant les tâches qu'un Diplomate ou un Espion peut exécuter apparaît chaque fois que vous envoyez votre envoyé en mission urbaine. Si, après avoir considéré vos choix, vous décidez de ne prendre aucune action, cliquez sur le bouton ANNULER pour vous retirer du menu. Chaque tâche est expliquée en détail ci-dessous.

## LES INCIDENTS INTERNATIONAUX

Chaque fois qu'un Diplomate ou un Espion vole avec succès une technologie, sabote un embellissement de ville, contamine l'approvisionnement d'eau, ou incite une révolte dans la ville d'une civilisation avec laquelle vous avez signé un traité, un incident international survient presque inévitablement. Il est probable que votre victime traite votre déloyauté comme un acte de guerre, bien qu'une victime avec qui vous êtes allié peut certaines fois choisir d'ignorer votre acte. En outre, si vous gouvernez votre civilisation comme une République ou une Démocratie, il pourrait y avoir également des répercussions nationales. Votre gouvernement peut s'effondrer et tomber dans l'Anarchie lorsque le scandale atteint le Sénat.



Ne confondez pas les incidents internationaux avec l'aptitude d'un Espion à s'échapper indemne après une mission ( ces deux incidents sont complètement indépendants). Les seules fois où les incidents ne se produisent pas, c'est lorsque vous êtes déjà en guerre avec votre victime et quand le Diplomate ou l'Espion échoue dans sa mission.

### ENQUÊTER SUR LA VILLE

Votre unité d'Espion ou de Diplomate rassemble des renseignements sur la production et le développement de la ville rivale. En ce qui concerne le jeu, cette option vous montre L'AFFICHAGE DE LA VILLE ennemie. Vous pouvez examiner quelles armées défendent la ville et quels embellissements y ont été créés. Quand vous sortez de L'AFFICHAGE DE LA VILLE, vous revenez à la fenêtre de la CARTE. Votre Diplomate a été éliminé, ou votre Espion a été prélevé d'un tiers de point de déplacement pour ses efforts. Il n'est pas possible que votre représentant soit détecté. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez à nouveau cliquer sur la ville à tout moment pour passer en revue les connaissances que vous avez acquises.

### ÉTABLIR AMBASSADE

Votre unité d'Espion 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 un Espion, il a été prélevé un tiers de point de déplacement pour ses efforts. Il n'existe aucune possibilité d'embarras international. Pour ce qui est du jeu, vous pouvez accéder à des renseignements concernant le type de gouvernement de votre rival, la trésorerie, le nombre d'armées, le nom de la ville capitale, les traités avec d'autres civilisations, les états diplomatiques, et les progrès technologiques, chaque fois que vous consultez le Rapport de votre MINISTRE DES AFFAIRES ETRANGERES (voir Conseillers pour une explication détaillée). Il est nécessaire d'établir une ambassade seulement une fois avec toute civilisation.

### VOLER LES PROGRÈS

Votre Diplomate ou Espion tente de voler un progrès de civilisation d'une civilisation rivale. Dans le contexte du jeu, un Diplomate peut seulement confisquer un progrès par ville. Un Espion peut faire plus d'une tentative par ville, bien que le risque de capture augmente avec chaque mission supplémentaire. Si vous envoyez un Espion, il peut choisir d'essayer la tâche plus difficile de chiper un progrès spécifique de la liste des technologies uniques que votre rival possède.

Même s'il réussit, un Diplomate disparaît pendant cette opération (sa couverture est détruite). S'il échappe à la capture, un Espion revient dans la ville amicale la plus proche, et est promu au statut de vétéran pour son travail. Alors que le Statut de vétéran ne peut pas améliorer son évaluation ADD de défense zéro, il augmente le risque d'échapper à la détection pour des missions futures.

Si vous avez déjà volé un progrès de civilisation de cette ville en question, ou si la civilisation ennemie n'a découvert aucune technologie valant la peine d'être volée, et votre envoyé n'est pas détecté, une unité de Diplomate perd son tour mais n'est pas détruite. Si la civilisation ennemie n'a découvert aucune technologie valant la peine d'être volée, un espion se retrouve les mains vides. La seule façon pour un Espion de ne pas pouvoir réussir à voler un progrès est d'opter de confisquer une technologie particulière.

### SABOTAGE INDUSTRIEL

En manoeuvrant avec prudence dans les bas quartiers, votre envoyé réussit à s'infiltrer dans une organisation critique de la ville ou défense. En termes de jeu, votre Diplomate ou Espion détruit soit tout élément que la ville rivale est en train de produire actuellement, ou un des embellissements existants de la ville rivale (l'élément visé est une question de chance). Si vous envoyez un Espion, il a le choix d'essayer la tâche plus difficile de détruire une cible spécifique de la liste des embellissements existants que cette ville a.

Indépendamment de sa réussite, un Diplomate est perdu dans l'effort (pensez aux bombardiers fous, suicidaires si cela doit vous aider). Si votre Espion n'est pas capturé, il revient à la ville amicale la plus proche, et est promu au statut de vétéran pour son travail. Tandis que le Statut de vétéran ne peut pas améliorer l'évaluation ADD de défense zéro, il augmente ses chances d'échapper à la détection pour des missions futures. La seule façon pour un Espion de ne pas réussir à terminer le sabotage est si vous avez opté de détruire un embellissement particulier.

Si votre envoyé détruit un embellissement critique, il pourrait jeter la ville dans l'agitation (Temple, Cathédrale), affaiblir ses défenses ( Murailles de la Ville, Forteresse Côtière), ou arrêter sa production (Usine, Centrale Solaire). Les Diplomates et les Espions ne détruisent jamais les Merveilles du Monde.

### INCITER UNE RÉVOLTE

Votre Diplomate ou Espion contacte des dissidents dans une ville et leur fournit les moyens nécessaires pour renverser leur régime actuel. En termes du 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 et de sa proximité par rapport à la capitale de la civilisation ennemie. Si vous désirez éviter un incident international, vous devez pervertir la ville en payant double la somme énumérée, comme l'avertit la boîte de dialogue.

Les capitales ennemies ne consentent jamais à la révolte, et de même que les villes dans une Démocratie. Les villes avec des Tribunaux coûtent deux fois plus à corrompre. Les villes sous le Communisme tendent à rester coûteuses à corrompre même quand elles sont situées loin de leur capitale. Aussi, cela coûte moins de pousser une ville déjà dans le désordre civil dans une révolte ouverte que de saper une ville prise.

Un Diplomate est perdu dans une révolte réussie (il reste pour organiser le nouveau gouvernement). Un Espion revient dans la ville amicale la plus proche si elle n'est pas capturée, après avoir nommé un nouveau gouvernement dans la ville. Un Espion fructueux est promu au statut de vétéran.

Si vous n'avez pas assez de fonds pour financer le projet, votre envoyé n'essaie même pas d'inciter les indigènes. Il s'enfuit de la ville si vous refusez de payer le prix.

Si le renversement est réussi, toutes les unités dans les limites d'un carré de la ville en révolte qui appartiennent à cette civilisation rivale se révoltent aussi et se joignent à votre régime. Toutes les autres unités rivales qui considéraient cette ville comme un chez-soi sont dispersées. Tous les embellissements de ville existants sauf les Temples et Cathédrales restent intacts.

## CONTAMINER L'APPROVISIONNEMENT D'EAU

Seulement les Espions peuvent essayer d'affaiblir la résistance d'une ville rivale en contaminant les réserves d'eau. Dans le contexte du jeu, une tentative fructueuse réduit d'un point la population de la ville cible. Si votre Espion a du succès et est inaperçu, il se débarrasse de sa panoplie d'environnement et revient dans la ville amicale la plus proche pour une promotion au statut de vétéran.

## LE DISPOSITIF DE CENTRALE NUCLÉAIRE

Seulement les Espions peuvent essayer d'implanter des dispositifs nucléaires dans des villes rivales. En termes du jeu, c'est la seule façon d'attaquer une ville protégée par l'embellissement de la 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 Espion soit pris en flagrant délit, entraînant un incident international majeur. Si cela arrive, chaque civilisation dans le monde vous déclarera la guerre, consternée par votre atrocité (à moins que votre gouvernement ne soit un Intégrisme).

## LES COLONS & LES 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 critiques pour votre civilisation; ils fondent de nouvelles villes et servent comme ingénieurs des travaux publics, améliorant le terrain au profit de votre empire. Après que votre civilisation ait développé le progrès des Explosifs, l'unité d'Ingénieur remplace l'unité de Colons sur le menu de PRODUCTION. Ces citoyens de l'ère industrielle ont une meilleure formation et un meilleur équipement que votre simple unité de Colons. Les Ingénieurs peuvent accomplir les mêmes tâches que les Colons, et ils peuvent les exécuter deux fois plus rapidement. En outre, les Ingénieurs ont l'aptitude unique à Transformer des terrains, qui auparavant ne pouvaient pas être améliorés 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 tout autre unité, avec un avertissement. Quand une de ces unités est terminée, la population de la ville qui l'a produite est réduite d'un point (un citoyen sur la LISTE DE LA POPULATION), représentant l'émigration de ces pionniers. Si une ville a seulement un point de population quand elle accomplit la tâche de construire une unité d'Ingénieur ou de Colon, la ville disparaît quand sa population est absorbée dans la nouvelle unité. C'est une des seules manières d'éliminer une ville qui est dans un emplacement gênant ou pauvre.

## FONDER DE NOUVELLES VILLES & AUGMENTER CELLES EXISTANTES

Pour fonder une nouvelle ville, déplacez une unité de Colons ou d'Ingénieurs dans l'emplacement désiré et appuyez sur la touche CONSTRUIRE (B), ou choisir CONSTRUIRE NOUVELLE VILLE sur le menu des COMMANDES. L'unité disparaît alors que le peuple 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 avec moins de dix points de population. Déplacez une unité d'Ingénieurs ou de Colons dans une ville existante et appuyez sur la touche CONSTRUIRE (B) ou choisir AJOUTER A LA VILLE sur le menu des COMMANDES. L'unité est absorbée dans la ville, ajoutant un point à sa population.

## CRÉER DES EMBELLISSEMENTS

Les Colons, et plus tard les Ingénieurs, peuvent créer un certain nombre d'améliorations industrielles et agricoles avec la topographie de votre civilisation. Chaque tâche prend un certain nombre de tours à accomplir, tout dépend du terrain à améliorer. Certaines améliorations peuvent seulement être entreprises après que votre civilisation ait acquis certaines technologies. Les ingénieurs, étant mieux formés et équipés, peuvent accomplir des tâches deux fois plus rapidement que les Colons. Les Ingénieurs sont aussi les seules unités pouvant Transformer le terrain. Le travail d'équipe fait travailler ces unités plus rapidement. Vous pouvez combiner des colons et/ou des Ingénieurs pour accomplir des tâches plus rapidement. 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. Une unité de Colons et un Ingénieur peuvent aussi accomplir une tâche en un tiers du temps normal, puisque l'Ingénieur travaille naturellement plus vite que les Colons.

Il n'y a pas de limite quand au nombre de fois où vos Colons ou Ingénieurs peuvent bâtir de nouveaux embellissements sur tout type de terrain ( si les besoins changeants de votre civilisation exigent défrichage, irrigation, reboisement, éclaircissement, nettoyage de pollution (détoxification), et reboisement successivement, la terre peut le supporter. Si une option apparaît grisâtre sur le menu des COMMANDES, cette tâche ne peut pas être accomplie à ce moment là. Le fait d'entreprendre une autre amélioration rendra peut-être l'option désirée disponible à l'avenir. Par exemple, un carré de Plaines entouré par la Forêt n'a aucun accès à l'eau et ne peut pas être irrigué. Vous devrez défricher au moins une des Forêts adjacentes (une de celles qui partagent un côté avec le carré cible) et l'irriguer, avant que l'irrigation devienne disponible dans le carré cible.

Nous avons extrait toutes les variations dans un tableau qui énumère la tâche, la touche de raccourci, le progrès nécessaire, s'il y en existe un, et les types de terrain qui profitent de cette amélioration . Des explications détaillées de chaque activité apparaissent après le tableau.

TÂCHE	TOUCHE DE RACCOURCI	PROGRÈS EXIGÉ	TERRAINS BÉNÉFICIAIRES
Irriguer	(I)	-	Désert, Prairies, Collines, Plaines, Fleuve
Défricher	(I)	-	Forêt, Jungle, Marécages
Construire Ferme	(I)	Refrigeration	Tout Carré de Terre Irrigué
Construire Forteresse	(F)	Construction	Tout Carré de Terre
Exploiter Mines	(M)	-	Désert, Collines, Montagnes
Reboisement	(M)	-	Prairies, Jungle, Plaines, Marécages
Nettoyage	(P)	-	Tout Carré de Terre Pollué
Construire Route	(R)	-	Tout Carré de Terre
Construire Chemin de Fer	(R)	Chemin de Fer	Tout Carré avec 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 du terrain relativement nivelé de la ville. Un carré adéquat peut être irrigué s'il partage un côté avec une source d'eau ( Carré d'Océan ou terrain avec un fleuve le traversant) ou un autre carré irrigué (diagonal ne compte pas). Bien que votre carré de ville puisse être irrigué quand la ville est fondée, il ne compte pas comme source d'eau pour une irrigation supplémentaire. Certaines fois, il se peut qu'il vous soit nécessaire d'irriguer des carrés auxquels votre ville n'a aucun accès, afin d'étendre l'irrigation dans les carrés que la ville emploie. Quand votre unité d'Ingénieur ou de Colon est située dans le carré approprié de terrain, choisissez l'option CONSTRUIRE IRRIGATION sur le menu des COMMANDES ou appuyez sur la touche (I)

## DÉFRICHER

Le défrichement de terrain améliore le coût des points de déplacement de terrain dense (bien qu'il élimine le bonus défensif), et fournit des terres adaptées à une amélioration supplémentaire grâce à l'irrigation ou au reboisement. Quelquefois, un carré de terrain pourrait avoir besoin d'être défriché pour permettre l'accès de l'irrigation, et plus tard le reboisement pour restaurer les ressources de valeur. Quand votre unité d'Ingénieur ou de Colon est située dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option CHANGER EN PRAIRIE ( quelquefois CHANGER en PLAINES) sur le menu des commandes ou appuyez sur la touche (J).

## CONSTRUIRE FERME

Planter des jardins maraichers et autre terre cultivable à rendement élevé est la tâche post-industrielle du fermier. Une fois que votre civilisation a découvert le progrès de la réfrigération, les unités d'Ingénieur ou de Colon peuvent intensifier le rendement de nourriture des terres irriguées de 50 pourcent de plus dans des villes qui bâtissent l'amélioration du Supermarché. Quand votre unité d'Ingénieur ou de Colon est située dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option AMELIORER TERRES AGRICOLES sur le menu des commandes ou appuyez sur la touche (I).

## BÂTIR FORTERESSE

La construction de Forteresses peut être essentielle pour la défense du terrain qui n'est pas un site de ville. Les forteresses fournissent un bonus défensif aux unités rurale ou aux frontières de la même façon que l'embellissement des Murailles de la Ville bénéficie des unités défensives urbaines (voir combat pour des détails complets). en outre, les gouvernements représentatifs peuvent poster des troupes dans des Forteresses se trouvant à trois carrés d'une ville amicale sans encourir une pénalité de service sur le terrain (voir Bonheur & Désordre Civil pour des détails complets). Une fois que votre tribu a découvert le progrès de la Construction, cette option devient disponible dans le menu des COMMANDES. Quand votre unité d'Ingénieur ou de Colons est située dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option CONSTRUIRE FORTERESSE ou appuyez sur la touche (F).

## EXPLOITATION MINIÈRE

L'exploitation minière du terrain minier permet l'utilisation pleine des ressources naturelles présentes. Elle est surtout utile dans les terrains spéciaux comme le Charbon et l'Or. Quand votre unité d'Ingénieur ou de Colon est située dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option CONSTRUIRE MINES sur le menu des COMMANDES ou appuyez sur la touche (M).

## REBOISER

Le reboisement améliore la production de boucliers de la plupart des terrains (quoiqu'il augmente le coût des points de déplacement des terrains découverts s'il n'y a aucune route ou chemin de fer traversant le carré). Le reboisement des carrés de Plaines et de Prairie améliore également leur bonus défensif. Quand votre unité d'ingénieur ou de Colon est située dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option CHANGER EN FORT sur le menu des COMMANDES ou appuyez sur la touche (M).

## NETTOYER LA POLLUTION

Détoxifier des carrés en nettoyant la pollution restaure la pleine (pré-pollution) capacité de production aux carrés affectés. Un avantage à long-terme de nettoyage entraine une réduction du risque de réchauffement de l'atmosphère, qui pourrait autrement survenir (voir Terrain & Déplacement pour des détails). La pollution industrielle ainsi que la contamination nucléaire peuvent être éliminées par des efforts de nettoyage. Quand votre unité d'Ingénieur ou de Colon est située dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option NETTOYER POLLUTION sur le menu des COMMANDES ou appuyez sur la touche (P).

## CONSTRUIRE ROUTE

La construction de routes à travers le terrain réduit d'un tiers le coût des points de déplacement de ce carré, pourvu que l'unité mouvante vienne d'un carré de route adjacent. En fonction de la forme de gouvernement sous lequel votre civilisation opère, elle peut aussi améliorer la production de commerce du carré. Les routes sont les fondations pour les chemins de fer. Quand votre unité d'Ingénieur ou de Colon se trouve dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option CONSTRUIRE ROUTES sur le menu des COMMANDES ou appuyez sur la touche (R).

## BÂTIR CHEMIN DE FER

Poser des voies sur le terrain élimine le coût des points de déplacement de ce carré à condition que l'unité mouvante vienne d'un carré de chemin de fer adjacent. Les chemins de fer augmentent aussi la production de boucliers de 50 pourcent, arrondissant au chiffre inférieur. Vous pouvez seulement bâtir des chemins de fer où vous avez déjà bâti des routes. Quand votre unité d'ingénieur ou de Colons est située dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option CONSTRUIRE CHEMIN DE FER sur le menu des COMMANDES ou appuyez sur la touche (R).

## TRANSFORMER

Les techniques modernes d'ingénierie et d'équipement permettent aux ouvriers de transformer même la terre la plus inhospitalière en un terrain productif. Une fois que votre civilisation a découvert le progrès des Explosifs, cette option devient disponible à vos unités d'Ingénieur. Quand votre unité d'Ingénieur est située dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option TRANSFORMER du menu des COMMANDES

## BÂTIR BASE AÉRIENNE

La construction de bases aériennes rurales permet à vos unités d'avoir plus de flexibilité dans leurs projets de vol et leur permet de patrouiller une plus grande superficie. Une fois que votre civilisation a découvert le progrès de la Radio, cette option devient disponible sur le menu des COMMANDES. Quand votre unité d'Ingénieur ou de Colons est située dans le carré de terrain approprié, choisissez l'option CONSTRUIRE BASE AERIENNE ou appuyez sur la touche (E).

## LES EXPLORATEURS

Les explorateurs sont des unités non-combattantes qui peuvent traiter tout terrain en tant que routes. Leur bravoure et leurs ressources les rendent idéaux pour la découverte de nouveaux continents et la découverte rapide des étendues lointaines d'une masse terrestre. Les explorateurs peuvent ignorer 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.

## LES BARBARES

Les barbares sont de petites tribus de maraudeurs qui ne font pas partie d'aucune civilisation d'opposition. Ils portent toujours des boucliers rouges. Vous pouvez établir la probabilité et la fréquence d'attaque barbare dans les choix initiaux du jeu que vous faites. Vous pourriez les rencontrer périodiquement alors que votre civilisation commence à s'agrandir et croître. Ils envahissent parfois arrivant des mers; quelquefois, ils surviennent soudainement dans les parties d'un continent pas encore colonisées. Les barbares pourraient essayer de capturer ou de détruire vos villes, et de piller vos champs et vos mines. La plupart des tribus barbares sont accompagnées d'un dirigeant.

Comme les barbares peuvent apparaître le long de n'importe quelle côte ou dans n'importe quelle zone instable, il est important de défendre vos villes avec au moins une unité militaire. Les barbares (et armées rivales) peuvent avancer directement dans une ville sans défense, la capturant avec peu d'effusion de sang (la ville capturée perd un point de population, tout comme toute ville prise par la force)- voir Capture des Villes sous Villes pour des détails sanglants.

Même si les barbares capturent une ville ou plusieurs villes, ils ne deviennent pas une civilisation rivale, ils ne se joignent pas à la course à l'espace, ou négocient des traités, ou sont classés dans les évaluations des historiens. Les raiders de la mer peuvent être combattus sur la terre ou s'engager dans le combat en mer sur leurs navires. Les barbares terrestres apparaissent dans des superficies qui sont en dehors du radius d'une ville. Avec le temps, ils semblent être à des distances encore plus lointaines de la civilisation. Ainsi, l'expansion de votre réseau de villes sur un continent enlève tôt ou tard la menace des barbares terrestres, parce que la superficie entière est devenue plus ou moins civilisée par votre présence urbaine.



Zulu Warrior

## LA MISE À RANÇON DES DIRIGEANTS BARBARES

Quand vous attaquez et détruisez des unités empilées de barbares, les unités de dirigeant tombent avec leurs troupes et sont aussi détruites. Cependant, si un dirigeant barbare se place seul dans un carré, et votre armée gagne une attaque contre lui, il est capturé. Ses compatriotes aussitôt vous donnent de l'or pour le racheter-le montant qu'ils paient est basé sur le niveau barbare que vous avez choisi dans la configuration du jeu. Les dirigeants barbares qui ont perdu leurs armées tentent de s'échapper. S'ils ne sont pas capturés après quelques tours, ils disparaissent.

Le Vieux Manuel



# LA DIPLOMATIE

D'autres cultures partagent votre monde dans **Civilization II**. Si votre comportement est expansionniste et votre continent natal est grand, vous pourriez chercher et trouver vos adversaires au début du jeu. Si vous vous concentrez sur le perfectionnement de vos propres villes ou vous vous trouvez limité par un petit continent, cela pourrait prendre des siècles avant que vous rencontriez d'autres joueurs. Que vous optiez pour des relations pacifiques ou des actions agressives dépend de votre style.

## LES CONCEPTS DE DIPLOMATIE

Par la suite, peu importe si votre emplacement est isolé ou si vos politiques sont isolationnistes, vous aurez des contacts avec des civilisations rivales. Choisir de rencontrer un rival vous permet d'explorer les complexités de la négociation.

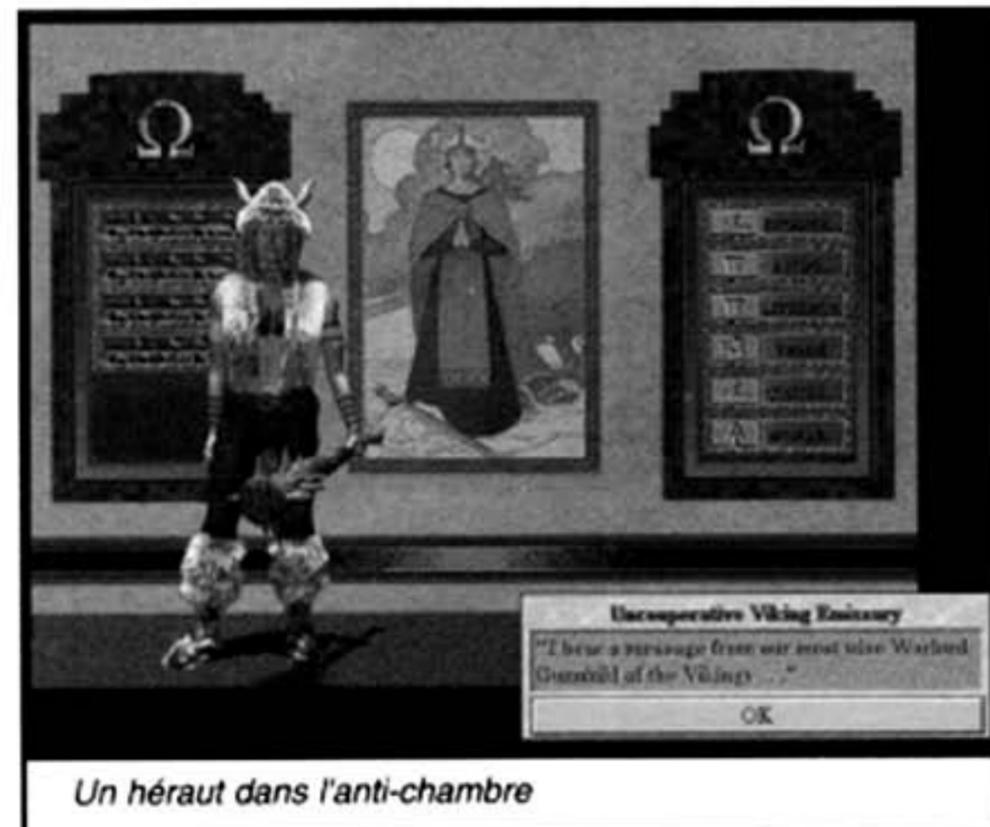
Chaque adversaire IA (d'Intelligence Artificielle) a un *comportement* qu'il ou elle présente aux négociateurs. Les comportements de vos rivaux peuvent aller de comportements amicaux à hostiles. Vous pouvez déterminer le comportement d'un dirigeant en surveillant le langage du corps de l'émissaire après qu'il ou elle s'arrête de parler et en observant les titres des boîtes de dialogue pendant les négociations. La personnalité d'un souverain affecte son attitude. Les comportements de vos rivaux peuvent changer sur le temps, suivant votre place dans le jeu, la balance politique existante, les cadeaux vous leur offrez, et votre *réputation* à tenir votre parole dans les négociations: Chaque fois que vous revenez sur votre parole, les observateurs internationaux le remarquent et le retiennent.

Les négociations diplomatiques peuvent entraîner cinq situations différentes: *l'alliance, la paix, le cessez-le-feu, la neutralité* ou la *guerre*. Un rival pourrait exiger des progrès de civilisation ou de l'argent (le contraire est aussi vrai, vous pouvez exiger des progrès de civilisation ou de l'argent des souverains rivaux). De plus, les négociations peuvent inclure des requêtes à partager les cartes et des instructions pour retirer les troupes qui entrent sans autorisation. Un joueur pourrait même vous demander de déclarer la guerre à un tiers. Toutes les négociations progressent par le moyen d'une série d'écrans, chacun avec une variété d'options préétablies.

L'établissement d'ambassades dans les villes de vos adversaires vous permet d'augmenter votre pouvoir de négociation. En vérifiant les rapports de votre Ministère des Affaires Etrangères, vous pouvez voir si, par exemple, les Indiens belliqueux ont la base de la ville pour appuyer leurs menaces, ou s'ils ne font que bluffer. Vous aurez une meilleure idée du moment où il faut en rabattre et lorsqu'il faut insister pour obtenir des concessions.

## LES ANTICHAMBRES DE VOTRE ADVERSAIRE

Quand vous vous trouvez avec un émissaire d'un souverain rival, le décor de son antichambre peut vous en dire beaucoup sur le type et la taille relative du gouvernement utilisé par la civilisation ennemie. Une alcôve affiche des icônes relatives à la puissance militaire de votre rival, les autres icônes représentent ses connaissances et ses progrès. Les détails décoratifs indiquent quel type de gouvernement est au pouvoir.



Un héraut dans l'anti-chambre

# LA CONDUITE DE LA DIPLOMATIE AVEC LES ADVERSAIRES INFORMATIQUES

La diplomatie est conduite face à face avec un émissaire rival à la fois. Un adversaire peut vous contacter à tout moment après que les unités de chacune de vos civilisations se soient rencontrées, et le contraire est aussi vrai. Vous pouvez contacter un adversaire à tout moment après que vos unités soient adjacentes aux siennes. Sélectionnez simplement l'option Envoyer Emissaire du rapport du Ministre des Affaires Etrangères sur le menu des Conseillers.

En terme du jeu, une fois que vous avez choisi l'option Envoyer Emissaire, une boîte de dialogue s'ouvre, vous offrant plusieurs réponses à partir desquelles vous pouvez sélectionner vos intentions. La forme de gouvernement sous lequel votre civilisation opère actuellement peut influencer les choix que vous avez; voir **Gouvernements** pour des détails.

L'établissement d'ambassades avec d'autres civilisations peut être une préparation très utile aux négociations. Votre Ministre des Affaires Etrangères rassemble des informations de toutes vos ambassades. Avec lui, vous pouvez apprendre des faits importants concernant vos adversaires, y compris les personnalités de leurs dirigeants, leurs situations diplomatiques par rapport à toutes les civilisations avec lesquelles ils ont des contacts, le nombre et le nom de leurs villes, l'étendue de leurs progrès technologiques, leur projet actuel de recherche, et le montant de leur trésorerie. Cette information n'est pas disponible pour des civilisations avec lesquelles vous n'avez pas établi une ambassade.

## L'HUMEUR ET LA PERSONNALITÉ

Le ton et le résultat de toutes les négociations sont beaucoup influencés par l'humeur de votre rival. Le dirigeant d'opposition pourrait être antagoniste, obséquieux, ou entre les deux. Cette humeur dépend de la personnalité du dirigeant et comment vos deux civilisations se comparent l'une à l'autre et par rapport au reste du monde. Vous pourriez relever des indications sur l'humeur d'un rival avec le langage du corps de l'émissaire.

La personnalité d'un dirigeant rival pourrait être agressive, rationnelle ou neutre. Les dirigeants agressifs auront tendance à se pencher vers la guerre ou demander des paiements élevés pour la paix. Les dirigeants rationnels auront tendance à offrir la paix et pourraient seulement bluffer quand ils exigent un paiement. Si vous avez cassé des accords antérieurs de paix avec toute civilisation, votre perfidie n'est pas oubliée et influence le degré d'antagonisme de tous les adversaires.

Si vous êtes la plus grande, la plus puissante et la plus riche civilisation dans le monde, tous les adversaires seront certainement très exigeants ou antagonistes. Cependant, si un adversaire particulier est chétif par rapport à votre puissance et, sa tendance naturelle à la belligérance pourrait être outrepassée. Une civilisation menacée d'extinction est plus intéressée par la survie.

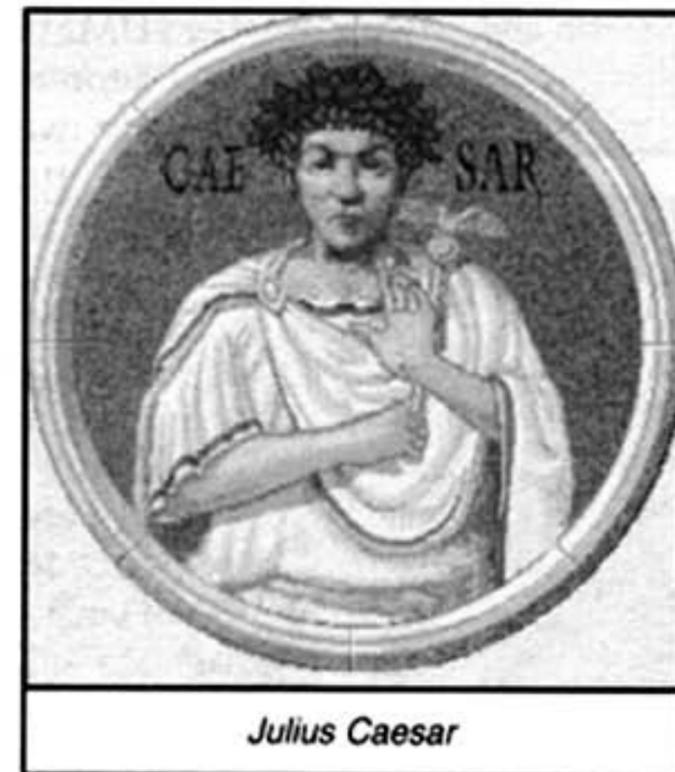
Les dirigeants avec lesquels vous êtes alliés ont tendance à être jaloux lorsque votre civilisation s'aggrandit et devient plus puissante; ils s'attendent à être assouvis de cadeaux d'argent ou de connaissances. Par contre, les alliés qui ont de l'avance sur vous peuvent être généreux quand on leur demande de partager leur bonheur.

## LA RÉPUTATION

Votre réputation n'est pas basée sur votre comportement pacifique ou guerrier envers vos voisins, mais sur le nombre de fois que vous tenez parole. La rupture d'alliances ou de traités peuvent noircir votre réputation dans la communauté internationale. Le pillage sauvage de la ville d'un partenaire de traité avec des Légions, ou la rupture d'un cessez-le-feu pour bombarder la ville de votre adversaire avec des Bombardiers Furtifs sont des actes qui seront probablement déplorés à travers le monde. Les actions de vos Diplomates et Espions peuvent aussi endommager votre réputation. Vos adversaires informatiques mettent à profit vos actions et ajustent les leurs selon leurs espérances. Si vous rompez habituellement les traités, les autres dirigeants n'auront pas de scrupules à en faire de même. Il est important de noter que la censure la plus sévère est réservée pour les chefs de bande dans les actions de groupe. Si vous manquez à votre parole parce que vous étiez "incités" par un autre joueur, la pénalité diplomatique est considérablement réduite. Par exemple, si vous avez signé un traité avec les Romains, et l'émissaire Grec vous demande de déclarer la guerre sur vos anciens amis, c'est votre chance de rompre votre traité avec les Romains avec une pénalité beaucoup moins importante que si vous aviez été le personnage principal de l'acte de trahison.

Sur de longues périodes de temps, si vous changez votre conduite en donnant votre parole aux autres souverains, les marques noires sur votre réputation peuvent être en partie effacées et votre honneur quelque peu racheté. Si vous bâtissez la Merveille de la Tour Eiffel, le procédé du rachat de caractère est accéléré par une "somme globale" de 25% allant en votre faveur, suivi par une reprise plus rapide sur le temps. Seulement avec l'effet de la Tour Eiffel un joueur qui a manqué à sa parole peut regagner une réputation irréprochable.

Enfin, votre réputation importe également sur le plan national. Quand vous choisissez de gouverner votre civilisation comme une République ou une Démocratie, votre Sénat surveille de très près votre conduite dans le domaine des affaires étrangères. Ils peuvent, par exemple, vous forcer à signer un accord de paix ou un cessez-le-feu. Ils sont aussi vigilants en essayant de vous forcer de garder vos accords. S'ils vous attrapent en train de comploter en provoquant intentionnellement un ennemi (en refusant de quitter le territoire ennemi pendant un traité de paix, par exemple, ou si un Diplomate ou un Espion cause un incident international), il est probable que votre gouvernement tombe dans l'Anarchie à cause de ce scandale.



Julius Caesar

# LES CINQ ETATS DIPLOMATIQUES

Dans **Civilisation**, toutes les négociations se terminaient par une offre de paix ou une déclaration de guerre. Dans **Civilization II**, cependant, il existe des degrés de situations, ou de situation diplomatique plus subtils que ces deux seules options. Les rapports entre deux cultures peuvent être exprimés comme un de ces cinq états différents: l'alliance, la paix, le cessez-le-feu, la neutralité, ou la guerre. Chacun d'entre eux a des répercussions sur le déplacement et la position des armées et des autres unités, ainsi que sur la réputation internationale des participants. Une courte description de chaque état suit.

## L'ALLIANCE

Avec l'alliance, vous et votre allié consentent à coopérer pleinement (ou presque) contre vos ennemis communs. Cet objectif et cette confiance partagée se traduit par un assouplissement des restrictions. Vous pouvez librement entrer dans les territoires de chacun, ignorant les zones de contrôle, bien que vous ne puissiez pas regrouper vos unités avec celle de votre allié ou entrer réellement dans les espaces de ville de chacun. Si vous avez convaincu une puissance plus faible à s'allier avec vous, ce souverain attendra des récompenses occasionnelles pour son fidèle service. Votre allié compte aussi sur votre assistance militaire s'il ou elle est attaqué(e).

Parce qu'une alliance implique une grande confiance et coopération, elle est plus difficile à annuler que les autres types d'accord. Vous ne pouvez pas simplement trahir un allié en l'attaquant, mais vous devez d'abord annuler votre accord pendant les négociations diplomatiques. Toutes les unités se trouvant plus près d'une de vos anciennes villes alliées que d'une des vôtres sont retirées du terrain et mises dans la ville amicale la plus proche. Le contraire est aussi vrai: vos anciennes armées alliées sont ramenées sur leur territoire au même moment.

La rupture d'une alliance, pour quelque raison que ce soit, est notée comme une transgression importante par tous les joueurs gérés par l'ordinateur. Si vous annulez unilatéralement une alliance, votre réputation souffre d'une "marque noire" qui est seulement très lentement effacée par le temps. Pour annuler une alliance sans recevoir de marque noire, vous devez pousser votre allié à résilier l'accord pour vous.

## LA PAIX

Un traité de paix est en théorie un arrangement permanent, selon lequel vous et votre rival consentent à ne pas s'attaquer ou même entrer dans le territoire de l'autre avec des unités militaires. Dans **Civilization II**, le territoire d'un souverain comprend tout espace dans les limites de ses villes. Les unités qui violent cet accord peuvent être forcées à partir et leur manquement à agir immédiatement peut être considéré comme une violation du traité, même si les circonstances (comme opposer les zones de contrôle des unités) rendent l'unité en violation temporairement immobile.

Puisqu'il représente un degré de moins de coopération qu'une alliance, il n'existe aucun obstacle qui vous empêche de rompre un traité de paix à n'importe quel moment, si ce n'est de vous inquiéter de votre réputation. La rupture d'un traité de paix est une affaire sérieuse, et votre nature impitoyable est loin d'être oubliée par toutes les autres cultures, non simplement celles que vous avez dupées. Si vous désirez éviter la marque noire sur votre réputation, vous pouvez essayer de persuader l'autre dirigeant de vous déclarer la guerre. S'il ou elle se laisse prendre à la manoeuvre, votre réputation reste impeccable, quoique la préparation de votre armée pourrait en souffrir lorsque vos armées absorbent leur première attaque.

Les traités de paix sont le plus utile quand vous voulez une longue période de tranquillité sur une frontière particulière, puisque leur reconnaissance des frontières territoriales empêche les unités ennemies de vous harceler et de fortifier près de vos villes. Et pareillement, ils vous empêchent d'enraciner vos unités dans le territoire du partenaire de votre traité.

## LE CESSEZ-LE-FEU

Un cessez-le-feu est un accord avec un ancien ennemi pour mettre fin à une guerre. Votre ennemi pourrait consentir à un cessez-le-feu parce qu'il ou elle veut faire la paix, est fatigué(e) de lutter, ou veut simplement respirer 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 enjoint d'attaquer votre ancien ennemi, il n'y a pas de restrictions territoriales sur l'endroit où vous pouvez déplacer vos unités vous pouvez rester dans vos positions fortifiées, mêmes adjacentes aux villes ennemies. Bien sûr, le maintien des unités militaires près des villes ennemies est considéré comme un signe de mauvaise foi et conduira à un désaccord à l'avenir.

Contrairement à un traité de paix, un cessez-le-feu est seulement un accord temporaire dont les effets diminuent avec le temps. Une fois que le cessez-le-feu expire, vos civilisations restent dans un état de neutralité (décrite ci-dessous) jusqu'à ce qu'une autre négociation ou agression ait lieu. Un cessez-le-feu est automatiquement prolongé pendant environ 16 autres tours chaque fois qu'un tribut est payé par l'un ou l'autre côté. Un message vous indique lorsqu'un cessez-le-feu que vous avez signé expire. La violation d'un cessez-le-feu est un acte de déloyauté qui est rappelée internationalement, et qui noircit votre réputation.

## LA NEUTRALITÉ

Cet état ne représente pas tant un accord mais un accord mesuré sur lequel on peut ne pas être d'accord, vous n'êtes pas ouvertement en guerre avec un ennemi, mais vous n'avez pas non plus de connexion officielle. Le manque de paperasserie obligatoire signifie que vous pouvez librement commencer une guerre à tout moment simplement en attaquant une ville ou une unité ennemie. D'un autre côté, vous pourriez aussi envoyer un émissaire pour entamer la négociation d'un traité de paix ou même une alliance avec un rival neutre.

Le territoire est considéré important alors que les cultures maintiennent une position neutre, et le refus d'enlever une unité qui est entrée en territoire ennemi pourrait être assez provocatif pour une déclaration de guerre. L'expulsion de votre Diplomate ou Espion du territoire ennemi n'est pas en soi-même une violation de la neutralité.

## LA GUERRE

Cet état diplomatique représente la probabilité d'hostilités ouvertes à tout moment, pendant lequel vos unités contactent les unités de votre adversaire. Cependant, il y a des moments où vous pourriez entrer ou rester dans un état de guerre sans l'échange de coups de feu, comme lorsque les continents séparent vos forces principales de l'ennemi.

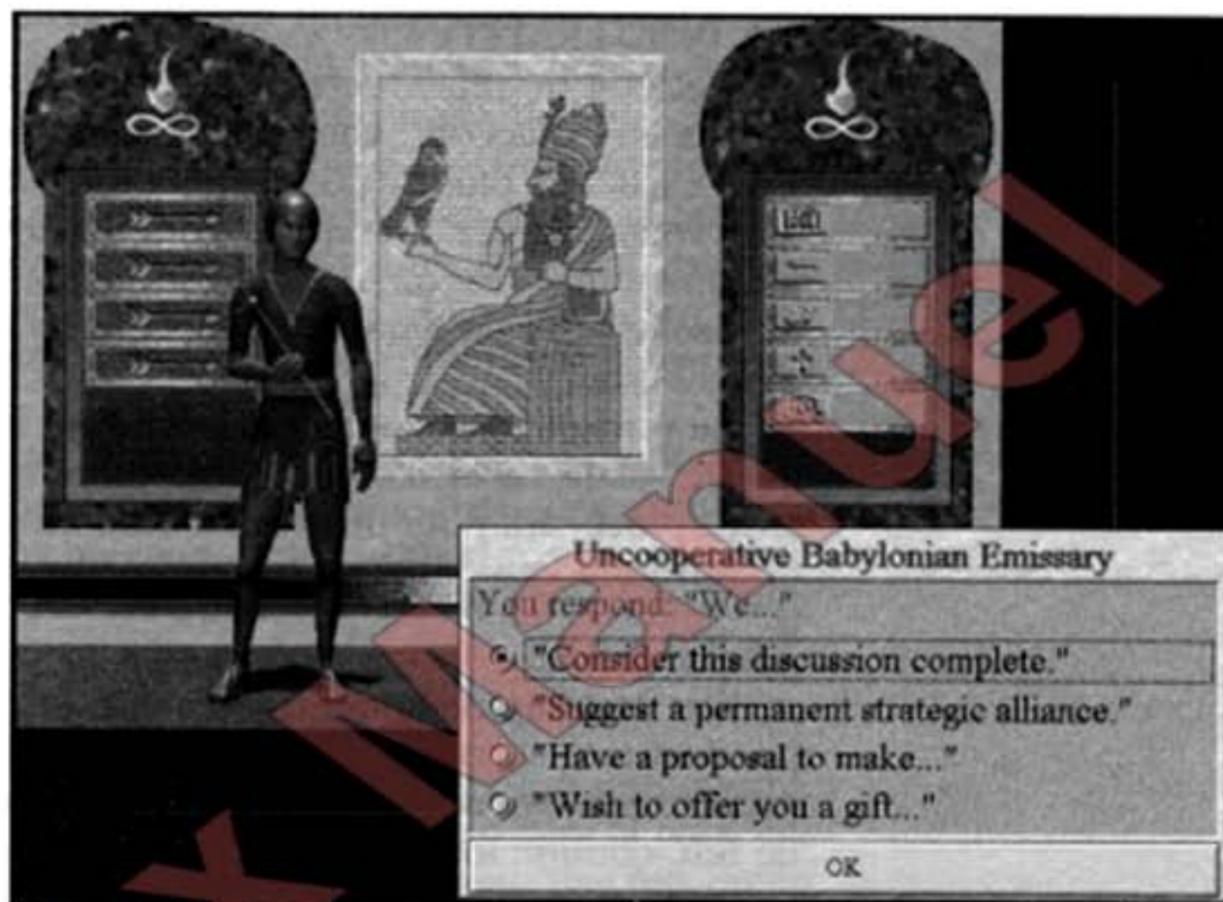
Les guerres peuvent commencer pour des raisons innombrables, allant de l'autodéfense à la cupidité et la conquête. La guerre peut être déclarée ouvertement après une rupture des négociations ou en échange d'offenses rendues par des troupes mal placées, ou elle peut commencer avec une attaque furtive soudaine. Les civilisations en guerre avec les vôtres pourraient également trainer leurs voisins dans le conflit en activant des alliances (en payant leurs alliés pour les assister dans l'attaque).

Une fois que vous êtes en guerre avec une autre civilisation, ce souverain vous considère un ennemi haï à moins que et jusqu'à ce vous signiez un cessez-le-feu ou autre accord plus permanent. Vous devez conclure un accord séparément avec chaque adversaire (même ceux qui sont 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.

## LES NÉGOCIATIONS

Pour entamer des négociations avec un autre souverain, faites descendre simplement le rapport du Ministre des Affaires Etrangères du menu du Conseiller, et cliquez sur le bouton Envoyer Emissaire. Les options disponibles dépendent de votre état diplomatique actuel et de l'attitude de votre rival. Si vous envoyez beaucoup trop d'émissaires, un dirigeant peut se fâcher et refuser de vous parler. Attendez quelques tours pour lui permettre de se calmer, et essayez à nouveau.

Si vous êtes en guerre avec un rival, il ou elle pourrait faire une demande que vous devez satisfaire si vous désirez progresser dans vos négociations ou pourrait refuser de vous rencontrer. Si vous êtes dans un état de neutralité ou mieux et vous êtes toujours bien accueilli, vous allez au menu de la diplomatie. Encore une fois, les options disponibles dépendent de votre état diplomatique actuel. Nous avons préparé plusieurs tableaux pour clarifier vos choix. Le tableau ci-dessous montre l'essentiel des expressions polies de votre émissaire, les états dans lesquels il est permis de faire de telles remarques, et la réponse probable de l'adversaire. La plupart des résultats s'expliquent tout seul; les deux qui vous dirigent vers d'autres menus sont détaillés ci-dessous.



## LE MENU DE LA DIPLOMATIE

OPTION DIPLOMATIQUE	AU MOMENT DE L'OFFRE	RÉSULTAT
"Considérer cette discussion terminée"	toujours sauf quand guerre	terminer conversation
"Suggérer une alliance stratégique permanente"	paix	signer éventuellement alliance, pourrait demander concession
"Suggérer un traité de paix permanent"	cessez-le-feu/neutre	signer éventuellement traité de paix, pourrait demander concession
"Réclamer un cadeau de votre part, nos alliés bienveillants"	allié	recevoir éventuellement cadeau, mais pourrait diminuer l'estime des alliés
"Exiger un tribut pour notre patience"	paix/cessez-le-feu/neutre	recevoir éventuellement tribut, déclarer éventuellement la guerre, peut-être aucune réaction
"Insister pour le retrait de vos troupes "	paix	retrait possible; déclarer éventuellement la guerre
"Annuler cette alliance sans valeur"	allié	annuler alliance, avoir marque noire
"Avoir une proposition à faire"	toujours sauf quand guerre	aller au menu des Propositions
"Désirer vous offrir un cadeau"	toujours sauf quand guerre	aller au menu Cadeaux

## “AVOIR UNE PROPOSITION À FAIRE...”

Une fois que votre rival vous écoute, vous pouvez faire toutes sortes de suggestions . Le bon sens vous dit que plus un adversaire vous apprécie, plus il est probable qu’il ou elle consente à votre proposition. Les adversaires prennent aussi en compte votre position dans le jeu. Ils seront probablement plus magnanimes si vous êtes loin derrière que si vous êtes la puissance prééminente du monde. La tableau suivant donne l’essentiel des remarques de votre émissaire et les réponses probables de votre rival.

### LE MENU DES PROPOSITIONS

REMARQUE	RÉSULTAT
Tant pis	Revenir au menu de la Diplomatie
Demander échange des connaissances	Echanger éventuellement progrès, recevoir éventuellement en tant que cadeau ou contre frais monétaires
Demander déclaration de la guerre contre	Demander paiement illicite en or ou connaissances ennemi pour attaquer un ennemi
Demander partage des cartes mondiales	Echanger éventuellement cartes

**L’Echange des Connaissances:** Les civilisations qui ne sont pas extrêmement antagonistes pourraient accepter une offre pour l’échange des progrès de civilisation. Elles négocient en exigeant de vous un progrès particulier. Vos options comprennent l’acceptation du marché tel qu’il a été offert, l’interdiction de l’échange, ou l’offre d’un autre progrès au lieu de celui qu’elles ont exigé. Elles, à leur tour, peuvent accepter ou refuser votre offre révisée. Quelquefois un adversaire ne pense pas moins de vous pour offrir des alternatives moindres. Vous pouvez continuer d’échanger autant de technologies que vous possédez, pourvu que l’autre parti soit intéressé. De temps à temps, on pourra vous offrir un progrès en guise de cadeau ou contre des frais monétaires.

**La Déclaration de la Guerre:** Les civilisations qui voient un avantage à changer la balance politique pourraient être persuadées de déclarer la guerre contre un ennemi mutuel. Elles exigent habituellement un paiement en espèces pour leur problème, mais pourrait exiger deux progrès en remplacement de l’or.

**L’Echange des Cartes:** Les civilisations pourraient consentir à échanger les connaissances du monde sous forme de cartes exactes du territoire qu’elles ont explorées. Si elles acceptent, l’obscurité est réenroulée dans la fenêtre de votre carte pour représenter leur information.

## “AVOIR UN CADEAU À OFFRIR...”

Quelquefois les adversaires apprécient un résultat tangible plus que de simples mots gentils. Si vous désirez améliorer le comportement d'un adversaire envers vous, vous avez l'option d'offrir un cadeau . Plusieurs catégories de persuasion sont disponibles: la connaissance, l'argent, et les troupes.

### LE MENU DES CADEAUX

REMARQUE	RÉSULTAT
Tant Pis	Revenir au menu de la Diplomatie
Offrir Connaissance	Donner Connaissances; Améliorer Comportement
Offrir Argent	Plus d'Argent, Meilleur Comportement
Offrir unité militaire	Transférer unité militaire

**L'Offre des Connaissances:** Vous pouvez consentir à offrir des connaissances pour cimenter de meilleures relations. Votre rival suggère un progrès auquel ils s'intéressent . Vous pouvez consentir à ce choix, changer d'avis concernant l'échange, ou faire un contre-proposition. L'opinion que votre rival a sur vous s'améliore avec chaque cadeau que vous faites.

**L'Offre d'Argent:** Vous pouvez essayer d'offrir un cadeau en espèces pour apaiser votre rival. Une boîte de dialogue énumère vos trois niveaux de générosité. Si vous changez d'avis, l'option Tant Pis est toujours disponible. L'opinion que votre rival a sur vous augmente toujours si vous lui donnez de l'or.

**L'Offre d'une Unité Militaire:** Vous pouvez essayer d'offrir une de vos unités militaires existantes pour soutenir une armée amie et encourager sa bonne opinion. Si le dirigeant pense que votre technologie est supérieure, une liste de vos villes apparaît. Choisissez en une pour la liste des unités qui y sont postées.

Cliquez sur une unité pour l'envoyer. Cette unité fait partie de l'autre armée de civilisation, et n'est plus soutenue par votre ville.

# COMMENT GAGNER LE JEU



Comme nous l'avons expliqué dans l'introduction, il existe deux façons de gagner dans **Civilization II**. Vous pouvez soit battre les autres civilisations dans l'espace en étant le premier à coloniser avec succès un système éloigné, ou conquérir toutes les autres civilisations du jeu..

## LA COURSE À L'ESPACE

Les pressions écologiques des populations croissantes du monde moderne forcent les hommes à examiner l'espace pour des ressources et un espace de vie. La question n'est pas de savoir si les hommes voyageront dans les astres, mais de savoir quand ils le feront. L'acte final d'intendance que vous pouvez réaliser pour votre civilisation est de vous assurer qu'elle conduise cette exode..

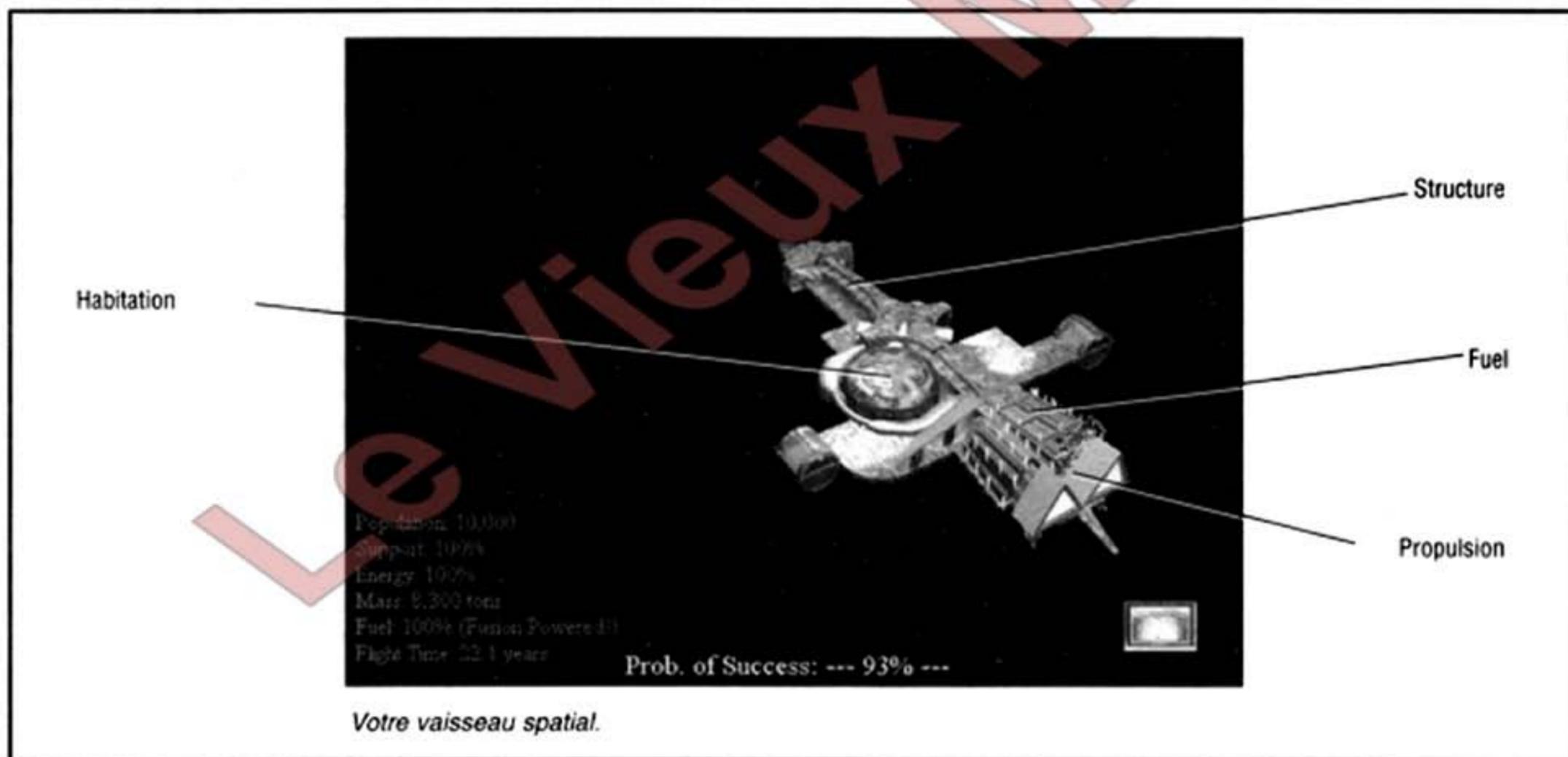
L'histoire de votre civilisation se termine lorsque soit vous ou un de vos adversaires atteint un système astral proche avec des colons, soit si votre vaisseau spatial est le premier à arriver, vous recevez un bonus ajouté au score de votre civilisation en reconnaissance de cet accomplissement final. 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.

Aucune civilisation ne peut entreprendre la construction d'un composant de vaisseau spatial jusqu'à ce qu'une civilisation ait créé la Merveille du Programme Apollo. Après cela, la course commence et toute civilisation qui a acquis les progrès nécessaires peut commencer à construire les parties du vaisseau spatial.

Les vaisseaux spatiaux ne servent, à bien des égards, qu'une seule fois. Chaque civilisation, y compris la vôtre, peut construire seulement une unité à la fois. Certaines restrictions vous empêchent de construire un second vaisseau de remplacement une fois que vous lancez le premier. Une fois lancés, les vaisseaux ne peuvent pas être rappelés ou faire demi-tour. vous pouvez construire un second vaisseau spatial uniquement si votre vaisseau existant explose dans l'espace ou si votre ville capitale est prise pendant que votre vaisseau spatial est en construction (les conquérants le brûlent sur la plate-forme de lancement).

## LES VAISSEAUX SPATIAUX

Le but de votre vaisseau spatial est de transporter autant de colons que possible dans un autre système astral. Au minimum, il doit fournir un espace de vie aux colons, une survie, des sources d'énergie, un pouvoir de propulsion, et du carburant pour les propulseurs. Le temps supplémentaire passé à construire d'autres composants peut résulter en un voyage plus rapide et à un taux de survie plus élevé pour les colons.



Au fur et à mesure que chaque nouveau composant est terminé, l'affichage du VAISSEAU SPATIAL apparaît, indiquant la position du composant et donnant une mise à jour des statistiques et spécifications. Tous les vaisseaux spatiaux ont les mêmes caractéristiques: population, nourriture, énergie, volume, carburant, durée de vol, et la probabilité du succès. Nous expliquerons chacun d'entre eux..

## LA POPULATION

Ce chiffre représente le nombre de pionniers que le vaisseau spatial peut transporter. Plus il transporte de citoyens sur une nouvelle planète, plus votre bonus est élevé.

## LA SURVIE

Ce chiffre montre quel pourcentage de logements sur le vaisseau est couramment entretenu par l'équipement de survie: air, aliments, et systèmes d'élimination des déchets. Les Pionniers qui n'ont pas d'équipement de survie ne peuvent pas survivre le voyage..

## L'ÉNERGIE

Ce chiffre indique le pourcentage d'énergie exigée par les modules de survie et d'habitation qui est actuellement fourni. S'il n'y a pas suffisamment d'énergie pour faire fonctionner l'équipement de survie et d'habitation, le succès sera peu probable.

## LE VOLUME

Tous les composants, modules, et structures s'ajoutent à la masse de votre vaisseau spatial. Plus le volume est élevé, plus il faut d'énergie des parties de propulsion pour le déplacer.

## LE CARBURANT

Ce chiffre indique quel pourcentage de carburant, exigé par vos unités de propulsion, est actuellement à bord. S'il n'y a pas assez de carburant, les composants de la propulsion à bord ne peuvent pas fonctionner au maximum de leur capacité et le vaisseau ne peut pas atteindre sa vitesse maximum.

## LA DURÉE DU VOL

Ce calcul indique le nombre d'années exigées pour que votre vaisseau spatial atteigne l'astre le plus proche, basé sur la masse actuelle du vaisseau et la puissance du propulseur. En ajoutant des propulseurs supplémentaires et du carburant, vous pouvez réduire la durée du vol..

## LA PROBABILITÉ DE SUCCÈS

Ce chiffre comprend toutes les autres données (y compris la quantité de nourriture et d'énergie disponible et la durée estimée du vol) dans un calcul du pourcentage approximatif des colons qui devraient survivre ce voyage. Plus le vol est rapide, plus le taux de survie attendu est élevé.

## LE LANCEMENT DU VAISSEAU SPATIAL

Pour lancer votre vaisseau spatial, cliquez sur le bouton LANCER. Vous ne pouvez pas retirer votre vaisseau spatial un fois qu'il a été lancé.

## CONSTRUCTION

Votre vaisseau spatial représente un si grand projet qu'il ne peut pas être construit de la même manière que le sont les embellissements. Il est, au lieu de cela, faits de différentes parties. Il est composé de trois types de parties: les composants, les modules, et les structures, chacune d'elles étant décrites en détail ci-dessous. Vous devez réaliser un nouveau progrès de civilisation afin de rendre chaque type de partie disponible à la construction. Cependant, la livraison des parties du vaisseau spatial dans votre ville capitale est prise en charge automatiquement au fur et à mesure que chaque partie est terminée.

Bien que vous puissiez construire les parties dans l'ordre que vous voulez, et que vous aurez très certainement de multiples parties simultanément en construction, tous les modules et les composants doivent éventuellement être rattachés à d'autres parties structurales si vous voulez qu'elles fonctionnent. Des composants ou des modules non rattachés sont mis en relief pour signaler qu'ils ne fonctionnent pas. Une fois que des parties structurales suffisantes ont été ajoutées pour fournir des lignes d'approvisionnement et de survie, le problème disparaît.

## LES COMPOSANTS

Pour construire les composants du vaisseau spatial, vous devez avoir obtenu le progrès technologique des PLASTIQUES. Vous pouvez alors construire des composants à un coût de 160 boucliers chacun. Il existe deux sortes de composants, la propulsion et le carburant. Alors que chaque composant est achevé, vous choisissez celui qui a été construit.

**Les Composants de Propulsion:** Ces parties constituent les propulseurs qui fournissent l'énergie pour le vol spatial. Un grand nombre de propulseur signifie que le vaisseau va plus vite, atteint sa destination plus tôt et a une grande chance d'avoir une mission réussie.

**Les Composants de Carburant:** Ces parties fournissent du carburant pour la propulsion des unités. Afin que les unités de propulsion opèrent à des niveaux maximum, vous devez fournir un composant de carburant pour chaque composant de propulsion.

## LES MODULES

Les modules du vaisseau spatial nécessitent le progrès du Superconducteur et coûtent 320 boucliers chacun à construire. Il en existe trois sortes: l'habitation, la survie, et les panneaux solaires. Alors que chaque module est achevé, vous choisissez celui que vous voulez et l'ajoutez à votre vaisseau.

**Le Module d'Habitation :** Chaque module d'habitation fournit un **espace de vie**, des services communautaires, et des équipements de sports et de loisir pour 10 000 colons.

**Le Module de Survie:** Chaque soutien de vie fournit l'alimentation et d'autres nécessités pour 10 000 colons transportés dans un module d'habitation. Les Colons transportés dans un module d'habitation qui ne reçoivent pas l'équipement de survie ont une très petite chance de survivre..

**Le Module des Panneaux Solaires:** Chaque panneau solaire fournit assez d'énergie pour actionner deux des autres types de modules. Les modules qui ne reçoivent pas d'énergie ne peuvent pas bien fonctionner.

## LE SOUTIEN STRUCTURAL

Les unités structurales nécessitent le progrès du Vol Spatial et coûtent 80 boucliers chacune à construire. Vous devez construire des unités structurales suffisantes pour rattacher ensemble les modules et les composants. Les parties qui ne sont pas rattachées ne fonctionnent pas et n'apportent aucun avantage au vaisseau.

## LA CONQUÊTE DU MONDE

Lorsque vous vous efforcez de gagner de cette façon, l'agressivité aide. Votre objectif est de **prendre possession** de toutes les civilisations rivales. Notez que si vous triomphez d'autres civilisations assez tôt dans le jeu, de nouvelles tribus pourraient développer une unité de colons et fonder une civilisation utilisant la couleur attribuée à l'origine à la culture vaincue. De cette façon, certaines civilisation "re-démarrrent." Finalement, si vous avez de la chance, vous pourriez pouvoir subjuguier le monde entier. Si à tout moment vous contrôlez la seule civilisation établie, vous gagnez, et la séquence Terminer Jeu vous proclame souverain du monde.

## L'OPTION: LA FAÇON CRUELLE

Si vous préférez renoncer complètement à l'exploration de l'espace, vous pouvez choisir une règle facultative lors de la configuration du jeu qui met hors service les séquences de construction du vaisseau spatial. Bien que vous puissiez toujours obtenir, disons, les progrès du Vol Spatial et des Plastiques, les parties du vaisseau spatial restent en gris sur les menus où ils apparaissent, et vous restez liés à la planète. Par conséquent, la seule méthode possible pour une victoire est une domination totale du monde.



## LE NOMBRE DE POINTS

Terminer un jeu de **Civilization II** peut prendre des heures, surtout si vous jouez à un des niveaux de compétition les plus difficiles. Vous pouvez avoir un idée générale de vos performances tout au long du jeu de différentes manières.

### LA SALLE DU TRÔNE

Alors que votre civilisation atteint certains repères importants, certains d'entre eux sont codés par rapport au nombres et la taille des villes, le comportement de la population, et les progrès de la civilisation, vos citoyens montrent spontanément leur consentement, tout d'abord en construisant et par la suite en offrant de faire des extensions à votre Salle du Trône. Des rapports périodiques vous font part de ces évènements.

Devez vous prendre le temps de diriger les extensions de votre salle du trône? Non. Si oui, vous pouvez l'ignorer complètement sans aucune répercussion. Eteignez SALLE DU TRÔNE sur le menu des OPTIONS GRAPHIQUES, et vous n'y verrez que du bleu.

Cependant si, comme la plupart d'entre nous, vous aimez perfectionner le siège de votre pouvoir, faites le (pour des détails sur la façon d'opérer, voir s'il vous plaît **Salle du Trône** dans la **Référence: Ecran par Ecran**). Vous pouvez également voir la salle de votre trône à tout moment en sélectionnant VOIR SALLE DU TRÔNE du menu VOIR .

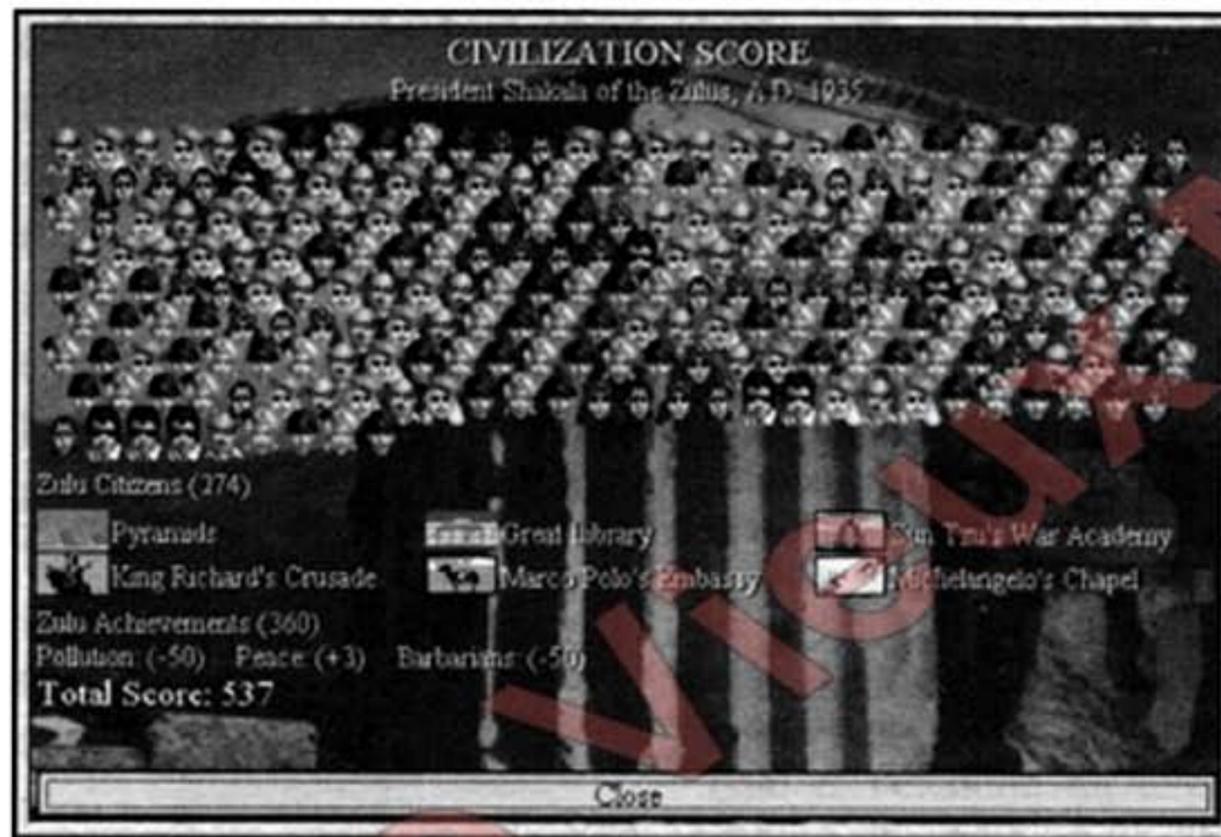


*Une vue typique de la salle du trône.*

## LA DÉMOGRAPHIE

Cette option, disponible sur le menu MONDE, donne un certain nombre de statistiques mondiales réelles sur la santé de votre civilisation, sa croissance, son statut économique et militaire. Chaque évaluation montre à la fois une valeur réelle et votre place parmi les civilisations du monde. Si vous avez établi une ambassade avec une nation qui est au premier rang dans cette particulière évaluation, l'accomplissement de votre rival est indiqué en même temps que votre propre classement. Vous pouvez utiliser le rapport de la DÉMOGRAPHIE pour comparer votre performance avec celles de vos adversaires et pour déterminer quels domaines de votre civilisation ont besoin d'une considération immédiate.

## LE SCORE DE LA CIVILISATION



Si vous êtes du genre à préférer des chiffres concrets, choisissez l'option SCORE DE LA CIVILISATION du menu du MONDE pour une représentation numérique de votre progrès. **Civilization II** garde un total cumulé des points que vous avez gagnés pour la taille de la population et les divers accomplissements. Elle note également les pénalités pour la pollution et autres problèmes. Ce tableau donne le nombre des points de base:

CONDITION	POINTS MARQUE
Chaque citoyen content	2
Chaque citoyen satisfait	1
Chaque merveille du monde que vous possédez	20
Chaque tour de paix mondiale (aucune guerre ou combat)	3
Chaque progrès futuriste	5
Chaque carré de carte couramment pollué	-10

Lorsque vous arrivez à la fin du jeu (en 2020 apr. J.-C.), ce total devient la base de votre score. Cependant, le niveau de l'agression barbare que vous choisissez affecte le compte final. Le plus bas niveau d'activité (aucun) entraîne -50 points, le niveau suivant le plus élevé -25, et le niveau normal ne cause pas de changement. Jouer au niveau le plus élevé d'infamie barbare ajoute 50 points à votre score final.

L'objectif premier, représentant un déficit, est de marquer 1 000 points ou plus. Bien sûr, il existe toujours des moyens pour marquer plus de points, mais ils impliquent de gagner le jeu avant qu'il ne reste plus de temps.

Si vous conquérez le monde avant la dernière année du jeu (2020 apr. J.-C.), **Civilization II** calcule un autre score, basé sur le nombre de rivaux que vous avez écrasés et la vitesse à laquelle vous vous êtes déplacé. Vous pouvez gagner jusqu'à 1 000 points pour les cultures conquises, et presque autant pour la vitesse. **Civilization II** compare cet autre score avec votre total cumulé et vous décerne la plus grande valeur de point des deux.

Si vous colonisez avec succès les astres, vous obtenez un bonus basé sur le nombre de colons qui ont atteint Alpha Centaure. Ce bonus est ajouté au score de votre total cumulé lorsque vous terminés votre mission.

En bas du rapport, un graphique en barres indique la distance que vous avez parcourue vers cet objectif recherché de toujours par les fanatiques de **Civilization**, c'est à dire en théorie le "plus haut score".

# LA CRÉATION DE VOS PROPRES MONDES



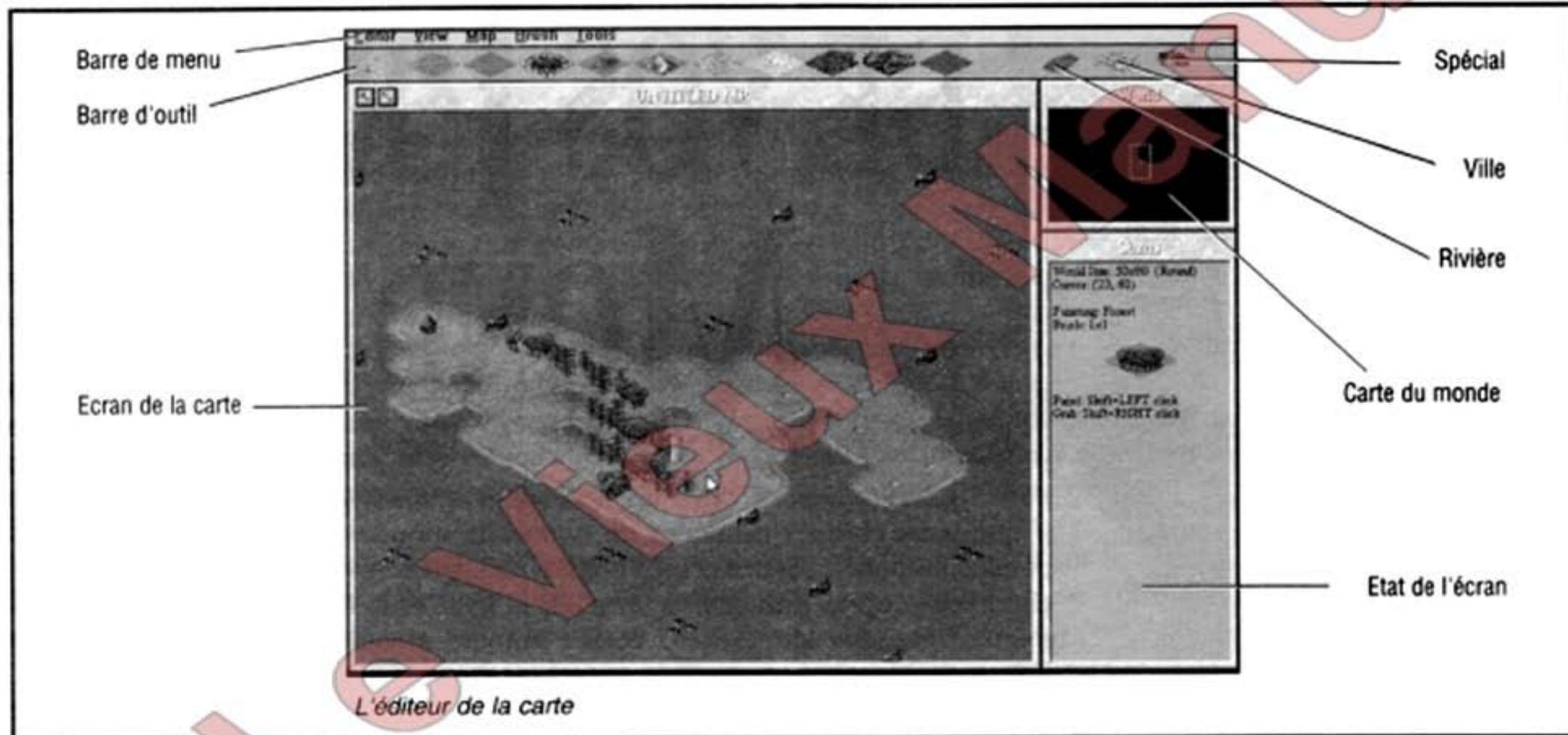
**Civilization II** offre un nombre d'options permettant aux mondes que vous civilisez de rester de nouveaux mondes. Incontestablement, la plus puissante de celles-ci est l'Éditeur de Cartes. Avec cet outil, vous pouvez créer vos propres mondes, déterminer la taille et la forme des continents, le type et l'étendue du terrain, et les emplacements initiaux de toutes les civilisations dans le jeu.

Vous pouvez littéralement créer n'importe quel monde que vous aimez. Cependant, il est possible qu'une carte personnalisée viole les conventions de carte dont **Civilization II** a besoin pour faire fonctionner un jeu fructueux. Donc, il est important que vous, en tant qu'éditeur de carte, prévoyez un mélange suffisant de carrés de Plaines et de Prairie pour chaque civilisation afin d'avoir au moins un site de ville potentiel. Le monde aussi doit avoir au moins un océan et préférablement plus d'un continent. Une carte "illégal" diminuera la qualité de votre jeu en forçant vos adversaires informatiques à jouer avec un désavantage significatif et à partir de là entraînera un défi beaucoup moins intéressant.

Pour commencer à utiliser l'Éditeur de Carte, double - cliquez sur l'icône de l'Éditeur de Carte dans le groupe du programme Windows auquel vous avez attribué **Civilization II**. Une fois que vous êtes dans le programme, vous avez deux écrans, une boîte à outil, et quelques menus qui vous permettent de créer vos propres mondes. Chacun de ces composants est décrit ci-dessous.

## VOS OUTILS

Les caractéristiques principales de l'éditeur de carte sont la barre outil et trois zones d'affichage: les fenêtres de la carte, du monde et du statut. En bref, la Boîte à Outil détient les "pinceaux" de votre type de terrain, les outils dont vous vous servez pour placer les carrés dans la fenêtre de la Carte. La fenêtre du Monde vous permet de centrer rapidement la fenêtre de la carte sur n'importe quel endroit sur la planète que vous créez. La fenêtre du Statut vous montre le pinceau que vous utilisez à ce moment là, sa position dans la fenêtre de la Carte, et les dimensions de la carte.



### LA BOÎTE À OUTILS

La Boîte à Outils contient tous les types fondamentaux de terrains disponibles dans **Civilization II**, plus trois icônes spéciales: Fleuve, Ville, et Spéciale. Quand vous sélectionnez une de ces icônes, elle devient votre pinceau, et vous pouvez alors employer le curseur du pinceau pour placer ce terrain (ou fleuve ou ville) dans le monde. Lorsque vous employez l'icône de la Ville, vous pouvez établir les emplacements initiaux pour certaines ou toutes les civilisations du jeu.

**Le Placement du Terrain:** Cliquez sur le type de terrain où vous voulez "charger" votre pinceau. Alors, tenez une des clés (Shift) enfoncée et cliquez n'importe où sur la carte (même sur un terrain déjà existant) pour y placer ce type de carré de terrain. Pour placer de plus grandes superficies, vous pouvez choisir une plus grande taille de pinceau (voir ci-dessous) ou faites glisser le curseur tandis que vous tenez enfoncés à la fois la clé (Shift) et le bouton gauche de la souris.

**Le Placement des Fleuves:** Pour placer des fleuves sur la carte, cliquez d'abord sur l'icône du fleuve. Une fois que votre pinceau est "chargé," vous pouvez poser les fleuves de la même façon que pour les terrains. Notez que vous pouvez aussi enlever des fleuves en tenant la clé (Shift) enfoncée et en cliquant avec le bouton droit sur un emplacement. Vous pouvez (Shift)- cliquer à droite - et -faire glisser le curseur pour enlever un long morceau de fleuve.

**Le Placement des Emplacements Initiaux:** Pour placer un carré de ville sur la carte, cliquez sur l'icône de la ville. Quand votre pinceau a donc été chargé, vous pouvez placer les villes de la même façon que les terrains ou les fleuves. Aussitôt que vous placez une ville, vous êtes portés à choisir quelle civilisation vous démarrerez à cet emplacement quand le jeu débutera. Les civilisations qui ont déjà des emplacements initiaux sont indiquées entre parenthèses. Notez que vous pouvez enlever une ville en tenant la clé (Shift) enfoncée et en cliquant avec le bouton de droite sur un emplacement, ou simplement en plaçant cette civilisation dans un emplacement différent. Si vous placez des emplacements initiaux pour certaines civilisations mais pas pour d'autres, **Civilization II** décidera où placer celles qui n'ont pas été assignées. Quand vous chargez une carte que vous avez créée ( pour l'utiliser dans un jeu), vous aurez toujours la possibilité d'ignorer les emplacements de ville pré-établis et d'utiliser plutôt des emplacements aléatoires.

**Les Pinceaux Multi - Terrain:** Vous pourriez trouver commode de peindre votre carte avec un pinceau qui contient plus d'un type de terrain. Pour cela, vous employez le pinceau Spécial, qui opère comme les fonctions couper - et - coller de beaucoup d'applications. Tout d'abord, mettez une superficie de carrés de terrain sur la carte qui corresponde exactement à la taille et aux types que vous aimeriez que votre pinceau remplisse. Ensuite, sélectionnez un pinceau multi -carrés de la même taille que cette superficie (les pinceaux multi - carrés sont décrits ci-dessous). Cliquez sur l'icône Spéciale sur la Boîte à Outils. Enfin, tenez la clé (Shift) enfoncée et cliquez avec le bouton droit sur la superficie du terrain (vous pouvez employer toute section de carte existante). Cela "saisit" ce terrain et l'emploie pour remplir votre pinceau. Cliquez n'importe où avec le pinceau pour placer une superficie de terrain qui est une copie exacte de la superficie que vous avez "saisie."

## LA FENÊTRE DE LA CARTE

La fenêtre de la carte est celle que vous emploierez le plus, celle où vous placez réellement les carrés de terrain. C'est là où vous bâtissez votre monde. Le fait de cliquer n'importe où dans cette fenêtre centre la carte à l'emplacement où vous avez cliqué (l'emplacement du curseur). La fenêtre de la carte peut aussi être évaluée, comme la plupart des fenêtres; cliquez - et - faites glisser un côté ou un coin du cadre aux dimensions que vous aimez. Une grande fenêtre de carte est très utile pour créer des continents détaillés.

Pour peindre en utilisant le pinceau actuel, tenez la clé (Shift) enfoncée tandis que vous cliquez ou cliquez - et - faites glisser.

Pour enlever des fleuves ou villes des carrés, tenez la clé (Shift) enfoncée et cliquez avec le bouton de droite.

Si l'emplacement actuel du curseur est un terrain fondamental, sans ville ou fleuve, vous pouvez sélectionner ce type de terrain en tant que votre pinceau sans avoir recours à la boîte à outils. Tenez la clé (Shift) et cliquez avec le bouton de droite tout de suite /sur place .

## LA FENÊTRE DU MONDE

Cette fenêtre montre la carte entière de votre monde en miniature. Cliquez n'importe où sur la fenêtre du monde pour centrer la fenêtre de la carte sur l'endroit où vous avez cliqué.

## LA FENÊTRE DU STATUT

La fenêtre du Statut est une référence rapide commode. Elle montre les dimensions de votre carte, l'emplacement actuel du curseur, et le pinceau existant.

## LES MENUS

La Barre du Menu (tout au long du haut de l'écran) fournit l'accès aux menus suivants. Chaque option sur chaque menu est décrite brièvement.

### LE MENU DU RÉDACTEUR

Ce menu contient des options pour charger et sauvegarder des cartes.

**Nouvelle Carte:** Cette option crée une nouvelle carte vide sur laquelle vous pouvez placer des terrains.

**Charger la Carte:** Cette option vous permet de charger une carte créée auparavant. Cela peut être une carte que vous avez fabriquée ou celle d'un jeu sauvegardé.

**Sauvegarder la Carte:** Cette option vous permet de sauvegarder la carte que vous êtes en train de créer. Si vous ne lui avez pas encore donné un nom, on vous demandera d'en trouver un.

**Sauvegarder la Carte sous le nom:** Cette option vous permet de sauvegarder la carte existante sous un nouveau nom.

**Quitter:** Choisissez cette option pour cesser d'utiliser l'Editeur de Carte et revenir à Windows.

## LE MENU D’AFFICHAGE

Ce menu contient des options qui vous permettent d’ajuster le nombre de détails que vous voyez et l’emplacement de vos fenêtres.

**Zoom à l’Intérieur (z):** Cette option agrandit la vue d’un niveau, réduisant la part du monde que vous pouvez voir.

**Zoom vers l’Extérieur (x):** Cette option gère la vue d’un niveau, augmentant la superficie que vous voyez.

**Max Zoom Intérieur ((Ctrl)+z):** Cette option zoome l’affichage pour avoir une amplification maximum.

**Zoom Standard ((Shift)+z):** Cette option rétablit le zoom au niveau par défaut.

**Zoom Moyen Extérieur ((Shift)+x):** Cette option fixe le zoom à un niveau environ à mi-chemin entre le défaut et le maximum.

**Zoom Max Extérieur ((Ctrl)+x):** Cette option zoome l’affichage vers l’extérieur pour voir la superficie maximum.

**Arranger les Fenêtres:** Cette option nettoie le tableau, ramenant les fenêtres à leur configuration initiale.

**Centrer la Vue (c):** Cette option centre la fenêtre de la carte sur l’emplacement existant du curseur.

## LE MENU DE LA CARTE

Ce menu contient des options pour commencer votre carte, pour vérifier votre carte quand elle est faite, et vous aider à vous remettre de vos erreurs.

**Générer Carte au Hasard (r):** Cette option crée un monde de la même façon que le générateur de carte lorsque vous commencez un nouveau jeu. On vous posera toutes les questions de personnalisation du monde que *Civilization II* pose normalement.

**Générer Carte Vide (b):** Choisir cette option pour générer un monde d’océan, une carte remplie d’eau, comme votre canevas blanc.

**Etablir Forme du Monde (h):** Cette option vous permet de sélectionner un monde rond ou plat, qui détermine si oui ou non les unités seront capables d’aller du côté occidental de la carte jusqu’au côté est (imaginez la comme étant, si vous voulez, la Ligne Internationale de Changement de Date) et vice versa.

**Analyser la Carte (n):** Cette option recherche des superficies de problèmes éventuels sur votre carte. C’est surtout utile pour éviter des cartes “illégalles”.

**Annuler Dernier Changement (u):** Cette option annule la dernière modification que vous avez faite à votre monde.

## LE MENU DU PINCEAU

Les éléments dans ce menu vous permettent de changer les caractéristiques du pinceau que vous employez pour insérer le terrain sur votre carte. Le pinceau peut être de diverses tailles et formes, vous donnant la flexibilité de créer rapidement et aisément les mondes que vous désirez.

**1x1 (F1):** Cette option établit la taille du pinceau à un seul carré de terrain.

**3x3 (F2):** Cette option vous donne un pinceau qui est de 3 carrés sur 3 (Il ressemble à un diamant de 3x3). Le choix d'un type de terrain de la boîte à outils à utiliser avec ce pinceau vous permet de créer des blocs de 3x3 de ce type de terrain.

**5x5 (F3):** Cette option établit la taille du pinceau à 5 carrés sur 5.

**Croix (F4):** Cette option vous donne un pinceau en forme de croix pour travailler. Ce pinceau est le même que le pinceau 3x3, mais avec les carrés d'en haut, d'en bas, et de côté (les quatre coins) coupés.

**Le Radius de la Ville (F5):** Cette option vous permet de peindre avec un pinceau de la même forme que le radius de la ville.

## LE MENU DES OUTILS

Les outils dans ce menu ajoutent certains contrôles spéciaux pour peaufiner la construction de votre carte.

**Protection du Littoral (p):** Cette option verrouille tous carrés d'océan en place, ne permettant pas de changements aux océans jusqu'à que vous basculiez à nouveau l'option. Cela rend le remplissage de terrain facile sans avoir à s'inquiéter de repasser sur les océans et de changer par erreur votre littoral.

*Attention:* Si vous commencez une nouvelle carte (contenant seulement l'océan) et votre Protection du Littoral est en marche, vous ne pourrez peindre aucun terrain sur votre monde. Assurez-vous que cette option n'est pas en marche quand vous commencez une nouvelle carte.

**Autodéfiler Pendant la Peinture (a):** Lorsqu'en marche, cette option cause la fenêtre de la Carte à défiler automatiquement essayant de suivre votre pinceau (le curseur) alors que vous peignez. Cela pourrait ralentir le programme considérablement sur certains systèmes d'ordinateur.

**Etablir Graine (s) de Ressource :** Le modèle de ressources spéciales qui sont éparpillées sur la carte est déterminé (d'une façon trop complexe pour être décrite ici) par un nombre généré quand le jeu crée une carte. L'Editeur de Carte vous permet d'établir ce nombre et de voir ses effets aussitôt. Vous faites cela en entrant simplement tout nombre que vous choisissiez dans cette option de boîte de dialogue. Cliquez sur OK pour voir les effets de votre nombre.

Si vous établissez la valeur à " 1", le modèle de ressources sera au hasard. (Notez que, même si vous établissez un nombre autre que "1", quand vous chargez cette carte pour l'utiliser dans un jeu, vous avez encore la possibilité d'utiliser un modèle aléatoire.)

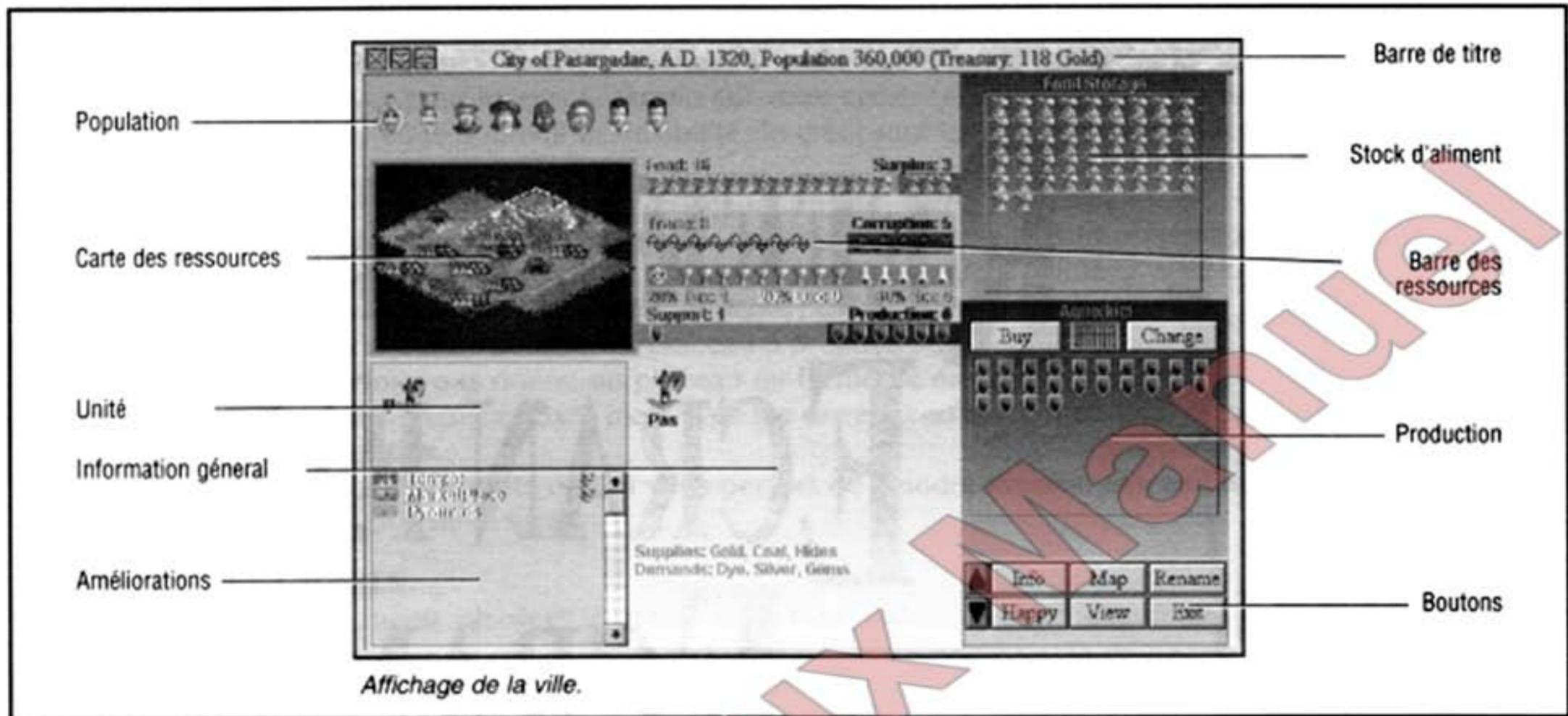


# REFERENCE: Ecran PAR Ecran

Cette section contient des explications détaillées de tous les menus et des écran principaux du jeu ainsi que des parties et options de chacun. Reportez-vous à l'index du manuel pour toutes questions relatives au pourquoi du comment, notre objectif ici est d'expliquer le comment. Pour en faciliter la recherche, nous avons présentés les écrans alphabétiquement.

## L'AFFICHAGE DE LA VILLE

Vous pouvez diriger les opérations de chaque ville à partir de l'option AFFICHAGE DE LA VILLE. Ici vous affectez les citoyens à travailler dans les champs environnant, les mines, les forêts et les zones de pêche. Cet affichage rassemble en un seul endroit toutes les informations importantes concernant l'état de la ville, y compris le nombre de boucliers fournis ; la quantité de nourriture et les revenus de commerce générés; ce qui est produit et le statut de l'élément ; le degré de contentement de la population; qui défend la ville et les améliorations que vous êtes en train d'y apporter.



Vous pouvez ouvrir AFFICHAGE VILLE de plusieurs façons.

- Placez le curseur sur une ville dans la fenêtre CART, et cliquez ensuite sur la ville.
- Faites défiler le menu ROYAUME et choisissez TROUVER VILLE, et sélectionnez ensuite la ville.
- Placez le curseur ou l'unité active en cours sur une ville et appuyez sur (Entrée).
- Cliquez deux fois sur l'un des noms du rapport ETAT VILLE.
- Cliquez deux fois sur l'un des noms dans le rapport de l'ATTITUDE DU CONSEILLER.

Vous pouvez fermer AFFICHAGE VILLE en cliquant sur le bouton SORTIE ou sur le bouton  situé en haut à gauche de la fenêtre. Si vous avez l'option TOUCHE ENTREE FERME L'ECRAN DE LA VILLE (une des OPTIONS JEU accessible dans le menu JEU menu) activée, vous pouvez simplement appuyer sur (Entrée).

**Civilization II** a un AFFICHAGE DE LA VILLE qui ressemble aux anciens jeux de **Civilization** avec cependant quelques différences. Bien que vous connaissiez **Civilization** ou **CivNet**, prenez le temps d'apprendre ce que sont ces différences. Nous allons de toutes façons discuter toutes les sections de cet affichage.

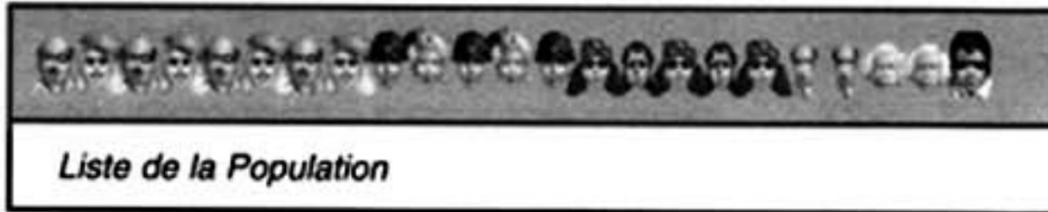
Les boutons ZOOM situés en haut à gauche du cadre de la fenêtre représentent deux fonctions importantes sont des boutons. Vous pouvez cliquer sur  pour étendre l'affichage de la ville ou  pour le réduire.

## BARRE DE TITRE

Le long de l'affichage se trouve la BARRE DE TITRE. Le nom de la ville, la date en cours, la population de la ville et ce que vous possédez dans votre trésorerie y seront indiqués.

## LISTE DE LA POPULATION

Près de la partie supérieure de l'affichage se trouvent des icônes représentant la population de la ville. Toutes les icônes de citoyen dans LISTE DE POPULATION représentent un point de population (Remarque : chaque point de population représente un point différent des citoyens qui se gagne au fur et à mesure que le jeu progresse ; la population active est répertoriée sous la barre de TITRE). En plus de tous les travailleurs habituels, une ville peut s'offrir trois types différents de spécialistes.



Les icônes de citoyen peuvent représenter le contentement ou le mécontentement. Si le nombre des personnes mécontentes dépassent celui des personnes contentes, (avec personnes contentes et sans les spécialistes), cette ville passe dans le désordre civil (se reporter à Désordre civil pour de plus amples détails).

## SPÉCIALISTES

Les citoyens qui ne travaillent pas dans le radius de la ville sont des Spécialistes. Par exemple, cliquez sur un carré de radius de ville productif ; les citoyens ici sont devenus des artistes du spectacle (un des citoyens dans la LISTE DE POPULATION est remplacé par l'icône d'un artiste). Les spécialistes ne contribuent plus directement aux ressources générées par une ville. Ils peuvent cependant s'avérer utiles lors de l'ajustement du montant des objets de luxes, impôts et recherches (que peut générer une ville). Les spécialistes consomment tout comme les citoyens. Il existe trois types de spécialiste : les artistes, les scientifiques et les receveurs.

**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 fiche de contrôle dans la barre APPORT. Ces objets de luxe supplémentaires sont ajoutés avant que les effets des améliorations tels que places de marché et banques ne soient calculés. La création des artistes entraîne la création de plus d'objets de luxe et les citoyens en sont d'autant plus contents.



**Receveurs** : cliquez sur l'icône Artiste dans la LISTE POPULATION pour le mettre au travail en tant que Receveur. Un receveur ajoute deux icônes d'impôt à la barre APPORT (au lieu des deux objets de luxe que l'artiste avait l'habitude de générer). Les impôts ne peuvent être collectés si la ville est en désordre (reportez-vous à **Désordre Civil** pour de plus amples détails).

**Scientifiques** : cliquez sur l'icône du Receveur pour le transformer en scientifique. Un scientifique ajoute deux icônes de Science au total de la barre APPORT (au lieu des impôts que le receveur avait l'habitude de générer). Cette recherche supplémentaire est ajoutée aux effets d'amélioration tels que les bibliothèques et les universités. Tout comme avec le receveur, les scientifiques ne sont utiles que si la ville est parfaitement dans l'ordre.

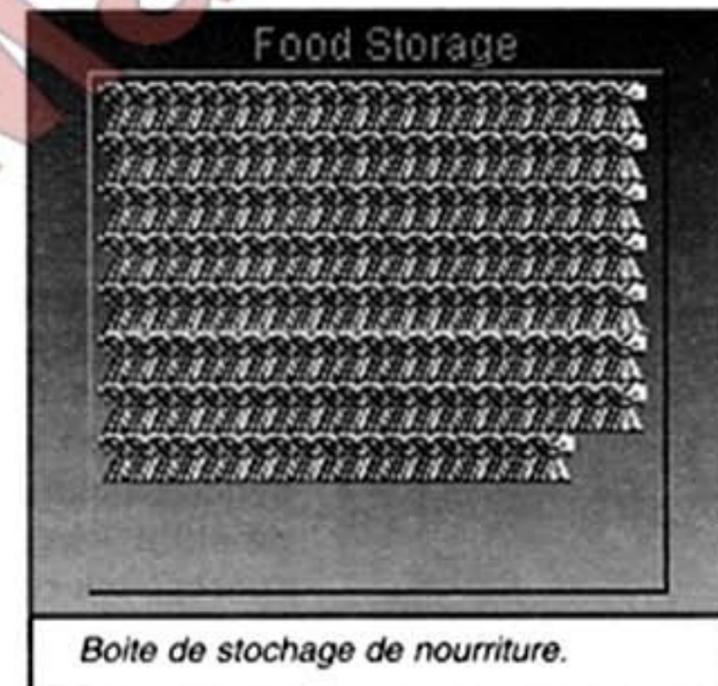
Cliquez sur l'icône Scientifique pour revenir au statut d'artiste.

## BOÎTE DE STOCKAGE DE NOURRITURE

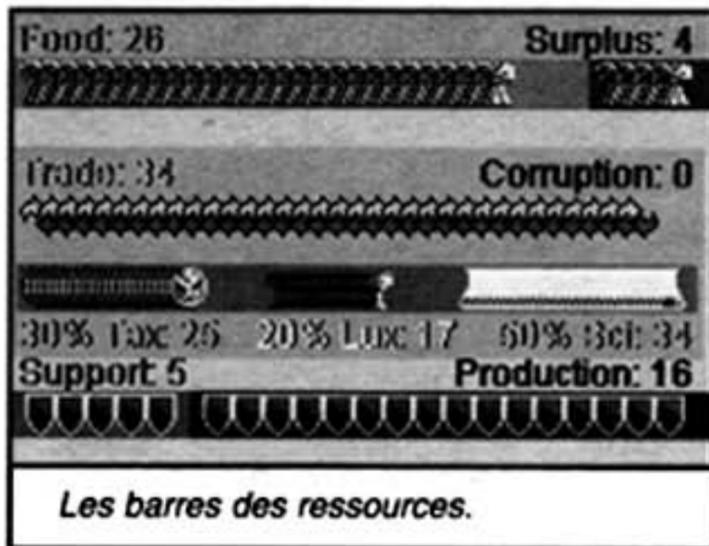
Tout surplus de nourriture généré par votre ville s'accumule tour après tour dans une boîte de stockage. La capacité de cette boîte grandit avec la population. Lorsqu'elle déborde, votre population augmente d'un point et un nouveau citoyen est ajouté à la LISTE POPULATION. La boîte LISTE POPULATION se vide et recommence à se remplir au prochain tour.

Si une des villes ne produit pas assez de nourriture pour satisfaire sa population, les citoyens ne risquent pas de souffrir de mal nutrition tant que la boîte est pleine. A chaque tour, une réserve est soustraite de la boîte. Si elle est vide, et que la ville a toujours un problème avec la nourriture, un point de population crie famine et disparaît.

L'amélioration d'un grenier a pour effet de faire croître la population. Lorsqu'une ville a un grenier, la boîte STOCKAGE NOURRITURE ne se vide qu'à moitié en cas de surplus et crée plus de citoyen. La boîte ne se vide qu'au niveau de la ligne du grenier. En outre, un grenier protège la ville de la famine.



## LES BARRES DE RESSOURCE



Les barres **RESSOURCE** comprennent toutes les ressources générées par les travailleurs de la ville après un tour. La nourriture, les boucliers et les biens de commerce sont ramassés à chaque tour dans les carrés du **RADIUS DE LA VILLE** que travaillaient certains citoyens. La quantité ramassée d'une ressource en particulier peut se modifier en cas d'amélioration effectuée dans la ville, le régime en cours que vous avez choisi ou la merveille que vous possédez (reportez-vous à **Embellissements de la ville** pour des détails supplémentaires).

### NOURRITURE

La barre supérieure représente l'état de la récolte de la ville à chaque tour. Chaque point de population (icône citoyen) dans votre ville consomme deux unités de nourriture par tour. Tout surplus ou insuffisance est indiqué à droite de la barre. Les excès s'accumulent dans la boîte **STOCKAGE NOURRITURE**.

### BOUCLIERS

La barre inférieure représente l'état de la production de la ville à chaque tour. Selon le régime que vous avez choisi pour votre civilisation, certains boucliers générés à chaque tour peuvent exiger de maintenir les unités construites précédemment par la ville. Les besoins de support sont indiqués sur le côté gauche de la barre. Toute capacité de production perdue en déchet est indiquée au centre de la barre. Le surplus de production s'accumule vers ce que la ville est en train de construire dans la boîte **PRODUCTION**.

Si la capacité industrielle de la ville est insuffisante pour maintenir les unités existantes, l'insuffisance est indiquée. Si votre tour se termine et qu'il y ait insuffisance, les unités nécessaires à l'équilibre sont dissoutes, en commençant par celles qui se trouvent le plus loin de la ville.

### COMMERCE

La zone centrale comprend la barre **COMMERCE** et celle d'**APPORT**. Elles représentent ensemble l'état et les dépenses des revenus du commerce de la ville. La barre **COMMERCE** répertorie les biens de commerce produits sur la gauche y compris toute déviation des routes du **COMMERCE**. Selon le type de votre gouvernement, certaines portions des icônes en flèche peuvent être tombées dans la corruption et donc être perdues ; cette perte est indiquée sur le côté droit de la barre.

La barre **APPORT** indique comment les revenus de ces biens de commerce sont divisés en impôts (or), objets de luxe (gobelets) et financement pour la recherche (bécher). Ces chiffres dépendent des tarifs de votre commerce (reportez-vous à **Menu Royaume** pour des détails supplémentaires) et de la mission des spécialistes de votre ville. L'apport figure après que les pertes à la corruption aient été soustraites.

## CARTE DE LA VILLE

Sous la LISTE POPULATION se trouve une carte détaillée indiquant tous carrés de terrains découverts dans le radius de la ville. Le carré de la ville lui-même est toujours en production. Pour tous les points de population supérieurs à un (tout citoyen supplémentaire), vous pouvez travailler sur un carré supplémentaire. Le nombre maximum de carrés avec lequel une ville peut travailler est le nombre de citoyens plus un ou vingt et un, tout dépend lequel est le plus petit. Remarque : il est possible d'avoir plus de citoyens qu'il n'y a de carrés pour travailler.

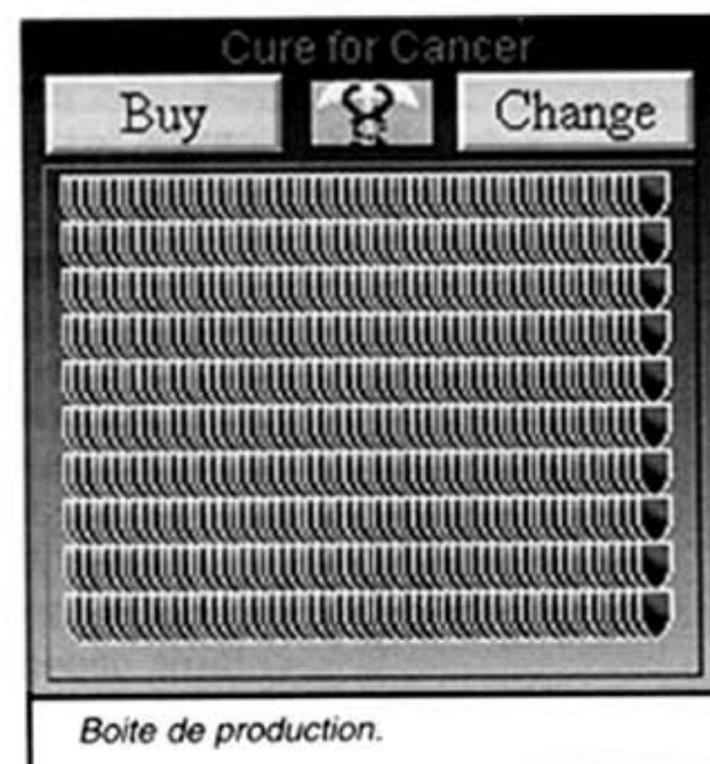
Selon le type de terrain se trouvant dans un carré de la carte, les citoyens peuvent y travailler pour produire de la nourriture, des boucliers ou des biens de commerce. La plupart des carrés produisent une combinaison de plusieurs ressources. Le fait de cliquer sur un carré en cours de production (sauf pour le carré de la ville, qui reste en permanence en état de production) retire temporairement les citoyens de leur besogne. Cliquez sur un carré inoccupé pour remettre les citoyens au travail à un autre endroit. Vous pouvez déplacer les gens 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 spécialistes.

Lorsque la population augmente, tous les nouveaux citoyens sont automatiquement affectés à une région pour la développer. Vous pouvez réviser la carte d'une ville qui vient de s'agrandir pour veiller à ce que les travailleurs aient été placés là où vous le souhaitez.

## BOÎTE DE PRODUCTION

Sous la boîte STOCKAGE NOURRITURE se trouve la boîte PRODUCTION. Tout surplus de production (icônes de bouclier) généré par votre ville à chaque tour s'accumule dans cette boîte. La capacité de la boîte PRODUCTION change afin de refléter le coût de l'unité, l'amélioration ou la merveille en cours de construction. Lorsque la boîte est remplie, l'élément est plein. La boîte se vide et le nouvel élément est prêt à être utilisé. L'élément en cours de construction est indiqué sur la partie supérieure. Les éléments disponibles à la construction dépendent des progrès de votre civilisation.

Si vous êtes en train de produire une merveille qu'un progrès rend inutile, la production dudit élément se poursuit cependant. Vous devez changer la production pour son remplacement plus moderne sinon vous risquez de vous retrouver en train de former une armée de Phalanx alors que vos rivaux produisent des carabiniers.



Certaines merveilles du menu PRODUCTION peuvent être marquées d'un astérisque (\*) devant leur nom ce qui indique que la capacité spéciale de la merveille a été annulée par une découverte (pas forcément par vous d'ailleurs). Vous pouvez poursuivre la construction de cette merveille pour gagner des points vers la fin (reportez-vous à **Points** pour de plus amples détails).

## CHANGER

Vous pouvez à tout moment utiliser le bouton CHANGER pour passer la production à un autre domaine mais avant que la production de l'élément en cours ne soit terminée. Si vous avez accumulé suffisamment de boucliers pour construire le nouvel élément, tout excès est perdu et l'élément est immédiatement terminé. Sinon les icônes de boucliers accumulés se placent vers le nouvel élément. Remarque : un changement de production entraîne cependant dans la plupart des cas une perte importante de l'efficacité qui se traduit par la perte de boucliers.

Ce bouton devient AUTO ARRET (sans auto) si vous aviez réglé la ville sur un mode de production automatique.

## ACHETER

Vous pouvez accélérer l'achèvement d'un élément en cliquant sur le bouton ACHETER. Une boîte de dialogue indique le montant requis pour le travail en question (reportez-vous à la section Travaux de première urgence pour lequel vous risquez de sélectionner cette option). Si vous possédez suffisamment de fonds dans votre trésorerie, vous avez l'option d'acheter les éléments dans leur intégralité.

## AUTO

Le bouton AUTO ne se trouve pas dans la boîte PRODUCTION mais dans le menu PRODUCTION duquel vous choisissez le prochain élément que vous souhaitez construire. Ce bouton vous permet de transférer la responsabilité de vos choix de production à vos conseillers - vous pouvez choisir entre le conseiller militaire, affaires internes ou les deux (chaque option oblige vos villes à être gérées selon une différente philosophie). Le jeu décide automatiquement ce que vous devez construire une fois qu'un élément est terminé. Pour reprendre la décision des responsabilités, cliquez sur le bouton AUTO ARRET (SANS AUTO) dans la boîte PRODUCTION.

## LISTE UNITÉ

Sous CARTE DE LA VILLE se trouve LISTE UNITE. Cette liste répertorie toutes les unités qui appartiennent à cette ville. Le statut de chacune d'elles (fortifié, ancien combattant ou etc) est indiqué sur le bouclier de l'unité. Les icônes de bouclier et de nourriture sous ces unités indiquent toutes les ressources requises par tous les supports. Le montant et le type de support dont les unités ont besoin dépendent de la forme de gouvernement que vous avez choisi pour votre civilisation (reportez-vous à la section **Types de gouvernement**). Si la ville ne génère pas assez de ressources pour maintenir toutes les unités supportées, les unités ne bénéficiant d'aucun support sont détruites, en commençant par celle qui se trouvent loin de la ville. En outre, si le régime de votre civilisation est Démocratie ou République, l'absence des armées en mission à l'étranger attriste la population.

Cliquez sur une icône d'unité pour trouver l'emplacement exact. La fenêtre des INFORMATIONS D'UNITE SUPPORTEE s'affiche pour vous donner des options particulièrement utiles :

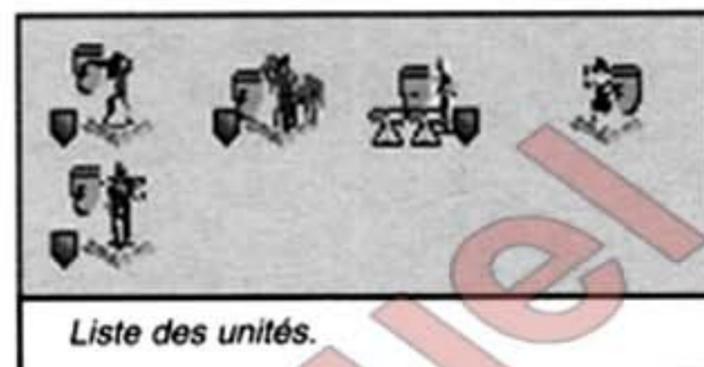
- Aucun changement
  - Centrer carte sur unité
  - Centrer carte sur unité et fermer écran de ville
  - Ordonner à l'unité de rentrer
  - Dissoudre (dispenser) unité
- Les fonctions expriment clairement la commande.

## LISTE D'AMÉLIORATION (EMBELLISSEMENT)

La liste ci-dessous LISTE UNITE répertorie toutes les améliorations existantes ainsi que les merveilles du monde de la ville. Les entrées de la liste comprennent l'icône et le nom de l'élément. Cliquez sur la liste pour vendre l'amélioration (vous ne pouvez par contre pas vendre les merveilles). Les améliorations qui auraient subi des dégâts causés par un bombardement ou un catastrophe ne figurent plus sur la liste (les améliorations vendues non plus). Remarque : les merveilles conservent leur place dans la liste bien que leur capacité spéciale soit périmée.

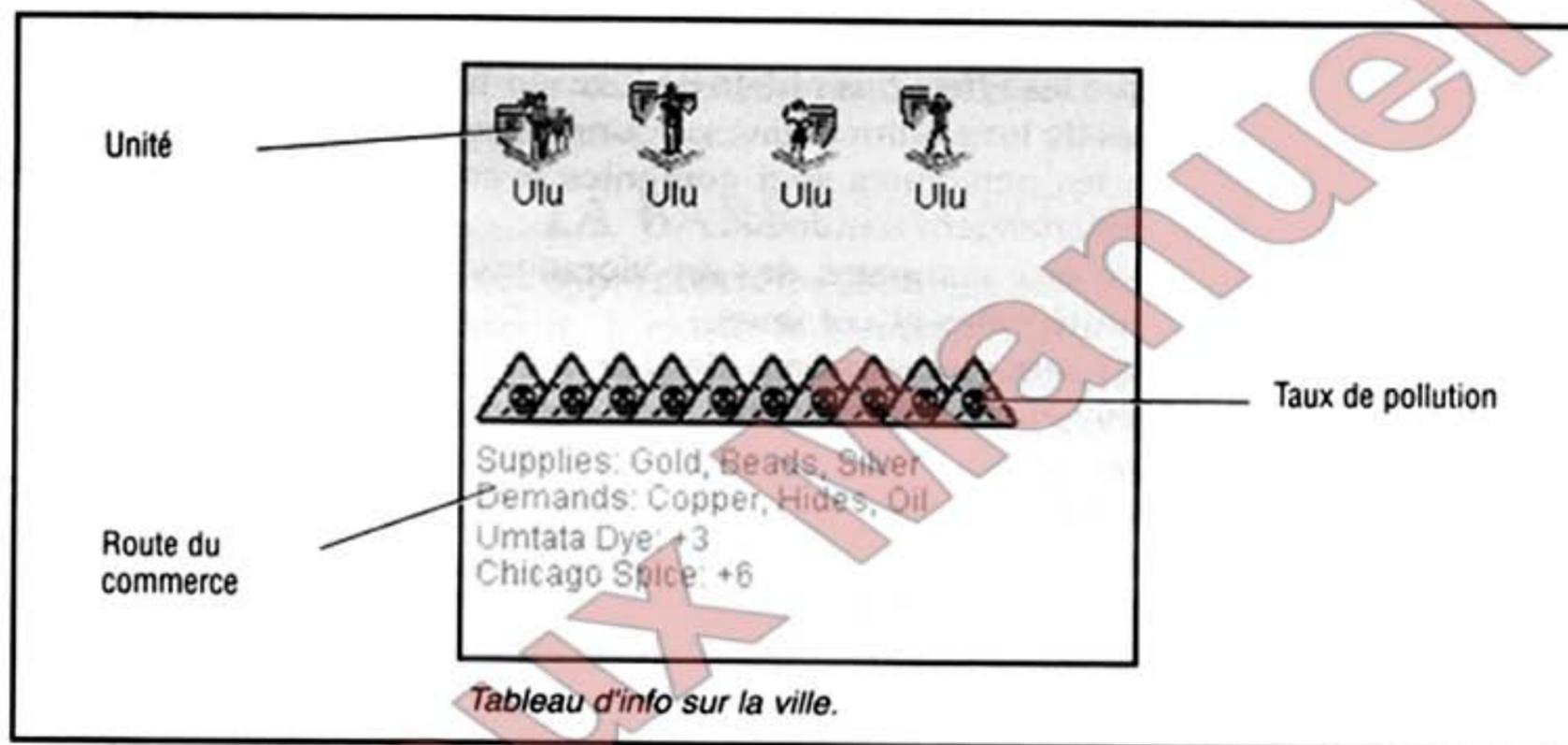
## BOÎTE D'INFORMATIONS GÉNÉRALES

Les informations qui figurent dans la boîte en bas au centre de AFFICHAGE VILLE dépendent de ce que vous souhaitez voir. Trois des boutons en bas à droite de l'affichage permettent de commander cette zone.



## TABLEAU D'INFO SUR LA VILLE

Cliquez sur le bouton INFO pour afficher ce tableau (il s'agit de l'affichage par défaut qui apparaît lorsque vous ouvrez AFFICHAGE VILLE pour la première fois). Toutes les unités appartenant à la ville sont représentées par une icône. Les trois lettres indiquent le nom de la ville natale. Vous pouvez cliquer sur l'une des ces unités pour donner des ordres. Ces derniers sont disponibles dans la fenêtre INFORMATION UNITE et sont :



Aucun changement  
Annuler ordres  
Endormir/Embarquer prochain bateau  
Disperser  
Activer unité

Activer unité et fermer affichage ville

Les fonctions expriment clairement la commande.

Le tableau résume aussi les revenus des routes de commerce. Une ville peut avoir trois routes de commerce maximum à la fois. Les destinations sont répertoriées avec les revenus générés à chaque tour.

La menace de la pollution, résultat de l'industrialisation et de la génération de puissance dans la ville est représenté par des icônes de pollution. Lorsqu'elles apparaissent dans la boîte INFORMATION GENERALE, chacune d'elles représentent environ cinq pour-cent de chance qu'un carré de terrain dans le radius de la ville sera pollué à son tour.

## TABLEAU DU BONHEUR

Cliquez sur le bouton **CONTENT** pour consulter le tableau. La carte **BONHEUR** classe les facteurs du contentement de la population de la ville en série d'icônes de citoyen. Chaque rangée tient compte des effets de la rangée précédente et ajoute les résultats des mesures spécifiques.

La première rangée montre le contentement naturel de la population de la ville avant tout réglage. Le nombre de citoyens contents est déterminé par le niveau de difficulté.

La deuxième rangée indique les effets des objets de luxe sur la ville. Toutes les deux unités d'objets de luxe rendent une personne heureuse ou malheureuse. Remarque : les personnes sont contentes avant que les personnes mécontentes ne changent d'humeur.

La troisième rangée ajoute aux avantages des améliorations de la ville telles que les temples, cathédrales et colosses.

La quatrième rangée ajoute aux répercussions des lois martiales et du service des affaires étrangères. Toute unité imposant une loi martiale est indiquée dans cette rangée. Sous république ou démocratie, la loi martiale n'a aucun effet et la rangée affiche alors tout mécontentement généré dû au départ des unités à l'étranger.

La cinquième rangée ajoute les effets des merveilles du monde, que ce soit dans la ville ou ailleurs, qui pourraient avoir influencé le bonheur de la population. Cette rangée, en outre, reflète les attitudes dans la **LISTE POPULATION**, dans la mesure où tous les réglages ont été factorisés.

Les **SPECIALISTES** ne sont pas enregistrés sur le tableau du **BONHEUR** bien que les objets de luxe générés par les artistes sont ajoutés dans l'inventaire de la deuxième rangée.

## CARTE DU SERVICE EXTÉRIEUR

Cliquez sur le bouton **CARTE** pour obtenir une vue miniaturisée du monde. L'emplacement de la ville est marquée sur cette carte ainsi que les emplacements de toutes les unités de la ville affectées au service extérieur. Les routes de commerce établies avec les autres villes apparaissent en lignes connectant les deux villes dans le tableau **INFO VILLE**).



## LES BOUTONS

En bas à droite se trouvent deux flèches et quelques boutons qui remplissent les fonctions suivantes :

Les boutons fléchés font défiler les villes, une à la fois dans l'ordre de construction.  
INFO change l'affichage situé dans la boîte INFORMATION GENERAL dans le tableau INFO VILLE.  
CONTENT change l'affichage dans la boîte INFORMATION GENERAL en tableau du bonheur.  
CARTE change l'affichage dans la boîte GENERAL INFORMATION en CARTE SERVICE EXTERIEUR.  
AFFICHER VOUS montre une vue d'avion de la ville.  
RENOMMER VOUS permet de changer le nom de la ville.  
QUITTER (ou sortie) ferme AFFICHAGE VILLE.

## LA BARRE DU MENU

Comme dans toutes les applications de Windows, une barre de menu se situe en haut de la fenêtre **Civilization II**. Il existe huit menus : JEU, ROYAUME, AFFICHER (ou montrer, visualiser), ORDRES, CONSEILLERS, MONDE, TRICHER et CIVILOPEDIA. Vous pouvez ouvrir un menu en cliquant sur le nom et en maintenant la touche (Alt) enfoncée tout en appuyant sur la lettre soulignée du menu à sélectionner. Des touches abrégées sont disponibles pour la plupart des options. Lorsque le menu est ouvert, appuyez deux fois sur l'une des options pour l'activer ou utilisez les touches fléchées pour que l'option soit soulignée et appuyez sur la touche Entrée. Même si le menu n'est pas ouvert, vous pouvez utiliser les touches abrégées pour activer une option. Toute option grisée signifie que la fonction n'est pas disponible.



### JEU

Les options sur le menu sont ce qui s'appellent des fonctions « meta-jeu », c'est-à-dire qu'elles affectent le jeu en entier.

### OPTIONS JEU (CTRL O)

Cette option affiche une liste de vérification des autres options. Chacune d'elles bascule ; celles qui sont cochées sont actuellement « activées » et celles qui ne le sont pas sont donc « désactivées ». Remarque : certaines options, telles que AIDE TUTORIAL (DICTATIQUEL) peut avoir des répercussions sur la vitesse du jeu. Lorsque ces options sont réglées, cliquez sur OK pour revenir au jeu. Si vous changez d'avis et que vous souhaitez annuler vos modifications, cliquez sur ANNULER.

**Effets sonores** : comprend les bruits de bataille, les avertissements ainsi que les bruits de construction. Cochez cette boîte pour animer l'audio de **Civilization II**.

**Attendre toujours la fin du tour** : votre tour ne sera jamais terminé si vous n'appuyez pas sur la touche Entrée. Si cette option n'est pas cochée, inutile de d'appuyer sur Entrée pour conclure un tour sauf dans le cas où vous n'avez pas d'unités actives à déplacer.

**Sauvegarder chaque tour** : enregistre automatiquement votre jeu à chaque tour et crée une copie de secours tous les quatre tours. Si un désastre se produisait et que vous ayez à réinitialiser le jeu, vous pouvez vous servir des copies de secours.

**Montrer le déplacement ennemi** : rend visible les progrès de toute unité ennemie dans l'étendue de l'observation. Lorsque cette option n'est pas cochée, vous ne pouvez voir les mouvements que des ennemis se battant avec vous.

**Aucune pause après chaque déplacement ennemi** : normalement, **Civilization II** fait une pause brève après le déplacement ennemi. Cette fonction vous permet de voir tous les déplacements des ennemis. Si vous activez cette option, il n'y a aucune pause ; les unités ennemies se déplacent particulièrement vite.

**Déplacement rapide** : permet d'accroître la vitesse à laquelle se déplacent les unités d'un carré à l'autre. Le fait de cocher cette option accélère le jeu mais risque de rendre le suivi de certaines unités difficile.

**Conseil automatique** : permet aux Conseillers de vous donner des suggestions qu'ils jugent nécessaires. Si vous ne cochez pas cette option, les conseillers ne communiqueront rien, à moins que vous ne leur demandiez spécifiquement.

**Aide tutorial (dicticiel)** : permet d'obtenir plus d'aide. Conseillé aux débutants.

**Déplacer les unités avec la souris (curseur fléché)** : comme dans **Civilisation, Civilization II** vous permet d'utiliser les commandes au clavier (particulièrement le pavé numérique) pour déplacer vos unités. Si vous préférez les commandes de la souris associées à celles du clavier introduites dans **CivNet**, activez cette option. Vous pourrez ensuite placer la souris sur le côté (en haut ou en bas) des unités active, le curseur se transformera pour refléter les ordres de mouvements que vous donnez et de cliquer pour que l'unité se déplace dans cette direction. Les commandes au clavier sont actives en permanence.

**La touche Entrée ferme l'écran de la ville** : lorsque cette option est cochée, AFFICHAGE VILLE se ferme chaque fois que vous appuyez sur la touche Entrée. Sinon AFFICHAGE VILLE reste ouvert en permanence, à moins bien sûr que vous ne cliquiez sur le bouton QUITTER (ou sortie). Remarque : le fait d'activer cette option annule la fonction de la touche Entrée (lorsque le curseur de visualisation se trouve sur une ville) permettant d'ouvrir AFFICHAGE VILLE.

## OPTIONS GRAPHIQUES (CTRL P)

Cette option ouvre aussi une liste de vérifications des autres options qui basculent ; les cases qui sont cochées sont activées et celles qui ne le sont pas sont désactivées ; cliquez sur une option pour passer du mode activer à celui de désactiver. Remarque : certaines options, telles que ANIMATIONS VILLE, peuvent affecter la vitesse du jeu. Lorsque ces options sont réglées, cliquez sur OK pour revenir au jeu. Si vous changez d'avis et que vous souhaitez annuler vos modifications, cliquez sur ANNULER.

**Salle du trône :** cochez cette option pour être prévenu des améliorations spontanées qu'effectuent les citoyens dans la SALLE DU TRÔNE.

**Ecran diplomatie :** lorsque cette option est cochée, les discussions diplomatiques peuvent avoir lieu sur ECRAN DIPLOMATIE avec un profil, des informations militaires et techniques ainsi que peut-être les hérauts animés (voir l'option suivante). Si vous désactivez cette option, la diplomatie est soumise à la force et se retrouve sous forme de texte dans les boîtes.

**Hérauts animés :** lorsque cette option est activée et que vous établissez contact avec un représentant d'une autre civilisation, la communication inclut un héraut animé.

**Animations de la ville :** chaque fois qu'une ville termine des travaux d'embellissement, vous vous rendez sur les lieux pour examiner le bâtiment. Désactivez cette option si vous préférez envoyer un représentant pour couper le ruban à la cérémonie d'inauguration.

**Conseil de la ville :** un conseil de la ville se réunira de temps à autre pour vous porter conseils. Si vous préférez ne pas l'écouter, désactivez cette option. Vous pouvez toujours leur demander conseil en cliquant sur l'option CONSEIL VILLE du menu CONSEILLERS.

**Grandes fenêtres vidéo :** si votre système a une performance élevée, vous pouvez regarder les vidéos des merveilles du monde sur la fenêtre GRANDE VIDEO. Cochez l'option sinon vous les verrez dans un format standard.

## OPTIONS DE RAPPORT DE LA VILLE (CTRL E)

Cette option permet aussi d'ouvrir une liste d'autres options. Chacune d'elles bascule pour établir un rapport sur des aspects de la ville. Les options qui sont cochées sont actives. Cliquez pour activer ou désactiver. Remarque : certaines de ces options peuvent influencer la vitesse du jeu, cliquez sur OK pour revenir au jeu. Si vous changez d'avis et souhaitez annuler les modifications, cliquez sur ANNULER.

**Prévenir lorsque la croissance de la ville s'est arrêtée (aqueduc/égouts) :** cochez cette option pour être averti lorsque l'une de vos villes a atteint le maximum de population supportable avec l'infrastructure courante.

**Montrer les embellissements de la ville :** cochez cette fonction pour être averti de l'achèvement de travaux effectués dans la ville. Cette option est particulièrement utile lorsque votre ville est en mode de production automatique.

**Montrer les unités non-combattantes** : activez cette option pour être averti lorsqu'une ville a terminé sa production d'une unité non-combattante (diplomate par exemple). Cette option est particulièrement utile lorsque vous avez une ville en mode automatique.

**Montrer instructions de construction invalide** : cochez cette option pour être averti en cas d'affectation d'un ordre de production à une ville qui ne soit pas valide - la construction d'une merveille qu'une autre ville a déjà réalisée. Cette option est particulièrement utile lorsque vos villes sont réglées sur le mode automatique.

**Annoncer les villes en désordre** : activez cette option pour être averti de tout désordre civil.

**Annoncer le rétablissement de l'ordre dans la ville** : activez cette option lorsque l'ordre a été rétabli.

**Annoncer « Vive le jour du roi »** : activez cette option pour être averti de la fête que vous dédiez des citoyens particulièrement contents de leur souverain, ils dédiez une fête en son honneur.

**Avertir lorsque le niveau de réserve de nourriture atteint un niveau critique** : cochez cette option pour être averti d'une famine éventuelle qui s'abattra sur les villes ayant subi une catastrophe agricole et dont les réserves diminuent.

**Avertir lorsqu'une nouvelle pollution sévit** : les civilisations industrielles produisent souvent des déchets qui attaquent l'environnement. Les nouveaux dégâts écologiques ne parviendront à vos oreilles que si vous activez cette option.

**Avertir lorsqu'une modification de production coûtera des boucliers** : le changement de production d'une ville alors que la ville n'a pas terminé son projet précédent entraîne une perte considérable de la production et des boucliers accumulés. Cochez cette option pour être averti ou pour que l'option vérifie votre ordre ; la pénalité sera simplement déduite.

#### SAUVEGARDER JEU (CTRL S)

Utilisez cette option pour enregistrer votre jeu. **Civilization II** suggère un nom pour le nom du fichier sauvegardé mais vous pouvez le choisir - à l'aide de huit caractères maximum. L'extension par défaut pour les jeux sauvegardés est 'Date.sav'. La limite de nombre de jeux pouvant être sauvegardés est en fait celle de l'espace disponible sur votre disque dur.

#### CHARGER JEU (CTRL L)

Utilisez cette option pour charger un jeu sauvegardé précédemment (y compris les jeux sauvegardés automatiquement). Sélectionnez l'un des fichiers répertoriés dans la fenêtre et cliquez sur OK.

## SE RETIRER (CTRL R)

Une façon de terminer le jeu est de battre en retraite. Lorsque vous vous retirez, 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 d'un jeu qui se serait terminé normalement. Vous devez d'abord confirmer votre départ.

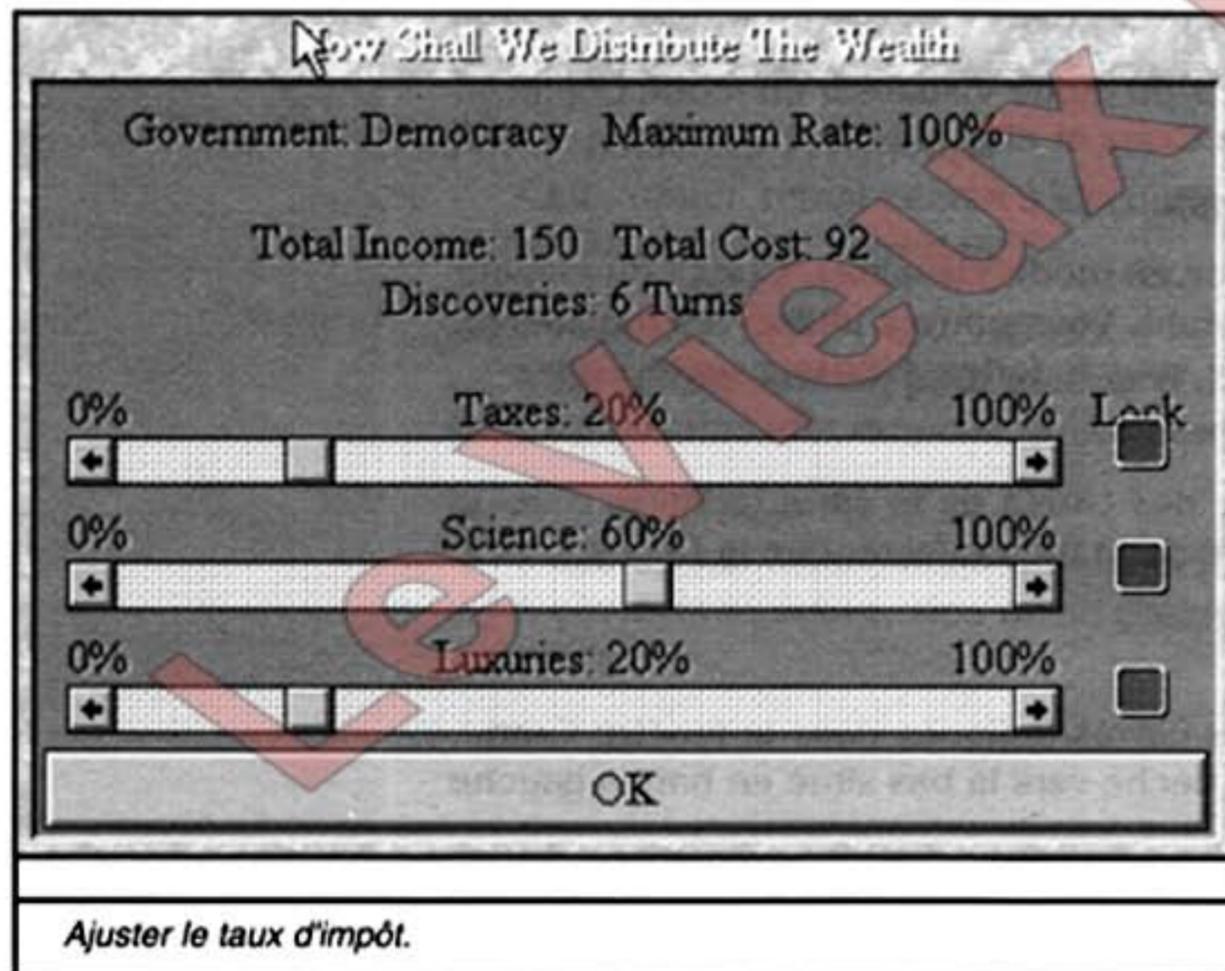
## QUITTER (CTRL Q)

Sélectionnez cette option si vous voulez sortir du jeu sans voir tous les affichages de la fin. Vous pouvez confirmer votre sortie ou l'annuler.

## ROYAUME

Ce menu comprend les options qui n'affectent pas seulement une seule ville, mais toute civilisation.

## TAUX D'IMPÔT (MAJUS T)



Sélectionnez cette option pour régler la proportion des impôts (icônes d'or) pour les sciences (bêchers), les objets de luxes (coupes) générés par chaque ville. Tandis que le pourcentage de l'un de ces éléments augmente, le pourcentage de l'une ou des deux autres diminue.

## VISUALISER LA SALLE DU TRÔNE (MAJUS H)

Au fur et à mesure de votre progression, vos accomplissements et aptitudes à gérer sont reconnus par votre peuple. Les citoyens expriment leur contentement en ajoutant spontanément à la grandeur de votre SALLE DU TRÔNE, qui se trouve dans votre PALAIS situé dans la capitale (si vous le souhaitez, vous pouvez placer SALLE DU TRÔNE dans un autre endroit de votre palais et transposer ce dernier dans une autre ville de votre choix).

Cette option vous permet de constater l'état de votre règne et de diriger les efforts de votre population si reconnaissante de votre pièce. Un message au-dessus de la fenêtre SALLE DU TRÔNE indique le nombre d'ajouts effectués à ce moment. Vous pouvez avoir tout, certains ou aucun de ces ajouts. Cliquez sur la boîte située dans la zone que vous souhaitez améliorer.

## TROUVER VILLE (MAJUS C)

Sélectionnez cette option pour choisir une autre ville. La fenêtre CARTE se centrera sur la ville de votre choix.

## REVOLUTION (MAJUS R)

Sélectionnez cette option lorsque vous souhaitez changer de régime. Vous devez avoir acquis des progrès technologiques spécifiques pour pouvoir choisir un type de gouvernement différent de despotisme. Eventuellement, vous serez averti que vos citoyens sont prêts à choisir un autre type. Toutes les options disponibles sont répertoriées dans la liste. Cliquez sur l'une 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.

## VISUALISER

Ce menu comprend l'option qui affecte la vue dans plusieurs fenêtres du jeu.

## DÉPLACER LES ÉLÉMENTS (V)

Utilisez cette option pour passer la fenêtre CARTE du mode Visualiser en mode Déplacer. L'unité active en cours sera centrée sur la fenêtre CARTE et clignotera.

## VISUALISER LES ÉLÉMENTS

Utilisez cette option pour passer la fenêtre CARTE en mode Visualiser. L'unité du curseur de terrain sera centré dans la fenêtre CARTE, clignotant. Vous pouvez utiliser les touches du pavé numérique pour déplacer ce curseur comme vous le feriez avec une unité.

## ZOOM AGRANDISSANT (Z)

Cette option augmente par incrément la taille des carrés de la carte indiqués dans la fenêtre courante de CARTE. Cette option fonctionne de la même façon que la flèche vers le haut situé en haut à gauche des fenêtres.

## ZOOM RÉTRÉCISANT (X)

Cette option réduit par incrément la taille des carrés indiqués dans la fenêtre CARTE. Cette option fonctionne de la même façon que la flèche vers le bas situé en haut à gauche de la fenêtre.

### ZOOM MAX AGRANDISSANT (CTRL Z)

Cette option zoome automatiquement le carré de la carte à sa taille maximum dans la fenêtre courante de la CARTE.

### ZOOM STANDARD (MAJUS Z)

Cette option remet le carré à sa taille par défaut dans la fenêtre courante de la CARTE.

### ZOOM MOYEN RÉTRÉCISSANT (MAJUS X)

Cette option zoome le carré de la carte à sa taille moyenne à la taille courante de la CARTE, une taille que vous avons trouvée particulièrement utile.

### ZOOM MAX RÉTRÉCISSANT (CTRL X)

Cette option rétrécit automatiquement le carré de la carte à sa taille minimum dans la fenêtre courante CARTE, montrant ainsi le monde entier.

### MONTRER LA GRILLE DE LA CARTE (CTRL G)

Sélectionnez cette option pour superimposer sur la carte dans la fenêtre CARTE. Les débutants peuvent trouver cette option utile car elle permet de se familiariser au système isométrique utilisé dans **Civilization II**.

### ARRANGER LES FENÊTRES

Cette option remet l'écran à sa configuration initiale. Seule la fenêtre CARTE, celle d'ÉTAT et de MONDE restent ouvertes.

### MONTRER TERRAIN CACHÉ (T)

Utilisez cette option pour enlever temporairement les graphiques d'embellissement de tous les terrains afin de pouvoir visualiser clairement le terrain en-dessous.

### CENTRER VISUALISATION (C)

Cette option centre automatiquement la fenêtre CARTE sur l'unité active courante. S'il n'y a pas d'unité active, rien ne se passe.

## ORDRES

Ce menu répertorie les ordres que vous pouvez donner à l'unité active courante. Remarque : les ordres qui ne concernent pas cette unité ou qui ne sont pas actuellement disponibles sont grisés (ou non répertoriés). Certaines options ont des résultats différents (et un texte différent) selon le type de terrain dont l'unité dépend (située dessus).

### CONSTRUIRE NOUVELLE VILLE/JOINDRE VILLE (B)

Cette option indique aux colons ou aux ingénieurs qu'il faut créer une nouvelle ville à l'endroit où ils se trouvent. Si l'unité se trouve sur une ville existante avec moins de huit points de population, l'option suggère JOINDRE VILLE et l'unité s'ajoute à la ville s'ajoute à la ville en tant qu'unité de population.

### CONSTRUIRE ROUTE/VOIE FERRÉE (R)

Cette option indique aux colons ou ingénieurs de construire des routes sur le carré sur lequel ils se tiennent. Bien que vous ayez découvert le progrès des voies ferrées, l'option peut indiquer CONSTRUIRE VOIE FERREE. Dans ce cas, votre unité peut transformer les routes existantes en voies ferrées.

### CONSTRUIRE IRRIGATION/CHANGER À... (I)

Utilisez cette option pour donner l'ordre aux colons ou ingénieurs d'irriguer le carré dans lequel ils se tiennent. Si l'introduction de l'agriculture requiert ou entraîne le changement du type de carré, l'option indiquera CHANGER A, suivi du type de terrain qui en résultera. Par exemple, si votre unité se trouve sur une forêt, l'option peut indiquer CHANGER EN PLAINES. Ces ordres alternatifs commandent à l'unité de valider le changement. Remarque : ce changement n'inclut pas l'irrigation ; vous ne pouvez le faire que lorsque le terrain est jugé propice. Pour de plus amples détails sur les types de terrains et les transformations possibles, faites référence à **Carte d'aide du joueur**. Si votre unité se tient sur un carré qui ne peut faire bénéficier de l'irrigation, l'option sera grisée.

### CONSTRUIRE DES MINES/CHANGER À... (M)

Utilisez cette option pour ordonner les colons ou les ingénieurs de bâtir une mine sur le carré. Si l'introduction de la mine exige le changement du type de carré, l'option indiquera CHANGER A, suivi du type de terrain qui en résultera. Par exemple, si votre unité se tient sur un carré de prairie, l'option indique CHANGER A FORET. Ces ordres alternatifs indiquent à l'unité de valider le changement de terrain. Remarque : le changement qui s'effectue est la mine. Pour de plus détails, reportez vous à **Carte d'aide du joueur**. Si votre unité se tient dans un carré qui ne peut bénéficier de la mine, l'option sera grisée.

## TRANSFORMER EN.. (O)

Cette option indique aux ingénieurs de changer complètement le type du terrain sur lequel ils se trouvent. 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 de plus de amples détails, sur le type de terrain auquel votre carré peut se convertir, reportez-vous à **Carte d'aide du joueur**.

## CONSTRUIRE LA BASE AÉRIENNE (E)

Cette option ordonne aux colons et aux ingénieurs de construire une base militaire (pas un aéroport) sur le carré occupé. Une fois construites, vos unités aériennes peuvent atterrir pour faire le plein d'essence ou être réparées.

## CONSTRUIRE FORTERESSE (F)

Cette option ordonne aux colons et aux ingénieurs de construire une forteresse pour défendre le carré qu'ils occupent. Après sa construction, vos unités peuvent occuper la forteresse afin d'améliorer leurs capacités de défense.

## NETTOYER LA POLLUTION (P)

Utilisez cette option pour ordonner à un colon ou un ingénieur de détoxifier un carré pollué.

## PILLAGE (MAJUS P)

Cette option indique à une unité de saccager le carré sur lequel elle se trouve, ce qui signifie par exemple, de détruire les mines, les irrigations, les routes etc.

## DÉCHARGER (U)

Donnez cet ordre à un vaisseau pour activer les unités de passager, leur permettant de descendre à terre ou de monter dans un autre vaisseau. Le vaisseau doit être adjacent à un carré de terrain, un carré de ville ou un autre vaisseau sympathisant. Vous pouvez aussi cliquer sur le vaisseau pour afficher une boîte contenant toutes les unités navales, cliquez ensuite sur l'une des unités que vous souhaitez décharger.

## ALLER À (G)

Cette option vous permet d'envoyer une unité directement dans l'une de vos villes. Sélectionnez une ville de la liste (uniquement les villes que peut atteindre l'unité seront sur cette liste) et l'unité s'y rendra sans attendre d'autres ordres. (Remarque : la fonction initiale de cet ordre, envoyer une unité à un carré de destination, est maintenant une des fonctions de la souris. Si vous cliquez sur le bouton gauche et le maintenez enfoncé sur l'écran sur lequel vous souhaitez que votre unité aille et attendez que le curseur de la souris se transforme en une flèche Aller à, l'unité obéira).

## LARGAGE (P)

Cet ordre de mouvement n'est disponible que pour les unités de largage situées actuellement sur les bases aériennes ou dans une ville ayant un aéroport. Choisissez un carré inoccupé à une distance maximum de dix carrés de l'emplacement courant de l'unité. L'unité se déplacera immédiatement sur ce carré. Tous les points de mouvement sont utilisés lors de ce tour sauf un, celui des parachutistes.

## TRANSPORT AÉRIEN (L)

Utilisez cet ordre pour déplacer une unité qui n'aurait pas encore bougé pendant ce tour de n'importe quelle ville desservie par un aéroport vers une autre ville Alliée ayant aussi un aéroport. Ce trajet utilise tous les points de mouvement de l'unité pour ce tour. Uniquement une unité peut être transportée d'une ville à l'autre par tour.

## RÉGLER LA VILLE NATALE (H)

Utilisez cette option pour réaffecter une unité à une ville spécifique afin d'en obtenir le support. L'unité doit se trouver dans la ville pour pouvoir la réaffecter et elle doit bien sûr être dans une ville autre que celle dite natale. Si l'unité n'est pas une ville, cet ordre va entraîner l'unité à se déplacer directement vers la ville la plus proche de votre contrôle.

## FORTIFIER (F)

Sélectionnez cette option pour ordonner à une unité militaire de creuser et de se fortifier dans le carré sur lequel elle se trouve. Les capacités de défense de l'unité s'améliorent tant qu'elle reste fortifiée.

## ENDORMIR (S)

Lorsque vous ordonnez à votre unité de s'endormir, cette unité doit s'exécuter et rester sur le carré occupé. L'unité maintient sa place jusqu'à ce que vous la réactiviez ou qu'une unité ennemie s'approche d'un carré. Vous pouvez cliquer sur une unité endormie et donner l'ordre de ACTIVER UNITÉ à tout moment pour la réactiver. Les unités s'embarquant sur un vaisseau adoptent automatiquement le mode endormi pendant la traversée.

## DISPERSER (MAJUS D)

Cet ordre vous permet de congédier une unité. Faites très attention avant d'utiliser cette fonction et réfléchissez bien car l'unité disparaîtra complètement et irrévocablement.

## ACTIVER UNITÉ (A)

Cette option ordonne à l'unité se trouvant à l'emplacement du curseur de s'activer. S'il existe plus d'une unité dans ce carré, vous pouvez sélectionner l'unité que vous souhaitez activer.

## ATTENDRE (W)

Utilisez cette commande pour ordonner à l'unité active d'attendre les ordres jusqu'à ce que vous ayez affecté à toutes les unités une mission. Remarque : si vous donnez l'ordre d'ATTENDRE à une autre unité, elle se placera derrière la première unité à laquelle vous avez donné l'ordre d'attendre et ainsi de suite pour toutes les autres unités auxquelles vous donnez le même ordre.

## PASSER UN TOUR (BARRE D'ESPACEMENT)

Utilisez la barre d'espacement pour faire passer un tour à une unité. Elle n'agira pas mais effectuera des réparations en cas de dégâts.

## CONSEILLERS

Ces options fournissent des rapports sur l'état général de votre civilisation quant à sa force et ses progrès.

## CONSEIL MUNICIPAL (CTRL T)

Le CONSEIL MUNICIPAL est une vidéo de la réunion comprenant tous les conseillers. Vous pouvez y demander à l'un des conseillers ou à tous de vous donner leurs avis.

## ETAT DE LA VILLE (F1)

Ce rapport répertorie les statistiques démographiques de toutes les villes de votre empire dans l'ordre de construction. Ces informations comprennent le nombre de ressources (nourriture, production et commerce) ramassées par chacune, ce que construit chacune des villes et quel est le degré de développement du projet. Vous pouvez cliquer deux fois sur l'un des noms répertoriés pour ouvrir AFFICHAGE VILLE de cette ville.

## MINISTÈRE DE LA DÉFENSE (F2)

Le MINISTÈRE DE LA DÉFENSE fait un rapport sur les actifs militaires qui comprend les informations de chacune des unités existantes, en plus des statistiques sur les performances précédentes en cas de bataille et de pertes jusqu'à ce jour.

### MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES (F3)

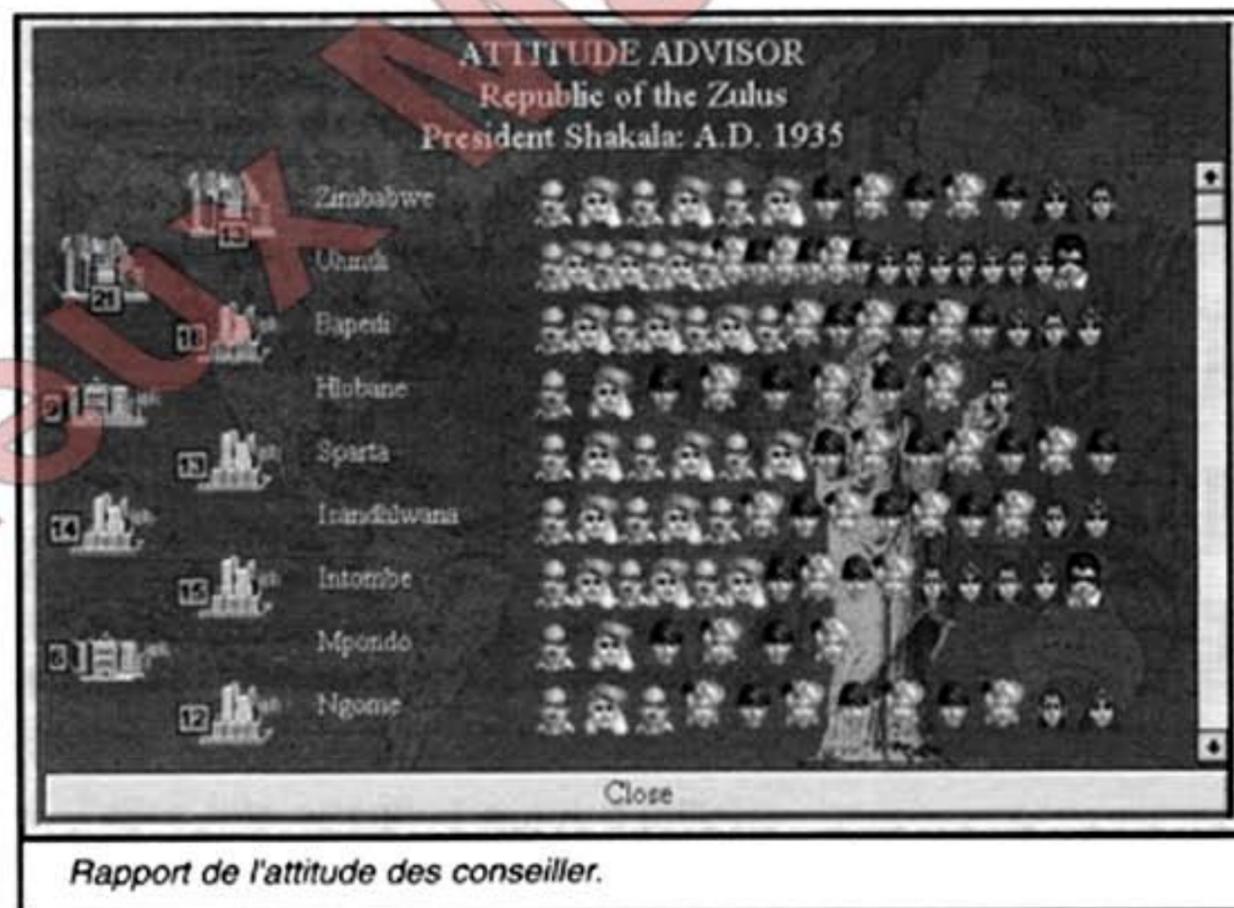
Ce rapport résume tout ce que vous savez sur les autres civilisations avec lesquelles vous êtes entré en contact. Il comprend un microcroquis de chacune d'elles - le nom et le titre du leader, votre statut diplomatique actuel et l'attitude du leader envers vous. Si vous avez une ambassade auprès de cette civilisation, vous pouvez apprendre la quantité d'or se trouvant dans leur trésor.

Vous pouvez cliquer deux fois sur l'un des leader (ou appuyer sur le bouton ENVOYER EMISSAIRE) pour amorcer des négociations immédiates avec ce souverain.

Si vous avez une ambassade auprès de cette civilisation, cliquez sur VERIFIER INTELLIGENCE pour ouvrir RAPPORT INTELLIGENCE, qui vous donne plus de détails y compris une liste complète de leurs villes et des notifications des merveilles (le cas échéant) qu'ils essaient de bâtir.

### ATTITUDE DES CONSEILLERS (F4)

Le conseiller résume le contentement relatif des citoyens. Pour chaque ville, ce rapport détaille l'état de base de sa population - c'est-à-dire heureux, content, mécontent ainsi que les citoyens spécialistes - et les effets de tout influence (embellissement des temples, par exemple) qui directement ou indirectement modifie le bonheur de la population. Si une ville est prête à rentrer dans une période de désordre civil (au prochain tour) ou le désordre civil se prolonge parce que vous n'avez pas agi, cette ville sera indiquée clairement. Cliquez deux fois sur un des noms répertoriés pour ouvrir AFFICHAGE VILLE.



### CONSEILLER COMMERCIAL (F5)



Votre conseiller commercial fait un rapport sur les pourcentages du commerce que vous avez réservés aux objets de luxe, revenus impôt et fonds de recherche scientifique dans chaque ville. En outre, ce rapport détaille les embellissements dans vos villes qui ont besoin d'argent. En comparant le total des revenus d'impôt avec le coût total de la maintenance (dépense), vous pouvez voir si la trésorerie de votre civilisation augmente par tour, si elle diminue ou si elle est stable. Si votre trésorerie diminue, il est temps d'augmenter les impôts ou de régler les villes pour qu'elles produisent des revenus supérieurs. En cas d'urgence, vous pouvez vendre une amélioration.

### CONSEILLER SCIENTIFIQUE (F6)

Votre conseiller scientifique enregistre les progrès achevés de votre civilisation et ceux que votre scientifique effectue pour un nouveau progrès (les progrès découverts en premier par votre civilisation sont indiqués).

Remarque : il est possible de continuer d'effectuer des progrès au-delà de la liste qui définit la civilisation jusqu'à la fin du XXI<sup>ème</sup> siècle. Ces progrès s'appellent FUTURE TECHNOLOGIE et chaque fois que vous en découvrez un, il représente un point en plus pour votre civilisation.

Le Vie

## MONDE

Ce menu vous permet de visualiser les statistiques comparant les progrès des civilisations du monde.

### MERVEILLES DU MONDE (F7)

Cette option montre l'icône pour chaque merveille qui a été construite et identifie à la fois l'emplacement et la culture qui la possède (actuellement). Le fait que la merveille ait été détruite depuis sa construction est indiquée.

### LES 5 PREMIÈRES VILLES (F8)

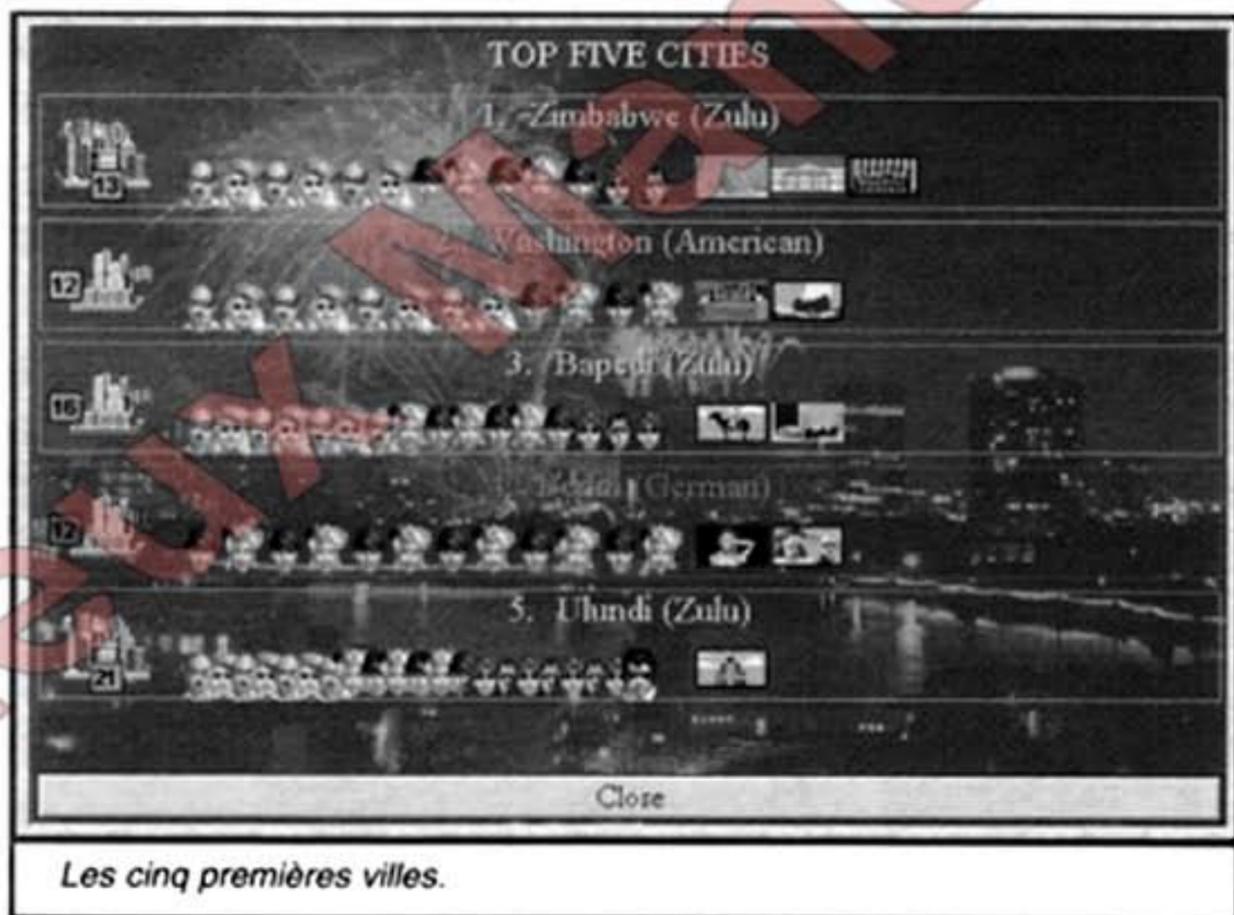
Cette option affiche les statistiques importantes concernant les cinq premières villes du monde, y compris la taille et l'attitude des citoyens, la culture et les merveilles. Le rang auquel appartient la ville est déterminée par le nombre de citoyens heureux, contents et le nombre de merveilles qui y figurent. Cette liste peut aussi contenir les informations sur des endroits dont vous ignoriez l'existence (ceux que votre civilisation doit découvrir).

### POINTS DE LA CIVILISATION (F9)

Utilisez cette option pour connaître le nombre de points que vous possédez. Ce total est basé sur le nombre de citoyens dans toute votre civilisation, les merveilles construites, les bonus de toute sorte tels que la paix ainsi que les pénalités telles que la pollution.

### DÉMOGRAPHIE (F11)

Cette option affiche une liste des statistiques démographiques ainsi que votre place pour tous les facteurs mentionnés. Si vous avez une relation diplomatique avec des civilisations dont l'une des catégories est mieux placée que la vôtre, ces statistiques sont aussi affichées.



## VAISSEAU SPATIAL (F12)



Contactez vos conseillers interplanétaires pour obtenir un rapport sur tout vaisseau en cours de construction. A partir du menu, sélectionnez la civilisation dont vous voulez examiner le vaisseau. Vos conseillers présentent une image de la construction achevée à ce jour ainsi que leur évaluation sur ce que ce vaisseau transportera, estimation du temps de vol et potentiel de réussite.

La course de l'espace commence une fois que la merveille du programme Apollo a été construite. Peu après, toute civilisation qui possède la technologie requise peut commencer à construire les parties d'un vaisseau spatial.

Une fois la course commencée, il est important de surveiller les vaisseaux spatiaux de vos rivaux. Vous devez déterminer l'époque à laquelle ils seront en mesure de lancer la fusée et la date de lancement. Si vous concluez que la construction de votre vaisseau est particulièrement retardée par rapport à la leur, vous pouvez entreprendre une campagne militaire afin de capturer la capitale ennemie. Si vous réussissez votre attaque, le vaisseau qu'il soit en cours de construction ou lancé sera détruit.

## TRICHER

Ce menu comprend les options conçues pour aider ceux qui sont trop fatigués pour essayer de gagner. Mais non ! elles servent en fait à aider les débutants qui aimeraient avoir une tête d'avance pour apprendre un peu plus rapidement les bases du jeu et profitez pleinement des fonctions plus avancées de **Civilization II**. Les joueurs expérimentés peuvent utiliser ces raccourcis pour éviter les parties qu'ils considèrent désormais ennuyeuses et se précipiter sur les parties plus intéressantes. Quelle que soit votre raison de tricher, rappelez-vous que l'utilisation de ce menu est inscrite de façon permanente dans les archives.

### BASCULER LE MODE TRICHER (CTRL K)

Utilisez cette option pour basculer MODE TRICHER en marche et en arrêt. Vous ne pouvez utiliser aucune des options de ce menu si vous n'activez pas cette fonction. Lorsque vous utilisez cette option, même si vous ne vous servez en fait d'aucune autre option, le fait que vous ayez triché, est marqué pour toujours dans les archives de votre civilisation.

### CRÉER UNE UNITÉ (MAJUS F1)

Cette option crée une nouvelle unité à l'emplacement du curseur. Vous pouvez générer tout type d'unité à construire ou utilisez les boutons en bas de la fenêtre pour effectuer des sélections dans la liste des unités périmées ou en progrès. D'autres boutons déterminent si l'unité créée est une unité de réserve et à quelle civilisation la contrôle.

### RÉVÉLER LA CARTE (MAJUS F2)

Utilisez cette fonction pour visualiser la carte de toute civilisation (découvertes à ce jour), ou pour que la carte du monde se déploie dans sa totalité.

### RÉGLER JOUEUR HUMAIN (MAJUS F3)

Cette option vous permet d'abandonner votre royaume et de prendre les rênes d'une autre civilisation. Vous pouvez abdiquer complètement et regarder le jeu terminer seul la partie.

### RÉGLER L'ANNÉE DU JEU (MAJUS F4)

Utilisez cette option pour avancer ou retarder le calendrier à l'année que vous voulez. Vous devez entrer un nombre de tours passés qui sont en fait les années pour le jeu. Il existe plusieurs échelles de temps-année par rapport aux tours, selon la difficulté du niveau et le degré de développement du jeu. Il est utile de savoir qu'il y a 550 tours pour un jeu de niveau Chef, 500 au niveau Prince, 450 au niveau Roi et 400 pour les niveaux Empereur et Divinité. Après ces tours, une période grâce de 20 ans entre le dernier tour (2000 Apr. J.C) et la fin du jeu (2020 Apr. J.C). Uniquement les années - ni votre civilisation, ni vos adversaires - seront affectées.

### TUER CIVILISATION (MAJUS F5)

Vous pouvez éliminer une civilisation, y compris la vôtre, en activant cette option.

### PROGRÈS TECHNOLOGIQUE (MAJUS F6)

Cette option vous permet de conférer toute civilisation (y compris la vôtre, bien sûr) des progrès en cours de recherche.

### DÉCOUVRIR TOUTES LES TECHNOLOGIES (CTRL MAJUS F6)

Cette option a deux tranchants. La première fois que vous l'utilisez sur une civilisation, elle confère le savoir de tout progrès possible (exception faite sur la technologie future). Si cependant vous l'utilisez sur la même civilisation deux fois, la deuxième application enlève tout progrès, même si certains avaient été découverts honnêtement.

### FORCER LE GOUVERNEMENT (MAJUS F7)

Utilisez cette option pour changer le gouvernement d'une civilisation pour un régime de votre choix, quelle que soit la forme de ce dernier, qu'il ait été découvert ou non.

### CHANGER LE TERRAIN AU CURSEUR (MAJUS F8)

Cette option vous donne la possibilité de déterminer les améliorations effectuées sur le carré où se trouve le curseur. Vous pouvez ajouter ou enlever toute amélioration appropriée au type de terrain.

### DÉTRUIRE TOUTES LES UNITÉS AU CURSEUR (CTRL MAJUS D)

Cette option détruit toute unité se trouvant au niveau du curseur.

### CHANGER ARGENT (MAJUS F9)

Utilisez cette option pour spécifier le montant des fonds de la trésorerie d'une civilisation.

### SAUVEGARDER SOUS SCÉNARIO

Cette option vous permet de sauvegarder la situation du jeu courant sous forme de fichier.

### CIVILOPEDIA

Le CIVILOPEDIA est une encyclopédie en ligne de **Civilization II**. Les entrées de chaque rubrique s'affichent alphabétiquement et chacune d'elles comprend des informations détaillées, son importance historique et son rôle dans le jeu.

### PROGRÈS DE CIVILISATION

Cette option représente les progrès. L'entrée de CIVILOPEDIA décrivant chaque progrès s'affiche automatiquement lorsque vous avez acquis ce progrès.

### EMBELLISSEMENTS DE LA VILLE

Cette option ne comprend que les structures que vous pouvez construire dans une ville qui a besoin d'amélioration.

### MERVEILLES DU MONDE

Pour limiter encore la liste des choix aux informations concernant les merveilles, utilisez cette option.

## UNITÉS MILITAIRES

Le titre de cette rubrique peut être trompeur, dans la mesure où **Civilization II** considère que toutes les unités sont militaires, y compris les diplomates, les caravanes et les colons.

## GOUVERNEMENTS

Si vous voulez des informations sur les différentes formes de gouvernement, sélectionnez cette option.

## TYPES DE TERRAIN

Cette option fournit les entrées de tous les types de terrain ainsi que les ressources existant dans **Civilization II**.

## CONCEPTS DU JEU

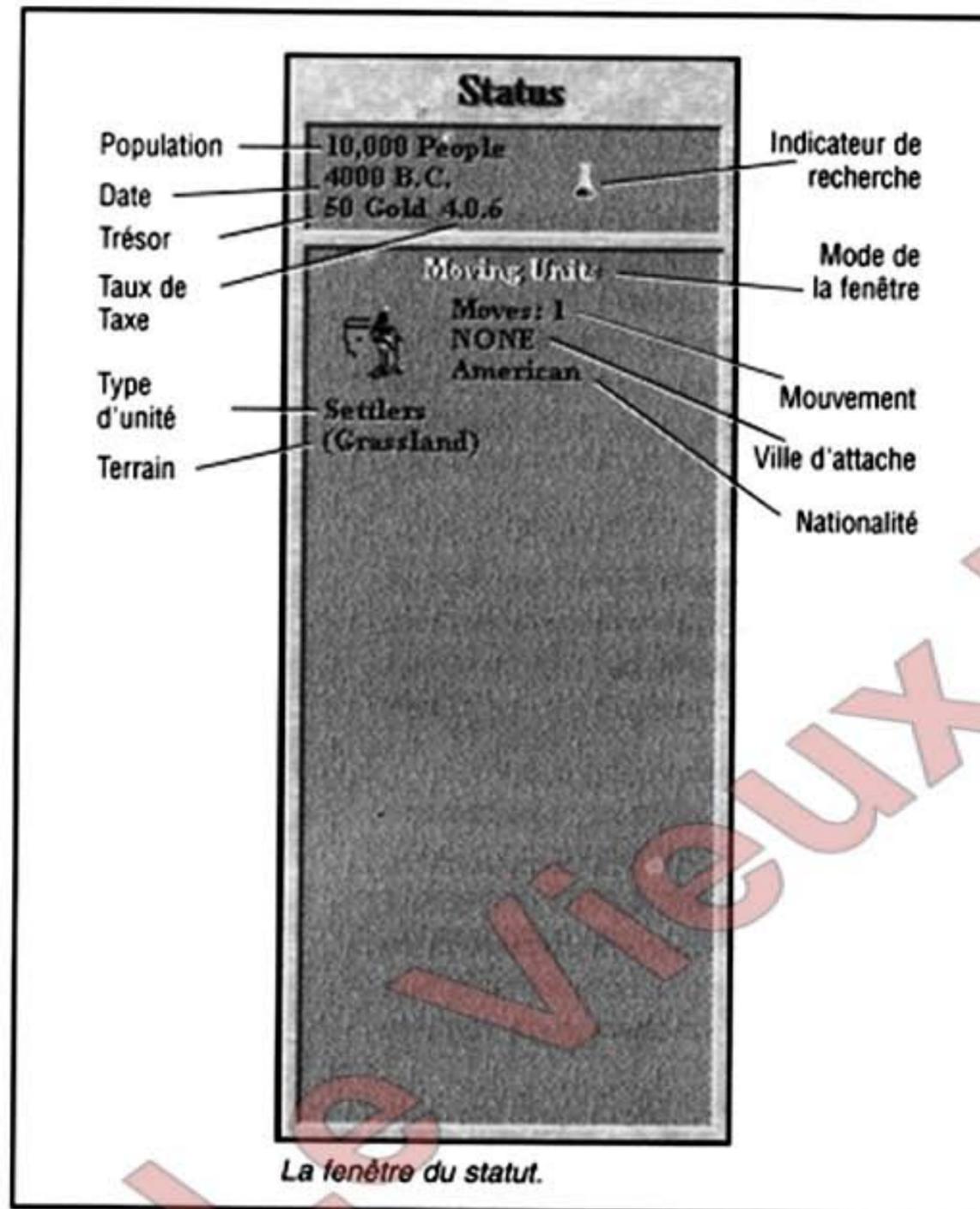
Cette option comprend toutes les informations qui ne seraient couvertes par aucune des rubriques spécialisées y compris les sujets du type pollution et forteresses.

## RECHERCHE CIVILOPEDIA

Cette option vous permet de choisir une rubrique dans CIVILOPEDIA (lorsque par exemple vous n'êtes pas sûr de ce que vous recherchez).

Le Vieux Manuel

## LA FENÊTRE ETAT



Les informations affichées dans cette fenêtre vous permet de rester informé de l'état de votre civilisation et de votre tour. Remarque : vous pouvez cliquer sur la fenêtre pour basculer la fenêtre CARTE entre le mode VISUALISER et DEPLACER.

### BARRE DE LA PAIX DANS LE MONDE

En haut de cette fenêtre se trouve une barre indiquant les tours accumulés de la paix dans le monde. Il s'agit d'une situation au cours de laquelle aucune civilisation n'est en guerre. Chaque tour de paix ajouter aux points de votre civilisation (cette barre ne pas être visible pendant un moment et risque même de ne jamais s'afficher !).

### BOÎTE SOMMAIRE

Sous la barre de la paix se trouve une boîte comportant des références rapides résumant des données que vous trouverez utiles pendant le jeu.

### POPULATION

Ce nombre fait état de la taille courante de la population de votre civilisation.

### DATE

La date est rapporté en années Av. J. C ou en Apr. J.C). Un jeu commence normalement en 4000 Av J. C. Un tour représente une période d'années. Selon la date courante, les tours peuvent être de 1, 2, 5, 10, 20, 25 ou 50 ans.

## TRÉSORERIE

Ce nombre fait état du montant d'or se trouvant dans votre trésor. S'il augmente à chaque tour, vous aurez du surplus ; dans le cas contraire, votre budget sera déficitaire.

## EQUILIBRE DE COMMERCE

Le nombre qui s'affiche représente le pourcentage que vous avez réglé pour les dépenses de vos revenus de commerce et qui sont dans l'ordre : impôts, objets de luxe et recherche. (Remarque : multiplier le nombre indiqué par 10 pour avoir le pourcentage réel). Chacun de ces sous-produits de commerce a ses avantages. Au fur et à mesure que le temps passe et les villes grandissent, il se peut que vous ayez à ajuster les taux du commerce afin de fournir un minimum aux impôts et à la recherche scientifique et permettre à la population plus d'objets de luxe, ce qui augmentera son contentement. Pour régler les taux du commerce, faites défiler le menu ROYAUME et sélectionnez l'option TAUX IMPORT.

## RECHERCHE SCIENTIFIQUE

L'indicateur de la recherche est une représentation graphique de votre progrès vers le suivant. Le bécher indique le degré du progrès et se transforme lorsque vous approchez du but de votre recherche courante. Une fois que la nouvelle découverte est rapportée et que vos scientifiques sont repartis à la recherche d'un autre progrès, l'indicateur est remis à zéro.

## ENVIRONNEMENT

En cas de danger d'un réchauffement global, l'indicateur de l'environnement représente graphiquement l'étendue des risques. Avec le premier cas de pollution, l'icône du soleil s'affiche à son réglage minimum. Si la pollution se perpétue, le soleil change pour en indiquer l'évolution. Si vous ne maîtrisez pas la pollution lorsque l'indicateur est à son maximum, la planète subit alors un réchauffement global et l'indicateur change de réglage afin de refléter le nouvel équilibre.

Les problèmes de pollution et d'environnement peuvent aussi être provoqué par une fusion du réacteur nucléaire et des retombées radioactives des armes nucléaires. Pour de plus amples informations sur la pollution et le réchauffement global, reportez-vous à **Soins planétaires**.

## BOÎTE UNITÉ ACTIVE/EMPLACEMENT

Sous la boîte Sommaire se trouve une zone destinée aux informations sur le l'emplacement actuel du curseur. Il s'agit en général de l'unité active courante et peut être aussi un carré de terrain que vous avez sélectionné. Remarque : pour les objectifs des informations de cette boîte, les villes sont ignorées. Les informations suivantes ne sont pas incluses, pas forcément dans cet ordre.

### MODE

Que la fenêtre CARTE soit en mode VISUALISER OU DEPLACEMENT, le mode est indiqué.

### ICÔNES

S'il existe une unité à l'emplacement courant, elle sera représentée par son icône (il se peut qu'il y en ait plusieurs). L'icône est complète, comprenant le bouclier coloré indiquant la nationalité et la barre montrant le degré des dégâts.

### NATIONALITÉ

S'il existe une unité qui ne soit pas sous vos ordres à l'emplacement courant ou si vous visualisez une unité et non le carré de terrain, le nom de la civilisation à laquelle dépend cette unité (ou les unités) est affiché.

### VILLE NATALE

S'il y a une unité à l'emplacement courant, le nom de la ville dont dépend l'unité pour le support est affiché. Il s'agit normalement de la ville dans laquelle l'unité a été construite. Vous pouvez transférer une unité à une autre ville en la déplaçant à cet endroit et en utilisant l'ordre REGLER VILLE NATALE. Fonction utile lorsque l'un de vos villes est menacée d'être capturée, dans la mesure où toutes les unités supportées par une ville capturée sont détruites.

### TYPE D'UNITÉ

S'il existe une unité à l'emplacement courant, le type de chaque unité est affiché. Pour vos unités, la boîte vous indique s'il s'agit d'une unité de réserve.

## MOUVEMENT

S'il existe une unité à l'emplacement, le nombre de points de mouvements restant à l'unité est indiqué (si vous avez fini de déplacer une unité et qu'il lui reste encore du mouvement, utilisez l'ordre **PASSER UN TOUR** pour terminer le mouvement de cette unité pour le tour).

Remarque : les points sont indiqués en fractions lorsque les unités sont déplacées le long d'une route (les routes triplent le mouvement, rendant ainsi le mouvement fractionnel nécessaire). La fraction indique la force d'attaque la plus faible ainsi que l'utilisation des points du mouvement. Par exemple, une unité qui commence avec un point de mouvement de 1 et se déplace d'un carré le long d'une route devrait indiquer des points de mouvement de  $\frac{2}{3}$ , qui représente aussi une force d'attaque de  $\frac{2}{3}$ .

Rappelez-vous que les unités commençant sur un carré comportant une voie ferrée et se déplaçant le long de la voie ferrée n'utilise aucun point de mouvement. Elles commenceront à en dépenser lorsqu'elles quittent le site de la voie ferrée.

## TERRAIN

Il s'agit du type de terrain du carré. Ce rapport n'incorpore pas la présence d'une ville mais indique d'autres améliorations, du style irrigations, routes et voies ferrées. S'il y a des ressources spéciales disponibles à ce site, elles sont indiquées.

# LA FENÊTRE DE LA CARTE

La fenêtre CARTE est une fenêtre isométrique, la fenêtre dans laquelle vous visualisez et déplacez vos unités actives. La zone indiquée dans cette fenêtre représente la section soulignée sur la carte de la fenêtre MONDE. Vous pouvez déplacer et redimensionner la fenêtre CARTE comme vous le feriez avec n'importe quelle autre fenêtre (Remarque : si vous ouvrez beaucoup de rapports, affichages et messages au point de ne plus voir la fenêtre CARTE, vous pouvez toujours en fermer quelques unes ou utiliser ARRANGER FENÊTRE dans le menu VISUALISER pour faire apparaître la fenêtre CARTE).

## FENÊTRES MULTIPLES

Si pour une raison quelconque, vous voulez avoir plus d'une fenêtre CARTE ouvertes (pour surveiller par exemple un site particulièrement intéressant), cliquez à droite sur une partie de la fenêtre MONDE. La nouvelle fenêtre agit comme la fenêtre par défaut et vous avez un bouton supplémentaire en haut à gauche. Utilisez ce bouton pour faire défiler les modes de visualisation spécifiques à cette fenêtre. Les modes sont : visualiser les unités sympathiques, visualiser les unités ennemis, visualiser toutes les unités et visualisation statique (qui permet de centrer sur la carré de la carte de votre choix et de rester dans cette position).

## BOUTONS ZOOM

En haut à gauche du cadre de la fenêtre se trouvent les boutons des zooms (agrandissant et rétrécissant). Utilisez-les pour personnaliser la taille de visualisation de votre carte. Il y a seize niveaux de réglage. Vous pouvez utiliser n'importe quelle option ZOOM du menu VISUALISER.

## DÉPLACER LA VUE

Pour repositionner la fenêtre CARTE de sorte qu'elle montre une section différente de la carte de jeu, cliquez simplement sur l'un des carrés de la fenêtre. **Civilization II** retrace la carte en centrant le carré sélectionné. Si vous voulez centrer sur un carré qui ne soit actuellement pas dans la fenêtre, vous pouvez cliquer aussi sur un emplacement de la fenêtre MONDE pour effectuer le centrage ici.

## CENTRER SUR UNE VILLE

Utilisez l'option TROUVER VILLE du menu ROYAUME pour centrer la carte sur une ville connue, quel que soit l'endroit où elle se trouve ou à qui elle appartient.

## CENTRER SUR UNE UNITÉ

Pour centrer la vue sur une de vos unités, ouvrez AFFICHAGE VILLE pour obtenir la ville de cette unité. Dans LISTE UNITE, cliquez sur l'icône de cette unité. Utilisez l'option CENTRER LA CARTE SUR L'UNITE pour centrer la fenêtre CARTE située sur l'unité.

## FENÊTRE DU MONDE

Cette fenêtre affiche une carte du monde. Elle est centrée sur la partie du monde indiquée sur la fenêtre CARTE. Le rectangle démarque les bords de cette vue. Vous pouvez utiliser la fenêtre MONDE pour vous déplacer beaucoup plus rapidement autour de la fenêtre CARTE. Cliquez sur un emplacement de la fenêtre MONDE et les deux fenêtres se centrent par rapport à cette position.



## LES ANNOTATIONS DE L'EDITEUR

Des occasions comme celle-ci ne se produisent pas tous les jours. Après tout, des jeux aussi intéressants que **Civilisation** et ayant autant de succès que **Civilisation** sont rarissimes. Et un jeu de ce calibre dont l'attraction est assez grande, dont le sujet est assez étendu, et dont la structure est assez ouverte pour se prêter si aisément à un développement et une révision aussi importante est certes une perle rare. Mais dès l'été 1994, il était clair que **Civilization II** représentait une idée qu'il fallait concrétiser, et Dieu sait que nous étions emballés!

Bien sûr, le plus grand problème qui puisse exister en travaillant sur un jeu comme celui-ci est qu'aucun de nous ne voulait figurer dans les livres d'histoire comme "les types ayant altéré **Civilisation!**" On ne peut trouver un jeu aussi complexe et magnifiquement équilibré que **Civilisation**, et tout faux pas détraquerait cette allure magique. Aussi mettre simplement tout dans le même panier n'allait pas marcher. Chaque addition ou changement devait être calculé attentivement pour être certain qu'il ne faisait pas plus de tort que de bien. D'un autre côté, nous savions que nous le voulions ainsi pour que ce soit beaucoup plus qu'une simple rénovation- c'était notre grande chance de prendre notre jeu favori et de le rendre meilleur que jamais.

Alors nous avons rassemblé nos "experts du divertissement" et avons commencé la tâche énorme du tri de nos idées. Et il y avait suffisamment d'idées. Depuis la première apparition de **Civilisation**, nous avons reçu au cours des années littéralement des milliers de lettres, coups de téléphone, et des messages e-mail offrant des suggestions pour des perfectionnements, des additions, et des suites. Tout, allant de notes brèves détaillant les bêtes noires aux documents d'étude à grande échelle offrant de refaire le jeu de fond en comble. Certains ambitieux sur l'Internet ont même compilé une base de données des plus utiles sur les "propositions de **Civ II.**" Et une fois que nous étions prêts à accepter ce qui auparavant était impensable, c'est à dire que **Civilization** pouvait réellement être perfectionnée, nous avons même quelques idées nous-mêmes!

Nos idées entrent principalement dans trois grandes catégories: (1) de simples additions, telles que de nouvelles unités, des embellissements de ville, des progrès de la civilisation; (2) d'importantes améliorations de la structure du jeu, telles que la révision des systèmes de diplomatie et de combat; et (3) des caractéristiques entièrement nouvelles, telles que les éditeurs de cartes, les scénarios, et les règles de personnalisation.

Avec l'invention de nouveaux types d'unité, nous nous sommes concentrés tout d'abord sur celles qui pouvaient combler un vide et de compléter les types existants. Les unités se déplaçant rapidement, par exemple, souffraient du gouffre séparant les Chevaliers et les Armures; nous l'avons comblé avec des Eléphants, des Croisés, et des Dragons, et la nouvelle unité de Cavalerie. D'autres classes d'unité l'artillerie, l'infanterie, navales, et aériennes, furent parallèlement examinées. Certaines unités qui étaient trop puissantes (par exemple, les Chars) ont été déclassées; d'autres, qui, d'après nous, n'étaient pas suffisamment employées (par exemple, les Légions, les Mousquetaires) ont été perfectionnées. Nous avons ajouté une forme moderne de chaque unité de soutien Ingénieurs, Espions, et Fret; chacune ayant de nouvelles aptitudes intéressantes. Enfin, il y avait des rôles authentiquement nouveaux attendant d'être remplis Explorateurs, Parachutistes, Marines, Troupes Alpines, et bien sûr ces maudits Partisans.

De bonnes idées pour les nouveaux embellissements de ville furent peut-être les plus dures à trouver, puisque nous ne voulions pas encombrer le jeu avec beaucoup trop de microgestion économique. Nous avons pensé que des cartes remplies de chemins de fer dans chaque carré étaient simplement moches, alors nous avons introduit les Terres Agricoles, les Supermarchés, et les Autoroutes pour favoriser une approche plus harmonieuse du génie civil. Parallèlement, comme les carrés d'océan semblaient être négligés, nous avons ajouté des Ports et des Plates-Formes Pétrolières pour offrir plus de possibilités dans les régions côtières. Nous avons développé certains concepts déjà existants (Banque, Université, Aqueduc) avec des formes plus spécialisées (Bourse des Valeurs, Labo de Recherche, Système d'Égout). Et la défense civique a été relevée avec l'arrivée des Forteresses Côtières, des Batteries de Missile SAM, des Installations Portuaires, et des Aéroports.

Les Merveilles du Monde furent problématiques pour une raison différente traditionnellement, elles doivent être par groupes de sept! Cela paraissait bizarre de clouer trois merveilles à la fin et de parler des "10 Merveilles du Monde Moderne." Nous avons remarqué, cependant, que la plupart de nos meilleures idées tombaient dans les deux écarts entre les périodes de temps existantes (entre l'Antiquité et la Renaissance, ou entre la Renaissance et le Monde Moderne). Alors nous avons décidé de diviser les sept Merveilles de la Renaissance d'origine en deux périodes et d'utiliser nos nouvelles idées pour arriver à avoir dans chaque groupe sept merveilles, ce qui nous fait un total de 28 Merveilles.

Le temps avait montré que pour certains joueurs expérimentés, certaines Merveilles étaient clairement plus valables que d'autres, aussi nous nous sommes chargés de rééquilibrer toute la série. Un coup d'oeil rapide jeté sur la Liste des Merveilles montrera, que nous avons dans la plupart des cas choisi de faire cela en améliorant les effets des Merveilles qui, selon nous étaient trop faibles (par exemple., la Grande Muraille, le Phare, Michel-Ange, Magellan, les Nations Unies) ou en prolongeant ou éliminant les "dates d'expiration" pour donner au constructeur d'une Merveille plus de temps pour récolter ses profits (par exemple, le Colosse, les Jardins Suspendus, la Grande Bibliothèque, et bien d'autres). Nous voulions que les Merveilles aient un effet décisif sur le jeu, et figurent distinctement dans la planification stratégique des joueurs. Comme des combinaisons différentes de Merveilles contribuent à des nouveaux jeux passionnants, nous avons essayé de rendre toutes les Merveilles séduisantes.

Seulement dans deux cas, le Programme SETI et les Pyramides, nous avons trouvé nécessaire "d'amoindrir" les effets des Merveilles. A travers le modèle **Civ II**, nous avons essayé de minimiser les règles qui avaient tendance à avoir l'effet du "le riche devient plus riche et le pauvre devient plus pauvre." Le SETI en était un exemple clair, puisque le premier joueur à découvrir les Ordinateurs est à peu près par définition à la tête de la course à la technologie; pour doubler son rendement technologique en tant que récompense donnée pour consolider son avance. Nous avons diminué les effets du SETI et nous avons ajouté des Labos de Recherche comme un éventuel mécanisme de rattrapage pour les autres joueurs. Parallèlement, nous aimions l'effet des Pyramides mais avons trouvé que l'introduire si tôt déréglaient considérablement le jeu, aussi nous l'avons

développé (Statue de Liberté) et nous avons donné aux Pyramides un nouveau pouvoir guère décevant.

Pour ce qui est des améliorations importantes de la structure du jeu, nous cherchions des changements qui rehausseraient les points forts actuels du jeu, et qui ne s'en détourneraient pas. Une proposition pour un système de combat tactique plein-écran qui serait employé pour disputer la plupart des batailles dans le détail fut abandonnée, par exemple, parce que nous avons pensé que cela amoindrirait une des plus grandes forces du jeu, qui est le va et vient des forces sur la carte stratégique principale. Plutôt, nous avons cherché une façon de rendre le combat stratégique plus intéressant et réaliste. Ce qui en a résulté, c'est le nouveau système de la "barre de force", qui fournit le réalisme supplémentaire des "dommages du combat" mais est assez simple pour ne pas changer fondamentalement l'équilibre du jeu. Nous avons aussi fortement pensé que les joueurs avaient besoin d'avoir les moyens de réparer rapidement les unités endommagées et de les remettre en action, aussi nous avons donné aux villes (surtout celles avec des Casernes) de meilleures aptitudes de réparation.

Un autre perfectionnement important qui vaut la peine d'être mentionné est le système diplomatique. Tout le monde est tombé d'accord sur le fait que les joueurs avaient besoin de plus d'options lorsqu'ils traitaient avec les pouvoirs étrangers les options comme les alliances et les cessez-le-feu temporaires, sans parler de l'amélioration des échanges. Le traité de paix a été révisé pour résoudre le problème "j'ai horreur quand ils fortifient les unités juste à côté de mes villes". Les joueurs avaient aussi découvert de nombreuses échappatoires dans le jeu qui leur permettaient de tracer des cercles autour des joueurs d'ordinateur; nous avons renforcé celles-ci principalement en améliorant le rôle du Sénat dans les Républiques et les Démocraties. Enfin, nous avons pensé que les joueurs d'ordinateur devraient avoir une mémoire plus longue pour les trahisons commises par le joueur, alors nous avons introduit le concept de la "Réputation" pour atténuer les négociations diplomatiques. Ce système récompense les joueurs qui tiennent leur parole et pénalise ceux qui se comportent de façon déshonorable.

Nous avons aussi regardé à nouveau les formes de gouvernement. Nous avons remarqué que beaucoup de joueurs expérimentés utilisaient seulement les deux formes les plus extrêmes de gouvernement: Le despotisme et la Démocratie. Cela nous a montré qu'il y avait quelque chose qui n'allait pas, puisque nous voulions que toutes les formes de gouvernement soient intéressantes; nous voulions voir le gouvernement d'une civilisation évoluer au cours du jeu. Alors nous avons amélioré considérablement les formes de gouvernement "négligées": La monarchie est devenue meilleure pour le soutien des unités militaires, le mécontentement militaire et les règles du Sénat de la République ont été quelque peu relâchées, et le Communisme fut libéré de la "corruption" et a reçu certaines aptitudes améliorées pour l'espionnage et la loi martiale. Nous avons rendu les Républiques et les Démocraties plus faciles à défendre en relâchant les règles de la "ville natale" et en permettant aux unités dans les forteresses proches d'échapper au mécontentement. Nous avons introduit le concept du gaspillage ("corruption pour les boucliers") pour apprivoiser le despotisme. Nous avons aussi amené la Démocratie relativement sous contrôle en appliquant strictement les règles du Sénat.

Il fut aussi clair que les quarantaines d'heures de temps passées à jouer, qui sont survenues entre 1991 et aujourd'hui, ont contribué vastement à améliorer toute la technique du jeu de **Civilization** dans le monde. Nous, qui une fois avons prédit avec assurance que le niveau d'Empereur pouvait être battu, "mais pas régulièrement", nous sommes trouvés maintenant en train de concourir pour voir qui pourrait marquer 350 pourcent, bâtir une ville de taille 42, ou mettre un vaisseau spatial sur Alpha Centaure, tandis que les tours progressaient toujours par période de dix ans. Sans rendre le jeu plus difficile pour des débutants, nous avons besoin d'augmenter considérablement le niveau de défi pour tous les experts blasés.

Alors nous nous sommes mis à travailler sur une nouvelle génération d'intelligence artificielle pour les niveaux de difficulté plus élevés. Nous avons observés nos meilleurs joueurs et avons enseignés les adversaires informatiques à jouer de la même manière qu'eux de garder certains colons en réserve, par exemple, et de les employer pour améliorer le terrain et relier les villes avec des routes. Nous leur avons appris comment concentrer leurs efforts sur des groupes particuliers de technologie, et comment employer leurs forces navales efficacement pour soutenir une tête de pont. Nous leur avons aussi enseignés de très vilains tours que nous ne gâcherons pas en les mentionnant ici. En même temps, nous avons éliminé le quasi-trichage qui a contrarié certains joueurs expérimentés, ce qui a signifié que nous devons montrer aux joueurs d'ordinateur comment utiliser leurs Caravanes et comment bâtir les Merveilles du Monde. Enfin, nous avons ajouté le nouveau niveau de difficulté de la Dété pour ceux qui aiment leur **Civilization** vraiment méchante.

Une petite note sur l'histoire. **Civilization II** a commencé par une séance de remue-méninges pendant toute une journée autour de la table ronde de Sid Meier avec Sid, Brian Reynolds, et Jeff Briggs. Brian s'est alors retiré pendant un an dans la vallée du Yorkshire pour élaborer le modèle et rassembler une série de prototypes qui sont devenus finalement le moteur du jeu. Pendant ce temps, Jeff a commencé à mettre en place une excellente équipe et Doug Kaufman, un de nos concepteurs les plus expérimentés ainsi qu'un des plus grands experts de **Civilization** du monde, a continué à travailler sur le prototype, trouvant des échappatoires et s'assurant qu'il était réellement possible de battre le niveau de Dété. Si vous aimez le fait que vous avez maintenant besoin d'un Aqueduc pour faire passer une ville à la taille 8, vous pouvez remercier Doug!

Alors que le projet a commencé à s'accélérer, le Directeur Artistique vétérinaire Mike Haire et son équipe ont commencé à créer le tout nouveau look du jeu. Mike et Barb Jeznach ont conçu la nouvelle vue isométrique de la carte qui donne au terrain une impression beaucoup plus réaliste. Mike Bazzell a dessiné ces bâtiments de ligne et bombardiers furtifs effrayants, sans parler du nouvel écran du vaisseau spatial, et Bob Kathman vous a apporté un choix de styles architecturaux de ville la " capitale médiévale " est basée sur une carte postale que Brian a envoyée de Richmond, du Yorkshire du Nord. Utilisant des modèles bâtis par Murray Taylor et Mike B., Barb Bents - Miller y est allé à plein pour vous amener l'animation des hérauts pour l'écran diplomatique (Barb, nous étions contents lorsque tu as enfin trouvé le temps de mettre des vêtements sur cette femme Viking) . Jerome Atherholt a peint les Rois et les Reines, Nick Rusko-Berger a créé ce qu'il y a de

mieux en matière de salles du trône, et Stacey Clark Tranter a créé la vue générale de la ville. Nick a également créé l'ouverture, basée sur une idée de Jerome et Stacey. L'art de la Civilopédie a été fourni par Kat Seman et Barb J., et pour certains petits problèmes, nous nous sommes tournés vers Mike Bates, Betsy Kirk, Guy Sparger, et Chris Tamburrino.

Sur le plan du multimédia, Mike Ely et Tim Train ont commencé à creuser dans les archives pour les Merveilles des films mondiaux, et ont commencé à mettre en script le Conseil de Ville (est-ce que vous pouvez imaginer auditionner tous ces imitateurs d'Elvis?) Jason Coleman, un de nos programmeurs prometteurs les plus populaires, a fourni la technologie dont nous avons besoin pour tout réaliser, et a joint notre équipe à plein temps pour développer tous les principaux écrans graphiques. Dave Ellis a mis en place la "multimédia - pedia," et Chris Taormino s'est joint à nous pour mettre en place les menus de démarrage. Mike Denman, Paul Rowan, et l'équipe (de la renommée **CivNet**), ont fourni l'excellent moteur SMEDS qui a fait démarrer les choses très vite côté code. Côté Son, Ken Lagace a trouvé tous ces effets fous de combat aérien, et Roland Rizzo, Mark Reis, et Dave Evans ont arrangé, enregistré, et réalisé et toutes les autres choses qu'ils font dans cette pièce étrange - les meilleures orchestrations de Jeff Briggs.

Si vous appréciez la stabilité du programme lui-même, vous devez remercier Jen MacLean et son équipe QA. Steve Moseley a continué à supprimer les listes de bugs, et James King, "Chrispy" Bowling, Jim Hendry, Mike Barker, Don Emmel, ainsi que bien d'autres, nous ont tenus aux niveaux les plus élevés. Entre autres, ils ont insisté pour que nous ajoutions un effet sonore d'explosion nucléaire "plus satisfaisant"! Pendant ce temps, Jonatha Caspian - Kaufman s'est attaquée au manuel un soir notable, nous nous sommes assis avec les noms des progrès de civilisation imprimés sur le dos de 88 cartes de visite pour décider à quoi ressemblait réellement l'arbre technologique. Mick Uhl a dirigé les travaux de traduction française et allemande. Côté marketing, Lindsay Riehl, Paula Scarfone, et Marcia Foster ont été remarquablement patientes avec nous, et nous ont aidé à "colporter les bonnes nouvelles." Et de sincères remerciements à beaucoup d'autres ici qui ont contribué à ce projet!

Et donc, enfin, le voici: **Civilization III**! Avant de nous sauver pour commencer notre prochain grand jeu, nous voulons aussi remercier tous les joueurs de **Civilization**, surtout ceux d'entre vous qui aiment assez le jeu pour nous envoyer des pages et des pages d'idées et de suggestions, parce que, sans vous, nous n'y serions pas arrivés. Ce jeu a été créé grâce aux joueurs, par les joueurs, et pour les joueurs **Civilization**, et nous ne pouvons qu'espérer que vous aimiez jouer à **Civilization II** avec autant de plaisir que vous l'avez créé.



Brian Reynolds  
Janvier 1996

# CREDITS

## CONCEPTION DU JEU

Brian Reynolds

Douglas Caspian-Kaufman

Jeffery L. Briggs

## CONCEPTION OÉIGINALE DE CIVILIZATION

Sid Meier

Bruce Shelley

## PRODUCTEUR

Jeffery L. Briggs

## PROGRAMMATION

Brian Reynolds

Jason S. Coleman

Chris Taormino

## CONCEPTION DU SYSTÈME SMEDS

William F. Denman, Jr.

Paul L. Rowan

Lee Baldwin

Wayne Harvey

Jason Snyder

John O'Neill

## ART

Michael Haire

Barbara Bents Miller

Stacey Clark Tranter

Murray Taylor

Barbara Jeznach

Nicholas Rusko-Berger

Bob Kathman

Michael Bazzell

Jerome Atherholt

Frank Vivirito

Katharine Seman

Michael Bates

Betsy Kirk

Guy Sparger

Chris Tamburrino

Mike Reis

## ASSISTANCE À LA CONCEPTION

Mick Uhl

## MUSIQUE COMPOSÉE & ARRANGÉE PAR

Jeff Briggs

Roland Rizzo

Sound Design

Mark G. Reis

Ken Lagace

**INGÉNIEUR ET  
ENREGISTREMENT DU SON**

Mark G. Reis  
Roland Rizzo

**PROGRAMMATION  
DU SON**

David Evans

**CIVILOPEDIA**

David Ellis

**MULTIMEDIA**

Michael Ely  
Timothy Train  
Jason S. Coleman  
David Evans

**DOCUMENTATION**

Jonatha Caspian-Kaufman  
M. Christine Manley  
John Possidente

**DOCUMENT  
DESIGNS & LAYOUT**

Cesar Novoa  
Joe Morel

**DIRECTEUR DU PRODUIT  
ET MARKETING**

Lindsay Riehl

**ASSURANCE QUALITÉ**

Jennifer MacLean, Responsable du test

Steve Moseley  
Mike Barker  
Chris Bowling  
James King  
Tammy Talbott  
Bob Abe  
Russell Clark  
Don Emmel  
David Ginsburg  
Jim Hendry  
Mike Prendergast  
Matt Showalter  
Vaughn Thomas  
Brian Vargo

**REMERCIEMENTS  
PARTICULIERS À**

Paula Scarfone  
Marcia Foster  
Jonathon Buckel  
Jill & Ro Reynolds



**MICRO PROSE**

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6BN, UK

Tel: +44 (0) 1454 893900

MADE IN THE UK